

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.

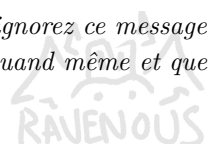


Table des matières

1	Introduction	7
2	Origines	9
2.1	Fenrir	9
2.1.1	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	9
3	Écoles de combat	11
3.1	Maître-Lames	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 Béhémoth

2.1.1 Beweül, Marche Indomptable

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Ag (7), F (7), Int (5)

Premier stade

- **Passif** : *Rage du Béhémoth* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vos points de vie deviennent zéro à la place. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, ignorez toute forme de dégâts et altérations d'état sur les X prochaines attaques, X étant la moitié de votre **Force** (arrondi à l'inférieur). À la fin de ce délai, subissez vos dégâts normalement (si votre état de santé devrait à nouveau vous tuer, il s'applique normalement).
- **Actif** : *Poigne du Béhémoth* : Dépensez un point de fatigue, gagnez +15 Torque sur votre prochaine action.
- **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

- **Passif** :  +5, +1 PV (Toutes localisations), Résistance (Perçant) (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Actif** : *Emprise du Béhémoth* : Dépensez 5 points de fatigue : Doublez votre torque pour la prochaine action, celle-ci ne peut être interrompue.
- **Passif** : Jauge +2, +5 Points de Fatigue,  +5, Initiative +2

2.2 Béhémoth

2.2.1 Krangarath, Ire de Roche

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Ag (7), Chr (5)

Premier stade

- **Passif** : *Shistederme* : L'extérieur de votre peau est désormais partiellement couvert de rocs formant une armure naturelle¹. Cette armure offre une protection de deux points avec une intégrité de 1 et se régénère à la fin de chaque combat. La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, régénérez votre Shistederme sur toutes vos localisations et restez à un point de vie sur les localisations affectés par l'attaque. A chaque fois que vous perdez **Shistederme** sur une localisation gagnez un point de mouvement jusqu'à la fin du combat.
- **Actif** : *Charge du Béhémoth* : Si vous n'êtes pas engagé au corps-à-corps, vous pouvez dépenser 2 points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez faire que votre prochaine attaque soit précédée d'un déplacement égal à votre distance de mouvement² au prix d'une action gratuite. Choisissez l'un - Ajoutez deux point de dégât à votre attaque pour chacune de vos localisations ayant perdu **Shistederme** lors du combat ; ou ajoutez un point de dégât à votre attaque pour chaque localisation ayant encore Shistederme.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

1. **Shistederme** et votre armure réduisent l'une comme l'autre les dégâts d'une attaque, mais leur intégrité est perdue séparément (Voir la section Multiples couches de protections du livre de règles).

2. Vous pouvez ainsi utiliser cette technique pour vous replacer au corps-à-corps et porter une attaque.

- **Passif** : +2 mouvement, +2 PV (Toutes localisations), Résistance (**Tranchant**  (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Shistederme* : Votre protection est désormais de quatre et l'intégrité de deux.
- **Passif** : Jauge +2, +2 Mouvement, +5 Torque, Initiative +2

2.3 Dragon

2.3.1 Ūr-Dragon, Maître des Cieux

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Ag (7), Vol (5)

Premier stade

- **Passif** : *Renouveau* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, regagnez autant de points de vie que votre **Psy** sur chaque localisation (vos points de vie ne peuvent pas dépasser votre maximum de cette manière), vous gagnez l'altération d'état **Enragé**.
- **Passif** : *Suprémie aérienne* : Tant que vous êtes dans les airs, vos seuils d'esquive, parade et attaque sont augmentés de +2.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : Vitesse aérienne +4, Résistance (**Foudre**  (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Emprise Céleste* : Une fois par tour vous pouvez choisir d'effectuer une action de mouvement depuis les airs comme si vous étiez au sol.
- **Passif** : Jauge +2, Vitesse+2, Initiative +2

2.4 Dragon

2.4.1 Bralikäaan, Cœur Ardent

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Per (7), Psy (7), Int (5)

Premier stade

- **Passif** : *Fureur Ardente* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous infligez 2d10 dégâts de magma aux cibles au contact avec vous à la place et regagnez tous vos points de vie sur les localisations affectées. Lorsque vous déclenchez ce pouvoir vous gagnez l'actif suivant jusqu'à la fin du combat.
- **Actif** : *Ire de Magma* : Dépensez 1 points de Fatigue : Votre prochaine attaque inflige des dégâts de **Magma** . Cette attaque inflige 3 dégâts supplémentaires si vous avez subi des blessures ce tour ci. (Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par attaque).
- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Dépensez 3 points de Fatigue et une action : Effectuez une attaque de Sangressence dans un cône de 30° et une portée de 12m devant vous, celle-ci inflige 5/+2 dégâts de **Feu**   1, 4 réussites maximum et Précision de +2. Regagnez jusqu'à 2d de votre réserve si cette attaque touche une cible.
- **Passif** : Initiative +3, Vous gagnez Accès à l'élément **Feu** 

Deuxième stade

- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Les dégâts de base deviennent 7/+2,  2 et la portée devient 10m.
- **Passif** : Résistance (**Feu**  (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Vous pouvez décider de faire prendre à un souffle la forme d'un projectile de 5m de rayon et une portée de 30m à la place.
- **Passif** : Jauge +2, Points de Fatigue +1, +1 Dégâts élémentaires, Initiative +2

2.5 Guivre

2.5.1 Grüunkorwirm, Estomac sans Fond

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Ag (7), Int (5)

Premier stade

- **Passif** : *Faim Mortelle* : Une fois par combat, lorsque vous subissez des dégâts létaux, passez à un point de vie à la place, votre total de fatigue devient zéro. Vous gagnez les altérations d'état Affamé et Rage. La prochaine fois que vous perdez l'état Affamé, regagnez votre **Force** en points de fatigue. La prochaine fois que vous perdez l'état Rage, regagnez votre **Volonté** en points de vie sur toutes les localisations.
- **Passif** : *Estomac insatiable* : Vous n'êtes pas affecté par les gains de toxicité des objets que vous ingérez. Lorsque vous mangez, vous régénerez vos points de fatigue deux fois plus rapidement. Lorsque votre **Satiété** atteint zéro (à jeun) vous gagnez vos points de fatigue trois fois plus vite.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Actif** : *Y Avoir Pris Goût* : Lorsque vous effectuez une attaque qui inflige des dégâts sur la localisation d'une créature n'ayant plus d'armure, vous pouvez choisir de dépenser quatre points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de dévorer cru une partie de la chair blessée, infligeant 1d6 dégâts perçants supplémentaires à la créature au prix d'une action neutre. Regagnez jusqu'à 2d6 PV à répartir entre vos localisations, 1d6 points de fatigue et jusqu'à un point de Satiété. À la discrétion du Maître de Jeu, vous pouvez aussi gagner des résistances spécifiques ou un effet de nourriture.
- **Passif** :  +3, Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Estomac insatiable* : Vous pouvez consommer de la nourriture une fois votre Satiété pleine. Une fois par combat, ingérer un consommable possédant une valeur d' égale ou supérieure à la moitié de votre Jauge d'empoisonnement vous fait regagner quatres points de fatigue en plus de ses effets.
- **Passif** : +2 Satiété, Jauge +2, +3 Points de Fatigue, Initiative +2

2.6 Guivre

2.6.1 Uwarndrwurm, Estomac Barbelé

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

Premier stade

- **Passif** : *Appétit Insatiable* : Lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, si votre Jauge de **Satiété** est supérieure ou égale à cinq, gagnez 5 mètres de mouvement lorsque vous vous déplacez vers la créature, un déplacement gratuit par tour, et réduisez votre **Satiété** de cinq points à la place. Vous bénéficiez d'un malus de -★ à toutes les actions ne visant pas à attaquer ou attaquer cette créature. Vous ne pouvez désormais plus regagner de **Satiété** autrement qu'en dévorant la cible de votre traque tant que la créature n'a pas été tuée ou que la traque n'a pas été abandonnée.
- **Actif** : *Ergots Barbelés* : Dépensez un point de **Satiété**, choisissez l'un - jusqu'au début de votre prochain tour toutes vos attaques avec des armes naturelles bénéficient d'un point d'anti-matériel supplémentaire; ou vos attaques gagnent le type de dégât **Tranchant**  jusqu'à la fin du combat.

- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Actif** : *Labourer la Chair* : Lorsque vous infligez des dégâts faisant perdre des points de vie à la cible vous pouvez choisir de dépensez cinq points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez vous déplacer vous sur une distance égale à votre force et dévorer, crocs et griffes, un lambeau de chair à la créature lui infligeant 1d6 dégâts **Tranchant** ☞ au prix d'une action neutre, vous regagnez un point de vie sur chaque localisation, 1d6 points de Fatigue, et regagnez jusqu'à un point de Satiété.
- **Passif** : +1 Satiété, Jauge d'empoisonnement +5, +1 Points de Fatigue, Jauge +2, Initiative +1

Troisième stade

- **Actif** : *Fouisseur Vicieux* : Lorsque votre cible s'éloigne de vous, vous pouvez choisir de dépenser trois points de fatigue et une action de mouvement en tant que réaction pour vous enfouir dans le sol. Si vous faites ainsi, lors de votre prochain tour vous pourrez vous déplacer du double de votre mouvement dans sa direction en tant que remplacement gratuit ; si la créature a été blessée et qu'elle n'est pas en vol, remplacez-vous à son contact à la place.
- **Passif** : Jauge +2, Jauge d'empoisonnement +4, Initiative +2

2.7 Leviathan

2.7.1 Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Per (7), Vol (7), Chr (5)

Premier stade

- **Passif** : *Reflux des Profondeurs* : Lorsque votre personnage devrait subir des dégâts létaux, perdez immédiatement votre tour. Au début du tour prochain, regagnez autant de points de vie que nécessaire pour déclencher votre reprise de conscience. La première fois que ce passif se déclenche lors d'un combat, ignorez vos malus de résurrection. (Ce passif ne peut se déclencher s'il n'est pas possible de reprendre conscience par le biais d'un soin).
- **Passif** : *Savoirs Immémoriaux* : Lorsque vous dépecez une créature que vous avez participé à chasser, vous pouvez créer un Totem Impie ; si vous choisissez de renoncer à participer au dépeçage, vous pouvez créer un second Totem Impie. (Vos compagnons pourront procéder normalement au dépeçage et vous pourrez bénéficier des récompenses normalement, cependant vous ne pourrez effectuer de jet).
- **Passif** : *Totem Impie* : Sacrifiez un Totem Impie, Choisissez l'un - Gagnez Accès à un élément de votre choix ; ou gagnez (++) dans une résistance élémentaire de votre choix. Vous ne pouvez avoir qu'un seul effet de Totem actif à la fois.
- **Passif** : Initiative +5

Deuxième stade

- **Passif** : *Totem Impie* : Vous pouvez désormais choisir l'effet - Lorsqu'une attaque inflige des dégâts à la créature que vous affrontez, la personne infligeant des dégâts peut décider de regagner jusqu'à deux points de vie sur la localisation de son choix.
- **Passif** : Résistance (**Eau** 💧) (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Vérité des Profondeurs* : Toutes les attaques élémentaires d'eau infligent un dégât supplémentaire et un point de brise armure supplémentaire. Vos attaques élémentaires de **Feu** 🔥 infligent un dégât de moins. Ce passif est unique et ne se cumule pas avec d'autres passifs du même nom.
- **Passif** : Jauge +2, Résistance (**Eau** 💧) (+), Initiative +2

2.8 Leviathan

2.8.1 Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Psy (7), Vol (7), Per (5)

Premier stade

- **Passif** : *Terreur Insondable* : Une fois par combat, si vous deviez subir des dégâts létaux, toutes les cibles à une distance inférieure à 10 mètres de vous reculent, prises de panique, sur une distance en mètres égale à votre volonté. Toutes vos localisations affectées par l'attaque sont soignées à hauteur du nombre de cibles affectés par cet effet. De plus, une zone d'**Eau**  apparaît à votre position, d'une profondeur insondable et d'un diamètre égal à votre **Volonté** plus le total des dégâts que vous auriez dû subir (limité au double de votre **Volonté**).
- **Actif** : *Terreur Venue des Profondeurs* : Jusqu'à deux fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une cible vous pouvez choisir de placer un marqueur **Profondeurs** à l'endroit de votre choix, dans un rayon égal à votre **Volonté**. Une fois par combat, vous pouvez dépenser une action pour activer tous les marqueurs **Profondeurs** présents sur le terrain. Si vous faites ainsi, transformez le terrain sous ces marqueurs en zones d'**Eau**  d'une profondeur insondable et d'un diamètre égal à votre **Volonté**; vous pouvez immédiatement vous repositionner sur l'une d'entre elles au prix d'une action gratuite.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : *Traqueur des Profondeurs* : Vous pouvez effectuer vos actions de mouvement dans l'eau comme si vous possédiez un appui. Si deux zones d'eau non connexes sont éloignées d'une distance inférieure à votre **Volonté**, vous pouvez ignorer cette distance lors de vos actions de mouvement³.
- **Passif** : +1 Vol, Résistance (**Abyssale**  (+), Résistance (**Eau**  (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Actif** : *Terreur Venue des Profondeurs* : Vous pouvez désormais activer ce pouvoir jusqu'à deux fois par combat.
- **Actif** : *Terreur Suintante* : Une fois par tour, lorsque vous effectuez une attaque depuis une zone d'**Eau**  vous augmentez les altération que vous infligez de +★.
- **Passif** : Jauge +2, +2 Points de Fatigue,  +2, Résistance (**Eau**  (+), Initiative +2

2.9 Kraken

2.9.1 Sazkriir, Abîmes Infinis

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

Premier stade

- **Passif** : *Furie du Kraken* : À chaque combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, vous passez à un point de vie à la place. Jusqu'au début de votre prochain tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous gagnez les altérations d'état Rage et Vigueur du Kraken.
- **Passif** : *Depuis les Profondeurs* : Lorsque vous portez une attaque **Par Surprise** vous marquez votre cible de la **Marque du Kraken**.
- **Passif** : *Marque du Kraken* : Les attaques que vous portez contre les créatures ayant la marque du Kraken augmentent votre seuil d'esquive pour votre prochaine action de deux.
- **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

3. Cet effet ne peut vous servir à effectuer une esquive, et ne vous donne aucun bonus défensif de cette façon

- **Passif** : +2 Points de Fatigue, Résistance (**Eau** 💧) (+), Résistance (Mentale) +1, Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Actif** : *Terreur Abyssale* : Dépensez 3 points de fatigue, la prochaine attaque que vous portez inflige des dégâts élémentaires d'**Eau** 💧 et pose aléatoirement jusqu'à 1d6 zones d'**Eau Abyssale** au sol. Si la cible était affectée par la **Marque du Kraken**, des aberrations de Sangressence sortent de chaque zone d'**Eau Abyssale** et tentent d'immobiliser la cible (★★).
- **Passif** : Jauge +2, +2 Points de Fatigue, +1 action, Initiative +3

2.10 Kraken

2.10.1 Glarüuklis, Sombres Profondeurs

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Int (7), Ag (7), Chr (5)

