

BLOODLUST

AE

A Bloodlust Tactical RPG



Vous vous en doutiez, avant de choisir Metal comme système de jeu pour la nouvelle édition de Bloodlust, nous nous sommes demandés si ça ne valait pas la peine d'utiliser une licence connue – ça aurait été un geste commercial bien calculé et nous aurions même pu vendre le jeu aux États-Unis. Finalement, ça n'a pas pu se concrétiser.

Néanmoins, parce que nous sommes respectueux de nos clients et consommateurs, voilà donc ce à quoi vous avez échappé (de justesse) !

Pour jouer à Bloodlust 4^E, vous aurez besoin du Manuel des Joueurs de D&D4^E ou, éventuellement, du livret de Gamma World 4^E. En effet, nous utilisons l'architecture de Gamma World 4^E pour décrire les personnages et pour certaines subtilités de jeu.

LE PORTEUR

CRÉATION DU PORTEUR

Pour créer un porteur, suivez les étapes suivantes :

1. **Déterminez l'origine et la besogne de votre porteur** : vous pouvez librement choisir le type de personnage que vous voulez jouer ou laisser le hasard décider pour vous. Votre personnage sera le résultat du mélange de ces deux éléments. Chaque origine et chaque besogne vous offre des approches très différentes pour affronter les dangers de Tanæphis.

2. **Déterminez les scores des caractéristique** : les caractéristiques déterminent vos capacités naturelles dans six domaines différents : Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Sagesse, Charisme. L'origine et la besogne indiquent leurs caractéristiques principales. Vous avez un score de 18 dans ces caractéristiques. Si les caractéristiques principales sont les mêmes pour l'origine et la besogne, vous obtenez un score de 20 dans celle-ci et vous pouvez placer un 16 où vous le désirez. Pour toutes les autres caractéristiques, lancez 3d6 et notez simplement le score obtenu.

3. **déterminez les compétences** : les compétences définissent l'entraînement, les connaissances et les talents que vous avez appris avant de partir à l'aventure. L'origine et la besogne définissent les bonus que vous possédez dans certaines compétences. Vous pouvez ensuite lancer 1d10 pour déterminer une compétence au hasard. Vous avez un bonus de +4 dans tous les compétences indiquées.

4. **Équipez-vous** : choisissez vos armes et votre armure. Vous possédez aussi un havresac de voyageur et une dose de l'épice de votre choix.

5. **finissez de chiffrer votre personnage** : calculez vos points de vie et vos points de récupération, votre classe d'armure et vos défenses, ainsi que votre initiative ou vos score d'attaque et de dégâts.

6. **déterminez vos désirs** : vous avez douze points à répartir entre les cinq désirs humains – Connaissance, Plaisir, Pouvoir, Richesse, Violence.

7. **ajoutez des détails sur votre personnage** : quel est son nom ? à quoi ressemble-t-il ? d'où vient-il ?

8. **tirez une carte de destin** : il n'y a pas à dire, le destin vous aime bien. Sans cela, vous n'auriez certainement pas ramassé l'une de ces satanés Armes, non ?

Le premier porteur que vous tirez est premier niveau. Normal. Ensuite, pour chaque nouveau porteur, lancez 1d10 – c'est son niveau de base. Quelle importance que le groupe soit équilibré ou que les porteurs se ressemblent. On prend ce qu'on trouve et puis c'est tout...

Au premier niveau

Au premier niveau, vous avez :

- tous les traits de niveau 1 de votre origine et de votre besogne
- les pouvoirs de novice pour l'origine et la besogne
- les bonus de compétence pour l'origine et la besogne
- la possibilité d'utiliser une carte de chance par rencontre
- un second souffle par rencontre
- la capacité de porter des attaques de base avec les armes dont vous êtes équipé

Au fur et à mesure du jeu, vous gagnerez des points d'expérience et vous monterez de niveau. Vos attaques et vos défenses seront plus efficaces et vous gagnerez de nouveaux pouvoirs, des points de vie, etc..

Choisir l'origine et la besogne

Vous pouvez vous reporter au livre des personnages pour sélectionner l'origine et la besogne de votre porteur. Notez les traits pour chacune, ainsi que les deux pouvoirs de novice.

Assigner les scores des caractéristiques

Après que vous ayez déterminé votre origine et votre besogne, vous pouvez déterminer les scores de vos caractéristiques.

- placez un 18 dans les deux caractéristiques principales ;
- si l'origine et la besogne ont la même caractéristique principale, vous avez un score de 20 dans celle-ci. Choisissez une autre caractéristique et assignez lui un 16.
- pour chacune des caractéristiques restantes, lancez 3d6 et notez le résultat. Faites-le pour chaque caractéristique dans l'ordre, en ignorant les caractéristiques principales qui ont déjà un score.

Assigner les bonus de compétence

En tant que voyageur sur les routes de Tanæphis, vous avez une base dans toutes les compétences – tous les héros peuvent tenter de grimper une falaise ou de convaincre des brigands de les laisser passer. L'origine et la besogne donnent aussi des bonus dans certaines compétences. En plus de ces quatre bonus, vous pouvez lancer un d12 et consulter la table ci-dessous. Vous obtenez un bonus de +4 dans les compétences désignées. Si vous possédez plusieurs bonus dans la même compétence, additionnez-les.

d12	Compétences	Caractéristique directrice
1	Acrobatie	Dextérité
2	Athlétisme	Force
3	Discretion	Dextérité
4	Endurance	Constitution
5	Érudition	Intelligence
6	Exploration	Sagesse
7	Influence	Charisme
8	Intuition	Sagesse
9	Mécanique	Intelligence
10	Nature	Sagesse
11	Perception	Sagesse
12	Soins	Intelligence

Chiffrer l'aventurier

On détermine les points de vie, les scores de défense ou d'attaque de la même manière pour tous les personnages. Ces chiffres décrivent votre résistance aux coups, votre endurance et la manière dont vous savez utiliser vos pouvoirs. Vous aurez besoin de ces chiffres pour que votre personnage puisse agir. Voici comment calculer ces chiffres :

Points de vie au premier niveau : 12 + score de Constitution

Points de récupération : 6 plus votre bonus de Sagesse ou de Constitution

Valeur de péril : la moitié de vos points de vie totaux, arrondi à l'inférieur

Valeur de récupération : le quart de vos points de vie totaux, arrondis à l'inférieur

Points de vie gagnés à chaque niveau : 5

Vigueur : 10 + votre niveau + le meilleur du modificateur de Force ou de celui de Constitution

Réflexes : 10 + votre niveau + le meilleur du modificateur de Dextérité ou de celui d'Intelligence

Volonté : 10 + votre niveau + le meilleur du modificateur de Sagesse ou de celui de Charisme

Classe d'armure : 10 + votre niveau + le bonus d'armure + le bonus de bouclier si nécessaire ; si vous ne portez pas d'armure ou seulement une armure légère, vous pouvez ajouter le meilleur modificateur de Dextérité ou d'Intelligence

Vitesse : 6.

Initiative : votre modificateur de Dextérité + votre niveau + d'autres modificateurs si nécessaire (par exemple le bonus donné par le Maître de guerre)

Bonus d'attaque (avec une arme) : le modificateur de la meilleure caractéristique indiquée pour l'arme + votre niveau + le bonus de précision de l'arme

Bonus d'attaque (avec un pouvoir) : le modificateur de la caractéristique indiquée par le pouvoir + votre niveau + les modificateurs indiqués par le pouvoir (la précision de l'arme par exemple, si le pouvoir fonctionne avec une arme)

Bonus de compétence : le modificateur de la caractéristique indiquée pour la compétence + votre niveau + tous les modificateurs que la race ou la classe vous donnent

Choisir ses désirs

Votre porteur est animé de désirs profonds – la connaissance, le plaisir, le pouvoir, la richesse et la violence. Répartissez 12 points entre ces cinq désirs. Les désirs satisfaits vous permettront de regagner plus vite vos points de récupération, tandis que des désirs frustrés vous en feront perdre certainement !

MONTER DE NIVEAU

Au début du jeu, vous êtes encore un novice, mais tandis que vous accomplissez des quêtes et que vous affrontez des adversaires et des complots, vous gagnez de l'expérience – que l'on mesure en points d'expérience (ou XP). Quand vous avez assez de XP, vous montez de niveau et devenez plus dangereux et plus robuste. Vos talents de combat et vos défenses augmentent et vous pouvez même apprendre de nouveaux pouvoirs de votre besogne et de votre origine. C'est à ça que sert de monter de niveau.

Une fois que vous avez assez d'XP, vous devez prendre un repos long avant de monter de niveau. La table suivante vous indique les avantages que vous obtenez en montant de niveau :

Bonus de niveau

À chaque fois que vous montez de niveau, vos bonus augmentent. Votre bonus de niveau mesure affecté tout ce que vous faites – c'est une partie de vos défenses, de vos attaques, de votre initiative, et de vos compétences. Quand vous montez de niveau, assurez vous de modifier tous les chiffres que le niveau affecte.

Avantages

Tandis que vous montez de niveau, vous apprenez de nouveaux pouvoirs. Vous commencez avec les deux pouvoirs de novice – l'un pour l'origine, l'autre pour la besogne. Au second niveau, choisissez l'une des attaques critiques, soit de l'origine soit de la besogne. Au troisième niveau, faites de même pour choisir le premier pouvoir utilitaire. Et ainsi de suite...

Points de vie

Vous gagnez 5 points de vie à chaque fois que vous montez de niveau. N'oubliez pas d'ajuster votre valeur de péril à la moitié de vos points de vie totaux, arrondi à l'inférieur.

Carte de destin

En tant que voyageur béni des lunes, vous avez une carte de destin dans votre main et vous pouvez utiliser ses effets une fois par rencontre. Changez de carte après chaque rencontre. Vous améliorez votre main au fur et à mesure de vos niveaux.

Capacité héroïque

Au dixième niveau, vous pouvez choisir l'une des capacités héroïques suivantes :

- choisissez l'un de vos pouvoirs experts. Vous pouvez l'utiliser une fois de plus par rencontre ;
 - à la fin de chaque rencontre, vous pouvez réussir automatiquement un test de recharge pour l'un des épices que vous avez utilisé (il reste des doses de l'épice pour une utilisation future si vous obtenez 10 ou plus sur un d20) ;
 - à la fin de chaque rencontre, vous pouvez choisir l'une de vos cartes de chance.
- Vous ne jetez pas cette carte et elle reste prête pour la prochaine rencontre, en plus des cartes normales.

Deuxième et troisième besogne

Au 11ème niveau, vous devez choisir une deuxième besogne pour mieux vous diversifier. Cette besogne vous donnera, au fil des niveaux, un pouvoir de novice supplémentaire, un pouvoir utilitaire, un pouvoir expert et un nouveau coup critique.

Au 21ème niveau, vous devez choisir une troisième besogne.

Compétence héroïque

Vous pouvez choisir l'une de vos compétences. À partir de maintenant, vous pouvez accomplir les faits extraordinaires listés dans sa description.

Suivants

Choisissez un suivant. Le suivant n'est jamais matérialisé par une figurine au cours des combats, bien qu'il puisse vous aider grâce au pouvoir de suivant qu'il vous accorde. Le suivant est lié à une compétence : lorsque vous lancez le d20 pour cette compétence, tout résultat compris entre 2 et 7 donne un score réel de 8 au dé – le suivant vous aide à utiliser cette compétence et vous conseille.

Total de XP	Niveau	Avantages	Cartes de chance
0	1	Les pouvoirs de novice de la classe et de la race	1
500	2	L'un des coups critiques à choisir	1
1000	3	L'un des pouvoirs utilitaires à choisir	1
2000	4	Une carte chance supplémentaire	2
3000	5	L'un des pouvoirs experts à choisir	2
4000	6	Le deuxième coup critique	2
5000	7	Le deuxième pouvoir utilitaire	2
6500	8	Une carte chance supplémentaire	3
8500	9	Le deuxième pouvoir expert	3
10000	10	Une capacité héroïque	3
13000	11	Le pouvoir novice de la seconde besogne	3
16000	12	Une compétence héroïque	3
19000	13	Un suivant	3
23000	14	Le coup critique de la seconde besogne	3
28000	15	Le pouvoir utilitaire de la seconde besogne	3
34000	16	Une carte supplémentaire	4
41000	17	Une compétence héroïque	4
49000	18	Le pouvoir expert de la seconde besogne	4
59000	19	Un suivant	4
71000	20	Une capacité héroïque	4
85000	21	Le pouvoir novice de la troisième besogne	4
101000	22	Une compétence héroïque	4
122000	23	Un suivant	4
147000	24	Le coup critique de la troisième besogne	4
177000	25	Le pouvoir utilitaire de la troisième besogne	4
212000	26	Une carte supplémentaire	5
257000	27	Une compétence héroïque	5
312000	28	Le pouvoir expert de la troisième besogne	5
377000	29	Un suivant	5
452000	30	Une capacité héroïque	5

LES ORIGINES

Vous pouvez choisir l'un des huit peuples de Tanæphis ou tirer au hasard dans la table suivante. Si vous désirez jouer un Hysnaton, il vous suffit de remplacer un ou plusieurs des pouvoirs de votre origine par des pouvoirs hysnaton de même niveau.

D8	Origines
1	Batranoban
2	Derigion
3	Gadhar
4	Piorad
5	Thunk
6	Vorozion
7	Alweg
8	Sekeker
Spécial	Hysnaton

Batranoban

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Soif de sang (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 à l'attaque et de +2 aux dégâts contre les ennemis en péril.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est poussée de la moitié de sa vitesse de déplacement.

Faiblesses apparentes • Batranoban Novice

Vous dénîchez les faiblesses et les failles de votre ennemi et vous vous en servez contre lui.

À volonté • racial, psychique

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Intelligence + votre niveau dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible offre un avantage de combat et a un malus de -2 à tous ses jets d'attaque.

Protégé des Maisons • Batranoban Utilitaire

Vous invoquez la puissance des Maisons pour protéger un allié en vue.

Rencontre • racial

Action mineure • distance 10

Cible : un allié

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, tous les ennemis ont un malus égal à votre Intelligence aux jets d'attaque contre cet allié. Si une attaque touche cet allié, le malus prend fin.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Des épices bien utilisés • Batranoban Expert

Quelques épices soufflés dans les narines d'un imbécile et il devient un jouet porté par les vagues.

Rencontre • racial, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Volonté

Réussite : 3d8 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et, à chaque fois qu'une créature la touche, elle est poussée de 1 case.

Option : culture batranobanes

Choisissez ou tirez au hasard (1d8) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Épicier : à chaque utilisation d'épice, lancez un jet de sauvegarde. S'il est réussi, vous ne dépensez pas la dose d'épice. Néanmoins, vous devez consommer une dose par jour juste pour rester vivant.

2 : Noble bathras : vous avez un bonus de +4 pour convaincre, intimider, baratiner un autre batranoban appartenant au peuple.

3 : Épouse : lorsque vous êtes au milieu d'autres femmes batranoban, lancez un jet de sauvegarde. En cas de réussite, vous récupérez 1d6 rumeurs et histoires intéressantes sur les lieux et ses habitants.

4-5 : Habitant des Terres Roses : à cause de votre réputation, vous avez un bonus de +4 pour baratiner ou marchander avec n'importe quel autre peuple.

6 : Habitant des Désolations : vous avez 5 points de vie supplémentaires à chaque échelon de jeu.

7 : Tarek : quand vous êtes dans le désert, vous pouvez relancer n'importe quel jet de compétence raté.

8 : Cramé : vous êtes totalement insensible à tous les épices.

Derigion

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Perception et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Petit dormeur (niveau 1) : à force de fréquenter orgies et soirées interminables, vous n'avez besoin que de quatre heures pour effectuer un repos long. Par ailleurs, en votre compagnie, vos alliés peuvent en faire de même sans ressentir la moindre fatigue résiduelle. De plus ces exercices fortifient votre corps et votre esprit. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegarde.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous décaler jusqu'à 3 cases.

Par l'empire ! • Derigion Novice

Vous imposez votre présence civilisatrices à quelques rustres en faisant retentir ordres, devises et conseils avisés.

À volonté • racial, psychique

Action simple • zone explosion 1 à 10 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Un truc de polard certifié • Derigion Utilitaire

Un petit truc que l'on apprend dans les rues de Pôle...

Rencontre • racial

Action de mouvement • personnel

Effet : vous vous décalez de 5 cases ou moins.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième au niveau 21.

Majesté • Derigion Expert

Même le plus ridicule des natifs de Pôle sait faire montre de toute sa morgue pour terrifier ceux qui lui portent atteinte.

Rencontre • racial

Réaction immédiate • corps à corps 1

Déclencheur : quand vous êtes touché par une attaque au corps à corps.

Cible : la créature qui a porté l'attaque

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychique, la cible est poussée de 5 cases et subit 10 dégâts continus psychique (sauvegarde annule).

