

RAVENOUS

LIVRE DU JOUEUR

Par Le Dandaedre

Table des matières

1. Avant-propos	5
2. Avant la chasse	7
2.1. La préparation n'est pas une phase gratuite	7
2.2. Une proie non territoriale peut partir	7
2.3. Choisir la région du piège	7
2.4. Certaines créatures attaquent, d'autres s'effarouchent	7
2.5. Le comportement vient avant le plan	7
3. Origines	8
3.1. Abyssal	9
3.1.1. Ayakryia, Arbitre Cruel	9
3.1.2. Yaratogoth, Cercle Brisé	12
3.2. Baloth	15
3.2.1. Darnük, Titan Briseciel	15
3.2.2. Baräraoh, Crête des Nuages	17
3.3. Béhémoth	19
3.3.1. Beweül, Marche Indomptable	19
3.3.2. Krangarath, Ire de Roche	21
3.4. Célestial	23
3.4.1. Ayakoyin, Abjecte Vérité	23
3.4.2. Jnéradantar, Juge Ardent	26
3.5. Djieien	28
3.5.1. Tsajariin, Trame Honnie	28
3.5.2. Sshajadra, Toile Éthérée	31
3.6. Dragon	33
3.6.1. Ür-Dragon, Maître des Cieux	33
3.6.2. Bralikäaan, Cœur Ardent	35
3.7. Fenrir	37
3.7.1. Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	37
3.7.2. Okyutsuki, Désirs Brûlants	39
3.8. Guivre	41
3.8.1. Grüunkorwurm, Estomac sans Fond	41
3.8.2. Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	43
3.9. Kraken	45
3.9.1. Sazkrüir, Abîmes Infinis	45
3.9.2. Glaruükliis, Sombres Profondeurs	48
3.10. Léviathan	51
3.10.1. Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	51
3.10.2. Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	54
3.11. Rök	56
3.11.1. Firah Solhan, Ire Prismatique	56
3.11.2. Adetharn, Feu du Renouveau	58
3.12. Tréant	61

3.12.1. Stuiunmaärük, Pulsation Inextinguible	61
3.12.2. Mongaroth, Tourment Oublié	63
3.13. Yénuï	66
3.13.1. Skeyöold, L'Insondable	66
3.13.2. Anemanth, Destin Changeant	69
4. Écoles de combat	72
4.1. Écoles à travers le monde	72
4.2. Dénomination des techniques	72
4.3. Les tiers de maîtrise	72
4.3.1. Techniques spécialistes et uniques	73
4.3.2. Achat de techniques d'autres classes	73
4.3.3. Types de technique	73
4.4. Artilleur	75
4.5. Bidouilleur	80
4.6. Einerjar	85
4.7. Franc-Tireur	88
4.8. Guerrier Mage	91
4.9. Lancier	95
4.10. Mage Bestial	98
4.11. Maître-Lames	102
4.12. Protecteur	105
4.13. Sangremage	108
4.14. Spécialiste des Armes Lourdes	113
5. Les métiers de l'artisanat	116
5.1. Armurier	116
5.2. Cuisine	117
5.3. Binousier	117
5.4. Alchimiste	118
5.5. Maître des pièges	118
5.6. Mineur et Herboriste	119
6. Explication des compétences	120
6.1. Compétence principale	120
6.2. Spécialité Maîtrise	120
6.3. Spécialité Excellence	120
6.4. Spécialité Finitions	120
6.5. Le niveau d'artisanat	120
6.6. Toxicité	121
6.7. Coût et Rareté des matériaux	121
6.8. Satiété	121
7. Armurerie	123
7.1. Arme combinée	123
7.2. Réparations et reforge	129
8. Restauration	130
9. Binouserie	133
9.1. Consommation	134
10. Alchimie	135

11. Pièges et Appâts	141
11.1. Choix des effets	141
11.1.1. Affliction	142
11.1.2. Projections	143
11.1.3. Protections	143
11.1.4. Niveau	143
11.2. Prérequis	143
11.2.1. Matériaux	143
11.3. Pose des pièges	144
11.4. Intégrité	144
11.5. Camouflage	145
11.6. Spécialités	145
11.7. Se libérer d'un piège	145
11.8. Détection et désamorçage	145
11.9. Désamorçage	146
12. Achat des ressources, rareté et disponibilité	147
12.1. Obtention des ingrédients	147
12.2. Argent et achats	147
12.3. Rareté et disponibilité	148
12.4. Niveau de danger et envoi d'équipes	148
12.5. Négociations	148
13. Consommables	150
13.1. Gadgets	150
14. Gains d'expérience et Progression	151
14.1. Absorption du sang et gain d'expérience	151
14.1.1. Limitation	151
14.1.2. Coûts réduits	151
14.2. Teinte des calamités	151
14.3. Rites de passage	152
15. Glossaire	153

Avant-propos

Ce livre rassemble les informations dont vous aurez besoin pour créer et incarner un chasseur dans l'univers de *RAVENOUS*. Il présente les origines, les écoles, les savoir-faire et les outils accessibles aux joueurs, mais il ne cherche pas à remplacer les découvertes faites autour de la table. Une chasse commence rarement avec des informations parfaites, et comprendre une créature fait pleinement partie de l'aventure.

RAVENOUS est un jeu de préparation, d'adaptation et de travail en équipe. Un personnage n'est pas censé pouvoir répondre seul à toutes les menaces. Partagez vos observations, confrontez vos plans et laissez à chaque chasseur l'occasion de mettre ses forces au service du groupe. Les meilleurs outils ne remplacent ni la prudence ni une stratégie comprise par toute l'équipe.

Les règles servent à donner une structure commune à la fiction, pas à en épuiser toutes les possibilités. Lorsqu'une situation n'est pas couverte ou qu'une formulation demeure ambiguë, exposez clairement l'intention de votre action et accordez-vous sur une interprétation avec le **Maître de Jeu (MJ)**. Une décision cohérente et comprise de tous vaut mieux qu'une interruption prolongée de la partie.

Enfin, ce livre est appelé à évoluer. Certaines sections sont encore provisoires et sont signalées comme telles. Elles peuvent poser des principes utiles sans constituer encore un ensemble de règles complet.

« 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 la 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 Béhémoth enragé ! Hahahaha ! »

— Guillermo Giuseppe, conférencier extraordinaire.

Avant la chasse

SECTION PROVISoire **Avant-propos**

Cette section sera complétée ultérieurement. Les principes ci-dessous sont des avertissements essentiels, pas encore des règles complètes de préparation et de traque.

2.1. La préparation n'est pas une phase gratuite

Ne considérez jamais la préparation d'un affrontement comme une phase sûre ou systématiquement avantageuse. Observez la créature et renseignez-vous sur son comportement avant de choisir le lieu et la forme du combat.

2.2. Une proie non territoriale peut partir

Une créature qui ne défend pas de territoire n'a aucune raison d'accepter le combat préparé par les chasseurs. Installer longuement des pièges, des leurres ou des fortifications peut lui laisser le temps de changer de route, de quitter la région ou de choisir elle-même un terrain plus favorable. Dans ce cas, chercher à imposer un *pré-combat* peut être une erreur plutôt qu'un avantage.

2.3. Choisir la région du piège

Avant de poser un piège, décrivez au MJ le type de lieu dont votre plan a besoin : une petite rivière, une clairière étroite, un terrain sans colline, ou toute autre particularité utile. Le MJ décide si un tel endroit existe dans les environs et vous indique, d'après ce que les chasseurs savent, quelles sont leurs chances d'y voir passer la créature ou de l'y attirer à l'aide de leurres et d'appâts. Il faudra parfois adapter le plan, chercher ailleurs ou consacrer plusieurs séances à trouver le terrain idéal pour une chasse exceptionnellement difficile.

2.4. Certaines créatures attaquent, d'autres s'effarouchent

Certaines créatures sont extrêmement agressives : elles peuvent charger dès qu'elles repèrent une menace et interrompre les préparatifs. D'autres sont prudentes, farouches ou faciles à effaroucher : trop de bruit, une odeur inhabituelle, un appât suspect ou un piège mal dissimulé peut les faire fuir.

2.5. Le comportement vient avant le plan

Avant d'agir, demandez-vous si la proie va défendre sa position, attaquer, observer, contourner le dispositif ou simplement disparaître. Une bonne préparation s'adapte à cette réponse ; elle ne la présuppose pas.

Origines

Chaque chasseur porte dans son sang l’empreinte d’une calamité. Cette ascendance, que l’on nomme son *origine*, ne désigne ni le lieu de sa naissance, ni sa culture, ni l’école de combat dans laquelle il a été formé : elle révèle la puissance inhumaine qui nourrit sa marque et façonne peu à peu son corps, ses instincts et ses pouvoirs.

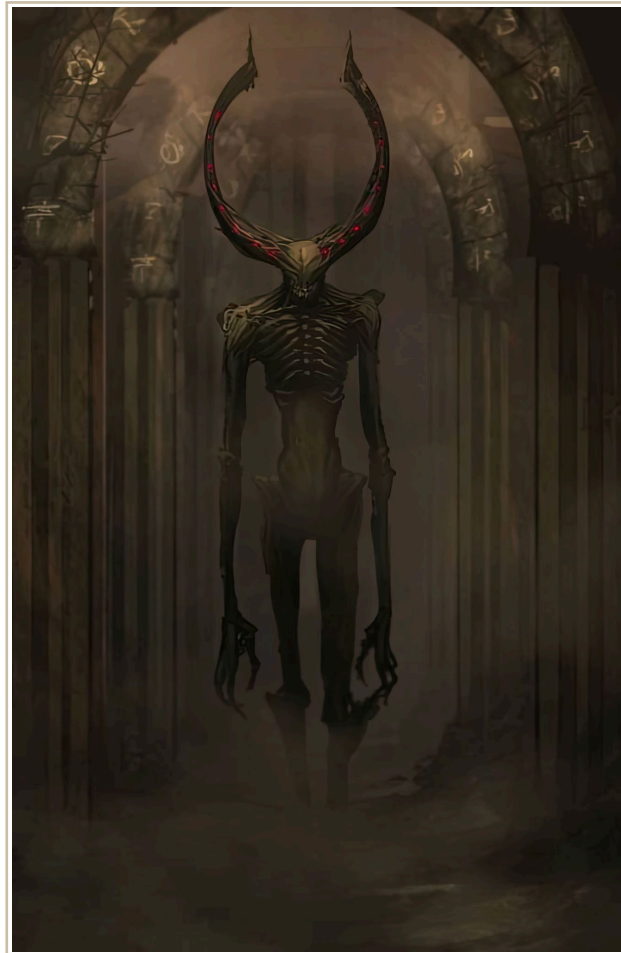
Une origine définit les limites naturelles du chasseur ainsi que les dons qui s’éveillent aux différents stades d’évolution de sa marque. Deux descendants d’une même calamité peuvent pourtant manifester cet héritage de façons radicalement différentes. Certains en reproduisent la majesté, d’autres la cruauté, la faim ou les aspects les plus étranges ; mais aucun n’est condamné à partager la volonté de son géniteur.

Les pages suivantes présentent les entités accessibles aux joueurs et joueuses dequels ces derniers pourront incarner des scions. Choisir l’un d’eux revient à choisir la forme prise par cet héritage : ses caractéristiques maximum à la création, ses aptitudes fondamentales et les transformations qui accompagneront son ascension.

Abyssal



Ayakryïa, Arbitre Cruel



Ayakryïa est le bourreau aveugle, une calamité à l'aspect dérangeant et emprunt de mystère. Certains cultes sanglants dans l'histoire l'ont révééré comme divinité : le dieu de la vengeance et de la justice secrète, frappant depuis les ténèbres. Ce désastre vivant imiterait la forme des mortels et, selon certains écrits anciens, sa véritable forme serait plus terrifiante encore, capable d'engendrer la folie par sa seule existence. Ses enfants sont des êtres défiant la raison qui rôdent dans les endroits empreints de la marque de leur géniteur et abattent sans discernement tout intrus. Les chasseurs issus de ce sang sont des êtres malicieux dont l'apparence moins imposante que leur semblable ne fera jamais oublier une chose : ils sont toujours prêts à rendre coup pour coup.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Per (7) , Ag (5) , Autres (6)

. 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, vous êtes **Hors de l'espace et du temps** tant que vous n'avez pas émergé. Malgré cet effet, vous pouvez utiliser les effets d' *Ammortel* . Tous les équipements que vous portez ou transportez disparaissent avec vous. 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 au prix d'une réaction gratuite. Vous réapparaîsez immédiatement, au rang d'initiative actuel, avec tous les équipements ayant disparu avec vous, dans l'état où ils se trouvaient. Regagnez alors la totalité de vos actions et de vos dés comme si vous commenciez un nouveau tour¹ 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).

Effet

Hors de l'espace et du temps Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Passif

Cruelle Prédation Toutes les attaques que vous portez gagnent un bonus de +1 aux altérations **Tranchant** (↘) et **Perçant** (↗). Lorsque vous appliquez des marques de saignements, appliquez une marque supplémentaire.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

+3 Jauge (⚡)

+1 Agilité

+1 Torque (⚡)

+2 Vitesse

-2 Points de Fatigue

Résistance (Mentale) (-★)

Résistance (Horreur) (-★)

Résistance (Abyssal (♣)) (+)

Initiative +3

. Troisième stade .

¹mais ne jouez pas immédiatement : votre prochain tour commence normalement à votre rang d'initiative.

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 +1. Vous pouvez répéter ce procédé jusqu'à trois fois.

Passif

+2 ⚡

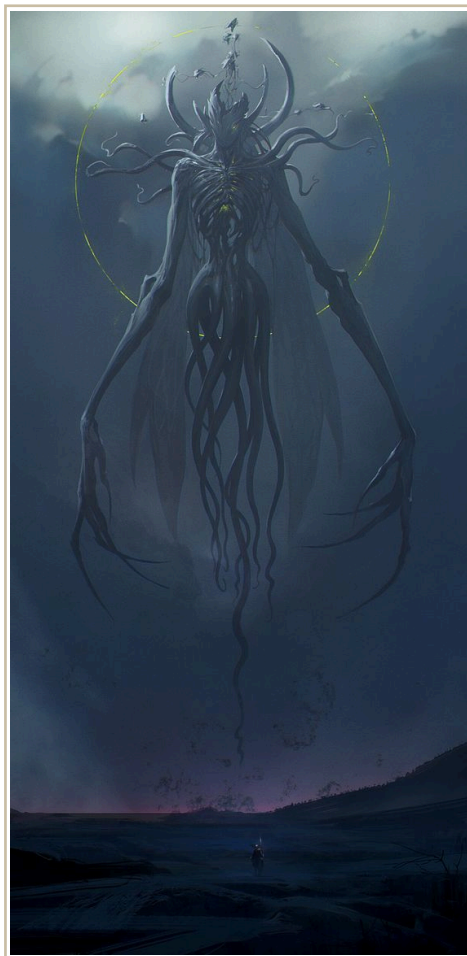
-1 PV (Toutes localisations)

+4 Vitesse

+1 Action

Initiative +2

Yaratogoth, Cercle Brisé



Certains disent qu'il est le gardien du temps et de l'histoire, capable de voir passé, présent et futur de ses yeux aveugles, d'autres que sa présence physique n'est qu'un leurre et qu'il n'est que l'écho de la fin du monde future se manifestant dans le présent, le héraut de l'inéluctable destruction de tout ce qui existe apportant la promesse de l'avènement de Dräan. Les très rares écrits à son sujet décrivant des cycles éternels d'annihilation et de renouveau, des visions d'autres temps - passés ou à venir, mêlés en un seul présent. Ses enfants sont élusifs, leur aspect dérangeant renforcé par leur capacité à plier la structure du réel, ceux qui les affrontent en sortent irrémédiablement changés physiquement et psychologiquement.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Psy (7) , Chr (5) , Autres (6)

. 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. Repositionnez vous à n'importe quel endroit que vous aviez précédemment occupé pendant le combat.

Jusqu'à la fin du prochain tour vous bénéficiez de la réserve d'actions et de dés de votre prochain tour en plus de votre réserve actuelle.

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.

Passif

Déliquescence Infâme Sacrifiez deux points de fatigue et deux point de vie sur toutes les localisation - Une cible de votre choix inflige des dégâts  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 () (++)

+2 

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Achronicité Complice Gagnez deux dés de combat. Si vous veniez à être tué avant la fin de votre tour, ignorez ces dégâts et replacez vous à nouveau sur une position que vous avez occupée lors du combat ; vous pouvez choisir de rester **Hors de l'espace et du temps** à la place. Au début de chacun de vos tours suivants, vous pouvez réapparaître sur une position que vous avez occupée lors du combat ou rester hors de l'espace et du temps.

Effet

Hors de l'espace et du temps Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Passif

Déliquescence Infâme Vous pouvez désormais utiliser ce pouvoir une deuxième fois par tour, ciblant une nouvelle cible.

Passif

+2 ⚡

+1 Points de Fatigue

Résistance (Seuil de l'inexistence) (–★)

Initiative +3

Baloth



Darnük, Titan Briseciel



Darnük est une force tranquille, un géant impassible semblant coupé du monde qui l'entoure comme s'il lui était insignifiant. Le colosse dépasse la plupart de ses frères en taille, mais est paradoxalement le moins destructeur d'entre eux, ne déviant jamais de sa route pour quoi que ce soit. Ses enfants sont souvent des créatures plus envahissantes que véritablement dangereuses, de gigantesques bêtes capables de longues périodes d'inactivité avant que leur chemin croise celui des mortels. Les chasseurs issus de cette calamité sont en général bonhommes, se contentent de peu et ne se plaignent pas tant que leurs besoins élémentaires sont satisfaits.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , **Vol (7)** , **Chn (5)** , *Autres (6)*

• **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 (★)

+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 du tour.

Passif

+2 ⚡

+2 Points de Fatigue

PV+2

Résistance Physique (+)

Initiative +2

Baräraoh, Crête des Nuages



Le Baräroth ainsi que les créatures qui partagent son sang sont des colosses indestructibles et infatigables à la carapace perpétuellement régénératrice. L'évolution les a doté d'une armure naturelle inégalée dans toute la faune de Dräan, et elle constitue leur principal atout. Gare cependant à quiconque les sous-estimer, si leurs origines Baloth incitent ces créatures à la tranquillité, elles leur octroient également une taille moyenne bien supérieure à celles de leurs congénères ; que les enfants de Baräroth savent particulièrement bien mettre à profit pour nuire à leurs adversaires. Et souvenez-vous, ce n'est certainement pas elle qui se blessa dans l'impact.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Vol (7) , Int (5) , Autres (6)

• Premier stade •

Passif

Colossale Forteresse Vous gagnez une armure naturelle dont d'une valeur de protection de un et d'une intégrité égale à la moitié de votre Force **caractéristique de base (de base)** (arrondie à l'inférieur). Votre armure et armure naturelle comptent comme un seul équipement². 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 régénérerez cette armure naturelle à hauteur de un point par heure une fois **hors du combat**.

Passif

Un Cœur fait de Roche Une fois par combat, lorsque vous subissez des dégâts létaux, régénérerez l'*Intégrité* de votre armure naturelle, perdez toutes vos altérations et regagnez un point de vie sur toutes vos localisations. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Résistance (✓) (+)

+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 points d'*Intégrité* sur une localisation de votre **armure active** — votre prochaine attaque gagne une réussite maximum supplémentaire, gagne deux points de dégât pour chaque localisation d'armure ayant moins de la moitié de son *Intégrité*, et devient de type élémentaire **Foudre** (⚡).

Passif

+2 ⚡

Initiative +1

Résistance (⚡) (+).

² 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.

Béhémoth



Beweül, Marche Indomptable



Beweül est le fléau implacable, surnommé le destructeur de montagnes, une force infinie à la recherche d'un point inamovible dans une lente, mais inexorable marche. Le plus têtu des fils de Dräan est connu pour sa progéniture vigoureuse, représentation physique de "la taille compte". Ses descendants parmi les chasseurs sont souvent à l'image de leur ancêtre de sang, des êtres d'une force mentale et physique supérieure, travailleurs et persévérants. S'ils ne sont pas forcément les plus sympathiques ou communicatifs mais savent faire parler leurs capacités quand vient le moment de combattre.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , F (7) , Int (5) , Autres (6)

. 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 caractéristique finale (finale)* (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).

Passif

Poigne du Béhémoth Dépensez un point de fatigue — gagnez +15 Torque sur votre prochaine action, vous ne pouvez dépenser plus de 3 points de fatigue de cette façon sur une seule action.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

+5 ☹

+1 PV (Toutes localisations)

Résistance (Perçant) (+)

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Emprise du Béhémoth Dépensez 5 points de fatigue — Doublez votre torque pour la prochaine action, celle-ci ne peut être interrompue, cet effet ne se cumule pas.

Passif

+2 ⚡

+5 Points de Fatigue

+5 ☹

Initiative +2

Krangarath, Ire de Roche



Krangarath est un colosse d'une robustesse hors norme arborant pour la plupart une carapace si impressionnante qu'elle décourage bien des prédateurs. Bête généralement assez placide, son courroux n'est pas facilement attisé ; mais il n'en est que plus redoutable. Si la plupart des enfants de Dräan sont partisans de l'adage « Œil pour œil, dent pour dent », nul ne l'applique avec plus d'acharnement que Krangarath. Les enfants de cette calamité n'ont pas pour habitude de fuir, et sont terrifiantes lorsque poussées dans leurs derniers retranchements.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , Ag (7) , Chr (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Shistederme L'extérieur de votre peau est désormais partiellement couvert de rocs formant une armure naturelle³ 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 pour la première fois gagnez un point de mouvement jusqu'à la fin du combat.

Passif

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 mouvement⁴ 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 .

Passif

+2 mouvement

+2 PV (Toutes localisations)

Résistance (↘) (+)

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Shistederme Votre protection est désormais de quatre et l'intégrité de deux.

Passif

+2 ⚡

+2 Mouvement

+5 Torque

Initiative +2

³*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.

⁴Vous pouvez ainsi utiliser cette technique pour vous replacer au corps-à-corps et porter une attaque.

Célestial



Ayakoyin, Abjecte Vérité



Ayakoyin est le porteur de l'illumination, la lumière purificatrice qui repousse le mal. Cité dans les toutes premières religions comme un ange ou un sauveur, il était cité par d'autres comme le maître des secrets et le démon insidieux qui corrompt tout ce qu'il touche. Personne n'a survécu à sa présence immédiate, sa simple vision suffirait à plonger le guerrier le plus aguerri dans les tréfonds de la folie. Ses enfants sont parmi les plus étranges et énigmatiques des enfants des calamités, capables de déclencher des forces dépassant la faible perception humaine. Les chasseurs issus de ce sang sont en général tout aussi énigmatiques, presque distants et froids, leur regard s'égarant dans des méandres célestes qu'eux seuls semblent voir. Ce sont souvent des maîtres de savoir ésotériques et arcaniques de talent, versés dans des connaissances peu communes.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Int (7) , Ag (7) , Vol (5) , Autres (6)

. 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.

Altération

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, votre attaque est ininterrompue et inflige un malus de 2 réussites défensives à votre cible ; vous pouvez faire que vous ainsi que toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour de votre cible subissent autant de dégâts **Céleste** (☼) sur le torse que votre attaque n'en a infligé et gagnent Résistance (☼) (-) jusqu'à la fin du combat (Volonté - ★★★).

Altération

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).

Passif

Cauchemars Éveillés Lorsque vous infligez une altération **Altération mentale** à une cible, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez en plus infliger l'altération **Prison Onirique** (★★★) à cette cible.

Altération

Prison Onirique A chaque fois que vous échouez un test de résistance **Altération mentale** vous subissez un dégât ☼ et diminuez au choix votre résistance ☼ de (-) ou vos jets de résistance **Altération mentale** de (-★) jusqu'à un maximum de (-★★★) et (---). Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement, perdez cette altération à la fin du combat.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

-4 ☼

Résistance (☼) (+)

+3 ☼

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Étouffantes Révélations Lorsque vous infligez des dégâts ⚡, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue. Si vous faites ainsi, vous infligez l'altération **Visions d'Apocalypse** (★★★) à la localisation affectée. À chaque fois que vous faites perdre des ressources à une cible de cette façon, vous pouvez choisir de les répartir entre autant de cibles en combat que vous le désirez.

Altération

Visions d'Apocalypse À la fin de chacun de vos tours, perdez deux points de Fatigue, un point de vie et trois points d'intégrité à la localisation affectée. Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement. Perdez cette altération après deux tours.

Passif

+2 ⚡

+1 Vitesse

Résistance (☾) (+)

-1 Points de Fatigue

Initiative +2

Dégâts ⚡ +2

Jnéradantar, Juge Ardent



Les enfants de Jnéradantar sont des êtres nomades, solitaires, et très peu respectueux des territoires. Beaucoup d'experts se perdent en conjectures quand à ces comportements ; certains y voient une impartialité, d'autres de la prétention, d'autres encore des sens différents des autres enfants de Dräan. Une chose est sûre, partout où les enfants de Jnéradantar vont, ils provoquent conflits et ravages comme seuls peu de créatures peuvent s'en vanter. Et les attaquer, même avec l'avantage du terrain, n'est jamais tâche aisée.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , **Psy** (7) , **F** (5) , **Autres** (6)

. 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 protection⁵. 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 et pouvez détruire ce membre au prix d'une action gratuite.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

Vous gagnez accès à l'élément 🔥

+2 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Ardente Rétribution Vous pouvez choisir l'élément ⚡ 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

Vos attaques élémentaires voient leur rayon d'effet et leur portée augmentés d'un mètre

+2 ⚡

+1 Points de Fatigue

Initiative +1

⁵Si vous n'avez accès à aucun élément, ce dernier est de type **Neutre** (○) et ne vous donne aucune résistances.

