

RAVENOUS

Livre du joueur

Par Le Dandaedre

Ravenous

Copyrightish© Dandaedre 2022-2024

Version : 1.5.2r262 (16da28a)

Auteur : Dandaedre

Graphistozaure : Noushido

Color Palettes :

- Lost Century Palette by CopheeMoth
- Dynasty38 Palette by Nicola
- Blighted Paint Palette by SurrealEmber

Relecteur : Vicky, Durbin, Wulfran, John Von Frenetico

Éditeur — Exécutif : Vicky

Éditeurs — Contenu : Wulfran, Vicky, Vandole, Durbin, Yétie

Éditeurs — Règles : Vicky, Vandole, Durbin

Relecteurs — PRigaut, Vicky

Testeurs — Session 1 : Gregzel, Durbin, El Fredo, Wulfran

Testeurs — Session 2 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Vandole

Testeurs — Session 3 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, El Fredo

Testeurs — Session 4 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, Vandole, Ily'

Testeurs — Session 5 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, Vandole, Ily', El Fredo

Copie fournie en cadre restreint, ne pas reproduire par des moyens normaux ou paranormaux.

Si vous lisez ceci, mais que je ne vous connais pas, vous êtes un vilain petit filou. Si vous ignorez ce message en fermant les yeux pour ne pas le lire et passez à la page suivante, sachez que ça compte quand même et que vous n'êtes pas meilleur que moi.

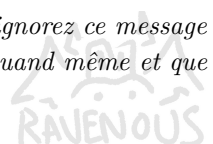


Table des matières

1	Introduction	7
2	Origines	9
2.1	Yenuï	9
2.1.1	Anemanth, Destin Changeant	9
3	Écoles de combat	11
3.1	Mage Bestial	11
4	Artisanats	15
4.1	Explication des compétences	15
4.1.1	Compétence principale	15
4.1.2	Spécialité Maîtrise	15
4.1.3	Spécialité Excellence	15
4.1.4	Spécialité Finitions	15
4.1.5	Le niveau d'artisanat	15
4.2	Armurerie	15
4.2.1	Réparations et reforge	22
4.3	Restauration	23
4.4	Binouserie	27
4.4.1	Consommation	28
4.5	Alchimie	30
4.6	Pièges et Appâts	37
4.6.1	Choix des effets	37
4.6.2	Prérequis	39
4.6.3	Pose des pièges	40
4.6.4	Intégrité	40
4.6.5	Camouflage	40
4.6.6	Spécialités	40
4.6.7	Se libérer d'un piège	40
4.6.8	Détection et désamorçage	41
4.6.9	Désamorçage	41
5	Statistiques	43
5.1	Statistiques primaires	43
5.1.1	Calcul des statistiques	43
5.1.2	Choix des techniques	43
5.2	Statistiques secondaires	43
5.2.1	Torque	43
5.2.2	Vitesse	45
5.3	Liste des symboles	47
	Glossaire	49

1. Introduction

« Hem. Heu. Rmhmhm ! Ah, euh, oui... hem... bonjour ! Je, hem, j'ai été chargé par le Seigneur de Tréorst de faire cette conférence pour vous expliquer à vous - humains - comment nous chassons.

Je vais faire de mon mieux pour vous expliquer comment les choses se déroulent, comment on procède sur le terrain ; mais je ne vous mentirais pas, c'est difficile à expliquer et certainement à comprendre. Après tout, la chasse est plus un art qu'une science ou qu'un travail. Pour la plupart d'entre nous, chasser est une passion, une pulsion, un instinct impérieux mais aussi... toute notre vie. Nous parlons chasse, rions chasse, buvons chasse et chassons chasse !

...

Hem, bien. Commençons par le commencement.

Malgré ce que certains des plus... disons... Guivre, d'entre nous — pensent, la première et la plus importante de toutes les étapes de n'importe quelle chasse, c'est l'information.

Peu importe que vous ayez chassé la créature avant, peu importe combien on vous assure qu'elle est inoffensive, peu importe combien vous pensez être plus fort que votre adversaire : renseignez-vous ! Demandez à consulter le bestiaire du village, demandez à parler aux chasseurs du coin, demandez s'il y a eu des changements dans la faune récemment... Posez des questions !

Si par malheur, personne ne peut vous renseigner et aucune information à jour n'est disponible... D'abord, je vous plains, et ensuite : cherchez-les vous-même ! Ne vous avisez pas de sauter cette étape sous prétexte que personne ne peut faire le travail à votre place ! Et prenez le temps de transmettre ces informations une fois que vous les avez. Avant de mourir aux griffes de votre proie, si possible.

Une fois que vous savez tout de la créature, vient l'étape la plus compliquée : construire un plan.

Si vous connaissez ses habitudes territoriales, trouvez un moyen de le leurrer là où vous voulez l'affronter. Si vous connaissez sa propension à fuir, trouvez un moyen de l'en empêcher ; ou au contraire profitez-en pour l'acculer, ou encore laissez-la fuir et embusquez-la dans sa tanière ! Bref, considérez le moindre indice que vous avez pu glaner sur le comportement de la créature, et composez un plan qui vous permette d'en tirer parti. Et si vous êtes trop stupide pour le faire vous-même, faites-vous aider.

Ensuite, prévoyez de l'équipement adapté ! Forgez-vous des armes profitant des faiblesses de votre proie, dégotez des armures qui protègent de ses forces, préparez les potions qui vous permettront de l'incapaciter ou de lui survivre... Faites usage de tous les outils à votre disposition pour vous préparer face à absolument tout ce que votre adversaire peut faire. Le moindre avantage peut faire la différence entre la vie et la mort. Ah ! Et pensez à emmener des armes et armures en rab. Il n'y a rien de pire que de se tenir nu face à un Béhémot enragé ! Hahahaha ! »

— Guillermo Giuseppe, conférencier extraordinaire.

Dans ce livre, vous trouverez à portée de main toutes les ressources nécessaires à consulter rapidement au cours d'une partie. Faites en bon usage et surtout, amusez-vous bien !

2. Origines

2.1 Yenuï

2.1.1 Skeyöold, L'Insondable

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Psy (7), Ag (7), Chn (5)

Premier stade

- **Passif** : *Essence du Yenuï* : Lors d'un combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place. Si cette attaque était élémentaire, vous gagnez (+ + +) dans la résistance à l'élément vous ayant infligé ces dégâts létaux et trois points de vie sur toutes les localisations, sinon regagnez un point de vie dans chaque localisation et (+) dans la résistance au type de dégât vous ayant infligé ces dégâts létaux.
- **Passif** : *Dévorer l'Essence* : Lorsque vous consommez l'essence d'une créature¹, vous gagnez un marqueur **Dévorer l'Essence** du type d'un des éléments Simples de cette créature, si elle ne possède que des éléments Complexess, gagnez un élément de la couleur d'un de ces éléments. Tant que vous possédez un marqueur **Dévorer l'Essence** vous avez Accès à l'élément associé à ce marqueur. Vous pouvez posséder jusqu'à un marqueur **Dévorer l'Essence**, si vous devriez gagner un marqueur et que vous ne pouvez plus en acquérir, vous pouvez choisir de remplacer un de vos marqueurs existants.
- **Actif** : *Consumer l'Essence* : Vous pouvez choisir d'utiliser votre marqueur **Dévorer l'Essence** si vous faites ainsi, votre prochaine attaque devient élémentaire du type de ce marqueur. Vous ne pouvez plus utiliser les capacités de ce marqueur jusqu'à la fin du combat.
- **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

- **Passif** : *Dévorer l'Essence* : Vous pouvez posséder jusqu'à deux marqueurs **Dévorer l'Essence**.
- **Passif** : Résistance (**Abyssale** 🌑) (+), Résistance (**Céleste** 🌟) (+), Jauge +3, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Dévorer l'Essence (Jusqu'à l'Âme)* : Jusqu'à la fin du combat lorsque vous utilisez **Consumer l'Essence**, vous pouvez aussi bénéficier d'un effet de nourriture ou d'alchimie associée à la créature. Vous pouvez désormais acquérir des éléments Complexess, mais ceux-ci se dégradent en un élément Simple de la couleur associée au bout de deux chasses.
- **Passif** : *D'Éssence à matière* : Jusqu'à une fois par combat, lorsque vous êtes ciblé par une attaque élémentaire infligeant plus de la moitié de votre réserve de points de vie sur une localisation, vous pouvez sacrifier trois points de fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez gagner un marqueur **Dévorer l'Essence** temporaire² de la créature vous ayant infligé ces dégâts. Vous pouvez posséder jusqu'à un seul marqueur temporaire simultanément. Sacrifiez ce marqueur lorsque vous l'utilisez.
- **Passif** : Jauge +2, Vitesse+1, Initiative +2

1. Consommer l'essence d'une créature est l'étape de gain de point d'essence à la fin d'une chasse ; voir (Voir la section Absorbition du sang et gains d'expérience du livre de règles)

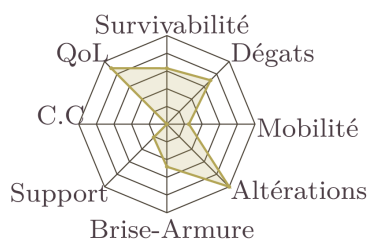
2. Ce marqueur n'entre pas dans votre limite maximum de marqueurs **Dévorer l'Essence**, perdez ce marqueur à la fin du combat.

3. Écoles de combat

3.1 Guerrier Mage



Guerrier élémentaire, le Guerrier mage excelle dans l'art d'infuser ses attaques de forces élémentaires. Capable d'infliger une grande quantité de dégâts élémentaires, ce dernier devra faire preuve de beaucoup de discernement pour éviter de mêler ses alliés à ses amples techniques de destruction.



Mécanique exclusive :
Aucune.

Difficulté de jeu : ★★☆☆

Jauge de Manaessence

Votre Jauge est transformée définitivement en *Jauge de Manaessence*, vous donnant Accès à des éléments et des techniques uniques. À chaque niveau d'achat de la technique éponyme, il vous est possible d'obtenir l'Accès à un élément parmi **Feu** 🔥, **Terre** ⬆️, **Bois** 🌿, **Magma** 🌋, **Eau** 💧, **Vent** 🌬️, **Glace** ❄️, et **Foudre** ⚡.

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transformation de la Jauge	1	Passif Spécial	(Yénuï), 3 🔴	Votre Jauge devient une Jauge Manaessence, vous ne pouvez faire ainsi que si votre Jauge n'a jamais été changée. Choisissez un élément de base, toutes vos techniques de jauge peuvent désormais être du type élémentaire choisi et vous gagnez Accès à cet élément.
Transformation de la Jauge	2	Passif Spécial	(Yénuï), 5 🔴	Vous pouvez choisir un deuxième type élémentaire de base, vos techniques de Jauge peuvent dorénavant aussi être de ce type élémentaire et vous gagnez Accès à cet élément.
Brutalité prismatique	1	Passif (Yénuï)	2 🔴	Vos attaques et effets élémentaires infligent un dégât élémentaire supplémentaire.
Brutalité prismatique	2	Passif Exclusif (Yénuï)	1 🔴	Vos attaques et effets élémentaires peuvent obtenir une réussite maximum supplémentaire.
Impact prismatique	1	Actif (Célestial)	3 🔴 2 ⚡	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez Accès et inflige en plus de ces dégâts un impact élémentaire infligeant ⚡ 1d6+Psy 🎲 1 sur une zone égale aux dégâts de l'impact initial. Traitez ces dégâts supplémentaires comme deux attaques séparées. (Utilisez votre valeur de Psy de base pour calculer ces dégâts).
Impact prismatique	2	Actif Exclusif (Célestial)	2 🔴 2 ⚡	Cet impact inflige aussi +2 dégâts pour chaque réussite faite sur votre attaque, jusqu'à un maximum de +10 dégâts.
D'essence à matière	1	Actif (Célestial)	5 🔴 3 ⚡	Créez une arme infusée de Sangressence au prix d'une action gratuite, celle-ci possède une intégrité égale à votre Psyché moins trois. Celle-ci dure jusqu'à la fin du combat et inflige des dégâts élémentaires à la place de ses dégâts normaux. (Le type de son élément est limité par les éléments auxquels vous avez Accès. Vous pouvez recréer de la sorte n'importe quelle arme de base, sans effets supplémentaires. Une arme à projectile n'inflige des dégâts élémentaires que si elle est utilisée en tant qu'arme improvisée.)

D'essence à matière	2	Actif (Célestial), Exclusif	4  3 	Vous pouvez créer une pièce d'armure à la place, celle-ci possède (++) dans une résistance à un élément auquel vous avez Accès et autant d'intégrité que votre Psyché moins trois.
---------------------	---	-----------------------------	---	--

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Surinfusion	1	Actif (Léviathan)	5  1 	Dépensez jusqu'à 3 actions, pour chaque action investie vous gagnez deux points de vie dans une localisation de votre choix et gagnez (+) à un élément auquel vous avez Accès jusqu'à la fin de votre tour prochain.
Fléau prismatique	1	Actif (Yénuï), Exclusif	8  3 	Choisissez un élément auquel vous avez Accès. À chaque fois que vous blessez une cible, celle-ci gagne une marque élémentaire de cet élément. Tant que la cible possède une marque ou plus, vous gagnez l'Accès à cet élément. À la fin du prochain tour, toutes ces marques se consommeront, infligeant 2 dégâts élémentaires par marque consommée ainsi. Vous pouvez choisir d'activer cet effet en même temps qu'une attaque.
Carapace prismatique	1	Actif (Röc), Réaction	6  2 	Choisissez un élément auquel vous avez Accès. Gagnez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à Psy x 2 dégâts, celui-ci recouvre une zone de Volonté mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède (++) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zéro le faisant disparaître prématurément.
Retraite prismatique	1	Actif (Abyssal), Exclusif	6  2 	Choisissez un élément auquel vous avez Accès. Vous pouvez effectuer une action de mouvement dans n'importe quelle direction sur une distance égale à votre Volonté x 2 au prix d'une action gratuite. Vous laissez sur votre chemin une traînée élémentaire de 5 mètres de large infligeant Psyché dégâts élémentaires pour chaque action dépensée dans cette zone. Ces dégâts ignorent la moitié des points d'armure de leurs cibles.
Ire sangressence	1	Passif (Fenrir), Exclusif	9 	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire, une fois par tour vous pouvez faire que votre attaque inflige des dégâts élémentaires d'un élément auquel vous avez Accès.
Destruction prismatique	1	Passif (Célestial), Unique (Saisie)	8 	Vos saisies et rodéos possèdent l'action suivante en plus de leurs autres actions : <i>Destruction prismatique</i> (X) — Vous pouvez choisir de dépenser 1  si vous faites ainsi, plantez votre arme dans un point faible de votre cible auquel vous avez Accès et faites perdre jusqu'à X points de vie sous forme de dégâts élémentaires d'un élément auquel vous avez Accès dans cette localisation, et faites perdre X points d'intégrité à votre arme. (Vous ne pouvez pas choisir une valeur de X supérieure à l'intégrité de votre arme ou à la valeur de votre saisie restante ; utilisez la valeur de base de votre psyché pour calculer ces dégâts).

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
D'essence à matière	3	Actif (Célestial)	6  3 	Vous pouvez détruire prématurément votre arme ou armure élémentaire, si vous faites ainsi, regagnez 1  et votre prochaine action gagnera 2 réussites maximum supplémentaires.
Révélations prismatiques	1	Actif (Yénuï), Exclusif	6  2 	Dépensez jusqu'à 3 actions et choisissez un élément auquel vous avez Accès. Vous infusez votre arme d'énergie élémentaire, transformant ses dégâts jusqu'à la fin du prochain tour. Si cette arme n'était pas élémentaire, elle perd autant de points d'intégrité que vous n'avez investi d'actions. Vos attaques gagnent un point de dégât et un point de  par action investie et une réussite maximum supplémentaire.

Fléau prismatique	2	Actif (Yénuï), Ex-clusif	7 3	La marque se consommera deux tours plus tard à la place.
Elan sangressance	1	Passif (Röc), Ex-clusif	5	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Bourgeonnement incontrôlable	1	Actif (Tréant)	6 6	Votre prochaine attaque élémentaire laisse un <i>Bourgeonnement prismatique</i> sur votre cible à son point d'impact, ce dernier possède deux points d'intégrité, (++) en résistance dans l'élément de votre attaque et une taille <i>petite</i> . À chaque fois que la victime du <i>bourgeonnement</i> subit des dégâts élémentaires dans cette localisation, ce bourgeonnement gagne deux point d'intégrité. Choisissez l'un que vous n'avez pas encore sélectionné ce combat – points de fatigue; points de vie; résistance (un élément); Jauge ou dés de combat; le bourgeonnement draine deux points de cette ressource. Lorsque ce bourgeonnement est détruit, distribuez les ressources drainées comme vous le souhaitez entre vos alliés.