Premier stade

- **Passif** : *Abjecte Réalité* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, votre corps est déchiré en un morceau pour chacune de vos localisations à la place. Ces morceaux sont projetés au hasard sur une zone égale à la **Force** de la créature ayant infligé cette attaque. Ils sont animés d'une vie propre et des tentacules leur poussent spontanément pour les aider à se mouvoir ou effectuer leurs actions. Chacun de ces morceaux a droit à une action parmi les quatre types, compte comme ayant 2 points dans chaque caractéristique et 4 mètres de mouvement. Ils possèdent autant de points de vie que votre psyché et ont accès aux compétences Esquive, Combat à mains nues et Arme improvisée à 2 ; en plus de toutes vos compétences et pouvoirs ne nécessitant pas l'usage de plusieurs membres. Au début de votre tour reconstituez votre corps, chacune de vos localisations ayant autant de points de vie que leurs morceaux respectifs (vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie de cette façon).
- **Actif** : *Emprise des Profondeurs* : Lorsque vous infligez une blessure à une créature vous pouvez choisir de dépenser un point de fatigue. Si vous faites ainsi, vous gagnez une marque **Emprise des Profondeurs**. Sacrifiez trois marques d'**Emprise des Profondeurs**, vous pouvez infliger une altération : *Jusqu'aux tréfonds* (★★★) : Immobilisez la créature jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu, si celle-ci résiste à cette altération, des membres tentaculaires restent présents et tentent de l'entraver, augmentant de (+★) toutes les altérations que celle-ci devrait subir jusqu'au début de votre prochain tour.
- **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

- **Passif** : Résistance (**Eau** 💧) (+), Résistance (**Abyssale** 🐙) (+), Points de Fatigue -2, Cha -1, Jauge +3, Initiative +3

Troisième stade

- **Passif** : *Nature Abjecte* : Une fois par tour, lorsqu'un membre devrait être détruit, celui-ci est réduit à un point de vie et est séparé de votre corps à la place. Lorsqu'un de vos membre ou partie de votre corps se voit détaché de vous, cette dernière cherchera à se rattacher à vous naturellement, des tentacules et autres parties préhensibles lui donneront une vitesse égale à la moitié de la vôtre sur terre, et le double dans l'eau. Cette vitesse s'applique également aux morceaux créés par **Abjecte Réalité**.
- **Passif** : Jauge +2, +5 Mouvement aquatique, Initiative +2

2.11 Abyssal

2.11.1 Ayakryia, Arbitre Cruel

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

Premier stade

- **Passif** : *Ammortel* : A chaque fois que vous devriez mourir ou être dévoré à mort, vous vous décomposez immédiatement en une flaque de sang, perdez votre tour, toutes vos altérations temporaires et tous vos points de vie à la place. Lorsque la créature subit des dégâts, vous pouvez choisir de régénérer toutes vos localisations d'autant de points de vie. Si vous avez régénéré plus de la moitié de votre **Force** de cette manière, vous pouvez désormais décider d'émerger d'une blessure de la créature et commencer un nouveau tour au prix d'une réaction gratuite. Ignorez les malus et altérations liés à votre décès la première fois que vous devriez les subir lors d'un combat (vous subissez ensuite ces malus et altérations normalement).
- **Passif** : *Cruelle Prédation* : Toutes les attaques que vous portez gagnent un bonus de +★ aux altérations **Tranchant** ☞ et **Percant** ⚡. Lorsque vous appliquez des marques de saignements, appliquez une marque supplémentaire.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : Jauge +3, +1 Agilité, 🌀 +1, +2 Vitesse, -2 Points de Fatigue, Résistance (Mentale) +1, Résistance (Horreur) +1, Résistance (**Abyssale** 🌑) (+), Initiative +3

Troisième stade

- **Passif** : *Cruelle Justice* : À chaque fois que vous subissez une altération, vous pouvez faire que votre prochaine attaque possède cette même propriété en plus de ses autres propriétés au niveau (★). Au moment où vous portez cette attaque vous pouvez dépenser deux points de fatigue - si vous faites ainsi, augmentez cette altération de +★. Vous pouvez répéter ce procédé jusqu'à trois fois.
- **Passif** : Jauge +2, -1 PV (Toutes localisations), +4 Vitesse, +1 Action, Initiative +2

2.12 Abyssal

2.12.1 Yaratogoth, Cercle Brisé

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Psy (7), Chr (5)

Premier stade

- **Passif** : *Achronicité Complice* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, votre corps et essence sont réduits en une myriade de débris et éclats figés hors du temps. Vous pouvez vous repositionner à n'importe quel endroit que vous avez précédemment occupé pendant le combat.
Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de la réserve d'actions et de dés de votre prochain tour.
Au début du prochain tour, vous êtes automatiquement téléporté à la position que vous occupiez au moment où Achronicité Complice s'est déclenché. Votre réserve d'actions et de dés n'est pas régénérée normalement et reste égale au total de dés restants.
- **Actif** : *Déliquescence Infâme* : Sacrifiez un point de vie sur toutes les localisation - Une cible de votre choix inflige des dégâts abyssaux sur sa prochaine attaque ; si elle infligeait déjà des dégâts abyssaux, elle gagne une réussite maximum à la place ; vous ne pouvez utiliser déliquescence infâme qu'une fois par tour.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : Résistance (**Abyssale** 🌑) (++), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Actif** : *Achronicité Complice* : Gagnez deux dés de combat. Si vous veniez à être tué avant la fin de votre tour, ignorez ces dégâts et remplacez vous à nouveau sur une position que vous avez occupée lors du combat.

- **Actif** : *Déliquescence Infâme* : Vous pouvez désormais utiliser ce pouvoir jusqu'à deux fois par tour
- **Passif** : Jauge +2, +1 Points de Fatigue, Résistance (Seuil de l'inexistence) -★, Initiative +3

2.13 Baloth

2.13.1 Darnük, Titan Briseciel

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Vol (7), Chn (5)

Premier stade

- **Passif** : *Cœur du Baloth* : Vos points de vie sont augmentés de votre **Force** et du maximum entre votre **Psy** et **Volonté** sur toutes les localisations, en plus de votre régénération naturelle vous regagnez trois points de vie par heure sur toutes les localisations, cette régénération ne peut être interrompue.
- **Passif** : *Souffle du Baloth* : Vos points de fatigue sont augmentés de votre **Volonté** et se régénèrent naturellement à hauteur d'un par heure.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : PV+7, +1 Points de Fatigue, Résistance Fatigue ★, Jauge +2, Initiative +1

Troisième stade

- **Passif** : *Influx du Baloth* : Lorsque vous regagnez des points de vie, vous régénerez 2d6 points de vie supplémentaire sur chaque localisation à la fin de votre tour.
- **Passif** : Jauge +2, +2 Points de Fatigue, PV+2, Résistance Physique (+), Initiative +2

2.14 Baloth

2.14.1 Baräraoh, Crête des Nuages

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Vol (7), Int (5)

Premier stade

- **Passif** : *Colossale Forteresse* : Vous gagnez une armure naturelle dont d'une valeur de protection de un et d'une intégrité égale à votre bonus de Force plus un. Votre armure et armure naturelle comptent comme un seul équipement⁴. Votre armure fait désormais partie intégrante de vous et retirer celle-ci en combat ne peut être fait qu'au prix de quatre actions (et beaucoup d'efforts). Vous régénerez cette armure naturelle à hauteur de un point par heure un fois hors combat.
- **Passif** : *Un Cœur fait de Roche* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, régénerez l'**Intégrité** de votre armure naturelle et perdez toutes vos altérations à la place.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : Résistance (↗) (+), Jauge +2, Initiative +1. Vos équipements comptent comme ayant un point d'**Intégrité** en plus.

Troisième stade

- **Passif** : *Tempête d'Obsidienne* : Dépensez trois points de fatigue et sacrifiez deux point d'**Intégrité** d'une de vos pièces d'armure active, votre prochaine attaque gagne une réussite maximum supplémentaire, gagne un point de dégât pour chaque localisation d'armure ayant moins de la moitié de son **Intégrité**, et devient de type élémentaire **Foudre** ⚡.

4. Ainsi, additionnez la valeur de protection et d'intégrité des deux armures et comptabilisez leur total simultanément ; tant que cette réserve n'atteint pas zéro, vous bénéficiez de tout vos bonus d'armure comme si elle était intacte.

- **Passif** : Jauge +2, Initiative +1, Résistance (**Foudre** ⚡) (+).

2.15 Célestial

2.15.1 Ayakoyin, Abjecte Vérité

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Int (7), Ag (7), Vol (5)

Premier stade

- **Passif** : *Ascension* : Lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place. Vous gagnez les altérations Divine Rétribution et Impure Vérité. Ce passif ne peut se déclencher si vous êtes déjà affligé d'une ou plusieurs de ces altérations d'état.
- **Passif** : *Étouffantes révélations* : Lorsque vous infligez des dégâts **Céleste** ⚡, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, vous infligez un poison **Céleste** ⚡ (★★★) détruisant jusqu'à 3 points d'armure et infligeant 4 points de dégâts chaque tour pendant deux tours. Lorsque cette altération prend fin (par résistance ou lors de son expiration), vous gagnez autant de points de vie et de points d'armure élémentaire **Céleste** ⚡ que la cible en a perdu de cette façon. Ces points sont répartis sur vos localisations selon votre choix et restent présents jusqu'à la fin du combat. Si la créature résiste immédiatement, vous ne gagnez aucun point de cette manière.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : ⚙ -4, Résistance (**Céleste** ⚡) (+), Jauge +2, Initiative +3

Troisième stade

- **Passif** : *Cauchemars Éveillés* : Lorsque vous infligez des dégâts à une cible, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, infligez l'altération Prison Onirique (★) à cette cible, si les dégâts que vous lui avez infligés sont de type **Céleste** ⚡, augmentez de test de (+★).
- **Passif** : Jauge +2, +1 Vitesse, Résistance (**Abyssale** ☾) (+), -1 Points de Fatigue, Initiative +2

2.16 Célestial

2.16.1 Jnéradantar, Juge Ardent

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Per (7), Psy (7), F (5)

Premier stade

- **Passif** : *Ardente Rétribution* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, infligez autant de dégâts que vous n'auriez dû en subir à toutes les cibles, alliées comme ennemies, dans un rayon égal à votre volonté sous forme de dégâts de **Feu**. Vos points de vie dans toutes les localisations deviennent égaux au nombre de cibles affectées par cette attaque (vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie de cette façon). Vous pouvez décider de n'affecter qu'une cible avec votre attaque, si vous faites ainsi, vous ne pouvez plus effectuer d'actions d'attaque jusqu'au tour prochain.
- **Passif** : *Mnésique Transcendantale* : Si vous deviez perdre l'usage d'un de vos membre lors d'un combat, vous pouvez choisir de payer 4 points de fatigue, si vous faites ainsi, régénerez ce membre sous la forme d'un membre élémentaire d'un élément auquel vous avez Accès, celui-ci possède un point d'intégrité, (++) en résistance dans cet élément et aucune protection. Jusqu'au début de votre prochain tour les attaques effectuées avec ce membre sont du type de cet élément. Vous ne pouvez pas régénérer votre membre normalement tant que sa version élémentaire est en place.
- **Passif** : Initiative +5

Deuxième stade

- **Passif** : Vous gagnez Accès à l'élément **Feu** , Jauge +2, Initiative +3

Troisième stade

- **Passif** : *Ardeur Rétribution* : Vous pouvez choisir l'élément **Céleste**  à la place. Si vous infligez plus de 10 dégâts avec cette attaque, vous gagnez une action de défense supplémentaire avec deux réussites automatiques ce tour-ci.
- **Passif** : Jauge +2, +1 Points de Fatigue, Vos attaques élémentaires voient leur rayon d'effet et leur portée augmentés d'un mètre, Initiative +1

2.17 Yenuï

2.17.1 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** : *Dévorant l'Essence* : Lorsque vous consommez l'essence d'une créature⁵, vous gagnez un marqueur **Dévorant 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 **Dévorant l'Essence** vous avez Accès à l'élément associé à ce marqueur. Vous pouvez posséder jusqu'à un marqueur **Dévorant 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** : *Consommer l'Essence* : Vous pouvez choisir d'utiliser votre marqueur **Dévorant 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** : *Dévorant l'Essence* : Vous pouvez posséder jusqu'à deux marqueurs **Dévorant l'Essence**.
- **Passif** : Résistance (**Abyssale** ) (+), Résistance (**Céleste** ) (+), Jauge +3, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Dévorant l'Essence (Jusqu'à l'Âme)* : Jusqu'à la fin du combat lorsque vous utilisez **Consommer 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'Essence 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 **Dévorant l'Essence** temporaire⁶ 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

5. 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 Absorption du sang et gains d'expérience du livre de règles)

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

2.18 Yenuï

2.18.1 Anemanth, Destin Changeant

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 créature⁷, 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** temporaire⁸ 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

2.19 Rök

2.19.1 Firah Solhan, Ire Prismatique

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Per (7), Psy (7), F (5)

Premier stade

7. 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)

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

- **Passif** : *Essence Prismatique* : La première fois par combat que vous devriez subir des dégâts létaux, gagnez une **Marque Élémentaire**⁹ de l'élément de votre choix à la place. Tant que vous possédez une **Marque Élémentaire** vous avez Accès à l'élément qui lui est associé.
- **Passif** : *Chatolement Prismatique* : A chaque fois que vous utilisez un nouvel élément lors du combat, gagnez une **Marque Élémentaire** vous ne pouvez gagner une marque qu'une seule fois par tour de cette façon.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : Résistance **Feu** 🔥 (+), Résistance **Vent** 🌀 (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Actif** : *Ire Transélémentaire* : Sacrifiez deux points de fatigue et jusqu'à trois **Marques Élémentaires**, votre prochaine attaque gagne +1 réussite maximum et inflige +2 dégâts de l'élément de votre choix pour chaque marque dépensée de cette façon.
- **Passif** : 2 Jauge, Vitesse +2, Vitesse aérienne +4, Initiative +2

2.20 Rök

2.20.1 Adetharn, Feu du Renouveau

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Int (7), Per (7), Vol (5)

Premier stade

- **Passif** : *Feu du Renouveau* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, vous explosez en une myriades de flammes venant tapisser une zone égale au double de votre volonté de rayon. Vous régénerez toutes vos localisations blessées à hauteur d'un point de vie, vous perdez toutes vos altérations et recréez vos membres détruits. Ces flammes donnent Accès à l'élément **Feu** 🔥 et régénèrent deux points de vie à quiconque finit une action dans leur zone d'effet. Tant que vous êtes dans cette zone vos points de vie ne peuvent descendre en dessous de un. Au début de votre tour, réduisez cette zone de 8 mètres.
- **Passif** : *Chatolement Karmique* : Dépensez deux points de fatigue — Transformez une marque de Saignement ou Poison en marque de **Chatolement Karmique** d'une durée égale à celle de la marque initiale.
- **Passif** : Chatolement Karmique (Marque) Au début de votre tour régnerez jusqu'à 1 point de vie sur toutes vos localisation, quand vous perdez cette altération regagnez un point de fatigue
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : *Transmutation Karmique* : Une fois par combat, lorsqu'une cible, créature ou chasseur, devrait subir des dégâts létaux, vous pouvez sacrifier trois points de fatigue, si vous faites ainsi votre cible bénéficie de **Feu du Renouveau** comme si elle l'avait utilisé. Le rayon de ces flammes devient égal a 7 mètres, empêchent toutes les cibles, créatures ou chasseurs de descendre en dessous d'un point de vie et disparaissent au début du tour de la cible.
- **Passif** : Résistance élémentaire (+), Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Dualité Karmique* : Dépensez cinq points de fatigue — vous pouvez faire qu'une attaque ou altération qui aurait dû régénérer une cible la blesse à la place, ou qu'une attaque ou altération qui aurait dû infliger des dégâts périodiques la régénère à la place. En tant que coût supplémentaire vous pouvez sacrifier quatre points de vie sur une localisation de votre choix, si vous faites ainsi vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une réaction. Cet effet

9. **Marque élémentaire** : Tant que vous possédez une marque élémentaire, vous infligez et subissez +2 dégâts dans cet élément.

dure jusqu'à la fin du tour de votre cible, après quoi les dégâts périodiques et régénérations continueront à s'appliquer normalement.