Djieien



Tsajariin, Trame Honnie



Tsajariin est le fabricant de l'apocalypse, celle qui tisse les fondations de la destruction de ce monde avec patience et détermination. Régnant dans les ombres glauques et moites où seuls les plus braves osent s'aventurer, cette créature et ses enfants sont extrêmement territoriaux, et capables d'une ingéniosité méticuleuse pour défendre leur domaine. Délicats artisans, leurs filins de sangressence leur permettent une créativité presque sans limite ; qu'ils mettent le plus souvent au service de pièges intriqués et cruellement complexes voués à emprisonner quiconque assez fou pour s'aventurer dans leur demeure.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , Per (7) , Chr (5) , Autres (6)

• 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*⁶. 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 **Immobilisation** (★★★) et **Paralysé** (★★) dans un rayon de 4 mètres. Cette mue est immobile et compte comme un objet.

Aire d'effet Seuil de repositionnement 5 (4r)

Passif

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 (☾) (++)

+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 ajouteront (+★) 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

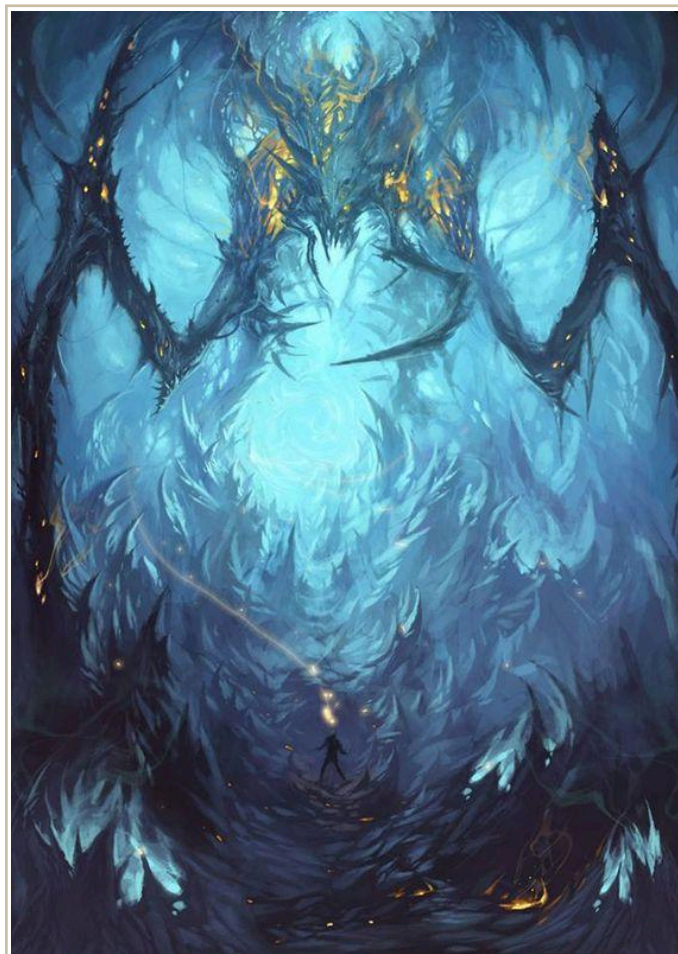
⁶ *Filin Sangressence* : Il s'agit d'un filin fait à l'aide de la même sangressence que celle issue des calamités. voir la section La Sangressence.



+2 ⚡

Initiative +2

Sshajadra, Toile Éthérée



Sshajadra est le prédateur d'entre les mondes. Capables de se mouvoir à travers le réel comme s'il n'avait aucune prise sur eux, cette calamité et ses enfants sont des chasseurs tenaces et retors, préférant user de leur mobilité extraordinaire pour épuiser leurs cibles petit à petit, mêlant leur sangressence à leurs attaques pour entraver graduellement leur cible - tissant attaque après attaque un combat à leur avantage avant de finalement asséner le coup de grâce à leur cible épuisée et immobilisée.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Per (7) , Ag (5) , Autres (6)

. Premier stade .

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 +2 la difficulté du test, vous ne pouvez utiliser *Tisserand Dément* qu'une seule fois par altération.

Passif

Initiative +5

. Deuxième stade .

Passif

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 +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'une cible à proximité d'un marqueur ou d'un fils de **Sangressence** 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 ⚡ Vitesse +2 Initiative +2

Dragon



Ür-Dragon, Maître des Cieux



Ür-Dragon est le roi des airs, une présence mystique qui trône au-dessus du sol comme si ce dernier n'était digne que de son mépris. Aussi magnifique que dévastateur, son vol est un spectacle indescriptible qui a inspiré bien des poèmes et légendes. Il paraît intouchable et possède une grâce qui contraste avec son gabarit titanesque. Ses enfants sont parmi les plus insaisissables des enfants des calamités, des créatures qui tirent pleine capacité de leur suprématie aérienne et capables de déchaîner des forces élémentaires sur ceux assez fous pour tenter d'atteindre leur hauteur. Les chasseurs ayant hérité de son sang sont des êtres étranges et souvent dérangeants pour le commun des mortels, leur esprit affûté les rend perspicaces. Leur suprématie aérienne est également indéniable, on les décrit parfois comme flottant à la manière de feuilles dans le vent.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , **Ag (7)** , **Vol (5)** , **Autres (6)**

. Premier stade .

Passif

Renouveau À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, effectuez une action de déplacement aérien gratuit et **ininterrompible**, regagnez autant de points de vie que votre Psyché sur chaque localisation (vos points de vie ne peuvent pas dépasser votre maximum de cette manière), vous gagnez l'altération d'état **Rage de l'Ur-Dragon**. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort.

Passif

Suprématie aérienne Tant que vous êtes dans les airs, vos seuils d'esquive, parade et d'attaque sont augmentés de +2.

Altération

Rage de l'Ur-Dragon Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aérienne. Tant que vous êtes dans les airs vous pouvez faire que les dégâts de vos attaques soit de type ⚡ à la place de leur type naturel ; si vous faites ainsi ces attaques gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage vous gagnez un bonus de +2 dégâts sur votre prochaine attaque aérienne et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Vitesse aérienne +4

Résistance (⚡) (+)

+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 cette action ignore tous les malus de combat.

Passif

+2 ⚡

Résistance (Terre (▲)) (+)

Vitesse+2

Initiative +2

Bralikäaan, Cœur Ardent



Bralikäaan est le Hérault des volcans, une créature dont la simple proximité suffit à provoquer la mort, on dit que tous les volcans sont d'anciens nids qu'il aurait formés lors de ses éveils. Ses enfants sont tous liés de près ou de loin au feu et d'un tempérament souvent difficile. Les chasseurs descendant de cette bête partagent cet héritage et sont généralement de fins observateurs avec de grandes affinités avec les forces élémentaires, ils restent cependant, eux aussi, bien difficiles à approcher et côtoyer au quotidien.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , **Psy** (7) , **Int** (5) , **Autres** (6)

. 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. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort. Lorsque vous déclenchez ce pouvoir vous gagnez l'actif suivant jusqu'à la fin du combat.

Passif

Ire de Magma Dépensez 1 point 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.

Passif

Souffle du Dragon Dépensez 3 points de fatigue et une action — Effectuez une attaque de Sangressence devant vous utilisant **Souffle du Dragon** ⚔ 5/+3 **R** 4 Portée 12 m **Cône 30°** **1** **2**.
Aire d'effet Seuil de repositionnement 5 (2r), de parade 3 (3r) Regagnez jusqu'à 2d de votre réserve si cette attaque touche une cible.

. Deuxième stade .

Passif

Souffle du Dragon Vous pouvez faire que vos souffles utilisent le profil suivant **Souffle du Dragon** ⚔ 7/+3 **R** 4 Portée 10 m **Cône 30°** **2** **2**.
Aire d'effet Seuil de repositionnement 5 (2r), de parade 3 (3r)

Passif

Résistance (🔥) (+) +2 ⚡ Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Souffle du Dragon Vous pouvez faire que vos souffles utilisent le profil suivant **Souffle du Dragon** ⚔ 7/+2 **R** 4 Portée 30 m **Boule de feu · rayon 5 m** **2** **2** à la place.
Aire d'effet Seuil de repositionnement 6 (3r), de parade 4 (2r)

Passif

+2 ⚡ Points de Fatigue +1 +1 Dégâts élémentaires Initiative +2

Fenrir



Sagrariyath, Chasseur Impitoyable



Sagrariyath est la mort invisible. Connu comme le dévoreur des ombres, de multiples légendes racontent qu'il peut aller jusqu'à effacer tout souvenir de sa présence auprès des victimes qui survivent. S'il n'est pas la plus massive des calamités, sa vitesse et sa précision ne connaissent que peu d'égaux et il est dit qu'il est l'un des rares enfants de Dräan à ne jamais dormir, lancé pour toujours dans une chasse éternelle. Ses enfants sont parmi les prédateurs les plus ingénieux de ce monde, capables de suivre leurs proies pendant des jours dans l'attente d'une opportunité, nombre de chasseurs de ces bêtes en sont devenus les proies sans même le savoir.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , **Per (7)** , **Chr (5)** , *Autres (6)*

• **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 (+2) 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 -1 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

+2 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

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 augmentés de +1.

Passif

2 ⚡

Vitesse +2

Initiative +2

Okyutsuki, Désirs Brûlants



Okyutsuki, Désirs Brûlants est la ruse incarnée. Créature fourbe, pernicieuse et facétieuse ; elle et ses enfants adorent plus que tout tourmenter leurs proies. Contrairement à beaucoup des enfants de Drään, on ne peut pas les accuser de cruauté - non ; ce sont seulement des créatures extrêmement joueuses, et au sens de l'humour très particulier. Maîtres des illusions, les enfants d'Okyutsuki sont des créatures sociales évoluant souvent en meute ou en familles ; et sachant associer ces deux forces à la perfection. Leurs attaques sont souvent comparées à des danses fanatiques ou rêve et réalité ne font plus qu'un.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , Int (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Furieuse Farandole Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux vous vous séparez en quatre entités illusoires de sangressence et restez à un point de vie sur toutes les localisations affectées à 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 cible ayant votre apparence ou au dernier endroit où une illusion était positionnée avant de disparaître.

Passif

Facétieux Félon Dépensez deux points 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 vous⁷. 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 .

Passif

Facétieux Félon Vous pouvez désormais utiliser cet actif comme une réaction.

Passif

Saut +4

Discrétion +2

+2 ⚡

Initiative +3

. Troisième stade .

Passif

Élans Embrasants Dépensez trois points 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

+2 ⚡

Initiative +1

⁷ 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

Guivre



Grüunkorwirm, Estomac sans Fond



Güunkorwirm est le plus acharné des enfants de Dräan ainsi que le plus véhément. C'est une bête dont l'existence est concentrée vers une seule et unique chose : satisfaire son estomac. Nulle destruction et nul massacre ne seront trop grands pour satisfaire son appétit gargantuesque. Cette perpétuelle recherche de subsistance fait de lui comme de ses enfants une créature imprévisible, vicieuse et vindicative.

Les chasseurs issus du sang de cette calamité se distinguent rarement par leur intellect, mais ils sont capables de carnages et ne reculent devant rien pour satisfaire leur appétit.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

F (7) , **Ag** (7) , **Int** (5) , **Autres** (6)

• Premier stade •

Passif

Faim Mortelle Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, passez à un point de vie à la place sur toutes les localisations affectées par l'attaque ou l'effet vous ayant infligé ces dégâts et 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 **finale** en points de fatigue. La prochaine fois que vous perdez l'état **Rage**, regagnez votre Volonté **finale** 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 .

Passif

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 MJ, vous pouvez aussi gagner des résistances spécifiques ou un effet de nourriture.

Passif

+3 🧠 +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'**toxines** égale ou supérieure à la moitié de votre **jauge de toxines** vous fait regagner quatre points de fatigue en plus de ses effets.

Passif

+2 **satiété** +2 ⚡ +3 Points de Fatigue Initiative +2

Uwarndrwurm, Estomac Barbelé



Pour sanguinaires que soient la plupart des enfants de Dräan - et encore plus particulièrement les guivres parmi eux - les enfants d'Uwarndrwurm sont parmi les plus acharnés et belliqueux d'entre tous. Prédateurs quasiment incapables d'intellect, leur seuls langages sont la douleur et la haine. Créatures extrêmement solitaires et perpétuellement affamées, leurs sens limités sont le seul obstacle qui les séparent de leur proie - une fois repérée, les enfants d'Uwarndrwurm la traqueront jusqu'à la mort. Et pour un Guivre d'Uwarndrwurm, le monde entier est une proie.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , F (7) , Psy (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Appétit Insatiable Lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, si votre satiété est supérieure ou égale à cinq, gagnez 5 mètres de mouvement lorsque vous vous déplacez vers vos

adversaire *mangeables*, un déplacement gratuit par tour, et réduisez votre **satiété** de cinq points à la place. Vous bénéficiez d'un malus de -1 à toutes les actions ne visant pas à attaquer ou vous défendre de cet adversaire. Tant que la traque n'a pas été abandonnée, vous ne pouvez désormais plus regagner de **satiété** autrement qu'en dévorant la cible de votre traque.

Passif

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 de deux points d'anti-matériel supplémentaire ; ou vos attaques gagnent le type de dégât ↘ jusqu'à la fin du combat.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Labourer la Chair Lorsque vous infligez des dégâts faisant perdre des points de vie à la cible vous pouvez choisir de dépensez quatre points de fatigue. Si vous faites ainsi vous pouvez vous déplacer vous sur une distance égale à votre Force vers la créature et dévorer, crocs et griffes aidant, un lambeau de chair à la créature lui infligeant 1d6 dégâts ↘ ignorant toutes les protections au prix d'une **action neutre**, vous regagnez un point de vie sur chaque localisation, et regagnez jusqu'à un point de **satiété** et un point de ⚡.

Passif

+1 **satiété**

+5 **jauge de toxines**

+1 Points de Fatigue

+2 ⚡

Initiative +1

. Troisième stade .

Passif

Fouisseur Vieux 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, replacez-vous à son contact à la place.

Passif

+2 ⚡

+4 **jauge de toxines**

Initiative +2

Kraken



Sazkriir, Abîmes Infinis



Sazkriir est la terreur des profondeurs, le maître de tout ce qui est invisible et caché au cœur des mers et des océans. C'est un chasseur vicieux et colérique qui préfère frapper par surprise et engloutir ses ennemis sans qu'ils puissent réagir. Patience et puissance sont les maîtres mots des imprévisibles fils de cette calamité, liés aux mers comme aux abysses, ils sont les plus imprévisibles. Les chasseurs issus de ce sang n'échappent pas à cette règle, électrons libres allant du grand gaillard silencieux au berzerker ivre de rage. Malheureux sont les inconscients qui attireraient l'ire du monstre caché sous la surface.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Ag (7) , Psy (7) , Chr (5) , Autres (6)

. 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. Vous gagnez les altérations d'état **Rage du Kraken** et **Vigueur du Kraken**.

Altération

Rage du Kraken Jusqu'au début de votre prochain tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aquatique. Vous devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible et celles-ci gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage votre prochaine attaque gagne un bonus de +1 **R** et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

Altération

Vigueur du Kraken Régénérez jusqu'à 3 points de vie et perdez un point de fatigue à la fin de chaque tour vous pouvez choisir d'ignorer 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.

Passif

Depuis les Profondeurs Lorsque vous portez une attaque **par surprise**, sa cible gagne une marque **Marque du Kraken**.

Altération

Marque du Kraken Vous pouvez posséder jusqu'à deux marques du Kraken. Pour chaque marque que vous possédez, les attaques de leur auteur portées contre vous lui donnent un bonus cumulatif de +2 aux seuils et d'une réussite sur la prochaine action défensive effectuée contre vous. Ces marques durent jusqu'à la fin du combat.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

+2 Points de Fatigue

Résistance (Eau (💧)) (+)

Résistance (Mentale) +1

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Terreur Abyssale Dépensez 3 points de fatigue — la prochaine attaque que vous portez inflige des dégâts élémentaires d'💧 et pose aléatoirement jusqu'à 1d6 zones d'**Eau Abyssale** au

sol. Si la cible était affectée par **Marque du Kraken**, des aberrations de sangressence sortent de chaque zone d'*Eau Abyssale* et tentent d'immobiliser la cible (★★).

Passif

+2 ⚡

+2 Points de Fatigue

+1 action

Initiative +3

Glaruüuklis, Sombres Profondeurs



Glaruüuklis est la calamité indestructible. Enfantée par les profondeurs les plus immondes des abysses marécageuses de Dräan, son existence se situe par-delà le réel. Entité unique de prime abord, chaque partie de son être qui viendrait à en être séparée se trouve animée d'une vie propre et grouillante. Certains érudits pensent même que chacun des enfants de cette calamité fut un jour un bout de sa chair arrachée. L'engeance de cette créature est lâche, fourbe et pernicieuse. Dotées d'un instinct cruel, elles préfèrent laisser leurs proies venir à eux, les attirer peu à peu dans leur territoire, leur faire croire qu'elles ont le dessus avant de finalement leur révéler la cruelle vérité.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Int (7) , Ag (7) , Chr (5) , Autres (6)

. 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. Tous les morceaux utilisent ensemble vos réserves de dés, votre ⚡ et vos éventuelles ressources spéciales. Ces réserves sont partagées : elles ne sont ni réparties entre les morceaux, ni multipliées pour chacun d'eux. Les dés ou ressources dépensés par un morceau ne sont donc plus disponibles pour les autres. En revanche, chaque morceau subit séparément ses dégâts, altérations et autres pertes temporaires. 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). Les altérations et autres effets temporaires subis par les morceaux ne sont pas transférés au corps reconstitué.

Passif

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* pour infliger **Jusqu'aux tréfonds** (★★★).

Altération

Jusqu'aux tréfonds Vous êtes immobilisé pendant vos cinq prochaines actions. Si vous résistez à cette altération, des membres tentaculaires continuent de vous entraver : augmentez de (+★) toutes les altérations que vous subissez jusqu'au début de votre prochain tour.

Passif

Initiative +3

. Deuxième stade .

Passif

Résistance (💧) (+)

Résistance (☾) (+)

Points de Fatigue -2

Cha -1

+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

+2 ⚡

+5 Mouvement aquatique

Initiative +2

Léviathan



Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables



Ayurdarkaröog est le titan des mers, une représentation physique de la puissance de l'océan et de sa dangerosité. Cité dans d'innombrables légendes et contes des communautés de bord de mer. On le surnomme le porteur de tempête, celui dont les vagues peuvent recouvrir les continents, c'est un chasseur violent et stratégique dont les fils redoutables sont la plaie des océans et empêche ces derniers d'entretenir des relations maritimes ou des routes régulières. Les chasseurs issus du sang de cette calamité sont les pratiquants d'arts ésotériques étranges, des colosses aux savoirs insondables qui frappent avec la violence d'un raz-de-marée.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , Vol (7) , Chr (5) , Autres (6)

• Premier stade •

Passif

Reflux des Profondeurs Lorsque votre personnage subit des dégâts létaux, perdez immédiatement votre tour, disparaissez dans une abysse de **Sangressence** d'♠ et devenez **Hors de l'espace et du temps**. Au début du tour prochain, regagnez autant de points de vie que nécessaire pour déclencher votre reprise de conscience et réapparaître sur votre dernière position. La première fois que ce passif se déclenche lors d'un combat, Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort. (Ce passif ne peut se déclencher s'il n'est pas possible de reprendre conscience par le biais d'un soin).

Effet

Hors de l'espace et du temps Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénérerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

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 **Simple** de votre choix ; ou gagnez (–★) à tous les test de résistances aux altérations liés a cet élément. 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 jusqu'à deux effets actifs, dont le suivant – 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 (♠) (+) +2 ⚡ Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Vérité des Profondeurs Toutes les attaques élémentaires d'  infligent gagnent une réussite maximum supplémentaire et +2 **brise-armure** () supplémentaire. Vos attaques élémentaires de couleur  infligent deux dégât de moins et -2 .

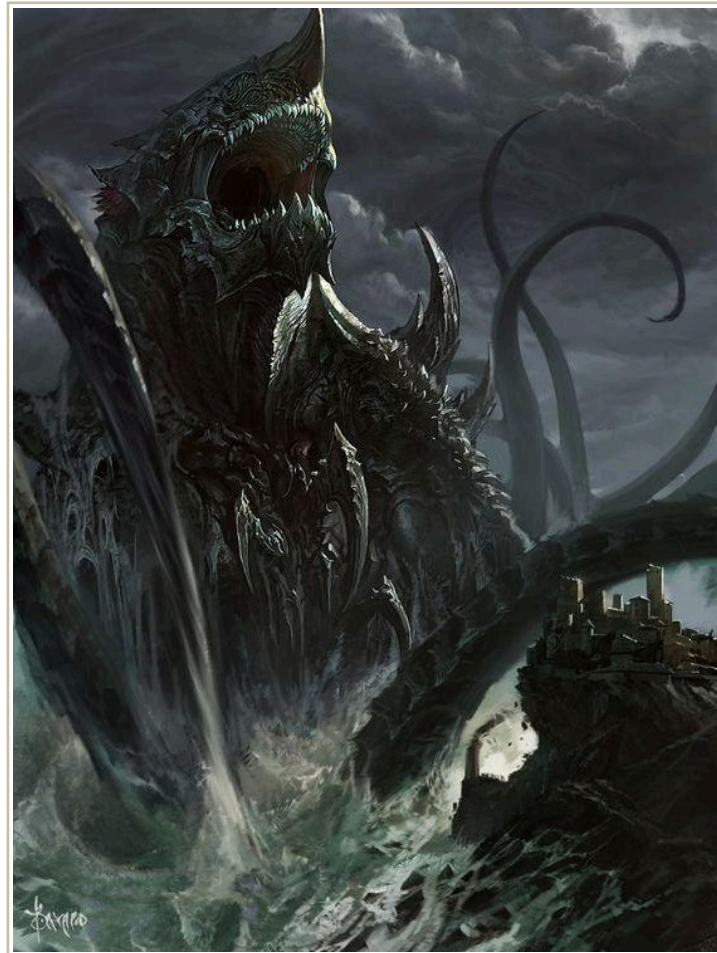
Passif

+2 

Résistance () (+)

Initiative +2

Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise



Unguûr-Draäogn est l'avatar de la thalassophobie. Mystérieuse, arbitraire et impitoyable, cette créature est aussi létale qu'elle est terrifiante. Plutôt que de se cantonner aux abîmes marins d'où elle est endémique, elle est les flots. Capable de conjurer partout où elle va des océans entiers, nul n'est à l'abri d'Unguûr-Draäogn. Jamais. Elle et ses enfants sont des créatures capricieuses, acharnées, et toujours, toujours dans leur élément.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Vol (7) , Per (5) , Autres (6)

. 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'🔹 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*).

Passif

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'🔹 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 mouvement⁸.

Passif

+1 Vol Résistance (☾) (+) Résistance (🔹) (+) +2 ⚡ Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Terreur Venue des Profondeurs Vous pouvez désormais activer ce pouvoir jusqu'à deux fois par combat.

Passif

Terreur Suintante Une fois par tour, lorsque vous effectuez une attaque depuis une zone d'🔹 vous augmentez les altération que vous infligez de (+★).

Passif

+2 ⚡ +2 Points de Fatigue +2 🌀 Résistance (🔹) (+) Initiative +2

⁸Cet effet ne peut vous servir à effectuer une esquive, et ne vous donne aucun bonus défensif de cette façon

Röc



Firah Solhan, Ire Prismatique



Firah Solhan est le maître des éléments, l'oiseau aux mille et une couleurs dont les ailes font pleuvoir une multitude d'afflictions. Connu pour être imprévisible et lunatique, les légendes le décrivent comme un Seigneur des cieux capricieux et prompt à la colère. Il commande sans distinction à tous les éléments et y puise sa force. Ses enfants sont connus pour leur maîtrise des éléments, certains allant jusqu'à en maîtriser plusieurs. Tous manifestent une très grande résistance élémentaire, d'autres peuvent même aller jusqu'à changer d'élément au cours du combat à mesure qu'ils faiblissent, transformant la nature de l'affrontement en un instant. Les chasseurs issus de ce sang possèdent un contrôle accru des divers éléments et peuvent ainsi retourner les armes de l'ennemi contre lui-même ou exploiter ses faiblesses si la situation devient difficile, ce sont également des éclaireurs de talent.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , Psy (7) , F (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Marque élémentaire Tant que vous possédez une marque élémentaire d'un élément, vous infligez et subissez +3 dégâts de cet élément et avez accès à cet élément.

Passif

Essence Prismatique La première fois par combat que vous devriez subir des dégâts létaux, gagnez une *Marque Élémentaire* de l'élément de votre choix à la place.