Tiers 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ingérence prismatique	1	Actif (Yénuï), Ex-clusif	7 3	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez Accès et inflige une altération élémentaire (★★) en plus de ses autres effets. Si votre cible résiste à cette altération, regagnez 1 et subissez 1 dégâts sur votre torse.
Mue prismatique	1	Actif, Réaction (Röc), Exclusif	8 2	Effectuez une action de mouvement dans n'importe quelle direction au prix d'une action neutre, vous laissez à votre point d'origine une mue prismatique. Cette mue possède votre apparence ainsi qu'autant de points d'intégrité que votre psy et 4 points de protection. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres. Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
Transformation de la Jauge	3	Passif (Yénuï), Spécial	7	Vous pouvez choisir un troisième type élémentaire de base, vos techniques de Jauge peuvent dorénavant aussi être de ce type élémentaire et vous gagnez Accès à cet élément.
Combustion prismatique	1	Actif (Röc)	10 4	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts élémentaires, vous pouvez choisir de retirer toutes les altérations élémentaires sur votre cible. Si vous faites ainsi, infligez deux dégâts pour chaque altération retirée de cette façon en tant que dégâts supplémentaires. Si votre arme n'est pas élémentaire elle subit elle aussi ces dégâts.
Rempart sangressance	1	Passif (Yénuï), Exclusif	5	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

4. Artisanats

4.1 Explication des compétences

Chacun des artisanats existants se divise en une compétence et trois spécialités que voici :

4.1.1 Compétence principale

Cette compétence, chapeautant les trois spécialités, sert de limitant pour celles-ci (il est impossible d'augmenter une spécialité au-delà de la compétence dont elle dépend), ainsi que pour le calcul du niveau d'artisanat sur lequel nous reviendrons dans un instant.

4.1.2 Spécialité Maîtrise

Cette spécialité est on ne peut plus directe : tous les ingrédients d'artisanat comportent un indicateur de Maîtrise nécessaire à leur manipulation. La spécialité éponyme sert donc à indiquer à quels ingrédients vous avez accès. Dans les tableaux elle est symbolisée par le symbole .

4.1.3 Spécialité Excellence

L'excellence est une spécialité qui, comme son nom l'indique, n'intervient que tard dans la progression d'un artisan. En effet, son seul effet est - lui aussi - de s'ajouter au niveau d'artisanat, exactement comme la compétence principale. Les spécialités coûtant deux fois plus cher que les compétences, il est donc grandement inutile d'investir dans cette spécialité avant d'avoir atteint le maximum possible de la compétence.

4.1.4 Spécialité Finitions

Unique à chaque artisanat, cette spécialité intervient à la toute dernière étape de la création, permettant à l'artisan de peaufiner les moindre détails de son œuvre afin de l'adapter aux besoins de chacun à leur demande. Elle détermine le total d'altérations que l'artisan peut appliquer au produit fini sans le dénaturer.

Pour cette étape, il est conseillé de tout simplement communiquer au chasseur destinataire votre niveau dans la spécialité et le référer au tableau ad-hoc afin de lui laisser choisir les effets désirés (le même effet ne peut pas être choisi plusieurs fois).

4.1.5 Le niveau d'artisanat

Le niveau d'artisanat est calculé de la façon suivante :

$$\text{Intelligence} \quad + \quad \text{Compétence principale} \quad + \quad \text{Excellence}$$

Ce résultat sera comparé à l'addition des difficultés (notés  dans les tableaux) de tous les ingrédients — appelé difficulté de la recette. Une recette ne peut aboutir que si sa difficulté est inférieure ou égale au niveau d'artisanat du créateur ; et sert ainsi à déterminer ce qu'il lui est possible de faire.

4.2 Armurerie

La forge se déroule en trois étapes :

La première étape consiste à façonner la base ; soit choisir dans le tableau ci-dessous le détail de l'arme ou armure spécifique que vous souhaitez créer. Certaines armes sont notées d'un symbole  signifiant un temps en actions qui doit être dépensé entre chaque attaque pour recharger l'arme et pouvoir l'utiliser de nouveau.

Les boucliers suivent les mêmes règles que les armes.

Choisir une arme dans la catégorie Super-Lourde changera le type de compétence utilisée pour la manier pour plus de détails, se référer à la section Compétences du livre de règles .

Exemple

Faire évoluer une épée en sa version Super Lourde changera son maniement en Armes Colossales et sa spécialité de maniement en Haroth.

Arme combinée Il s'agit d'une arme pouvant se transformer en une autre, changeant totalement ses propriétés. Utiliser ces armes nécessite la compétence liée à l'arme de laquelle elle possède la forme. Le réalisme de ces équipements est secondaire, seuls importent leur apparence et la volonté du Maître de Jeu qui aura le dernier mot sur la création de l'arme. Vous pouvez seulement combiner les armes de la même catégorie de poids. Les deux armes partagent toutes leurs statistiques excepté les statistiques offensives (dégâts, réussites max, dégâts par réussite et modes).

Lors de la création, la difficulté de la nouvelle arme sera simplement ajoutée à celle de l'arme actuelle pour déterminer la difficulté totale.

Exemple

Une épée dont un manche télescopique lui permet de se changer en une lance, ou encore une lourde épée qui au moyen d'un savant dispositif saura déplacer ses lames pour se changer en hache.

Forme	Maniement	‡	+	R.Max				T2	T1	Modes	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Spécial	Diff.
Griffes légères	Tranchante	3	0	3	0	1	3	-5	4	↘, [↗]	1	1	1	1	ℙ +2, Ag 2	
Griffes moyennes	Tranchante	4	1	2	1	1	4	0	6	↘, [↗]	0	0	1	1	ℙ +1, Ag 1	★
Griffes lourdes	Tranchante	5	2	3	2	2	5	8	15	↘, [↗]	0	-2	0	0	ℙ +1, Ag 1	★★
Griffes super-lourdes	Frienzá	6	3	3	3	2	5	20	28	↘, [↗], [[↗]]	0	-2	-1	-2	2A	★★★
Hast léger	Hast	1	2	4	1	1	2	5	13	↗, [↘]	2	0	1	0	ℙ +2, Ag 1	
Hast moyen	Hast	2	3	3	2	1	3	10	15	↗, [↘]	1	-1	1	0	ℙ +1	★
Hast lourd	Hast	3	4	4	3	2	4	18	24	↗, [↘]	1	-3	0	-1	ℙ +1	★★
Hast super-lourd	Paysagiste	4	5	4	4	2	4	30	37	↗, [↘], [[↗]]	1	-3	-1	-3	2A, Ag -1	★★★
Épée légère	Tranchante	2	1	3	2	2	3	7	18	↘, [↗]	1	3	0	0	ℙ +2, Ag 1	
Épée moyenne	Tranchante	3	2	2	3	2	4	12	20	↘, [↗]	0	2	0	0	ℙ +1	★
Épée lourde	Tranchante	4	3	3	4	3	5	20	29	↘, [↗]	0	0	-1	-1	ℙ +1	★★
Épée super-lourde	Haroht	5	4	3	5	3	5	32	42	↘, [↗], [[↗]]	0	0	-2	-3	2A, Ag -1	★★★
Marteau léger	Contondante	5	1	3	3	2	2	6	16	↗	1	0	0	0	Ag 1	
Marteau moyen	Contondante	6	2	2	4	2	3	11	18	↗	0	-1	0	0	ℙ -1	★
Marteau lourd	Contondante	7	3	3	5	3	4	19	27	↗	0	-3	-1	-1	ℙ -1	★★
Marteau super-lourd	Rhōdarak	8	4	3	6	3	4	31	40	↗	0	-3	-2	-3	2A, ℙ -2, Ag -1	★★★
Hache légère	Tranchante	3	1	4	3	2	2	4	11	↘	1	0	1	0	ℙ +1, Ag 1	
Hache moyenne	Tranchante	4	2	3	4	2	3	9	13	↘	0	-1	1	0		★
Hache lourde	Tranchante	5	3	4	5	3	4	17	22	↘	0	-3	0	-1		★★
Hache super-lourde	Kahml	6	4	4	6	3	4	29	35	↘, [[↗]]	0	-3	-1	-3	2A, ℙ -1, Ag -1	★★★
Arbalète légère	Distance	3	1	3	0	1	1	3	9	↗	1	-2	0	0	2☉, 2, 40m, ℙ +1, Ag 1	
Arbalète moyenne	Distance	4	2	2	1	1	2	8	11	↗	0	-3	0	0	2☉, 2, 40m	★
Arbalète lourde	Distance	5	3	3	2	2	3	16	20	↗	0	-5	-1	-1	2☉, 4, 70m	★★
Arbalète super-lourde	Distance	6	4	3	3	2	3	28	33	↗, [[↗]]	0	-5	-2	-3	2A, 2☉, 5, 100m, ℙ -1, Ag -1	★★★
Arc léger	Distance	1	1	4	0	1	1	-5	5	↗	1	-2	0	0	1☉, 2, 60m, ℙ +2, Ag 1	
Arc moyen	Distance	2	2	3	1	1	2	0	7	↗	0	-3	0	0	1☉, 2, 60m, ℙ +1	★
Arc lourd	Distance	3	3	4	2	2	3	8	16	↗	0	-5	-1	-1	1☉, 4, 90m, ℙ +1	★★
Arc super-lourd	Distance	4	4	4	3	2	3	20	29	↗, [[↗]]	0	-5	-2	-3	2A, 1☉, 5, 120m, Ag -1	★★★
Bouclier léger	-	1	0	3	0	2	1	3	6	↗	0	3	-1	-1	ℙ -1	
Bouclier moyen	-	2	1	2	0	3	2	6	8	↗	0	2	-1	-1	ℙ -1	★
Bouclier lourd	-	3	2	2	0	5	2	14	17	↗	-2	3	-3	-2	ℙ -2, Ag -1	★★

Forme	Maniement		+	R.Max				T2	T1	Modes	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Spécial	Diff.
Bouclier super-lourd	-	4	3	1	0	8	3	26	30		-4	5	-4	-4	ℙ -3, Ag -1	★★★
Armure légère	-	0	0	0	0	3	5	9			0	0	0	1	Ag 1	
Armure moyenne	-	0	0	0	0	3	6	10			0	0	0	0		★
Armure lourde	-	0	0	0	0	5	7	23			-1	-2	-2	-3	Ag -1	★★
Armure super-lourde	-	0	0	0	0	9	7	38			-2	-3	-4	-6	Ag -1	★★★

La seconde étape consiste à choisir le ou les matériaux dont l'œuvre sera faite. Si vous choisissez plus d'un matériau, additionnez les difficultés de chacun d'entre eux. Les effets de tous les matériaux s'additionnent, exception faite des effets répétés. Si le même effet est présent plusieurs fois, choisissez le bonus le plus élevé et soustrayez-y tous les éventuels malus.

Matériau				Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Bois	0	☆	☆	Intégrité -1; Réduit les malus d'Esquive et Parade de 2	Résistance (un élément) (++) ; Intégrité -1, Protection -1
Cuir	0	☆	☆	Dégâts -2; Réduit le malus de Discretion de 2	Protection -1; Réduit le malus de Discretion de 4
Acier	0	★	★	Intégrité +1	Intégrité +1
Bronze	0	★★	-★	Intégrité -1, Dégâts -1	Intégrité -1, Protection -1
Écaille	1	☆	★★	Protection +1	Résistance (une nature Physique) (+) ; Torque nécessaire pour utiliser cet équipement +10
Critirium	2	★	★★	Vitesse +2	Vitesse +2
Sylvium	2	★	★★	Intégrité +1; Dégâts -1	Intégrité +3; Discretion -5
Fer	2	★	★★	Les effets de matériaux augmentant les dégâts Physiques gagnent +1; Intégrité -1	Les effets de matériaux augmentant les résistances Physiques gagnent (+) ; Protection -1
Criellaine	2	★★	★★★★	Dégâts +2	Résistance (un élément physique) (+)
Admium	2	★	★★	Les dégâts de type Perçant  sont augmentés de 2	Diminue les malus d'esquive et parade de 2
Mistrim	2	★	★★★★	Torque pour utiliser cette arme -5	Torque pour utiliser cet équipement -5
Scintilite	2	★★	★★★★★	Vitesse +4	Diminue le malus de vitesse de 4
Mithril	3	★★	★★★★	Intégrité +1, Protection +2	Intégrité +3, Protection +1
Odrinc	3	★★★★	★★★★	Les effets de matériaux augmentant les dégâts Élémentaires gagnent +1; Intégrité -2, Dégâts -1	Les effets de matériaux augmentant les résistances Élémentaires gagnent (+) ; Protection -1, Intégrité -2
Herkel	3	★	★★★★	Les effets de matériaux augmentant les caractéristiques Secondaires gagnent +1; Dégâts -1	Les effets de matériaux augmentant les caractéristiques Secondaires gagnent +1; Intégrité -1
Vif Argent	3	★★★★★	★★★★★	Votre arme gagne +1 $\mathbb{R}$; Dégâts -2	Parade et Esquive +2
Vistalt	2	★★	★★★★	Diminue le malus de Discretion de cette arme de 4	Diminue les malus de Discretion de cet équipement de 3
Barylium	3	★★★★	★★★★★	Diminue le nombre de points d'armure perdu par marque de corrosion de un point (minimum 1); Dégâts -2	Diminue le nombre de points d'armure perdu par marque de corrosion de un point (minimum 1); Parade et Esquive -2
Tiaum	3	★★★★	-★★	Intégrité -2	Protection -2
Cryolithite	3	★★★★	★★★★★	Dégâts Élémentaires de Glace  que vous infligez sont augmentés de 1;  -1	Résistance Glace  (++) ; Résistance Eau  (- - -)
Aquartz	3	★★★★	★★★★★	Dégâts Élémentaires de Eau  que vous infligez sont augmentés de 1; Dmg -3	Résistance Eau  (++) ; Résistance Vent  (- - -)
Nimbusite	3	★★★★	★★★★★	Dégâts Élémentaires de Vent  que vous infligez sont augmentés de 1; Protection -2	Résistance Vent  (++) ; Résistance Foudre  (- - -)
Pulsarine	3	★★★★	★★★★★	Dégâts Élémentaires de Foudre  que vous infligez sont augmentés de 1; Glace  Torque -5	Résistance Foudre  (++) ; Résistance Glace  (- - -)
Pyroclaste	3	★★★★	★★★★★	Dégâts Élémentaires de Feu  que vous infligez sont augmentés de 1; Parade -2	Résistance Feu  (++) ; Résistance Magma  (- - -)
Diapyrite	3	★★★★	★★★★★	Dégâts Élémentaires de Magma  que vous infligez sont augmentés de 1; $\mathbb{R}$ -1	Résistance Magma  (++) ; Résistance Terre  (- - -)

Matériau				Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Terralith	3	★★★	★★★★	Dégâts Élémentaires de Terre  que vous infligez sont augmentés de 1 ; Vitesse -5	Résistance Terre  (++) ; Résistance Bois  (---)
Sylvanite	3	★★★	★★★★	Dégâts Élémentaires de Bois  que vous infligez sont augmentés de 1 ; Esquive -2	Résistance Bois  (++) ; Résistance Feu  (---)
Nivendium	3	6★	6★	Les attaques de cette arme coutent une réussite supplémentaire à être esquivés ou parés	Discretion +4, Camouflage +4
Ombralithe	4	★★★★	6★	Dégâts Élémentaires Abyssale  que vous infligez sont augmentés de 1	Résistance Abyssale  (+)
Auredium	4	★★★★	6★	Dégâts Élémentaires Céleste  que vous infligez sont augmentés de 1	Résistance Céleste  (+)
Termentine	4	5★	★★★★	Lorsque vous infligez des dégâts à une créature vous gagnez Accès à un de ses éléments jusqu'à la fin du tour ou sa première utilisation	La première fois chaque tour que vous subissez des dégâts Élémentaires vous infligez 2D6 de dégâts de cet élément dans une zone de 6 mètres autour de vous
Pyrochite	4	★★★★	★★★★	Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de Feu  ; Dégâts -2, Intégrité -2	Les malus de vitesse et agilité de cet équipement sont remplacés par un malus de -3 en Psyché
Venturis	4	★★★★	★★★★	Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de Vent  ; Dégâts -1, Intégrité -2	Les malus de discretion et agilité de cet équipement sont remplacés par un malus de -3 en Volonté
Magozite	4	5★	★★★★	Transforme un type de dégât Élémentaire simple en un autre dans les effets de votre arme	Pour chaque effet de matériaux ajoutant une résistance (positive ou négative) Élémentaire simple ajoutez une résistance Physique de votre choix de même niveau
Razorite	4	5★	7★	Les dégâts de type Tranchant  sont augmentés de 4	Résistance Tranchant  (+++)
Quakeite	4	6★	8★	Les dégâts de type Contondant  sont augmentés de 5,  +1	Résistance Contondant  (+++)
Thornite	4	7★	9★	Les dégâts de type Perçant  sont augmentés de 6, Perce Armure +1	Résistance Perçant  (+++)
Gripbane	4	7★	5★	Les jets pour Arracher cette arme sont augmentés de (★★★★) ; Intégrité -2	A chaque fois que vous devriez subir une altération d'effet suite à la perte d'un point de fatigue, perdez la moitié de votre Satiété et un point de vie sur toutes les localisation à la place ; Protection -2
Polystène	4	7★	★★★★	A la fin de chaque tour, cette arme régénère un point d'intégrité tant qu'elle n'est pas intégralement détruite ; Portée -20 (si applicable), Dégâts -1	A la fin de chaque tour, cet équipement régénère un point d'intégrité tant qu'elle n'est pas intégralement détruite ; Intégrité -1, Vitesse -5
Sombraliance	5	6★	5★	Intégrité +7, les effets des matériaux augmentant les dégâts gagnent +2 ; Torque +15 pour utiliser cette arme	Intégrité +7, les effets des matériaux augmentant la protection gagnent +2 ; Torque +15 pour utiliser cette arme
Ecaille d'Agrundur	5	★★★★	★★★★	Les effets de matériaux augmentant les dégâts sont doublés ; Intégrité -2, Torque pour utiliser cette arme +10	Les effets de matériaux augmentant les résistances Physiques gagnent (++) ; Protection -3, Torque pour utiliser cet équipement +10
Ecailles de Peisteroche	5	5★	★★★	Vos attaques infligent une marque de Poison (★★) en plus de leur dégâts ; A la fin de chaque tour, gagnez une marque de Poison (★★★★)	Vous bénéficiez d'un bonus de (★★) pour résister aux immobilisations et pièges de Djieien ; A la fin de chaque tour, gagnez une marque de Poison (★★★★)