- **Passif** : Jauge +2, Résistance (**Feu** 🔥) (++) , Initiative +1

2.21 Fenrir

2.21.1 Sagrariyath, Chasseur Impitoyable

Les Caractéristiques maximum à la création sont : F (7), Per (7), Chr (5)

Premier stade

- **Passif** : *Prédateur Éternel* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, effectuez une esquive parfaite à la place et devenez dissimulé. Les jets de détections pour vous détecter sont augmentés de (+★★) jusqu'à votre prochaine action offensive.
- **Passif** : *Traqueur patient* : Lorsque vous effectuez un test de camouflage, discrétion ou déplacement silencieux, vous pouvez le réduire de -★ en investissant une action supplémentaire dans le test (jusqu'à un maximum de deux actions).
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : *Traqueur Patient* : Vous pouvez désormais investir jusqu'à six actions dans vos tests.
- **Passif** : Discrétion +2, Vitesse +2, Jauge +2, Initiative +3

Troisième stade

- **Actif** : *Impact Implacable* : Dépensez une action de mouvement, votre prochaine attaque ignore jusqu'à (+) résistances physiques. Si vous étiez camouflé, les altérations physiques que vous infligez sont augmentées de +★.
- **Passif** : 2 Jauge, Vitesse +2, Initiative +2

2.22 Fenrir

2.22.1 Okyutsuki, Désirs Brûlants

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Ag (7), Int (7), Vol (5)

Premier stade

- **Passif** : *Furieuse Farandole* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux vous vous séparez en quatre entités illusoire de sangressence et restez a un point de vie sur toutes les localisations affectées a la place. Ces illusions de sangressence se déplacent en ligne droite sur une distance égale à votre psyché à chaque tour. Si l'une de ces illusions venait à entrer en contact avec une cible humanoïde, celle-ci peut choisir de prendre votre apparence jusqu'au début de votre prochain tour, détruisant ainsi l'illusion. Lors de votre prochaine action, choisissez une de ses illusions, vous réapparaîsez à sa position. Si aucune illusion ne subsiste, vous pouvez réapparaître au corps-à-corps de n'importe quelle créature ayant votre apparence.
- **Actif** : *Facétieux Félon* : Dépensez deux point de Fatigue, vous pouvez prendre l'apparence d'une cible humanoïde dans votre champ de vision. Une fois par combat vous pouvez décider d'échanger votre position avec une cible qui partage la même apparence que vous¹⁰. Si vous faites ainsi, vous et votre cible regagnez une action du type de votre choix ainsi qu'une action maximum.
- **Passif** : Initiative +5

Deuxième stade

- **Actif** : *Facétieux Félon* : Vous pouvez désormais utiliser cet actif comme une réaction.
- **Passif** : Saut +4, Discrétion +2, Jauge +2, Initiative +3

10. Il ne s'agit pas d'une réaction, il n'est donc pas possible de réagir à une attaque ne vous ciblant pas avec cette technique

Troisième stade

- **Passif** : *Élans Embrassants* : Dépensez trois point de fatigue, vous pouvez faire qu'une cible partageant votre apparence laisse une traînée de flammes élémentaires d'un élément auquel vous ou votre cible avez Accès. Cette traînée élémentaire reste présente jusqu'au début de votre prochain tour. Si une cible devrait finir une action dans ces flammes, celle-ci subit autant de dégâts que votre psyché.
- **Passif** : Actions mouvement +1, Jauge +2, Initiative +1

2.23 Djieien

2.23.1 Tsajariin, Trame Honnie

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Ag (7), Per (7), Chr (5)

Premier stade

- **Passif** : *Mue Grouillante* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, vous laissez une mue possédant votre apparence, votre essence et votre odeur à la place et vous repositionnez sur n'importe quelle surface dans un rayon de 10 mètre à l'aide d'un **Filin Sangressence**¹¹. Cette mue possède autant de points d'intégrité que votre **Psyché**, un point de protection et se désagrège naturellement au début de votre prochain tour. Si elle venait à être détruite, une multitude d'arachnides jailliront de cette dernière tissant autant de toiles et mordant quiconque est sur leur chemin, infligeant un effet d'immobilisation (★★★) et Paralysie (★★) dans un rayon de 4 mètres. Cette mue est immobile et compte comme un objet.
- **Actif** : *Tisseur sangressence* : Dépensez 4 points de fatigue et deux actions - Vous générez une copie d'un équipement porté par vous ou un de vos alliés, cette réplique possède moitié moins de protection et d'intégrité ainsi que les mêmes caractéristiques que l'équipement l'original (cette technique ne peut copier des effets d'armes ou matériaux d'une rareté supérieure à ★★★★★ ou équipements spécifiques à une classe autre que votre classe principale). Cet équipement durera jusqu'à la fin du combat ou quelques heures hors d'un combat, vous ne pouvez posséder qu'une instance active de ce pouvoir à la fois.
- **Passif** : Initiative +5

Deuxième stade

- **Passif** : +10 Mouvement si vous êtes hors du champ de détection de votre adversaire. Résistance (**Abyssale** ☾) (++) , Jauge +2, Initiative +3

Troisième stade

- **Passif** : *Toile Grouillante* : Vous pouvez laisser caché au sein d'une de vos créations (qu'il s'agisse de votre artisanat ou d'un pouvoir) plusieurs petits scions de Djieien. Lorsque cet objet est utilisé, ces rejets ajoutent (+★) aux altérations visant à empoisonner ou immobiliser infligées par cet objet. Si vous souhaitez utiliser ce pouvoir plusieurs fois, chaque utilisation à partir de la deuxième vous inflige un malus de 1 ⚡ de moins pour la durée du prochain combat.
- **Passif** : Jauge +2, Initiative +2

2.24 Djieien

2.24.1 Sshajadra, Toile Éthérée

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

Premier stade

11. **Filin Sangressence** : Il s'agit d'un filin fait à l'aide de la même sangressence que celle issue des calamités. (Voir la section La Sangressence du livre de règles)

- **Passif** : *Chasseur Éthéré* : Lorsque vous devriez subir une attaque létale, vous pouvez choisir de vous repositionner sur un marqueur **Toile Éthérée**, si ce remplacement vous sort de la portée de l'attaque supprimez ce marqueur, perdez la capacité *Chasseur Éthéré* jusqu'à la fin du combat et subissez un dégât sur toutes les localisations touchées à la place.
- **Passif** : *Tisserand Dément* : Au début de chaque tour vous pouvez marquer une zone d'un marqueur **Toile Éthérée**. Lorsqu'une créature subit une altération à proximité d'un marqueur **Toile Éthérée** vous pouvez sacrifier ce marqueur, si vous faites ainsi augmentez de +★★ la difficulté du test, vous ne pouvez utiliser **Tisserand Dément** qu'une seule fois par altération.
- **Passif** : Initiative +5

Deuxième stade

- **Actif** : *Traqueur Éthéré* : Une fois par tour, lorsque vous infligez une altération d'état vous pouvez placer un marqueur **Toile Éthérée** à proximité d'une des cible touchée par votre altération d'état
- **Passif** : Discrétion +2, Vitesse +2, Jauge +2, Initiative +3

Troisième stade

- **Passif** : *Toile Asphyxiante* : Vos marqueurs **Toile Éthérée** forment désormais des fils de Sangressence. Une fois par tour pendant votre tour, vous pouvez vous repositionner jusqu'au contact d'un adversaire au prix d'une action gratuite. Si vous faites ainsi, choisissez l'un - vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos seuils sur votre prochain jet d'attaque ; vous pouvez relancer votre prochain jet de compétence ; ou vous pouvez accéder à n'importe quelle partie de l'anatomie de votre cible lors de votre prochaine attaque.
- **Passif** : 2 Jauge, Vitesse +2, Initiative +2

2.25 Treant

2.25.1 Stuiunmaärük, Pulsation Inextinguible

Les Caractéristiques maximum à la création sont : Per (7), F (7), Int (5)

Premier stade

- **Passif** : *Sève Transcendantale* : Au début de chaque tour, régénérez jusqu'à quatre points de vie dans toutes les localisations. Cette régénération ne peut pas être interrompue. Une fois par tour, si une attaque devrait vous infliger des dégâts létaux, mourez normalement et diminuez cette régénération de deux points jusqu'à la fin du combat (cet effet est cumulatif et peut faire que cette régénération vous inflige des dégâts à la place). Vous ne subissez aucun des malus cumulatifs de mort habituels et vous ressuscitez dès que vos points de vie ne sont plus à zéro sur toutes vos localisations. Si la régénération de **Sève Transcendantale** devient négative, vous perdez ce passif et ne pouvez plus être ramené à la vie par le biais de soins jusqu'à la fin du combat.
- **Passif** : *Sève aberrante* : Dépensez deux points de fatigue - Vous et vos alliés à proximité peuvent faire que vos attaques deviennent de type **Bois**  jusqu'au début de votre prochain tour ; votre prochaine attaque inflige un dégât supplémentaire.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Passif** : *Sève transcendante* : Vous regagnez jusqu'à six points de vie à la place.
- **Passif** : +2PV sur toutes les localisations, +1 Points de Fatigue, Jauge +2, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Sève Parasitique* : À chaque fois que vous blessez un adversaire avec une attaque de type **Bois**  vous pouvez choisir de dépenser quatre points de vie sur un membre de votre choix et parasiter la localisation touchée. Au début de votre tour, pour chaque localisation que vous régénérez, vous pouvez choisir d'infliger autant de dégâts **purs** à une localisation

parasitée de la cible à la place. Une localisation parasitée ne peut subir des dégâts de votre part de cette façon qu'une seule fois par tour.

- **Passif** : Jauge +2 ,  +8, Initiative +1

2.26 Treant

2.26.1 Mongaroth, Tourment Oublié

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

Premier stade

- **Passif** : *Tombeau Cryptique* : Une fois par combat lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, placez à votre lieu de mort un autel **Tombeau Cryptique**. Un autel de Sangressence s'érige sur l'emplacement du marqueur, cet autel possède cinq points de protection et autant d'intégrité que votre Volonté. Au début de prochain votre tour vous regagnez tous vos points de vie, réapparaissent sur le **Tombeau Cryptique** et régénèrent un point d'intégrité sur tous les équipements ayant été endommagés par cette attaque. Tant que le **Tombeau Cryptique** n'est pas détruit, vous ne pouvez subir de malus liés aux morts successives.
- **Passif** : *Par les méandres du Labyrinthe* : Dépensez deux points de fatigue, vous disparaissiez dans une bourrasque de poussière, vous comptez comme étant camouflé ★★ tant que vous n'avez pas effectué d'actions offensives. Si vous êtes situé à proximité d'un piège posé par vous ou un allié, vous pouvez immédiatement vous replacer à proximité d'un autre piège n'importe où sur le terrain au prix d'une action gratuite. N'utilisez ce pouvoir que pendant votre tour.
- **Passif** : Initiative +4

Deuxième stade

- **Actif** : *Depuis le Tombeau* : Dépensez deux points de fatigue et détruisez un **Tombeau Cryptique**, vous pouvez ramener à la vie une cible, créature ou chasseur situé à une distance inférieure à votre Psyché du Tombeau sacrifié. Cette cible regagne autant de points de vie sur ses localisations blessées que votre Psyché, repartis comme vous le souhaitez (elle ne peut pas dépasser son maximum de points de vie de cette façon).
- **Passif** : Int +1, +1 dans deux connaissances, Fatigue +1, Jauge +2 , Initiative +1

Troisième stade

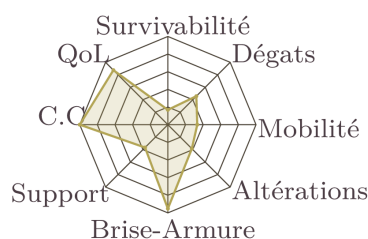
- **Actif** : *Tesseract Énigmatique* : Les pièges camouflés ou souterrains dont vous avez participé à la pose sont marqués comme **Porte du Labyrinthe**. Une fois par combat vous pouvez replacer une **Porte du Labyrinthe** où vous le souhaitez. Si ce piège est positionné sur une cible, créature ou chasseur, celui-ci s'active immédiatement.
- **Passif** : +2 Jauge, Résistance (**Abyssale**  (+), Initiative +3

3. Écoles de combat

3.1 Spécialiste des Armes Lourdes



Excelle à infliger de lourds dégâts et à incapaciter ses cibles. Le spécialiste des Armes Lourdes souffre d'importants problèmes de manœuvrabilité et de défense, qu'il compense par ses grandes Capacités de Contrôle. Capable de manier les armes les plus imposantes comme les plus saugrenues le Spécialiste des Armes Lourdes n'est jamais vraiment désarmé.



Mécanique exclusive :
Delicate destruction.

Difficulté de jeu : ★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Câlin du Baloth	1	Passif (Baloth)	4 🔴	Gagnez +10 de Torque.
Câlin du Baloth	2	Passif (Baloth), Exclusif	2 🔴	Gagnez +25 de Torque à la place.
Peindre au tronc d'arbre	1	Passif (Béhémoth)	3 🔴	Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence et spécialité d'armes lourdes pour manier les armes nécessitant un torque supérieur à 30. Vous réduisez tous les malus pour manier ces armes de 1 points.
Plieur de Montagne	1	Actif (Béhémoth)	4 🔴 2 ⚡	Votre prochaine attaque gagne +4 🗡️.
Caresse véhémente	1	Passif (Béhémoth), Exclusif	5 🔴	Vous bénéficiez d'une action d'attaque maximum supplémentaire.
Envol de Rochers	1	Actif (Béhémoth)	6 🔴 1 ⚡	Vous pouvez tirer un projectile que vous pourriez porter comme si vous en possédiez un maniement à un niveau égal à votre force. Le seuil de base de tir est à 5 et sa portée est égale au double de votre torque.
Envol de Rochers	2	Actif (Béhémoth), Exclusif	5 🔴 1 ⚡	Vous pouvez aussi lui faire exécuter des manœuvres aériennes.
Tendre Bousculade	1	Actif (Béhémoth), Exclusif	4 🔴 3 ⚡	Votre prochaine attaque gagne Concussif (★★★).

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Attendrir un Monolithe	1	Actif (Baloth)	8 🔴	Vous pouvez choisir de dépenser 4 actions et 2 points de Fatigue à la place du coût normal de votre attaque. Si vous faites ainsi, augmentez vos réussites maximum de trois et ajoutez une deuxième fois votre bonus de force aux dégâts de votre arme. Votre attaque ignore trois points de parade. Jusqu'au début du prochain tour, vous bénéficiez d'un malus de -3 à l'esquive et la parade. Cette attaque devient Contondant 🗡️ et inflige Concussif (★★★) en plus de ses autres altérations.