Passif

Chatoiement Prismatique A chaque fois que vous utilisez un nouvel élément lors du combat, gagnez une *Marque Élémentaire* de cet élément ; vous ne pouvez gagner une marque qu'une seule fois par tour de cette façon.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Résistance  (+)

Résistance Vent () (+)

+2 

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

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 

Vitesse +2

Vitesse aérienne +4

Initiative +2

Adetharn, Feu du Renouveau



Les enfants d'Adetharn sont parmi les moins agressifs des enfants de Dräan. Pour la plupart créatures nomades et grégaire, elles ont un sens inné des territoires et choisissent en général d'éviter d'empiéter sur celui des autres par désintérêt du conflit. Beaucoup de ces créatures ont été observées guidant leurs poursuivants vers les tanières d'autres prédateurs pour éviter d'avoir à livrer le combat elles-mêmes. On aurait tort de prendre leur manque de belligérance pour de la faiblesse cependant. Si un enfant d'Adetharn préférera souvent ne pas se battre, ils n'ont aucun scrupule à massacrer quiconque fera l'erreur de les y contraindre.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Int (7) , Per (7) , Vol (5) , Autres (6)

• 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  et régénèrent deux points de vie dans toutes les localisations 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 un effet de **Altération à marques** sur une cible en marque de *Chatolement Karmique* d'une durée égale à celle de la marque initiale.

Passif

Chatolement Karmique (Marque) Cette marque constitue un **effet de régénération**. Au début de votre tour régénerez jusqu'à 1 point de vie sur toutes vos localisations ; lorsque 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 à 7 mètres, empêchent toutes les cibles, créatures ou chasseurs de descendre en dessous d'un point de vie et disparaissent à la fin du tour en cours. (Ce pouvoir n'est pas une action et ne peut pas être interrompu)

Passif

Résistance élémentaire (+)

+2 

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Dualité Karmique Dépensez cinq points de fatigue — vous pouvez faire qu'un **effet de régénération** blesse une cible à la place, ou qu'un effet 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 dure jusqu'à la fin du tour de votre cible, après quoi les dégâts périodiques et régénérations continueront à s'appliquer normalement.

Passif

+2 ⚡

Résistance (🔥) (++)

Initiative +1

Tréant



Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible



Stuüunmaärük est le seigneur du renouveau de la terre, celui qui annonce la victoire de la nature sur la civilisation. Impassible et persistant, il incarne dans l'histoire la résilience permettant à la plus petite des branches de briser la roche, de nombreux cultes croient pouvoir l'apaiser pour mieux le contrôler, le voyant comme un être bénéfique et sage, mais les plus informés savent quelle est la vérité qui se cache derrière la force de la nature : c'est qu'elle ne fait aucune distinction. Ses enfants sont insidieux et bornés ; s'il est rare qu'ils se détournent de leur chemin pour une proie, une fois leurs yeux posés dessus, ils ne la lâcheront plus.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Per (7) , F (7) , Int (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Sève Transcendantale Au début de chaque tour, régénérez jusqu'à quatre points de vie dans une localisation de votre choix. 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 **à proximité** peuvent faire que vos attaques deviennent de type **Bois** (🌿) jusqu'au début de votre prochain tour.

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

+2 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Sève Parasitique À chaque fois que vous blessez un adversaire avec une attaque de type 🌿 vous pouvez choisir de dépenser quatre points de vie sur toutes les localisations et quatre points **jauge de toxines** et *parasiter* la localisation touchée. Au début de votre tour vous pouvez choisir de ne pas bénéficier de vos effets de régénération et d'infliger autant de points de dégâts **Pur** (△) à toutes les localisations *parasitées* de vos adversaires à la place.

Passif

+2 ⚡

+8 ☠️

Initiative +1

Mongaroth, Tourment Oublié



Mongaroth est le seigneur des profondeurs de la forêt, l'architecte des contrées sauvages où meurent chaque année des milliers d'explorateurs persuadés d'être celui ou celle qui vaincra ses impénétrables domaines. Ses enfants sont retords et cruels, prenant grand plaisir à tourmenter tous ceux assez bêtes pour empiéter sur leur territoire, usant de ruses affectant les sens physiques et psychiques de leurs malheureuses proies, les poussant dans le meilleur des cas à la folie et au suicide, une alternative plus plaisante à être sapé de ses forces lentement et pernicieusement. Les chasseurs de ce sang sont souvent de grands tacticiens, préférant gagner sans même combattre et usant de ruses multiples pour ne pas affronter directement l'adversaire.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Int (7) , Chn (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Tombeau Cryptique Une fois par combat lorsque vous subissez des dégâts létaux, placez à votre lieu de mort un autel *Tombeau Cryptique*. Cette mort ne vous inflige aucun malus de mort. Un autel de **Sangressence** s'érige sur l'emplacement du marqueur, cet autel possède dix points de protection et autant d'intégrité que votre Volonté **de base** plus deux. Cet autel perd un point d'intégrité à chaque fois que vous êtes rammené à la vie. 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 subissez pas les malus liés aux morts successives.

Passif

Par les méandres du Labyrinthe Dépensez quatre points de fatigue — vous disparaissent dans une bourrasque de poussière au prix d'une action gratuite, 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, une fois par tour.

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Depuis le Tombeau Dépensez deux points de fatigue et faites perdre six points d'intégrité à un *Tombeau Cryptique* — vous pouvez ramener à la vie une cible, créature ou chasseur situé à une distance inférieure à votre Psyché **finale** de ce Tombeau au prix d'une action gratuite. Si le Tombeau possède moins de six points d'intégrité, sacrifiez tous ses points d'intégrité restants à la place. 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

+2 ⚡

Initiative +1

. Troisième stade .

Passif

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 au prix d'une action gratuite. Si ce piège est positionné sur une cible, créature ou chasseur, celui-ci s'active immédiatement.

Passif

+2 ⚡

Résistance (☾) (+)

Initiative +3

Yénuï



Skeyöold, L'Insondable



Skeyöold est le buveur de mana, celui qui boit à la source pure de la Sangressence sans jamais se rassasier. Connu pour sa résistance absolue aux éléments et son avidité sans limite, les histoires racontant comment des sortilèges conçus pour le détruire se retournèrent contre leur lanceur sont innombrables. Il commande à toutes les forces mystiques quelles qu'elles soient avec une aisance naturelle. Ses enfants sont connus pour être de fins gourmets, des enfants des calamités au régime alimentaire précis et capables d'évoluer en consommant leurs proies. On compte généralement de nombreux variants et sous-espèces. Les chasseurs de ce sang partagent cet appétit sélectif et sont donc fréquemment obsédés par certains types de proies. Leurs rangs comptent de multiples maîtres des arcanes.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Psy (7) , Ag (7) , Chn (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Essence du Yénuï 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 créature⁹, vous gagnez un marqueur *Dévorer l'Essence* du type d'un des éléments simples de cette créature, si elle ne possède que des éléments complexes, 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.

Passif

Consommer 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 (☛) (+)

Résistance () (+)

+3 ⚡

Initiative +2

. Troisième stade .

Passif

Dévorer 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 complexes, mais ceux-ci se dégradent en un élément simple de la couleur associée au bout de deux chasses.

⁹Consommer l'essence d'une créature est l'étape de gain de point d'essence à la fin d'une chasse; voir la section [Absorption du sang et gain d'expérience](#), page 151

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* temporaire¹⁰, perdez ce marqueur à la fin du combat. 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

+2 ⚡

Vitesse+1

Initiative +2

¹⁰Ce marqueur n'entre pas dans votre limite maximum de marqueurs *Dévorer l'Essence*

Anemanth, Destin Changeant



Les enfants d'Anemanth sont très rares, et beaucoup de cultures considèrent le fait d'en croiser comme une bénédiction. Bien entendu, comme la plupart des enfants de Dräan, c'est une bénédiction de laquelle il vaut mieux ne pas trop s'approcher. Ces créatures sont si riches de sangressence que leur simple proximité peut altérer le réel. Parfois de simple détails, de pures coïncidences auxquelles on ne pense même pas ; parfois des altérations si impérieuses qu'une victime malchanceuse se découvre le poitrail perforé par un coup qu'elle pensait avoir évité.

DIFFICULTÉ



Les caractéristiques maximum à la création

Chn (7) , Psy (7) , Vol (5) , Autres (6)

. Premier stade .

Passif

Destin Changeant Lors d'un combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, tirez un d3 à la place et êtes repositionné sur une distance égale à votre Psyché **de base**

à la place. Vous perdez une de vos actions jusqu'à la fin du combat du type correspondant au résultat du dé (1: **actions offensives**, 2: **action défensive** et 3: **action de mouvement**). Vous pouvez changer le résultat de ce dé pour une valeur de votre choix, si vous faites ainsi, perdez la moitié de vos points de fatigue, la moitié de vos points de vie sur toutes vos localisation et toutes vos actions pour ce tour-ci.

Passif

Destinées Arbitraires En réaction à un jet de compétence ou de combat lors de votre tour, vous pouvez choisir de faire échouer un dé avant de le lancer (ce qui correspond à faire échouer automatiquement le test de compétence). Si vous faites ainsi, gagnez un jeton de *Destinée Arbitraire*. Vous pouvez avoir jusqu'à un jeton de *Destinée Arbitraire* à la fois.

Lors d'un jet de combat ou de compétence, vous pouvez choisir de sacrifier un jeton de *Destinée Arbitraire*, si vous faites ainsi, choisissez l'un – Votre jet de compétence est réussi d'autant de degrés que votre chance ; ou choisissez librement la face de l'un des dés de votre jet d'attaque.

Vous ne pouvez gagner de jeton de *Destinée Arbitraire* que si le jet vous a été imposé, et avec l'aval du MJ. (Vous ne pouvez pas traquer vos chaussures ou attaquer un caillou pour utiliser cette compétence).

Passif

Initiative +4

. Deuxième stade .

Passif

Marque du destin Votre seuil_transcendance est augmenté définitivement de un.

Passif

Destin Changeant Vous tirez désormais un d4, sur un résultat de 4 vous gagnez une action maximum et une action du type de votre choix à la place.

Passif

+2 ⚡

Initiative +2

Résistance (☛) (+)

resistance_transcendantale +1

. Troisième stade .

Passif

Destinées Arbitraires Vous pouvez désormais avoir jusqu'à deux jetons de *Destinée Arbitraire* à la fois.

Passif

Roue Éternelle Lors d'un jet de combat, si au moins un dé obtient un résultat égal à votre *Chance*, vous pouvez soigner une cible de votre choix sur toutes ses localisations d'autant de points de vie que le nombre de dés égaux à votre *Chance* dans ce jet.

Passif

+2 ⚡

Vitesse+2

Résistance (⚡) (+)

resistance_transcendantale +1

Initiative +2

Écoles de combat

Les écoles de combat représentent un savoir ancestral, concentré en une seule discipline et affiné à travers les âges. Bien que toutes les techniques aient été conçues pour être utilisées conjointement, de nombreux chasseurs décident de mixer les diverses écoles pour former un style qui leur est propre.

4.1. Écoles à travers le monde

Les écoles telles que décrites ci-après représentent principalement les écoles de combat de Tréorst, bien d'autres écoles de combat sont présentes de part le monde. Bien que le terme école soit peu adapté à Tréorst (où l'apprentissage est très informel et très souvent effectué en observant d'autres s'entraîner ou auprès de divers maîtres de combat) et encore plus inadéquat encore dans d'autres régions du monde ; par souci de clarté, ces méthodes de combat seront toutes décrites comme "Écoles" même lorsqu'il ne s'agit en aucun cas d'un apprentissage scolaire.

4.2. Dénomination des techniques

Le format utilisé pour décrire les techniques est le suivant :

Memo

Nom de la technique — Niveau de la technique

Type de technique (Type de Sang de la Technique)

🔥 Coût de la technique à l'achat (en points de sang)

⚡ Coût de la technique en Jauge

Effet de la technique

Le coût en sang correspond uniquement au premier achat de la technique, une fois acquise, ce dernier n'importera plus.

Le coût en ⚡ quant à lui correspond au prix à dépenser pour utiliser la technique, ce dernier sera payé à chaque utilisation de la technique. Utiliser une technique nécessite au moins un point de **Jauge**.

4.3. Les tiers de maîtrise

Une fois investis suffisamment de points dans une école, il est possible d'apprendre des techniques avancées.

- *0 à 15 points* : Novice, seul le Tiers 1 est disponible
- *16 à 35 points* : Confirmé, les deux premiers tiers sont disponibles, il vous est permis d'enseigner vos techniques de rang inférieur à d'autres chasseurs. Vous bénéficiez d'une réputation élevée auprès de votre organisation, qui est susceptible de vous accorder plus de moyens.
- *36 à 60 points* : Avancé, les trois premiers tiers sont accessibles, votre organisation répond de vous et vous confie la plupart de ses moyens.
- *61 à 90 points* : Maître, les quatre premiers tiers deviennent accessibles, vous pouvez demander les services de maîtres artisans et les ressources de votre organisation et jouissez même d'une bonne réputation auprès des organisations alliées à la votre. Vous êtes régulièrement chargé de l'enseignement et la formation des novices. Il est de votre devoir de veiller à la bonne progression et promotion des chasseurs de bas rang.

- *91 à 150 points* : Grand Maître, les cinq premiers tiers sont disponibles, vous pouvez demander les services et conseils de divers maîtres chasseurs. Vous pouvez organiser des chasses réunissant les efforts de plusieurs équipes et organisations.

4.3.1. Techniques spécialistes et uniques

Certaines techniques sont notées comme **[Spécialiste]** et exigent que plusieurs conditions soient remplies pour pouvoir être apprises. En général, il s'agit d'un maître ou d'un rituel particulier et ne peuvent être apprises qu'avec l'autorisation du MJ.

De manière générale, cette restriction existe pour fortement décourager une personne extérieure à une école d'obtenir des techniques internes. Cette restriction n'est — sauf exceptions — levée que sous promesse de s'engager définitivement dans l'école.

D'autres sont notées comme **[Exclusive]** et décrivent des techniques réservées aux chasseurs ayant choisi une école comme école principale.

Une autre dénomination, beaucoup plus rare, est celle d' **[Unique (type)]** cette dénomination est réservée à des techniques mutuellement exclusives. Sauf, si précisé autrement, il n'est possible de posséder qu'une seule technique unique de chaque type. En revanche, il est tout à fait possible de prendre une technique [Unique] d'une autre classe.

4.3.2. Achat de techniques d'autres classes

À l'exception des techniques exclusives, il est possible d'acheter les techniques d'autres classes, cependant leur achat sera en général soumis à certaines règles.

Bien que la décision finale dépende du MJ, il est préférable de réserver l'achat des techniques d'autres classes à celles de tiers inférieur au niveau du chasseur dans son école principale uniquement. De plus, il est préférable de limiter le nombre d'achats de ces techniques d'une ou plusieurs manières.

- **Achat progressif** : À chaque fois que vous franchissez un tiers, vous pouvez acheter une technique de chaque tiers inférieur dans n'importe quelle école.
- **École spécialisée** : Vous payez un coût cumulatif de 6  pour débloquer une autre école de laquelle vous pouvez désormais acheter des techniques non exclusives.
- **Pénalités** : Acheter une technique d'une autre école coûte 3  supplémentaire et 1  de plus pour chaque tiers au-dessus du premier.

Quelle que soit la méthode choisie par le MJ, il est cependant permis à un chasseur d'enseigner à ses alliés une technique. Faire ainsi prendra plusieurs jours et pourra nécessiter un coût supplémentaire qu'il paiera à son professeur (en général 1  par tiers de technique).

4.3.3. Types de technique

Les techniques se déclinent en plusieurs types et sous type :

- **Passif** : La technique modifie définitivement un aspect du personnage et est disponible en toutes circonstances
- **Actif** : La technique doit être activée pour être utilisée ; elle nécessite souvent un coût supplémentaire, en **Jauge**, action, ressource de base ou ressource spéciale. Ces techniques peuvent être utilisées à tout moment où vous pourriez utiliser une action, mais ne coûtent pas d'action en elles-mêmes. Vous pouvez ainsi vous en servir à la place d'une attaque, d'une esquive, d'une parade ou pour renforcer l'effet d'une de ces dernières.
- **Réaction sous type** : La technique peut interrompre le tour de combat lorsqu'une **réponse** est ouverte, ou lorsqu'un déclencheur précisé par la technique survient. Pendant une réponse, elle doit employer une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** servant à un repositionnement, sauf si elle indique explicitement que son utilisateur peut effectuer une attaque.

Une telle réaction offensive est prioritaire et se résout avant l'action initiale. Ces techniques très puissantes ont fréquemment un coût élevé pour compenser leur aptitude à briser l'ordre naturel du combat. La technique doit néanmoins pouvoir être lancée : il n'est pas possible d'utiliser une technique de parade sur une cible située à plusieurs centaines de mètres. Seules les techniques de ce type peuvent être utilisées hors de votre tour d'initiative. Après leur résolution, le tour reprend normalement si l'action interrompue reste valide.

- **CC ou Contrôle de Foule** *sous type* : Technique principalement axée sur une capacité infligeant une altération d'état à un adversaire, permettant de créer une opportunité ou offrir un répit salvateur.
- **Finale** *sous type* : Technique ne pouvant être combinée avec une autre technique finale, elle peut cependant être combinée avec d'autres techniques actives pour la renforcer. Les attaques de ce type sont souvent des attaques de grande puissance visant à achever une créature.
- **Transcendance** *sous type* : Technique aux effets massifs dont le coût est payé directement avec les marqueurs de la **jauge de Transcendance** commune. Ce coût serait par exemple noté 3✦ pour une dépense de trois marqueurs et doit être intégralement payé avant la résolution de la technique. Une technique de Transcendance constitue une utilisation directe de la Transcendance : après sa résolution, son utilisateur gagne normalement **Fatigue de Transcendance**, ou remplace celle-ci par **Épuisement de Transcendance** s'il subissait déjà la fatigue. Le coût indiqué ne permet donc jamais d'éviter le contrecoup de la Transcendance.
- **Brise armure** *sous type* : Technique visant à briser un grand nombre de points d'armure, en posséder plusieurs dans une équipe est nécessaire à un bon déroulement du combat.
- **Tueuse de Monstre** *sous type* : Technique visant à infliger un grand nombre de points de dégâts. Sert en général à immédiatement briser ou mutiler un membre avant de reprendre le combat, mais peut aussi servir à tenter de tuer une créature.
- **Combo** *sous type* : Technique nécessitant un très grand nombre de prérequis pour fonctionner. Ne pouvant en général se lancer qu'après une autre technique.
- **Saisie** *sous type* : Technique nécessitant l'usage de la plupart des membres. Ces techniques ont en général un prérequis de torque. Vous pouvez garder l'usage d'une main en vous infligeant un malus de -10 de torque et -5 sur chaque jet demandé. Vous pouvez garder l'usage de vos deux mains en vous infligeant un malus de -20 de torque et -8 sur chaque jet demandé.

L'utilisation d'une technique ne consomme pas d'action, sauf si précisé autrement. Ainsi, si une technique permet de gagner une ressource (point de vie, **Jauge**, etc.), elle est immédiatement générée, et si elle devait créer un objet de sangressence (arme, filin, etc.), ce dernier est immédiatement généré sur ou à proximité de l'utilisateur.

Il est à noter que si une technique donne un effet sans préciser une limite de temps (par exemple, votre prochaine attaque), celle-ci dure jusqu'à la fin du combat.

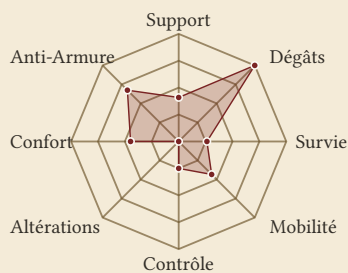
4.4. Artilleur



PRÉSENTATION

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.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Recul & Feu du Dragon

Recul : certaines de vos techniques vous projettent en arrière lorsque vous attaquez.

Feu du Dragon : votre jauge est transformée en *jauge du Dragon*, donnant accès à des pouvoirs et manèges d'armes uniques à l'Artilleur.

DIFFICULTÉ



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 MJ 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 (△ ou Contondant (🔪)) ou aller jusqu'à utiliser les règles de projectiles improvisés voir la section Projectiles 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 ⚡ est transformée en *jauge du Dragon*, vous donnant accès à des pouvoirs et manèges 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 où vous n'utilisez pas l'arme ayant infligé l'altération surchauffe. N'appliquez cet effet que sur l'action suivant celle où vous avez reçu cette altération.

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. Leur coût initial est calculé à partir de leurs composants comme celui de l'arme principale ; le MJ peut augmenter fortement le prix des exemplaires supplémentaires au fil des achats.

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.

Les dégâts naturels des armes de l'artilleur sont ○. Tous les canons portatifs sont **préchargée** : ils peuvent conserver leur chargement une fois **hors du combat** et être dégainés prêts à tirer.

Toutes les bases réduisent leur recul de 1 m par tranche complète de 10 points de torque possédés au-delà de leur prérequis, jusqu'à un minimum de 0 m. Les modificateurs propres à la base s'appliquent avant cette réduction. La protection et l'intégrité finales de l'arme sont celles de sa base, modifiées ensuite par son canon, son chargeur et ses éventuels autres composants.

Le niveau d'artisanat d'un canon portatif est égal à la somme des niveaux de sa base, de son canon et de son chargeur. Le prix est payé séparément pour chaque composant sélectionné.

Base	Catégorie	Dégâts	R	Ⓢ	Ⓣ	Ⓤ	Effet	○	⚡	Prix
Standard	Simple	5/+3	4	10	2	4	⚡ 1	3A	2	2★
Compact	Simple	4/+3	4	6	1	3	Recul -2. Précision +1.	2A	2	2★
Long	Long	6/+3	4	15	2	5	Recul +1. ⚡ 2	4A	4	4★
Lourd	Lourd	8/+4	4	26	4	7	Recul +4. ⚡ 3.	5A	6	6★

Canon	Catégorie	Dégâts	R	Effet	○	⚡	Prix
Canon Simple	Simple	0/+1	+1			1	★
Canon Double	Répétition			Chaque recharge apporte deux tirs. Peut être utilisé simultanément ¹¹ , ajoutant +4 à la précision, 3 au recul et surchauffe 2.	+1A	4	4★

Chargeur	Catégorie	Dégâts	Effet	○	⚡	Prix
Chargeur Rota-tif	Répétition		Chaque recharge apporte six tirs. Intégrité -1.	+2A	4	4★
Chargeur Long	Lourd		Chaque recharge apporte quatre tirs.	+1A	5	4★
Chargeur Unique	Simple	+1/+0	Intégrité +2. ⚡ +1.		2	2★

Munition	Catégorie	Dégâts	R	Effet	⚡	Prix ¹²
Lacérante	Simple	-1/-0		Les dégâts de l'attaque deviennent \ et gagnent un bonus de (+★) aux altérations.	2	★
Incapacitante	Simple	-3/-0		Les dégâts de l'attaque deviennent ✂ et gagnent un bonus de (+★) aux altérations.	2	★
Sabot	Lourde	-4/+1		Les dégâts de l'attaque deviennent ✂ et gagnent un bonus de (+★) aux altérations.	4	2★
Alchimique	Simple	-6/-1	-1	L'arme inflige les effets d'une potion à l'impact et gagne un bonus de (+★) aux altérations.	6	2★

¹¹Cette attaque n'inflige pas de dégâts supplémentaires ou de deuxième attaque

¹²Le prix est indiqué pour plus d'un combat entier effectué avec de munitions de cette catégorie

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Jauge du Dragon	1	Passif (Dragon) Unique (Mécanique)	7	Votre ⚡ devient une ⚡ du dragon, vous doublez le nombre de points de ⚡ 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 ⚡, regagnez en le double à la place.
Maniement des armes de tir	1	Passif (Dragon) Spécialiste		Vous gagnez accès aux Bases, Chargeurs et Cannons Simples.
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 au prix d'une action gratuite.
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 offensives — 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).

❖ TIER 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) Exclusif Final	5 3	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) Exclusif Final	7 4	Dépensez trois actions — votre prochaine attaque inflige le double de ses dégâts. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+6). Cette action vous inflige un recul supplémentaire de 6m et de difficulté augmentée 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 4	Désignez une zone au sol de 10m de diamètre au prix d'une action gratuite, jusqu'au début de votre prochain tour, lorsqu'une cible effectue une action dans cette zone, vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction gratuite. Cette technique peut explicitement réagir à un déplacement, même si celui-ci n'ouvre normalement aucune réponse. A chaque fois que vous effectuez deux tir d'affilée de cette façon dépensez une action neutre ou mettez fin à cette technique. 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 (Yénui) Exclusif	8	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire. Votre premier mouvement chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.
Arsenal guerrier	1	Passif (Roc)	8	La seconde arme à distance que vous utilisez chaque tour ignore (+) de résistance Physique.

❖ TIER 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 à 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) Exclusif Réaction	6♦ 3♣	Vous pouvez recharger votre arme au prix d'une action gratuite . Votre prochaine action offensive devient une réaction. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+1).
Plan B	1	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	6♦ 3♣	Ajoutez 5m à la valeur de recul de votre arme, si vous êtes calé ou adossé à un objet, votre prochaine attaque gagne Concussif (★★).
Moteur brulant	2	Passif (Yénuï) Exclusif	8♦	Vous bénéficiez d'une action offensive maximum supplémentaire. Votre première attaque chaque tour recharge une munition d'une de vos armes non équipées.
Domination pyromaniaque	1	Actif (Dragon) CC Exclusif Transcendental	8♦ 2♣ 4♣	Repositionnez vous sur une cible à proximité , vous formez un lien de Sangres-sence qui vous maintient en face d'un de ces points faibles jusqu'à la fin du prochain tour et résiste à l' arrachement (★★). Vos deux prochaines attaques ne consomment pas de munitions. Ces attaques gagnent Hémorragie interne (★★★) et Renversement (★★). Si vous échouez un test de recul, mettez fin à cette technique immédiatement, perdez cet effet et repositionnez la créature sur une distance égal au double de votre recul (Force — ★★★).