Matériau				Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Serre de Li-murgh Pélagique	5	★★★★	★★★★	A chaque fois que vous effectuez une attaque, changez les types de dégâts de votre arme en dégâts Élémentaires alternant entre Foudre ⚡ puis Eau 💧 ; Résistance Abyssale ☾ (—)	Les altérations liés au éléments et au climat sont réduites de (★★★★) ; Résistance Abyssale ☾ (—)
Crocs d'Avrendyr Mangéclat	5	★★★	★★★	Si vous effectuez une attaque d'un élément de couleur Céleste ✨, cette arme gagne +2 dégâts jusqu'à la fin de votre tour	Si vous effectuez une action d'un élément d'une couleur Céleste ✨, gagnez +2 en Agilité et Force
Vitalis	5	★★	★★★★	Au début de chaque tour vous pouvez choisir le type de dégâts physiques de votre arme	Tant que cette armure n'est pas détruite, elle régénère jusqu'à deux point d'intégrité par tour
Sombracier	6	10★	5★	Intégrité +5 ; Si un effet devrait faire perdre plusieurs points d'intégrité à cette arme, elle en fait perdre un seul a la place	Intégrité +5 ; Si un effet devrait faire perdre plusieurs points d'intégrité à cette armure, elle en fait perdre un seul a la place

Enfin, il ne reste plus qu'à procéder aux finitions en se référant au tableau ci-dessous. Votre spécialité de *Finitions* déterminant la difficulté totale possible à choisir parmi la difficulté des finitions notés $\mathbb{E}$.

Un symbole viens marquer les finitions pour spécifier à quelle catégorie d'équipement elle sont réservées, pour les armures, pour les armes et pour les boucliers.

Nom de la finition		E		Effet	
Affilage	† 	0	★	☆	Dégâts +1 ; Intégrité -1
Matériaux ergonomique	† 	0	★	★	Ajoute un ½d d'Agilité
Matériaux souples	† 	0	★	★	Diminue le malus de discrétion de 3
Peaufinage		0	★	★	Protection + 1 ; Vitesse -2
Renforcement	† 	0	★	★★	Intégrité + 1
Compaction	† 	1	★★★★	★★★★	Intégrité + 2
Cure de cohésion		1	★★	★★★★	Résistance physique au choix (+)
Remaniement totale du design	† 	1	★	★	Changez la nature de dégâts Physique de votre équipement pour une autre
Rematriçage	† 	1	★★	★	Torque -5
Trempage	† 	1	★★	★★★★	Dégats +1
Abrasage à Chaud		2	★	★	Résistance à un type de dégât Physique (+) ; Agilité -1
Affilage Sangrétique	† 	2	★★	★★★★	Dégâts +2 ; Précision -1
Alignement Minutieux	†	2	★★	★	La portée de l'arme est augmentée de moitié
Baiser du Djieien	†	2	★★	★★★★	Vous pouvez appliquer vos potions à l'intérieur de votre arme plutôt que sur votre arme, si vous faites ainsi, ces derniers ne s'activent que si vous le souhaitez et bénéficient de deux utilisations par potion
Élégant rechargement	†	2	★★	★★★★	La temps de rechargement de l'arme est divisé par deux (arrondi au supérieur)
Laminage Minutieux		2	★	★	Vitesse +5 ; Protection -2
Incrustation Volcanique		2	★★★★	★★	Augmente la résistance à Glace ❄️ (+) et à l'altération Gel (★)
Lustrage à l'Huile de Léviathan		2	★★	★★	Agilité +1, Charisme +1 ; Discretion -3
Modification majeure du design	† 	2	★	☆	Ajoutez un mode [dégradé] à votre arme parmi les types de dégâts Physiques
Rééquilibrage de Jet	†	2	★★	★	Cette arme peut être lancée sans malus avec une portée de 10 mètres
Rematriçage Runique	† 	2	★★	★★	Torque nécessaire au maniement -7
Sangrification Légère	† 	2	★★	★★	Protection +1

Nom de la finition					Effet
Sangrvoile	†	🛡️	2	★	Donne un bonus de discrétion de 2
Sillage Minutieux	†	🛡️	2	★★	Précision +1 ; Dégâts par réussite -1
Cervisage à Froid	❄️		2	★★★★	Agilité +1, Vitesse aérienne +6 ; Force -2
Amincissement par Nimbusite	†	🛡️	3	★★★★	Gagne +1 dégât par réussite sur les attaques Aériennes ; Dégâts -1, Précision -2
Barbelage Sangrechair	†	🛡️	3	★★	Lorsque vous infligez des dégâts avec cette arme, infligez une marque de Saignement (★★) ; Intégrité -2, Précision -1
Dentelage Sangrétique	†	🛡️	3	★	🩸 +1
Habillage Runique	🛡️	🌿	3	★★	Résistance à un type de dégât Élémentaire simple (+) ; Protection -1
Sublimation Runique	†	🛡️	3	★★★★	℞ +1, Précision -2
Sangrification Profonde	🛡️	🌿	3	★★★★	Protection +2 ; Précision -1
Affûtage Élémentaire	†	🛡️	3	★★	Dégâts Élémentaires de l'équipement +2 ; Dégâts Physiques -1
Glyphe d'Amerture	†	🛡️	3	★★	Les altérations infligées à l'aide de cet équipement sont augmentées de (★)
Résonance Brisemontagne	❄️		3	★★	Force +2, Volonté +2 ; Précision -1
Désacration Abjecte	†	🛡️	4	★★★★	Dégâts +5 ; Volonté -2, Résistance Abyssale 🌑 (--)
Sillage Runique	†	🛡️	3	★★★★	Précision +2 ; Dégâts -2
Tarière Sangrifère	†		4	★★	Les jets pour Arracher cette arme sont augmentés de (★★)
Incrustation élémentaire	†		4	★★★★	Choisissez un type Élémentaire simple lors de la création de votre arme. La première fois que vous dégainez cette arme chaque tour, ses dégâts deviennent de ce type élémentaire lors de leur prochaine attaque.
Fureur d'Aamarosst	†		4	★★★★	Votre arme peut être chargée de <i>Feu du Dragon</i> , activer ce dernier infligera 4 points d'anti-matériel lors de votre attaque ; si vous faites ainsi votre arme subit aussi ces points d'anti-matériel
Baiser de Ssjakkradin	†		4	★★★★	🔪 +1 ; Dégâts -2
Aurification Emyréenne	🛡️	🌿	4	★★★★	Résistance Abyssale 🌑 (++) ; Les altérations subies sont augmentées de (★★)
Avilissement Pervers	🛡️	🌿	4	★★★★	Résistance Céleste ☀️ (++) ; Toutes les pertes de points de vie sont augmentées de 3
Sillage Briséchine	†	🛡️	4	★★	🩸 +3 ; Vitesse -4, Camouflage -1
Mortelle Perfection	†	🛡️	5	★★★★	℞ +2, Dégâts -4

4.2.1 Réparations et reforge

Lors d'une chasse, il est inévitable qu'armes et armures soient malmenés, esquintés voire complètement détruits. Rassurez-vous cependant, pourvu que vous rameniez la plupart des morceaux à votre forgeron pour qu'il puisse remettre votre équipement complètement à neuf - si tant est, bien sûr, que son niveau d'artisanat soit supérieur ou égal à la difficulté de la recette initiale.

4.3 Restauration

La cuisine se déroule en trois étapes :

La première consiste à choisir l'élément principal du repas. Souvent un morceau directement arraché d'une créature ; très puissant, mais extrêmement toxique.

Comme pour toutes les étapes à venir, vous êtes libre de choisir plusieurs ingrédients si vous le souhaitez en sommant leurs difficultés. Quant à leurs effets, les effets de différentes étapes s'additionnent sans soucis ; mais si deux ingrédients d'une même étape confèrent plusieurs fois le même effet, prenez uniquement le plus élevé des bonus à la place, et soustrayez-y tous les malus.

Ingrédient	Partie					Satiété	Effet
Volmet (Volaille)	Aile	0	★★	★★★★★	★	★★★	Dés de la réserve active +1
Gorkul (Bison)	Steak	0	★	★★★★	☆	★★	Résistance Concussif (★)
Sirmat (Chèvre)	Steak	0	★	★★	☆	★★	Résistance Saignement (★)
Varak (Tigre)	Steak	0	★★	★★★★	☆	★★	Résistance Paralysé (★)
Gelora (Grenouille des Glaces)	Cuisse	0	★	★★	☆	★	Résistance Gel (★)
Plumtor (Poisson- Lune)	Filet	0	★	★★	☆	★★	Résistance Asphyxie (★) ; [Résistance Foudre ⚡(-)]
Ragragul (Baloth)	Faux-filet	1	★★	★★★★★	★	★★★★	Actions défensives maximum +1
Shadrix (Röc)	Cuisse	1	★★	5★	★	★★	Intiative +1, Vitesse +5 ; [Résistance Vent 🌀 (-)]
Borekkoï (Béhémoth)	Jambon	1	★★★★	★★★★★	☆	★★★★★	Gagnez deux points de fatigue maximum temporaire
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Cuisse	1	★★	★★	★	★★	Résistance Poison (★★)
Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	Bavette	2	★★	★★★★★	★	★★★★	Actions offensives maximum +1
Ayunda des Brunes (Béhémoth)	Paleron	2	★★★★	★★★★	★★	★★★★	Dés de la réserve active +3 ; [Vos attaques Physiques infligent 2 dégats de moins]
Crispave (Röc)	Cuisse	2	★★	★★★★	★	★★	Précision +1, Résistance Ionisation (★)
Baloth Joueur (Baloth)	Steak	2	★	★★★★★	★	★★★★	Torque +5, Résistance Traumatisme (★)
Makol Joueur (Béhémoth)	Jambon	2	★★	5★	★★	★★	Augmente le seuil des actions défensives de +1
Oonamazu (Léviathan)	Filet	2	★★	★★	★	★★★★	Résistance au Saignement (★★), [Vitesse -5]
Braobarduk (Baloth)	Lait	2	★★	★★★★	★★	★★	Résistance Confusion et Hallucination (★★)
Nocturna (Abyssal)	Langue	2	★★	★★★★★	★★	★	Résistance Secousse (★★★★), Torque +10 ; [Dés de la réserve active -4]
Yggdrishen (Abyssal)	Steak	2	★★★★	★★★★★	★★	★	Résistance Incinération (★★) ; [Résistance Abyssale 🌑 (-)]
Chrysirde (Djiejien)	Pourpre Miel	2	★★	6★	★★	★	Résistance Électrocution (★★)
Hydrequin Plongeur (Röc)	Cuisse	3	★★★★	★★★★★	★★	★	Actions de mouvement maximum +2, Nombre d'action d'attaque -1
Baloth Briséchine (Baloth)	Steak	3	★★★★	5★	★★★★★	★★★★	Vos attaques infligent 1 dégât supplémentaire ; [Résistance Débilatation et Confusion (-★★)]
Chtatis Yadra (Fennir)	Steak	3	★★★★	7★	★★★★	★★	Intiative +2, Vitesse +10 ; [🌀 -10]
Gystori Impétueuse (Röc)	Aile	3	★★★★	5★	★★	★★★★	Précision +3 ; [Dés de la réserve active -3]
Hodrevyr (Kraken)	Astucieux Tentacule	3	★	★★	★	★★	Résistance Asphyxie (★★★★), Résistance Suffocation (★★), Vitesse aquatique +5

Ingrédient	Partie					Satiété	Effet
Fandrasil (Fenrir)	Sournoix Ventre	3	★★	5★	★★	★★★	Discrétion +4, Camouflage +4, Vigilance +1; [Vitesse -1]
Ljaork Fourbe (Fenrir)	Steak	3	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	Esquive et Parade +3; [Résistance Physique (-)]
Léaraasic'h (Lévia-than)	Filet	3	★★★★★	7★	★★	★★★★★	Augmente le seuil des actions défensives de +2; [Actions offensives maximum -1]
Mjonn (Fenrir)	Hampe	3	★★★★★	6★	★★★★★	★★★★	Esquive et Parade +4; [Actions maximum -1]
Harkti Traj (Abyssal)	Steak	3	★★	★★★★	★	★★	Résistance Corrosif (★★)
Esjandir (Guivre)	Nacré Steak	3	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	Résistance Sonné (★★★★); [Initiative -2]
Vespera (Röc)	Stridente Blanquette	3	★★	★★★★	★★	★★	Résistance Combustion (★★), [Résistance Électrocution (-★★)]
Vathaknor (Yenuï)	Familier Bajoue	3	★★★★	★★★★	★★	★★	Résistance Enchevêtrement (★★★★), Vitesse +10; [Torque -15]
Zizfir Reclus (Yenuï)	Steak	3	★★	★★★★★	★★★★	★	Résistance Sonné (★★); [Vitesse -2]
Aggränvkis des fonds (Kraken)	Tré-Tentacule	4	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	Dés de la réserve active +6; [Vos attaques infligent 3 dégâts de moins]
Abbrabacite (Baloth)	Bougon Échine	4	5★	★★★★★	★★★★★	★★	Vos attaques [Physiques] infligent 4 dégâts supplémentaires; [Dés de la réserve active -2]
Tjiennkis des Marais (Djieien)	Cœur	4	★★★★★	7★	★★★★★	★★★★★	Parade +3, Précision +1; Aveuglement (★★), [Actions offensives maximum -1]
Ulcen (Célestial)	Clairvoyant Cerveille	4	★★★★	★★★★★	★★	★★	Résistance Consommation (★★), Résistance Chaos (★),
Kayarothe (Abyssal)	Abject Cuisse	4	★★★★★	6★	5★	★★★★	Résistance Mutilation, Saignement et Décapitation (★★★★); [Seuil de transcendance -1], Résistance Céleste (—)
Ssjakkkradin (Djieien)	Songe-Chair	5	★★★★★	5★	★★★★	★★★★★	Lorsque vous infligez des dégâts vous infligez Immobilisation (★) en tant qu'effet supplémentaire
Yukuŷojin (Yé-nui)	Étoilé Hémacite	5	5★	6★	★★★★	★★★★	A chaque fois que vous attaquez, ajoutez [2] dés à votre réserve active; [Seuil de transcendance -1]
Arjatayu (Röc)	Aile	5	★★★★★	9★	★★★★★	★★★★★	Précision +5, Résistance Harmonie (★★)
Tsjienist (Djieien)	Tissemort Chair	5	★★★★★	7★	★★★★★	★★★★	Lorsque vous infligez des dégâts aux points de vie d'une créature, elle perd un point de fatigue
Braobarduk (Baloth)	Rumsteck	5	★	7★	★★★★	★★★★	Augmente le seuil des actions défensives de +5; [Résistance Physique (- - -)]

La seconde consiste à choisir l'accompagnement, dont l'objectif est bien souvent de rendre l'aliment principal mangeable, ou tout du moins en atténuer le goût de façon à tromper l'estomac des consommateurs.