Option : cultures derigiones

Choisissez ou tirez au hasard (1d6) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Banlieusard : Vous avez un bonus de +4 en Mécanique.

2-3 : Sujet : quoiqu'on en dise, quand on en vient aux fêtes et aux plaisirs, vous êtes un spécialiste. Majorez de 1 toutes les récupérations de tension par le plaisir pour toutes les personnes présentes à une soirée à laquelle vous participez.

4 : Défenseur de Pôle : vous avez un bonus de +2 à tous vos jets de combat quand vous êtes à Pôle. Vous avez un bonus de +1 en CA partout.

5 : Gueux : quand vous arrivez quelque part, faites un jet de Discrétion (difficulté 12) et passez un peu de temps à traîner. Vous obtenez alors 1d6 rumeurs et histoires intéressantes sur les lieux et les habitants.

6 : Noble derigion : vous avez un bonus de +4 pour convaincre, intimider, baratiner un autre derigion appartenant au peuple.

Gadhar

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et en Exploration.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Ancré dans le sol (niveau 1) : vous pouvez réduire d'une case un déplacement forcé. De plus, vous pouvez toujours effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de vous retrouver à terre.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un adversaire adjacent est immobilisé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappe du reptile • Gadhar Novice

Vous frappez assez fort pour que votre adversaire soit projeté en arrière.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Constitution + votre niveau dégâts et la cible est poussée de deux cases.

Résistance • Gadhar Utilitaire

Vous êtes difficile à tuer, même dans les meilleures circonstances.

Rencontre • racial

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : vous subissez des dégâts.

Effet : vous regagnez un nombre de points de vie égal à quatre fois votre Constitution.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Casse-tête • Gadhar Expert

Vous harassez vos ennemis de coups et ils se retrouvent au sol.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + Constitution + votre niveau dégâts et la cible est à terre.

Option : cultures gadhares

Choisissez ou tirez au hasard (1d4) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Tribu de l'orée : vous avez un bonus de +4 en Perception. Vous ignorez les bonus que les autres cultures reçoivent pour vous baratiner ou vous intimider.

2 : Tribu des profondeurs : vous ignorez les terrains difficiles.

3 : Tribu tranquille : vous avez une affinité particulière avec les reptiles, ce qui vous permet de les calmer, de les dresser, de les monter aisément. Vous avez un bonus de +4 en Nature et vous pouvez accomplir des prouesses de dressage sinon impossibles.

4 : Extérieur : vous avez un bonus de +4 pour Intimider tous les autres peuples. Vous avez aussi un bonus de +4 en Athlétisme.

Piorad

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Fureur nordh (niveau 1) : tant que vous êtes en péril, vous avez un bonus de +1 à l'attaque et +2 aux dégâts.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Œil de braise • Piorad Novice

Vous faites bouillir le sang de votre cible rien qu'en la regardant.

À volonté • racial, psychique

Action simple • distance 5

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Force + votre niveau contre Réflexes (deux attaques)

Réussite : 1d10 + deux fois Force + votre niveau dégâts psychiques.

Carapace du hors-venu • Piorad Utilitaire

Votre corps sait se protéger contre toutes les agressions.

Rencontre • racial

Action mineure • personnel

Effet : vous obtenez une résistance 10 contre tous les types d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Cri de guerre • Piorad Expert

Votre hurlement inhumain glace d'effroi vos adversaires.

Rencontre • racial, psychique, fiable

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Constitution + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 2d10 + Constitution + votre niveau dégâts psychiques et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule) et la cible est glissée de 1 case.

Échec : demi-dégâts.

Option : cultures piorades

Choisissez ou tirez au hasard (1d6) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Citadin : vous avez un bonus de +4 pour marchander avec les autres peuples, mais aussi pour les convaincre et les baratiner.

2 : Glaiseux : vous avez un bonus de +4 en Mécanique.

3 : Montagnard : vous avez une affinité particulière avec les chiens et les molosses, ce qui vous permet de les calmer et de les dresser aisément. Vous avez un bonus de +4 en Nature et vous pouvez accomplir des prouesses de dressage sinon impossibles.

4 : Pillard : vous ne gagnez pas de tension due à la peur ou à la terreur. Il est impossible de vous intimider en combat.

5 : Nordh : vous avez un bonus de +4 pour convaincre, intimider, baratiner un autre derigion appartenant au peuple.

6 : Heister : vous possédez un chagar.

Thunk

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 aux jets de Nature et de Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Pas léger (niveau 1) : vous ignorez les terrains difficiles.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous glissez une créature de 3 cases.

Flèche glacée • Thunk Novice

Votre flèche glace les pieds de vos adversaires.

À volonté • racial, arme, froid

Action simple • distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts de froid et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Précision thunk • Thunk Utilitaire

Vous mettez toujours dans le mille !

Rencontre • racial

Action libre • personnel

Déclencheur : vous n'êtes pas content du résultat d'un jet d'attaque.

Effet : relancez le d20 avec un bonus égal à votre Sagesse. Prenez le résultat qui vous est le plus favorable.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Flèche traumatisante • Thunk Expert

La douleur rend vos ennemis plus susceptibles aux attaques de vos compagnons

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Sagesse + votre niveau dégâts physiques et la cible gagne une vulnérabilité 5 contre tous les types de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Option : cultures thunks

Choisissez ou tirez au hasard (1d4) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Nomade : vous avez un bonus de +4 en Nature.

2 : Frontalier : ajoutez 1d8 dégâts à une attaque une fois par rencontre.

3 : Sédentaire : vous récupérez un point de tension supplémentaire par jour.

4 : Déserrant : vous avez un point de récupération supplémentaire.

Voroziön

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et Érudition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Légiste (niveau 1) : vous avez beaucoup lu sur le monde et ses dangers. Vous avez un bonus de +10 en Érudition pour déterminer les défenses, les points forts et les points faibles des adversaires que vous croisez. Vous avez aussi un bonus de +5 pour vous démêler des complexités administratives.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps.

Discipline de fer • Voroziön Novice

Vous opérez une coupe nette et montrez à vos alliés comment faire de même de l'autre côté.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + 2 + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Constitution + votre niveau dégâts physiques et un allié a un bonus de +1d10 dégâts physiques contre la même créature avant la fin de votre prochain tour.

Briefing de combat • Voroziön Utilitaire

Vous faites un croquis rapide à l'un de vos alliés pour lui montrer les points faibles d'un adversaire.

Rencontre • racial

Action simple • proximité explosion 3

Effet : choisissez un type de créature. L'un de vos alliés à portée a un bonus de +2 à l'attaque contre ce type de créature jusqu'à la fin de la rencontre.

Frappe légale • Voroziön Expert

Finalement, sous l'armure, tout le monde saigne de la même manière.

Rencontre • racial, arme, physique, fiable

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques et tous vos alliés ont un bonus de +1 à l'attaque et +2 aux dégâts contre le même type de créature jusqu'à la fin de la rencontre.

Option : cultures vorozion

Choisissez ou tirez au hasard (1d6) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Noble Vorh : vous pouvez choisir un suivant au niveau 1.

2 : Légiste : vous avez un bonus de +4 pour convaincre, intimider, baratiner un autre vorozion.

3-4 : Citoyen du nord : vous avez un bonus de +1 en CA.

5 : Méridional : vous avez un bonus de +1 à l'attaque contre les adversaires en péril.

6 : Guildien : vous avez un bonus de +4 en Intuition.

Alweg

Note : vous pouvez échanger votre pouvoir de novice alweg avec celui de n'importe quel autre peuple si vous êtes un bâtard de la première génération et que l'un de vos deux parents au moins est un sang pur.

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 dans deux compétences au choix.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Dur à cuir (niveau 1) : vous avez 5 points de vie supplémentaires.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Ruse • Alweg Novice

Votre attaque prend votre adversaire par surprise et le déstabilise.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 1[A] + Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Survivre, toujours • Alweg Utilitaire

C'est pas encore aujourd'hui que vous allez y passer, bon sang !

Rencontre • racial

Réaction • personnel

Déclencheur : vous ratez une attaque ou un jet de sauvegarde

Effet : vous obtenez un bonus égal à votre Charisme sur le jet.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Élan offensif • Alweg Expert

Vous vous lancez à corps perdu dans la mêlée pour défaire votre adversaire.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : vous vous décalez de trois cases avant l'attaque.

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre Vigueur

Réussite : 2[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts physiques. La cible est poussée d'une case et vous prenez sa place.

Option : cultures alweg

Choisissez ou tirez au hasard (1d8) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1 : Segrime : sur un jet de sauvegarde réussi, vous trouvez un ami ou un membre de votre famille dans n'importe quelle communauté où vous arrivez.

2-7 : Négligé : vous avez un point de récupération supplémentaire.

3 : Mercenaire : tirez une carte de destin supplémentaire et rejetez celle de votre choix.

4 : Esclave : vous avez un bonus de +4 en Endurance.

5 : Errant : vous avez un bonus de +4 en Discrétion.

6 : Horla : sur un jet de sauvegarde réussi, vous pouvez entrer en contact avec les milieux criminels d'une communauté où vous arrivez.

8 : Massan : vous trouvez toujours de l'argent facile en acceptant de porter des messages d'un bout à l'autre du continent.

Sekeker

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Svelte (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous décaler de cinq cases.

Coup de vent • Sekeker Novice

Vous frappez comme le zéphyr, jamais là où on vous attend.

À volonté • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : vous vous décalez de deux cases, avant ou après l'attaque.

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + deux fois Dextérité + votre niveau dégâts physiques.

Deuxième chance • Sekeker Utilitaire

La chance et votre taille plus menue que celle des hommes vous avantagent pour esquiver les attaques.

Rencontre • racial

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : une attaque vous touche.

Effet : votre adversaire relance le d20 avec un malus égal à votre Dextérité. Il doit utiliser ce nouveau résultat même s'il est moins bon pour lui.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Frappes rapides • Sekeker Expert

Vous accablez votre adversaire de coups.

Rencontre • racial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : la cible subit deux fois Dextérité + votre niveau dégâts physiques et vous effectuez quatre attaques.

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] dégâts physiques.

Option : cultures sekekers

Choisissez ou tirez au hasard (1d6) l'une de ces cultures et notez son avantage.

1-2 : **Maraudeuse** : vous avez un bonus de +2 aux dégâts quand vous êtes en péril.

3-4 : **Cavée** : vous avez un bonus de +4 en Soins.

5-6 : **Chrysalide** : si vous ne portez pas d'armure, vous avez un bonus de +2 en CA.

Hysnaton

Les Hysnatons sont un peu particuliers : commencez par choisir une autre origine. Ensuite, vous pouvez remplacer tout ou partie des pouvoirs (novice, utilitaire et/ou expert) par ceux qui vous sont proposés ci-après. Vous devez choisir les pouvoirs remplacés (ou non) à la création du porteur.

Gris de peau • Hysnaton (Nain) Novice

Votre peau paraît grise à la lumière du jour et possède la texture râpeuse d'un granite brut.

À volonté • racial, physique

Action simple • corps à corps

Cible : une créature

Effet : vous avez un bonus de +2 en CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque : Constitution + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 1d6 + Constitution + votre niveau dégâts physiques. Vous pouvez vous décaler de 3 cases et vous dissimuler.

Réflexes éclairs • Hysnaton (Elfe) Novice

Vous réagissez à la vitesse de l'éclair pour frapper des adversaires distraits.

À volonté • racial, arme, physique

Interruption • corps à corps arme

Cible : une créature qui vous offre une attaque d'opportunité

Attaque : Intelligence + votre niveau + la précision de l'arme contre Réflexes

Réussite : 2[A] + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques.

Cornes et griffes • Hysnaton (Formoïré) Novice

Vous êtes équipé de terribles armes naturelles.

À volonté • racial, physique

Action simple • corps à corps

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau +2 contre la CA

Réussite : 2d10 + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques.

Voix grondante • Hysnaton (Troll) Novice

Quand vous commencez à gronder, le sang de vos adversaires se glace dans leurs veines.

À volonté • racial, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Sagesse + votre niveau dégâts psychique et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Pilosité développée • Hysnaton (Nain) Utilitaire

Vous êtes couvert de plaques de laine noire, mais vous ne dégarez aucune odeur corporelle.

Rencontre • racial

Action mineure • distance 5

Cible : un animal ou une créature naturelle

Effet : vous pouvez effectuer un jet d'Influence contre Volonté pour forcer un animal à fuir, même s'il n'est pas en péril.

Crinière elfique • Hysnaton (Elfe) Utilitaire

L'odeur suave qui se dégage de vos cheveux a tendance à calmer les gens autour de vous.

Quotidien • racial

Action simple • personnel

Effet : vous-même et les alliés à 5 cases ou moins peuvent immédiatement effacer un point de tension.

Cuir • Hysnaton (Formoïré) Utilitaire

Vous avez la peau épaisse

Rencontre • racial

Action libre • personnel

Effet : vous gagnez Résistance physique 2 jusqu'à la fin de la rencontre.

Spécial : la résistance passe à 4 au niveau 11 puis à 6 au niveau 21.

Petite taille • Hysnaton (Troll) Utilitaire

Vous ressemblez à une bouteille. Une petit bouteille solide et difficile à toucher.

Rencontre • racial

Action mineure • personnel

Effet : vous avez un bonus de +1 en CA et aux Réflexes jusqu'à la fin de la rencontre.

Cals osseux • Hysnaton (Nain) Expert

Vous savez utiliser au mieux les morceaux d'os qui saillent de votre corps.

Rencontre • racial, physique, fiable

Action simple • corps à corps

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau contre la CA

Effet : vous avez un bonus de +1 en CA jusqu'à la fin de la rencontre.

Réussite : 3d8 + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques.

Échec : demi-dégâts.

Yeux elfiques • Hysnaton (Elfe) Expert

Vos yeux aux iris immenses et aux couleurs étranges transmettent parfaitement vos émotions.

Rencontre • racial, psychique

Action simple • décharge 3

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Volonté

Réussite : 3d8 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts psychiques et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sauvagerie • Hysnaton (Formoïré) Expert

Vous vous laissez entraîner par des instincts de violence venus d'un autre âge.

Rencontre • racial, physique, fiable

Action simple • explosion 2

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Force + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 3d8 + Force + votre niveau dégâts physiques et 10 dégâts physiques continus (sauvegarde annule).

Échec : 10 dégâts physiques continus.

Goût du sang • Hysnaton (Troll) Expert

Une fois qu'il a coulé, il vous est difficile d'y résister.

Rencontre • racial, physique

Action simple • corps à corps

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 3d10 + Sagesse + votre niveau dégâts physiques et la cible est dominée (sauvegarde annule).

Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case.

LES BESOGNES

Choisissez librement l'une des besognes proposées ou tirez au hasard dans la table suivantes :

d20	Besognes
1	Archer
2	Arpenteur des toits
3	Belle de guerre
4	Berseker
5	Cavalier
6	Éclaireur
7	Espion
8	Exécuteur
9	Fantassin lourd
10	Fervêtu
11	Gros bras
12	Guérisseur
13	Guide urbain
14	Harceleur
15	Larron
16	Maître de guerre
17	Noble
18	Pillard
19	Saltimbanque
20	Soldat

Archer

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Discrétion et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Visée (niveau 1) : en dépensant une action mineure, vous obtenez un bonus cumulatif de +1d6 aux dégâts contre une cible, dans la limite de votre Dextérité. Ce bonus prend fin quand vous touchez la cible.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Armes et armures : un archer peut porter une armure légère, manier les armes de corps à corps légères et les armes à distance lourdes.

Plus vite que l'oeil • Archer Novice

Vous frappez plusieurs ennemis de vos traits acérés.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA (deux attaques)

Réussite : 1[A] + Dextérité + votre niveau dégâts physiques.

Attrape-moi si tu peux • Archer Utilitaire

Vous vous écartez du danger quand celui-ci s'approche de trop près.

Rencontre • martial

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : un ennemi vient au contact.

Effet : vous vous décalez de votre vitesse.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21. Ce pouvoir ne vous permet pas d'éviter une charge.

En plein coeur • Archer Expert

Une flèche dévastatrice vient frapper un adversaire de plein fouet, déstabilisant toute la défense adverse.

Rencontre • martial, arme, physique, fiable

Action simple • distance arme

Cible : une créature

Attaque : Dextérité + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Dextérité + votre niveau dégâts physiques et tous les ennemis adjacents à la cible ont un malus de -2 à la CA et à leurs attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec : demi-dégâts et les créatures adjacentes sont ralenties.

Arpenteur des toits

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Acrobatie et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Ombre parmi les ombres (niveau 1) : quand vous attaquez depuis une position dissimulée, vous pouvez ajouter, une fois par round, 1d6 aux dégâts que vous infligez (2d6 au niveau 11 puis 3d6 au niveau 21). Si vous vous déplacez de 3 cases au moins, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous dissimuler même si vous n'avez pas d'abri ou de camouflage.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez.