Douce réprimande	1	Actif (Béhémoth), Réaction	9	🔥	Dépensez 4 points de fatigue - Vous pouvez charger sur une distance de 10 m au prix d'une action gratuite dans n'importe quelle direction pour tenter d'interrompre une attaque ne vous ciblant pas (cette charge peut se solder par une attaque ou une autre technique à la volonté du joueur, les actions effectuées après cette charge reprennent l'ordre d'initiative normal).
Peindre au tronc d'arbre	2	Passif (Béhémoth), Exclusif	2	🔥	Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence et spécialité d'armes lourdes pour manier les armes nécessitant un torque supérieure à 20. Vous réduisez tous les malus pour manier ces armes de 3 points à la place.
Tendre Bousculade	2	Actif (Béhémoth), Réaction, Exclusif	7	🔥 3 ⚡	Votre prochaine action inflige Concussif (★★★★) et devient une réaction.
Pieur de Montagne	2	Actif (Béhémoth), Exclusif	6	🔥 2 ⚡	Votre prochaine attaque gagne aussi +2 dégâts anti-matériel.
Gambader Harnieusement	1	Actif (Béhémoth)	5	🔥 4 ⚡	Vous pouvez choisir d'effectuer un mouvement avant votre prochaine action d'attaque. Si vous faites ainsi, pour chaque dés investi dans votre attaque, ajoutez trois mètres de déplacement terrestre dans une direction de votre choix. La valeur totale de mouvement ne peut dépasser votre valeur de torque.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ressembler à un clou	1	Actif (Béhémoth)	6🔴2⚡	Tous les tests de force opposés à vous sont augmentés de deux degrés de difficulté jusqu'au début de votre prochain tour.
Brame sensuel	1	Passif (Béhémoth), Exclusif	5🔴	Perdez définitivement une action défensive maximum, vous gagnez une action maximum supplémentaire.
Écaler à la masse	1	Actif (Guivre), Exclusif	8🔴2⚡	Jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez faire que vos actions action infligent des dégâts Contondant 🔪 à la place de leur type ; si vous faites ainsi ces actions gagnent Concussif (★★), ignorent (++) de résistance au Contondant 🔪 et vous content deux point de fatigue en tant que coût additionnel.
Câliner délicatement	1	Passif (Béhémoth), Unique (Saisie)	5🔴	Vos saisies et rodéos possèdent l'effet suivant en plus de leurs autres effets : <i>Câliner délicatement</i> (4) — Vous effectuez un impact sur une localisation du receveur auquel qui vous est physiquement accessible, infligeant Concussif (★★★) au prix d'une action gratuite. Si cette altération réussit, déplacez la cible sur une distance égale à votre Force dans la direction de votre choix, si elle échoue, faites perdre deux points d'intégrité à la localisation touchée.
Déni pugnace	1	Passif (Baloth), Exclusif	5🔴	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire.

Tiers 4

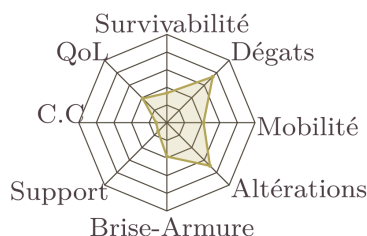
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Écaler à la masse	2	Actif (Guivre), Exclusif	9🔥2⚡	Ignorez aussi tous les malus de précision sur vos attaques contondantes.
Emprunt innoportun	1	Actif (Béhémoth)	7🔥3⚡	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez équiper des éléments de décor à proximité de vous comme si vous en possédiez le maniement au prix d'une action gratuite. Ces éléments doivent avoir une masse inférieure à votre torque fois dix et comptent comme ayant cinq points d'intégrité, votre Force en protection et F/+1 ⚔🏹 2. (Utilisez votre valeur de Force de base pour le calcul des dégâts de cette arme).

Delicate destruction	1	Passif	(Béhémoth), Unique (Mécanique)	9	🔥	Lorsque vous brisez un membre ou un objet ayant au moins un point d'intégrité, regagnez 1 ⚡. Vous ne pouvez pas gagner plus de 3 ⚡ par combat de cette façon. (Les petits objets et consommables ne comptent pas pour l'activation de Délicate destruction).
Fracasement mélancolique	1	Actif Exclusif	(Baloth),	9	3 ⚡	Votre prochaine attaque inflige cinq points de 🗡️ supplémentaires. Si cette attaque touche une cible, votre arme perd cinq points d'intégrité. Si cette attaque touche un élément de terrain, celui-ci est détruit dans un rayon égal à votre force.
Affection exubérante	1	Passif	(Béhémoth), Exclusif	5	🔥	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire.

3.2 Einerjar



Doté d'une grande subtilité dans ses mécaniques tout comme ses attributions, l'Einerjar a pour rôle d'agresser une cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il excelle dans l'art de détruire les armures lourdes de ses adversaires et focaliser leur attention sur lui grâce à une quantité de haine sans limite qu'il est prêt à épancher sans la moindre sollicitation.



Mécanique exclusive :
Rage inextinguible.

Difficulté de jeu : ★★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
FUREUR SANGUI-NAIRE	1	Actif (Guivre)	6 🔥	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localisations – vous gagnez l'altération Rage. Vos attaques infligent une réussite supplémentaire tant que vous subissez l'altération d'état Rage (cet effet n'est pas cumulatif).
FUREUR SANGUI-NAIRE	2	Actif Exclusif (Guivre),	5 🔥 1 ⚡	Sacrifiez 4 points de vie au torse à la place. Vous gagnez 2 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous subissez l'altération d'état Rage (cet effet n'est pas cumulatif). Lorsque vous perdez l'altération Rage, regagnez 1 ⚡.
EXSANGUINATION PROGRESSIVE	1	Actif (Béhémoth)	4 🔥 2 ⚡	Votre prochaine attaque marque la cible en son point d'impact, jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les attaques ciblant cette marque ignorent jusqu'à 4 points d'armure.
EXSANGUINATION PROGRESSIVE	2	Actif Exclusif (Béhémoth),	4 🔥 2 ⚡	Ces attaques infligent aussi une marque de saignement (★★).
GUILLOTINE INSA-TIABLE	1	Passif (Béhémoth)	4 🔥	Attaquer une cible sur une localisation ayant déjà subit des dégâts donne +1 précision et +1 dégât.
ÉDIT CRUEL	1	Actif (Abyssal)	5 🔥 1 ⚡	Votre prochaine attaque ignore (++) résistances au tranchant. Si celle-ci inflige des dégâts, toutes vos attaques ce tour-ci ignorent (++) résistance au tranchant.
ÉDIT CRUEL	2	Actif Exclusif (Abyssal),	3 🔥 1 ⚡	Si celle-ci inflige des dégâts, toutes les attaques ignorent (++) résistances au tranchant jusqu'au début de votre prochain tour à la place.
ÉVÈNTEMENT	1	Actif CC, Exclusif (Abyssal),	7 🔥 3 ⚡	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, elle inflige en plus l'effet suivant (★★) : Jusqu'au début de votre prochain tour, à chaque fois que la créature effectue une action, celle-ci subit autant de dégâts qu'elle aurait dû en subir dû au saignement (la durée et la valeur du saignement restent inchangées).

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
GLOIRE SANGLANTE	1	Actif (Baloth)	4 1	Regagnez immédiatement sur chacun de vos membres autant de points de vie que le double de localisation blessés de votre cible.
IL EST À MOI	1	Actif (Béhémoth), Réaction, Exclusif	6 2	Ciblez une créature qui ne vous cible pas dans un rayon de 15 m, vous pouvez immédiatement vous jeter sur sa trajectoire et lui porter une attaque au prix d'une action gratuite. Si celle-ci inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de rage contre vous (★★★). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
DÉSESPOIR SALVATEUR	1	Passif (Béhémoth)	4	Lorsque toutes vos actions ou toutes vos actions défensives sont épuisées vous gagnez (++) dans toutes les résistances physiques
ÉDIT CRUEL	3	Actif (Abyssal), Exclusif	6 1	Votre prochaine attaque ignore toutes les résistances au tranchant à la place. Si celle-ci inflige des dégâts, regagnez une action.
VISIONS SANGLANTE	1	Passif (Guivre), Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action d'attaque et d'une action de mouvement maximum supplémentaire.
IVRESSE SANGLANTE	1	Passif (Abyssal), Exclusif	6	Tant que vous bénéficiez de l'altération Rage, toutes les marques qui vous infligent des dégâts vous infligent un dégât de moins. Une fois par tour, lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de prévenir jusqu'à deux points de dégâts et subir une marque de Saignement à la place.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
BRUTALE HÉMORRAGIE	1	Actif (Abyssal), Exclusif	5 1	Jusqu'au début de votre tour prochain, la prochaine attaque infligeant des dégâts à une cible applique aussi tous les saignements de la cible immédiatement en plus de ses dégâts (les saignements voient leur durée diminuée d'un tour et continueront de s'appliquer normalement par la suite).
INFLUX DESTRUC-TEUR	1	Passif (Dragon)	5	Vous gagnez +5 de vitesse et +5 de torque tant que la créature que vous affrontez est blessée.
INFLUX DESTRUC-TEUR	2	Passif (Dragon), Exclusif	7	Vous gagnez aussi +5 de vitesse pour vous diriger vers la créature tant que celle-ci est blessée.
BOURREAU FACÉ-TIEUX	1	Passif (Béhémoth), Unique(Saisie)	7	Lorsqu'une saisie ou un rodéo que vous effectuez prend fin (volontairement ou non), vous pouvez choisir de porter une attaque en tant que réaction gratuite sur une localisation auquel vous avez Accès – cette attaque bénéficie d'autant de dés bonus que vous n'avez perdu de valeur de saisie sur la dernière action. Si vous ne le faites pas, gagnez immédiatement l'altération Rage.
MÂCHOIRE BARBELLÉE	1	Actif (Guivre), Exclusif	6 3	Votre prochaine action voit sa valeur de doublée et gagne 1 point d'anti-matériel.

Tiers 4

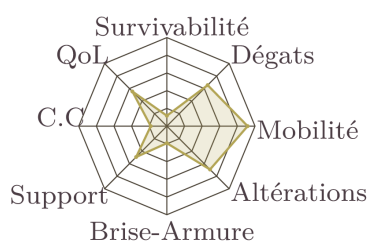
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
MÂCHOIRE BARBELLÉE	2	Actif (Guivre), Exclusif	7 3	Cette attaque inflige aussi le double des marque de saignements à sa cible.
TALION ABJECT	1	Actif (Röc)	8 3	Doublez tous les saignements que vous avez subi. Vous infligez autant de dégâts supplémentaires que de marques de saignement que vous possédez sur votre prochaine attaque.
RAGE INEXTINGIBLE	1	Passif (Guivre), Unique (Mécanique)	8	Si vous deviez gagner l'altération "Rage" alors que vous êtes déjà sous l'effet de cette altération, vous gagnez l'altération Rage Inextinguible à la place.

ERGOTS SANGLANTS	1	Actif (Guivre), Exclusif, Réaction	9  2 	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction au prix d'une action gratuite. Si celle-ci se voit infliger un saignement, vous gagnez une esquive gratuite pour autant de réussites que celle-ci n'a de saignements.
MUR ÉCARLATE	1	Passif (Béhémot), Exclusif	5 	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire tant que vous êtes blessé ou subissez un saignement.

3.3 Franc-Tireur



Excellent dans l'art d'infliger des dégâts à longue distance, le franc-tireur possède une grande capacité utilitaire. Ce soutien à longue distance lui permet d'apporter l'aide nécessaire à son équipe au moment critique tout en restant relativement hors d'atteinte.



Mécanique exclusive :
Chasseur silencieux

Difficulté de jeu : ★★★★★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Murmures Funestes	1	Passif (Abyssal)	6 	Les attaques portées depuis hors de la Zone de combat gagnent un point de PArmure  .
Murmures Funestes	2	Passif (Abyssal), Exclusif	2 	Les attaques portées depuis hors de la Zone de combat gagnent deux points de PArmure  à la place.
Maître des Poisons	1	Passif (Abyssal)	4 	Jusqu'à deux fois par combat utiliser un consommable est une action gratuite, la durée de ces consommables est aussi doublée.
Maître des Poisons	2	Passif (Abyssal), Exclusif	6 	Vous pouvez bénéficier de cet effet une fois par tour.
Tir Brutal	1	Actif (Abyssal), Exclusif, Final	4  2 	Votre prochaine attaque gagne +2d et gagne aussi +2 réussites maximales pour chaque action investie. Vous pouvez investir jusqu'à 3 actions. Perdez immédiatement tous ces bonus si vous sortez du combat.
Tir Grappin	1	Actif (Djéien), Réaction	4 	Dépensez un filin – Lors de votre prochaine action vous pouvez choisir de tirer une flèche auquel ce grappin est affixé au prix d'une action gratuite. (Vous devez posséder le filin en question dans vos équipements à portée de main).
Tir Fracassant	1	Actif (Béhémot), CC	3  2 	Effectuez une action de remplacement vers la cible, votre prochaine attaque devient Contondant  et inflige Concussif (★★).
Tir Fracassant	2	Actif (Béhémot), Exclusif, CC	4  2 	Effectuez une action de remplacement et saut sur la cible, votre prochaine attaque devient Contondant  et inflige Concussif (★★★). Si votre arme a un torque supérieur à 20, cette attaque inflige 2 dégâts supplémentaires et gagne un point de  .

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	1	Actif (Baloth), Finale	6  3 	Votre prochaine action tirera une flèche supplémentaire, celle dernière possède les mêmes propriétés que la flèche de base et effectue les mêmes dégâts. Si ce tir est exécuté à Bout portant, les flèches toucheront la même zone ciblée, plus vous tirerez depuis une position éloignée plus les zones touchées le seront.

Tueur de Proximité	1	Passif (Abyssal), Exclusif	7	Toutes les attaques effectuées à Courte portée infligent +2 dégâts, toutes les attaques effectuées à Bout portant infligent +1 dégât par réussite.
Tir Prescient	1	Actif (Célestial), Exclusif, Réaction	6	Nommez un type d'attaque ou d'action (mêlée, distance, élémentaire, physique, déplacement, esquive, parade). Jusqu'au début de votre prochain tour, la prochaine fois que votre cible effectue cette action, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque gratuite en tant que réaction. Cette attaque gagne (★★) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1 au début de votre tour de jeu.
Marquer pour Mort	1	Actif (Abyssal)	4	Désignez une cible, jusqu'au début de votre prochain tour toutes les attaques contre cette cible infligent un dégât supplémentaire. Si la cible n'est pas tuée au début de votre prochain tour, regagnez 4, vous ne pouvez plus utiliser cette technique jusqu'à la fin du combat.
Toile du Djieien	1	Passif (Djieien), Exclusif	6	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire, ce mouvement peut être fait dans n'importe quelle direction sans restrictions.
Consommation Forcée	1	Passif (Djieien), Unique(Saisie)	6	Vos saisies et rodéos possèdent l'action suivant en plus de leurs autres actions : <i>Consommation Forcée</i> (3) — Vous pouvez dépenser un point de fatigue et utiliser un consommable pour l'appliquer sur une localisation du receveur qui vous est physiquement accessible au prix d'une action neutre ; si vous faites ainsi, celui-ci bénéficie d'un malus de (★★) aux seuils pour résister à ses effets.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	2	Actif (Baloth), Exclusif, , Finale	6	Votre prochaine attaque tirera deux flèches supplémentaires à la place.
Tir Brumevent	1	Actif (Célestial), Exclusif, Réaction	6	Votre prochaine attaque devient une réaction, ne consomme pas d'actions et ne peut être interrompue. Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
Marquer pour Mort	2	Actif (Abyssal)	9	La première attaque de chaque joueur contre cette cible inflige aussi une réussite supplémentaire.
Cadence Mortelle	1	Passif (Dragon)	6	À chaque fois que vous infligez des dégâts, vous pouvez immédiatement vous déplacer d'autant de mètres dans la direction de votre choix. Cette action n'est pas interruptible.
Déluge d'acier	1	Passif (Kraken), Exclusif	5	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire.