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Violence conjointe	1	Actif (Béhémoth)	7♦ 3♣	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 est ininterrompible 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 (+★★). Aire d'effet Seuil de repositionnement 6 (2r)
Ventilation agressive	1	Actif (Yénuï) Exclusif	7♦ 2♣	Vous perdez toute votre surchauffe sur l'arme que vous maniez au prix d'une action gratuite , vous infligez autant de dégâts de feu à toutes les cibles 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. Aire d'effet Seuil de repositionnement 9 (r1), de parade 1 (r1)
Feu du couchant	1	Passif (Yénuï) Exclusif	12♦	A chaque fois que vous perdez votre ♣ de chauffe sur une arme, regagnez 2♣. Vous ne pouvez pas regagner plus de 6♣ par combat.
Moteur brulant	3	Passif (Yénuï) Exclusif	8♦	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire. Votre première défense chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.

4.5. Bidouilleur

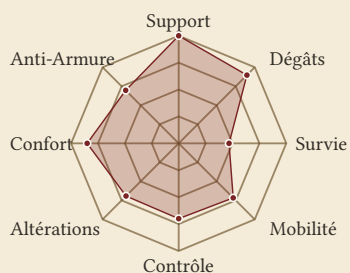


PRÉSENTATION

Le bidouilleur aborde chaque chasse comme un problème auquel il manque encore le bon outil. Mécanismes rafistolés, pièges de circonstance et inventions aussi ingénieuses qu'imprévisibles lui permettent de transformer le terrain, de soutenir ses alliés ou d'exploiter une faiblesse avec une précision déconcertante.

Cette polyvalence exige cependant de prévoir ses ressources, d'assembler les bonnes pièces et de savoir quand abandonner un plan devenu trop compliqué. Entre les mains d'un chasseur méthodique, un amas de ferraille peut devenir exactement ce dont l'équipe avait besoin — parfois quelques secondes avant la catastrophe.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Magnum Opus

Arme unique créée par le Bidouilleur à partir de ce qui semble n'être qu'un assemblage de débris, maintenu et animé par sa **Sangressence**. Le *Magnum Opus* est inutile entre les mains de toute autre personne que son créateur et inflige des dégâts à quiconque d'autre tenterait de ne serait-ce que de le prendre en mains.

Son profil n'est pas fixe : ses caractéristiques, ses formes et ses différents usages sont définis par les évolutions successives de la technique *Magnum Opus* et par les règles qui l'emploient.

DIFFICULTÉ



Profils d'équipement

Un *profil d'équipement* permet à une même arme de posséder plusieurs ensembles de caractéristiques très différents. Un seul profil est actif à la fois : utilisez alors toutes les caractéristiques inscrites sur ce profil. Le passage d'un profil à un autre n'est possible que dans les circonstances indiquées par l'effet qui accorde le nouveau profil.

Quel que soit son nombre de profils, l'objet compte toujours comme un unique équipement. Tous ses profils partagent la même réserve d'🍀, dont le maximum reste égal à celui du premier équipement. Changer de profil ne restaure donc aucune intégrité.

Sauf indication contraire, ajouter un profil ne modifie ni les caractéristiques des profils déjà présents, ni l'intégrité actuelle ou maximum de l'équipement.

Vestiges

Vestige (🔪) : Ressource possédant un type spécial — alchimique, artificiel ou monstrueux — que le Bidouilleur acquiert et dépense pour utiliser de nombreuses techniques. Pour chaque vestige particulier, vous pouvez posséder un nombre d’instances maximum égal à votre niveau dans la classe Bidouilleur. Les objets générés par la **Sangressence** ne produisent aucun vestige, sauf si la règle ou l’effet qui les crée l’autorise explicitement.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	1	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	4 🔴	Lorsque vous commencez le combat vous pouvez choisir un profil pour votre <i>Magnum Opus</i> parmi les profils suivants — Opus Nigredo : 7/+3 Type $\searrow$ $\bar{R}$ 3 $\clubsuit$ 5 $\diamondsuit$ -1 $\heartsuit$ 3 1 A. Votre <i>Magnum Opus</i> commence le combat avec une intégrité égale à votre Intelligence de base.
Quintessence Discutable	1	Passif (Guivre) Exclusif	5 🔴	Lorsque vous êtes au contact avec une arme ayant été détruite lors de ce combat, vous pouvez décider de la transformer en 1 $\heartsuit$ Materia . Lorsque vous utilisez un consommable alchimique vous pouvez gagner 1 $\heartsuit$ Alkaheist . Lorsque vous faites perdre de l'intégrité à l'armure d'une créature gagnez 1 $\heartsuit$ Mortificatio . Vous ne pouvez pas gagner plus d'un $\heartsuit$ de chaque type chaque tour.
Besace à malice	1	Passif (Baloth) Exclusif	2 🔴	Vous pouvez désigner un objet de votre <i>besace</i> et ignorer les règles d'encombrement pour ce dernier (les règles de torque s'appliquent toujours). Vous ne subissez pas de malus pour chercher des objets dans un conteneur qui vous appartient.
Méthodes Chaotique	1	Passif (Roc) Exclusif	7 🔴	Une fois par tour vous pouvez jeter un consommable sur une cible et le faire s'activer sur cette dernière au prix d'une action gratuite.
Méthodes Chaotique	2	Passif (Roc) Exclusif	3 🔴	Vous pouvez faire en sorte que vos lancers activent des dispositifs nécessitant normalement une action spécifique.
Omnia Mutantur	1	Passif (Léviathan)	9 🔴	Lorsque vous utilisez une arme pour la première fois d'un combat, celle-ci gagne un bonus de +2 dégâts lors de cette utilisation.
C'est plus utile comme ça	1	Actif (Guivre) Exclusif	7 🔴 2 ⚡	Vous pouvez effectuer une action de demi-déplacement dans une direction de votre choix et choisir de faire perdre deux points d'intégrité à un objet inanimé au contact, si vous faites ainsi vous bénéficiez d'un $\heartsuit$ de ce type. Cette action ne peut être utilisée défensivement ou comme une réaction. Regagnez 1 ⚡ à la fin du tour.
Fièvre de l'or	1	Passif (Abyssal) Exclusif	6 🔴	Quand vous récupérez un $\heartsuit$ vous gagnez +2 dégâts sur votre prochaine attaque jusqu'à un maximum de +8 dégâts ; et +4 mètres sur votre prochain mouvement jusqu'à un maximum de +10 mètres.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	2	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	7 🔴	Lorsque vous effectuez une attaque avec votre <i>Magnum Opus</i> , vous pouvez choisir de lui faire perdre un point d'intégrité pour changer son type de dégât en un type physique de votre choix. Vous pouvez additionally choisir le profil suivant — Opus Albedo : 4/+2 Type $\nearrow$ $\bar{R}$ 2 Portée 40 m $\clubsuit$ 1 $\heartsuit$ 2 1 2 A.
Frassante Révélation	1	Actif (Béhémoth)	6 🔴 4 ⚡	Faites perdre quatre points d'intégrité à une arme — Votre prochaine attaque avec cette arme bénéficie de +1 $\bar{R}$, inflige +1 dégât par réussite ainsi que +3 $\clubsuit$ et un bonus de (★) à ses altérations. Vous pouvez choisir de dépenser 2 $\heartsuit$ Materia ou 2 $\heartsuit$ Alkaheist à la place du coût en ⚡ de cette technique.
Spiritus Vitae	1	Passif (Kraken) Exclusif	5 🔴	Vous bénéficiez d'une action d'attaque maximum supplémentaire. Tant que vous possédez au moins 4 $\heartsuit$ vous bénéficiez aussi d'une action défensive maximum supplémentaire.
Décoction mystérieuse	1	Actif (Léviathan) Exclusif	6 🔴 3 ⚡	Vous et vos alliés à proximité pouvez jeter chacun une potion dans un chaudron de Sangressence au prix d'une action gratuite ; à la fin du tour, vous pouvez bénéficier d'un effet au choix parmi les suivants — Vous créez une nouvelle potion de Sangressence pour chaque potion investie avec deux effets choisis parmi ceux des potions sacrifiées et une des toxicités choisie au hasard parmi celles des potions sacrifiées ; Sacrifiez 1 $\heartsuit$ Mortificatio , vous pouvez faire goûter la concoction à autant d'alliés à proximité (y compris vous-même) que de potions sacrifiées, si vous faites ainsi les alliés affectés perdent deux points de toxines (aggravés) pour le reste de la journée et gagnent un bonus de (+) aux résistances à l'un des éléments naturels de la créature et (+★) aux altérations liées à cet élément.

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Omnia Mutantur	2	Passif Léviathan Exclusif	5♦	Lorsque vous utilisez cette arme vous pouvez décider de lui faire perdre trois points d'intégrité, si vous faites ainsi elle gagne un bonus de +2 précision (↻) et +2 ⚔ pour le reste du combat tant que vous n'utilisez pas cette arme.
Le futur n'attend personne	1	Actif Abyssal Exclusif	6♦ 3♣	Vous gagnez une action maximum et une action de mouvement au prix d'une action gratuite. Vous pouvez décider de perdre une action de mouvement de votre prochain tour, si vous faites ainsi regagnez +2 ♣ à la fin du tour.

❖ TIER 3

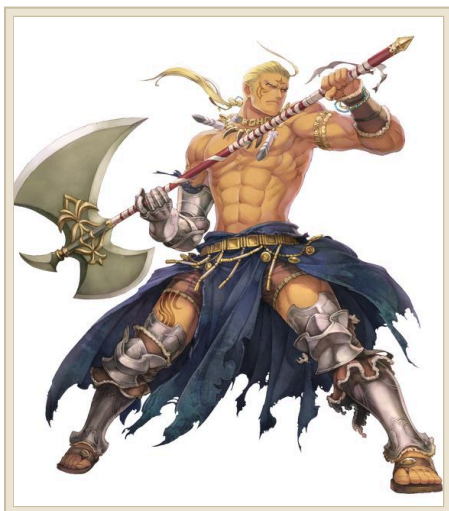
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	3	Passif Guivre Unique (Mécanique)	4♦ 2♣	Une fois par combat, vous pouvez sacrifier une arme possédant au moins deux points d'intégrité. Si vous faites ainsi, ajoutez autant de points d'intégrité à votre <i>Magnum Opus</i> que votre Intelligence finale . Vous pouvez aussi choisir le profil suivant — Opus Citrinitas † 8/+4 Type ♣ R 3 ⚔ 8 ↻ -2 ♣ 4 2 A.
Fracassante Révélation	2	Actif Béhémoth	5♦ 3♣	Après votre attaque, vous pouvez faire que votre arme change de <i>profil</i> (si elle en possède plusieurs) au prix d'une action gratuite ; si vous ne le faites pas vous pouvez faire que cette arme regagne un point d'intégrité à la place.
Inspiration Ad Infinitum	1	Actif Célestial Exclusif Réaction	6♦ 5♣	Utilisez une technique en tant que réaction gratuite, vous pouvez l'activer comme si vous en aviez les prérequis et aviez payé tout ses coûts supplémentaires. Regagnez 2♣ au début de votre prochain tour.
Décoction mystérieuse	2	Actif Léviathan Exclusif	8♦ 3♣	Vous pouvez aussi choisir l'un des effets suivants en plus de ceux du niveau précédent — Générez 1⚡ Quintessent pour chaque potion sacrifiée, ces vestiges peuvent être utilisés à la place de n'importe quels vestiges ; Changez la nature de dégâts d'une arme en un élément Simple mentionné dans l'une des potions sacrifiées, cette arme doit physiquement être placée dans le chaudron pour bénéficier de cet effet. Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez choisir de dépenser 1⚡ Alkaheist pour faire que cette arme ignore jusqu'à (+) dans les résistances à cet élément et ajoute (+★) aux altérations liées à cet élément.
Per Ignem, Ad Perfectionem	1	Actif Dragon CC Exclusif Transcendental	8♦ 1♣ 5♣	Posez un explosif possédant 1♣ de Sangressence à proximité de vous au prix d'une action neutre , ce dernier explose naturellement à la fin de votre prochain tour. La détonation peut être déclenchée à n'importe quel moment au moyen d'une interaction comptant comme une action gratuite. Lorsqu'il explose naturellement, s'il est déclenché ou s'il est détruit, il détonne en une attaque infligeant des dégâts Transcendants dans un rayon de 20 mètres et utilisant Per Ignem † 15/+5 R 2 Portée 20 m <i>Explosion · rayon 20 m</i> ⚔ 3 ⚔ 2 1 A). Cette attaque inflige également trois altérations au choix parmi — Concussif , Mutilation , Chaos , Fracture , Tétanie , Carbonisation , Cacophonie et Fusion , avec des degrés de difficulté respectifs de (★★), (★★★) et (★★★★). Aire d'effet Seuil de repositionnement 4 (3r), de parade -1 (4r).
Optimisations Ad Nihilo	1	Actif Djieu Exclusif	8♦ 1♣	Dépensez 1⚡ Materia — Ajoutez au profil d'un équipement à proximité de vous un bonus de +1 dégâts et un effet que vous n'avez pas encore choisi pour ce dernier parmi : +1 R , +1 ↻, +2 ⚔, +3 ⚔, +2 Parade, +2 Mouvement et +3 ♣ ; celui-ci perd 2♣ par attaque sur les deux prochaines attaques (cet effet est cumulatif), vous pouvez dépenser 1⚡ Materia pour limiter cette perte d'intégrité à une seule attaque.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Magnum Opus	4	Passif Guivre Unique (Mécanique)	10♦ 1♣	Tant qu'il est équipé, votre <i>Magnum Opus</i> vous permet aussi d'effectuer un demi-déplacement supplémentaire chaque tour au prix d'une action gratuite. Vous pouvez aussi choisir le profil suivant — Opus Rubedo † 5/+2 Type ♦ R 3 Portée 30 m <i>Explosion · rayon 5 m</i> ⚔ 2 2 A). Aire d'effet Seuil de repositionnement 3 (3r), de parade 0 (4r).
Quod est superius	1	Actif Yénuï Réaction	10♦ 4♣	Dépensez 1⚡ Materia et 1⚡ Mortificatio — Vous pouvez fusionner une arme au contact avec une autre arme ou un bouclier de votre besace , donnant à l'arme fusionnée un nouveau <i>profil</i> en plus du sien. Si vous faites ainsi le nouveau Ⓢ

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				de cette arme est égal à la somme du  des deux armes. Vous pouvez choisir d'activer le profil de n'importe lequel des équipements fusionnés au prix d'une action gratuite et d'un  . Cette arme peut être maniée avec le maniement de n'importe laquelle des armes fusionnées quel que soit son <i>profil</i> actif.
Ex Morte Vita	1	Actif  Exclusif	6  2 	Dépensez  Alkaheist et  Mortificatio — Vous pouvez ramener à la vie une cible à proximité . Soignez cette cible d'autant de points de vie que vous n'avez de  de tous les types sur vous au prix d'une action neutre. Ignorez tous les prérequis et conditions pour que cette cible soit ramenée à la vie. Jusqu'à la fin du combat cette cible bénéficie d'un malus de trois points de vie maximum par localisation et trois points de fatigue maximum et ne peut plus être ramenée à la vie de cette façon.
Forteresse de broc	1	Actif  Exclusif	8  2 	Dépensez deux vestiges parmi  Alkaheist ,  Materia et  Mortificatio — Érigez une protection devant vous au prix d'une action gratuite. Cette dernière possède 4  et 2  et donne un bonus de +2 dés aux chasseurs l'utilisant pour se défendre. Si vous avez dépensé au moins  Alkaheist les chasseurs l'utilisant pour la première fois bénéficient d'un soin de 4 points de vie sur toutes les localisations ; si vous avez dépensé au moins  Materia cette protection bénéficie de +4  et +4  ; si vous avez utilisé  Mortificatio les chasseurs dans la zone bénéficient d'un bonus de (++) à l'un des éléments naturels de la créature.
Trésors impromptus	1	Passif  Exclusif	8 	Deux fois par combat, lorsque vous infligez une perte d'armure à une créature, vous pouvez choisir de générer  Mortificatio supplémentaire qui tombera sur le sol. Si un allié le ramasse il bénéficie désormais de la capacité suivante jusqu'à la fin du combat : <i>Plaidoyer Faustien</i> — Lorsqu'une capacité d'un chasseur allié devrait infliger à vous ou à vos équipements des effets négatifs, vous pouvez sacrifier  Mortificatio à la place et ignorer ces effets.

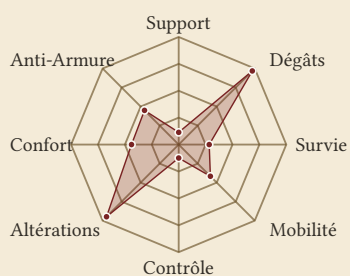
4.6. Einerjar



PRÉSENTATION

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.

PROFIL



DIFFICULTÉ



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Rage Inextinguible

L'Einerjar ne cherche pas à calmer sa rage, mais à la pousser au-delà de ce que son corps devrait pouvoir supporter. En renouvelant une colère déjà installée, il entre dans une brève frénésie qui le rend extrêmement difficile à écarter du combat et transforme chacune de ses attaques en menace immédiate. Cette puissance exige toutefois d'aller jusqu'au bout : tant qu'il lui reste de quoi frapper, il doit trouver une cible. Son jeu consiste donc à préparer une fenêtre d'agression totale, à s'assurer qu'un adversaire restera à portée, puis à accepter que cette rage puisse se retourner contre lui ou son entourage si la proie lui échappe.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
FUREUR NAIRE	SANGUI-	1 Actif (Guivre)	6	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localisations et une action neutre – vous gagnez l'altération Rage ; jusqu'à la fin du combat vos attaques infligent une réussite maximum supplémentaire tant que vous subissez une altération de type Rage (cet effet n'est pas cumulatif).
FUREUR NAIRE	SANGUI-	2 Actif (Guivre) Exclusif	5 1	Sacrifiez 4 points de vie au torse et une action gratuite à la place. Vous gagnez aussi 3 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous subissez une altération de type Rage (cet effet n'est pas cumulatif). Lorsque vous perdez une altération de type Rage , regagnez 1 et une action action neutre .
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 (Béhémoth) Exclusif	4 2	Toutes ces attaques infligent aussi une marque de saignement (★★) et gagnent un point de ♣.
GUILLOTINE TIABLE	INSA-	1 Passif (Béhémoth)	4	Attaquer une cible sur une localisation ayant déjà subi des dégâts vous donne +1 et +2 dégâts.
ÉDIT CRUEL		1 Actif (Abyssal)	5 1	Votre prochaine attaque ignore jusqu'à (++) résistances au tranchant. Si celle-ci inflige des dégâts, toutes vos attaques ce tour-ci ignorent (++) de résistance au tranchant.
ÉDIT CRUEL		2 Actif (Abyssal) Exclusif	3 1	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, toutes les attaques ignorent (++) résistances au tranchant jusqu'au début de votre prochain tour à la place.
ÉVENTREMENT		1 Actif (Abyssal) CC Exclusif	7 3	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, elle inflige en plus l'effet suivant – Lors de son 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) (Résisté sous Force – ★★★).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
GLOIRE SANGLANTE		1 Actif (Baloth)	4 2	Regagnez immédiatement sur chacun de vos membres autant de points de vie que le double de localisation blessés de votre cible au prix d'une action gratuite .
IL EST À MOI		1 Actif (Béhémoth) Exclusif Réaction	6 2	Ciblez une créature qui ne vous cible pas dans un rayon de 15 m, vous pouvez vous repositionner à son contact au prix d'une action de mouvement gratuite et ininterrompible. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de lui porter une attaque au prix d'une action ininterrompible . Si cette attaque inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de Rage contre vous (★★★). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
DÉSESPoir TEUR	SALVA-	1 Passif (Béhémoth)	4	Lorsque vous ne pouvez pas utiliser une action défensive normale, 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 SANGLANTES		1 Passif (Guivre) Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action offensive et d'une action de mouvement maximum supplémentaire. Tant que vous êtes sous l'effet d'un Saignement la première action chaque tour est ininterrompible.
VIOLENCE GUERRIÈRE		1 Passif (Baloth)	6	Tant que vous maniez une seule arme colossale ignorez jusqu'à un point de malus en parade, esquive et deux de mouvement sur tous vos équipements.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
BRUTALE HÉMORRAGIE		1 Actif (Abyssal) Exclusif	5 1	Dépensez une action neutre – la prochaine attaque infligeant des dégâts à une cible applique aussi tous les saignements de la cible immédiatement en plus de ses dégâts, ne diminuez pas la durée de ces saignements (ceux-ci continueront de s'appliquer normalement par la suite).

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
INFLUX DESTRUCTEUR	1	Passif (Dragon)	5	Vous gagnez +5 de vitesse et +5 de torque tant que la créature que vous affrontez est blessée.
INFLUX DESTRUCTEUR	2	Passif (Dragon) Exclusif	7	Vous gagnez aussi +5 de vitesse pour vous diriger vers la créature tant que celle-ci est blessée. Si au moins une des localisation de cette créature possède moins de la moitié de ses points de vie totaux, vous gagnez aussi +3.
MÂCHOIRE BARBELÉE	1	Actif (Guivre) Exclusif	6 3	Votre prochaine action voit sa valeur de doublée et gagne 2 points.
IVRESSE SANGLANTE	1	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Tant que vous bénéficiez d'une altération de type Rage , toutes les marques qui vous infligent des dégâts vous infligent un dégât de moins. Deux 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.
BOURREAU TIEUX	1	Actif (Fenrir) CC Exclusif Réaction Transcendental	8 2 4	Effectuez un mouvement ininteruptible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coûte une action de moins et gagne Mutilation (★★★) ; si elle est effectuée depuis les airs regagnez jusqu'à 2 et si vous infligez une altération regagnez une action action neutre .

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
MÂCHOIRE BARBELÉE	2	Actif (Guivre) Exclusif	7 3	Cette attaque inflige aussi le double des marque de saignements à sa cible.
TALION ABJECT	1	Actif (Roc)	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 INEXTINGUIBLE	1	Passif (Guivre) Unique (Mécanique)	8	Si vous devriez gagner l'altération Rage alors que vous subissez déjà une altération de type Rage , 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'as de saignements.
MUR ÉCARLATE	1	Passif (Béhémoth) Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire tant que vous êtes blessé ou subissez un Saignement cette défense bénéficie d'une réussite pour chaque cible à laquelle vous avez infligé des blessures ce combat à à proximité.

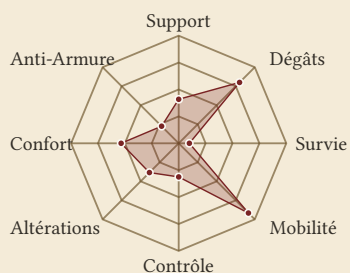
4.7. Franc-Tireur



PRÉSENTATION

Excellant 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.

PROFIL



DIFFICULTÉ



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Chasseur Implacable

Le franc-tireur construit d'abord son avantage en attaquant hors d'atteinte, tant que sa proie ne lui oppose aucune réponse. Une fois cette préparation arrivée à son terme, il ne cherche pourtant pas à rester dissimulé : il se rapproche, s'expose et transforme les dés accumulés en une attaque décisive capable de forcer la créature à le prendre pour cible. Cette prise de risque réamorce sa mécanique et lui permet de recommencer son cycle. Son jeu alterne donc une chasse patiente à distance et de brusques mises à mort, agressives et volontairement difficiles à ignorer.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Murmures Funestes	1	Passif (Abyssal)	6	La première attaque portée depuis hors de la zone de combat gagne cinq point de %.
Murmures Funestes	2	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Cette attaque inflige aussi deux dégâts supplémentaire tous les dix mètres de distance avec sa cible jusqu'à un maximum de +10 dégâts.
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 aussi bénéficier de cet effet une fois par tour.
Tir Brutal	1	Actif (Abyssal) Exclusif Final	4 2	Vous pouvez canaliser jusqu'à trois actions, si vous faites ainsi votre prochaine attaque à distance gagne +2d et gagne aussi +2 réussites maximales pour chaque action canalisée. Perdez immédiatement tous ces bonus si vous sortez du combat ou interrompez cette canalisation.
Tir Grappin	1	Actif (Djieiien) Réaction	4	Dépensez un filin et une action gratuite — Lors de votre prochaine action vous pouvez choisir de tirer une flèche de Sangressence auquel ce grappin est affixé au prix d'une action gratuite ¹³ .
Tir Fracassant	1	Actif (Béhémoth) CC	3 2	Effectuez une action de remplacement vers la cible, votre prochaine attaque à distance devient et inflige Renversement (★★).
Volée Guerrière	1	Passif (Kraken)	8	Tant que vous ne maniez qu'une seule arme à distance, votre premier projectile chaque tour coûte une action de moins à être rechargé. Lorsque vous équipez une autre arme à distance, perdez ce passif jusqu'à la fin du prochain tour.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	1	Actif (Baloth) Finale	6 3	Votre prochaine action tirera une flèche supplémentaire, cette 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 aussi +1 dégât par réussite.
Tir Prescient	1	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	6 2	Nommez un type d'attaque ou d'action (mêlée, distance, élémentaire, physique, déplacement, esquive, parade). Jusqu'au début de votre prochain tour, à chaque fois que votre cible effectue cette action, vous pouvez choisir effectuer une attaque à distance gratuite en tant que réaction ininterrompible ¹⁴ . 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 3	Désignez une cible au prix d'une action gratuite, 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 Djieiien	1	Passif (Djieiien) Exclusif	6	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire, ce mouvement peut être fait dans n'importe quelle direction sans restrictions.
Tir Fracassant	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	4 2	Effectuez une action de remplacement et saut sur la cible, votre prochaine attaque devient et inflige Concussif (★★★). Si votre arme a un torque supérieur à 20, cette attaque inflige 2 dégâts supplémentaires et gagne un point de %.