Accompagnement					Satiété	Effet
Perkol (Courges)	0	☆	★	-★★★★	★★	Diminue la toxicité de la recette
Biadok (Navets)	0	☆	★	☆	★	Gagne deux points de Jauge d'empoisonnement maximum temporaire
Bluk'ta (Oigonos)	1	☆	-★★★★	☆	★	Diminue la difficulté de la recette
Antaris (Riz)	2	★	★★	-★★★★	★★★★	Diminue la toxicité de la recette
Vegilous (Tomates)	2	★	★★★★★	☆	★	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Tiblin (Potirons)	3	★	-5★	☆	★★	Diminue la difficulté de la recette
Ardanta (Racine)	3	★	★★★★	☆	★★★★	Gagne cinq points de Jauge d'empoisonnement maximum temporaire

Accompagnement					Satiété	Effet
Taltos (Patates)	3	★	★★★★	★★	★	Augmente une valeur de résistance des effets de la recette (★★) ou (+)
Cerfa (Carottes)	3	★★	5★	☆	★	Diminue de moitié les effets [marqués] de la recette
Falisum (Champignons)	4	★★★	7★	★	★	Supprime les effets [marqués] de la recette

Enfin, la dernière étape fait usage de votre spécialité *Assaisonnement* : choisissez parmi le tableau ci-dessous la ou les sauces qui accompagneront votre plat. Les sauces achetées peuvent être utilisées plusieurs fois, à la discrétion du Maître de Jeu. Le total d'assaisonnements différents utilisés, indiqué par $\mathbb{E}$, ne doit pas quand à lui dépasser la valeur de votre spécialité. Comme d'habitude, si plusieurs assaisonnements confèrent les mêmes bonus, prenez la valeur la plus élevée à la place et soustrayez-y tous les malus.

Nom		$\mathbb{E}$			Effet
Criments Oisifs	0	★	★	☆	Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de compétence
Cramenbouche	0	★	★	☆	Dés de la reserve active +1
Motlemorve Fade	0	★	☆	-★	Chr -1 lors du repas
Grandchoix Fumés	1	★	★	☆	Dégats de base des armes naturelles +1
Sauce Brakenn (Baloth)	1	★	★	☆	Intégrité des armures naturelles +1
Keraspon Salés (Béhémoth)	1	★	★	☆	Force +1
Dermacotta (Fenrir)	1	★	★	☆	Agilité+1
Hémalos (Yenuï)	1	★	★	☆	Chance +1 et Charisme +1
Glafluk Moulou (Kraken)	1	★	★	☆	Action défensives et mouvement maximum +1
Sauce Oxyfran (Djiejien)	1	★	★	☆	Intelligence +1
Brakenflame (Dragon)	1	★	★	☆	Perception +1
Abrimakapno (Léviathan)	1	★	★	☆	Psyché +1 et Volonté +1
Pemmican de Fenrir	2	★★	★★	☆	Agilité +2 et Esquive +1 ; Volonté -1
Confiture de Yenuï	2	★★	★★	☆	Chance +1, Volonté +1, Intelligence +1 et Psyché +1 ; Force -1
Fl'uthalas (Guivre)	2	★	★	★★	Force +1, Agilité +1 et Perception +1 ; Volonté -2
Caviar de Kraken	2	★★	★★	☆	Action défensives et mouvement maximum +2 ; Esquive -2
Crème de Dracoris	2	★★	★	★★	Action de mouvement maximum +1, Vitesse +5 ; Psyché -2
Amanites de Tréant Séchées	2	★★★	★	★★★	Dés de la réserve active +3
Gourli Luac	3	★★	★★	☆	Force +1 et Volonté +1, Intégrité des armures naturelles +1 ; Esquive -1 et Perception -1
Concassé de Corne de Béhémoth	3	★★	★★	☆	Force +3 ; Action offensives maximum +1
Ayuloth Nature (Yenuï)	3	★★★	★★★	☆	Chance +2, Volonté +2, Intelligence +2 et Psyché +2 ; Agilité -1 et Force -1
Varec Yuon (Leviathan)	3	★★★	★★★	☆	Action défensives, mouvement et offensive maximum +2 ; Parade +2 ; Esquive -2
Fondox (Guivre)	3	★★	★★	★★	Force +2, Agilité +2 ; Intelligence -1 et Psyché -1 et Satiété -2
Cendres Draconiques	3	★★	★★	☆	Perception +3 ; Action défensives maximum -1
Sauce Cortoz (Leviathan)	3	★★	★★	☆	Charisme +4, Parade +1, Force +1, Dés de la réserve active +1 ; Agilité -1
Sauce Anrtarik (Röc)	3	★★	★★	☆	Psyché +3 ; Agilité -1 et Intelligence -1
Shakjaadin (Célestial)	3	★★	★★★	☆	Dégâts des attaques élémentaires +2 ; Actions défensives maximum -1, Psyché -1
Krakoles	4	★★	★★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +2 ; Charisme -1

Nom		 E			Effet
Consommé de testicules de Fenrir	4	★★	★★	☆	Précision +1 ; Dés de la reserve active -1
Martelade (Béhémoth)	4	★★★	★★★	☆	Intégrité des armures naturelles +2, Force +2, Volonté +2 ; Perception -1, Agilité -1, Esquive -2
Bepricots Secs (Béhémoth)	4	★★★	★★★	☆	Force +3, Dés de la réserve active +1 ; Action offensives maximum -1, Psyché -2
Sauce Coursevent (Fenrir)	4	★★★	★★★	☆	Agilité+3 et Esquive+3 ; Action offensives maximum -1, Force -2
Salive de Guivre	4	★★★	★★★	★★	Force +3 et Agilité +3 ; Intelligence -1, Psyché -1 et Satiété -2
Astoris Mélasseux	4	★★	★★	★	Intelligence +2, Vos pieges gagnent ★ à leurs altérations ; Force -1
Amanite Nécrophage	4	★★	★★	☆	Dés de la réserve active +2, Esquive et parade +2, Action de mouvement maximum -1, Agilité -1
Machoulis Braisé	4	★★★	★★★	☆	Perception +5 ; Action défensives maximum -1, Volonté -1, Force -1
Batouillé Mou	4	★★★	★★★	☆	Charisme +5, Dés de la réserve active +3, Parade +1, Perception +1 ; Agilité -1
Rakmandou	4	★★★	★★★	☆	Psyché +5 ; Précision -1, Agilité -1, Volonté -1, Perception -1
Mayonnaise d'Oeuf de Rök	4	★★★	★★	☆	Esquive +2, Vitesse +5 et Vitesse aerienne +5 ; Chance -2 et Force -2
Ghargouli (Abyssal)	4	★★★	★★★	★	Dégâts des attaques élémentaires +3 ; Dés de la réserve active -2, Volonté -1
Frankis	5	★★★	★★★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +6, Dégâts par réussite +1 ; Ne peux plus utiliser d'armes non naturelles, Intelligence -2, Charisme -2
Moellé Fricassé de Fenrir	5	★★★	★★★	☆	Précision +2, Charisme -1, Chance -1
Sacpourri de Djeien	5	★★★	★★★	☆	Intelligence +2, Lorsque vous infligez une blessure a l'aide d'un piege, ajoutez votre Intelligence aux dégats infligés ; Force -2
Stovidon	5	★★★	★★★	☆	Nombre de dés de réserve +4, Esquive et parade +4 ; Action de mouvement maximum -2, Agilité -2

4.4 Binouserie

La brasserie est composée des trois étapes suivantes :

D'abord, choisir le ou les ferments ; la méthode de préparation ainsi que le temps de fermentation.

Comme pour les alliages de la forge, associer plusieurs ferments permet d'additionner leurs effets, à l'exception des effets répétés qui adoptent la valeur la plus élevée à la place à laquelle on soustrait tous les malus. Les difficultés de tous les ingrédients s'additionnent elles aussi.

L'association des ferments, préparation et méthode de fermentation vous donne une valeur de titrage, qu'il est important de noter pour la seconde étape.

Ferment					Préparation	Fermentation
Blé	0	★★		★★		
Houblon	0	★★		★		
Miel	0	★★★★		★★		
Raisin	0	★★★		★		
Orge	1	★★		★		
Riz	1	★★★★★		★		
Patate	1	★★★		☆		

Une fois le ferment choisi, viendra l'étape de la préparation, puis de la fermentation à proprement parler.

Le temps de préparation de la boisson est égal à son en jours et le temps de fermentation est égal à son en semaines.

Méthode		Titrage possible	Coût
Préparation Rapide	★		
Préparation Méthodique	☆		
Préparation Meticuleuse	★★		
Préparation Irresponsable	★		
Fermentation Rapide	★		
Fermentation Lente	★		
Fermentation Incontrôlée	☆		

Ensuite, il convient d'investir ses dans l'un des effets principaux suivants, et le reste dans les effets supplémentaires :

Nom		Effet	Coût
Fulgurance	0	Regagnez un (deux) point de Jauge à la fin du premier et second tour	
Second Souffle	0	Regagnez un point de Jauge à la fin de chaque tour après le quatrième (troisième) tour	
Douce Harmonie	1	Jusqu'à deux (trois) fois lorsque vous dépensez trois points de Jauge dans une technique, regagnez immédiatement un point de Jauge	
Ire Sanguinaire	1	Regagnez trois (quatre) point de Jauge la première fois que vous auriez du mourir	
Flegme Ardent	2	Lorsque votre Jauge est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de Jauge	
Rage Implacable	2	Lorsque votre Jauge est vide, regagnez un point de Jauge par tour pendant cinq (six) tours	
Irradiante Volonté	3	Lorsque vous dépensez dix (six) points de Jauge ou plus dans un tour regagnez-en la moitié jusqu'à ce que vous ayez regagné cinq points de Jauge	
Présence Déclamante	5	Regagnez un (deux) points de jauge immédiatement. Votre Seuil de transcendance est augmenté de un tant que votre reserve de Jauge est vide	

Après avoir choisi l'effet principal de la boisson, il est possible de dépenser les restant dans le

tableau suivant :

Nom		Effet	Coût
Douce Chaleur	1	À chaque fois que vous regagnez un point de Jauge, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations	
Brûlante Ardeurs	1	À chaque fois que vous utilisez une technique de Jauge offensive, gagnez un dégât sur votre prochaine attaque	
Fraicheur Transiente	2	À chaque fois que vous utilisez une technique de Jauge défensive, vous gagnez une réussite sur celle ci	
Vibrante Saveur	2	Le premier tour ou vous n'effectuez aucune action offensive ou défensive du tour, regagnez un point de jauge	
Distillation	3	Achetez à nouveau un effet de boisson et obtenez son effet (augmenté)	
Influence	3	À chaque fois que vous utilisez une technique de Jauge, vous pouvez effectuer une action de mouvement dans la direction de votre choix	
Délicate Étreinte	4	La première fois que vous regagnez un point de Jauge autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire	
Intense Félicité	5	À chaque fois que vous regagnez un point de Jauge, regagnez aussi 5PV sur une localisation	

Enfin, il ne reste plus qu'à y ajouter les dernières finitions dont leur difficulté, noté $\mathbb{E}$, doit rester inférieur à votre spécialité *Arrangement*.

Ferment		$\mathbb{E}$		Effet
Teintue de Majorin	0	★ ☆		Vous regagnez immédiatement 2PV sur chaque localisation
Rate de Birkol	0	★ ★		Vous gagnez l'alteration d'état Rage.
Testicules de Guivridé	1	★ ★★		Vous gagnez (+) dans une résistance physique de votre choix
Essence de Taru	1	★ ★★		Vos attaques faites avec des armes naturelles infligent 2 dégâts supplémentaires.
Aile de Dragon	1	★ ★★		Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Corne de Zizifir	2	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Vent . Une fois par combat vous pouvez obtenir 2 réussites défensives pour esquiver ou parer un projectile.
Sécrétide de Kraken	2	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Eau . Une fois par combat vous pouvez diminuer les réussites de toutes les attaques contre vous de 1 jusqu'au début de votre prochain tour.
Os de Belist Pubescent	2	★★ ★★★★★		Vous avez Accès à l'élément Feu . Vous pouvez faire que votre passif de survivabilité inflige 4d6 dégâts de Feu autour de vous.
Coprolithes de Granak	2	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Terre . Une fois par combat vous pouvez gagner Concussif (★★★) sur une attaque.
Coeur de Radaran	2	☆ ★★		Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire.
Quintessence de Yenui	3	★★ ★★		Vous gagnez (+) dans une résistance élémentaire de votre choix
Ergots de Drakonnet	3	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Foudre . Une fois par combat vous pouvez effectuer une attaque élémentaire infligeant +1 dégât par action de mouvement effectué durant le tour.
Glace de Jarkondoth	3	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Glace . Vous accumulez une armure naturelle de Glace gagnant 1 point de protection chaque tour passé en combat ; perdez cette armure lorsque vous subissez des dégâts.
Sève de Zanndakin	3	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Bois . La première fois que vous subissez des dégâts vous regagnez jusqu'à 4 points de vie sur toutes vos localisations.
Coeurardent de Magradas	3	★★ ★★		Vous avez Accès à l'élément Magma . Une fois par combat vous pouvez faire qu'une attaque gagne deux points d'anti-matériel.

4.4.1 Consommation

Les effets d'une boisson durent en général cinq à six heures avant de disparaître. Au vu de la puissance des effets et de la toxicité des éléments, il est impossible de mixer plusieurs effets, et boire

plusieurs alcools différents serait pure folie, n'entraînant aucun gain substantiel¹. Ainsi, boire une boisson quand la précédente n'est pas finie accroît son jet de toxicité de +★★ et remplace les effets de l'ancienne boisson par les nouveaux.

1. Sauf si l'on considère une gueule de bois astrale un gain substantiel.

4.5 Alchimie

L'alchimie telle que pratiquée par les chasseurs est bien moins une science qu'un art, comme en reflète l'abondance d'ingrédients et leurs effets ésotériques.

La première étape consiste à choisir dans le tableau des solvants ci-dessous l'ingrédient primaire de votre concoction.

Solvants					Effet
Sève de Al'thraost	0	☆	—★	☆	Diminuez la difficulté de la recette
Sébum Borekkoï	1	☆	★	—★	Diminuez la toxicité de la recette
Plasma d'Yggdrishen	1	☆	★	☆	Vous pouvez prendre jusqu'à deux ingrédients alchimiques pour votre potion
Graisse de Baloth Joueur (Baloth)	2	★	★★★★	☆	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Mucus de Mylexine (Djieien)	2	★★★	☆	★★	Vous pouvez prendre jusqu'à trois Plantes pour votre potion, diminuez leur difficulté de (★) chacune
Graisse de Zizfir (Ye- nuï)	2	★★★	★	☆	Vous pouvez prendre jusqu'à trois Essences pour votre potion, diminuez leur toxicité de (★★) chacune
Larmes d'Ulcen Clair- voyant (Célestial)	3	★★★★	—★★	☆	Diminuez la difficulté de la recette
Sang de Vathaknor (Yenuï)	3	★★	★★	☆	Augmente les dégâts élémentaires de votre potion de 4
Lympe de Dremaë Mantelaube (Céles- tial)	3	☆	★★★★	☆	Vous pouvez choisir un ingrédient d'un tiers supérieur au vôtre
Venin de Herkan Noir (Djieien)	3	★★★	6★	7★	Augmente les dégâts des éléments de couleur Abyssale de votre potion de 4d6
Sang d'Yggradren Vertueux (Abyssal)	3	★★	5★	★	Diminue de moitié les effets [marqués] de la recette
Bile de Clémar irri- table (Dragon)	4	★★★	7★	★★★★	Augmente les dégâts des éléments de couleur Céleste de votre potion de 1d6 et son rayon d'action de +2d10 mètres
Lympe d'Arjatayu (Röc)	4	★★★	6★	★★	Donne deux points de brise-armure aux dégâts élémentaires de votre potion
Sang de Karvadon Aveugle (Béhémoth)	4	★★	★★	★	Vous pouvez prendre jusqu'à trois ingrédients alchimiques pour votre potion
Huile de Pyraxen des profondeurs (Lévia- then)	4	★★★	7★	★★	Supprime les effets [marqués] de la recette
Sépia d'Hodrevyr As- tucieux (Kraken)	5	9★	5★	★★★★	Les dégâts subis par les marques de Poisons sont augmentés de un (ne cumule pas) (★★★★)
Sang de Skavaranth Scorique (Dragon)	5	★★★	6★	★★★★	Augmente les dégâts de Magma  de la potion 5d10

Ensuite, piochez parmi le tableau des réagents ci-dessous le composant de votre choix qui viendra parfaire votre création. Dans certains cas, un solvant vous permet de choisir plusieurs réagents, si vous souhaitez le faire, additionnez les effets ainsi que les difficultés des deux éléments ainsi sélectionnés, à l'exception des effets répétés qui prennent chacun la valeur la plus élevée à la place, à laquelle est soustraite la somme de tous les malus.