Tiers 4

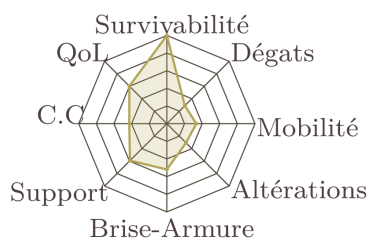
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tir Grappin	2	Actif (Djieien), Exclusif	3	Vous pouvez décider de dépenser 1 en plus des autres coûts de cette technique. Si vous faites ainsi votre action de dépense, pas de filin et compte comme ayant utilisé un filin renforcé (Intégrité 2, Prot 2).
Chasseur silencieux	1	Passif (Djieien), Unique (Mécanique)	10	Pour chaque attaque consécutive effectuée sans être pris pour cible par votre adversaire vous gagnez deux des de combat, ces dés de combat de disparaissent pas à la fin de votre tour. Vous ne pouvez ainsi gagner que jusqu'à un maximum de 4 dés, après quoi ce passif cessera de fonctionner jusqu'à ce que vous soyez à nouveau pris pour cible.
Murmures Funestes	3	Passif (Abyssal), Exclusif	10	Les attaques portées depuis hors de la Zone de combat ajoutent aussi (★★) aux altérations

Aspect du prédateur	1	Passif (Djieiien), Aspect	8	Lorsque vous êtes pris pour cible par un adversaire, vous pouvez décider de dépenser 1 ⚡. Si vous faites ainsi, votre prochaine attaque contre cet adversaire infligera jusqu'à deux réussites supplémentaires.
Toile du Djieiien	2	Passif (Djieiien), Exclusif	9	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire. Une fois par combat, si vous vous jetez à terre a proximité d'un filin vous pouvez immédiatement vous placer dessus et bénéficier des bonus de cette action.

3.4 Protecteur



Rempart inflexible, capable d'encaisser sans broncher les éléments les plus destructeurs, le protecteur excelle dans l'art de la survie face aux créatures les plus agressives. Bien que très défensif, le protecteur peut aisément jouer de sa mobilité pour porter assistance à ses alliés, ou tout simplement prendre des risques qui seraient inconcevables pour n'importe quelle autre classe - et y survivre.



Mécanique exclusive :
Sous Pression.

Difficulté de jeu : ★★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Agile comme une montagne	1	Passif (Guivre)	4	Réduisez de 1 points les malus d'esquive, parade, vitesse et discrétion liés au maniement des armures et boucliers.
Agile comme une montagne	2	Passif (Guivre), Exclusif	5	Réduisez de 2 points les malus d'esquive, parade, vitesse et discrétion liés au maniement des armures et boucliers. Réduisez ces malus de 3 points si ces équipement sont Super-Lourds.
Flegmatique tels les cieus	1	Passif (Baloth)	2	Une fois par tour, réduisez les pertes d'intégrité de vos équipements d'un.
Flegmatique tels les cieus	2	Passif (Baloth), Exclusif	8	Réduisez toutes vos pertes d'intégrité de vos équipements de un à la place.
Vengeance du dolmen	1	Actif (Guivre)	2 ⚡ 2	Votre prochaine attaque inflige autant de dégâts bonus que vous n'avez subi de blessures de ce tour jusqu'à un maximum égal à votre force.
Intervention semi-divine	1	Actif (Célestial), Exclusif	5 ⚡ 2	Vous pouvez planter votre bouclier n'importe où dans une zone égale à votre torque au prix d'une action neutre ; celui-ci offre jusqu'à deux des défenses de couverture au premier joueur l'utilisant comme couvert (le couvert doit être un couvert valide vis-à-vis de l'attaque en question, le maître de jeu peut décider d'ajouter d'autres bonus si l'attaque y est propice). Si le bouclier subit des dégâts, il est projeté dans votre direction.
Plisser les oreilles	1	Passif (Guivre)	7	Lorsqu'une attaque devrait vous prendre par surprise, vous pouvez faire un jet de perception (★★★) pour ignorer les effets et malus liés à la surprise. Tous vos tests de perception sont diminués de (★).
Caillou inflexible	1	Passif (Baloth), Exclusif	5	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
-----------	-----	------	------	-------

Intervention semi-divine	2	Actif (Célestial), Exclusif, Réaction	7  2 	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction dans une zone égale à la moitié de votre torque. Si vous faites ainsi, tous les joueurs l'utilisant comme couvert bénéficient de +2 à leurs seuils défensifs et d'un des dés de défense à la place.
Tendre une joue pour en agresser une autre	1	Actif (Béhémoth), Exclusif, Réaction, CC	6  1 	Votre prochaine attaque devient une réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentées de (★). N'utilisez cette action qu'après avoir paré une attaque qui vous était destinée.
Affectueux Séquoia	1	Actif (Célestial), Réaction	5  1 	La prochaine fois qu'un allié situé immédiatement à votre proximité effectue une parade, vous pouvez dépenser 2 points de Fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez vous interposer, effectuer une parade et ajouter les résultats de votre parade au sien.
Une tortue nommée Destinée	1	Actif (Baloth)	6 	Dépensez un point de fatigue, vous vous infligez un malus de -5 en vitesse, Précision et esquive. Toutes vos actions défensives gagnent un des de combat gratuits. Vous pouvez mettre fin à cet effet à n'importe quel moment.
Plisser les oreilles	2	Passif (Guivre), Réaction, Exclusif	6 	Quand une attaque est effectuée à proximité de vous, vous pouvez faire un test de perception (★). Si vous réussissez, vous pouvez vous replacer à ses côtés pour intercepter l'attaque au moyen d'une action gratuite, votre prochaine parade devient une réaction.
Rétribution du gravillon	1	Actif (Abyssal), Exclusif	6  3 	Votre prochaine attaque gagne autant de  que vous n'avez de localisations ayant perdu au moins un point d'intégrité durant le combat.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rempart presque parfait	1	Actif (Célestial), Exclusif	4  2 	À la fin de votre prochaine parade, regagnez autant de dés que vous n'en avez utilisé pour parer.
Demi-ambidextrie	1	Passif (Béhémoth)	5 	Vous pouvez toujours utiliser la valeur de torque à deux mains de vos armes pour calculer le torque et encombrement de vos équipement.
Sourire réprobateur	1	Actif (Béhémoth), Exclusif, Réaction	6  2 	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un des supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentées de (★★). N'utilisez cette action que lorsque votre cible vient de détourner son attention de vous.
Une ancre avec des ailes	1	Passif (Guivre), Saisie	7 	Lorsque vous effectuez une saisie ou un rodéo, vous pourrez choisir d'utiliser un filin, grappin ou une chaîne au prix d'une action gratuite pour vous ancrer au sol. Le receveur bénéficie d'un malus de (★★) à tous ses jets visant à <i>tenter une action</i> si vous faites ainsi. Si la saisie venait à être interrompue, vous pouvez dépenser cette attache pour vous lier au receveur au prix d'une action neutre.
Vengeance du dolmen	2	Actif (Guivre), Exclusif	6  2 	Vous pouvez choisir de dépenser deux points de fatigue en tant que coût supplémentaire pour lancer votre attaque. Si vous faites ainsi vous pouvez faire en sorte que votre attaque devienne de type Terre  et gagne deux points d'anti-matériel.

Tiers 4

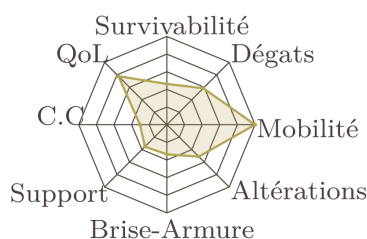
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tendre une joue pour en agresser une autre	2	Actif (Béhémoth), Exclusif, Réaction, CC	10  1 	Cette attaque bénéficie d'un degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentées de (★★) à la place.

Autocuisseur céleste	1	Actif Unique (Baloth), (Mécanique)	10 3	Vous gagnez deux des de combat et +5 en vitesse de déplacement jusqu'au début de votre prochain tour pour chaque allié n'ayant plus d'actions défensives à sa disposition. Vous ne pouvez gagner plus de 8 des et +20 de déplacement de cette façon.
Outrecuidance mélancolique	1	Actif (Célestial)	6 2	Jusqu'au début de votre prochain tour, résister aux altérations est diminué de (★★).
Muret inexpugnable	1	Actif Exclusif (Célestial)	8 2	Dépensez 3 points de fatigue. Votre prochaine parade protégera une zone d'un rayon égal à votre volonté en mètres. Toutes les personnes dans ce rayon ignorent les éventuels effets supplémentaires de l'attaque.
Monticule vindicatif	1	Passif (Béhémoth), Exclusif	5	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire.

3.5 Lancier



Maîtres dans les arts du combat aérien, les lanciers sont implacables guerriers, capables de maintenir une cible sous un déluge d'attaques sans jamais sembler s'immobiliser. Cette mobilité, tant terrestre qu'aérienne, est malheureusement un atout autant qu'un défaut, le prix à payer étant un choix d'armures très limité pour ne pas restreindre leurs mouvements.



Mécanique exclusive :
Suprématie aérienne.

Difficulté de jeu : ★★★★★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol suspendu	1	Actif (Dragon)	4	Vous pouvez effectuer une action de déplacement vertical sans restriction au prix d'une action neutre, utilisez votre valeur de mouvement au sol pour calculer votre distance de déplacement (vous pouvez ainsi enchaîner un saut avec un autre saut, vous ne subissez aucun malus liés au déplacement).
Envol suspendu	2	Actif Exclusif (Dragon)	3	Si vous disposez d'un appui, vous pouvez effectuer une attaque à la fin ou durant votre déplacement ignorant jusqu'à 6 points de malus. (Ces malus incluent les malus éventuels de combat aérien, attaque ciblée etc... Cette attaque ne peut être effectuée que si vous avez la portée d'attaquer).
Tourbillon d'acier	1	Passif Exclusif (Kraken)	4	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Tourbillon d'acier	2	Passif Exclusif (Kraken)	4	Vous gagnez aussi une action d'attaque maximum supplémentaire.
Croc perce-échine	1	Actif (Dragon)	4 2	Pour chaque action de déplacement effectuée ce tour-ci, vous ajoutez +1 réussite maximum à votre attaque.
Dard acéré	1	Passif (Dragon)	6	Vous pouvez utiliser votre arme comme une arme de lancer sans malus, votre seuil de tir est de 6.
Dard acéré	2	Passif Exclusif (Dragon)	4	Une fois par tour, vous pouvez récupérer votre arme sans malus (celle-ci rebondit et revient proche de vous).
Pal Sadique	1	Actif (Léviathan), CC, Exclusif	5 1	Si votre attaque inflige plus de 2 degrés de réussite avec des dégâts (↗), vous pouvez faire que celle-ci cause une immobilisation (★★) et une marque de saignement.

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol fracturé	1	Actif (Dragon), Exclusif, Réaction	8  2 	Vous pouvez effectuer une action de remplacement comme une réaction au prix d'une action gratuite, si cette action vous amène hors de portée d'une attaque, celle-ci se résout sans pouvoir vous cibler ; si vous finissez ce mouvement dans la portée d'une attaque vous devez la parer normalement.
Dentelures cruelles	1	Actif (Guivre), Exclusif	7  1 	Votre prochaine attaque gagne 1 point d'anti-matériel. Si elle passe la valeur de protection de l'armure, vous pouvez décider de perdre un point d'intégrité sur votre arme et faire perdre 2 points d'armure supplémentaire à la localisation touchée, ces pertes d'armures ne peuvent être prévenues.
Morsure implacable	1	Passif (Guivre), Unique (Saisie)	6 	Lorsque vous réussissez une saisie ou un rodéo, vous gagnez immédiatement un point à votre valeur de saisie pour chaque arme ou objet planté dans la créature jusqu'à un maximum de quatre points. Si vous veniez à être éjecté de la saisie, vous pouvez choisir de récupérer jusqu'à deux objets plantés sur la créature au prix d'une action gratuite.
Pal Sadique	2	Actif (Léviathan), Exclusif, CC	6  1 	Si votre cible résiste à l'immobilisation, ajoutez (★) à toutes vos prochaines altérations physiques et au Pal Sadique jusqu'à la fin du combat. Vous ne pouvez gagner que (★★) de cette façon.
Assaut implacable	1	Passif (Röc)	5 	Vous gagnez +5 de mouvement terrestre et +5 de mouvement aérien.
Piqué dévastateur	1	Passif (Röc), Exclusif	5 	Une fois par combat, si vous êtes dans les airs, vous pouvez décider de chuter sur une distance de votre choix en tant que coût supplémentaire lors de l'activation d'une technique. Si vous faites ainsi, vous pouvez gagner deux points de dégâts et diminuer le coût de cette technique de 1  pour chaque deux mètres chutés. Vous ne pouvez pas gagner plus de 10 dégâts ni diminuer le coût de plus de 5  de cette façon.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Forgé pour le Carnage	1	Passif (Abyssal), Exclusif	6 	Les armes que vous maniez ayant un torque inférieur à 20 gagnent une réussite supplémentaire maximum. Celles ayant un torque supérieur ou égal à 20 gagnent +2 dégâts.
Furie d'Æther	1	Actif (Yenuï)	6  2 	Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci, vous gagnez +1 à votre seuil d'esquive pour chaque déplacement que vous avez effectué ce tour-ci.
Fin d'un Âge	1	Actif (Célestial), Final, Exclusif, Tueuse de créature	9  9 	Dépensez une action de mouvement et une action d'attaque – Votre prochaine attaque en piqué sur votre cible inflige un malus de -6 à l'esquive et -8 à la parade à vous et votre cible. Ses dégâts deviennent des dégâts Purs ∇ et sont infligés dans un rayon de 4 mètre autour du point d'impact. Si vous maniez une arme d'hast, vous pouvez choisir de ne pas subir de dégâts de cette attaque et faire perdre 4 points d'intégrité à votre arme à la place.
Appui Opportun	1	Actif (Dragon), Réaction	6 	Dépensez 3 points de fatigue, vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une action neutre en tant que réaction. Il ne s'agit pas d'une attaque et cette action ne peut être interrompue. (Vous devez posséder une arme ou un objet à jeter pour procéder). Une fois plantée, l'arme conserve toutes ses propriétés physiques et résiste à l'arrachage (★★★) jusqu'au début de votre prochain tour.
Tourbillon d'acier	3	Passif (Kraken), Exclusif	4 	Vous bénéficiez d'une action maximum et d'une action de défense maximum supplémentaire.