❖ TIER 3

¹³Vous devez posséder le filin en question dans vos équipements à portée de main, la flèche étant de Sangressence elle ne nécessite ni d'attaque ni d'arc pour être lancée si vous le choisissez ou peut être celle de votre arme active

¹⁴Cette attaque nécessite que votre arme puisse attaquer (flèche ou carreau pour une arme à distance), cette technique peut explicitement réagir à un déplacement ou une action défensive, même si ceux-ci n'offrent normalement aucune réponse.

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♦ 1♣	Effectuez une attaque en tant que réaction celle ci ne consomme pas d'actions et est ininterrompible. Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
Marquer pour Mort	2	Actif (Abyssal)	9♦ 3♣	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 est ininterrompible.
Déluge d'acier	1	Passif (Kraken) Exclusif	5♦	Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire.
Talons aveuglants	1	Actif (Roc) CC Exclusif Réaction Transcendental	8♦ 4♣	Votre prochaine attaque inflige Aveuglement (★★★★) et gagne 2 ♣.

❖ TIER 4

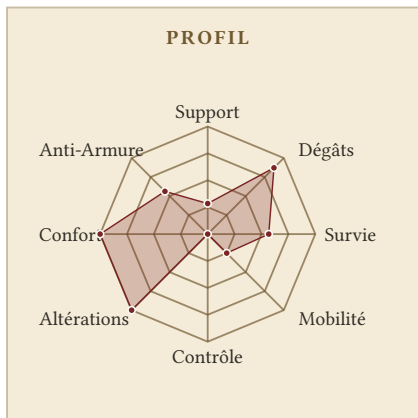
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tir Grappin	2	Actif (Djeien) Exclusif	3♦	Vous pouvez décider de dépenser 1♣ en plus des autres coûts de cette technique. Si vous faites ainsi votre action ne dépense pas de filin et compte comme ayant utilisé un filin renforcé (Intégrité 2, Prot 2) à la place.
Chasseur Implacable	1	Passif (Djeien) Unique (Mécanique)	10♦	Pour chaque attaque consécutive effectuée sans être pris pour cible par votre adversaire vous gagnez deux dés de combat temporaires, ces dés de combat ne 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♦	Cette attaque bénéficie aussi de (★★) aux altérations ; si elle échoue à infliger une altération gagnez 2♣.
Aspect du prédateur	1	Passif (Djeien) 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 Djeien	2	Passif (Djeien) Exclusif	9♦	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire. Une fois par combat, si vous vous jetez à terre à proximité d'un filin vous pouvez immédiatement vous placer dessus et bénéficier des bonus de se jeter à terre.

4.8. Guerrier Mage



PRÉSENTATION

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.



DIFFICULTÉ



❖ MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Résonance Prismatique

Lorsqu'il emploie successivement des éléments différents, le guerrier mage conserve une trace de chacun d'eux sous forme de *Résonance Prismatique*. Il peut laisser ces résonances s'accumuler pour préparer une convergence, puis les libérer afin que sa prochaine technique mêle les propriétés des éléments traversés ou renforce l'altération produite par leur rencontre. Cette mécanique l'encourage à construire une séquence élémentaire plutôt qu'à répéter indéfiniment la faiblesse la plus évidente, tout en lui demandant de décider entre une petite libération immédiate et une convergence plus ambitieuse, mais plus difficile à placer sans exposer ses alliés.

Jauge de Manaessence

Votre ⚡ 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 🔥, ⚔️, 🌿, 🌀, 💧, 🌪️, Glace (❄️), et ⚡.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transformation de la Jauge	1	Passif (Yénuï) Spécial	3♦	Votre Jauge devient une Jauge Manaescence, 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.
Guerrier prismatique	1	Passif (Yénuï)	2♦	Vos attaques et effets élémentaires infligent un dégât élémentaire supplémentaire.
Guerrier 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 utilisant Impact (1d6 + Psyché finale 1) sur une zone égale aux dégâts de l'impact initial Aire d'effet (Seuil de repositionnement 7 (2r), de parade 2 (1r)). Traitez ces dégâts supplémentaires comme deux instances de dégâts séparées.
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 finale 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 finale moins trois.
Réfraction élémentaire	1	Actif (Abyssal) CC Transcendance	5♦ 1✦ 1✦	Votre prochaine attaque de mêlée infligeant des dégâts plante votre arme active dans la partie de la créature ciblée. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 éléments uniques auquel vous avez accès ; si vous faites ainsi, dépensez autant d'actions pour canaliser votre Sangressence dans la plaie que vous n'avez choisi d'éléments et infligez les altérations simple liés à chaque élément choisi avec une difficulté de (★) + (★) pour chaque action dépensée dans votre canalisation.

❖ TIER 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 (+) dans 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 et dépensez une action neutre. Jusqu'à la fin du prochain tour, 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 accès à cet élément. À la fin du prochain tour, toutes ces marques se consommeront, infligeant 2 dégâts élémentaires par marque consommée ainsi. Vous pouvez choisir d'activer cet effet en même temps qu'une attaque.
Carapace prismatique	1	Actif (Rôc) Réaction	6♦ 2✦	Choisissez un élément auquel vous avez accès. Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à Psyché finale × 2 dégâts au prix d'une action gratuite, celui-ci recouvre une zone de Volonté finale mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède (++) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zéro le faisant disparaître prématurément.
Retraite prismatique	1	Actif (Abyssal) Exclusif	6♦ 2✦	Choisissez un élément auquel vous avez accès. Vous pouvez effectuer une action de mouvement dans n'importe quelle direction sur une distance égale à votre Volonté finale × 2 au prix d'une action gratuite. Vous laissez sur votre chemin une traînée élémentaire de 5 mètres de large infligeant Psyché finale dégâts

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				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 offensive maximum supplémentaire, une fois par tour vous pouvez faire que votre attaque inflige des dégâts élémentaires d'un élément auquel vous avez accès.
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.

❖ TIER 3

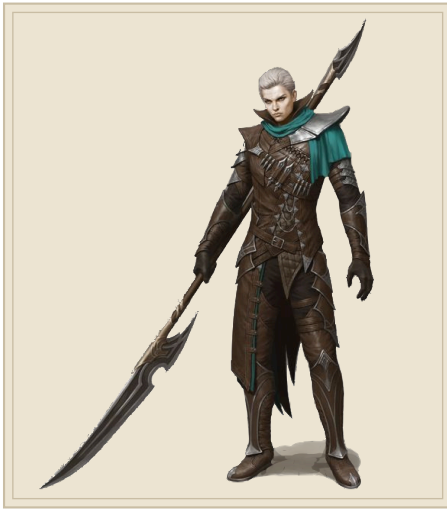
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
D'essence à matière	3	Actif (Célestial)	6 3	Vous pouvez détruire prématurément votre arme ou armure élémentaire, si vous faites ainsi, regagnez 1 et votre prochaine action gagnera 2 réussites maximum supplémentaires.
Révélation prisma- tiques	1	Actif (Yénuï) Exclusif	6 2	Dépensez jusqu'à 3 actions et choisissez un élément auquel vous avez accès – Vous infusez votre arme d'énergie élémentaire, transformant ses dégâts jusqu'à la fin du prochain tour. Si cette arme n'était pas élémentaire, elle perd autant de points d'intégrité que vous n'avez investi d'actions. Vos attaques gagnent un point de dégât et un point de par action investie et une réussite maximum supplémentaire.
Fléau prismatique	2	Actif (Yénuï) Exclusif	7 3	L'effet de cette technique et la durée de la marque sont désormais deux tours plus tard à la place.
Elan sangressance	1	Passif (Rôc) Exclusif	5	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Bourgeonnement incon- trolable	1	Actif (Tréant)	6 6	Votre prochaine attaque élémentaire laisse un <i>Bourgeonnement prismatique</i> sur votre cible à son point d'impact, ce dernier possède deux points d'intégrité, (+ +) en résistance dans l'élément de votre attaque et une taille <i>petite</i> . À chaque fois que la victime du <i>bourgeonnement</i> subit des dégâts élémentaires dans cette localisation, ce bourgeonnement gagne deux point d'intégrité. Choisissez l'un que vous n'avez pas encore sélectionné ce combat – points de fatigue ; points de vie ; résistance (un élément) ; Jauge ou dés de combat ; le bourgeonnement draine deux points de cette ressource. Lorsque ce bourgeonnement est détruit, distribuez les ressources drainées comme vous le souhaitez entre vos alliés.
Chatolement primordial	1	Actif (Yénuï) CC Exclusif Transcendental	7 2 4	En tant que coût supplémentaire pour utiliser cette technique, dépensez deux actions action neutre . Vous enchantez jusqu'à autant d'armes que votre volonté de base dans une zone égale a votre volonté finale fois dix ; ces armes gagnent un point d'intégrité pour le reste du combat et deviennent d'un type élémentaire auquel vous avez accès jusqu'à la fin de votre prochain tour.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ingérence prismatique	1	Actif (Yénuï) CC Exclusif	7 2	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez accès et inflige une altération simple liée à cet élément (★★) en plus de ses autres effets. Si votre cible résiste à cette altération, regagnez 1 et subissez 1 dégât sur votre torse.
Mue prismatique	1	Actif (Rôc) Exclusif Réaction	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 de que votre Psyché de base et 3. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres Aire d'effet Seuil de repositionnement 1 (1r), de parade 1 (1r). 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 prisma- tique	1	Actif (Rôc)	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

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				dégâts supplémentaires. Si votre arme n'est pas élémentaire elle subit elle aussi ces dégâts.
Rempart sangressance	1	Passif Yénui Exclusif	5 	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

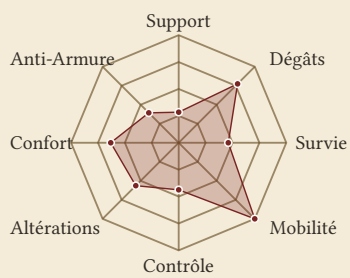
4.9. Lancier



PRÉSENTATION

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.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Suprémie Aérienne

Pour le lancier, le mouvement est à la fois une position défensive, une ressource offensive et une manière de préparer l'attaque suivante. Sa suprématie consiste à combattre dans les airs avec l'assurance qu'un autre chasseur ne possède qu'au sol : il peut enchaîner impulsions, changements d'angle et frappes sans attendre de retrouver un appui. Ce rythme lui permet de dicter les distances, mais l'oblige à planifier sa trajectoire et son point de sortie sous peine de finir isolé ou exposé.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol suspendu	1	Actif (Dragon)	4	Vous pouvez effectuer une action de mouvement 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 (Dragon) Exclusif	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 (Kraken) Exclusif	4	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Tourbillon d'acier	2	Passif (Kraken) Exclusif	4	Vous gagnez aussi une action offensive maximum supplémentaire.
Croc perce-échine	1	Actif (Dragon)	4 2	Pour chaque action de mouvement effectuée ce tour-ci, vous ajoutez +1 réussite maximum à votre prochaine attaque.
Dard acéré	1	Passif (Dragon)	6	Vous pouvez utiliser votre arme comme une arme de lancer sans malus et effectuer un tir avec votre compétence de maniement et votre réserve active, votre seuil de tir est de 6.
Dard acéré	2	Passif (Dragon) Exclusif	4	Une fois par tour, vous pouvez récupérer votre arme sans malus au prix d'une action gratuite (celle-ci rebondit et revient proche de vous).
Pal Sadique	1	Actif (Léviathan) CC Exclusif	5 1	Si votre prochaine action offensive inflige plus de 2 degrés de réussite avec des dégâts (✓), vous pouvez faire que celle-ci cause une Immobilisation (★★) et une 1 marque de Saignement (★★).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol fracturé	1	Actif (Dragon) Exclusif Réaction	8 3	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 . 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.
Pal Sadique	2	Actif (Léviathan) CC Exclusif	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 à la place. Vous ne pouvez gagner que (★★) de cette façon.
Assaut implacable	1	Passif (Roc)	5	Vous gagnez +5 de mouvement terrestre et +5 de mouvement aérien.
Piqué dévastateur	1	Passif (Roc) 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.
Guerrier insaisissable	1	Passif (Fenrir)	6	Si vous utilisez une armure légère ou aucune armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos repositionnements.

❖ TIER 3

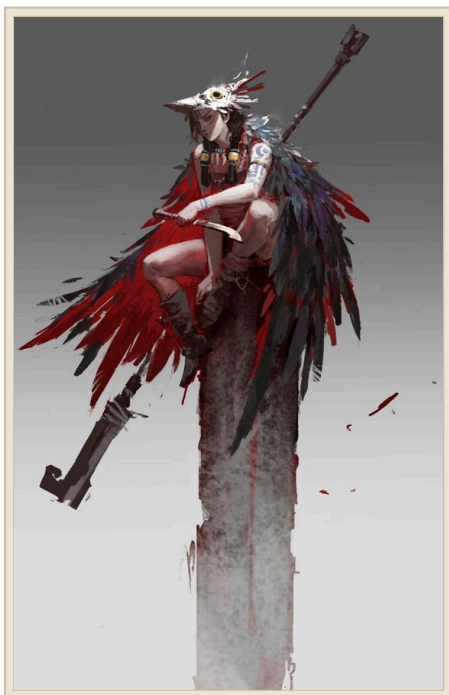
Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Forgé pour le Carnage	1	Passif (Abyssal) Exclusif	6	Les armes que vous maniez ayant un torque inférieur à 20 gagnent une réussite supplémentaire maximum. Celles ayant un torque supérieur ou égal à 20 gagnent +2 dégâts.
Furie d'Ether	1	Actif (Yénuï)	6 2	Dépensez une action gratuite — jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci,

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				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) Exclusif Final Tueuse de créature	9♦9♣	Dépensez une action de mouvement et une action offensive — 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 △ 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 est ininterrompible . (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.
Atterissage fracassant	1	Actif (Guivre) CC Exclusif Transcendental	6♦4♣	Votre prochaine attaque aérienne inflige Hémorragie interne et Renversement en plus de ses autre altérations d'une difficulté égale à (★) + (★) tout les dix mètre de chute jusqu'à un maximum de (★★★★).

❖ TIER 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. Si vous terminez votre tour dans les airs, vous pouvez choisir d'y rester pendant un nombre d'actions égal à votre niveau de marque avant de retomber au sol.
Appui Opportun	2	Actif (Dragon) Exclusif Réaction	8♦	Juqu'au début de votre prochain tour, tout chasseur a à proximité de cet appui peut l'utiliser pour se replacer dans une zone d'un demi-déplacement autour de l'appui au prix d'une réaction gratuite lors de la première utilisation, puis une réaction action neutre . Si ce chasseur était à terre, il peut choisir de se relever au prix d'une action gratuite à la fin de ce déplacement.
Projection Implacable	1	Actif (Béhémoth)	8♦2♣	Vous pouvez projeter une cible sur une distance égale à votre torque au prix d'une action gratuite , 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 à laquelle vous avez accès sous forme de dégâts purs .
Assaut implacable	2	Passif (Roc) Exclusif	8♦	Tant que vous maniez une arme d'hast vous gagnez +10 de mouvement et une seconde action gratuite de demi-déplacement à la place.
Tourbillon d'acier	4	Passif (Béhémoth) Exclusif	4♦	Vous bénéficiez d'une action offensive maximum supplémentaire. Vous pouvez désormais utiliser n'importe quelle action comme si il sagissait d'une action de mouvement.

4.10. Mage Bestial

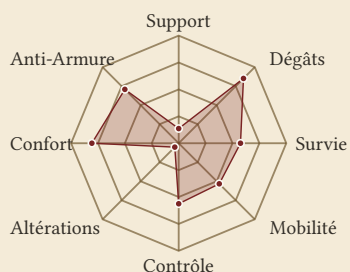


PRÉSENTATION

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 leurs proies.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Instinct Chimérique

Chaque fois que le mage bestial adopte un Aspect différent du précédent, il nourrit son *Instinct Chimérique*. Il peut libérer cet instinct pour conserver temporairement une propriété de l'Aspect qu'il abandonne au moment d'en adopter un nouveau. Il cherchera ainsi à alterner ses transformations pour répondre aux besoins immédiats, puis à choisir le moment où plusieurs traits doivent se chevaucher et former une chimère adaptée à la chasse.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Communion Sangrelementaire	1	Exclusif Spécial (Au choix)	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♦ au prix d'une action gratuite . 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 et fonctionne comme un passif). Vous gagnez accès à un élément naturel de la créature si celle-ci en possède un.
Aspect du Fenrir	1	Actif (Fenrir) Aspect Exclusif	5♦ 1♦	Changez l'apparence et les propriétés de vos mains en griffes au prix d'une action gratuite . Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : Griffes † Force de base/+1 † R 5 † 4 † 2 † 2 † Psyché de base. Si ces armes venaient à être détruites, vous regagnez immédiatement l'usage de vos mains.
Influx sanglant	1	Actif (Yénui)	6♦ 1♦	Vous regagnez Psyché finale points de vie sur une localisations de votre choix au prix d'une action gratuite ; vous pouvez dépenser ♦ 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 (Yénui) Exclusif	4♦ 1♦	Vous pouvez faire que vous et une cible à votre au contact regagniez ces points de vie à la place.
Aspect du Dragon	1	Actif (Dragon) Aspect Exclusif	5♦ 1♦	Dépensez action gratuite — 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° : Souffle † Psyché de base/+2 † R 4 † Portée Volonté finale † Cône 30° † 1. Aire d'effet Seuil de repositionnement 6 (2r), de parade 4 (2r) (Vous ne pouvez utiliser cette technique que si vous avez accès à un élément).
Aspect du Rôc	1	Actif (Rôc) Aspect Exclusif	3♦ 1♦	Jusqu'au début de votre prochain tour vous gagnez l'usage d'ailes au prix d'une action gratuite . 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♦ 1♦	Vous et votre cible effectuez un test de ☉, 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♦ 1♦	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 .

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Transanguination	1	Actif (Yénui) Exclusif Réaction	9♦ 1♦	Votre prochain aspect est une réaction gratuite et 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 au prix d'une action gratuite . Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de l'arme naturelle Crocs † Force finale/+4 † R 3 † 4 † 1 † 2 A. (Cette arme ne peut être utilisée pour parrer).

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Aspect du Baloth	1	Actif (Baloth) Aspect Exclusif	6♦1⚡	Dépensez une action neutre — Vous gagnez une armure naturelle sur toutes vos localisations ayant une valeur de protection égale à votre Volonté finale et une intégrité de 3. Si cette valeur de protection excède votre Force finale 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) CC Exclusif	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 offensive maximum supplémentaire.
Bestialité Guerrière	1	Passif (Fenrir)	6♦	Tant que vous maniez uniquement des armes naturelles ou ne maniez aucune arme, toutes vos attaques gagnent un bonus de dégâts égal à votre niveau de marque.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Aspect du Dragon	2	Actif (Dragon) Aspect Exclusif	6♦1⚡	Dépensez action gratuite — 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° : Souffle † Psyché finale/+2 R 4 Portée Volonté finale Cône 30° ⚡ 2). Aire d'effet Seuil d'esquive 2 (2tr), de repositionnement 4 (2tr).
Communion Sangre-mentaire	2	Aspect Exclusif Spécial (Au choix)	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 au prix d'une action gratuite 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.. et coulera une action du type associé). Les deux premières fois que vous achetez ce pouvoir, votre ⚡ 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 aussi 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
Influx du Béhémoth	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	6♦1⚡	Si vous effectuez une attaque celle-ci inflige aussi 2 dégâts supplémentaires et (+★) de Concussif supplémentaire.
Influx du Djieien	2	Actif (Djieien) Exclusif	4♦1⚡	Votre filin reste désormais jusqu'à la fin du combat. Votre premier remplacement sur la créature chaque tour est une action gratuite .
Lutte Territoriale	1	Actif (Guivre) CC Exclusif Transcendental	6♦3⚡	Dépensez action neutre — Vous prenez entièrement l'apparence d'un de vos aspects actifs jusqu'à la fin du tour ¹⁵ et effectuez une attaque d'un type de dégâts liés à cet aspect (si cet aspect ne possède aucun type effectuez des dégâts ○), si celle-ci inflige des dégâts elle inflige aussi l'altération liée à ces dégâts (★). Vous pouvez faire que la cible vous inflige dix dégâts d'un type de dégât qu'elle pourrait infliger avec une de ses armes naturelles ; si vous faites ainsi votre attaque ne peut être défendue et est ininterrompible et ses altérations sont augmentée de (★★). Jusqu'à la fin du combat augmentez tous les dégâts infligés et recus de 4 suite à l'utilisation de cette technique.

❖ TIER 4

¹⁵Vous pouvez toujours utiliser vos autres aspects actifs et cette apparence est purement cosmétique ne vous donnant ni les caractéristiques ni les effets de cet aspect

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Communion mentale	Sangre-	3 Exclusif Réaction Spécial Au choix	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 au prix d'une action gratuite 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) Les deux premières fois que vous achetez ce pouvoir gagnez un point de maximum.
Influx célestial	1	Actif Célestial Exclusif Réaction	8 2	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 4	Votre prochain aspect est une action gratuite , inflige +2 dégât par réussite supplémentaire, +1 et +1 R supplémentaire. Une fois par tour vous pouvez choisir d'infliger des dégâts abyssaux avec votre attaque.
Influx du Kraken	1	Actif Kraken	6 2	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 R et une réussite automatique.
Serres du Rôc	1	Passif Rôc Exclusif	5	Vous gagnez une action de mouvement et de défense supplémentaire.

De l'achat des traits, aspects et passifs

À retenir

Il est conseillé au **MJ** 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 17 dégâts 4.

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.

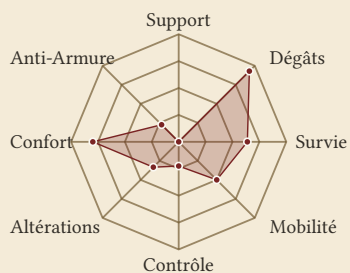
4.11. Maître-Lames



PRÉSENTATION

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.

PROFIL



❖ MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Métal Funeste

Le maître-lames est récompensé pour avoir préparé un arsenal et pour en faire circuler chaque pièce au fil du combat. Changer d'arme n'est plus un simple ajustement tactique : chaque lame différente contribue à une réserve de puissance qu'il peut libérer lors d'une attaque cruciale. Son jeu alterne ainsi des phases d'adaptation, où il exploite les propriétés de plusieurs armes, et des pointes de violence qui remettent son cycle à zéro.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Furie d'acier	1	Passif (Kraken) Exclusif	6♦	Vous gagnez une action offensive supplémentaire maximum.
Métal Funeste	1	Passif (Djeien) Unique (Méca- nique)	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 dépenser un point de fatigue et perdre toutes ces marques et gagner deux des de combat pour chaque marque ainsi perdue au prix d'une action gratuite . Si vous faites ainsi, toutes vos armes comptent comme n'ayant pas été utilisées ce combat.
Transcender l'acier	1	Actif (Abyssal) Exclusif	6♦ 1♣	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 exactement deux armes légères, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos esquives et pouvez bénéficier de l' sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique équipement. Le Torque requis reste égal à la somme des valeurs à une main des deux armes.
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 porté d'attaque, réduisez le coût de cette attaque d'une action (jusqu'à un minimum d'une action gratuite) ; elle est ininterrompible 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) CC	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) CC 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.

❖ TIER 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 ♠ 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) Exclusif Tueur de créa- ture	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 choisir d'utiliser une arme ou arme improvisée comme s'il s'agissait de votre arme active au prix d'une action gratuite . Utilisez les statistiques de votre arme active 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

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				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.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Fraction d'instant	1	Actif (Yénuï) Exclusif Réaction	6♦ 3♣	Votre prochaine action devient une réaction et est ininterrompible . 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' arme active avant et après cette attaque, cette attaque est une action gratuite à la place.
Acier trempé	1	Passif (Béhémoth)	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.
Maître de l'acier	3	Passif (Fenrir)	6♦	Toutes les armes que vous maniez avec un torque inférieur à 15 comptent comme des armes légères pour vous.
Dance d'acier	1	Actif (Fenrir) Exclusif Transcendantale	10♦ 3♣ 6♣	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez attirer à vous et équiper toutes les armes à à proximité au prix d'une action gratuite comme si elles étaient dans votre fourreau, si faire ainsi devrait faire passer cette arme à travers une cible vous pouvez faire que cette arme inflige une attaque avec deux réussites à cette cible. Jusqu'à la fin du tour vous pouvez dépenser deux points de fatigue pour regagner une action d'attaque.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Métal Funeste	1	Passif (Djeïen) 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 (Djeïen) 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) CC	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 manière.
Parade parfaite	2	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	5♦ 2♣	Cette parade devient une réaction.
Mirage d'acier	1	Actif (Yénuï) 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 active (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.