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Coripore Rabique	Champignon	0	★★	★★	★★★★	Contact	Inflige 1 marques de Poison (★★)
Delicates moreti	Ro- Plante	0	★	★★★★	★★	Immédiat	Inflige 1d6 dégâts de Feu 
Vespera dente (Röc)	Stri- Essence	0	★★★★	★★★★	5★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts neutre dans une zone de 5 mètres

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Mélèze Bigarré (arbre)	Ecorce	0	★	★★★	★	2 tours	+5
Birkol (Gui-vridé)	Essence	0	★	★★	☆	2 heures	Ignorez les tests de Volonté issus de dégâts ou altération subies, vous ne pouvez fuir le combat (★★★)
Chtatis Yadra (Fenrir)	Sang	0	★	6★	★	2 tours	Vitesse +5
Titua	Plante	0	★	6★	★★	2 tours	Gagnez une marque de Régénération
Krevis Baldan (Léviathan)	Rostre	0	6★	6★	★	Immédiat	Régénère 2 points de fatigue
Mogrine	Plante	0	★★	★★★★	★	Contact	Soigne 2 points de vie sur toutes localisations
Varak (Tigre)	Essence	0	★	★★★	★	2 tours	Agilité +1
Baloth Joueur (Baloth)	Sang	0	★	★★★★	★	2 tours	Force +1
Varak (Tigre)	Sang	0	★	5★	★	2 tours	Perception +1
Bjadir Com-mun (Treant)	Sève	0	★	★★★★	★	2 heures	Psyché +1
Mialkars	Plante	1	★	★★	★	Contact	Inflige 1 marque de Corrosif (★★)
Belenis Joueur (Petit Dragon)	Griffe	1	★	★★	★	2 tours	Diminue la résistance au poison (—) (★★★)
Emerist	Plante	1	★	5★	★	2 tours	Essoufflement (★★), Paralysé (★★★)
Agryvel	Racine	1	★	★★★	★	2 tours	Euphorie (★★)
Chiroptère	Aile	1	★	★★★	★	2 tours	Force -2 (★★)
Skejjidr (Guivre)	Venin	1	★	★★★	★	2 tours	Hallucination (★★), Peur (★)
Chrysirde Pourpre (Djiei)	Dard	1	★★★	★	★★★★	Contact	Inflige 2 marques de Poison (★★★)
Harkti Traj (Abyssal)	Salive	1	★★★	★★★	5★	Contact	Inflige 1 marques de Poison (★★★★★)
Ers Exaltée	Plante	1	★★★★	5★	★★★	2 tours	Paralysé (★★), Inflige 1d6 marques de Poison (★★★) (Contact)
Falgion Barbu	Champignon	1	★★★	6★	★★★★	2 tours	Tétanie (★★), Volonté -4 (★★★)
Harkti Traj (Abyssal)	Sang	1	★★	★★★	★★★★	2 tours	Inflige 1 marques de Saignement (★★)
Clémar com-mun (Dragon)	Bile	1	★★	★★★★	★★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de Feu 🔥
Araorist Griséchine (Fenrir)	Coeur	1	★★	★★	★★★★	Immédiat	Inflige 5 dégâts de Feu 🔥 et 3 dégâts de Foudre ⚡
Arkkis Foudreciel (Béhémoth)	Sang	1	★★★	5★	★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de Foudre ⚡
Ayunda des Brunes (Béhémoth)	Sang	1	★★	8★	★★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de Glace ❄️
Abaol Pour-préchine (Béhémoth)	Coeur	1	★★	★★★★	★★	2 tours	Résistance Terre 🏔️ (+)
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Sang	1	★	5★	★★★★	2 heures	Résistance Feu 🔥 (+)
Gelidra	Fleur	1	★	5★	★★	2 heures	Résistance Glace ❄️ (+)
Biastr (Drakôn)	Sang	1	★	5★	★	2 heures	Résistance Foudre ⚡ (+)
Biastr (Drakôn)	Écaille	1	★	5★	★★	2 tours	Résistance Eau 💧 (+)
Mjonn des Col-lines (Fenrir)	Coeur	1	★★	6★	★★	2 tours	Résistance Vent 🌀 (+)

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Obrandum (Treant)	Sève	1	★	★★★★★	★	2 tours	Résistance Bois  (+)
Selicum Cra-moisi	Champignon	1	★	5★	★	2 tours	Les jets de résistance aux poisons sont diminués de (★★)
Hokknor Facétieux (Béhémoth)	Corne	1	★★	5★	★★	2 tours	 +10
Gystori impétueuse (Rôc)	Sang	1	★★	8★	★★	2 tours	Vos attaques aériennes infligent 3 dégâts supplémentaires
Znielle	Plante	1	★★★	7★	☆	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 2 marques de Poisons
Esjandir Nacré (Guivre)	Coeur	1	★	6★	★	2 heures	Fait gagner trois points de statité maximum temporaires
Esjandir Nacré (Guivre)	Sang	1	★	★	★	2 heures	Ignorez la perte du prochain point de fatigue
Baloth Joueur (Baloth)	Coeur	1	★★	6★	★★★★★	2 actions	Ignorez la prochaine perte de fatigue
Borekkoï (Béhémoth)	Sang	1	★	8★	★★★★	2 tours	Gagnez deux marque de Régénération
Borekkoï	Graisse	1	★★★★★	7★	★★★★★	2 tours	A la fin de chaque tour, régénèrez 2 points de fatigue
Abaol préchine (Béhémoth)	Pour-Sang	1	★★	6★	☆	Immédiat	Soigne 3 points de vie sur une localisation
Chtatis Yadra (Fenrir)	Croc	1	★★★	7★	★	2 Actions	Agilité +6
Gystori impétueuse (Rôc)	Essence	1	★	5★	★	2 tours	Chance +2
Shadrix (Rôc)	Sang	1	★★	6★	★	2 actions	Perception +3
Aamarosst (Dragon)	Essence	1	★★★	7★	★	2 actions	Psyché +4
Ragragul (Baloth)	Essence	1	★★	5★	★	2 tours	Volonté +2
Akkoy Ricant (Fenrir)	Essence	1	★★	★★★★	★★	2 tours	Intelligence +2
Akkoy Joueur (Fenrir)	Essence	1	★	★★★★	★	2 tours	Charisme +2
Ragragul (Baloth)	Coeur	2	★★	★★★★	★	2 tours	Actions défensives maximum +2
Mjonn des Colines (Fenrir)	Sang	2	★★	★★★★★	★★	2 tours	Actions de mouvement maximum +2
Goesse Velue (Arbre)	Ecorce	2	★★	★★★★	★★	2 tours	Actions offensives maximum +2
Valresk bleuté (Djieiien)	Chitine	2	★★	★★	★★	2 tours	Sonné (★★)
Birkol (Guivridé)	Sang	2	★★	5★	★	2 tours	Confusion (★★★), Rage (★★), Débilatation (★★)
Paratagorios (Tréant)	Sève	2	★★★★★	6★	★★	2 Actions	Force -10, Dégats Physiques -4 (★★★)
Acronyte Man-gemain (Léviathan)	Perle	2	★★	★★★★★	★	2 tours	Fait perdre 3 points de Fatigue par tour (★★)
Arkkis Trayan (Béhémoth)	Essence	2	★★★	5★	★★	2 tours	Fait perdre 4 points de Fatigue par tour (★★), Actions offensives maximum +4
Tifrit Alcemist (Djieiien)	Venin	2	★★	★★★★★	★★★★	2 tours	Pestegivre (★★★) ; [Les dégâts des attaques Élémentaires sont augmentés de 8]
Arkkis Trayan (Béhémoth)	Sang	2	★★	★★★★★	★★★★	2 tours	Rage (★), Force -2

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Angredyr En-raciné (Treant)	Sève	2	★★★★	5★	★★★★★	1 tour	Vitesse -5 (★★★★)
Heridon Cra-cheur (Baloth)	Salive	2	★★★★	★★★★★	★★★★★	Immédiat	Inflige 8 dégâts de Eau
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Essence	2	★★	5★	★★★★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de Feu
Harkti Cra-chevent (Abyssal)	Sang	2	★★★★	5★	★★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts Vent
Saxifrage (Plante)	Rhizome	2	★★★★	7★	★★	2 tours	Résistance Perçant (+)
Darjenaire commune (Djieien)	Chitine	2	★	8★	★★★★	2 tours	Résistance (+)
Nivrem Nouveux (Tréant)	Chancre	2	★★★★	7★	★	2 actions	+20
Cyroros Pélagique (Kraken)	Bec	2	★★★★★	9★	★	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 4 marques de Poisons
Ajeydre Tenace (Guivre)	Sang	2	★	★★★★★	★	2 heures	Fait gagner deux points de satiété temporairement
Shadrix (Röc)	Coeur	2	★★	7★	★★	2 tours	Vitesse +10
Hydrequin Plongeur (Röc)	Essence	2	★★★★	9★	★★★★	2 Actions	Vitesse +15
Akkoy Joueur (Fenrir)	Coeur	2	★★★★	7★	★★	2 heures	Gagnez deux points de fatigue temporaire
Lumicorolle Dansante	Racine	2	★★	6★	★★	Immédiat	Soigne 5 points de vie sur toutes localisations
Harkti Cra-chevent (Abyssal)	Essence	2	★★	6★	★★	2 tours	Agilité +3
Selise parasitique (Djieien)	Essence	2	★	6★	☆	2 tours	Les dégâts Physiques que vous infligez sont augmentés de 2; [Gagnez 2 marques de Saignement (★★) (Immédiat)]
Doreline Frénétique (Guivre)	Cœur	3	★★★★	6★	★★★★	2 tours	Actions maximum +1; Intelligence -1 (★★) et [Force -1 (★★★★)]
Balderique Lai-teuse	Champignon	3	★★	★★★★★	★	Immédiat	Inflige 2 marques de Corrosif (★★)
Kioenkkol (Yenui)	Coeur	3	6★	8★	★★★★	2 Actions	Psyché -10, Dégâts Élémentaires -6 (★★★★)
Glésira Féroce (Djieien)	Croc	3	★★	5★	★	2 tours	Dégâts Physiques -3 (★★★★)
Cyroros Pélagique (Kraken)	Sang	3	★★★★	9★	★★★★	2 tours	Pestesangr (★★★★★); [Les dégâts des attaques Physiques sont augmentés de 6]
Herkan (Djieien)	Noir Venin	3	★★★★★	★★★★	6★	Immédiat	Inflige 2d6 marques de Poison (★★★★★)
Tyrannia Remores (Dragon)	Ecaille	3	★★★★	5★	★★★★	2 tours	Inflige 2 marques de Saignement (★★★★)
Argundur Arboricole (Dragon)	Essence	3	★★★★	7★	★★	Immédiat	Inflige 4d6 dégâts de Bois
Aamarosst (Dragon)	Sang	3	★★★★★	6★	★★★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de Magma anti-matériel 1

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Mesgalirra Iséparable (Guivre)	Sang	3	★★★	7★	★★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de Terre 
Heridon Cra-cheur (Baloth)	Coeur	3	★★	6★	★★★	2 tours	Résistance Contondant  (+)
Herkan Noir (Djieien)	Essence	3	★★★	5★	★★	2 actions	Résistance Terre  (+ + +); [Torque -6]
Ramanko	Plante	3	5★	12★	★★	2 actions	Résistance Foudre  (+ + +); [Chance -3]
Hodrevyr Astucieux (Kra-ken)	Sang	3	6★	13★	★	2 actions	Résistance Eau  (+ + +); [Volonté -3]
Oonamazu (Lé-viathan)	Rein	3	5★	10★	★★★	2 tours	Résistance Eau  (+ + +); [Intelligence -3]
Gystori impétueuse (Röc)	Plume	3	5★	9★	★★	2 actions	Résistance Vent  (+ + +); [Psyché -3]
Yggdrishen (Abyssal)	Coeur	3	6★	10★	★★	2 actions	Résistance Bois  (+ + +); [Charisme -3]
Taruk (Béhémoth)	Sang	3	★★★★	12★	★★	2 actions	Résistance Perçant  (+ + +); [Perception -3]
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Coeur	3	5★	9★	★★	2 actions	Résistance  (+ + +); [Agilité -3]
Mylexine Li-vide (Djieien)	Salive	3	★	6★	★★	2 tours	Les jets de résistance aux poisons sont diminués de (★★); Inflige 2 marques de Poisons (★★★★), [Inflige Déilitation (★★★)]
Ayunda des Brunes (Béhémoth)	Essence	3	★★★★	9★	★	2 tours	Résistance Pestegivre (★★), Résistance Glace  (+)
Léaraasic'h (Léviathan)	Ecaille	3	★★	6★	★★	2 actions	 +15, Inflige Consommation (★★)
Lumicorolle Dansante	Plante	3	★★★★	8★	★	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 3 marques de Saignement
Ajeydre Tenace (Guivre)	Essence	3	★★	6★	★	2 heures	Fait perdre trois points de satiété temporairement
Mjonn des Brumes (Fenrir)	Essence	3	★★★	6★	★★★	2 tours	Esquive +2, Agilité +1
Hokknor Facétieux (Béhémoth)	Essence	3	★★★	5★	★★★	2 tours	Parade +2, Force +1
Majorin	Plante	3	★★★	5★	★★	2 heures	Gagne trois points de fatigue temporaires
Ryvelierre Murmurant (Tréant)	Essence	3	★★★	7★	★★★★	2 tours	Gagnez 2d6 marques de Régénération, Rage (★), [Intelligence -2 (★★★)]
Yggdrishen (Abyssal)	Essence	3	★★	7★	★★	2 tours	Chance +4
Taruk (Béhémoth)	Coeur	3	★★	6★	★★	2 tours	Force +4, Furie (★★★); Inflige [3] marques de Poison (★★)
Ygggradren Vertueux (Abyssal)	Essence	3	★★	6★	★★	2 tours	Intelligence +4, Chance +3
Arangar (Béhémoth)	Sang	3	★★★	7★	★★	2 tours	Volonté +4
Nocturna (Abyssal)	Essence	3	★★★	6★	★★	2 tours	Intelligence +4
Vathaknor Familier (Yenuï)	Essence	3	★★★	5★	★★	2 tours	Charisme +4

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Mylexine Li- vide (Djeien)	Sang	3	★★	6★	★	2 tours	Les dégâts Physiques que vous infligez sont augmentés de 3; [Gagnez 4 marques de Poison (★★) (Immédiat)]
Zizfir Reclus (Yenuï)	Essence	3	★★★★	8★	★★★★	2 tours	Force +4, Psyché +4, Résistance Céleste (+ + +); [Gagnez l'altération Pestegivre (★★★★) (Immédiat)]
Arangar (Béhé- moth)	Essence	4	★★★★★	6★	★★★★	2 tours	Actions maximum +2, Actions offensives maximum +2; [Rage (★★★★)]
Arjatayu (Röc)	Essence	4	★★★★★	7★	★★	2 actions	Fait perdre 3 points de Fatigue par action (★★★)
Braobarduk (Baloth)	Essence	4	★★★★	★★★★★	★★★★	2 tours	Rage (★), Pestegivre (★★★★)
Drajir Ho- lotonique (Dragon)	Griffe	4	★★★★	7★	5★	2 tours	Inflige 3 marques de Poison (★★★★★) (Immédiat), Diminue la résistance au poison (— — —)
Yajpnir (Fen- rir)	Essence	4	★★★★★	7★	★★★★★	2 tours	Inflige 1d6 marques de Saignement (★★★★)
Dahlia Meurtri	Plante	4	★★★★★	7★	★★★★★	2 actions	Vos attaques infligeant des marques de Saignement en infligent une supplémentaire
Argundur Ar- boricole (Dra- gon)	Ecaille	4	★★★★	8★	5★	2 Actions	Résistance Contondant (+ + +), [Force -4]
Ssjakkradin Songetoile (Djeien)	Sang	4	★★★★	9★	★★★★★	2 tours	Résistance Abyssale (+)
Avrendyr Man- géclat (Yenuï)	Essence	4	★★★★★	9★	★★★★	2 tours	Résistance Céleste (+)
Karvadon Aveugle (Béhé- moth)	Coeur	4	★★	6★	★★★★★	2 actions	Résistance Feu (+ + +), Ignore les pertes de fatigues; [Force -3]
Kioenkkol (Ye- nuï)	Essence	4	5★	12★	★★	2 actions	Résistance Foudre (+ + + + +), Regagnez un point de vie sur toutes les localisations à chaque fois que vous subissez des dégâts de Foudre
Dremaë Man- telaube (Céles- tial)	Essence	4	5★	9★	★★★★	2 tours	Résistance Céleste (+)
Aamarosst (Dragon)	Écaille	4	★★★★★	8★	★★	2 actions	Résistance Magma (+ + +), Feu (+), Terre (+), [Vitesse -3]
Urgaeï Gi- vrecornes (Baloth)	Essence	4	★★★★	6★	★★	2 actions	Psyché +2, Chance +3, Résistance Glace (++)
Mesgalirra Iséparable (Guivre)	Coeur	4	5★	13★	★★★★★	2 heures	Ignorez la toxicité temporairement
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Sang	4	★★★★★	9★	★★★★★	2 heures	Gagnez 10 points de vie temporaire sur toutes les localisations
Heridon Cra- cheur (Baloth)	Essence	4	★★★★★	9★	★★★★★	2 heures	Gagnez six points de fatigue temporaires
Urgaeï Gi- vrecornes (Baloth)	Coeur	4	★★★★	6★	★★★★	2 tours	Gagnez 4 marques de Régénération, Résistance Physique (— —)
Ryvelierre Murmurant (Tréant)	Sève	4	5★	5★	★★	Immédiat	Régénère 3 points de fatigue et 5 points de vie sur une localisation
Obrandum Fleuri (Treant)	Sève	4	★★★★	8★	★★★★	Immédiat	Soigne 12 points de vie sur toutes localisations