Armes et armures : un arpenteur des toits peut porter une armure légère et manier les armes légères.

Semelles d'acier • Arpenteur des toits Novice

Vous lancez des punaises acérées qui déchirent les semelles de vos poursuivants et les ralentissent.

À volonté • interne, physique

Action libre • zone explosion 1 à 10 cases

Cibles : chaque créature dans la zone

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d8 + Dextérité + votre niveau dégâts physiques et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Ombre bondissante • Arpenteur des toits Utilitaire

Vous bondissez dans les ombres et l'instant d'après, vos poursuivants vous ont perdu de vue.

Rencontre • interne

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez effectuer un saut, en hauteur ou en longueur, à hauteur de la moitié de votre vitesse de déplacement. À la fin du saut, vous pouvez tenter de vous dissimuler puis vous décaler de trois cases.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, puis trois fois au niveau 11 et quatre fois au niveau 21.

Poudre éclipseante • Arpenteur des toits Expert

Vous vous éloignez aussi vite que possible de vos ennemis sans leur laisser la possibilité de vous rattraper ou de vous attaquer.

Rencontre • interne, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Dextérité + votre niveau dégâts physiques

Effet : vous pouvez vous décaler à hauteur de votre vitesse de déplacement. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucune cible ne peut vous attaquer, puis vous aurez un bonus de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin du tour suivant. Si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus.

Belle de guerre

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Acrobatie.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Terre et ciel (niveau 1) : lorsque vous vous battez avec deux lames, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts une fois par round (2d6 au niveau 11 et 3d6 au niveau 21).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps contre votre cible ou une créature adjacente.

Armes et armures : une belle de guerre ne porte jamais d'armures, mais peut manier toutes les armes.

Danse de mort • Belle de guerre Novice

Vos lames tourbillonnent, traçant des arabesques de sang dans l'air autour de vos ennemis.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA (deux attaques)

Réussite : 1[A] + Force + votre niveau dégâts physiques.

Danse de séduction • Belle de guerre Utilitaire

Vos lames dressent un mur infranchissable autour de vous tandis que vos adversaires n'ont plus d'yeux que pour vos atouts.

Rencontre • martial

Action mineure • personnel

Effet : vous gagnez un bonus de +3 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour. Aux tours suivants, le bonus descend à +2 puis à +1 jusqu'à la fin de la rencontre.

Arabesques de sang • Belle de guerre Expert

Vos lames lacèrent vos ennemis, provoquant une telle douleur qu'ils ne peuvent s'écarter de vous.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible ne peut pas se décaler.

Berserker

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et Athlétisme.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Peau de pierre (niveau 1) : si vous ne portez pas d'armure lourde, vous avez une Résistance 5 contre les dégâts physiques.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous regagnez quatre fois votre Constitution points de vie. Si vous êtes en péril doublez les points de vie ainsi regagnés.

Armes et armures : un berserker peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Marche sanglante • Berserker Novice

Très mobile sur le champ de bataille, vous distribuez vos frappes avec application.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Constitution + votre niveau dégâts physiques.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque de base au corps à corps lors d'une charge.

Rage berserker • Berserker Utilitaire

Vous canalisez votre adrénaline et vos peurs et en tirez une énergie terrifiante.

Rencontre • martial

Action mineure • Personnel

Effet : vous avez un bonus de +2 en Vitesse jusqu'à la fin de la rencontre, vous ajoutez 1d6 + Constitution dégâts physiques au corps à corps et, si vous avez au moins 1 point de vie, vous regagnez votre niveau points de vie au début de votre prochain tour.

Spécial : vous pouvez interrompre votre rage à n'importe quel moment en portant une attaque de base au corps à corps bénéficiant d'un bonus aux dégâts de 1[A] par point de Constitution. Vous avez une Vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

Percée dévastatrice • Berserker Expert

Vous pénétrez loin dans la défense ennemie pour y semer la mort et la destruction.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + Constitution + votre niveau et la cible est poussée de 2 cases.

Effet : vous pouvez ensuite effectuer une charge.

Cavalier

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et Nature.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Monture invoquée (niveau 1) : un cavalier peut appeler et renvoyer sa monture au prix d'une action simple. Il peut utiliser le pouvoir de sa monture même s'il n'est pas encore du niveau requis.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre monture peut se décaler de trois cases.

Armes et armures : un cavalier peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

Puissance du cavalier • Cavalier Novice

Vous dirigez votre monture d'une main de maître et sa stature impressionnante fait reculer vos ennemis.

À volonté • martial, arme, monture, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible est poussée d'une case.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque de base au corps à corps lors d'une charge.

Régénération du cavalier • Cavalier Utilitaire

Le lien puissant qui existe entre vous et votre monture se vérifie à chaque fois que vous êtes en danger.

Rencontre • martial, monture, soins

Action mineure • personnel

Effet : votre monture vous donne un nombre de points de vie temporaires égal à sa valeur de péril.

Charge du cavalier • Cavalier Expert

Vous tracez un sillon écarlate dans les rangs de vos ennemis.

Rencontre • martial, arme, monture, physique

Action simple • corps à corps arme

Effet : vous vous déplacez de votre vitesse sans déclencher d'attaque d'opportunité. Vous pouvez passer sur un espace occupé par un ennemi, mais vous devez finir votre mouvement sur un espace libre.

Cible : chaque créature sur votre chemin

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible est à terre.

Éclaireur

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Nature et Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Réflexes.

Embuscade (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 à l'initiative. Vous avez un bonus de +2 aux dégâts contre toutes les créatures qui agissent après vous dans le round.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Armes et armures : un éclaireur peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Attaque mobile • Éclaireur Novice

Vous ne restez jamais longtemps au même endroit, pour mieux déstabiliser vos ennemis.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Effet : vous pouvez vous décaler de 2 case avant ou après l'attaque.

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques.

Camouflage • Éclaireur Utilitaire

Vous pouvez aider vos alliés à progresser en silence et à se cacher pour surprendre les ennemis.

Rencontre • martial

Action simple • proximité explosion 5

Effet : vous et vos alliés dans la zone bénéficiez d'un bonus égal à votre Sagesse à la Discrétion jusqu'à la fin de la rencontre.

Dégagement • Éclaireur Expert

Un bon éclaireur sait se débarrasser rapidement d'adversaires trop nombreux.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 2[A] + Sagesse + votre niveau dégâts physiques. La cible est poussée de 2 case et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Espion

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Intuition et en Influence. Tirez au hasard une troisième compétence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Tri des rumeurs (niveau 1) : il vous suffit généralement d'une soirée à l'auberge pour connaître l'essentiel des rumeurs et de l'actualité d'un village ou d'une cité de taille moyenne. Vous avez aussi un bonus de +5 en Intuition pour déceler les mensonges.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Armes et armures : une espion peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Aura de malaise • Espion Novice

En combat, les espions mettent mal à l'aise leurs adversaires - comme si elles savaient des choses sur eux dont ils n'ont jamais parlé à personne.

À volonté • interne, psychique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est poussée de 1 case.

Détection de la malveillance • Espion Utilitaire

Une espion semble sentir instinctivement les mauvaises intentions envers elle.

Rencontre • interne

Action simple • proximité explosion 10

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient, vous pouvez sentir les intentions malveillantes dans la zone. Vous ne pouvez pas lire les pensées ou comprendre les intentions elles-mêmes, mais vous en tirez une sensation désagréable. Un test d'Intuition peut permettre de localiser la source de l'impression de manière plus précise.

Disparition soudaine • Espion Expert

Vous frappez l'esprit de vos ennemis et disparaissiez à leurs yeux.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : après l'attaque, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ou jusqu'à ce que vous portiez une attaque puis vous pouvez vous décaler de votre mouvement.

Exécuteur

Caractéristique principale : Dextérité

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Discrétion et en Intuition.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Attaque sournoise (niveau 1) : une fois par round, vous pouvez ajouter 2d6 dégâts lorsque vous attaquez un ennemi qui vous offre un avantage de combat (3d6 au niveau 11 puis 4d6 au niveau 21).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre adversaire est hébété jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un exécuteur peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Ras de velours • Exécuteur Novice

Vous vous déplacez tranquillement sur le champ de bataille, d'une cible à une autre.

À volonté • martial

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases. Vous avez un bonus de +2 à votre prochaine attaque. À la fin de votre tour de jeu, vous pouvez vous décaler de 2 cases pour une action libre.

Ras de côté • Exécuteur Utilitaire

Vous ne laissez pas vos ennemis vous frapper sans réagir.

À volonté • martial

réaction immédiate • personnel

Effet : si une attaque au corps à corps vous rate, vous pouvez vous décaler de 1 case.

Ras de pitié • Exécuteur Expert

Vous frappez là où ça fait mal.

Rencontre • martial, physique

Action libre • personnel

Effet : vous ajoutez 1d8 + deux fois Dextérité + votre niveau aux dégâts de votre attaque.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, puis trois fois par rencontre à partir du niveau 11 et quatre fois au niveau 21.

Fantassin lourd

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Défi (niveau 1) : à chaque fois que vous frappez une créature, vous pouvez la marquer jusqu'à la fin de votre prochain tour. Elle a alors un malus de -2 à toutes les attaques qui ne vous prennent pas pour cible. Par ailleurs, une fois par round, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts contre une cible marquée par vous ou un allié (2d6 au niveau 11 puis 3d6 au niveau 21).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous avez un bonus de +4 aux dégâts contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre.

Armes et armures : un fantassin lourd peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

Frappe structurée • Fantassin lourd Novice

Un fantassin lourd est un combattant dangereux qu'on ne peut ignorer sans risquer gros.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + Force + votre niveau dégâts physiques.

Frappe de contrôle • Fantassin lourd Utilitaire

Personne ne bouge si vous n'en donnez pas l'autorisation.

À volonté • martial

Interruption immédiate • Personnel

Cible : une créature marquée par vous ou par un allié qui vous est adjacente se décale

Effet : vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre la cible.

Frappe de soumission • Fantassin lourd Expert

Sous le choc, vos ennemis laissent tomber tout ce qu'ils tiennent en main.

Rencontre • martial, arme, physique, fiable

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 4[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde ou être désarmée.

Échec : demi-dégâts.

Fervêtu

Caractéristique principale : Constitution

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Endurance et en Soins.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Marche forcée (niveau 1) : vous ignorez les terrains difficiles. Vous pouvez ajouter votre Constitution à la CA si vous portez une armure légère.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Armes et armures : un fervêtu peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

Secret du fervêtu • Fervêtu Novice

La force du fervêtu vient de ses camarades et de leur nombre, chacun épaulant ses camarades de combat.

À volonté • martiale, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Constitution + votre niveau dégâts physiques et un allié à 5 cases ou moins reçoit un bonus de +2 à ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Bosselage • Fervêtu Utilitaire

Les bosses et creux de votre armure s'effacent au fur et à mesure que vos ennemis vous frappent.

Rencontre • martial

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez Régénération 5 à chaque fois que vous êtes en péril.

Front mouvant • Fervêtu Expert

Briser les rangs ennemis, encercler chacun d'eux et l'éliminer - le travail habituel du fervêtu.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Constitution + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Constitution + votre niveau dégâts physiques et vous pouvez échanger votre place avec n'importe quelle cible dans la zone.

Gros bras

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Bien énérvé (niveau 1) : quand vous êtes en péril, vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires une fois par round (3d6 au niveau 11 puis 4d6 au niveau 21).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires. Votre cible se retrouve à terre et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un gros bras peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Distribution de mandales • Gros bras Novice

Quand un type de 120 kilos dit quelque chose, les types de 60 ferment leur gueule...

À volonté • interne, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d8 + Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est à terre.

Qui veut du rab ? • Gros bras Utilitaire

Vous avez vraiment votre gueule des mauvais jours. Pas étonnant que personne ne s'approche de vous.

Rencontre • interne

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucune créature en péril ne peut vous attaquer, mais vous avez un bonus de +2 à l'attaque contre elles.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Tisane maison • Gros bras Expert

Les migraines, vous les soignez à votre manière.

Rencontre • interne, arme, physique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible offre un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Guérisseur

Caractéristique principale : Sagesse

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Intuition et en Soins.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur et en Volonté.

Paroles de réconfort (niveau 1) : vous pouvez faire un test de Soins sur une cible à 10 cases de vous (au lieu de devoir la toucher). Vous pouvez aussi permettre à un allié d'utiliser un second souffle à la même distance pour une action mineure.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et les alliés à 5 cases regagnent Sagesse points de vie.

Armes et armures : un guérisseur peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Léger anesthésiant • Guérisseur Novice

Pour soigner ses alliés, il faut encore savoir rester en vie assez longtemps et se débarrasser de quelques ennemis

À volonté • interne, radiant

Action simple • distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Sagesse + votre niveau dégâts radiants et vous ou un allié à 10 cases gagnez un nombre de points de vie temporaire égal à deux fois votre Sagesse.

Paroles soignantes • Guérisseur Utilitaire

Vous soignez vos alliés qui en ont besoin

Rencontre • interne, soins

Action simple • proximité explosion 5

Cible : une créature dans la zone

Effet : la créature peut regagner un nombre de points de vie égal à sa valeur de péril.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, puis trois fois au niveau 11 et quatre fois au niveau 21.

Colère du guérisseur • Guérisseur Expert

Parfois, il faut savoir ne pas se laisser marcher sur les pieds. Pacifiste oui. Stupide non.

Rencontre • interne, radiant, soins

Action simple • proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d8 + Sagesse + votre niveau dégâts radiants et tous les alliés dans la zone regagnent Sagesse + deux fois votre niveau points de vie.

Guide urbain

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Exploration et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Esprit de la cité (niveau 1) : il faut vraiment que les conditions soient très particulières pour que vous vous perdiez au sein d'une cité, même si vous n'y êtes jamais venu. Par ailleurs, tant que vous êtes en ville (y compris ruines et souterrains), votre vitesse est augmentée de 1. Enfin, vous avez un bonus de +5 en Discrétion en milieu urbain (y compris ruines et souterrains).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous vous décalez de 3 cases.

Armes et armures : une guide urbain peut porter une armure légère et manier les armes légères.

Confusion martiale • Guide urbain Novice

Vous désignez des cibles sur le champ de bataille en hurlant et en trépignant - décidément, vous n'aimez pas la bagarre...

À volonté • interne, psychique

Action simple • distance 10

Effet : un allié à portée peut effectuer une attaque de base de corps à corps ou de distance et ajoute 1d8 + Intelligence + votre niveau dégâts psychiques.

Esquive réflexe • Guide urbain Utilitaire

Vous roulez sur vous-même au moment où un coup vous atteint - même si l'attaque n'est pas vraiment physique.

Rencontre • interne

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : vous subissez des dégâts.

Effet : vous divisez les dégâts par deux.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Conseils prudents • Guide urbain Expert

C'est bien à l'abri que vous hurlez des conseils à vos compagnons sur la meilleure manière de se débarrasser de vos ennemis.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • zone explosion 2 à 10 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre la Vigueur

Réussite : 2d8 + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : les alliés dans la zone peuvent chacun effectuer une attaque de base de corps à corps.

Harceleur

Caractéristique principale : Intelligence

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Soins et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Coupe-jarret (niveau 1) : une fois par round, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts à un ennemi adjacent à un allié (2d6 au niveau 11 puis 3d6 au niveau 21).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Armes et armures : un harceleur peut porter une armure légère et manier les armes légères.

Coupures handicapantes • Harceleur Novice

Quelques coups rapides et bien placés suffisent à mettre un ennemi à genou.

À volonté • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1[A] + Intelligence + votre niveau dégâts physiques et la cible a un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Retraite en douceur • Harceleur Utilitaire

Avec une aisance déconcertante, vous vous soustrayez aux menaces, les unes après les autres.

Rencontre • martial

Action de mouvement • personnel

Effet : si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus. Vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à la moitié de votre vitesse de déplacement.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Profonde miséricorde • Harceleur Expert

Vous enfoncez votre lame au plus profond du corps de vos ennemis et déclenchez des hémorragies mortelles.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps ou distance arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 3[A] + deux fois Intelligence + votre niveau dégâts physiques. La cible subit 5 dégâts physiques continus et elle est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Larron

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Discrétion.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Mensonge éhonté (niveau 1) : vous n'avez pas peur de sortir les baratins les plus énormes. Si vous réussissez un test d'Influence contre la Volonté d'une créature, vous pouvez lui faire avaler un bobard qu'elle prendra comme argent comptant pendant un nombre de round égal à deux fois votre niveau avant de commencer à se poser des questions. Profitez bien de ce petit répit.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un larron peut porter une armure légère et manier les armes légères.

Irrépressible baratin • Larron Novice

Vous ne pouvez pas vous empêcher de parler continuellement, même en combat. Cela donne mal à la tête à vos adversaires qui n'arrivent plus à se concentrer.