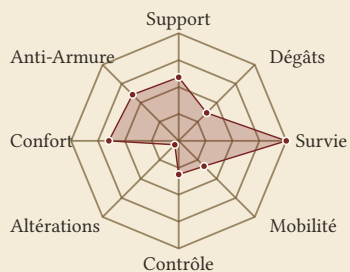
4.12. Protecteur



PRÉSENTATION

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.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Sous Pression

Le protecteur devient le plus dangereux lorsque la ligne de défense du groupe commence à céder. Il surveille les actions et les options restantes de ses alliés, puis transforme leur vulnérabilité en une brusque capacité d'intervention : rejoindre une position menacée, multiplier les défenses et reprendre le contrôle d'un tour qui semblait perdu. Cette puissance tardive encourage à garder son sang-froid sous pression, sans pour autant exposer volontairement le groupe pour la provoquer.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 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 équipements sont Super-Lourds. Une fois par combat, vous pouvez dégainer un bouclier gratuitement.
Flegmatique tels les cieux	1	Passif (Baloth)	2	Une fois par tour, réduisez les pertes d'intégrité de vos équipements d'un.
Flegmatique tels les cieux	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 finale.
Intervention vine	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 sur une distance égale au torque (estimé) de l'attaque. Placer un bouclier est une action de lancer sans visée, et est donc une action gratuite si vous l'avez équipé et en main, mais coûte une action neutre si vous devez le prendre et qu'il n'est pas facilement accessible.
Plisser les oreilles	1	Passif (Guivre)	7	Lorsqu'une attaque devrait vous prendre par surprise, vous pouvez faire un jet de Perception finale (★★★) pour ignorer les effets et malus liés à la surprise. Tous vos tests de Perception finale sont diminués de (-★).
Caillou inflexible	1	Passif (Baloth) Exclusif	5	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Intervention vine	2	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	7 2	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction défensive au prix d'une action neutre 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) CC Exclusif Réaction	6 1	Vous pouvez effectuer une attaque en tant que 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 (cette parade n'est pas une action gratuite).
Une tortue Destinée	1	Actif (Baloth)	6	Dépensez un point de fatigue et une action gratuite — vous vous infligez un malus de -5 en vitesse, et esquive. Toutes vos actions défensives gagnent un dé de combat gratuits. Vous pouvez mettre fin à cet effet à n'importe quel moment au prix d'une action gratuite (mettre fin à cette effet n'est pas une réaction).
Plisser les oreilles	2	Passif (Guivre) Exclusif Réaction	6	Quand une attaque est effectuée à proximité de vous, vous pouvez faire un test de Perception finale (★). 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.

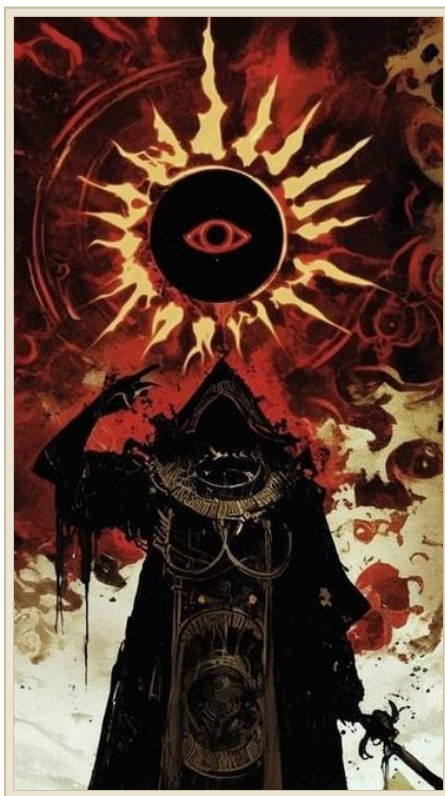
❖ TIER 3

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♦	Lorsque vous maniez exactement une arme et un bouclier, vous pouvez bénéficier du sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique objet. Le Torque requis reste égal à la somme du Torque de l'arme et du bouclier.
Sourire réprobateur	1	Actif (Béhémoth) Exclusif Réaction	6♦ 2♣	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un dé supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentés de (★★). N'utilisez cette action que lorsque votre cible vient de détourner son attention de vous.
Vengeance du dolmen	2	Actif (Guivre) Exclusif	6♦ 2♣	Vous pouvez choisir de dépenser deux points de fatigue en tant que coût supplémentaire pour effectuer votre attaque. Si vous faites ainsi vous pouvez faire en sorte que votre attaque devienne de type ▲ à la place de son type originel et gagne ♣ 2.
Indévergondable ragon-din	1	Passif (Baloth) Exclusif	6♦	Les équipements que vous maniez gagnent impénétrable (2).
Muret invincible	1	Actif (Célestial) Exclusif Réaction	12♦ 2♣ 6♣	Vous érigez des remparts de Sangressence titanesques autour de vous sur une zone égale à votre Volonté finale , toutes les cibles dans la zone ignorent jusqu'à autant de dégâts que votre Psyché de base fois dix et toutes les altérations liées à cette attaque.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tendre une joue pour en agresser une autre	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif Réaction	10♦ 1♣	Cette attaque bénéficie d'un degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentés de (★★) à la place.
Autocuisseur céleste	1	Actif (Baloth) Unique (Mécanique)	10♦ 3♣	Dépensez une action gratuite — Vous gagnez trois dés de combat, +5 en vitesse de déplacement et une action défensive jusqu'au début de votre prochain tour pour chaque allié ne pouvant pas utiliser une action normale défensive. Vous ne pouvez gagner plus de 9 dés, +20 de déplacement et deux actions de cette façon.
Outrecuidance mélancolique	1	Actif (Célestial)	6♦ 2♣	Dépensez une action gratuite — Jusqu'au début de votre prochain tour, résister aux altérations est diminué de (★★).
Muret inexpugnable	1	Actif (Célestial) Exclusif	8♦ 2♣	Dépensez 3 points de fatigue — Votre prochaine parade protégera une zone d'un rayon égal à votre Volonté finale 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 offensive maximum supplémentaire.

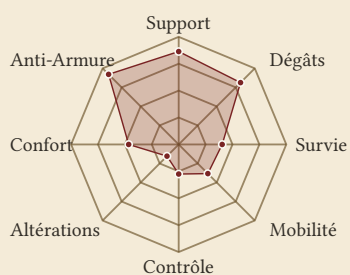
4.13. Sangremage



PRÉSENTATION

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*.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Pacte Abyssal

Le pacte pousse le sangremage à lire les blessures de tout le champ de bataille comme autant d'occasions distinctes. Les dégâts subis par ses alliés, ses ennemis ou lui-même nourrissent des branches différentes de son arsenal ; il doit donc anticiper l'ordre des actions et conserver la bonne combinaison pour la technique qu'il prépare. Son pouvoir grandit naturellement avec la violence du combat, mais sa faible marge d'erreur rend toute blessure volontaire ou toute attente excessive particulièrement dangereuse.

DIFFICULTÉ



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.
- **Aethéré** ● — Les techniques Aethérées Aethéré 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 six fois votre score de volonté et possède les mêmes modificateurs qu'une attaque standard à distance, cette attaque n'utilise aucune compétence et spécialité, vous n'avez pas de limite maximum au nombre de dés que vous pouvez lancer. Cette attaque est élémentaire d'un l'élément auquel vous avez accès et utilise votre **réserve de dés (réserve)** de Psyché comme **réserve de dés active (réserve active)**. (*Lorsque vous effectuez une attaque Sangremagique, vous ne pouvez lancer que vos dés de Psyché, et vous devez avoir déclaré la Psyché comme réserve active en début de tour.*).

Canalisation

Suite d'actions consécutives, pouvant se poursuivre sur plusieurs tours, investies avant le lancement d'une attaque ou d'une technique. La canalisation est un coût additionnel : rendre l'attaque ou la technique gratuite ne l'annule pas. Si le personnage utilise une autre action ou subit des dégâts avant de l'achever, la canalisation est interrompue et les actions déjà investies ne sont pas remboursées. Les coûts nécessaires au lancement de l'attaque ou de la technique ne sont cependant pas dépensés, puisque celui-ci n'a pas lieu.

Chaque fois que vous pourriez effectuer une action, vous pouvez plutôt l'investir dans la canalisation. Vous n'êtes pas obligé d'y investir toutes vos actions disponibles.

Dès que le nombre d'actions indiqué est atteint, la canalisation s'achève et la technique est lancée immédiatement. Payez alors son coût en ⚡, ou son coût alternatif, ainsi que ses éventuels coûts additionnels. La technique ne coûte aucune action supplémentaire.

Canalisation Élémentaire

Une canalisation, en particulier celle d'une technique élémentaire, peut produire des manifestations visibles autour de son utilisateur. Elles sont purement cosmétiques et leur apparence est choisie par le lanceur.

Bénédiction selon Yaratogoth

Lorsque vous devriez subir des dégâts léthaux, vous pouvez choisir de vous replacer sur la position que vous occupiez lorsque vous avez reçu cette altération. Si vous faites ainsi, ramenez les points de vie de chacune de vos localisations à la valeur qu'ils avaient immédiatement après les soins de **Persistance Achronique** ; vous ne pouvez plus être ramené à la vie par des pouvoir de tiers inférieur à cette technique, perdez cette altération. Cet effet ne restitue aucune autre ressource et ne retire aucune autre altération. Vous perdez cette altération à la fin du combat.

Techniques

❖ TIER 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Pacte Abyssal	1	Passif (Abyssal) Unique (Mécanique)		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 à n'importe quel nombre de cibles uniques dans votre champ de vision au prix d'une action gratuite .
Conflagration	1	Actif (Roc) Exclusif	8 3	Tribut() Effectuez un jet d'attaque Sangremagique seuil 7 — Créez une conflagration élémentaire d'une taille égale à votre Volonté finale, centrée sur votre cible ; cette attaque utilise Conflagration 5/+5 R 2 3 . Aire d'effet Seuil de repositionnement 4 (4r), de parade 1 (7r).
Emprise des Abysses	1	Actif (Léviathan) CC Exclusif	5 4	Tribut() Vous faites émerger autant de tentacules de Sangressence Abyssale que votre Intelligence au prix d'une action gratuite ; 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 R supplémentaires, 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 Tréfonds	1	Actif (Léviathan)	7 5	Tribut() Votre prochaine attaque inflige +3 dégâts supplémentaires et devient d'un élément de base de votre choix.
Influx des Tréfonds	2	Actif (Léviathan) Exclusif	7 3	Ravage() — Vous pouvez faire qu'une autre cible bénéficie aussi de cet effet en plus de vous.
Transfusion Abjecte	1	Actif (Tréant)	6 3	Tribut() Votre prochaine attaque inflige +2 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.

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Pacte Abyssal	2	Passif (Abyssal) Unique (Mécanique)	5	Au début de chaque un 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 finale 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 capacité qu'une fois par tour.
Ergots de Souffrance	1	Actif (Abyssal) Exclusif	8 4	Tribut() Effectuez un jet d'attaque Sangremagique à seuil 6 - Cette attaque invoque un pieu de Sangressence , celui-ci mesure jusqu'à 2 mètres. Si vous l'utilisez offensivement, utilisez Ergot 6/+4 R 4 3 2 Psyché finale ; le projectile se plante dans la cible s'il la touche. (<i>Cet ergot résiste à l'arrachement</i> ()).
Guerrier Sangressent	1	Passif (Abyssal)	6	Lorsque vous combattez sans armure une fois par tour vous pouvez faire que vos coûts en actions et canalisations soient diminués de un ; la première fois que vous vous jetez à terre chaque combat vous pouvez vous relever au prix d'une action gratuite.
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

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				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 utilise Vision astrale $\frac{1}{2}$ 6/+2 $\bar{R}$ 5 $\frac{1}{2}$ 1 sur une zone égale à cinq fois votre Volonté finale 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 Mj.</i>) Aire d'effet Seuil de repositionnement 1 (1r), de parade -4 (8r)

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rituel Impie	2	Actif (Abyssal) Exclusif	7 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$	Lors de vos trois prochaines actions gagnez au choix $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$. Vous pouvez utiliser cette action jusqu'à deux fois par tour. Regagnez $\frac{1}{2}$ à la fin de votre tour.
Conflagration	2	Actif (Rôc) Exclusif	4 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$	Ravage ($\frac{1}{2}$) Ces dégâts sont d'un élément de votre choix à la place, infligent 2 dégâts supplémentaires et bénéficient d'une réussite maximum supplémentaire.
Transfusion Abjecte	2	Actif (Tréant) Exclusif	5 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$	Ravage ($\frac{1}{2}$) 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 $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	Tribut ($\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$) Dépensez une action gratuite — 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 (Tréant) Exclusif	8 $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	Jusqu'à la fin du combat, vos Révélation s gagnent +1 $\bar{R}$ supplémentaire. Visions de Carnage — Canailisez 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 Révélation , 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 Sangremagique seuil 12 utilisant Détonation $\frac{1}{2}$ 6/+2 $\bar{R}$ 3 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$ 1 sur la position de chaque objet ainsi choisi. (<i>Les dégâts infligés sont du type de l'objet choisi</i>).
Persistance Achronique	1	Passif (Abyssal) Réaction Transcenden- tale	6 $\frac{1}{2}$ 5 $\frac{1}{2}$	Tribut (5 $\frac{1}{2}$ 5 $\frac{1}{2}$) Toutes les cibles de votre choix dans un rayon égal à dix fois votre Volonté finale peuvent choisir de regagner jusqu'à trois fois votre Psyché finale points de vie sur toutes leurs localisations ; si elles font ainsi, elles ne peuvent recevoir de soins jusqu'à la fin de leur prochain tour. Les chasseurs recevant ces soins peuvent choisir de sacrifier une action d'un type jusqu'à la fin du combat et une action maximum lors de leur prochain tour pour subir Bénédictio n selon Yaratogoth.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rituel Impie	3	Actif (Abyssal) Exclusif	8 $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	Vous pouvez choisir de n'effectuer qu'une seule action en tant que réaction. Regagnez $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ à la fin de votre tour à la place. Cette action ne coûte plus d' actions neutres à utiliser (elle devient donc une action gratuite).
Animation contre nature	2	Actif (Tréant) Exclusif	7 $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	Ravage ($\frac{1}{2}$) Lorsque cet effet prend fin, soignez également la cible d'autant de points de vie que votre Psyché finale répartis comme vous le souhaitez entre ses localisations.
Emprise des Abysses	2	Actif (Léviathan) CC Exclusif	5 $\frac{1}{2}$ 4 $\frac{1}{2}$	Vous pouvez faire que ces derniers ciblent une cible de votre choix plutôt qu'une cible unique ; si vous faites ainsi ils infligent un effet d'immobilisation augmenté de (★) pour chaque manifestation en plus de la première jusqu'à un maximum de (★★★★) à la place.
Ergots de Souffrance	2	Actif (Abyssal) Exclusif	4 $\frac{1}{2}$ 4 $\frac{1}{2}$	Pour chaque objet de Sangressence planté sur la localisation ciblée augmentez aussi votre seuil et vos dégâts de un point jusqu'à un maximum de 4.
Révélation	4	Actif (Célestial) Exclusif	8 $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	Jusqu'à la fin du combat, vos Révélation s gagnent deux dégâts supplémentaire. Visions de Jugement — Canailisez une attaque sur 8 actions. Vous matérialisez des éclairs élémentaires autour de vous. À la fin de votre canalisation, effectuez

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
				une attaque Sangremagique seuil 9 projetant tous ces éclairs en un seul point ciblé. Cette attaque utilise Jugement  9/+4 R 3  5  2) et change l'élément de tous les objets élémentaires 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  supplémentaires.

4.14. Spécialiste des Armes Lourdes



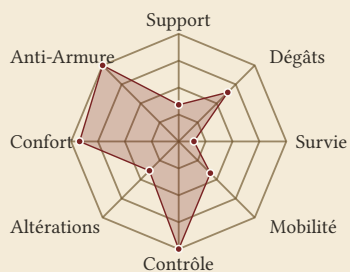
PRÉSENTATION

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.

PROFIL



MÉCANIQUE EXCLUSIVE

Delicate Destruction

La destruction nourrit la destruction. Le spécialiste cherche moins à user uniformément sa cible qu'à identifier ce qu'il peut briser maintenant — armure, membre, obstacle ou élément du décor — pour entretenir son offensive. Chaque rupture lui rend les moyens de provoquer la suivante et transforme le combat en une succession de craquements plus ignobles les uns que les autres.

DIFFICULTÉ



Techniques

❖ TIER 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.
Pleur de Montagne	1	Actif (Béhémoth)	4 2	Votre prochaine attaque gagne +4.
Caresse véhémement	1	Passif (Béhémoth) Exclusif	5	Vous bénéficiez d'une action offensive 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 finale, au prix d'une action neutre. 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	Cette action est désormais une action gratuite. Vous pouvez faire exécuter des manœuvres aériennes au projectile.
Tendre Bousculade	1	Actif (Béhémoth) CC Exclusif	4 3	Votre prochaine attaque gagne Renversement (★★★).

❖ TIER 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Attendrir un Monolithe	1	Actif (Baloth) CC	8	Vous pouvez choisir de dépenser 2 actions et 4 points de Fatigue à la place du coût normal de votre attaque. Si vous faites ainsi, augmentez vos réussites maximum de trois et doublez sa valeur de. Votre attaque ignore jusqu'à trois réussites défensives de sa cible et (+++) au. Jusqu'à la fin du prochain tour, vous bénéficiez d'un malus de -2 à l'esquive et la parade et -1 action maximum. Cette attaque devient et inflige Concussif (★★★) en plus de ses autres altérations.
Douce réprimande	1	Actif (Béhémoth) Exclusif 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 supérieur à 25. Vous réduisez tous les malus pour manier ces armes de 3 points à la place. Lorsque vous maniez exactement deux armes lourdes, vous pouvez bénéficier du sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique objet. Le Torque requis reste égal à la somme des valeurs à une main des deux armes.
Tendre Bousculade	2	Actif (Béhémoth) CC Exclusif Réaction	7 3	Votre prochaine action inflige Renversement (★★★★) et devient une réaction.
Pleur de Montagne	2	Actif (Béhémoth) Exclusif	6 2	Votre prochaine attaque gagne aussi +2.
Gambader Harnieusement	1	Actif (Béhémoth)	5 4	Vous pouvez choisir d'effectuer un mouvement avant votre prochaine action offensive. 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.

❖ TIER 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ressembler à un clou	1	Actif Béhémoth	6♦2♣	Dépensez une action gratuite — tous les tests de Force finale opposés à vous sont augmentés de deux degrés de difficulté jusqu'au début de votre prochain tour (cet effet n'est pas cumulatif).
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 CC Exclusif	8♦2♣	Dépensez une action gratuite — jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez faire que vos actions offensives infligent des dégâts ♣ à la place de leur type; si vous faites ainsi ces actions gagnent Fracturation progressive (★★), ignorent (+++) de résistance au ♣ et vous coutent deux point de fatigue en tant que coût additionnel.
Déni pugnace	1	Passif Baloth Exclusif	5♦	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire.
Guerrier guinguant	1	Passif Baloth	7♦	Lorsque vous maniez une arme nécessitant un Torque supérieur à 25 dans chaque main, vous pouvez bénéficier du sur-torque comme si vous vous concentriez dans un unique objet. Le Torque requis reste égal à la somme du Torque des deux armes.
Pincer affectueusement les joues	1	Actif Béhémoth Transcendance	6♦ 1♣5♣	Effectuez un test de Torque contre votre cible au prix d'une action gratuite, si vous réussissez vous pouvez forcer votre cible à effectuer une action de mouvement dans une direction de votre choix. Si vous échouez ou que la cible ne peut se déplacer, remplacez la cible sur une distance égale à votre Force dans une direction de votre choix. Vous pouvez vous agripper à la cible pour accompagner celle-ci dans son mouvement.

❖ TIER 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Écaler à la masse	2	Actif Guivre CC Exclusif	9♦2♣	Ignorez aussi tous les malus de précision sur vos attaques contondantes.
Emprunt innoportun	1	Actif Béhémoth	7♦3♣	Jusqu'à la fin du prochain tour 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 Élément de décor † Force finale/+1 R 2 ♣ 2 ♣ Force finale ♣ 5.
Delicate destruction	1	Passif Béhémoth Unique (Mécanique)	9♦	Lorsque vous brisez un membre ou un objet ayant au moins un point d'intégrité, regagnez 2♣. Vous ne pouvez pas gagner plus de 6♣ par combat de cette façon. (Les petits objets et consommables ne comptent pas pour l'activation de Délicate destruction).
Fracassement mélancolique	1	Actif Baloth Exclusif	9♦2♣	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 finale.
Affection exubérante	1	Passif Béhémoth Exclusif	5♦	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire.

Les métiers de l'artisanat

Il est bien souvent nécessaire aux chasseurs de pouvoir subvenir à certaines nécessités sans avoir à dépendre d'artisans pour cela, que ce soit pour réduire leurs coûts, pour pouvoir bénéficier du travail d'artisans une fois dans la nature, ou tout simplement par passion.

5.1. Armurier



Le rôle de l'armurier est — comme on pourrait s'y attendre — de créer armes, armures et gadgets. Cet art, assez subtil, fut inventé par les cultures humaines et ce n'est que relativement récemment que les chasseurs commencent à s'y prêter eux aussi. Leur apport à ce corps de métier s'est surtout manifesté par l'usage de matériaux jusqu'ici jugés « trop dangereux », « impossible à obtenir », ou « beaucoup trop solides pour être manipulés ». On leur doit également de grandes avancées dans les expérimentations liées à l'usage de matériaux de monstres.

En plus de ces avancées qui rejaillissent sur la culture humaine, certains chasseurs s'illustrent par leurs pouvoirs uniques de sangressence ; d'autres usant de leurs souffles ardent pour fondre des métaux normalement impossible à utiliser, d'autres mêlant leurs filins ou autres excréments à leurs créations — traçant ainsi une voix à part, et nouvelle, unique aux chasseurs.

Les chasseurs choisissant ce métier peuvent se garantir non seulement la disponibilité, mais aussi la qualité de tout leur approvisionnement d'armes et d'armures, ainsi que celui de leur groupe ; moyennant des installations ad hoc.

5.2. Cuisine



L'art de la cuisine est plus vieux que l'histoire elle-même ! Passion ancestrale inénarrable, depuis aussi longtemps que l'humanité a découvert le feu, elle s'en est servi pour sublimer le goût de ce qu'elle s'apprêtait à manger.

Pour les chasseurs, cependant, ce n'est qu'au contact des humains qu'ils découvrirent des usages si raffinés des flammes. Et, évidemment, « ce qu'ils s'apprêtent à manger » peut se révéler être *très* différent de ce qu'un humain considérerait appétissant, voire tout simplement comestible. Peu à peu, l'art des cuisiniers chasseurs se distingue de celui des humains : si ces derniers se focalisent sur la perfection du goût et de la saveur des ingrédients ; les chefs chasseurs, eux, tirent leur fierté de leur capacité à rendre les aliments les plus concentrés en sangressence, les plus toxiques et les plus dangereux — comestibles, dans le sens le plus

strict du mot, c'est-à-dire non létaux à la consommation, ni plus ni moins.

Inutile de dire que cette spécialité toute particulière n'a connu que peu de succès auprès de la culture humaine, à part de rares instances dans lesquelles des échanges avec des chasseurs permettent aux humains de découvrir tel ou tel ingrédient jusqu'ici inexploré boudé par les chasseurs puisque pas assez toxique.

Un chasseur se dédiant à l'art de la cuisine pourra assurer à son groupe non seulement moyen de se sustenter même en l'absence de toute ressource normalement apte à la consommation ; mais aussi, avec suffisamment de préparations et d'outils à sa disposition, d'en tirer des bénéfices durables qui peuvent changer l'issue d'une bataille.

5.3. Binousier



À l'instar de la cuisine, l'art de la brasserie chez les chasseurs est dérivé de celui des humains. Toutefois, si le cuisinier — comme le brasseur — parfait l'art de ne pas tuer le consommateur tout en mettant le plus d'ingrédients dangereux dans son œuvre ; ce dernier prend aussi à cœur un autre élément extrêmement important qui ne se trouve pas dans la cuisine : le titrage.

En effet, comme le brasseur humain, le binousier se soucie énormément de la satisfaction de ses clients (et de la sienne, s'il consomme ses propres produits) ; or, les chasseurs, plus qu'un goût subtil et raffiné cherchent une chose et une seule dans leurs bières : de l'alcool, un titrage très élevé et, si possible, beaucoup de ferment.

Il est de notoriété publique chez les chasseurs que les meilleures boissons sont les plus fortes, et les brasseurs s'appliquent donc à respecter ces traditions, et rivaliser d'ingéniosité pour rendre leurs boissons toujours plus toxiques, toujours plus concentrées — le tout préférentiellement sans tuer leur consommateur.

Un chasseur choisissant l'ingrat métier de binousier permettra à son groupe de bénéficier des effets uniques et extrêmement puissants que peuvent apporter l'alcool mêlé à différentes quantités

de sangressence plus ou moins diluées à des chasseurs et les adapter à leurs besoins — tout en leur donnant également une personne sur laquelle râler à propos de leurs repas pas assez arrosés.