Tiers 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
-----------	-----	------	------	-------

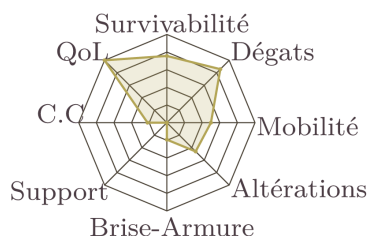
Suprémie Aérienne	2	Passif (Dragon), Unique (Mécanique)	7	Une fois par tour, tant que vous êtes dans les airs, vous pouvez choisir d'effectuer un jet comme si vous aviez un appui.
Appui Opportun	2	Actif (Dragon), Réaction, Exclusif	8	Juqu'au début de votre prochain tour, toute personne a proximité de cet appui peut immédiatement l'utiliser pour se replacer dans une zone d'un demi-déplacement autour de l'appui au prix d'une action gratuite, si cette personne était à terre, elle se relève à la fin de ce déplacement.
Projection Implacable	1	Actif (Béhémoth)	8	Vous pouvez projeter une cible sur une distance égale à votre torque, n'utilisez cette technique que si vous maniez une arme d'hast. Si votre cible est un adversaire, celle-ci peut choisir d'effectuer un test de torque (★★★★), si elle réussit celle-ci résiste à la projection et subit les dégâts de base de votre arme à la place sur une localisation de votre choix sous forme de dégâts purs .
Assaut implacable	2	Passif (Röc), Exclusif	8	Tant que vous maniez une arme d'hast vous gagnez +10 à la place.
Tourbillon d'acier	4	Passif (Béhémoth), Exclusif	4	Vous bénéficiez d'une action d'attaque maximum supplémentaire.

3.6 Maître-Lames



Autant aptes dans leurs capacités offensives que défensives, les maîtres-lames sont capables d'imposer leur tempo sur le champ de bataille. Extrêmement adaptables, ils peuvent accomplir de nombreux rôles dans une équipe, équilibrant leur manque cruel de moyens d'immobilisation et assommement.

Mécanique exclusive :
Métal Funeste.



Difficulté de jeu : ★★★★★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Furie d'acier	1	Passif (Kraken), Exclusif	6	Vous gagnez une action d'attaque supplémentaire maximum.
Métal Funeste	1	Passif (Djiei), Unique (Mécanique)	8	Pour chaque attaque que vous infligez avec une arme que vous n'avez pas encore utilisée ce combat, vous gagnez une marque de "Métal funeste". Vous pouvez décider de perdre toutes ces marques et gagner deux des de combat pour chaque marque ainsi perdue. Si vous faites ainsi, toutes vos armes comptent comme n'ayant pas été utilisées ce combat.
Transcender l'acier	1	Actif (Abyssal), Exclusif	6	Dépensez un point de fatigue, augmentez votre Seuil de Transcendance de un point pour vos deux prochaines attaques.
Maître de l'acier	1	Passif (Kraken)	6	Lorsque vous maniez une seule arme légère, vous gagnez un des d'attaque et une réussite maximum sur la première attaque de chaque tour. Lorsque vous maniez deux armes légères, vous pouvez appliquer les effets des deux armes sur chaque attaque (poisons, saignements, etc...).

Maître de l'acier	2	Passif (Kraken), Exclusif	5 🔴	Lorsque vous maniez une seule arme légère, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos parades, lorsque vous maniez deux armes légères, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos esquives.
Marche funèbre	1	Actif (Abyssal)	5 🔴 2 ⚡	Vous pouvez effectuer une attaque acrobatique pour toucher une cible sans malus et vous repositionner autour de la créature à portée d'attaque, cette attaque est une action gratuite, ininterrompue et ne peut déclencher d'attaques d'opportunité. Ignorez les malus de modes dégradés de votre arme lors de cette attaque.
Coupe jarret	1	Actif (Abyssal)	4 🔴 1 ⚡	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts à votre cible, vous pouvez faire qu'elle lui inflige un malus de -3 de vitesse (★). Ce malus peut se cumuler jusqu'à trois fois.
Coupe jarret	2	Actif (Abyssal), Exclusif	3 🔴 1 ⚡	Si votre attaque blesse, elle inflige aussi une marque de Saignement (★). Si vous ne lui infligez aucune altération de cette façon, regagnez 1 ⚡ au début de votre prochain tour.

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transcender l'acier	2	Passif (Abyssal), Exclusif	6 🔴 2 ⚡	Augmentez votre seuil de deux points à la place. Si ces attaques ciblent un point faible choisissez l'un – gagnez un point de PArmure sur ces attaques ; gagnez deux point de 🛡️ sur ces attaques.
Parade parfaite	1	Actif (Célestial)	5 🔴 2 ⚡	Votre prochaine parade gagne 4 réussites et ignore tous les effets supplémentaires infligés par l'attaque (Par exemple, des effets qui visent à modifier le seuil de parade ou infliger des pertes de des).
Vérité fulgurante	1	Actif (Célestial), Tueur de créature, Exclusif	7 🔴 3 ⚡	Dépensez deux actions et maintenez une arme rengainée d'une main. Si à la fin de votre tour, vous l'avez maintenue rengainée de manière ininterrompue, vous gagnez 4 dés d'attaque, jusqu'à 2 réussites supplémentaires maximum et 2 ⚡ lors de la prochaine utilisation de cette arme. Perdez immédiatement cet effet si vous sortez du combat ou lachez cette arme.
Influx sauvage	1	Passif (Guivre), Exclusif	5 🔴	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Par delà l'acier	1	Actif (Célestial), Exclusif	6 🔴 1 ⚡	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser n'importe quelle arme ou arme improvisée comme s'il s'agissait de votre arme principale. Utilisez les statistiques de votre arme principale pour déterminer les valeurs de dégâts, intégrité, protection, maniement et portée (elle conserve cependant son torque). Au début de votre tour si les dégâts infligés à cette arme dépassent sa valeur réelle d'intégrité, détruisez cette arme normalement.
Dance macabre	1	Passif (Fenrir)	6 🔴	Une fois par tour, lorsqu'une de vos attaques inflige des dégâts ou fait perdre de l'intégrité à l'armure de la cible, vous pouvez décider de perdre un point de fatigue et vous déplacer d'un demi-déplacement dans une direction de votre choix au prix d'une action gratuite ; si vous faites ainsi, diminuez de 2 tous vos malus de combat sur votre prochaine action et vous regagnez jusqu'à deux dés de combat.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Fraction d'instant	1	Actif (Yénuï), Réaction, Exclusif	6 🔴 3 ⚡	Votre prochaine action devient une réaction, celle-ci ne peut être interrompue. Si à la fin de votre réaction, vous devriez vous retrouver hors de portée d'attaques vous ciblant, celles-ci se résolvent sans vous infliger de dégâts.
Marche funèbre	2	Actif (Abyssal), Exclusif	5 🔴 1 ⚡	Vous pouvez librement changer d'armes avant et après cette attaque.

Chevauchée mortuaire	1	Passif (Abyssal), Unique (Saisie)	6	🔴	Vos saisies et rodéos possèdent l'effet suivant en plus de leurs autres effets : <i>Chevauchée mortuaire</i> (2) — Vous pouvez choisir de dépenser 2⚡, si vous faites ainsi, vous pouvez infliger une attaque inévitable et imparable au receveur sur une localisation auquel vous avez accès, cette attaque ne peut subir aucun malus d'aucun type et ignore jusqu'à 4 points d'armure; vous regagnez 2⚡ à la fin de votre tour.
Acier trempé	1	Passif (Behemoth)	7	🔴	Réduisez les pertes d'intégrité de vos armes d'un point. Une fois par combat, lorsqu'une arme devrait être détruite, elle reste à un point d'intégrité à la place.
Furie d'acier	2	Passif (Kraken), Exclusif	5	🔴	Vous gagnez une action défensive et une action maximum.

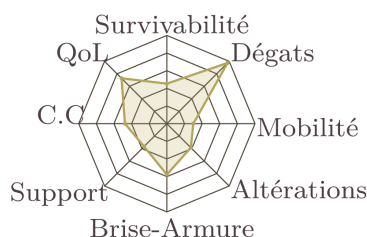
Tiers 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Métal Funeste	1	Passif (Djieien), Unique (Mécanique)	9🔥	Lorsque vous sacrifiez une ou plusieurs marques, vous pouvez décider de dépenser 2⚡. Si vous faites ainsi vous gagnez aussi 4 réussites maximum sur votre prochaine attaque.
Dix milles crocs d'acier	1	Actif (Djieien), Exclusif	4🔥1⚡	A la fin de votre prochaine attaque vous pouvez décider de planter votre arme dans le sol, si vous faites ainsi vous pouvez vous repositionner sur une arme à portée de vous et l'équiper gratuitement.
Martel d'acier	1	Actif (Kraken)	7🔥2⚡	Jusqu'à votre prochain tour, la prochaine attaque infligeant des dégâts gagne Concussif (★) plus (★) pour chaque attaque que vous avez effectuée ce tour-ci sur cette même localisation. Regagnez 1⚡ si vous n'infligez pas d'altération de cette maniere.
Parade parfaite	2	Actif (Célestial), Réaction, Exclusif	5🔥2⚡	Cette parade devient une réaction.
Mirage d'acier	1	Actif (Yenuï), Exclusif	9🔥2⚡	Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous effectuez une attaque avec une arme maniée d'une seule main, vous pouvez décider d'effectuer une attaque avec une autre arme possédant une précision supérieure ou égale à celle de votre arme principale (Cette attaque n'est pas une action gratuite). Si vous faites ainsi, cette attaque devient une réaction, touche automatiquement au même endroit que la précédente et inflige moitié moins de réussites que votre précédente attaque. N'utilisez cette technique que si vous maniez une arme dans chaque main.

3.7 Artilleur



Extrêmement individualiste, l'artilleur cherche à dominer le combat et en dicter le rythme. Capable d'une très grande quantité de dégâts, il est extrêmement limité dans ses actions capables d'apporter du soutien à son équipe.



Mécaniques exclusives :
Recul & Feu du Dragon.

Difficulté de jeu : ★★★★★

Recul

Lorsque vous attaquez, l'impact de certaines de vos techniques est tel qu'un recul vous est infligé. Vous pouvez résister à cet impact en faisant un test de Force (★★). Si vous vous immobilisez un genou au sol, ce jet est diminué de ★, si vous vous mettez à terre, ce jet est diminué de ★★. Lorsque vous êtes adossé à un objet ou une personne, cette dernière doit effectuer le test de recul à votre place.

Si le recul vient à projeter une personne dont l'envol serait brusquement interrompu (sol, attaque, coéquipier malencontreux), le Maître de Jeu peut décider d'infliger un impact à ou aux participants du carambolage. Pour ce faire, il peut décider d'infliger une perte de fatigue, des dégâts (**brut** ou **Contondant** ➤) ou aller jusqu'à utiliser les règles de projectiles improvisés (Voir la section Projectiles du livre de règles) pour évaluer les dégâts infligés par un *chasseur grande vitesse*. Bien qu'amusant dans la théorie, il reste cependant conseillé de se contenter de quelques dégâts symboliques et d'une tape sur la main du chasseur aventureux pour privilégier une narration plus fluide et plaisante.

Feu du Dragon

Votre Jauge est Transformée en *Jauge du Dragon*, vous donnant accès à des pouvoirs et maniement d'armes uniques à l'Artilleur.

Altérations uniques

Surchauffe (X) : Toutes vos attaques infligent X dégâts supplémentaires et vous infligent X dégâts de feu au torse et main directrice. Vous perdez jusqu'à quatre points de surchauffe chaque tour ou vous n'utilisez pas l'arme ayant infligé l'altération surchauffe. N'appliquez cet effet que sur l'action suivant celle ou vous avez reçu cette altération.

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Jauge du Dragon	1	Passif (Dragon), Unique (Mécanique)	7 🔴	Votre Jauge devient une Jauge du dragon, vous doublez le nombre de points de Jauge que vous possédez et les futurs gains sont doublés. Les coûts des techniques des autres classes sont doublés. Si un effet d'une technique d'une autre classe ou un consommable venait à vous faire regagner des points de Jauge, regagnez en le double à la place.
Maniement des armes de tir	1	Passif (Dragon), Spécialiste	0 🔴	Vous gagnez accès aux Bases Simples et Compacte, les Canon Simples et les Chargeurs Uniques.
Poudre Dragonessence	1	Actif (Dragon)	4 🔴 1 ⚡	Vous pouvez immédiatement recharger votre arme au prix d'une action gratuite. Votre prochaine attaque avec cette arme vous inflige un recul de 1m.
Poudre Dragonessence	2	Actif (Dragon), Exclusif	5 🔴 1 ⚡	Vous pouvez effectuer un demi déplacement dans la direction de votre choix pendant votre rechargement.
Tir perce-blindage	1	Actif (Dragon)	6 🔴 2 ⚡	Votre prochaine attaque sur une arme à distance gagne 2 points de 🛡️ et vous inflige un recul de 2m.
Tir perce-blindage	2	Actif (Dragon), Exclusif	4 🔴 3 ⚡	Votre prochaine attaque sur une arme à distance gagne aussi 2 points anti-matériel et un recul de 1m supplémentaire.
Double dérouillée	1	Actif (Dragon)	7 🔴 2 ⚡	Dépensez deux actions d'attaque, vous pouvez effectuer deux attaques en directe succession en tant qu'actions gratuites, si vous faites ainsi votre deuxième attaque est ininterrompible, ne nécessite pas de rechargement et inflige un malus de 4 à l'esquive à votre cible.

Échappée belle	1	Passif (Guivre), Exclusif	7	Une fois par tour vous pouvez désormais effectuer une attaque en lieu et place d'une esquive, si vous faites ainsi, répartissez vos réussites entre votre attaque et votre esquive. Le seuil de cette action est égal au seuil d'esquive moins 2. Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre arme est chargée et possède un recul supérieur ou égal à deux. (Si cette attaque était une aire d'effet et que vous sortez de sa portée avec votre recul, ignorez les dégâts de cette attaque).
----------------	---	---------------------------	---	--

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Maniement des armes de tir rapides	1	Passif (Kraken), Spécialiste	3	Vous pouvez manier les armes à répétition. Gagnez +2 en vitesse.
Rugissement du Dragon	1	Actif (Kraken), Final, Exclusif	5	Dépensez deux actions, vous pouvez utiliser immédiatement tout votre chargeur dans votre prochaine attaque. Pour chaque munition utilisée de cette façon, ajoutez une réussite et une réussite maximum à votre attaque et deux points de surchauffe.
Super-charge	1	Actif (Dragon), Final, Exclusif	7	Dépensez trois actions, votre prochaine attaque inflige le double de ses dégâts. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+6). Cette action vous inflige un recul de 6m et son test est augmenté de (★★). Si votre arme possédait un niveau de surchauffe subissez 10 fois les dégâts de la surchauffe à la place.
Tir de couverture	1	Actif (Abyssal)	7	Désignez une zone au sol de 10m de rayon, jusqu'au début de votre prochain tour, lorsqu'un ennemi effectue une action dans cette zone, vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction. Jusqu'au début de votre prochain tour vos attaques infligent 1 dégâts de moins et (★) supplémentaires à vos altérations. Si vous n'effectuez aucune action de cette façon, regagnez 3 au début de votre tour.
Moteur brulant	1	Passif (Yénuï), Exclusif	8	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire. Votre premier mouvement chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.
Adieux pyrriques	1	Passif (Röc), Unique(Saisies)	6	Vos saisies et rodéos possèdent l'action suivant en plus de leurs autres actions : <i>Adieux pyrriques</i> (X) - Vous pouvez choisir d'infliger une attaque au prix d'une action gratuite. Si vous faites ainsi, mettez fin à la saisie, votre arme active gagne 2X de recul jusqu'à un maximum de 20. Si cette attaque inflige des dégâts, le receveur doit effectuer un test de torque (★★) augmenté de (★) pour chaque 4 m de recul de votre arme ; s'il échoue, il est projeté à l'opposé de vous sur une distance égale au recul de votre arme.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Maniement des armes de tir longue portée	1	Passif (Baloth), Spécialiste	3	Vous pouvez manier les armes de tir a longue portée et armes lourdes. Gagnez +4 de Torque.
Cadeau d'adieux	1	Passif (Léviathan)	5	Lorsque vous effectuez une esquive, vous pouvez utiliser un consommable au prix d'une action gratuite. S'il s'agit d'un consommable jeté, le seuil de base du tir est de 5.
Souffle Brisinstant	1	Actif (Dragon), Réaction, Exclusif	6	Rechargez immédiatement votre arme au prix d'une action gratuite, votre prochaine action d'attaque devient une réaction. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+1).
Plan B	1	Actif (Béhémoth), Exclusif	6	Ajoutez 5m à la valeur de recul de votre arme, si vous êtes calé ou adossé à un objet, votre attaque gagne Concussif (★★).
Moteur brulant	2	Passif (Yénuï), Exclusif	8	Vous bénéficiez d'une action d'attaque maximum supplémentaire. Votre première attaque chaque tour recharge une munition d'une de vos armes non équipées.