À volonté • interne, psychique

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau + 2 contre Volonté

Réussite : 1d10 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible a un malus de -2 à l'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Ni vu ni connu • Larron Utilitaire

Non, non, monsieur, je vous assure, ce n'est pas moi.

Rencontre • interne

Action libre • personnel

Effet : si vous êtes au milieu d'une foule ou d'un groupe important de personne, vous réussissez automatiquement vos jets de Discrétion et vous êtes dissimulé.

Tautologie stochastique • Larron Expert

Quelques éléments de logique absurde, une énigme débitée trop vite, un galimatias en forme de jeu de mot - vos ennemis ne comprennent rien à ce que vous dites. Mais ça les déconcerte.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maître de guerre

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Perception et en Influence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.

Organisation militaire (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en initiative et tous vos alliés ont un bonus de +2.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et un allié à 5 cases ou moins gagne un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Armes et armures : un maître de guerre peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

Cri de guerre • Maître de guerre Novice

Vous hurlez sur vos ennemis et donnez des ordres à vos alliés qui peuvent se reposer.

À volonté • martial, psychique

Action simple • proximité explosion 10

Cible : une créature dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d8 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques et un allié adjacent à la cible peut se décaler de 2 cases.

Partage de la douleur • Maître de guerre Utilitaire

On ne se bat pas pour ses seigneurs, mais pour ses camarades.

Rencontre • martial, psychique, soins

Action simple • proximité explosion 5

Cible : vous ou un allié dans l'explosion ou deux alliés dans l'explosion

Effet : une cible au choix subit votre niveau dégâts psychiques et une autre regagne deux fois votre niveau points de vie et peut effectuer un jet de sauvegarde.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, puis trois fois au niveau 11 et quatre fois au niveau 21.

Détournement d'attention • Maître de guerre Expert

Vous frappez un ennemi si fort qu'il en oublie vos compagnons.

Rencontre • martial, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : avant l'attaque, un allié adjacent à la créature peut se décaler de sa vitesse de déplacement.

Attaque : Charisme + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + deux fois Charisme + votre niveau dégâts physiques et la cible glisse d'une case.

Noble

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence, en Érudition et en Perception.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Volonté.

Magistrature (niveau 1) : vous pouvez embrasser un lieu du regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Vous voyez tout ce qui n'est pas dissimulé. Vous avez un bonus de +5 en Perception pour examiner une zone plus précisément et y découvrir les éléments ou indices cachés.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et la cible est à terre.

Armes et armures : un noble peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

Aura du ruban rouge • Noble Novice

Un noble doit toujours se faire respecter et personne ne doit l'approcher de trop près.

À volonté • interne, psychique

Action simple • proximité explosion 1

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + Charisme + votre niveau dégâts psychique et la cible est poussée de 1 case.

Interrogatoire • Noble Utilitaire

Dès lors que vous avez des moyens légaux ou un appui officiel à votre disposition, vous pouvez faire parler n'importe qui.

Rencontre • interne

Action simple • distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : la cible répond à vos questions du mieux qu'elle peut en fonction de ses connaissances et de ses a priori. Ce pouvoir ne marche pas si vous employez une simple coercition brutale sans légitimité légale.

Renvoi de séance • Noble Expert

D'un geste de la main, vous vous faites obéir et la masse des pétitionnaires se disperse.

Rencontre • interne, psychique

Action simple • proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 2d10 + deux fois Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est poussée de 3 cases.

Pillard

Caractéristique principale : Force

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Discrétion et en Mécanique.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Réflexes.

Techniques du saboteur (niveau 1) : tant que vous ne portez pas d'armure, votre vitesse est augmentée de 2. Les dégâts à mains nues sont augmentés de deux catégories (1d4 devient 1d8 et 1d8 devient 1d12).

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et votre cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armes et armures : un pillard peut porter une armure légère et manier les armes légères.

Maîtrise de l'ennemi • Pillard Novice

Vous vous saisissez de votre ennemi, par un membre ou le cou, et le forcez à obéir à vos sollicitations.

À volonté • martial, physique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau contre Réflexes

Réussite : 1d6 + Force + le niveau dégâts physiques et la cible est étreinte jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si la cible est déjà étreinte, ajoutez 1d8 dégâts physiques.

Maintien (mineur) : votre étreinte est maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Réduire au silence • Pillard Utilitaire

Vous empêchez un ennemi de prévenir les siens.

Rencontre • martial

Action libre • corps à corps 1

Cible : une créature étreinte

Effet : la cible ne peut proférer aucun son, ni actionner d'alarme, tant qu'elle est étreinte. Elle ne peut effectuer aucune autre action que de tenter de se libérer de la prise.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, puis trois fois par rencontre à partir du niveau 11 et quatre fois au niveau 21.

Taume fracassante • Pillard Expert

Les techniques les plus avancées permettent de frapper l'air avec une telle force que les organes internes des ennemis en sont foudroyés.

Rencontre • martial, physique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Force + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 1d10 + deux fois Force + votre niveau dégâts physiques et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Salimbanque

Caractéristique principale : Charisme

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Influence et en Érudition. Tirez au hasard une troisième compétence.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +1 en Réflexes et en Volonté.

Réputation du barde (niveau 1) : vous bénéficiez d'un bonus de +5 à tous les tests d'Érudition pour vous rappeler des légendes, connaître le nom ou l'histoire des Armes. Vous ne payez jamais ni vos repas ni votre chambre dans les auberges – pour peu que vous acceptiez d'animer la soirée.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et vous ou un de vos alliés peut échanger une carte de destin comme si vous aviez activé un flux magique.

Armes et armures : un barde peut porter une armure légère et manier toutes les armes.

Chant chimérique • Salimbanque Novice

Quelques mots prononcés d'une voix sourde et chantante, comme une comptine oubliée venue du fond des âges, rappelant la puissance des chimères.

À volonté • interne, psychique

Action simple • proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d6 + Charisme + votre niveau dégâts psychiques.

Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans la décharge de 1 case.

Chant d'urgence • Salimbanque Utilitaire

Vous chantez sur un rythme saccadé qui vous insuffle, ainsi qu'à vos alliés, une rapidité surnaturelle.

Rencontre • interne

Action mineure • proximité explosion 2

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : vous faites glisser chaque cible de 2 cases.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir une deuxième fois par rencontre au niveau 11 puis une troisième fois au niveau 21.

Diphonie du vent du nord • Salimbanque Expert

Vous entonnez un air discordant qui enfle jusqu'à ressembler au mugissement d'un vent chargé de glace.

À volonté • interne, psychique

Action simple • zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme + votre niveau contre Volonté

Réussite : 1d10 + de Charisme + votre niveau dégâts psychiques et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans l'explosion de 3 cases.

Soldat

Bonus aux compétences (niveau 1) : vous avez un bonus de +4 en Athlétisme et en Endurance.

Bonus aux défenses (niveau 1) : vous avez un bonus de +2 en Vigueur.

Brute épaisse (niveau 1) : une fois par round, vous pouvez ajouter 1d6 dégâts.

Coup critique (niveau 2 ou 6) : quand vous obtenez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires et 5 dégâts continus.

Armes et armures : un soldat peut porter toutes les armures et manier toutes les armes.

Comme à l'entraînement • Soldat Novice

Vos frappes sont destinées à détruire vos ennemis. Point final.

À volonté • martial, arme

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme +2 contre la CA

Réussite : 2[A] + Force + votre niveau dégâts.

Marche audacieuse • Soldat Utilitaire

Vous vous déplacez avec aisance au milieu de vos ennemis.

Rencontre • martial

Action de mouvement • personnel

Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Spécial : ce pouvoir se recharge quand vous mettez un ennemi en péril ou quand vous le tuez.

Annihilation • Soldat Expert

Vos sergents vous ont bien formé, à gueuler en boucle « Tuer, Tuer, Tuer ! »

Rencontre • martial, arme, fiable

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 4[A] + deux fois Force + votre niveau dégâts.

Échec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

LES COMPÉTENCES

Pour chaque compétence, vous trouverez les actions habituelles que l'on peut accomplir en réussissant un test, ainsi que les capacités surnaturelles que vous pouvez développer à partir de l'échelon épique.

Aerobatie (Dextérité)

- effectuer une cascade sur le champ de bataille ou pour impressionner
- garder son équilibre sur des surfaces étroites ou glissantes, en progressant à demi-vitesse
- se dégager d'une étreinte, en effectuant un test contre les Réflexes de l'adversaire
- se libérer de liens, en effectuant un test contre la Volonté du géolier
- réduire les dégâts d'une chute de 1d6 et sauter de 2 cases de hauteur sans risque
- se remettre debout pour une action mineure (test difficile)

Aerobatie héroïque

- tomber de n'importe quelle hauteur sans risque ni dégâts
- ignorer les terrains difficiles
- se remettre debout pour une action libre

Athlétisme (Force)

- escalader une surface ou grimper à la corde
- nager en eaux vives
- effectuer un saut en hauteur ou en longueur, avec un sans élan
- se dégager d'une étreinte, en effectuant un test contre la Vigueur de l'adversaire
- courir vite
- enfoncer une porte ou tordre des barreaux
- intimider un adversaire pour le faire parler ou le convaincre de se rendre, en effectuant un test contre sa Volonté

Athlétisme héroïque

- parcourir une grande distance d'un seul bond et effectuer des sauts prodigieux
- bénéficier d'une célérité surnaturelle pour tous les déplacements stratégiques
- soulever des poids impossibles pour une créature normale

Discretion (Dextérité)

- se cacher en profitant d'un couvert
- se déplacer en silence
- se déguiser
- dissimuler des gestes particuliers au milieu d'un discours anodin
- effectuer des tours de passe-passe et des pickpockets

Discretion héroïque

- se déguiser instantanément avec seulement quelques accessoires simples
- prendre l'apparence et le visage d'une autre personne avec deux traits de fard
- se déplacer d'une ombre à une autre
- guider un groupe et l'occulter aux yeux ennemis

Endurance (Constitution)

- rester éveiller toute la nuit pour monter la garde
- monter des fortifications à temps avant une attaque
- tenir le coup lors d'une fête naine
- ignorer la faim et la soif
- conduire un chariot
- naviguer et barrer une embarcation
- retenir sa respiration
- supporter les températures extrêmes
- résister aux maladies

Endurance héroïque

- ne pas dormir pendant plusieurs jours
- ne plus manger et boire très modérément
- ne plus être affecté par les conditions extérieures ou les températures naturelles
- retenir sa respiration presque indéfiniment

Érudition (Intelligence)

- se rappeler d'un fait, d'une histoire, d'une légende, d'une connaissance
- lire, écrire et compter
- obtenir des informations en combat sur ses adversaires

Érudition héroïque

- puiser dans la mémoire du monde
- lire et comprendre toutes les langues
- coder et décoder des lettres à vue

Exploration (Sagesse)

- se repérer dans les ruines et les souterrains
- s'orienter dans les villes et cités et connaître l'architecture
- connaître les pierres et les minerais
- trouver de la nourriture ou un abri en milieu urbain
- trouver des informations en milieu urbain

Exploration héroïque

- se muer en caméléon dans les environnements urbains
- trouver des raccourcis en ville qui permettent d'aller deux fois plus vite
- s'orienter automatiquement dans les dédales et les labyrinthes

Influence (Charisme)

- draguer et séduire
- mentir et baratiner
- convaincre et négocier
- intimider et se faire obéir
- savoir s'habiller et se tenir en société

Influence héroïque

- hypnotiser une personne et la dominer en lui donnant des ordres brefs
- parler extrêmement fort pour qu'une foule puisse vous entendre sans effort
- créer une aura de présence qui tient les inopportuns à l'écart
- influencer des groupes entiers au lieu de simples individus

Intuition (Sagesse)

- chanter et jouer de la musique
- comprendre les motivations et sentir le mensonge
- aider psychologiquement ceux qui ont besoin d'un soutien
- manipuler les émotions

Intuition héroïque

- changer l'ambiance d'un lieu
- reconnaître une illusion
- connaître le prix de quelqu'un
- ignorer les effets de charme

Mécanique (Intelligence)

- falsifier un document
- crocheter une serrure
- installer ou désamorcer un piège
- bricoler et réparer des objets

Mécanique héroïque

- briser un objet avec la paume
- passer sur les pièges sans les déclencher
- ouvrir une serrure pour une action mineure
- réparer des objets même pratiquement détruits

Nature (Sagesse)

- calmer un animal, le domestiquer, le dresser
- s'orienter en extérieur
- trouver de la nourriture, un abri, de l'eau en extérieur
- connaître les plantes et leurs propriétés

Nature héroïque

- se muer en caméléon dans les environnements naturels
- marcher sans laisser de traces
- ignorer les conditions climatiques pour trouver à manger ou un abri

Perception (Sagesse)

- se tenir sur ses gardes
- repérer un détail dans le décor ou sur une personne
- fouiller une pièce ou une personne
- trouver des traces et les identifier
- évaluer la valeur d'un objet

Perception héroïque

- connaître la position et l'état des alliés à plusieurs centaines de mètres
- voir sous les étoiles et presque parfaitement de nuit
- entendre au loin et analyser les informations perçues en posant l'oreille au sol

Soins (Intelligence)

- connaître les poisons
- connaître les épices
- porter les premiers soins
- soigner les maladies
- interroger un prisonnier à la méthode batranobane

En combat, il faut dépenser une action simple au contact de la cible pour pouvoir la soigner. Un jet de Soins réussi (difficulté 15) coûte une récupération et redonne 1d8 points de vie. Si une rencontre se termine alors que les points de vie d'un porteur sont en dessous de 0, ce dernier est mort. Dans tous les cas, les règles des jets de sauvegarde contre la mort s'appliquent normalement tant que la rencontre se poursuit.

Soins héroïques

- vieillir très lentement
- posséder une aura de bonne santé et ignorer les maladies
- inventer de nouveaux épices
- ignorer les effets des poisons

LE MATÉRIEL

Tanæphis est un endroit dangereux. Vous ne vous y aventurez pas sans vous équiper – des armes, une bonne armure, un grand havresac avec un peu de matériel utile.

Matériel de départ : si vous êtes pressé, choisissez une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure et un havresac de voyageur. Vous aurez de quoi faire. Pour le reste, il vous restera à vous rendre dans une foire et à dépenser quelques rams.

Les armures

Les armures et les boucliers vous donnent un bonus à la CA. Vous ne pouvez profiter en même temps que de la meilleure armure et du bonus du bouclier – deux armures légères superposées ne donnent pas un meilleur bonus.

Armure légère : les armures légères vous permettent de vous déplacer relativement aisément et d'accomplir la plupart des tâches sans véritable gêne. Quand vous portez une armure légère, vous pouvez ajouter votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence à votre CA. Les armures légères comprennent les vestes de cuir, les pourpoints cloutés, les brigandines, les plastrons d'écaille légères, etc..

Armure lourde : les armures lourdes vous fournissent une très bonne protection contre la plupart des coups. Mais elles sont encombrantes et vous ne pouvez pas ajouter de modificateur de caractéristique à votre CA.

Bouclier : quand vous portez un bouclier, vous ne pouvez pas utiliser d'armes à distance comme les arcs ou les arbalètes, ni accomplir d'actions qui demandent l'usage des deux mains.

Armure	Avantage
Armure légère	Bonus d'armure de +3 à la CA
Armure lourde	Bonus d'armure de +7 à la CA
Bouclier	Bonus de bouclier de +1 à la CA et aux Réflexes

Les armes

La description des armes vous indiquent quelles caractéristiques utiliser quand vous attaquez avec elles ainsi que le bonus de précision que vous devez ajouter à votre jet d'attaque et les dés de dégâts que vous devez utiliser. Quand vous utilisez une arme (avec une attaque de base ou avec un pouvoir comprenant le mot-clef Arme), on utilise le symbole [A] pour représenter ses dégâts. Quand vous voyez [A], remplacez-le par les dégâts de l'arme utilisée. 2[A] signifie que vous devez lancer les dés de dégâts deux fois et additionner les résultats, 3[A] veut dire jeter les dés trois fois, etc.. Ainsi, par exemple, si une arme inflige 2d6 dégâts, 2[A] indique qu'il faut lancer 4d6.

Bien entendu, les armes se manipulent à une ou deux mains, selon la description. Ainsi, vous ne pouvez pas utiliser une arme à deux mains si vous portez un bouclier.

Voici les différentes catégories d'armes que l'on retrouve dans le tableau :

Armes de corps à corps légères : ce sont les armes qui nécessitent de la rapidité et de la finesse - (une main) dague, épée courte, rapière, hachette ; (deux mains) bâton.

Armes de corps à corps lourdes : ce sont les armes qui réclament du muscle et de la poigne pour frapper les adversaires - (une main) épée, épée bâtarde, hache de bataille, marteau de guerre ; (deux mains) épée à deux mains, grande hache naine, bec de corbin, hallebarde, épieu, lance.