Réagents	Partie					Durée	Effet (Principal)
Karvadon Aveugle (Béhémot)	Essence	4	★★★	8★	★★★	2 actions	Agilité +8; Force -1, Perception -1, [Rage (★★)]
Pyraxen des profondeurs (Léviathan)	Essence	4	★★★	8★	★★★	2 Actions	Force +5
Nocturna (Abyssal)	Coeur	4	★★★	7★	★★	2 tours	Les dégâts Élémentaires que vous infligez sont augmentés de 5; [Gagnez l'altération Peste-sangr (★★★) (Immédiat)]
Trajas Nadiral (Célestial)	Sang	5	★★★	5★	★★	Immédiat	Inflige 1 marques de Corrosif (★★★★)
Tarkan Coleris (Kraken)	Bec	5	★★★	6★	★★	Immédiat	Inflige 4 marques de Corrosif (★★)
Yggdrishen Fangregivre (Abyssal)	Essence	5	★★★	9★	★★★	2 actions	Résistance Glace ❄️ (+ + + + + + +), Perception -4, Dégâts non liés à l'élément Glace ❄️ sont diminués de 7 (★★★★)
Avrendyr Man-géclat (Yenui)	Sang	5	5★	8★	★★★	2 tours	Résistance Abyssale 🌑 (+)
Tarkan Coleris (Kraken)	Peau	5	★★★★	15★	★★★	2 tours	Résistance Physique (+)
Arjatayu (Röc)	Coeur	5	★★★	11★	★★★	2 tours	Lorsque vous déclenchez votre passif de survivabilité vous gagnez aussi 5 dés de combat et 3 actions maximum supplémentaires
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Essence	5	★★★	7★	★★★	2 tours	🌀 +18, Résistance Contondant 🪓(+)
Baloth Brisé-chine (Baloth)	Sang	5	★★★	15★	5★	2 tours	Gagnez six marques de Régénération, Résistance Physique (+ + +)
Avrendyr Man-géclat (Yenui)	Coeur	5	★★★★	★★★	★★	Immédiat	Soigne 32 points de vie sur toutes localisations
Limurgh (Röc)	Essence	5	★★★	6★	★★★	2 tours	Psyché +3, Résistance 🪓(++)

Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à choisir une transmutation dans le tableau ci-dessous, déterminé par le niveau de transmutation, noté $\mathbb{E}$, ne devant pas dépasser votre spécialité *Transmutation*.

Comme vous l'aurez remarqué, ces effets ont une durée, exprimée en tours ou en heures, ou bien encore "immédiat" ou "contact". Un effet immédiat est, comme son nom l'indique, véritablement instantané; il est donc impossible de l'appliquer à une arme, par exemple (ou bien c'est cette arme qui en subira les effets). À l'inverse, un effet au contact agira uniquement lors du contact du réagent avec un corps vivant ou sangressant, il est donc tout à fait possible de s'en servir d'enduit pour une arme.

Transmutation		$\mathbb{E}$		Nombre	Effet
Redécantion savante	0	1	★★	3	Reduit la toxicité de la potion de un
Dilution méthodique	1	1	★★★	8	Augmente de 5 le nombre de potion produites
Enrichissement instable	1	1	★★	3	Les potions produites appliquent leur effet dans une zone de 5 mètres
Renaturalisation majeure	2	3	★★★★	3	Augmente les effets de soins/régénérations/dégâts de moitié
Surrinfusion progressive	2	2	★★	3	Augmente la difficulté à résister aux alterations d'états de ★
Déétherisation parfaite	3	2	★★	1	Double la durée de la potion, mais réduit le nombre de potions produites à 1
Extraction attentive	4	2	★★★	3	Augmente les effets de résistance de (+)
Quintessentiation zélée	4	3	★★★★	3	Augmente les effets sur les caractéristiques Secondaires (Torque, vitesse, etc...) de moitié

4.6 Pièges et Appâts

Les pièges correspondent au besoin primordial des chasseurs de s'accaparer une partie de la dynamique du combat, même si seulement pour un court instant. La préparation de ces derniers bien que difficile et parfois modérément efficace, reste primordiale dans l'arsenal du chasseur.

La préparation d'un piège nécessite une grande quantité de moyens et peut aisément prendre un temps très substantiel. De ce fait, les règles désignent régulièrement "l'équipe" plutôt que "le chasseur", mettant l'accent sur un travail collaboratif plutôt que solitaire.

4.6.1 Choix des effets

Créer un piège revient à définir l'effet qui est désiré de ce dernier, ainsi qu'en décrire la taille et l'apparence. De ces deux derniers le Maître de Jeu définira une liste d'effets, de prérequis et de matériaux auquel l'équipe devra se soumettre pour placer le piège.

Type	📖	Effet	Prérequis	⚔️	🗑️
Barricades	0	+2 aux seuils des esquives faites vers les barricades	🌀 15, Matériaux Travaillés	3	3⚔️
Grande fosse	0	Affliction (★★); dure 4 actions	🌀 15	3	3⚔️
Remplacement Simple	0	Projetter une cible avec une force de 🌀 15	Matériaux travaillés	4	3⚔️
Entraves Simples	0	Réduit les mouvement de -5; dure 4 actions	🌀 15	4	4⚔️
Appât improvisé	0	La cible cherche à s'approcher de l'appât pour l'ingérer (Volonté ★★★★★), en combat ce jet est diminué de 2 degrés	Cuisine 2, Connaissances créature (★)	4	3⚔️
Dégâts Simples	0	Inflige jusqu'à 4d6 dégâts 🗡️ 1	🌀 20, Matériaux bruts	5	4⚔️
Sprinkler alchimique	1	Active un consommable alchimique lorsque le piège est déclenché	Alchimie 1, Forge 1	6	4⚔️
Entraves Fortes	1	Réduit les mouvement de -5; dure un tour d'initiative	🌀 20	5	6⚔️
Dégâts Moyens	1	Inflige jusqu'à 4d6+5 dégâts 🗡️ 2	🌀 20, Matériaux Travaillés	5	6⚔️
Protection Massive	1	Donne +2 seuils et +2d défensifs	🌀 20, Matériaux Travaillés	5	4⚔️
Épouventraillles	2	Si la cible échoue un test de volonté (★★★), elle est effrayée ou cherche à fuir jusqu'au début de son prochain tour	Connaissances créature (★), Alchimie 2	6	4⚔️
Remplacement Fort	2	Projetter une cible avec une force de 🌀 30	Matériaux travaillés	6	4⚔️
Protection Légère	2	Donne +1 seuils et +1d défensifs	Matériaux Travaillés	5	4⚔️
Dégâts Mutilants	2	Inflige 3d6+10 dégâts 🗡️ 0 (↘) et inflige 2 marques de Saignement (★★)	🌀 20, Matériaux Métallurgiques	6	6⚔️
Filets étouffants	2	Affliction (★★★) jusqu'à 5 actions	🌀 20, Matériaux Travaillés	5	6⚔️
Protection Mécanique	2	Donne +4d défensifs lors de la première utilisation	🌀 20, Matériaux Métallurgiques	7	3⚔️
Dégâts Importants	2	Inflige jusqu'à 4d6+12 dégâts 🗡️ 2	🌀 30, Matériaux Alchimiques	6	5⚔️
Brise Charge	2	Annule une charge ou un piqué	🌀 30, Connaissances créature (★★)	6	1⚔️
Dégâts Fracassants	3	Inflige jusqu'à 5d6 dégâts 🗡️ 4	🌀 20, Matériaux Alchimiques	7	4⚔️
Monstricide	3	Si la cible échoue un test de volonté (★★★★), elle cherche à s'éloigner de la zone du piège pendant 2 tours	Connaissances créature (★★), Alchimie 3	7	4⚔️
Daedalus	3	Réduit les mouvement de -10; dure un tour complet	🌀 20	7	8⚔️
Monstrapulte	4	Projetter une cible avec une force de 🌀 60	🌀 20, Matériaux travaillés	7	8⚔️
Chaines Implacables	4	Affliction (★★★★); dure un tour d'initiative	🌀 30, Matériaux Travaillés	6	7⚔️

Aegis	4	Donne +3 seuils et +3d défensifs	🌀 30, Matériaux Métallurgiques	7	7	8
Etoufflemort	5	Affliction (★★★★); dure un tour complet	🌀 40, Matériaux Métallurgiques	7	6	8
Surprise concussive	1	Un lourd objet s'abat sur la cible. Inflige Concussif (★+★) par 10🌀 de l'objet, max ★★★★★★)	Spécialiste des Armes Lourdes Tier 1	4	3	8
Exsanguination brutale	1	Inflige 1d6+2 marques de Saignement (★★)	Einerjar Tier 1	4	4	8
Lance-filet	1	Immobilise (★★) jusqu'à la fin du tour de la cible, peut être activé sur une cible à 10m du piège	Franç Tireur Tier 1	4	5	8
Rempart inextinguible	1	Donne +5d défensifs et un bouclier improvisé jusqu'au début de votre prochain tour (🛡️ 2, 🛡️ 2)	Protecteur Tier 1	4	3	8
Envol fracturé	1	Projette une cible (🌀 30) verticalement sur 20 mètres	Lancier Tier 1	4	5	8
Bouquet de lames	1	Projette jusqu'à trois lames sur une courte distance, infligeant six dégâts chacune (🔪 1)	Maître lames Tier 1	4	4	8
Baiser du dragon	1	Inflige 6d6 dégâts 🔪 4 sur une zone de 5 mètres	Artilleur Tier 1	4	6	8
Tanière improvisée	1	Offre un camouflage (★★) et permet de se replacer gratuitement sur une zone de 10 m	Mage Bestial Tier 1	4	6	8
Fracture élémentaire	1	Diminue la résistance élémentaire de la créature de (---) à un élément dont l'un des chasseurs a Accès	Guerrier Mage Tier 1	4	7	8
Explosion élémentaire	1	Inflige jusqu'à 4d6+10 dégâts élémentaires d'un élément auquel un des chasseurs a Accès sur une zone de 20 m	Sangremage Tier 1	4	7	8
Crimes passionnels	3	Inflige 8d6 dégâts 🔪 4 et 5 marques de Saignement (★★) sur une zone de 15 mètres et 2 dégâts <i>pur</i> 🌀 2 à la cible	Artilleur et Einerjar Tier 3	7	6	8
Subtiles caresses	3	Inflige un impact Concussif (★★★) tous les chasseurs possédant 🌀 >30 à proximité peuvent ajouter ★ au jet	Spécialiste des Armes L. et Mage Bestial Tier 3	7	6	8
Vortex de lianes	3	Projette (🌀 30) verticalement sur 20 mètres, déclenche jusqu'à 4 grappins pendant l'envol fournissant des appuis	Lancier et Franc-Tireur Tier 3	7	7	8
Floraison élémentaire	3	Projette jusqu'à 5 armes infligeant une attaque élémentaire (duquel l'un des chasseurs as Accès) possédant 4 réussites à la cible	Guerrier Mage et Maître lames Tier 3	7	7	8
Citadelle éphémère	3	Crée une zone de 5 mètres offrant (+ + +) à un élément, +3 aux seuils de parade et +1d défensif jusqu'au début du prochain tour	Protecteur et Sangremage Tier 3	7	9	8
Canarbaliste Lourde	4	Arme a usage unique infligeant 5/+10 R4, 🔪 5 et 20 dégâts Feu 🔥, 🌀 4 sur 5 mètres autour du Canon; doit être activée par un chasseur	Artilleur et Spécialiste des Armes L. Tier 4	9	6	8
Pourpre Récolte	4	Inflige 2d6 marques de Saignement (★★★★) et une affliction (★★★) pendant 3 actions; chaque action utilisée dans le piège inflige 1 marque supplémentaire	Einerjar et Mage Bestial Tier 4	8	8	8
Justice Triomphante	4	Deux armes élémentaires sont propulsées vers les cieux infligeant chacune 3 réussites. Si un chasseur en possède le mouvement, il peut se repositionner sur cette arme aux prix d'une action gratuite	Lancier et Guerrier Mage Tier 4	7	6	8
Sangrefort	4	Zone transformant la prochaine attaque des 3 prochains chasseurs en attaque élémentaire d'un élément de base choisi	Franç-Tireur et Sangremage Tier 4	9	8	8
Juggernaut	4	Propulse un bouclier lesté sur 20 mètres infligeant une attaque Concussif ★★★★★; vous pouvez chevaucher le bouclier	Protecteur et Maître lames Tier 4	7	8	8

Affliction

Une affliction désigne n'importe quelle forme de Capacité de Contrôle neutralisant temporairement un adversaire, cette altération sera déterminée par le Maître de Jeu selon la nature du piège et sa description.

Exemple

Rentrent dans cette catégorie les divers fosses, mais aussi filets, tronc d'arbres s'abattant sur le visage de la créature ou tout autre dispositif visant à immobiliser ou neutraliser une créature.

Projections

Les projections peuvent cibler les créatures de torque inférieur à celui cité dans l'effet. La distance des projections est en général de l'ordre d'une dizaine de mètres

Si la cible est consentante cette dernière peut "aider" le piège plutôt que s'y opposer, dans ce cas, comparez le torque de la cible au double de celui du piège pour savoir s'il peut être projeté.

Protections

Les protections donnent un bonus défensif lorsque le chasseur s'y trouve à couvert par rapport à la créature. Tous ces couverts tendent à ne marcher que lorsque le chasseur se jette dedans, et y rester statique n'infligera en général qu'un malus à la créature pour ignorer la protection.

Niveau

La difficulté du piège (noté ♠ dans le tableau), doit être inférieure au niveau d'artisan (Voir la section Niveau d'artisanat du livre de règles) d'au moins un des membre de l'équipe posant ce piège. Les pièges ne bénéficiant pas de la spécialité *excellence*, le niveau d'artisanat (pièges) d'un chasseur est égal à son intelligence naturelle plus sa compétence *piège*.

4.6.2 Prérequis

Les prérequis correspondent à des compétences ou objets que les chasseurs doivent posséder pour pouvoir participer à la pose de ce piège.

- Le prérequis de Torque (⚙) doit être atteint par l'équipe entière (c'est à dire la somme de tous les torques doit être égal à cette valeur).
- Le prérequis de maîtrise doit être atteint par au moins un des chasseurs (qui dirigera l'équipe).
- Un prérequis de connaissances doit être atteint par au moins un des chasseurs (si il s'agit d'une valeur) ou réussi par au moins un des chasseurs (pour un test).
- Un prérequis de matériau signifie que du matériel du type spécifié doit être préparé en quantité suffisante pour chaque exemplaire de ce piège
- Un prérequis de classe ou métier, signifie qu'un chasseur de cette classe ou métier doit être présent.

Les pièges réservés à une classe possèdent la particularité de ne pouvoir être posés qu'une fois par chasse pour chaque chasseur de cette classe.

Matériaux

Les matériaux sont des ressources qui doivent être préparées par les chasseurs. Là où certains pièges peuvent tout simplement être fait à l'aide de monticules de terre ou cailloux mis en équilibre, d'autres nécessitent des matériaux plus raffinés. Préparer ces matériaux nécessite une à deux étoiles de ressources par piège ou tout les deux pièges, le jet quand à lui représentera uniquement le temps supplémentaire à la préparation, un échec infligeant un malus de ⚡ plutôt qu'une perte de matériaux.

Matériaux Travaillés Désignent les matériaux ayant été préparés sur le terrain. Qu'il s'agisse d'arbres débités, cailloux tassés, lianes tressées entre elles, rondins préparés en pals, etc. Ces derniers peuvent être préparés à l'aide d'un jet de survie.

Matériaux Métallurgiques Désignent tous matériaux issus de la métallurgie. Peut inclure des assemblages complexes de ressorts et rouages comme des plaques de métal. Préparés préférentiellement avec un équipement de forge et un jet de forge.

Matériaux Alchimiques Désignent des matériaux issus de l'alchimie. Peut inclure explosifs comme potions ou poisons. Préparés préférentiellement à l'aide de compétences et équipement liés à

l'alchimie.

4.6.3 Pose des pièges

La pose de pièges est réalisée d'une seule traite, tout les pièges dont les prérequis sont remplis sont posés et les matériaux sont dépensés. Le temps de pose de ces pièges est ensuite calculé en sommant tout les temps de pose des pièges, et ajoutant ⌘ pour chaque jet de matériaux échoué et divisant ce temps par le nombre de chasseurs ; chaque ⌘ de pose représentant une demi-heure de travail de la part de l'équipe.