Tiers 4

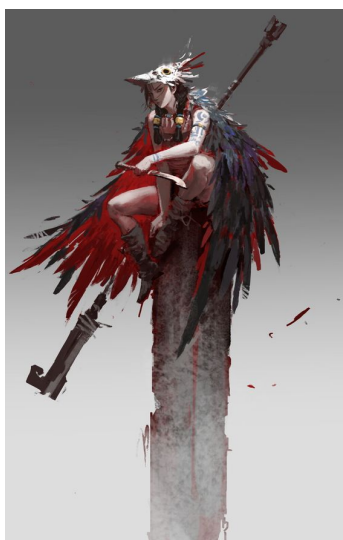
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Violence conjointe	1	Actif (Béhémoth)	7  2 	Après votre action de tir vous pouvez immédiatement dégainer une autre arme et effectuer une autre attaque au prix d'une action gratuite. Cette action ne peut être interrompue et utilise le même maniement d'armes que l'arme précédente.
Cadeau d'adieux	2	Passif (Léviathan), Exclusif	5 	Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 munitions d'une de vos armes équipées en tant que coût supplémentaire, si vous faites ainsi, le consommable gagne une aire d'effet de 3/6/9 mètres de rayon supplémentaire. Si le consommable est un explosif, augmentez ses dégâts de 0/1d6/2d6. La puissante détonation et la fumée persistante dans cette aire d'effet rendent tout test lié à la vision, l'odorat ou l'ouïe plus difficile de (★★).
Ventilation aggressive	1	Actif (Yénuï), Exclusif	7  2 	Vous perdez toute votre surchauffe sur l'arme que vous maniez, vous infligez autant de dégâts de feu dans une zone de 3 mètres autour de vous que vous n'avez perdu de Surchauffe de cette manière. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de (++) résistance à la glace et d'un malus de (-★) à vos jets de discrétion et camouflage.
Feu du couchant	1	Passif Exclusif	(Yénuï), 12 	A chaque fois que vous perdez votre Jauge de chauffe sur une arme, regagnez 2  . Vous ne pouvez pas regagner plus de 6  par combat.
Moteur brulant	3	Passif Exclusif	(Yénuï), 8 	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire. Votre première défense chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.

Arbre d'artisanat du Canon Portatif

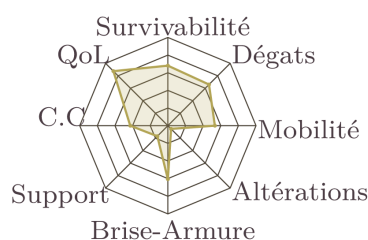
Le canon portatif de l'artilleur doit être créé par un artisan, en présence de l'artilleur, et ne peut être manié que par le chasseur auquel il a été lié. L'arme principale de l'artilleur ne peut être détruite lors d'un combat tant que ce dernier possède encore des points de sa *Jauge du Dragon*, maintenant cette arme en état par son énergie. Si l'artilleur possède d'autres armes, ces dernières ne bénéficient pas de cette protection. Le coût de ces armes est déterminé par le Maître de Jeu et peut croître exponentiellement avec les achats successifs. Ce système d'achat et artisanat est unique à l'artilleur et représente l'aptitude de ce dernier à transformer et utiliser ce qui ne serait qu'un amas d'acier pour une autre personne en une arme capable d'une immense propension à la destruction.

Gain	Type	Dégâts
Standard	Base	5/+3 $\mathbb{R}$ 4  : 10. (-1 recul par 10 de sur-torque) Recharge 3A.  1
Compact	Base	4/+3 $\mathbb{R}$ 3  : 6. (-2 recul, -1 de recul par 10 de sur-torque). Précision +1. Recharge 2A.
Long	Base	6/+3 $\mathbb{R}$ 4  : 15. Recul +1. (-1 de recul par 10 de sur-torque). Recharge 4A.  2
Lourd	Base	8/+4 $\mathbb{R}$ 4  : 26. Recul +4. (-1 de recul par 10 de sur-torque). Recharge 5A.  3.
Canon Simple	Canon	0/+1 $\mathbb{R}$ +1
Canon Double	Canon	Chaque recharge apporte deux tirs. Peut être utilisé simultanément, ajoutant +4 à la précision, 3 au recul et surchauffe 2. Recharge +1A.
Chargeur Rotatif	Chargeur	Chaque recharge apporte six tirs, armes standard ou compact. Intégrité -1. Recharge +2A.
Chargeur Long	Chargeur	Chaque recharge apporte quatre tirs, armes standard, compacte ou longue. Recharge +1A.
Chargeur Unique	Chargeur	+1 Intégrité +2.  +1.
Munition lacérante	Alchimie	-1/-0 Les dégâts de l'attaque deviennent Tranchant (Donne un bonus de +★ aux altérations).
Munition incapacitante	Alchimie	-3/-0 Les dégâts de l'attaque deviennent Contondant (Donne un bonus de +★ aux altérations).
Munition Alchimique	Alchimie	-6/-1 $\mathbb{R}$ -1 L'arme inflige les effets d'une potion à l'impact (Donne un bonus de +★ aux altérations).

3.8 Mage Bestial



Capables de prendre une partie de l'apparence et les capacités des enfants des calamités, les Mages Bestiaux cumulent au fil de leur évolution un arsenal sur-mesure, capable de s'adapter à toutes les situations. Naturellement très aptes à la survie, ils peuvent orienter toute leur évolution pour combler leurs lacunes, celles de leur groupe de chasse, ou tout simplement pour devenir une menace absolument ingérable pour leur proies.



Mécanique exclusive :
Transessence Fulminante

Difficulté de jeu : ★★★★★

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
-----------	-----	------	------	-------

Communion mentaire	Sangrele-	1	Spécial Exclusif	(Tout), 6	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des traits de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler ce trait pendant la durée d'un combat en dépensant 2. Vous pouvez acheter deux fois ce pouvoir. (Un trait est une caractéristique spécifique : capacité de camouflage, gain de statistique, gain de résistance, un pouvoir naturel comme générer de la soie, avoir un sang acide etc. Il ne s'agit pas d'un pouvoir offensif ou d'une attaque). Vous gagnez Accès à un élément de base de la créature si celle-ci en possède un.
Aspect du Fenrir		1	Actif (Fenrir), Aspect, Exclusif	5	Changez l'apparence et les propriétés de vos mains en griffes. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : F/+1 R 5 4. 2, Psy, P+2. Si ces armes venaient à être détruites, vous regagnez immédiatement l'usage de vos mains. (Utilisez votre valeur naturelle de force pour calculer les dégâts de cette arme).
Influx sanglant		1	Actif (Yénuï)	6	Vous regagnez Psy points de vie sur une localisations de votre choix au prix d'une action gratuite; vous pouvez dépenser Jauge en tant que coût supplémentaire, si vous faites ainsi, regagnez ces points de vie sur toutes les localisations à la place.
Influx sanglant		2	Actif (Yénuï), Exclusif	4	Vous pouvez faire que vous et une cible à votre contact regagniez ces points de vie à la place.
Aspect du Dragon		1	Actif (Dragon), Aspect, Exclusif	5	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant : Dépensez 3 points de Fatigue - Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez Accès sur un cône de 30° ce souffle inflige Psy/+2 R :4 1. Portée : Vol. (Utilisez votre valeur de Psy de base pour calculer les dégâts de cette attaque. Vous ne pouvez utiliser cette technique que si vous avez Accès à un élément).
Aspect du Rök		1	Actif (Rök), Aspect, Exclusif	3	Jusqu'au début de votre prochain tour vous gagnez l'usage d'ailes. Vous pouvez désormais utiliser votre mouvement terrestre pour tout mouvement vertical; à la fin de votre mouvement vous pouvez choisir de rester dans les airs.
Influx du Djieien		1	Actif (Djieien)	9	Vous et votre cible effectuez un test de Torque, si vous réussissez vous pouvez choisir de la ramener jusqu'à vous au moyen d'un filin de Sangressence au prix d'une action neutre. Ce test est de difficulté (★★★); le chasseur ou la créature possédant le moins de torque subit un malus de (★) chaque dix points de torque de différence. Ce filin reste actif jusqu'au début du prochain tour et peut être retiré par la créature au prix d'une action Neutre. Tant que ce filin reste actif, vous pouvez vous projeter sur cette cible au prix d'une action de mouvement; vous pouvez mettre fin à ce filin prématurément au prix d'une action gratuite.
Aspect de l'Abyssal		1	Actif (Abyssal), Aspect	4	Vous gagnez un camouflage optique et olfactif correspondant à la position sur laquelle vous vous situez. Ce camouflage vous donne un bonus de (★) à tous vos tests et un malus de (★★) à la détection opposée tant que vous restez positionné sur des zones similaires. Ce camouflage disparaît à la fin du prochain tour ou à votre prochaine action offensive.

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transanguination	1	Actif (Yénuï), Exclusif	9	Votre prochain aspect dure jusqu'à la fin du combat ou que vous choisissiez d'y mettre fin. Si vous subissez plus de 4 points de dégâts sur la localisation transformée par l'aspect, mettez fin à cet aspect et regagnez 1, vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.

Aspect de la Guivre	1	Actif (Guivre), Aspect, Exclusif	7  1 	Changez l'apparence et les propriétés de votre mâchoire en puissant crocs. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts perçants : F/+4  3  4  1 2A. (Utilisez votre Force de base pour calculer la valeur de dégâts de cette arme).
Aspect du Baloth	1	Actif (Baloth), Aspect, Exclusif	6  1 	Vous gagnez une armure naturelle sur toutes vos localisations ayant une valeur de protection égale à votre Volonté et une intégrité de 3. Si cette valeur de protection excède votre force vous souffrez d'une pénalité de -5 à votre mouvement et discrétion et -2 à tous vos seuils de combat. Cette armure reste présente jusqu'à la fin du combat ou sa destruction. Si vous deviez gagner une armure naturelle d'une quelconque façon, gardez la valeur la plus élevée à la place.
Influx du Béhémoth	1	Actif (Béhémoth), Exclusif, CC	6  1 	Dépensez une action de mouvement, ce mouvement ne peut être interrompu, si ce mouvement est uniquement horizontal vous pouvez vous déplacer sur le double de la distance que vous auriez dû parcourir normalement. Vous infligez un impact Concussif (★★★) avec votre cranium au prix d'une action gratuite. Si vous possédez des cornes et pouvez effectuer une attaque avec, vous pouvez choisir de résoudre cette capacité comme une attaque. Vous subissez un impact Concussif (★★).
Frappe du Fenrir	1	Passif (Fenrir), Exclusif	5 	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire.
Lutte Territoriale	1	Passif (Fenrir), Unique(Saisie)	5 	Vos saisies et rodéos possèdent l'action suivante en plus de leurs autres actions : <i>Lutte Territoriale</i> (1) - Vous pouvez infliger une attaque sur une localisation qui vous est physiquement accessible avec une arme naturelle au receveur au prix d'une action neutre ; cette attaque inflige 4 dégâts bonus et ignore tous les malus de combat. Si vous faites ainsi, subissez en retour 7 dégâts d'un type choisi par le Maître de Jeu parmi les armes naturelles du receveur. Augmentez de 2 le coût et de 4 tout les dégâts subits et infligés par la <i>Lutte Territoriale</i> jusqu'à la fin du combat.

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Aspect du Dragon	2	Actif (Dragon), Aspect, Exclusif	6  1 	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant : Dépensez 1 points de Fatigue - Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez Accès sur un cône de 30° ce souffle inflige Psy/+2  4  2. Portée : Vol. (Utilisez votre Psy de base pour calculer la valeur de dégâts de cette attaque).
Communion Sangre-mentaire	2	Spécial (Tout), Aspect, Exclusif	8 	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des aspects de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler cet aspect pendant un tour en dépensant 2  . Vous pouvez acheter jusqu'à deux fois ce pouvoir. (Un aspect est un pouvoir actif : une attaque, une capacité offensive, un membre supplémentaire etc.). Votre Jauge est définitivement augmentée de un.
Aspect du Baloth	2	Actif (Baloth), Aspect, Exclusif	6  1 	Jusqu'à la fin du combat toutes vos armes naturelles gagnent 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
Influx du Béhémoth	2	Actif (Béhémoth), Exclusif, CC	6  1 	Si vous effectuez une attaque celle-ci inflige 2 dégâts supplémentaires et (★) de Concussif supplémentaire.
Influx du Djieien	2	Actif (Djieien), Exclusif	4  1 	Votre flin reste désormais jusqu'à la fin du combat. Votre premier remplacement sur la créature chaque tour est une action gratuite.

Tiers 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
-----------	-----	------	------	-------

Communion mentaire	Sangrele-	3	Spécial Réaction, Exclusif	(Tout), 16	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des passif de survivabilité de la créature chassée, vous pouvez désormais bénéficier de ce passif pendant un tour en dépensant 5. Vous pouvez acheter jusqu'à deux fois ce pouvoir. (Le passif de survivabilité est le pouvoir lui permettant de revenir à la vie une fois vaincue).
Influx célestial		1	Actif (Célestial), Réaction, Exclusif	8	Vous cessez d'exister pour les quatre prochaines actions (alliées ou adverses). À la fin de ce délai vous apparaissez à votre emplacement de départ. Si cet emplacement est occupé par un objet (animé ou non), vous et cet objet subissez 4 dégâts d'existence sur toutes les localisations devraient faire intersection à la place ; apparaissez sur l'emplacement inoccupé le plus proche.
Influx du Léviathan		1	Actif (Abyssal)	7	Votre prochain aspect inflige 1 dégât supplémentaires par réussite et un point de brise armure supplémentaire. Une fois par tour vous pouvez choisir d'infliger des dégâts abyssaux avec votre attaque.
Influx du Kraken		1	Actif (Kraken)	6	Si votre prochaine attaque touche sa cible, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque avec une autre arme sur votre cible au prix d'une action gratuite. Cette attaque est une réaction et bénéficie de +1 Ret une réussite automatique.
Serres du Rök		1	Passif (Rök), Ex- clusif	5	Vous gagnez une action de mouvement et de défense supplémentaire.