Armes à distance légères : ce sont les projectiles que vous pouvez lancer à la tête de vos adversaires - (une main) couteau de lancer, shuriken, cailloux ; (deux mains) arc court, arbalète de poing, fronde.

Armes à distance lourdes : ce sont les armes un peu plus lourdes et les armes de trait - (une main) javelines, hachette de jet, gros caillou bien lourd ; (deux mains) arc de guerre, arbalète lourde.

Mains nues	Car.	Précision	Dégâts	
Attaque rapide	Dex/Int	+3	1d4	
Attaque appuyée	For/Con	+2	1d8	
Armes de CàC légères	Car.	Précision	Dégâts	
Arme à une main	Dex/Int	+3	1d8	
Arme à deux mains	Dex/Int	+3	1d12	
Armes de CaC lourdes	Car.	Précision	Dégâts	
Arme à une main	For/Con	+2	2d6	
Arme à deux mains	For/Con	+2	2d8	
Armes à distance légères	Car.	Précision	Dégâts	Portée
Arme à une main	For/Con	+3	1d8	10 cases
Arme à deux mains	Dex/Int	+3	1d12	20 cases
Armes à distance lourdes	Car.	Précision	Dégâts	Portée
Arme à une main	For/Con	+2	2d6	10 cases
Arme à deux mains	Dex/Int	+2	2d8	20 cases
Autres	Car.	Précision	Dégâts	
Bouclier (CA+1)	For/Con	+1	2d6	

LES SUIVANTS

À chaque fois que vous pouvez prendre un suivant, donnez-lui un nom, un métier et associez-le à une compétence. Lorsque vous lancez le d20 pour cette compétence, tout résultat compris entre 2 et 7 donne un score réel de 8 au dé - le suivant vous aide à utiliser cette compétence et vous conseille.

Choisissez l'un de ces pouvoirs pour chaque suivant :

Tu dois tenir ! • Suivant

Rencontre • relation

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : Vous êtes mourant et vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort.

Effet : Vous vous relevez. Vous revenez à un nombre de points de vie égal à votre niveau. De plus vous gagnez un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si vous possédez encore votre second souffle, vous pouvez le dépenser immédiatement. Le bonus aux défenses passe alors à +4.

Mon cœur est rage • Suivant

Rencontre • relation

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : Vous êtes mis en péril par une attaque ennemie.

Effet : Vous bénéficiez d'un bonus de 1d6 aux dégâts que vous infligez jusqu'à la fin de la rencontre. Ce bonus passe à 1d6 + 6 contre la créature qui vous a mis en péril.

Ne jamais céder ! • Suivant

Rencontre • relation

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : Une créature vous impose un déplacement forcé.

Effet : Le déplacement forcé est annulé et vous pouvez le retourner contre son initiateur. De plus vous pouvez lui imposer un des effets suivants : à terre, +1 case au déplacement forcé s'il stipulait de glisser la cible et +2 cases si la capacité utilisée avait pour effet de pousser ou tirer la cible.

Avec toute notre haine • Suivant

Rencontre • relation

Action libre • personnel

Déclencheur : Vous effectuez une attaque.

Effet : Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque. Si votre attaque touche vous infligez 2d6 + votre niveau dégâts supplémentaires. De plus votre attaque est un coup critique sur un résultat de 17 ou plus sur le d20.

Je vais détourner son attention • Suivant

Rencontre • relation

Action libre • personnel

Déclencheur : Vous vous décalez.

Effet : Décalez vous de 3 cases supplémentaires. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos jets de *Discrétion* (sauvegarde annule). De plus vos ennemis subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Tuer ne demande pas de courage, sauver si • Suivant

Rencontre • relation

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : Vous êtes touché par une attaque à distance.

Effet : Vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux défenses contre cette attaque. Si elle vous touche tout de même, les dégâts qu'elle vous inflige sont divisés par deux.

Riposte douloureuse • Suivant

Rencontre • relation

Réaction immédiate • personnel

Déclencheur : Vous êtes touché par une attaque de corps à corps.

Effet : Vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux défenses contre cette attaque. Si elle vous touche tout de même, la créature attaquante subit la moitié des dégâts qu'elle vient de vous infliger.

Couvrez moi ! • Suivant

Rencontre • relation

Action libre • personnel

Déclencheur : Vous effectuez un déplacement.

Effet : Les déplacements que vous effectuez ne provoque pas d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour.

Trouver la force et le courage • Suivant

Rencontre • relation

Action libre • personnel

Déclencheur : Vous commencez votre tour de jeu sans être mourant.

Effet : Vous effectuez vos jets de sauvegarde en début et en fin de tour. Cet effet perdure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Coup surnois • Suivant

Rencontre • relation

Action libre • personnel

Déclencheur : Vous effectuez une attaque qui fait passer une créature en péril.

Effet : La créature subit deux des effets suivants : dégâts continus (5), -2 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, -1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, ralenti (sauvegarde annule), -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ou dépossédée d'un objet (autre qu'une arme ou armure).

Tel est pris • Suivant

Rencontre • relation

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : Vous êtes victime d'un effet qu'une sauvegarde peut annuler.

Effet : Faites immédiatement un jet de sauvegarde contre l'effet en question. Si le jet est réussi c'est le lanceur de cet effet qui se retrouve affecté par celui-ci. Si vous échouez, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au prochain jet de sauvegarde contre cet effet.

Spécial : Les créatures qui possèdent un bonus aux jets de sauvegarde l'impose comme malus à votre jet pour rediriger l'effet préjudiciable.

Écartez-vous misérables • Suivant

Rencontre • relation

Interruption immédiate • personnel

Déclencheur : Un ennemi pénètre dans une case qui vous est adjacente.

Effet : Tous les ennemis à 3 cases ou moins de vous sont poussés de 3 cases.

L'ARME

Voici le moment de créer votre Arme. Vous avez 50 points de création à répartir dans plusieurs catégories : le type de l'arme, sa composition, ses bonus et ses pouvoirs. Vous pourrez glaner quelques points de création supplémentaires en lui choisissant des motivations, dans la limite de 20 points maximum. Enfin, vous devrez lui choisir quelques motivations.

LE TYPE

Il faut commencer par choisir le type d'arme et payer son coût.

Armes de CaC légères	Coût
Arme à une main	2
Arme à deux mains	5
Armes de CaC lourdes	Coût
Arme à une main	6
Arme à deux mains	8
Autres	Coût
Bouclier (CA+1)	6

LA COMPOSITION

Le chiffre sur la ligne de composition indique le coût de celle-ci.

Acier ♦ Arme 3

Amélioration : aucune

Pouvoir (quotidien) : choisissez un pouvoir de rencontre de l'Arme. Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous l'avez déjà utilisé.

Acier irisé ♦ Arme 8

Amélioration : l'Arme détecte automatiquement les poches de magie glauque et les exals à 5 cases ou moins.

Pouvoir (rencontre) : choisissez un pouvoir de rencontre de l'Arme. Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous l'avez déjà utilisé.

Cristal elfique ♦ Arme 13

Amélioration : précision +1

Pouvoir (rencontre) : choisissez un pouvoir de rencontre de l'Arme. Deux fois par rencontre, vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous l'avez déjà utilisé.

Fer météorique ♦ Arme 15

Amélioration : précision +1, +1d6 dégâts, CA+1

Pouvoir : aucun

Embuée ♦ Arme 5

Amélioration : CA +1

Pouvoir : aucun

Mercure ♦ Arme 10

Amélioration : précision +1, +1d6 dégâts

Pouvoir : aucun

Obsidienne • Arme 5

Amélioration : +1d6 dégâts

Pouvoir : aucun

Os • Arme 5

Amélioration : précision +1

Pouvoir : aucun

Pierre de lune • Arme 15

Amélioration : pertes et gains de tension modifiés par les circonstances

Pouvoir (à volonté) : au lieu de dépenser une récupération, le porteur peut choisir d'encaisser un point de tension pour les mêmes effets (récupération de points de vie, second souffle, etc.)

Pierre volcanique • Arme 8

Amélioration : l'Arme flotte sur l'eau.

Pouvoir (rencontre) : choisissez un pouvoir de rencontre de l'Arme lié au feu, à la chaleur ou à la lumière. Vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous l'avez déjà utilisé.

LES BONUS

Vous pouvez acheter des bonus particuliers que l'Arme donne au porteur.

Précision : précision de l'arme +1 pour 5 points de création, avec un maximum de +3.

Bonus à la classe d'armure : CA+1 pour 5 points de création, avec un maximum de +3 à la création.

Bonus aux sauvegardes : +1 dans une sauvegarde au choix (Vigueur, Réflexes, Volonté) pour 3 points de création, avec un maximum de +5 à la création.

Bonus aux compétences : +4 dans une compétence au choix pour 5 points de création. On ne peut pas choisir deux fois la même compétence à la création.

LES POUVOIRS

Le type de pouvoir (Novice, Expert, Utilitaire) indique l'effet sur la jauge d'Exal. Le chiffre qui suit est le coût d'achat du pouvoir.

Absorption • Arme Novice 12

L'Arme absorbe la vie des adversaires de son porteur.

Rencontre • divin, physique, soins

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Choix + votre niveau + la précision de l'arme contre Vigueur

Réussite : 2[A] + Choix + votre niveau dégâts physiques.

Effet : dépensez une récupération pour récupérer un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril.

Adrénaline • Arme Utilitaire 10

Vous rebattez les cartes pour mieux vous reprendre.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Effet : changez immédiatement toutes vos cartes de destin, même celles utilisées, pour de nouvelles.

Animation de morts-vivants • Arme Expert 20

La mort n'est qu'un commencement avec vous.

À volonté • divin, animation

Action simple • distance 20

Cible : le cadavre d'une créature tuée récemment

Effet : vous animez un mort-vivant de niveau 1 qui agira sur vos ordres.

Maintien (libre) : le mort-vivant effectue une action simple.

Maintien (mineur) : le mort-vivant se déplace de sa VD.

Apaisement • Arme Utilitaire 10

Un peu de répit...

Quotidien • divin, soins

Action mineure • personnel, corps à corps

Effet : vous ou un de vos alliés perdez 1d6 points de tension

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par jour (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Arme en main • Arme Utilitaire 5

Vous récupérez une arme.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Cible : une arme à 20 cases ou moins, sauf les Armes-dieux autre que la vôtre

Attaque : si l'arme est tenue par un adversaire, Choix + votre niveau contre Volonté

Effet : l'arme se retrouve dans votre main.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Attaque de meute • Arme Novice 11

Un animal qui vous accompagne vous aide à annihiler vos adversaires.

À volonté • divin, arme, physique

Action simple • corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Choix + votre niveau + la précision de l'arme contre la CA

Réussite : 1[A] + Choix + votre niveau dégâts physiques et un de vos animaux peut porter une attaque de base de corps à corps contre une créature à portée.

Aura d'invulnérabilité • Arme Utilitaire 10

Vous êtes plus difficile à toucher, tout comme vos amis.

Rencontre • divin, aura

Action simple • proximité explosion 1

Cible : le porteur et tous les alliés dans la zone

Effet : la cible gagne +1 dans ses défenses.

Maintien (mineur) : vous maintenez votre aura jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aura de confusion • Arme Expert 15

Vos ennemis ne savent plus où ils en sont...

Rencontre • divin, aura

Action simple • proximité explosion 1

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Choix + votre niveau contre Volonté

Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule)

Maintien (mineur) : vous maintenez l'aura jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aura de courage • Arme Utilitaire 12

Tenir quand d'autres tombent.

Rencontre • divin, soins, aura

Action simple • proximité explosion 5

Cible : tous les alliés dans la zone

Effet : la cible regagne 2[A] points de vie supplémentaires s'il prend un second souffle.

Maintien (mineur) : vous maintenez votre aura jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aura de désespoir • Arme Expert 12

Chacun voit venir la fin.

Rencontre • divin, aura

Action simple • proximité explosion 1

Cible : toutes les créatures dans la zone

Effet : une cible en péril est excitée.

Maintien (mineur) : vous maintenez votre aura jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aura de peur • Arme Expert 15

Le porteur est vraiment effrayant.

Rencontre • divin, aura

Action simple • proximité explosion 1

Cible : toutes les créatures dans la zone

Effet : une cible en péril est effrayée.

Maintien (mineur) : vous maintenez votre aura jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Biomécanique - bouche • Arme Utilitaire 5

L'Arme possède une bouche qui lui permet de parler par elle-même.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : l'Arme peut utiliser la compétence Influence de son porteur avec ses éventuels bonus.

Biomécanique – cœur • Arme Utilitaire 10

L'Arme possède une excroissance de chair qui palpite.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : si le porteur meurt, il devient un mort-vivant de son niveau jusqu'à la fin de la rencontre et durant niveau minutes, le temps de fuir, de trouver un nouveau porteur ou en tout état de cause de se mettre à l'abri.

Biomécanique – crochet • Arme Novice 5

L'Arme possède un crochet chitineux.

À volonté • divin, physique

Réaction • corps à corps 1

Déclencheur : le porteur effectue une attaque d'opportunité

Cible : la créature ciblée

Attaque : Choix + votre niveau contre CA

Réussite : 1d6 + Choix + votre niveau dégâts physiques.

Spécial : cette attaque est effectuée en plus de l'attaque d'opportunité du porteur.

Biomécanique – crocs • Arme Novice 5

L'Arme doit posséder le pouvoir Biomécanique - bouche. Elle peut mordre.

À volonté • divin, physique

Action mineure • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Choix + votre niveau contre CA

Réussite : 1d6 + Choix + votre niveau dégâts physiques.

Biomécanique – infection • Arme Expert 5

L'Arme est vraiment morbide.

Rencontre • divin

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Choix + votre niveau contre Vigueur

Réussite : la cible contracte une maladie qui le couvre de pustules pendant plusieurs jours. Elle est affaiblie et hébétée.

Biomécanique – œil • Arme Utilitaire 6

Un œil vous regarde.

À volonté • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : le porteur n'est pas satisfait d'un jet de Perception.

Effet : relancez immédiatement le jet avec un bonus de +4 et prenez le meilleur résultat

Biomécanique – organes sexuels • Arme Utilitaire 5

Invisibles au repos, mais pas quand l'Arme est excitée.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : l'Arme révèle ses organes génitaux, masculins ou féminins selon sa conformation, pleinement fonctionnels et utilisables. Le désir de Plaisir est majoré de 1.

Biomécanique – pseudopode • Arme Utilitaire 5

Un long pseudopode rattache l'Arme à son porteur.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : le porteur ne peut pas être désarmé en combat. L'Arme peut manipuler des petits objets à moins de cinquante centimètres d'elle.

Bond • Arme novice 5

Sauter haut et loin.

À volonté • divin

Action mouvement ou réaction • personnel

Effet : le porteur peut bondir de sa VD en longueur et en hauteur pour une action de mouvement. S'il tombe, il peut ignorer les dégâts des VD premières cases, même si sa chute est involontaire.

Brouillard • Arme Expert 10

Une nappe de brouillard épais se répand.

Rencontre • divin, zone

Action simple • proximité explosion 5

Effet : le brouillard offre un abri total aux créatures qui y pénètrent et le terrain couvert est considéré comme difficile. Le brouillard reste jusqu'à la fin de la rencontre et ne se déplace pas.

Chance • Arme Utilitaire 10

Ouais, c'est un peu cheaté tout ça...

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : un jet quelconque ne vous plaît pas.

Effet : relancez le jet avec un bonus de +4 et gardez le meilleur résultat.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Communication longue distance • Arme Utilitaire 5

Votre voix porte loin.

À volonté • divin,

Action libre • personnel

Effet : l'Arme peut communiquer avec d'autres Armes jusqu'à une distance de niveau x 120 cases, au lieu de 30 cases seulement.

Compétence maîtrisée • Arme Utilitaire 5

Difficile de vous tromper dans ce domaine.

À volonté • divin

Interruption • personnel

Déclencheur : le résultat d'un jet dans la compétence associée au pouvoir ne vous plaît pas.

Effet : relancez immédiatement le jet et prenez le meilleur résultat

Dégâts à distance • Arme Utilitaire 5

Bien pratique parfois.

Rencontre • divin

Action libre • personnel

Effet : transformez un mot-clef corps à corps arme en distance 10 dans n'importe quel pouvoir.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Dégâts maintenus • Arme novice 5

Vous faites mal et plus longtemps.

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : vous infligez des dégâts avec une arme.

Effet : ajoutez dégâts continus 5 (sauvegarde annule).

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (dégâts continus 10 au niveau 11 et dégâts continus 20 au niveau 21).

Dégâts massifs • Arme novice 2

Vous faites vraiment plus mal.

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : vous infligez des dégâts avec une arme.