Aide au MJ

Dans le cas d'une pose de pièges dans une zone particulièrement dangereuse, le Maître de Jeu peut demander à l'équipe d'effectuer sa pose de piège par piège si il estime que cette pose peut être interrompue à tout instant, cependant des chasseurs aguerris choisiront bien souvent une zone sans dangers pour préparer leurs pièges.

4.6.4 Intégrité

Tous les pièges possèdent une intégrité, en général dépendante de la taille de ce dernier, et des matériaux utilisés. L'intégrité moyenne d'un piège est de 4 points pour les pièges les plus sensibles et pouvant aller jusqu'à 10 points pour les barricades et autres protections leur protection est en revanche souvent de 0 ou 1 points ceux-ci n'étant pas conçus pour résister aux attaques. Les pièges les plus simples et rudimentaires ne possèdent pas d'intégrité (une fosse ou une tranchée ne peuvent pas vraiment être détruits), mais ont tendance à grandement perdre en efficacité dès que l'effet de surprise est passé.

4.6.5 Camouflage

À l'exception de certaines créatures particulièrement vigilantes ou ayant déjà affronté des chasseurs, une créature s'attend rarement à être embusquée ou piégée, de ce fait les premiers pièges posés par l'équipe réussiront toujours quelque soit la cible.

Une estimation simple évitant des jets ou calculs compliqués et de considérer que les trois premiers pièges de l'équipe plus un par point de camouflage de l'équipe fonctionneront toujours sur la créature, moins un par niveau de vigilance de la créature.

Aide au MJ

Le Maître de Jeu peut aussi décider de ne pas faire fonctionner des pièges identiques ou de donner un jet à la créature pour deviner un piège qu'elle a déjà subi. Il est cependant conseillé de laisser un piège par chasseur possédant une spécialité de camouflage affecter la créature quelque soit la vigilance ou le niveau de transcendance de la créature.

4.6.6 Spécialités

La spécialité *Terrassement* est soustraite une fois par jour au temps total de pose (ce temps ne peut devenir négatif ou nul). La spécialité *Maîtrise* est un prérequis à la pose de pièges, elle est parfois utilisée pour certains jets. La spécialité *Occultation* peut uniquement être utilisée pour camoufler les pièges, elle vient s'ajouter au nombre maximum de pièges pouvant raisonnablement affecter la créature (cf Camouflage).

4.6.7 Se libérer d'un piège

Une fois les effets immédiats du piège résolus – c'est-à-dire après l'application des éventuels changements de statut (résistés ou subis) – la créature cherchera souvent à se défaire de ce dernier. En effet, certains pièges continuent à infliger leurs malus durant un temps prolongé. Pour s'en libérer, le personnage engagé dans le piège doit réussir une série de jets de ⚔ jusqu'à réussir. Chaque jet peut coûter des points de fatigue (même en cas de réussite), selon la volonté du Maître de Jeu. Ces

jets de résistance commencent au degré de difficulté du piège² et diminuent avec chaque tentative, mais peuvent commencer bien plus haut suivant le type de piège.

4.6.8 Détection et désamorçage

A l'exception de certaines créatures particulièrement vigilantes ou ayant déjà affronté des chasseurs, une créature ne s'attend jamais à être embusquée ou piégée, permettant aux premiers pièges de se déclencher sans opposition.

Un fois placé et camouflé la détection impliquera un jet de vigilance ou survie de la créature dont la difficulté sera la suivante :

- La difficulté initiale du jet sera ★★★ ;
- -★ à -★★ Si le piège est identique à un piège que la créature a déjà subi ;
- -★★ à +★★ Selon l'intellect, la rage et le niveau d'attention de la créature.

4.6.9 Désamorçage

Une personne ou créature souhaitant désamorcer un piège doit effectuer un jet de Piège plus *Maîtrise* dont la difficulté de base dépend du niveau de maîtrise du ou des personnes impliquées dans la pose de ce piège, et diminué selon le temps et les participants investis dans le désamorçage. Effectuer un désamorçage en règles rendra à l'équipe la totalité des matériaux non utilisés du piège.

Une autre méthode de désamorçage plus brutale consiste à tenter de l'activer ou le détruire à l'aide d'éléments de décor ou autres projectiles. La réussite de cette entreprise dépendra de la taille dudit élément de décor et sera en général déterminé par un jet de torque.

Tout piège utilisé ou détruit ne rendra qu'une partie des matériaux utilisés aux chasseurs.

2. Si cette difficulté n'est pas précisée, elle sera généralement au alentours de (★★), à la volonté du Maître de Jeu

5. Statistiques

5.1 Statistiques primaires

5.1.1 Calcul des statistiques

Chasseur

- Un chasseur partageant le sang des calamités à un Torque égal à cinq fois sa force et quatre actions par tour.
- Les chasseurs bénéficient aussi d'une résistance physique (+) si leur force est supérieure à six, **Abyssale** ☾ (+) si leur volonté est supérieure à six et **Céleste** ⚙ (+) si leur Psyché est supérieur à 6.
- Leur point de vie sont égaux à leur Force plus la valeur la plus élevée entre agilité et volonté sur toutes leurs membres, cette valeur plus deux sur le torse et cette valeur moins deux sur la tête.
- Leur total de points de fatigue est égal à leur force, plus volonté plus deux.
- Leur Satiété est égale à cinq, plus un si leur force est supérieure ou égale à cinq ; plus un par stade d'évolution de la marque.
- Leur modificateur de force (ajouté à chaque attaque physique) est égal à un, plus un pour tous les trois niveaux de force.
- Leur modificateur de psyché (ajouté à chaque attaque élémentaire) est égal à zéro, plus un tous les trois niveaux de psyché.
- Leur Jauge est de 6.
- Leur Jauge d'empoisonnement est de 8 et grandit de un point tout les stades d'évolution de la marque.
- Leur compétences sont limitées à 5 leur spécialités à 3. Tous les deux stades d'évolution de la marque, cette limite est augmentée d'un point.

Aide au MJ

Bien que peu adaptés au cruel monde de Dräan, certains humains décident de partir à la traque de créatures, voici donc leur statistiques en comparaison

- Leur torque est égal à quatre fois leur force, et ils bénéficient seulement de trois actions totales par tour.
- Leurs points de vie sont égaux à leur force sur toutes leurs localisations, force plus un sur le torse et force moins un sur la tête.
- Leurs points de fatigue sont égaux à leur force plus deux.
- Leur Satiété est égale à cinq ; plus un si leur force est supérieure ou égale à cinq.
- Leur modificateur de force (ajouté à toutes les attaques physiques) est égal à zéro, plus un tous les quatre points de force.
- Leur Jauge d'empoisonnement est de 1 si leur force est supérieure à 4.
- Leur compétences sont limitées à 5 leur spécialités à 3.

5.1.2 Choix des techniques

Le chasseur peut dépenser ses points de sang pour acheter des techniques, d'abord dans sa propre école, puis lorsqu'il progresse suffisamment, d'autres écoles s'il le souhaite. À la création, plus de la moitié des points de sang doivent être dépensés dans l'école de combat principale.

5.2 Statistiques secondaires

5.2.1 Torque

Le Torque (parfois noté ⚙) est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique, il représente à la fois la capacité à porter, lancer ou manier des objets lourds, tout comme estimer quelle armure

sera ou non trop pesante pour un personnage, déterminer s'il est capable de déraciner un arbre ou arrêter la charge d'un Baloth (la réponse à cette dernière question étant probablement non), pour plus de détails, se référer à la section calcul des statistiques du livre de règles

Poids porté

Représentant le poids maximum porté sans malus, le poids porté est égal au torque multiplié par dix. Lorsque qu'il est nécessaire d'estimer le poids d'un équipement, ce dernier est en général égal à son torque, fois quatre ou cinq ; cependant, de nombreuses exceptions existent (certains arcs sont extrêmement durs à manier, mais pas particulièrement lourds). À moins d'un grand écart entre le poids porté maximum et le poids des équipements, il est en général plus simple de simplement ignorer les limites de poids porté.

Poids soulevé

Représentant la capacité maximum soulevée, le poids soulevé est égal au torque multiplié par vingt. Une fois cette valeur atteinte, il est impossible de se déplacer ou même de maintenir sa prise pendant un grand laps de temps.

Encombrement

Le torque représente uniquement la capacité à porter d'un personnage, et aucune règle ne viendra exactement clarifier quel encombrement une arme ou un équipement imposera au chasseur. Ainsi, il conviendra au Maître de Jeu de décider combien d'armes, équipements, potions, sacs à dos, gourdes, couteaux de lancers et cailloux fétiches un chasseur peut avoir sur lui. Cette limite est en général suggérée à deux ou trois armes (selon leur taille) et quelques potions et équipements divers dans un sac ou accroches.

Armes maniées

Manier des armes nécessite un certain niveau de torque, pour chaque niveau de sous-torque, un malus de -2 pour toucher, parer et esquiver est appliqué.

Armes et armure

Porter armes et armures nécessite un certain niveau de torque, ce dernier ne représente pas seulement le poids des équipements, mais aussi la capacité à les manier sans aucun malus.

Le torque nécessaire pour les armures est comparé au torque du personnage. Si le personnage ne possède pas un torque suffisant, il subit un malus de un à tous les tests liés à l'agilité et tous les seuils par niveau de sous-torque (cf. la définition de **sur-torque** et **sous-torque** plus bas).

S'il est supérieur, en revanche, il ignore un point de malus par niveau de sur-torque. Ce niveau nécessaire est indépendant de celui pour le maniement des armes et ne correspond pas non plus à la limite de poids porté (en général bien supérieur au poids d'une armure, arme et équipements).

Le torque nécessaire à manier des armes est sommé pour l'ensemble des armes maniées simultanément (les deux valeurs de torque a une main pour deux armes simultanément, ou le niveau de torque à deux mains si une seule arme est maniée) puis comparé au torque du personnage. Manier ces armes inflige un malus d'un dé par tour pour chaque niveau de **sous-torque**, et ignorera un point de malus par niveau de **sur-torque**.

Différence de torque

Lorsque deux sujets s'affrontent dans une compétition de force, un malus ou bonus au degré de difficulté est appliqué au personnage selon la différence de torque entre lui et son adversaire. Ce bonus/malus est d'un degré tous les dix points de torque de différence.

Prouesse de force

Effectuer une action mettant en exergue la force d'un protagoniste est appelé prouesse de force. Dans certains cas, il n'existe pas de moyen simple de calculer le niveau de torque nécessaire pour l'action. Il est alors conseillé d'effectuer un test de Torque. Le degré de difficulté sera déterminé par la difficulté estimée de l'action et sera effectué sur votre valeur de Torque.

Sur-torque et sous-torque

Sur et sous torque signifient, respectivement, avoir au moins dix points de torque de plus que le niveau requis, ou avoir dix points de moins.

Le terme « degré de sous-torque » exprime ainsi le nombre de fois que le niveau est dix points inférieurs au niveau requis, ou plus simplement le nombre de dizaines de points manquant pour atteindre le niveau de torque requis. En toute logique, degré de sur-torque signifie, nombre de fois que le torque est supérieur de dix points au niveau requis.

Ces dénominations sont rarement usitées et servent en général à déterminer des malus éventuels à effectuer une action sans posséder le torque requis, ou à l'inverse calculer un bonus pour une action sur laquelle un chasseur posséderait un grand avantage de torque.

5.2.2 Vitesse

La vitesse représente la distance parcourue lors d'actions de mouvement, dans les airs ou sur terre. La vitesse de déplacement terrestre est égale à l'agilité, le demi déplacement est égal à la moitié de cette valeur (arrondi au supérieur) et la course est égale au triple de cette valeur. La vitesse de déplacement aquatique et aérienne est égale à la moitié de la vitesse de déplacement terrestre.

pour plus de détails, se référer à la section mouvement du livre de règles .

Certaines capacités ou effets alchimiques ou culinaires peuvent donner lieu à des bonus. À moins qu'il en soit précisé autrement, les bonus donnés ne concernent que la vitesse terrestre.

Les bonus donneront la moitié de leur valeur au demi-déplacement et leur valeur simple à tous les autres niveaux de déplacement.

Symboles

5.3 Liste des symboles

	Sang	Représente la réserve de sang des chasseurs, exclusivement utilisée dans le cadre des techniques des écoles martiales.
	Jauge	Représente la réserve de jauge du chasseur, pour plus de détails, se référer à la section Jauge du livre de règles .
	Contondant	Représente des dégâts contondants, pour plus de détails, se référer à la section Types de degats du livre de règles .
	Tranchant	Représente des dégâts tranchants, pour plus de détails, se référer à la section Types de degats du livre de règles .
	Perçant	Représente des dégâts perçant, pour plus de détails, se référer à la section Types de degats du livre de règles .
	DD Zéro	Représente un jet sans difficulté additionnelle, soit au d10, pour plus de détails, se référer à la section Règles de base du livre de règles .
	Toxicité	Représente la toxicité d'une recette alchimiquement, d'une boisson ou d'un plat, pour plus de détails, se référer à la section Toxicité du livre de règles .
	Degré de difficulté	Degré de difficulté d'un jet de des ou rareté d'un objet.
	Unité de temps	Parfois utilisée dans l'artisanat, elle représente une unité de temps dans un ouvrage.
	Rechargement	Dénote d'une arme nécessitant un rechargement entre chaque attaque, noté en tour ○2t. ou en actions ○2a ou 2○
	Dégâts	Représente les dégâts infligés par une attaque ou une arme, en général réservée aux dégâts de bases de cette arme, pour plus de détails, se référer à la section Calcul des dégats du livre de règles .
	Torque	Le Torque est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique. pour plus de détails, se référer à la section Torque du livre de règles .
	Brise Armure	Représente la quantité de brise armure d'une arme ou d'une attaque. pour plus de détails, se référer à la section Brise armure et anti-matériel du livre de règles .
	Perce Armure	PArmure permet d'infliger des dégâts à la cible en ignorant son armure. pour plus de détails, se référer à la section Perce Armure du livre de règles
	Antimatériel	Détruit une certaine quantité d'armure à l'impact, ignorant la protection naturelle de l'armure. pour plus de détails, se référer à la section Brise armure et anti-matériel du livre de règles .
	Réussites Maximum	Le nombre maximum de réussites d'une attaque, pour plus de détails, se référer à la section Calcul des dégats du livre de règles .
	Protection	La valeur de protection d'un équipement, pour plus de détails, se référer à la section Calcul des dégats du livre de règles .
	Intégrité	La valeur d'intégrité d'un équipement, pour plus de détails, se référer à la section Calcul des dégats du livre de règles .
$\frac{1}{2}$	Moitié	Une autre manière de noter 0.5, si une attaque devait infliger un nombre de dégât qui n'est pas rond, arrondissez a l'inférieur
	Tier	Le niveau de maîtrise nécessaire pour pouvoir utiliser cet ingrédient.
	Coût	Le coût en ressources du matériau d'artisanat.
	Niveau	Le niveau de la recette en niveau d'artisan.

	Toxicité	Le niveau de toxicité de la recette.
	Feu	Élément Feu  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Eau	Élément Eau  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Vent	Élément Vent  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Terre	Élément Terre  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Bois	Élément Bois  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Foudre	Élément Foudre  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Magma	Élément Magma  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Glace	Élément Glace  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Abysses	Élément Abysses  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Céleste	Élément Céleste  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Neutre	Élément Neutre  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Pur	Élément Purs  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Transcendental	Élément Transcendants  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Existence	Élément Existence  , (Voir la section Dégâts élémentaires du livre de règles)
	Aethéré	Les techniques Aethérées  ne comportent pas de coût direct ; elles requièrent l'usage d'un coût alternatif qui permet leur utilisation.

Glossaire

A

Accès

(Élémentaire) Désigne un élément que le chasseur ou la créature peut utiliser pour infuser sa Sangressence. A moins que les règles le stipulent expressement (eg. élément de vôtre choix ou élément Simple, Complexes), vous ne pouvez choisir que des éléments auquel vous avez accès lors de l'utilisations de vos techniques et effets élémentaires (Voir la section dégâts élémentaires du livre de règles).

Action Neutre

Action sans type. Utiliser une action neutre consomme une action de la réserve d'actions totale mais d'aucune réserve spécialisée (attaque, parade, esquive, mouvement)

Aethéré

Les techniques Aethérées  ne comportent pas de coût direct ; elles requièrent l'usage d'un coût alternatif qui permet leur utilisation.

Affamé

Vous ne pouvez effectuer des actions nécessitant un coût en fatigue. Perdu si vous gagnez en Satiété. (Résiste sous Force - Base ★★★★★)

Arracher

Arracher (une arme ou un objet) ayant été Planterplanté consiste à effectuer des actions visant à l'enlever. Le jet d'arrachement est fait sous  (★★) de base et peut être augmenté selon le type d'armement ou la technique utilisée.