De l'achat des traits, aspects et passifs

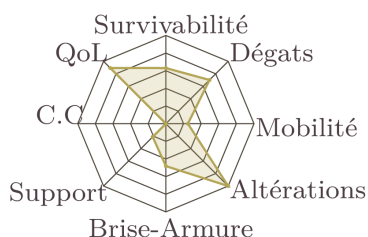
Aide au MJ

Il est conseillé au Maître de Jeu de se référer aux divers exemples donnés pour évaluer la puissance des diverses armes naturelles. La somme maximale des dégâts d'une arme (Base + réussites max × Dégâts par réussites) ne devrait pas être éloignée de 12 dégâts 1. Un gain de brise armure devrait être compensé par une perte de dégâts et réciproquement. Quant aux passifs, bien qu'il soit tentant de donner directement le passif d'une créature, il pourra être nécessaire de le simplifier ou diminuer sa puissance pour éviter de donner un avantage trop grand au joueur.

3.9 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 (Yénuï), Spécial	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 (Yénuï), Spécial	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 (Yénuï), Exclusif	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 (Célestial), Exclusif	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 consumeront, 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 dissipe 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.
Révélation prismatique	1	Actif (Yenuï), 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 (Yenuï), Exclusif	7  3 	La marque se consommera deux tours plus tard à la place.
Elan sangressence	1	Passif (Röc), Exclusif	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 points 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
-----------	-----	------	------	-------

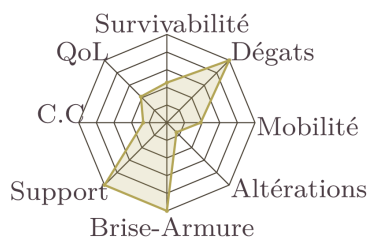
Ingérence prismatique	1	Actif (Yénuï), Ex-clusif	7  3 	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez Accès et inflige une altération élémentaire (★★) en plus de ses autres effets. Si votre cible résiste à cette altération, regagnez 1  et subissez 1 dégâts sur votre torse.
Mue prismatique	1	Actif, Réaction (Röc), Exclusif	8  2 	Effectuez un 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.

3.10 Sangremage



Puissant mage élémentaire, il puise sa force dans les pactes abyssaux passés dans le sang. Conjurant de puissants effets de Sangressance dans une implacable tornade élémentaire, il est capable de terrasser ses adversaires tout comme de soutenir ses alliés *par-delà la mort*.

Mécaniques exclusives :
Pacte Abyssal.



Difficulté de jeu : ★★★★★

Coûts alternatifs

- **Tribut X** — *Coût alternatif.* Vous pouvez payer X plutôt que le coût en jauge de la technique pour l'utiliser.
- **Ravage X** — *Coût additionnel.* Vous pouvez payer X en tant que coût supplémentaire ; si vous faites ainsi, vous bénéficiez de l'effet associé à ce coût.
- **Aéthéré**  — Les techniques Aéthérées  ne comportent pas de coût direct ; elles requièrent l'usage d'un coût alternatif qui permet leur utilisation. (Vous pouvez utiliser leur coût alternatif de Tribut pour les utiliser).

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.)*

Canalisation

Une canalisation est une suite d'actions consécutives pouvant se poursuivre sur plusieurs tours. Lorsque le nombre d'actions spécifiées est investi, la canalisation est terminée et la technique peut être lancée au prix de son coût en Jauge ou un coût alternatif. Si n'importe quelle action est utilisée ou si des dégâts sont subits avant la fin de la canalisation, celle-ci est interrompue et l'incantation est annulée. *(Les actions déjà investies ne sont pas remboursées, mais les coûts en jauge ou autres coûts additionnels de paiement ne sont pas dépensés, la canalisation ne se terminant pas.)*

Canalisation Élémentaire Au cours d'une canalisation, et particulièrement d'une canalisation de technique élémentaire, de nombreuses manifestations apparaissent autour de l'utilisateur ; celles-ci sont intégralement cosmétiques et choisies par le lanceur.

Tiers 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Pacte Abyssal	1	Passif (Abyssal), Unique (Mécanique)	0	Une fois par tour, si un de vos alliés subit des dégâts, gagnez ; si un ennemi subit des dégâts, gagnez ; et si vous subissez des dégâts, gagnez . Ces ressources se dissipent à la fin du combat et ne peuvent être gagnées hors d'un combat.
Saignée	1	Actif (Abyssal)	4 2	Infligez un dégât pur à n'importe quel nombre de cibles uniques dans votre champ de vision au prix d'une action neutre.
Saignée	2	Actif (Abyssal)	3 2	Cette action est une action gratuite à la place.
Conflagration	1	Actif (Roc)	8 3	[Tribut] Effectuez un jet d'attaque Sangremagique seuil 7 — Créez une conflagration élémentaire d'une taille égale à votre volonté, centrée sur votre cible ; cette attaque inflige 5/+5 3 2.
Emprise des Abysses	1	Actif (Leviatan), Exclusif, CC	5 4	[Tribut] Vous faites émerger autant de tentacules de Sangressence Abyssale que votre Intelligence ; ceux-ci possèdent 4 et aucune protection. Ces matérialisations apparaissent chacun sous une cible unique à laquelle ils infligent une Immobilisation de . <i>(S'il n'existe plus de cible que de matérialisation, ceux-ci restent en attente d'une cible valable. Cette immobilisation ne prend fin que si elle est résistée ou si la manifestation est détruite.)</i>
Ardente Consumption	1	Passif (Béhémoth), Exclusif	5	Une fois par combat, si vous êtes au contact direct de votre cible, vous pouvez canaliser votre prochaine attaque directement dans cette dernière. Si vous faites ainsi, ignorez jusqu'à (+ + +) de résistance élémentaire ; votre attaque gagne 2 réussites maximum, inflige un malus de -5 à l'esquive, vous fait perdre 4 points de vie sur chaque bras, et doit être canalisée sur deux actions.
Influx des Tréfons	1	Actif (Léviathan)	7 5	[Tribut] Votre prochaine attaque inflige 3 dégâts supplémentaires et devient d'un élément de base de votre choix.
Transfusion Abjecte	1	Actif (Tréant)	6 3	[Tribut] Votre prochaine attaque inflige deux dégâts purs supplémentaires ; si cette attaque fait perdre des points de vie, vous pouvez restituer ces points de vie répartis comme vous le souhaitez sur autant de cibles que vous le choisissez, et payez pour chaque cible supplémentaire, en plus de vous.

Tiers 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Pacte Abyssal	2	Passif (Abyssal), Unique (Mécanique)	5	Au début de chacun de vos tours vous gagnez aussi et .
Transmigration	1	Actif (Léviathan)	8	[Tribut] Disparaissez en une flaque de sang et repositionnez-vous dans une zone égale à votre volonté ou sur une zone où une cible a perdu du sang ce tour-ci au prix d'une action neutre (ceci n'est pas une action de mouvement).
Rituel Impie	1	Actif (Abyssal), Exclusif	5	[Tribut] Effectuez jusqu'à 3 actions de Sangressence n'impliquant pas de mouvement au prix d'une action neutre. Jusqu'à la fin de votre tour, vous ne pouvez plus effectuer d'actions de mouvement. N'utilisez cette abilité qu'une fois par tour.
Ergots de Souffrance	1	Actif (Abyssal), Exclusif	8	[Tribut] Effectuez un jet d'attaque Sangremagique à seuil 6 - Cette attaque invoque un pieu de Sangressence, celui-ci possède autant d'intégrité que votre psyché, 2 de protection et mesure jusqu'à 2 mètres. Si vous l'utilisez offensivement, ce projectile inflige 6/+4 3 4 dégâts élémentaires et se plante dans la cible s'il touche. <i>(Cet ergot résiste à l'Arracherarrachement (★)).</i>
Influx des Tréfons	2	Actif (Léviathan), Exclusif	7	Ravage – Vous pouvez faire qu'une autre cible bénéficie de cet effet en plus de vous.
Révélation	1	Actif (Dragon), Exclusif, Finale	6	[Tribut] Choisissez l'un des éléments auquel vous avez Accès et choisissez l'une des <i>Visions</i> suivantes : <i>Visions Astrales</i> — Canalisez une attaque Sangremagique sur 5 actions. Vous matérialisez un gigantesque agrégat de Sangressence élémentaire de cet élément grandissant en taille lors de chaque action canalisée. À la fin de la canalisation, ce projectile frappe une zone depuis les cieux et inflige 6/+2 dégâts 1 5 élémentaire sur une zone égale à cinq fois votre volonté et inflige le double de dégâts et de brise-armure sur une zone d'un mètre autour du point d'impact. <i>(Le seuil d'esquive pour la zone d'impact (1 m) est bien moindre que celui de la zone étendue qui, de par sa taille, est extrêmement dur à esquiver. Esquiver seulement l'impact central laissera la cible dans la zone étendue qui subira des dégâts sur des localisations déterminées par le Maître de Jeu.)</i>

Tiers 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rituel Impie	2	Actif (Abyssal), Exclusif	7	Lors de vos trois prochaines actions gagnez au choix , ou . Vous pouvez utiliser cette action jusqu'à deux fois par tour. Regagnez à la fin de votre tour.
Conflagration	2	Actif (Röc), Exclusif	4	Ravage – Ces dégâts sont d'un élément de votre choix, infligent 2 dégâts supplémentaires et bénéficient d'une réussite maximum supplémentaire.
Transfusion Abjecte	2	Actif (Tréant), Exclusif	5	Ravage – Soignez chaque cible d'autant de points de vie que vous n'avez infligé de dégâts à la place.
Animation contre nature	1	Actif (Tréant), Exclusif	7	[Tribut] Jusqu'à la fin du prochain tour, une cible de votre choix peut agir en ignorant tous les effets liés à la perte de points de vie. <i>(Celle-ci perd ses points de vie normalement et si elle devait mourir suite à cette perte de points de vie, elle meurt normalement à la fin de cet effet).</i>

Révélation	2	Actif Exclusif	(Tréant), 8  	Jusqu'à la fin du combat, vos <i>Révélation</i> gagnent une réussite maximum supplémentaire. <i>Visions de Carnage</i> — Cana- lisez une attaque sur 6 actions, vous matérialisez une aura élémentaire sur le champ de bataille affectant l'esprit de tous vos alliés. Tant que vous canalisez votre <i>Révélation</i> , tous vos alliés gagnent Accès à l'élément de votre attaque et peuvent faire en sorte que leurs techniques de Sangressence infligent des dégâts élémentaires de cet élément. À la fin de votre canalisation, vous pouvez faire détonner autant d'objets de Sangressence que vous le souhaitez. Si vous faites ainsi, infligez une attaque de Sangremagique seuil 12 infligeant 6/+2 dégâts élémentaires  2  1 $\mathbb{R}3$ sur la position de chaque objet ainsi choisi. (<i>Les dégâts infligés sont du type de l'objet choisi</i>) .
------------	---	-------------------	---	--

Tiers 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rituel Impie	3	Actif Réaction, Exclusif	(Abyssal), 8  	Vous pouvez choisir de n'effectuer qu'une seule action en tant que réaction. Regagnez  à la fin de votre tour à la place. Cette ne coûte plus d'actions neutres à utiliser.
Animation contre nature	2	Actif Exclusif	(Tréant), 7  	<i>Ravage</i>  – Lorsque cet effet prend fin, soignez également la cible d'autant de points de vie que votre Psyché répartis comme vous le souhaitez entre ses localisations.
Emprise des Abysses	2	Actif Exclusif, CC	(Leviatan), 5  	Vous pouvez faire que ces derniers ciblent une cible de votre choix plutôt qu'une cible unique ; si vous faites ainsi ils in- fligent un effet d'immobilisation augmenté de  pour chaque manifestation en plus de la première jusqu'à un maximum de (   ).
Ergots de Souffrance	2	Actif Exclusif	(Abyssal), 4  	Pour chaque objet de Sangressence planté sur la localisation ciblée augmentez votre seuil et vos dégâts de un point jusqu'à un maximum de 4.
Révélation	4	Actif Exclusif	(Célestial), 8  	Jusqu'à la fin du combat, vos <i>Révélation</i> gagnent deux dé- gâts supplémentaire. <i>Visions de Jugement</i> — Cana- lisez une attaque sur 8 actions. Vous matérialisez des éclairs élé- mentaires autour de vous. À la fin de votre canalisation, effectuez une attaque Sangremagique seuil 9 projetant tous ces éclairs en un seul point ciblé. Cette attaque inflige 9/+4 $\mathbb{R}3$,  5, Anti-matériel 2 et change l'élément de tous les objets élé- mentaires à proximité du point d'impact en l'élément choisi. Jusqu'à la fin du combat si ces objets devaient infliger des dégâts, ils infligent deux dégâts et un point d'anti-matériel supplémentaires.

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	Frienžä	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	Rhödarak	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  -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 parées	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]
Cripave (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 (Djieiien)	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 (Djieiien)	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 (Béhémot)	Sang	1	★★★★	5★	★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de Foudre ⚡
Ayunda des Brunes (Béhémot)	Sang	1	★★	8★	★★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de Glace ❄️
Abaol Pour-préchine (Béhémot)	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 (Guivre)	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 (Béhémoth)	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 lotonique (Dragon)	Ho- Griffes	4	★★★★	7★	5★	2 tours	Inflige 3 marques de Poison (★★★★★) (Immédiat), Diminue la résistance au poison (— — —)
Yajpnir (Fennir)	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 (Dragon)	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 (Béhémoth)	Coeur	4	★★	6★	★★★★★	2 actions	Résistance Feu 🔥 (+ + +), Ignore les pertes de fatigues; [Force -3]
Kioenkkol (Yenuï)	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 (Célestial)	Essence	4	5★	9★	★★★★	2 tours	Résistance Céleste ☁️ (+)
Aamarosst (Dragon)	Écaille	4	★★★★★	8★	★★	2 actions	Résistance Magma 🔥 (+ + +), Feu 🔥 (+), Terre 🏔️ (+), [Vitesse -3]
Urgaeï vrecornes (Baloth)	Gi- 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 vrecornes (Baloth)	Gi- 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 (Béhémoth)	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	78
Etoufflemort	5	Affliction (★★★★); dure un tour complet	🌀 40, Matériaux Métallurgiques	7	68
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	38
Exsanguination brutale	1	Inflige 1d6+2 marques de Saignement (★★)	Einerjar Tier 1	4	48
Lance-filet	1	Immobilise (★★) jusqu'à la fin du tour de la cible, peut être activé sur une cible à 10m du piège	Franc Tireur Tier 1	4	58
Rempart inextinguible	1	Donne +5d défensifs et un bouclier improvisé jusqu'au début de votre prochain tour (🛡️ 2, 🛡️ 2)	Protecteur Tier 1	4	38
Envol fracturé	1	Projette une cible (🌀 30) verticalement sur 20 mètres	Lancier Tier 1	4	58
Bouquet de lames	1	Projette jusqu'à trois lames sur une courte distance, infligeant six dégâts chacune (🔪 1)	Maître lames Tier 1	4	48
Baiser du dragon	1	Inflige 6d6 dégâts 🔪 4 sur une zone de 5 mètres	Artilleur Tier 1	4	68
Tanière improvisée	1	Offre un camouflage (★★) et permet de se replacer gratuitement sur une zone de 10 m	Mage Bestial Tier 1	4	68
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	78
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	78
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	68
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	68
Vortex de lianes	3	Projette (🌀 30) verticalement sur 20 mètres, déclenche jusqu'à 4 grappins pendant l'envol fournissant des appuis	Lancier et Franc-Tirleur Tier 3	7	78
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	78
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	98
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	68
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	88
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	68
Sangrefort	4	Zone transformant la prochaine attaque des 3 prochains chasseurs en attaque élémentaire d'un élément de base choisi	Franc-Tireur et Sangremage Tier 4	9	88
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	88

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 expressément (eg. élément de votre 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** 🏔️, **Glacé** ❄️, **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).