Effet : ajoutez 1[A] aux dégâts.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Dégâts spéciaux • Arme Utilitaire 5

L'Arme a quelques capacités vraiment bizarres.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : les dégâts de l'Arme sont d'un type choisi à la création : feu, froid, acide, poison, électricité, radiant, etc.. L'Arme choisit librement d'appliquer ou non le mot-clef à ses dégâts.

Dégâts supérieurs • Arme Utilitaire 15

Vos dégâts spéciaux sont bien plus déléteres qu'il n'y paraît.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : vous infligez 5 dégâts spéciaux supplémentaires sur chaque attaque.

Déplacement sur l'eau • Arme Novice 5

Ça ne vous rappelle pas quelqu'un ?

Rencontre • divin

Mouvement • personnel

Effet : vous pouvez effectuer un mouvement sur l'eau comme sur la terre ferme.

Maintien (mouvement) : vous effectuez un mouvement sur l'eau comme sur la terre ferme.

Destruction • Arme Expert 10

Vous cassez les jouets de vos ennemis.

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : vous infligez des dégâts à une cible qui porte une armure ou un bouclier.

Effet : vous brisez l'armure ou le bouclier et votre adversaire a un malus de -2 à la CA et aux Réflexes jusqu'à la fin de la rencontre.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Détection de la vie • Arme Utilitaire 5

Vous pouvez repérer les êtres vivants à portée, mais si vous estimez la taille, vous ne savez pas forcément ce que c'est - humain ou animal.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Effet : vous repérez les êtres vivants à 20 cases ou moins, plus 1 case par niveau du porteur.

Maintien (mineur) : vous continuez à détecter les êtres vivants à portée.

Détection du danger • Arme Utilitaire 15

Vous sentez quand les choses vont aller mal pour vous.

Rencontre • divin,

Réaction • personnel

Déclencheur : un adversaire réussit une attaque ou vous déclenchez un piège.

Effet : en réalité, il ne s'est rien passé et vous avez parfaitement esquivé le danger.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Détection du fluide • Arme Utilitaire 10

Vous pouvez repérer les manifestations du fluide à portée - utilisation d'un pouvoir d'Arme, poche de magie glauque, etc., sans forcément pouvoir déterminer ce dont il s'agit.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Effet : vous repérez les manifestations du fluide à 10 cases ou moins, plus 1 case par niveau du porteur. Vous pouvez effectuer un jet d'Érudition pour déterminer la nature de celles-ci.

Maintien (mineur) : vous continuez à détecter les manifestations de fluide à portée.

Détection du mensonge • Arme Novice 10

Vous sentez si les gens vous mentent consciemment.

Quotidien • divin,

Action libre • personnel

Effet : Vous savez si quelqu'un vous ment au cours de la scène en cours. Si la personne est persuadée qu'elle dit la vérité, vous ne sentez rien.

Disparition • Arme novice 10

L'Arme s'enfonce et s'extirpe du corps du porteur à volonté, ou presque.

À volonté • divin

Action mineure • personnel

Effet : l'Arme disparaît intégralement dans le corps du porteur, causant 1d6 dégâts physiques. Elle est complètement cachée et indétectable. Le porteur peut utiliser ses traits et bonus mais pas ses autres pouvoirs. L'Arme réapparaît en causant 1d6 dégâts physiques.

Empathie animale • Arme Utilitaire 10

Vous parlez aux animaux, plus ou moins.

À volonté • divin

Action mineure • personnel

Effet : vous pouvez communiquer avec les animaux, en tout cas les comprendre et vous faire comprendre dans les grandes lignes. Vous avez un bonus de +4 pour toutes les actions qui impliquent leur utilisation (comme l'équitation). Vous pouvez leur donner des ordres simples.

Folie • Arme Expert 17

Le porteur provoque des hallucinations horribles et cauchemardesques.

Rencontre • divin

Action simple • Décharge 3

Cible : les créatures dans la zone

Attaque : Choix + votre niveau +2 contre Volonté

Réussite : la cible est étourdie (sauvegarde annule) puis elle est confuse et désorientée jusqu'à la fin de la rencontre.

Halo de suspension • Arme Utilitaire 10

Elle n'est pas si lourde que ça...

À volonté • divin,

Action libre • personnel

Effet : l'arme est plus lourde à l'impact qu'il n'y paraît. Augmentez sa classe de dégâts d'un cran.

Intrusion mentale • Arme Expert 10

Vous pouvez récupérer une information dans la tête d'une cible proche du porteur

Rencontre • divin, psychique

Action simple • corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Choix + votre niveau +2 contre Volonté

Réussite : vous récupérez une information que l'on peut exprimer en une phrase.

Invisibilité • Arme Expert 12

Vous devenez invisible.

Rencontre • divin

Mouvement • personnel

Effet : vous êtes invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maintien (mineur) : vous restez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Lévitiation • Arme Novice 6

Vous lévitez. Si si.

Rencontre • divin

Mouvement • personnel

Effet : vous vous déplacez horizontalement et verticalement de votre VD, ignorant ainsi les terrains difficiles.

Maintien (mouvement) : vous continuez à léviter jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Lumière • Arme Utilitaire 3

L'Arme brille comme une torche.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : l'Arme éclaire avec la puissance d'une torche sur 10 cases alentours.

Malchance • Arme Utilitaire 10

Ouais, c'est un peu cheaté tout ça encore...

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : le jet d'un adversaire ne vous plaît pas.

Effet : il relance le jet avec un malus de -4 et garde le moins bon.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Nappe d'ombre • Arme Expert 15

Les ténèbres entourent le porteur.

Rencontre • divin, zone

Action simple • proximité explosion 2

Effet : les ténèbres offrent un abri total aux créatures qui y pénètrent et le terrain couvert est considéré comme difficile. La nappe d'ombre reste jusqu'à la fin de la rencontre et se déplace avec le porteur. Ce dernier est immunisé aux effets de la nappe : il attaque normalement et le terrain est normal (sauf contre-indication).

Nyctalopie • Arme Utilitaire 5

Le porteur peut voir dans le noir ou les ténèbres.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : le porteur peut voir clairement sous les étoiles comme en plein jour et peut distinguer dans les ténèbres complètes jusqu'à 10 cases.

Orientation • Arme Utilitaire 3

Vous savez toujours où vous êtes. Pas de risque de croiser les sorcières de Blair.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : vous connaissez la direction de Pôle, ainsi que les directions cardinales. Vous savez à quelle distance se trouve un lieu que vous connaissez bien.

Parade de projectile • Arme Utilitaire 10

Vous êtes bien protégé contre les attaques à distance.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : vous bénéficiez en permanence des conditions d'un abri partiel face aux attaques à distance.

Paralysie • Arme Expert 15

Vos adversaires se raidissent un instant.

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : vous infligez des dégâts à une créature.

Effet : la créature est étourdie (sauvegarde annule) puis immobilisée (sauvegarde annule).

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Passe-muraille • Arme Novice 5

Vous passez au travers des obstacles solides.

Rencontre • divin

Mouvement • personnel

Effet : vous pouvez effectuer un mouvement qui traverse des objets physiques (comme des murs). Vous devez finir votre mouvement sur une case libre, sinon le pouvoir ne fonctionne pas et vous avez perdu votre action.

Polymorphie • Arme Expert 10

Vous changez d'apparence.

Quotidien • divin

Action simple • personnel

Effet : vous modifiez votre apparence - cheveux, yeux, traits du visage, etc. L'effet dure une heure. Vous pouvez reprendre le pouvoir pour pouvoir changer de sexe ou de morphologie.

Maintien (action simple) : vous maintenez le pouvoir une heure de plus.

Pouvoirs intériorisés • Arme Utilitaire 5

Même dissimulée, l'Arme est toujours aussi efficace.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : même sous l'effet du pouvoir Disparition, l'Arme peut continuer à utiliser ses autres pouvoirs.

Prémonition • Arme Utilitaire 10

Les rêves sont le pouvoir.

Quotidien • divin

Action libre • personnel

Effet : vous faites un rêve important au cours d'un repos long. Le rêve est symbolique, mais porteur d'informations. Un test d'Érudition peut être exigé pour le décoder correctement.

Projection • Arme novice 7

Quand vous frappez, vous ne faites pas semblant.

Rencontre • divin

Réaction • personnel

Déclencheur : vous infligez des dégâts à une créature.

Effet : la cible est poussée de votre niveau case ou jusqu'à ce qu'elle impacte un obstacle et subit 1d6 dégâts par case parcourue.

Réflexes surnaturels • Arme Utilitaire 5

Vous allez plus vite que tout le monde.

Rencontre • divin

Action libre • personnel

Effet : vous avez un bonus de +4 en Initiative.

Régénération • Arme Utilitaire 5

Vous récupérez rapidement de vos blessures.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Effet : tant que vous êtes en péril et jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez Régénération 5.

Réserve de fluide • Arme Expert 10

Vous puisiez dans la magie de Tanæphis, à vos risques et périls.

Rencontre • divin

Action libre • personnel

Effet : vous pouvez activer un pouvoir de rencontre déjà utilisé.

Résistance • Arme Expert 10

Même pas mal.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Effet : vous gagnez Résistance 5 contre un type de dégâts (physique, psychique ou spéciaux). Le type de dégâts est choisi en même temps que le pouvoir. Vous pouvez acheter ce pouvoir plusieurs fois.

Spécial : vous gagnez Résistance 10 au niveau 11 et Résistance 15 au niveau 21.

Saut temporel • Arme Expert 8

Vous avancez vers le futur et disparaissiez du présent.

Rencontre • divin

Mouvement • personnel

Effet : vous disparaissiez pour 1d6 tours pendant lesquels vous n'existiez plus pour personne et n'agissiez pas.

Maintien (mineur) : vous continuez à passer le temps pour 1d6 nouveaux tours.

Téléportation • Arme Expert 10

Vous vous téléportez loin.

Rencontre • divin, téléportation

Action simple • personnel

Effet : vous vous téléportez à vue ou dans un endroit que vous connaissez à moins de 1000 cases de vous.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Téléportation de combat • Arme Expert 7

Vous vous téléportez à quelques pas.

Rencontre • divin, téléportation

Interruption • personnel

Déclencheur : vous allez porter une attaque.

Effet : juste avant l'attaque, vous vous téléportez de 3 cases puis effectuez votre action normalement. Votre cible vous donne un avantage de combat.

Téléportation de groupe • Arme Expert 15

Vous emmenez du monde avec vous.

Rencontre • divin,

Action simple • personnel

Effet : vous vous téléportez à vue ou dans un endroit que vous connaissez à moins de 1000 cases de vous. Vous pouvez emmener les alliés à 2 cases ou moins de vous.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre (trois au niveau 11 et quatre au niveau 21).

Tornade • Arme Expert 10

Une tornade de vent vous entoure et empêche les attaques de vous atteindre.

Rencontre • divin

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un abri partiel contre les attaques de corps à corps et d'un abri total contre les attaques à distance.

Maintien (mineur) : le pouvoir dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Transformation • Arme Utilitaire 10

L'Arme change de forme pour convenir au style de son porteur.

À volonté • divin

Action mineure • personnel

Effet : l'Arme prend la forme qui convient le mieux à son porteur. Elle peut changer de catégorie (corps à corps lourd vers corps à corps léger) mais uniquement dans ce sens.

Vitesse surhumaine • Arme Expert 10

Vous êtes vraiment plus rapide que tout le monde. Vraiment.

Rencontre • divin

Action libre • personnel

Effet : vous avez une action simple de plus à votre tour.

Voix • Arme Novice 6

L'Arme s'exprime intelligiblement.

À volonté • divin

Action libre • personnel

Effet : l'Arme s'exprime d'une voix désincarnée qui flotte autour de son porteur. Elle peut utiliser la compétence Influence de celui-ci pour convaincre, baratiner et argumenter.

LES LIMITATIONS ET LES CONDITIONS

Les conditions

Contrecoup • Arme Condition X

L'utilisation du pouvoir vous fait mal.

Effet : vous subissez X dégâts psychiques.

Effort • Arme Condition 10

L'utilisation du pouvoir vous affaiblit.

Effet : vous perdez un point de récupération.

Latence • Arme Condition X

Vous devez attendre que le pouvoir se déclenche.

Effet : le pouvoir se déclenche au bout de X tours.

Maîtrise • Arme Condition 2

Vous devez maîtriser une compétence particulière pour pouvoir utiliser le pouvoir.

Effet : vous devez avoir un bonus de +4 dans la compétence.

Maîtrise supérieure • Arme Condition 5

Vous devez maîtriser une compétence particulière pour pouvoir utiliser le pouvoir.

Effet : vous devez avoir un bonus de +8 dans la compétence.

Rituel • Arme Condition X

Vous devez accomplir un rituel particulier pour que le pouvoir se déclenche.

Effet : vous perdez votre action mineure pendant X divisé par deux tours.

Sacrifice • Arme Condition 7

Vous devez faire mal pour que le pouvoir se déclenche.

Effet : vous devez passer un adversaire en péril.

Stress • Arme Condition 10

L'utilisation du pouvoir vous stresse.

Effet : vous gagnez un point de tension.

Tabou • Arme Condition X

L'utilisation du pouvoir est restreinte.

Effet : choisissez des circonstances où le pouvoir ne peut pas fonctionner. Le gain de points de création est de 3 pour une circonstance restreinte et de 7 pour une circonstance large. Vous gagnez un (large) ou deux (restreinte) point de tension si vous enfrez le tabou.

Les limitations

Angoisse extrême • Arme limitation 5

L'Arme est perpétuellement stressée.

Effet : vous gagnez un point de tension à chaque fois que vous obtenez un résultat de 1 sur le d20.

Apathie • Arme limitation 10

L'Arme semble se désintéresser de vous.

Effet : vous ne pouvez pas prendre de second souffle en combat.

Aversion • Arme limitation 5

L'Arme est un peu raciste, non ?

Effet : l'Arme refuse de se lier à un porteur d'une ethnie particulière.

Cauchemars • Arme limitation 5

Vous dormez vraiment mal à cause des cauchemars de votre Arme.

Effet : vous gagnez un point de tension après chaque repos long, une fois que vous avez dépensé vos points de récupération.

Désir atrophié • Arme limitation 2/5/8

Il y a des choses que l'Arme n'aime pas.

Effet : choisissez un désir. Si vous cédez à ce désir, vous gagnez 1/2/3 points de tension.

Désir exacerbé • Arme limitation 2/5/8

Il y a des choses que l'Arme adore.

Effet : choisissez un désir. Si vous ne cédez pas à ce désir, vous gagnez 1/2/3 points de tension.

Désir maximum • Arme limitation X

L'arme a du mal à s'entendre avec certaines personnes.

Effet : choisissez un désir. Si le désir du porteur est supérieur à 5 - X, vous avez un malus de -4 à tous vos jets de compétence et de combat.

Désir minimum • Arme limitation X

L'arme a du mal à s'entendre avec certaines personnes.

Effet : choisissez un désir. Si le désir du porteur est inférieur à X, vous avez un malus de -4 à tous vos jets de compétence et de combat.

Interdit • Arme limitation 3

Votre Arme vous interdit certaines activités et actions.

Effet : vous perdez un point de récupération si vous pratiquez ces activités malgré tout.

Lien de sang • Arme limitation 5

L'Arme est habituée à ce que son porteur fasse partie d'une ethnie particulière.

Effet : si le porteur est d'une autre ethnie, il perd un point de récupération et gagne un point de tension après chaque repos long.

Obligation • Arme limitation 2/5/8

L'Arme exige que son porteur accomplisse certaines activités.

Effet : si le porteur n'accomplit pas l'action dans le temps imparti (une fois par mois/jour/semaine), il ne peut pas utiliser les pouvoirs de l'Arme.

Parasite • Arme limitation 7

L'Arme pompe dans les réserves vitales du porteur.

Effet : le porteur perd un point de récupération chaque matin.

Peur incontrôlable • Arme limitation 2/5/8

L'Arme a des phobies.

Effet : choisissez une phobie rare, peu commune ou courante. Les gains de tension sont doublés dans ces circonstances.

Restriction vestimentaire • Arme limitation 5

L'Arme doit se prendre pour un paragon de la mode.

Effet : tant que vous ne souscrivez pas à ces restrictions, vous ne pouvez pas utiliser les pouvoirs de l'Arme.

Sangsue • Arme limitation 15

L'Arme sape les forces vitales de son porteur.

Effet : au début de chaque rencontre, vous perdez un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.

LES ÉPICES

Baiser d'Ophis • Épice

Ce liquide ocre au goût amer est un contrepoison universel particulièrement efficace.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre le poison avec un bonus de +4.

Cendres d'Ophis • Épice

Cette poudre claire et sans saveur augmente les sensations de plaisir.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : les gains et pertes de tension liées au désir de plaisir sont augmentées de 1 jusqu'au prochain repos long.

Cendres de Raz • Épice

Une fine poussière noire qu'il vaut mieux ne pas respirer.