5.4. Alchimiste



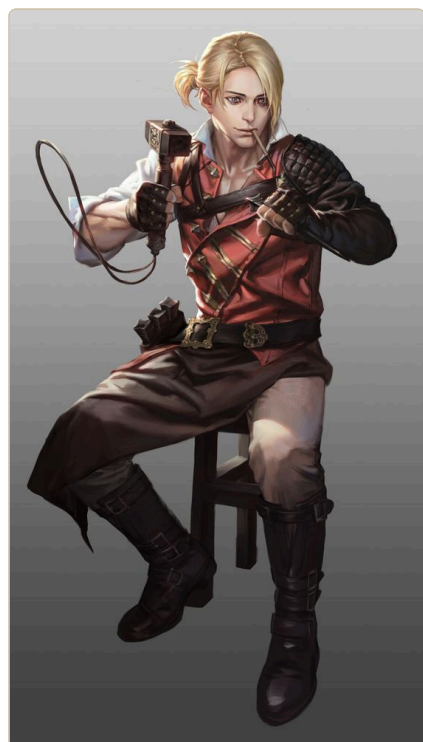
Le rôle de l'alchimiste est la création de potions, ces dernières servent autant de soins, de fortifiants ou de poisons selon le bon vouloir de leur créateur. Contrairement à la forge, ce métier a toujours été l'apanage des cultures des chasseurs — en tout cas en ce qui concerne les poisons.

C'est au contact des cultures humaines que les chasseurs apprennent les bénéfices que peuvent leur apporter des concoctions bénéfiques. Comme toujours, ils y rajoutent bien sûr leur... touche personnelle, y mêlant des substances absolument létales pour l'humain ; mais qui, chez les chasseurs, leur permet d'atteindre des hauteurs jusqu'ici impossibles.

Contrairement à l'art de la forge, dans lequel un certain nombre des innovations dont les chasseurs sont les pionniers rejaillirent sur la culture humaine, assez peu, voire aucune des avancées des chasseurs ne se retrouvent dans l'art des apothicaires humain.

Les chasseurs choisissant ce métier pourront garantir à leur équipe non seulement poisons redoutables avec lesquels enduire leurs armes ou autres outils de travail, mais aussi de puissantes drogues pour augmenter temporairement votre puissance, endurance, vitesse au combat ou beaucoup d'autres choses.

5.5. Maître des pièges



Cet art, aujourd'hui pratiqué presque uniquement par les chasseurs, fut pourtant initialement inventé par les humains, très désireux de tenir la faune innombrable de Draän éloignée d'eux. À leur contact, les chasseurs assimilèrent très vite ces techniques, et les adaptèrent très rapidement à leurs besoins et à leurs tactiques.

Ces pièges peuvent aller du simple rempart de bois ou d'acier, jusqu'aux fosses camouflées, épieux enduits de poisons, ou encore lianes entravantes, plate-forme à ressorts pour s'éjecter hors de portée, etc. La seule limite de cette profession est la créativité de ses pratiquants ; et si l'essor du métier prouve une chose, c'est bien que les chasseurs n'en manquent pas.

Cette discipline est si essentielle à la chasse, qu'elle est considérée comme une corde indispensable à l'arc de tous les chasseurs. Si certains y développent une passion véritable, il n'est tout simplement pas de chasseur digne de ce nom qui soit ignorant de l'art du maître des pièges.

5.6. Mineur et Herboriste



Expertise cette fois-ci bien humaine, et presque uniquement humaine ; parfois, obtenir des ressources est si dangereux que seuls des chasseurs peuvent en entreprendre la démarche. De ce fait, c'est bien souvent avec un certain regret que ces derniers doivent apprendre les arcanes de la géologie et botanique pour espérer reconnaître et récolter les minerais et plantes les plus rares, leur permettant ainsi de ne pas dépendre d'une éventuelle expédition dont la date semble toujours énigmatiquement être repoussée à plus tard.

Les chasseurs qui se prennent à ce genre de passe-temps savants sont souvent vus comme des érudits par leurs congénères. Quant aux implications que ce sobriquet peut avoir auprès des autres chasseurs varie beaucoup selon les cultures locales. Quoi qu'il en soit, choisir cette spécialité apportera au chasseur et à son équipe non seulement un moyen fiable et économique de récolter des ressources indispensables à tous les autres métiers ; mais aussi une connaissance de celles-ci qui peut s'avérer extrêmement utile dans les négociations pour leur obtention.

Explication des compétences

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

6.1. 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.

6.2. 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 **maîtrise** (♣).

6.3. 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.

6.4. Spécialité Finitions

Unique à chaque artisanat, cette spécialité intervient à la toute dernière étape de la création, permettant à l'artisan de peaufiner les moindres 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).

6.5. Le niveau d'artisanat

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

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

Ce résultat sera comparé à l'addition des difficultés (notées ♠ dans les tableaux) de tous les ingrédients — appelée **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.

6.6. Toxicité

Dans tous les artisanats résultant en des produits que les chasseurs sont amenés à ingérer, une composante très importante vient s'ajouter à la difficulté de la création proprement dit : l'endurance du système digestif des chasseurs.

En effet, les ingrédients aux effets les plus puissants sont souvent si toxiques qu'il est impossible de les consommer sans en souffrir des conséquences drastiques. Lors de la réalisation de repas, boissons ou potions, il est important de prendre note de la valeur totale additionnée des toxicités de tous les ingrédients (notée **toxines** dans les tableaux). Après avoir consommé le produit, le chasseur remplit sa jauge d'empoisonnement d'autant de points que cette valeur.

Un chasseur dont la **jauge de toxines**¹⁶ dépasse la valeur maximum encourt les pénalités suivantes :

Surempoisonnement	Effet
1 degré	Ballonnement un peu gênant qui persiste quelques heures.
2 degrés	Malaise persistant infligeant un malus de 2 à tous les tests pendant plusieurs heures.
3 degrés	Grands maux d'estomac, fièvre et potentiels vomissements durant une journée (malus de 2 dés à toutes les actions et -5 aux jets). La personne intoxiquée perd jusqu'à 1 point de vie (torse) au cours de la journée.
4 à 5 degrés	Intoxication totale, elle s'accompagne de plusieurs affections, paralysie, tremblements, coma, etc... Elle dure une journée et s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie par heure au cours de la journée.
6 à 7 degrés	Intoxication fulgurante, elle s'accompagne de plusieurs affections fortes, coma, delirium, arrêts respiratoires, etc... Cette intoxication s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie sur plusieurs localisations par heure pendant plusieurs heures.
Plus de 7 degrés	Intoxication nécrotique fulgurante, elle s'accompagne de plusieurs affections létales, arrêt respiratoire, arrêt cardiaque, nécroses, dysfonctionnement organiques, etc... Cette intoxication s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie par minutes sur plusieurs localisations durant plusieurs minutes. Si traitée, elle progressera vers une intoxication de tiers inférieur, si non traitée, elle progressera vers une mort ou mort définitive.

6.7. Coût et Rareté des matériaux

Le cout et la rareté (notés **coût** (☹) dans les tableaux) sont interchangeables et représentent la difficulté d'obtenir un ingrédient Chapitre 12.5.

6.8. Satiété

Dans le cadre de la cuisine, un plat possède un certain niveau de **satiété**, le consommer donnera cette valeur en points de **satiété** au personnage, jusqu'à son maximum. Une fois rassasié, le personnage bénéficie de tous les effets de nourriture du plat jusqu'à ce que sa **satiété** soit redescendue à zéro.

Un personnage ne pourra pas bénéficier de nouveaux effets de nourriture jusqu'à avoir perdu au moins la moitié de sa **satiété**. S'il fait ainsi, le personnage remplacera les effets de nourriture encore actifs par les nouveaux.

Il est possible de déterminer la quantité consommée d'un plat en déterminant la proportion de **satiété** du plat par rapport à celle du personnage. La taille de cette portion n'indique que la quantité de nourriture, pas les effets du plat – qui restent eux – inchangés.

¹⁶Le maximum de la **jauge de toxines** (voir la section Jauge d'empoisonnement) est directement déterminé par le niveau d'évolution du chasseur.

Par exemple

Un personnage avec une **satiété** de 6 consommera la totalité d'un plat à 6, la moitié d'un plat à 12 et une double portion d'un plat à 3. Chaque chasseur bénéficiera des mêmes effets de nourriture, mais certains auront coûté plus cher à l'équipe que d'autres.

Cette méthode n'est recommandée que pour déterminer à quel point les personnages mangent. L'utiliser extensivement, pour gérer l'inventaire et les ressources, peut devenir inutilement complexe et n'apportera à la narration que dans un cadre de rationnement ou survie en milieu hostile.

Une portion raisonnable

La **satiété** d'un plat devrait normalement être comprise entre la moitié et le double de la **satiété** maximale du chasseur qui le consomme. Cette fourchette sert à garder les portions, les effets et la toxicité du repas cohérents avec ce qu'un chasseur peut raisonnablement manger ; elle ne constitue pas une interdiction stricte.

En dehors de cette fourchette, le **MJ** peut considérer qu'une portion trop petite ne suffit pas à activer les effets de nourriture, ou qu'un plat excessivement copieux ou concentré apporte trop d'effets et de **toxines** pour être consommé comme une portion ordinaire. Il peut alors demander plusieurs portions, fractionner les effets, ajuster la toxicité ou à l'inverse simplement autoriser le repas si la situation reste vraisemblable.

La **satiété** est perdue à hauteur d'un point toutes les deux heures, et un point par scène d'action intense (combat, poursuite, escalade, etc...).

La **satiété** d'un chasseur est égale à six, plus un tout les deux stades d'évolution de la marque

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.

Choisir une arme dans la catégorie Super-Lourde changera le type de compétence utilisée pour la manier voir la section Compétences.

Par exemple

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

7.1. 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 MJ 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.

Par 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.

Repères des tableaux



Maitrise

niveau requis pour manipuler l'élément



Finition

niveau limité par la spécialité Finitions



Coût

rareté et difficulté d'obtention



Rechargement

actions requises entre deux attaques



Difficulté

niveau ajouté à celui de la recette



Équipement

arme, bouclier ou armure compatible

Forme	Maniement	Dég.	+	R	⚔	⚔	⚔	T2	T1	Modes	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Spécial	Diff.
Griffes légères	Tranchante	2	0	3	0	1	4	-	4	↘, [↙]	1	1	0	1	⚔ +2, Agilité +1, Mains libres	☆
Griffes moyennes	Tranchante	3	1	2	1	1	5	-	6	↘, [↙]	0	0	0	1	⚔ +1, Mains libres	★
Griffes lourdes	Tranchante	4	2	3	2	2	6	-	15	↘, [↙]	0	-2	-1	0	⚔ +1, Mains libres	★★
Griffes super-lourdes	Frienžä	5	3	3	3	2	6	-	28	↘, [↙], [[⚔]]	0	-2	-2	-2	2A, Agilité -1, Mains libres	★★★
Hast léger	Hast	1	2	4	1	1	2	5	13	↙, [↘]	2	0	1	0	⚔ +1, ⚔ +2, Agilité +1	☆
Hast moyen	Hast	2	3	3	2	1	3	10	15	↙, [↘]	1	-1	1	0	⚔ +1, ⚔ +1	★
Hast lourd	Hast	3	4	4	3	2	4	18	24	↙, [↘]	1	-3	0	-1	⚔ +1, ⚔ +1	★★
Hast super-lourd	Paysagiste	4	5	4	4	2	4	30	37	↙, [↘], [[⚔]]	1	-3	-1	-3	2A, ⚔ +1, Agilité -1	★★★
Épée légère	Tranchante	2	1	3	2	2	3	7	18	↘, [↙]	1	3	0	0	⚔ +2, Agilité +1	☆
Épée moyenne	Tranchante	3	2	2	3	2	4	12	20	↘, [↙]	0	2	0	0	⚔ +1	★
Épée lourde	Tranchante	4	3	3	4	3	5	20	29	↘, [↙]	0	0	-1	-1	⚔ +1	★★
Épée super-lourde	Haroht	5	4	3	5	3	5	32	42	↘, [↙], [[⚔]]	0	0	-2	-3	2A, Agilité -1	★★★
Marteau léger	Contondante	5	1	3	3	2	2	6	16	⚔	1	0	0	0	Agilité +1	☆
Marteau moyen	Contondante	6	2	2	4	2	3	11	18	⚔	0	-1	0	0	⚔ -1	★
Marteau lourd	Contondante	7	3	3	5	3	4	19	27	⚔	0	-3	-1	-1	⚔ -1	★★
Marteau super-lourd	Rhōdarak	8	4	3	6	3	4	31	40	⚔, [[⚔]]	0	-3	-2	-3	2A, ⚔ -2, Agilité -1	★★★
Hache légère	Tranchante	3	1	4	3	2	2	4	11	↘	1	0	0	0	⚔ +1, Agilité +1	☆
Hache moyenne	Tranchante	4	2	3	4	2	3	9	13	↘	0	-1	0	0	-	★
Hache lourde	Tranchante	5	3	4	5	3	4	17	22	↘	0	-3	-1	-1	-	★★
Hache super-lourde	Kahml	6	4	4	6	3	4	29	35	↘, [[⚔]]	0	-3	-2	-3	2A, ⚔ -1, Agilité -1	★★★
Arbalète légère	Distance	3	1	3	0	1	1	3	9	↙	1	-2	0	0	2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m, ⚔ +1, Agilité +1	☆
Arbalète moyenne	Distance	4	2	2	1	1	2	8	11	↙	0	-3	0	0	2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m	★
Arbalète lourde	Distance	5	3	3	2	2	3	16	20	↙	0	-5	-1	-1	2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m	★★
Arbalète super-lourde	Distance	6	4	3	3	2	3	28	33	↙, [[⚔]]	0	-5	-2	-3	2A, 2C, préchargée, ⚔ +2, 40 m, ⚔ -1, Agilité -1	★★★
Arc léger	Distance	1	1	4	0	1	1	5	-	↙	1	-2	0	0	1C, ⚔ +2, 60 m, ⚔ +2, Agilité +1	☆
Arc moyen	Distance	2	2	3	1	1	2	10	-	↙	0	-3	0	0	1C, ⚔ +2, 60 m, ⚔ +1	★
Arc lourd	Distance	3	3	4	2	2	3	18	-	↙	0	-5	-1	-1	1C, ⚔ +2, 60 m, ⚔ +1	★★
Arc super-lourd	Distance	4	4	4	3	2	3	30	-	↙, [[⚔]]	0	-5	-2	-3	2A, 1C, ⚔ +2, 60 m, Agilité -1	★★★
Bouclier léger	-	1	0	3	0	2	1	2	8	⚔	0	2	-1	-1	-	☆
Bouclier moyen	-	2	1	2	0	3	2	5	9	⚔	0	1	-1	-1	-	★

Forme	Maniement	Dég.	+	⚔	⚔	⚔	⚔	T2	T1	Modes	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Spécial	Diff.
Bouclier lourd	-	3	2	2	0	5	2	12	18	⚔	-2	2	-3	-2	⚔ -1, Agilité -1	★★
Bouclier super-lourd	-	4	3	1	0	9	3	20	33	⚔	-4	4	-3	-5	⚔ -2, Agilité -2	★★★
Armure légère	-	0	0	0	0	3	5	9	-	⚔	0	0	0	1	Agilité +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	Agilité -1	★★
Armure super-lourde	-	0	0	0	0	9	7	38	-	⚔	-2	-3	-4	-6	Agilité -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.

Par exemple

Dans les effets des matériaux, une notation telle que « Dégâts de type  +2 » est un bonus conditionnel propre à l'arme : lorsque cette arme inflige des dégâts , augmentez-les de 2. Cette notation n'ajoute pas  aux types de dégâts de l'arme et ne s'applique pas aux attaques ou techniques qui n'utilisent pas cette arme.

Par exemple

Dans les effets propres à la forge, une notation telle que « Torque +10 » augmente le **Torque requis par l'équipement** : celui-ci devient donc plus lourd ou plus difficile à manier. Il s'agit d'un malus. À l'inverse, « Torque -10 » réduit ce prérequis et constitue un bonus. Un effet modifiant exceptionnellement le Torque du personnage le précisera explicitement, par exemple « augmente votre Torque » ; la notation abrégée ne peut jamais être interprétée ainsi.

Matériau				Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Bois	0	☆	☆	Intégrité -1 ; Réduit les malus de Esquive et Parade de 1	Résistance (un élément) (+) ; Intégrité -1, Protection -1
Cuir	0	☆	☆	Dégâts -2 ; Réduit les malus de Discrétion de 2	Protection -1 ; Réduit les malus de Discrétion de 4
Acier	0	★★★	★	Intégrité +1	Intégrité +1
Bronze	0	4★	-★	Intégrité -1, Dégâts -1	Intégrité -1, Protection -1
Écaille	1	☆	★★	Protection +1	Résistance (une nature Physique) (+) ; Torque +10
Plumalithe	1	★★	★★	Torque -5 ; Précision -1	Torque -5 ; Parade -1
Critirium	2	★★★	★★	Vitesse +2 ; Intégrité -2	Vitesse +2 ; Protection -1
Sylvium	2	★★★	★★	Intégrité +1 ; Dégâts -1	Intégrité +3 ; Discrétion -5
Fer	2	★★★	★★	Les effets des matériaux augmentant les dégâts physiques gagnent +1 ; Intégrité -1	Les effets des matériaux augmentant les résistances physiques gagnent +1 ; Protection -1
Criellaine	2	4★	★★★	Dégâts +1 ; Torque +2	Résistance (un élément physique) (+) ; Torque +2
Admium	2	★★★	★★	Dégâts de type  +2 ; Vitesse -2	Réduit les malus de Esquive et Parade de 2 ; Vitesse -2
Mistrim	2	★★★	★★★	Torque -5 ; Dégâts de type  -2	Torque -5 ; Résistance  (-)
Scintilite	2	4★	4★	Réduit les malus de Vitesse de 4 ; Dégâts -1	Réduit les malus de Vitesse de 4 ; Protection -1
Mithril	3	4★	7★	Intégrité +1, Protection +1, Torque -8 ; Réduit les bonus des autres matériaux de Dégâts et Intégrité de 2	Protection +2, Torque -8 ; Réduit les bonus des autres matériaux de Protection et Intégrité de 1
Odrinc	3	5★	★★★	Les effets des matériaux augmentant les dégâts élémentaires gagnent +1 ; Intégrité -2, Dégâts -1	Les effets des matériaux augmentant les résistances élémentaires gagnent +1 ; Protection -1, Intégrité -2
Herkel	3	★★★	★★★	Les effets des matériaux augmentant les caractéristiques secondaires gagnent +1 ; Dégâts -1	Les effets des matériaux augmentant les caractéristiques secondaires gagnent +1 ; Intégrité -1
Vif Argent	3	6★	7★	Votre arme gagne  +1 ; Dégâts -2	Esquive +2, Vitesse +2 ; Résistance Physique (-)
Vistalt	3	4★	4★	Discrétion +2 ; Parade -2, Esquive -2	Discrétion +3 ; Parade -2, Esquive -2
Barylium	3	5★	4★	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) ; Esquive et Parade -2
Tiaum	3	5★	-★★	Intégrité -2	Protection -2
Cryolithite	3	5★	4★	Dégâts de type  +1 ;  -1	Résistance  (++) ; Résistance  (---)
Aquartz	3	5★	4★	Dégâts de type  +1 ; Dégâts -3	Résistance  (++) ; Résistance  (---)

Matériau	📏	🌟	⚔️	Effets sur les Armes	Effet sur les Armures et Boucliers
Nimbusite	3	5★	4★	Dégâts de type ⚡ +1 ; Protection -2	Résistance ⚡ (++) ; Résistance ⚡ (---)
Pulsarine	3	5★	4★	Dégâts de type ⚡ +1 ; Torque +5	Résistance ⚡ (++) ; Résistance 🌀 (---)
Pyroclaste	3	5★	4★	Dégâts de type 🔥 +1 ; Parade -2	Résistance 🔥 (++) ; Résistance ⚔️ (---)
Diapyrite	3	5★	4★	Dégâts de type ⚔️ +1 ; R -1	Résistance ⚔️ (++) ; Résistance ⚔️ (---)
Terralith	3	5★	4★	Dégâts de type ⚔️ +1 ; Vitesse -5	Résistance ⚔️ (++) ; Résistance 🌀 (---)
Sylvanite	3	5★	4★	Dégâts de type 🌀 +1 ; Esquive -2	Résistance 🌀 (++) ; Résistance 🔥 (---)
Nivendium	3	8★	6★	Les attaques de cette arme coutent une réussite supplémentaire à être esquivés ou parées ; Vitesse -2	Discrétion +4, Camouflage +4 ; Vitesse -2
Ombraélite	4	6★	6★	Dégâts de type ☾ +1 ; Torque +7	Résistance ☾ (+) ; Torque +7, Vitesse -2
Auredium	4	6★	6★	Dégâts de type ☾ +1 ; Torque +7	Résistance ☾ (+) ; Torque +7, Vitesse -2
Termentine	4	7★	4★	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 ; Dégâts de type Non Élémentaire -2	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 ; Résistance Physique (-)
Pyrochite	4	6★	4★	Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de 🔥 ; Dégâts -2, Intégrité -2	Les malus de vitesse et agilité de cet équipement sont remplacés par un malus de -3 en Psyché
Venturis	4	6★	4★	Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de ⚡ ; Dégâts -1, Intégrité -2	Les malus de discrétion et agilité de cet équipement sont remplacés par un malus de -3 en Volonté
Magozite	4	7★	4★	Transforme un type de dégât Élémentaire simple en un autre dans les effets de votre arme ; Torque +5	Pour chaque effet de matériaux ajoutant une résistance (positive ou négative) Élémentaire simple ajoutez une résistance Physique de votre choix de même niveau ; Torque +5
Razorite	4	7★	7★	Dégâts de type 🗡 +4 ; Torque +10, Protection -2	Résistance 🗡 (+++), Torque +10
Quakeite	4	8★	8★	Dégâts de type 🗡 +5, 🌀 +1 ; Torque +12, Intégrité -2	Résistance 🗡 (+++) ; Torque +12
Thornite	4	9★	9★	Dégâts de type 🗡 +6, 🌀 +1 ; Torque +14, 🌀 -2, Intégrité -2	Résistance 🗡 (+++) ; Torque +14
Gripbane	4	9★	5★	L'équipement résiste à l'arrachement (★★★★) ; 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	9★	4★	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
Zéphryte	4	7★	6★	Torque -12 ; Dégâts -2	Torque -12 ; Parade -2
Sombraliance	5	8★	5★	Intégrité +7, Les effets des matériaux augmentant les dégâts gagnent +2 ; Torque +15	Intégrité +7, Les effets des matériaux augmentant la protection gagnent +2 ; Torque +15
Ecaille d'Agrundur	5	6★	4★	Les effets des matériaux augmentant les dégâts sont multipliés par 2 ; Intégrité -2, Torque +10	Les effets des matériaux augmentant les résistances physiques gagnent +2 ; Protection -3, Torque +10
Ecailles de Peisteroche	5	7★	★★★	Vos attaques infligent une marque de Poison (★★) en plus de leur dégâts ; A la fin de chaque tour, gagnez une marque de Poison (4★)	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 (4★)
Serre de Limurgh Pélagique	5	6★	4★	A chaque fois que vous effectuez une attaque, changez les types de dégâts de votre arme en dégâts Élémentaires alternant entre ⚡ puis 🔥 ; Résistance ☾ (---)	Les altérations liés au éléments et au climat sont réduites de (★★★) ; Résistance ☾ (-)
Crocs d'Avrendyr Man-géclat	5	5★	★★★	Si vous effectuez une attaque d'un élément de couleur 🌀, cette arme gagne +2 dégâts jusqu'à la fin du tour	Si vous effectuez une action d'un élément d'une couleur 🌀, gagnez +2 en Agilité et Force
Vitalis	5	4★	4★	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	12★	5★	Intégrité +5 ; Si un effet devrait faire perdre plusieurs points d'intégrité à cette arme, elle en fait perdre un seul à la place	Intégrité +5 ; Si un effet devrait faire perdre plusieurs points d'intégrité à cette armure, elle en fait perdre un seul à 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 ⚔.