Asphyxie

A chaque fois que vous effectuez une action, perdrez un point de fatigue, si vous perdez trois points de fatigue de cette façon en un tour, vous subissez désormais des dégâts **pur** au torse plutôt que de la fatigue. (Résisté sous Force – Base ★★★)

Aveuglement

-2 Précision, +★ à tous les tests utilisant la vue (Résiste sous Agilité - Base ★★)

Aérien

Qui est dans les airs, un joueur est considéré comme aérien tant qu'il est dans les airs. Une attaque est aérienne tant qu'elle a été commencée ou qu'elle comporte un mouvement vertical amenant le joueur à être dans les airs.

B

Bout portant

Dénomination réservée au tir, correspond à une distance inférieure à deux mètres

C

CC

Abréviation, signalant n'importe quelle forme d'altération ou incapacitation. Par exemple *assomement* ou un *renversement* sont des formes de **C.C.**

Chaos

Diminuez tous les effets de soins de moitié, si un effet devait soigner cette localisation uniquement soignez une autre localisation au hasard à la place.(Résisté sous Vol - Base ★★★★★)

Combustion

Perdez quatre points de vie au début de chaque tour. Si vous effectuez deux actions de mouvement, vous pouvez effectuer un jet de résistance à l'altération avec (-★).. (Résisté sous Ag - Base ★★★)

Complexes

Désigne les éléments **Abyssale** ☾ et **Céleste** ☀, en opposition aux éléments Simples.

Concussif

Vous perdez une action et êtes immobilisé temporairement, si vous échouez votre test de résistance de 20 degrés ou plus vous êtes renversé au sol. (Résiste sous Force — Base ★)

Confusion

Si vous êtes face à une situation complexe, entendez des suggestions ou informations venant changer le cours du combat, vous devez effectuer un test d'Intelligence (★★+), si vous échouez perdez une action avant de prendre une décision. Si plusieurs chasseurs continuent de donner des informations contradictoires, répétez ce procédé. (Résisté sous Volonté - ★★)

Consommation

Réduit les points de vie maximum. S'applique en général après un délai précisé par la technique. Dure jusqu'à la source de consommation soit éliminée. (Résisté sous Force - Base ★★★★★)

Au contact

Un combattant, créature ou chasseur, est dit *au contact* avec une cible lorsqu'il touche directement cette dernière.

Copie en Sangressence

Il s'agit d'une copie identique d'un point de vue fonctionnel, cependant, à la discrétion du joueur et Maître de Jeu, cette copie pourra prendre une apparence totalement différente. À moins que la capacité ne le précise autrement, une copie en sangressence ne peut copier des effets uniques ou réservés si la personne à l'origine de la copie ne pourrait pas elle-même utiliser la cible de la copie.

Corrosif

A chaque fois que vous subissez un effet de **Corrosif**, placez une marque **Corrosif** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points d'armure pour chaque marque active sur la localisation touchée. Chaque marque dure deux tours, perdez cette altération si vous régénérez la moitié de l'armure de la localisation affectée. Vous pouvez posséder jusqu'à dix marqueurs corrosif à la fois, si vous devriez en gagner un et que vous en possédez déjà dix, rafraîchissez la durée de la marque. (Résisté sous Volonté - Base ★★)

D

Divine Rétribution

Une fois par tour, lorsque vous portez une attaque contre la cible de votre colère, vous pouvez choisir de dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, diminuez la réserve de dés de votre adversaire d'autant de dés que votre nombre de réussites finales (c'est-à-dire les réussites après l'éventuelle parade ou esquive de l'adversaire, et limitées par vos réussites maximum). Si vous faites ainsi, vous et toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour de votre cible subissent autant de dégâts **Céleste** ☀ sur le torse et gagnent Résistance (**Céleste** ☀) — jusqu'à la fin du combat (★★★).

Débilitation

Les actions cognitives vous sont pénibles, toute action différente de la précédente nécessite un test d'Intelligence (★★) pour être entreprise. Si vous échouez, vous répétez l'action précédente

au mieux de vos capacités. (Par exemple si vous aviez effectué une attaque, toute autre action qu'une attaque nécessite un jet, et échouer vous fera lancer une attaque si vous le pouvez.) (Résisté sous Intelligence - ★★★)

Décapitation

(Implique en général un saignement associé). Vous perdez l'usage de votre corps. Le décès survient si vous ne recevez pas des soins immédiatement. (Résiste sous Force - Base ★★★★★)

E

Électrocution

Perdez trois points d'intégrité sur votre armure. (Résisté sous Psy - Base ★★★)

Élémentaire

Décrit les natures élémentaires, c'est à dire de tous les éléments simple **Terre** , **Feu** , **Bois** , **Magma** , **Glace** , **Foudre** , **Vent**  et **Eau**  et de tous les éléments complexes **Abyssale**  et **Céleste** . En général utilisé pour parler de nature de dégâts ou de résistance. Une résistance élémentaire donne des résistance à toutes ces natures. (Voir la section dégâts élémentaires du livre de règles)

Enchevêtrement

Votre mouvement est diminué de 4, perdez une action de mouvement jusqu'à la fin de votre prochain tour. (Résisté sous Per - Base ★★★)

Essoufflement

Vous ne pouvez effectuer d'action nécessitant de points de fatigue, si vous effectuez plus de la moitié de vos action maximum lors d'un tour, gagnez deux points de fatigue. Perdez cette altération si vous n'effectuez aucune actions lors de votre tour. (Résisté sous Force - ★★★)

Euphorie

Euphorie : Perte d'une action d'attaque, perd toutes altérations d'état offensives (Rage, furie, etc...) (Résiste sous Volonté — Base ★★★)

F

Fatigue

La fatigue est la ressource, qui peut être utilisée pour activer certaines techniques, renforcer une attaque ou parade, ou lors d'actions à très haut niveau d'adrénaline. Elle représente aussi à quel point le personnage ou la créature est proche de l'épuisement total. (Voir la section Fatigue du livre de règles).

Furie

Attaque à chaque tour, +1 action d'attaque. Perdu lorsque vous n'avez plus d'adversaires. (Résiste sous Volonté - Base ★★★)

G

Gel

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour. (Résisté sous Vol - Base ★★★)

H

Hallucination

Au début de votre tour, toutes les cibles de combat valides à votre portée tirent un d10 (le Maître de Jeu tire les des des créatures et éléments de décor). Toutes les cibles obtenant un résultat identique sont identiques à vos yeux. Lorsque vous attaquez une de ces cibles vous pouvez ensuite effectuer un jet de connaissance (★★) pour en déduire sa nature réelle. (Résisté sous Force - ★★★)

Harmonie

Si vous subissez des dégâts sur une cette localisation subissez autant de dégâts **purs** sur toutes les localisations affectées par harmonie plus une autre localisation au hasard. (Résisté sous Psy - Base ★★★★★)

I

Immobilisation

Vous ne pouvez plus utiliser d'action de mouvement tant que la source de votre immobilisation reste intacte ou que vous ayez réussi le teste de résistance. (Résiste sous Force — Base ★)

Impure Vérité

Tant que vous affrontez la cible de votre colère, vous pouvez choisir d'obtenir autant de degrés de réussite que votre volonté à tous vos tests de volonté et de force (les jets de combat ne sont pas des tests).

Incinération

Perdez jusqu'à un point d'armure à la fin de votre tour. Si vous perdez des points d'armure de cette façon perdez autant de points de vie sur cette localisation (Résisté sous Ag - Base ★★★★★)

Inpénétrable

Noté Inpénétrable (X), indique une armure insensible à tous les effets de PArmure. Lorsqu'une localisation voit son intégrité descendre en dessous de cette valeur, cette dernière perd son trait inpénétrable.

Ionisation

Vous perdez jusqu'à (++) dans une résistance jusqu'au début de votre prochain tour. (Résisté sous Psy - Base ★★★★★)

M

Mutilation

Les actions utilisant ce membre subissent un malus de -3 au seuil. Perdez cette altération en regagnant la moitié de vos points de vie sur la localisation affectée. (Résiste sous Force - Base ★★★★★)

P

Paralysé

Résiste sous Force (paralysie par poisons) ou Résistance Élémentaire (élément ou couleur élémentaire associée). Faites un test (★★★) avant chaque action, dans le cas où vous échouez, cette action ne se résout pas et est dépensée.

PArmure

Perce Armure (X), inflige X points de dégâts directement aux points de vie d'une cible, en ignorant complètement son armure. Si la localisation affectée possède le trait Inpénétrable, cet effet est ignoré à la place.

Pestegivre

Vous voyez votre corps se rigidifier et cristalliser de l'intérieur. A la fin de votre tour diminuez votre résistance **Glace** ❄ de (−) et infligez cinq dégâts de glace dans une zone de 5 mètres autour de vous. Toutes les cibles subissant des dégâts gagnent l'altération **pestegivre**. (Résisté sous Psyché - Base ★★★★★)

Pestesangr

Vous voyez votre essence se déliter progressivement. A la fin de votre tour, vous perdez un point de Jauge. A la fin de votre tour, perdez cette altération si vous n'avez pas utilisé de Sangressence depuis le tour précédent. (Résisté sous Psyché - Base ★★★)

Peur

Instinct de préservation inhérent à l'humanité, ce dernier affecte cependant très différemment les chasseurs. Menacés ou acculés, ceux-ci tendent à réagir de manière agressive et imprévisible. Si une règle ou altération vient à infliger l'effet **Peur**, référez vous à (Voir la section **Peur** du livre de règles).

Physique

Décrit les natures non élémentaires, c'est à dire **Contondant** ⚔, **Perçant** ⚡ et **Tranchant** ✂. En général utilisé pour parler de nature de dégâts ou de résistance. Une résistance physique donne des résistance à ces trois natures. (Voir la section **dégâts physiques** du livre de règles)

Planter

Planter un objet est une altération tierce (Voir la section **altération tierces** du livre de règles), elle nécessite en général un jet de compétence ou de tir si elle cible une créature ne se prêtant pas au jeu. Cet objet peut être Arracherarraché par la cible lors de son tour.

Poison

A chaque fois que vous gagnez un effet de **Poison**, placez une marque de **Poison** sur votre personnage. A la fin de votre tour vous subissez un point de dégât **pur** sur votre torse pour chaque marque **Poison** que vous possédez. Vous perdez cette altération au bout de deux tours ou si vous régénerez autant de points de vie que vous n'avez de marques de **Poison**. A chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque, réinitialisez la durée de cette marque. Vous pouvez posséder jusqu'à 10 marques de **Poison** maximum. (Résiste sous Force - Base ★★)

Courte portée

Dénomination réservée au tir, correspond à la moitié de la portée indiquée sur l'arme.

Prison Onirique

Les seuils de tous les tests de résistance que vous devez effectuer sont augmentés de (+★) jusqu'à la fin du combat.

À proximité

Un combattant, créature ou chasseur est dit *à proximité* lorsqu'il est situé à une distance inférieure à sa distance de demi-déplacement.

Précision

Noté sous la forme de bonus (+) ou malus (-), à ajouter au seuil de toutes les attaques portées.

R

Rage

-2 Précision, Attaque chaque tour, +2 Dégât aux attaques. Perdu lorsque tous vos adversaires ne peuvent être engagés en combat en moins d'un tour. (Résiste sous Volonté - Base ★★★)

Rage Inextinguible

Vous réduisez de (-★★★) la difficulté de tous les jet visant à vous maintenir en combat. Vous gagnez +2 dégâts à toutes vos attaques, une réussite maximum supplémentaire et devez utiliser toutes vos actions d'attaque chaque tour. Si il vous reste des actions d'attaque à la fin du tour, vous les utilisez contre vous-même ou une cible à proximité. (Les attaques contre vous-même réussissent automatiquement). Vous perdez cette altération à la fin du tour ou si vous n'avez plus d'adversaire.

Ravage

Coût additionnel. Vous pouvez payer X en tant que coût supplémentaire ; si vous faites ainsi, vous bénéficiez de l'effet associé à ce coût.

Régénération

A chaque fois que vous subissez un effet de **Régénération** placez une marque **Régénération** sur votre personnage. À la fin de votre tour, gagnez deux points de vie pour chaque marque de **Régénération** active sur chaque localisation affectée. Chaque marque dure deux tours. (Résisté sous Force - Base ★★★)

S

Sacrifice

Lorsqu'une capacité vous demande de sacrifier une ressource, vous devez vous déposséder de ladite ressource et en diminuer son total d'autant de points. Si vous ne possédez pas assez de points dans ladite ressource, cette capacité échoue et ne se résout pas. Cette perte de ressource ne peut être diminuée ou prévenue par une capacité.

Saignement

A chaque fois que vous subissez un effet de **Saignement** placez une marque **Saignement** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points de vie pour chaque marque de saignement active sous la forme de dégâts **purs** sur la localisation touchée. Chaque marque dure deux tours, perdez cette altération si des premiers secours sont reçus ou si tous les points de vie de la localisation affectée ont été régénérés. (Résisté sous Force - Base ★★★)

Sangremagique

Désigne une attaque à distance dont la portée est fixée à cinq fois votre score de volonté et possède les mêmes modificateurs qu'une attaque standard à distance. Cette attaque est élémentaire d'un l'élément auquel vous avez Accès et utilise votre réserve de Psyché comme réserve de combat. *(Lorsque vous effectuez une attaque Sangremagique, vous ne pouvez lancer que vos dés de Psyché, et vous devez avoir déclaré Psyché comme réserve de combat en début de tour.)*

Sangressence

Décrit n'importe quelle manifestation matérielle d'un pouvoir. Cette manifestation existe en général durant toute la durée du combat, ou, hors d'un combat, pendant quelques minutes. (Voir la section sangressence du livre de règles).

Satiété

La consommation d'aliments remplit la satiété et active des effets de nourriture tant que la satiété perdure. Manger avant d'avoir perdu les effets de la nourriture substitue immédiatement les anciens effets par ceux du nouveau plat consommé. Leur Satiété est égale à cinq, plus un si leur force est supérieure ou égale à cinq ; plus un par stade d'évolution de la marque. (Voir la section satiété du livre de règles).

Secondaire

(Caractéristique) Désigne toutes les caractéristiques dérivées des caractéristiques principales. Cette liste inclue (mais n'est pas limitée à) Torque, Vitesse, Vitesse aérienne, Saut hauteur, Saut longueur, Actions, Jauge, Jauge d'empoisonnement et Satiété. Voir (Voir la section Caractéristiques secondaires du livre de règles).

Secousse

Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'au début de votre prochain tour. (Résisté sous Per - Base ★★★)

Seuil de l'inexistence

Votre essence se délite dans le réel, vous perdez progressivement toute forme de conscience. Faites un jet (★★★) de Résistance (Néant), si vous échouez, vous perdez temporairement autant de points dans toutes les caractéristiques que votre nombre de degrés d'échec. Vous regagnez ces points de caractéristique à hauteur de un par semaine.

Seuil de Transcendance

Seuil en-dessous duquel un dé ajoute au seuil de transcendance lors d'une attaque, initialement 1, ce seuil peut être augmenté par certaines techniques et origines, pour plus de détails, se référer à la section Transcendance du livre de règles .

Simple

Désigne les éléments **Feu** 🔥, **Magma** 🌋, **Bois** 🌿, **Terre** 🏔️, **Glace** ❄️, **Foudre** ⚡, **Eau** 💧 et **Vent** 🌀. En opposition aux éléments Complexess.

Sonné

Vous perdez une action, jusqu'à la fin de votre tour, vos seuils sont diminués de 1.. (Résiste sous Force - Base ★★★)

Suffocation

Jusqu'au début de votre prochain tour, lorsque vous effectuez une action, vous perdez un point de fatigue. Si vous perdez deux points de fatigue de cette façon, perdez cette altération.(Résisté sous Vol - Base ★★★)

T

Torque

Le Torque est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique. pour plus de détails, se référer à la section Torque du livre de règles .

Traumatisme

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.. (Résisté sous Force - Base ★★★)

Tribut

Coût alternatif. Vous pouvez payer X plutôt que le coût en jauge de la technique pour l'utiliser.

Tétanie

Votre nombre d'action maximum est diminué de 4. (Résisté sous Force - Base ★★)

V

Vigueur du Kraken

Régénérez jusqu'à 3 points de vie à la fin de chaque tour et perdez un point de fatigue, ignorez les effets des saignements. Vous pouvez choisir de traiter vos mutilations comme des blessures légères. Vous perdez cet effet si vous regagnez tous vos points de vie.

Z

Zone de combat

La zone de combat est définie par la zone que pourraient raisonnablement atteindre vos adversaires en une action. Lorsque des règles demandent à un chasseur de se positionner hors de la zone de combat, elles demandent à ce chasseur de sortir de la portée d'un mouvement simple de la créature et de son attaque ayant la plus longue portée (Voir la section Sortir du combat du livre de règles).