Consommable • épice

Action simple • explosion 1 à 5 cases

Cible : tous les créatures dans la zone

Attaque : Dextérité + votre niveau contre Vigueur

Réussite : 5 dégâts physiques continus (sauvegarde annule) par point de puissance de l'épice.

Cristal de Bolívar • Épice

Une poudre jaune qui protège des effets du froid.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous êtes protégé contre tous les effets du froid jusqu'au prochain repos long.

Cristal de choc • Épice

Un sel bleuté qui transforme son utilisateur en bête de guerre.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : ajoutez 1d6 à tous vos jets d'attaque et de dégâts pour la durée de la rencontre. À la fin de celle-ci, vous perdez automatiquement deux points de récupération.

Débris de Sarkhan • Épice

Une pâte de couleur crème qui s'utilise comme emplâtre sur les blessures.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous regagnez immédiatement 5/10/15 points de vie selon la puissance de l'épice.

Fragment de muffin • Épice

L'épice récréatif le plus connu au monde.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : l'utilisateur se met à planer pendant 20 minutes par point de puissance de l'épice, subissant un malus de -4 à toutes ses actions. Puis il perd puissance points de tension. Après, il faut qu'il prenne un repos long ou il continue à subir le malus à ses actions.

Fragment de monoclonius • Épice

Un liquide rouge au goût salé qui confère une puissance personnelle exceptionnelle.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous gagnez un bonus de +1/+2/+3 au bonus de votre caractéristique principale selon la puissance de l'épice.

Graisse de ryan • Épice

Une pâte épaisse à appliquer sur les plaies.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous regagnez immédiatement puissance points de récupération.

Larmes de rouille • Épice

Un liquide épais particulièrement prisé par les cavaliers volants.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez prendre autant d'actions simples supplémentaires que vous le désirez (une par tour maximum). À la fin de la rencontre, vous perdez un point de récupération par action simple supplémentaire.

Miel de poussière • Épice

Un liquide pâteux gris bleuté au goût doux qui détend ses utilisateurs.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous perdez un point de tension.

Morsure de Cooc • Épice

Un poison violent, pratiquement indétectable dans les aliments et les boissons.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : dix minutes après ingestion, la victime perd tous ses points de récupération restants et subit 10 dégâts physiques continus par point de puissance de l'épice (sauvegarde annule).

Poussière de Nænerg • Épice

Une pâte dénuée de goût qui soigne toutes les maladies.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : l'utilisateur est guéri d'une maladie de puissance équivalente ou moindre après un repos long.

Poussière d'Orlog • Épice

Une poudre verte à diluer dans l'eau avant ingestion.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous pouvez utiliser un second souffle.

Souffle du hraag • Épice

Un liquide huileux qui protège des effets de la chaleur.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous êtes protégé contre tous les effets de la chaleur jusqu'au prochain repos long.

Souffle de Raz • Épice

Une poudre dorée à avaler.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous avez un bonus de +1 par point de puissance de l'épice à tous vos jets de sauvegarde.

Venin de Tehen • Épice

Un poison de lame incolore et douloureux.

Consommable • épice

Action mineure • personnel

Effet : vous pouvez ajouter 1d8 dégâts par rencontre et par point de puissance de l'épice à vos attaques au corps à corps.

RÈGLES SPÉCIALES

EXAL

À chaque fois qu'un porteur utilise un pouvoir d'arme, placez un petit d6 sur sa case, affichant le chiffre 1 pour un pouvoir novice ou 2 pour un pouvoir expert. Les pouvoirs utilitaires ne déclenchent pas d'Exal. Quand un nouveau pouvoir est utilisé sur une case comportant un dé ou sur l'une des cases adjacentes (explosion 1), augmentez le dé la valeur adéquate. Si la valeur du dé atteint 6, il y a une explosion en chaîne de fluide. Ramassez le d6 qui explose ainsi que tous les dés situés à explosion 2 et les dés situés à explosions 2 de ceux-ci, etc.. Lancez l'ensemble des dés et consultez le tableau d'exal suivant :

Total des d6	Effets
1-3	Rien, ou presque - L'air crépite d'étincelles de fluide. C'est sans danger, mais suffisant pour inquiéter tout le monde.
4-7	Coup de bol - Le pouvoir qui a provoqué cet effet donne un nombre de cartes du destin à au porteur égal au nombre de dés lancés divisés par deux.
8-10	Manifestation de fluide mineure - De petits éclairs de fluide crépitent dans la zone du combat. Les non-Porteurs subissent 1d6 dégâts psychiques.
11-13	Renforcement - Même si les Porteurs cessent d'utiliser leurs pouvoirs, le niveau des dés d'exal ne diminue plus que d'un point par jour sur cette zone.
14-15	Vortex - Les dés sont directement replacés à leur place sur une valeur de 1.
16-17	Remous - Les pouvoirs maintenus sont brutalement désactivés.
18-19	Éclairs - Toutes les personnes à explosion 5 de l'Arme responsable de cet effet (y compris son Porteur) subissent 1d8 dégâts psychiques s'ils sont Porteurs et 2d10 dégâts psychiques sinon.
20	Stagnation - Les dés d'exal secondaires ne sont plus retirés de la table en cas de réaction et restent en l'état. C'est valable dès cet effet.
21	Formation d'une poche - La zone devient une poche de magie glauque qui recouvre toutes les cases concernées par les dés d'exal qui ont réagit et explosion 2 autour.
22	Brasier - L'air s'emplit de flammèches de fluide. Chaque déclenchement d'un pouvoir provoque une décharge qui inflige 1d8 dégât au Porteur. Cela dure jusqu'à dissipation complète de l'exal.
23	Disruption violente - Tous les pouvoirs maintenus sont annulés. Si cet effet était provoqué par un pouvoir instantané, celui-ci est également annulé. Tous les non-Porteurs subissent 2d8 points de dégâts
24	Brèche - Des esprits errants du fluide commencent à percevoir la zone et peuvent profiter de la brèche pour tenter une incarnation. C'est l'occasion de créer une nouvelle Arme-Dieu, un mort-vivant éveillé ou un monstre éphémère...
25	Explosion - Toutes les personnes à explosion 5 de l'Arme responsable de cet effet (y compris son Porteur) subissent 3d8 dégâts psychiques et perdent un point de récupération.
26 et plus	Tempête - Un déferlement de fluide s'abat sur explosion 10, brûlant et distordant la réalité de manière complètement aléatoire. Tous les êtres vivants présents dans la zone sont soit détruits, soit transformés en monstres incontrôlables. Une poche se forme aussitôt sur la zone.

RÉCUPÉRATION ET TENSION

Récupération

Le porteur doit utiliser ses points de récupération pour regagner des points de vie durant les repos courts et pour déclencher ses seconds souffles. Il regagne alors sa valeur de récupération (un quart de ses points de vie totaux).

Un porteur regagne tout ou partie de ses points de récupération durant un repos long, mais aucun points de vie. Il doit dépenser des récupérations au matin pour cela. C'est la seule manière.

Attention, dans Bloodlust Metal, si les points de vie du porteur sont strictement sous 0 à la fin d'une rencontre, il est mort. Point barre. La gestion des récupérations est donc extrêmement importante.

Tension

Le personnage gagne des points de tension en frustrant ses désirs ou en cas de coups durs. Chaque point de tension réduit le nombre de récupération disponibles pour la journée.

Ainsi, Frey possède 7 récupérations par jour, mais il a cinq points de tension. Il commence sa journée avec seulement 2 récupérations et comme il lui manque des points de vie, il en claque une immédiatement. Il va falloir faire avec pour le reste de la journée.

Il est possible d'effacer des points de tension en agissant selon ses inclinaisons et ses désirs.

RAPPEL : ÉTATS PRÉJUDICIALES

Pouvoirs, adversaires, pièges et environnement sont en mesure d'affecter sensiblement votre état, ce qui peut se traduire par un malus, une vulnérabilité, une gêne, etc.

À terre

- vous vous retrouvez allongé au sol (si vous grimpez, vous tombez ; si vous volez, vous atterrissez sans mal au sol)
- vous conférez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps
- vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance d'ennemis non adjacents
- vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque
- vous ne pouvez vous déplacer qu'en rampant, en vous téléportant ou par un déplacement forcé
- vous pouvez vous laisser tomber à terre au prix d'une action mineure
- vous vous relevez pour une action de mouvement

Affaibli

- vous réduisez de moitié les dégâts de vos attaques. Toutefois, cela ne concerne pas les dégâts continus que vous infligez, non plus que les dégâts qui ne proviennent pas d'une attaque

Amoindri

- vous ne pouvez utiliser votre second souffle.

Assourdi

- vous n'entendez rien
- vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception

Aveuglé

- vous ne voyez aucune de vos cibles (qui disposent ainsi d'un camouflage total)
- vous conférez un avantage de combat
- vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

Cassé (X)

- vos résistances sont réduites de X.

Charmé

- vous ne pouvez effectuer d'attaques qui comprennent la créature qui vous a infligé l'état

Confus

- vous devez effectuer toutes les attaques d'opportunités qui se présentent à vous, y compris contre des alliés s'ils accomplissent une action qui devrait provoquer une action d'opportunité.

Déséquilibré

- si vous vous déplacez de plus de 2 cases à la fois, vous tombez à terre. Vous ne pouvez pas vous décaler.

Désorienté

- au début de votre tour, vous vous déplacez de 1 case dans une direction aléatoire, vers un espace inoccupé. S'il n'y a pas d'espace libre, vous tombez à terre. Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité.
- vous ne pouvez courir ou charger.

Dominé

- vous êtes hébété
- c'est la créature qui vous domine qui choisit votre action ; les seuls pouvoirs que vous êtes en mesure d'utiliser pour elle sont les pouvoirs à volonté

Effragé

- vous devez utiliser votre action de mouvement pour vous éloigner de la créature qui vous a imposé cet état.

Enragé

- vous ne pouvez attaquer que la créature qui vous a infligé cet état.
- si vous vous éloignez volontairement de la créature, vous subissez 5 dégâts psychiques.

Étourdi

- vous conférez un avantage de combat
- vous ne pouvez entreprendre aucune action
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

Excité

- vous devez utiliser votre action de mouvement pour vous déplacer de votre vitesse.

Fatigué

- vous êtes ralenti
- vous êtes affaibli
- vous ne pouvez prendre un ennemi en tenaille

Hébété

- vous conférez un avantage de combat
- vous ne pouvez entreprendre, au choix, qu'une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à votre tour de jeu (mais vous pouvez aussi entreprendre des actions libres). Il vous est impossible d'entreprendre des actions immédiates et actions d'opportunité
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

Illuminé

- vous donnez un avantage de combat.
- vous êtes incapable de vous dissimuler ou de profiter d'un couvert.

Immobilisé

- vous ne pouvez vous déplacer de votre espace, mais pouvez vous téléporter ou être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser

Inconscient

- vous êtes sans défense
- vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses
- vous ne pouvez entreprendre aucune action
- vous tombez à terre, si cela est possible
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

Maîtrisé

- vous conférez un avantage de combat
- vous êtes immobilisé
- vous ne pouvez être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser
- vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque

Marqué

- vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas pour cible la créature vous ayant marqué

Maudit

- au lieu de donner un coup critique, un résultat de 20 naturel constitue un échec automatique comme le 1.

Mourant

- vous êtes inconscient
- votre capital de points de vie s'élève à 0 ou moins
- vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre la mort à chaque round

Muet

- vous ne pouvez parler ou crier
- vous avez un malus de -5 à tous les jets de compétence qui exigent que votre cible vous entende
- vous ne pouvez utiliser des pouvoirs qui requièrent que la cible puisse vous entendre ou auxquels les créatures assourdis sont immunisées (certaines aptitudes de classe, certains pouvoirs de maître de guerre, de barde, etc.)

Nauséeux

- vous êtes ralenti
- vous ne pouvez effectuer d'actions simples
- vous avez un malus de -2 à toutes les attaques et défenses

Pétrifié

- on vous a changé en pierre
- vous ne pouvez entreprendre aucune action
- vous jouissez d'une résistance 20 contre tous les dégâts
- vous n'êtes pas conscient de votre environnement
- vous ne vieillissez plus

Ralenti

- votre vitesse de déplacement est égale à 2. Elle s'applique à tous les modes de déplacement, mais pas si vous êtes téléporté, ou encore si l'on vous pousse, tire ou fait glisser. Votre vitesse de déplacement ne peut être supérieure à 2 (et elle n'augmente pas si elle était inférieure à 2). Si vous êtes ralenti alors que vous vous déplacez, votre déplacement est interrompu si vous vous êtes déjà déplacé d'au moins 2 cases

Sans défense

- vous conférez un avantage de combat
 - vous pouvez être la cible d'un coup de grâce
- Note : en général, on est sans défense parce que l'on est inconscient

Surpris

- vous conférez un avantage de combat
- vous ne pouvez entreprendre aucune action, à l'exception d'actions libres
- vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille

LES CARTES DU DESTIN

Généralement, les figurants n'ont pas de cartes du destin. Mais les porteurs non-joueurs peuvent en recevoir, ainsi que les PNJ les plus importants.

LES CARTES

La pioche : les cartes de la pioche sont face cachée.

La destin : quand vous tirez une carte de destin, vous la placez face découverte sur la table à côté de votre personnage. Vous pouvez l'utiliser quand vous voulez et profiter de ses avantages : tournez-là en travers quand vous l'activez ; retournez-là face cachée quand elle a été utilisée. Vous ne pouvez avoir qu'un nombre limité de cartes de destin en main – une au premier niveau, deux au quatrième niveau, trois au huitième...

La défausse : à la fin de chaque rencontre, défaussez-vous de toutes vos cartes de destin, même si vous ne les avez pas utilisé ; vous devez aussi les défausser si vous subissez un flux magique. Ne les remettez pas dans la pioche. Retirez immédiatement de nouvelles cartes de destin. À la fin d'un repos long, vous pouvez rebattre toutes les cartes en remettant la pile de défausse dans la pioche.

LE RETOUR DE FLUIDE

À chaque fois que vous obtenez un 1 sur le d20, vous subissez un retour de fluide. Vous devez vous défausser de l'une des cartes de destin que vous avez. Vous pouvez vous défausser d'une carte déjà utilisée. Tirez immédiatement une nouvelle carte. Vous pouvez l'utiliser même si vous aviez déjà incliné ou retourné la carte précédente.

LA LISTE DES CARTES

Lune éclose

Jouez cette carte durant un tour où vous dépensez un second souffle. Vous regagnez le double de sa valeur et vous pouvez faire un jet de sauvegarde pour chaque effet que vous subissez.

Lune naïve

Jouez cette carte au début de la rencontre, avant que l'initiative ne soit déterminée. Vous et vos alliés avez un bonus de +5 à vos jets d'initiative.

Lune tricheuse

Jouez cette carte immédiatement après qu'une attaque vous ait été portée. L'attaque rate ; votre adversaire est poussé d'une case de vous et vous êtes poussé d'une case de lui.

Lune rêveuse

Jouez cette carte au début de la rencontre. Vous avez un bonus de +2 en CA jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous subissez des dégâts spéciaux durant la rencontre, vous gagnez Régénération 5 jusqu'à la fin de celle-ci.

Lune saignée

Jouez cette carte juste après avoir déclaré une attaque contre une cible unique. Vous avez un bonus de +10 à votre jet d'attaque.

Lune savante

Jouez cette carte au début de la rencontre. Vous avez, au choix, un bonus de +2 à l'attaque, aux dégâts ou à la CA jusqu'à la fin de celle-ci.

Lune révélée

Jouez cette carte quand une attaque vise une autre défense que la CA. Vous avez un bonus de +10 en défense contre cette attaque.

Lune éprise

Jouez cette carte après qu'un adversaire ait déterminé les dégâts d'une attaque. Vous ne subissez que la moitié de ces dégâts, arrondi à l'inférieur.

Lune liée

Jouez cette carte après qu'un adversaire ait réussi une attaque d'opportunité contre vous. L'attaque est ratée et vous pouvez vous décaler d'une case.

Lune jouie

Jouez cette carte quand vous êtes en péril. Tous les alliés à moins de deux cases peuvent prendre un second souffle gratuitement.

Lune gestante

Jouez cette carte quand vous devez effectuer un déplacement. Vous vous décalez de votre vitesse.

Lune accablée

Jouez cette carte au début de la rencontre. Jusqu'à la fin de celle-ci, à chaque fois que vous infligez des dégâts de corps à corps à une créature, elle doit effectuer un jet de sauvegarde ou subir 5 dégâts supplémentaires.

Lune coureuse

Jouez cette carte au début de la rencontre. Jusqu'à la fin de celle-ci, tous les alliés qui commencent leur tour dans un espace adjacent récupèrent votre niveau points de vie.

Lune fatale

Jouez cette carte après que vous ayez réussi une attaque contre une cible unique et avant de tirer les dégâts. Les dés de dégâts obtiennent automatiquement le meilleur résultat possible.

Lune enchaînée

Jouez cette carte au début de la rencontre. Choisissez une créature qui ne soit pas un sbire. La créature a été blessé au cours d'une autre bataille. Lancez 1d4 par niveau de la créature et enlevez la somme à son total de points de vie. Sa valeur de péril ne change pas.

Lune armée

Jouez cette carte au début de la rencontre. Jusqu'à la fin de celle-ci, vous avez un bonus de +1 en attaque et aux dégâts. À chaque tour, vous pouvez choisir l'un de vos alliés à moins de 10 cases et lui donner les mêmes bonus.

Lune couronnée

Jouez cette carte pour bénéficier d'une action simple supplémentaire au cours de ce tour.

Lune tombée

Après que vous ayez infligé des dégâts à une cible, lancez 1d6 : 1-2 (la cible est hébétée jusqu'à la fin de son prochain tour), 3-4 (la cible est à terre), 5-6 (la cible est à terre et subit 1d8 points de dégâts).

Lune folle

Jouez cette carte après qu'un adversaire ait obtenu un coup critique contre vous. Si vous pouvez vous décaler d'une case à droite ou à gauche de l'adversaire, l'attaque échoue.

Lune fiévreuse

Au lieu d'attendre la fin de votre tour pour annuler un effet, vous pouvez jouer cette carte immédiatement pour annuler celui-ci.

Lune gisante

Jouez cette carte à la fin d'un tour où vous êtes tombé à 0 point de vie ou moins. Vous êtes stabilisé et vous gagnez 5 points de vie temporaires.

SOMMAIRE

Le porteur 1

Création du porteur 1

Au premier niveau.....	2
Choisir l'origine et la besogne	2
Assigner les scores des caractéristiques	2
Assigner les bonus de compétence.....	2
Chiffrer l'aventurier.....	3
Choisir ses désirs.....	3

Monter de niveau.....3

Bonus de niveau	3
Avantages	4
Points de vie	4
Carte de destin.....	4
Capacité héroïque.....	4
Deuxième et troisième besogne	4
Compétence héroïque.....	4
Suivants	4

Les origines 5

Batranoban.....	6
Faiblesses apparentes • Batranoban Novice	6
Protégé des Maisons • Batranoban Utilitaire	6
Des épices bien utilisés • Batranoban Expert	6
Derigion	7
Par l'empire ! • Derigion Novice	7
Un truc de polard certifié • Derigion Utilitaire	7
Majesté • Derigion Expert	7
Gadhar.....	8
Frappe du reptile • Gadhar Novice	8
Résistance • Gadhar Utilitaire	8
Casse-tête • Gadhar Expert	8
Piorad	9
Œil de braise • Piorad Novice	9
Carrure du hors-venu • Piorad Utilitaire	9
Cri de guerre • Piorad Expert	9
Thunk.....	10
Flèche glacée • Thunk Novice	10
Précision thunk • Thunk Utilitaire	10
Flèche traumatisante • Thunk Expert	10
Vorozion.....	11
Discipline de fer • Vorozion Novice	11
Briefing de combat • Vorozion Utilitaire	11
Frappe légale • Vorozion Expert	11

Alweg.....	12
Ruse • Alweg Novice	12
Survivre, toujours • Alweg Utilitaire	12
Élan offensif • Alweg Expert	12
Sekeker.....	13
Coup de vent • Sekeker Novice	13
Deuxième chance • Sekeker Utilitaire	13
Frappes rapides • Sekeker Expert	13
Hysnaton	14
Gris de peau • Hysnaton (Nain) Novice	14
Réflexes éclairs • Hysnaton (Elfe) Novice	14
Cornes et griffes • Hysnaton (Formoiré) Novice	14
Voix grondante • Hysnaton (Troll) Novice	14
Pilosité développée • Hysnaton (Nain) Utilitaire	14
Crinière elfique • Hysnaton (Elfe) Utilitaire	14
Cuir • Hysnaton (Formoiré) Utilitaire	15
Petite taille • Hysnaton (Troll) Utilitaire	15
Cals osseux • Hysnaton (Nain) Expert	15
Yeux elfiques • Hysnaton (Elfe) Expert	15
Sauvagerie • Hysnaton (Formoiré) Expert	15
Goût du sang • Hysnaton (Troll) Expert	15
Les besoins	16
Archer.....	17
Plus vite que l'oeil • Archer Novice	17
Attrape-moi si tu peux • Archer Utilitaire	17
En plein coeur • Archer Expert	17
Arpenteur des toits.....	18
Semailles d'acier • Arpenteur des toits Novice	18
Ombre bondissante • Arpenteur des toits Utilitaire	18
Poudre éclipante • Arpenteur des toits Expert	18
Belle de guerre.....	19
Danse de mort • Belle de guerre Novice	19
Danse de séduction • Belle de guerre Utilitaire	19
Arabesques de sang • Belle de guerre Expert	19
Berseker.....	20
Marche sanglante • Berserker Novice	20
Rage berserker • Berserker Utilitaire	20
Percée dévastatrice • Berserker Expert	20
Cavalier	21
Puissance du cavalier • Cavalier Novice	21
Régénération du cavalier • Cavalier Utilitaire	21
Charge du cavalier • Cavalier Expert	21
Éclaireur.....	22
Attaque mobile • Éclaireur Novice	22
Camouflage • Éclaireur Utilitaire	22
Dégagement • Éclaireur Expert	22
Espion.....	23
Aura de malaise • Espion Novice	23
Détection de la malveillance • Espion Utilitaire	23
Disparition soudaine • Espion Expert	23

Exécuteur	24
Pas de velours • Exécuteur Novice	24
Pas de côté • Exécuteur Utilitaire	24
Pas de pitié • Exécuteur Expert	24
Fantassin lourd.....	25
Frappe structurée • Fantassin lourd Novice	25
Frappe de contrôle • Fantassin lourd Utilitaire	25
Frappe de soumission • Fantassin lourd Expert	25
Fervêtu.....	26
Secret du fervêtu • Fervêtu Novice	26
Bosselage • Fervêtu Utilitaire	26
Front mouvant • Fervêtu Expert	26
Gros bras	27
Distribution de mandales • Gros bras Novice	27
Qui veut du rab ? • Gros bras Utilitaire	27
Tisane maison • Gros bras Expert	27
Guérisseur	28
Léger anesthésiant • Guérisseur Novice	28
Paroles soignantes • Guérisseur Utilitaire	28
Colère du guérisseur • Guérisseur Expert	28
Guide urbain.....	29
Confusion martiale • Guide urbain Novice	29
Esquive réflexe • Guide urbain Utilitaire	29
Conseils prudents • Guide urbain Expert	29
Harceleur	30
Coupures handicapantes • Harceleur Novice	30
Retraite en douceur • Harceleur Utilitaire	30
Profonde miséricorde • Harceleur Expert	30
Larron	31
Irrépressible baratin • Larron Novice	31
Ni vu ni connu • Larron Utilitaire	31
Tautologie stochastique • Larron Expert	31
Maître de guerre	32
Cri de guerre • Maître de guerre Novice	32
Partage de la douleur • Maître de guerre Utilitaire	32
Détournement d'attention • Maître de guerre Expert	32
Noble	33
Aura du ruban rouge • Noble Novice	33
Interrogatoire • Noble Utilitaire	33
Renvoi de séance • Noble Expert	33
Pillard.....	34
Maîtrise de l'ennemi • Pillard Novice	34
Réduire au silence • Pillard Utilitaire	34
Paume fracassante • Pillard Expert	34
Saltimbanque.....	35
Chant chimérique • Salimbanque Novice	35
Chant d'urgence • Salimbanque Utilitaire	35
Diphonie du vent du nord • Salimbanque Expert	35

Soldat.....	36
Comme à l'entraînement • Soldat Novice	36
Marche audacieuse • Soldat Utilitaire	36
Annihilation • Soldat Expert	36
Les compétences.....	37
Acrobatie (Dextérité)	37
Acrobatie héroïque	37
Athlétisme (Force).....	37
Athlétisme héroïque	37
Discrétion (Dextérité).....	37
Discrétion héroïque.....	37
Endurance (Constitution)	38
Endurance héroïque	38
Érudition (Intelligence).....	38
Érudition héroïque	38
Exploration (Sagesse).....	38
Exploration héroïque.....	38
Influence (Charisme).....	38
Influence héroïque.....	38
Intuition (Sagesse).....	39
Intuition héroïque	39
Mécanique (Intelligence).....	39
Mécanique héroïque	39
Nature (Sagesse).....	39
Nature héroïque	39
Perception (Sagesse)	39
Perception héroïque.....	39
Soins (Intelligence).....	40
Soins héroïques	40
Le matériel.....	40
Les armures	40
Les armes	41
Les suivants.....	42
Tu dois tenir ! • Suivant	42
Mon cœur est rage • Suivant.....	42
Ne jamais céder ! • Suivant.....	42
Avec toute notre haine • Suivant.....	42
Je vais détourner son attention • Suivant.....	42
Tuer ne demande pas de courage, sauver si • Suivant	42
Riposte douloureuse • Suivant	43
Couvres moi ! • Suivant	43
Trouver la force et le courage • Suivant	43
Coup sournois • Suivant.....	43
Tel est pris • Suivant	43
Écartez-vous misérables • Suivant.....	43

L'Arme 44

Le type 44

La composition 44

Acier • Arme 3.....	44
Acier irisé • Arme 8.....	44
Cristal elfique • Arme 13.....	44
Fer météorique • Arme 15.....	44
Embuée • Arme 5.....	44
Mercure • Arme 10.....	44
Obsidienne • Arme 5.....	45
Os • Arme 5.....	45
Pierre de lune • Arme 15.....	45
Pierre volcanique • Arme 8.....	45

Les bonus..... 45

Les pouvoirs..... 45

Absorption • Arme Novice 12.....	45
Adrénaline • Arme Utilitaire 10.....	45
Animation de morts-vivants • Arme Expert 20.....	46
Apaisement • Arme Utilitaire 10.....	46
Arme en main • Arme Utilitaire 5.....	46
Attaque de meute • Arme Novice 11.....	46
Aura d'invulnérabilité • Arme Utilitaire 10.....	46
Aura de confusion • Arme Expert 15.....	46
Aura de courage • Arme Utilitaire 12.....	47
Aura de désespoir • Arme Expert 12.....	47
Aura de peur • Arme Expert 15.....	47
Biomécanique - bouche • Arme Utilitaire 5.....	47
Biomécanique - cœur • Arme Utilitaire 10.....	47
Biomécanique - crochet • Arme Novice 5.....	47
Biomécanique - crocs • Arme Novice 5.....	47
Biomécanique - infection • Arme Expert 5.....	48
Biomécanique - œil • Arme Utilitaire 6.....	48
Biomécanique - organes sexuels • Arme Utilitaire 5.....	48
Biomécanique - pseudopode • Arme Utilitaire 5.....	48
Bond • Arme novice 5.....	48
Brouillard • Arme Expert 10.....	48
Chance • Arme Utilitaire 10.....	48
Communication longue distance • Arme Utilitaire 5.....	49
Compétence maîtrisée • Arme Utilitaire 5.....	49
Dégâts à distance • Arme Utilitaire 5.....	49
Dégâts maintenus • Arme novice 5.....	49
Dégâts massifs • Arme novice 2.....	49
Dégâts spéciaux • Arme Utilitaire 5.....	49
Dégâts supérieurs • Arme Utilitaire 15.....	49
Déplacement sur l'eau • Arme Novice 5.....	50
Destruction • Arme Expert 10.....	50
Détection de la vie • Arme Utilitaire 5.....	50
Détection du danger • Arme Utilitaire 15.....	50

Détection du fluide • Arme Utilitaire 10.....	50
Détection du mensonge • Arme Novice 10	50
Disparition • Arme novice 10.....	51
Empathie animale • Arme Utilitaire 10	51
Folie • Arme Expert 17.....	51
Halo de suspension • Arme Utilitaire 10	51
Intrusion mentale • Arme Expert 10.....	51
Invisibilité • Arme Expert 12.....	51
Lévitiation • Arme Novice 6	51
Lumière • Arme Utilitaire 3.....	52
Malchance • Arme Utilitaire 10	52
Nappe d'ombre • Arme Expert 15	52
Nyctalopie • Arme Utilitaire 5.....	52
Orientation • Arme Utilitaire 3.....	52
Parade de projectile • Arme Utilitaire 10	52
Paralysie • Arme Expert 15.....	52
Passe-muraille • Arme Novice 5.....	53
Polymorphie • Arme Expert 10.....	53
Pouvoirs intériorisés • Arme Utilitaire 5.....	53
Prémonition • Arme Utilitaire 10	53
Projection • Arme novice 7.....	53
Réflexes surhumains • Arme Utilitaire 5	53
Régénération • Arme Utilitaire 5	53
Réserve de fluide • Arme Expert 10	54
Résistance • Arme Expert 10.....	54
Saut temporel • Arme Expert 8	54
Téléportation • Arme Expert 10	54
Téléportation de combat • Arme Expert 7	54
Téléportation de groupe • Arme Expert 15.....	54
Tornade • Arme Expert 10.....	54
Transformation • Arme Utilitaire 10	55
Vitesse surhumaine • Arme Expert 10	55
Voix • Arme Novice 6.....	55
Les limitations et les conditions	55
Les conditions	55
Contrecoup • Arme Condition X.....	55
Effort • Arme Condition 10	55
Latence • Arme Condition X	55
Maîtrise • Arme Condition 2	55
Maîtrise supérieure • Arme Condition 5.....	55
Rituel • Arme Condition X.....	55
Sacrifice • Arme Condition 7.....	55
Stress • Arme Condition 10.....	55
Tabou • Arme Condition X	56
Les limitations	56
Angoisse extrême • Arme limitation 5	56
Apathie • Arme limitation 10.....	56
Aversion • Arme limitation 5.....	56
Cauchemars • Arme limitation 5.....	56
Désir atrophié • Arme limitation 2/5/8	56

Désir exacerbé • Arme limitation 2/5/8.....	56
Désir maximum • Arme limitation X.....	56
Désir minimum • Arme limitation X.....	56
Interdit • Arme limitation 3.....	56
Lien de sang • Arme limitation 5.....	56
Obligation • Arme limitation 2/5/8.....	57
Parasite • Arme limitation 7.....	57
Peur incontrôlable • Arme limitation 2/5/8.....	57
Restriction vestimentaire • Arme limitation 5.....	57
Sangue • Arme limitation 15.....	57

Les épices 58

Baiser d'Æphis • Épice.....	58
Cendres d'Æphis • Épice.....	58
Cendres de Raz • Épice.....	58
Cristal de Bolivar • Épice.....	58
Cristal de choc • Épice.....	58
Débris de Sarkan • Épice.....	58
Fragment de muffin • Épice.....	58
Fragment de monoclonius • Épice.....	59
Graisse de ryan • Épice.....	59
Larmes de rouille • Épice.....	59
Miel de poussière • Épice.....	59
Morsure de Cooce • Épice.....	59
Poussière de Nænerg • Épice.....	59
Poussière d'Orlog • Épice.....	59
Souffle du Kraag • Épice.....	59
Souffle de Raz • Épice.....	60
Venin de Tehen • Épice.....	60

Règles spéciales 61

Exal 61

Récupération et tension 62

Récupération 62

Tension 62

Rappel : états préjudiciables 62

À terre..... 62

Affaibli..... 62

Amoindri..... 62

Assourdi..... 62

Aveuglé..... 63

Cassé (X)..... 63

Charmé..... 63

Confus..... 63

Déséquilibré..... 63

Désorienté..... 63

Dominé..... 63

Effrayé.....	63
Enragé.....	63
Étourdi.....	63
Excité.....	63
Fatigué.....	64
Hébété.....	64
Illuminé.....	64
Immobilisé.....	64
Inconscient.....	64
Maîtrisé.....	64
Marqué.....	64
Maudit.....	64
Mourant.....	64
Muet.....	64
Nauséeux.....	65
Pétrifié.....	65
Ralenti.....	65
Sans défense.....	65
Surpris.....	65

Les cartes du destin 66

Les cartes..... 66

Le retour de fluide..... 66

La liste des cartes..... 66

Lune éclose.....	66
Lune naïve.....	66
Lune tricheuse.....	66
Lune rêveuse.....	66
Lune saignée.....	66
Lune savante.....	67
Lune révélée.....	67
Lune éprise.....	67
Lune liée.....	67
Lune jouie.....	67
Lune gestante.....	67
Lune accablée.....	67
Lune coureuse.....	67
Lune fatale.....	67
Lune enchaînée.....	67
Lune armée.....	67
Lune couronnée.....	67
Lune tombée.....	68
Lune folle.....	68
Lune fiévreuse.....	68
Lune gisante.....	68