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		📖	⚔	🛡	Effet
Lanière simple	🛡	0	☆	★★★	Votre bouclier gagne Mains libres ; Parade -1
Affilage	⚔ 🛡	0	★	☆	Dégâts +1 Intégrité -1
Matériaux ergonomique	⚔ 🛡 🛡	0	★	★★★	Ajoute un ½d d'Agilité
Matériaux souples	⚔ 🛡 🛡	0	★	★★★	Réduit les malus de Discrétion de 3
Peaufinage	🛡 🛡	0	★	★★★	Protection +1 Vitesse -2
Renforcement	⚔ 🛡 🛡	0	★	4★	Intégrité +1
Évidement structurel	⚔ 🛡 🛡	0	★	★★	Torque -2 ; Intégrité -1
Porte Malice	🛡	1	★	★★★	Vous disposez d'un emplacement de potion d'accès rapide
Fourreau de Fortune	🛡	1	★	★★★	Vous disposez d'un fourreau d'accès rapide pour une arme d'une catégorie lourde ou moins
Compaction	⚔ 🛡 🛡	1	★★★	5★	Intégrité +2
Cure de cohésion	🛡 🛡	1	★★	5★	Résistance physique au choix (+)
Remaniement totale du design	⚔ 🛡	1	★	★★★	Changez la nature de dégâts Physique de votre équipement pour une autre ; Dégâts -1, Torque +4
Rematriçage	⚔ 🛡 🛡	1	★★	★★★	Torque -5
Trempage	⚔ 🛡	1	★★	5★	Dégâts +1
Jouet mesquin	⚔	1	★★	★★★	Votre arme peut être maniée avec n'importe quelle reserve ; ne peut être utilisé que sur une arme légère
Bandoulière à Babioles	🛡	1	★★	★★★	Vous disposez de trois emplacements de potion d'accès rapide
Brutalité débordante	🛡	2	★★	★★	Dégâts +4 ; R -1
Harnachement simple	⚔	2	★★	4★	Votre arme gagne Mains libres ; Intégrité -1
Abrasage à Chaud	🛡 🛡	2	★	★★★	Résistance à un type de dégât Physique (+) ; Agilité -1
Affilage Sangrétique	⚔ 🛡	2	★★	5★	Dégâts +2 ; Précision -1
Baiser du Djieien	⚔	2	★★★	5★	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 ; Dégâts -2
Élégant rechargement	⚔	2	★★★	5★	La temps de rechargement de l'arme est divisé par deux (arrondi au supérieur) ; Intégrité -2
Laminage Minutieux	🛡	2	★	★★★	Vitesse +5 ; Protection -2
Incrustation Volcanique	🛡	2	★★★	4★	Résistance 🔥 (+) ; Résistance à toutes les altérations de type 🔥 (+★) ; Discrétion -3
Incrustation d'Aquartz	🛡	2	★★★	4★	Résistance 💎 (+) ; Résistance à toutes les altérations de type 💎 (+★) ; Vitesse -2
Incrustation de Nimbusite	🛡	2	★★★	4★	Résistance ☁ (+) ; Résistance à toutes les altérations de type ☁ (+★) ; Dégâts -2
Lustrage à l'Huile de Léviathan	🛡	2	★★	4★	Agilité +1, Charisme +1 ; Discrétion -4
Habillage mimétique	🛡	2	★★★	5★	Choisissez un terrain lors de la création de l'armure (forêt, roche, neige, marais etc...). Tant que vous évoluez dans ce terrain, vous gagnez Camouflage +5 ; Parade -2, Esquive -2
Modification majeure du design	⚔ 🛡	2	★	☆	Ajoutez un mode [dégradé] à votre arme parmi les types de dégâts Physiques ; Parade -4
Rééquilibrage de Jet	⚔	2	★★	★★★	Cette arme peut être lancée sans malus avec une portée de 10 mètres ; Parade -3
Rematriçage Runique	⚔ 🛡 🛡	2	★★	4★	Torque -7 ; Esquive -2
Sangrification Légère	⚔ 🛡 🛡	2	★★	4★	Protection +1 ; Discrétion -1, Torque +5
Sangrivoile	🛡	2	★	★★★	Discrétion +2 ; Protection -1
Sillage Minutieux	⚔ 🛡	2	★★	5★	Précision +1 ; Dégâts par réussite -1
Cervisage à Froid	🛡	2	★★★	5★	Agilité +1, Vitesse aérienne +5 ; Force -2

Nom de la finition					Effet
Foisons de fourreaux		2	★★	★★★	Vous disposez de deux fourreaux d'accès rapide d'armes d'une catégorie lourde ou moins et un fourreau d'accès rapide d'objet de n'importe quelle catégorie ; Discrétion -2, Parade -1
Ceinture Blindée		2	★★★	5★	Vous disposez de deux emplacements de potion d'accès rapide, résiste à l' arrachement (★★), ils possèdent 2 ; Parade -1
Baudrier Blindé		2	★★★	5★	Vous disposez de deux fourreaux d'accès rapide pour des armes ou boucliers de n'importe quelle catégorie résiste à l' arrachement (★★), ils possèdent 2 ; Discrétion -1, Esquive -1,
Matériaux réutilisés		2	★	-★★	Intégrité -2
Alignement Minutieux		3	★★★	4★	La portée de l'arme est augmentée de moitié ; Torque +5, Vitesse -1
Incrustation de Pyroclaste		3	★★★	5★	Résistance (++) ; Résistance à toutes les altérations de type (+★) ; Agilité -2
Amincissement par Nimbusite		3	★★★	6★	Gagne +1 dégât par réussite sur les attaques aérienne ; Dégâts -1, Précision -2
Barbelage Sangrechair		3	★★	4★	Lorsque vous infligez des dégâts avec cette arme infligez une marque de Saignement (★★) ; Intégrité -2, Précision -1
Dentelage Sangrétique		3	★	4★	+3 ; Dégâts par réussite -1
Habillage Runique		3	★★	★★★	Résistance à un type de dégât Élémentaire simple (+) ; Protection -1
Sublimation Runique		3	★★★	6★	R +1, Précision -2
Harnachement complexe		3	★★★	5★	Votre équipement gagne Mains libres , résiste à l' arrachement (★★) ; Torque +10
Sangrification Profonde		3	★★★	5★	Protection +2 ; Précision -1, Torque +10
Affûtage Élémentaire		3	★★	5★	Dégâts Élémentaires de l'équipement +2 ; Dégâts Physiques -1
Glyphe d'Amerture		3	★★	5★	Les altérations infligées à l'aide de cet équipement sont augmentés de (★) ; R -1
Résonance Brisemontagne		3	★★	4★	Force +2, Volonté +2 ; Précision -2
Architecture alvéolaire		3	★★★	5★	Torque -10 ; Intégrité -2
Violence simpliste		3	★★★	★★★	Dégâts par réussite +3 ; R -1
Sillage Runique		3	★★★	5★	Précision +2 ; Dégâts -2
Incrustation de Diapryrite		4	★★★	6★	Résistance (+) ; Résistance à toutes les altérations de type (+★★) ; Volonté -3
Désacration Abjecte		4	★★★	6★	Dégâts +5 ; Volonté -2, Résistance (--)
Assemblage audacieux		4	-★★	★★	Torque +12
Tarière Sangrifière		4	★★	★★★	Cet arme résiste à l' arrachement (★★) ; Torque +4
Incrustation élémentaire		4	★★★	6★	Choisissez un type Élémentaire simple lors de la création de votre arme. La première fois que vous dégainiez cette arme chaque tour, ses dégâts deviennent de ce type élémentaire lors de leur prochaine attaque ; Dégâts de type Physique -4
Fureur d'Aamarosst		4	★★★	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 4 points d'anti-matériel
Baiser de Ssjakkradin		4	★★★	5★	+1 ; Dégâts -2
Aurification Empyréenne		4	★★★	5★	Résistance (++) ; Les altérations subies sont augmentées de (★★)
Avilissement Pervers		4	★★★	5★	Résistance (++) ; Toutes les pertes de points de vie sont augmentées de 3
Sillage Briséchine		4	★★	4★	+3 ; Vitesse -4, Camouflage -1
Mortelle Perfection		5	★★★	6★	R +2, Dégâts -4

7.2. 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.

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.

Repères des tableaux					
	Maîtrise niveau requis pour utiliser l'ingrédient		Coût rareté et difficulté d'obtention		Difficulté niveau ajouté à celui de la recette
	Toxicité points ajoutés à la jauge d'empoisonnement		Assaisonnement niveau limité par la spécialité Assaisonnement		

Ingrédient	Partie	📖	🔍	🔥	💀	Satiété	Effet
Volmet (Volaille)	Aile	0	★★★★	4★	★	★★★★	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 ⚡ (-)]
Ragragul (Baloth)	Faux-filet	1	★★★★	4★	★	★★★★	Actions défensives maximum +1
Shadrix (Röc)	Cuisse	1	★★★★	5★	★	★★	Initiative +1, Vitesse +5 ; [Résistance 🌀 (-)]
Borekkoï (Béhémoth)	Jambon	1	4★	4★	☆	4★	Gagnez deux points de fatigue maximum temporaire
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Cuisse	1	★★★★	★★	★	★★	Résistance Poison (★★)
Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	Bavette	2	★★★★	4★	★	★★★★	Actions offensives maximum +1
Ayunda des Brunes (Béhémoth)	Paleron	2	4★	★★★★	★★	★★★★	Dés de la réserve active +3 ; [Vos attaques Physiques infligent 2 dégâts de moins]
Crispave (Röc)	Cuisse	2	★★★★	★★★★	★	★★	Précision +1, Résistance Venturis (★)
Baloth Joueur (Baloth)	Steak	2	★★	4★	★	★★★★	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	★★★★	4★	★★	★	Résistance Secousse (★★★), Torque +10 ; [Dés de la réserve active -4]
Yggdrishen (Abyssal)	Steak	2	4★	4★	★★	★	Résistance Incinération (★★) ; [Résistance ☾ (-)]
Chrysirde (Djiejien)	Pourpre Miel	2	★★★★	6★	★★	★	Résistance Ionisation (★★)
Hydrequin Plongeur (Röc)	Cuisse	3	4★	4★	★★	★	Actions de mouvement maximum +2, Nombre d'action offensive -1
Baloth Briséchine (Baloth)	Steak	3	4★	5★	4★	★★★★	Vos attaques infligent 1 dégât supplémentaire; [Résistance Débilitation et Confusion (+★★)]
Chtatis Yadra (Fenrir)	Steak	3	4★	7★	★★★★	★★	Initiative +2, Vitesse +10 ; [🌀 -10]
Gystori Impétueuse (Röc)	Aile	3	4★	5★	★★	★★★★	Précision +3 ; [Dés de la réserve active -3]
Hodrevyr Astucieux (Kra-ken)	Tentacule	3	★★	★★	★	★★	Résistance Asphyxie (★★★), Résistance Suffocation (★★), Vitesse aquatique +5
Fandrasil Sournoix (Fenrir)	Ventre	3	★★★★	5★	★★	★★★★	Discrétion +4, Camouflage +4, Vigilance +1 ; [Vitesse -1]
Ljaork Fourbe (Fenrir)	Steak	3	4★	4★	★★★★	★★★★	Esquive et Parade +3 ; [Résistance Physique (-)]
Léaraasic'h (Léviathan)	Filet	3	5★	7★	★★	4★	Augmente le seuil des actions défensives de +2 ; [actions offensives maximum -1]
Mjonn (Fenrir)	Hampe	3	5★	6★	4★	★★★★	Esquive et Parade +4 ; [Actions maximum -1]
Harkti Traj (Abyssal)	Steak	3	★★★★	★★★★	★	★★	Résistance Corrosif (★★)
Esjandir Nacré (Guivre)	Steak	3	4★	4★	★★★★	★★★★	Résistance Sonné (★★★) ; [Initiative -2]

Ingrédient	Partie	📖	🍴	🌿	💀	Satiété	Effet
Vespera Stridente (Röc)	Blanquette	3	★★★★	★★★★	★★	★★	Résistance Combustion (★★), [Résistance Ionisation (+★★)]
Vathaknor Familier (Yénuï)	Bajoue	3	4★	★★★★	★★	★★	Résistance Enchevêtrement (★★★★), Vitesse +10 ; [Torque -15]
Zizfir Reclus (Yénuï)	Steak	3	★★★★	4★	★★★★	★	Résistance Sonné (★★); [Vitesse -2]
Aggränvkis des Tréfonds (Kraken)	Tentacule	4	5★	4★	★★★★	★★★★	Dés de la réserve active +6 ; [Vos attaques infligent 3 dégâts de moins]
Abbrabacite Bougon (Baloth)	Échine	4	6★	4★	4★	★★	Vos attaques [Physiques] infligent 4 dégâts supplémentaires ; [Dés de la réserve active -2]
Tjiennkis des Marais (Djieien)	Cœur	4	5★	7★	4★	4★	Parade +3, Précision +1 ; Aveuglement (★★), [actions offensives maximum -1]
Ulcen Clairvoyant (Célestial)	Cervelle	4	4★	4★	★★	★★	Résistance Consomption (★★), Résistance Chaos (★),
Kayarothe Abject (Abyssal)	Cuisse	4	5★	6★	5★	★★★★	Résistance Mutilation , Saignement et Décapitation (★★★★); [seuil de Transcendance -1] , Résistance (---)
Ssjakkradin Songetoile (Djieien)	Chair	5	5★	5★	★★★★	4★	Lorsque vous infligez des dégâts vous infligez Immobilisation (★) en tant qu'effet supplémentaire
Yukuÿojin Étoilé (Yénuï)	Hémacite	5	6★	6★	★★★★	★★★★	A chaque fois que vous attaquez, ajoutez [2] dés à votre réserve active ; [seuil de Transcendance -1]
Arjatayu (Röc)	Aile	5	5★	9★	4★	4★	Précision +5, Résistance Harmonie (★★)
Tsjienist Tissemort (Djieien)	Chair	5	5★	7★	4★	★★★★	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 d'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 de toxines maximum temporaire
Bluk'ta (Oignonos)	1	☆	-★★★★	☆	★	Diminue la difficulté de la recette
Antaris (Riz)	2	★★	★★	-★★★★	★★★★	Diminue la toxicité de la recette
Vegilous (Tomates)	2	★★	4★	☆	★	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Tiblin (Potirons)	3	★★	-★★★★	☆	★★	Diminue la difficulté de la recette
Ardanta (Racine)	3	★★	★★★★	☆	★★★★	Gagne cinq points de jauge de toxines maximum temporaire
Taltos (Patates)	3	★★	4★	★★	★	Augmente une valeur de résistance des effets de la recette (★★) ou (+)
Cerfa (Carottes)	3	★★★★	5★	☆	★	Diminue de moitié les effets [marqués] de la recette
Falium (Champignons)	4	4★	7★	★	★	Supprime les effets [marqués] de la recette

Enfin, la dernière étape fait usage de votre spécialité *Assaisonnement* : vous pouvez choisir 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 MJ. Le total d'assaisonnements différents utilisés, indiqué par ∑, ne doit quant à lui pas 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	📖	∑	🍴	💀	Effet
Criments Oisifs	0	★	★★	☆	Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de compétence
Cramenbouche	0	★	★★	☆	Dés de la réserve active +1
Motlemorve Fade	0	★	☆	-★	Chr -1 lors du repas
Grandchoix Fumés	1	★	★★	☆	Dégâts 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 (Yénuï)	1	★	★★	☆	Chance +1 et Charisme +1
Glaffok Moulu (Kraken)	1	★	★★	☆	Actions défensives et mouvement maximum +1
Sauce Oxyfran (Djieien)	1	★	★★	☆	Intelligence +1

Nom	📖	🔥	🛡️	💀	Effet
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 Yénuï	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	★★	★★★	☆	Actions 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 ; actions offensives maximum +1
Ayuloth Nature (Yénuï)	3	★★★	4★	☆	Chance +2, Volonté +2, Intelligence +2 et Psyché +2 ; Agilité -1 et Force -1
Varec Yuon (Leviathan)	3	★★★	4★	☆	Actions 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 ; actions 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	★★	4★	☆	Dégâts des attaques élémentaires +2 ; actions défensives maximum -1, Psyché -1
Krakoles	4	★★	★★★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +2 ; Charisme -1
Consommé de testicules de Fenrir	4	★★	★★★	☆	Précision +1 ; Dés de la réserve active -1
Martelade (Béhémoth)	4	★★★	4★	☆	Intégrité des armures naturelles +2, Force +2, Volonté +2 ; Perception -1, Agilité -1, Esquive -2
Bepricots Secs (Béhémoth)	4	★★★	4★	☆	Force +3, Dés de la réserve active +1 ; actions offensives maximum -1, Psyché -2
Sauce Coursevent (Fenrir)	4	★★★	4★	☆	Agilité+3 et Esquive+3 ; actions offensives maximum -1, Force -2
Salive de Guivre	4	★★★	4★	★★	Force +3 et Agilité +3 ; Intelligence -1, Psyché -1 et Satiété -2
Astoris Mélasseux	4	★★	★★★	★	Intelligence +2, Vos pièges 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	★★★	4★	☆	Perception +5 ; actions défensives maximum -1, Volonté -1, Force -1
Batouillé Mou	4	★★★	4★	☆	Charisme +5, Dés de la réserve active +3, Parade +1, Perception +1 ; Agilité -1
Rakmandou	4	★★★	4★	☆	Psyché +5 ; Précision -1, Agilité -1, Volonté -1, Perception -1
Mayonnaise d'Oeuf de Röc	4	★★★	★★★	☆	Esquive +2, Vitesse +5 et Vitesse aerienne +5 ; Chance -2 et Force -2
Ghargouli (Abyssal)	4	★★★	4★	★	Dégâts des attaques élémentaires +3 ; Dés de la réserve active -2, Volonté -1
Frankis	5	★★★	4★	☆	Dégâts de base des armes naturelles +6, Dégâts par réussite +1 ; Ne peut plus utiliser d'armes non naturelles, Intelligence -2, Charisme -2
Moellé Fricassé de Fenrir	5	★★★	4★	☆	Précision +2, Charisme -1, Chance -1
Sacpourri de Djeien	5	★★★	4★	☆	Intelligence +2, Lorsque vous infligez une blessure à l'aide d'un piège, ajoutez votre Intelligence aux dégâts infligés ; Force -2
Stovidon	5	★★★	4★	☆	Nombre de dés de réserve +4, Esquive et parade +4 ; action de mouvement maximum -2, Agilité -2

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.

Repères des tableaux			
	Maitrise niveau requis pour utiliser l'ingrédient		Coût rareté et difficulté d'obtention
	Toxicité points ajoutés à la jauge d'empoisonnement		Temps durée de préparation ou de fermentation
	Arrangement niveau limité par la spécialité Arrangement		Difficulté niveau ajouté à celui de la recette
			Titrage points à investir dans les effets

Ferment					Préparation	Fermentation
Blé	0	★★	☠	★★	Ⅹ	4Ⅹ
Houblon	0	★★	☠	★	ⅩⅩⅩ	ⅩⅩ
Miel	0	4★	☠	★★	Ⅹ	4Ⅹ
Raisin	0	★★★★	☠	★	ⅩⅩ	ⅩⅩⅩ
Orge	1	★★	☠	★	ⅩⅩ	ⅩⅩⅩ
Riz	1	5★	☠	★	Ⅹ	4Ⅹ
Patate	1	★★★★	☠☠	☆	ⅩⅩ	ⅩⅩⅩ

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 Ⅹ en jours et le temps de fermentation est égal à son Ⅹ en semaines.

Méthode		Titrage possible	Temps	Toxicité
Préparation Rapide	★	☹☹	Ⅹ	
Préparation Méthodique	☆	☹	4Ⅹ	
Préparation Méticuleuse	★★	4☹	ⅩⅩⅩ	
Préparation Irresponsable	★	5☹	ⅩⅩ	☠
Fermentation Rapide	★	☹☹	Ⅹ	
Fermentation Lente	★	4☹	5Ⅹ	
Fermentation Incontrôlée	☆	5☹	ⅩⅩⅩ	☠☠

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 ⚡ à la fin du premier et second tour	☹☹☹
Second Souffle	0	Regagnez un point de ⚡ 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 ⚡ dans une technique, regagnez immédiatement un point de ⚡	☹☹☹
Ire Sanguinaire	1	Regagnez trois (quatre) point de ⚡ la première fois que vous auriez du mourir	☹☹☹
Flegme Ardent	2	Lorsque votre ⚡ est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de ⚡	4☹
Rage Implacable	2	Lorsque votre ⚡ est vide, regagnez un point de ⚡ par tour pendant cinq (six) tours	5☹
Irradiante Volonté	3	Lorsque vous dépensez dix (six) points de ⚡ ou plus dans un tour regagnez-en la moitié jusqu'à ce que vous ayez regagné cinq points de ⚡	5☹
Présence Déclamante	5	Regagnez un (deux) points de jauge immédiatement. Votre seuil de Transcendance est augmenté de un tant que votre réserve de ⚡ est vide	5☹

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 ☼, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations	☹☹
Brûlante Ardeurs	1	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☼ offensive, gagnez un dégât sur votre prochaine attaque	☹☹
Fraicheur Transiente	2	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☼ 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 ☼, 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 ☼ autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire	☹☹
Intense Félicité	5	À chaque fois que vous regagnez un point de ☼, regagnez aussi 5PV sur une localisation	4☹

Enfin, il ne reste plus qu'à y ajouter les dernières finitions dont leur difficulté, noté ⚡, doit rester inférieur à votre spécialité *Arrangement*.

Ferment	☞	⚡	☹	☹☹	☹☹☹	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 ☼. 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 ☹. Une fois par combat vous pouvez diminuer les réussites de toutes les attaques contre vous de 1 jusqu'à la fin du tour.
Os de Belist Pubescent	2	★★	4★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☹. Vous pouvez faire que votre passif de survivabilité inflige 4d6 dégâts de ☹ autour de vous.
Coprolithes de Granak	2	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ⚡. Une fois par combat vous pouvez gagner Concussif (★★★) sur une attaque.
Coeur de Radaran	2	☆	★★★★	☹☹		Vous gagnez une action offensive maximum supplémentaire.
Quintessence de Yénuï	3	★★	★★★★	☹☹		Vous gagnez (+) dans une résistance élémentaire de votre choix
Ergots de Drakonnet	3	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément ☼. 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 ❄. Vous accumulez une armure naturelle de ❄ gagnant 1 point de protection chaque tour passé en combat ; perdez cette armure lorsque vous subissez des dégâts.
Sève de Zamdakin	3	★★	★★	☹☹		Vous avez accès à l'élément 🌿. 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 ☹. Une fois par combat vous pouvez faire qu'une attaque gagne deux points d'anti-matériel.

9.1. 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 substantiel¹⁷. 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.

¹⁷Sauf si l'on considère une gueule de bois astrale un gain substantiel.

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.

Repères des tableaux					
	Maitrise niveau requis pour utiliser l'ingrédient		Coût rareté et difficulté d'obtention		Difficulté niveau ajouté à celui de la recette
	Toxicité points ajoutés à la jauge d'empoisonnement		Transmutation niveau limité par la spécialité Transmutation		
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	★	4★	☆	Diminue de un point les effets [marqués] de la recette
Mucus de Mylexine (Djieien)	2	★★	☆	★★	Vous pouvez prendre jusqu'à trois Plantes pour votre potion, diminuez leur difficulté de (★) chacune
Graisse de Zizfir (Yénuï)	2	★★	★	☆	Vous pouvez prendre jusqu'à trois Essences pour votre potion, diminuez leur toxicité de (★★) chacune
Larmes d'Ulcen Clairvoyant (Célestial)	3	★★★★	—★★	☆	Diminuez la difficulté de la recette
Sang de Vathaknor (Yénuï)	3	★	★★	☆	Augmente les dégâts élémentaires de votre potion de 4
Lymphes de Dremaë Mante-laube (Célestial)	3	☆	4★	☆	Vous pouvez choisir un ingrédient d'un tiers supérieur au vôtre
Venin de Herkan Noir	3	★★	6★	7★	Augmente les dégâts des éléments de couleur Abyssale de votre potion de 4d6 (Djieien)
Sang d'Yggradren Vertueux (Abyssal)	3	★	5★	★	Diminue de moitié les effets [marqués] de la recette
Bile de Clémar irritable (Dragon)	4	★★	7★	★★★★	Augmente les dégâts des éléments de couleur Céleste de votre potion de 1d6 et son rayon d'action de +2d10 mètres
Lymphes 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 (Léviathen)	4	★★	7★	★★	Supprime les effets [marqués] de la recette
Sépia d'Hodrevyr Astucieux (Kraken)	5	8★	5★	★★★★	Les dégâts subis par les marques de Poisons sont augmentés de un (ne cumule pas) (★★★★)
Sang de Skavaranth Scorigue (Dragon)	5	★★	6★	4★	Augmente les dégâts de ⌘ 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	★	★★	4★	Contact	Inflige 1 marques de Poison (★★)
Delicates Romoreti	Plante	0	★	★★★★	★★	Immédiat	Inflige 1d6 dégâts de 
Vespera Stridente (Röc)	Essence	0	★★★★	★★★★	5★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts  dans une zone de 5 mètres
Mélèze (arbre)	Bigarré Ecorce	0	★	★★★★	★	2 tours	 +5
Birkol (Guivridé)	Essence	0	★	★★	☆	2 heures	Ignorez les tests de Volonté issus de dégâts ou altération subies, vous ne pouvez fuir le combat (★★★)

Réagents	Partie	☐	☞	⚔	☠	Durée	Effet (Principal)
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	5★	6★	★	Immédiat	Régénère 2 points de fatigue
Mogrine	Plante	0	★	4★	★	Contact	Soigne 2 points de vie sur toutes localisations
Varak (Tigre)	Essence	0	★	★★★	★	2 tours	Agilité +1
Baloth Joueur (Baloth)	Sang	0	★	4★	★	2 tours	Force +1
Varak (Tigre)	Sang	0	★	5★	★	2 tours	Perception +1
Bjadir Commun (Treant)	Sève	0	★	4★	★	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	Esoufflement (★★), Paralysé (★★★)
Agryvel	Racine	1	★	★★★	★	2 tours	Euphorie (★★)
Muscifuge argentée	Plante	1	★	4★	4★	2 heures	Supprime votre odeur et vous rend indétectable par l'odorat ; Camouflage +3 contre les sens olfactifs
Chiroptère	Aile	1	★	★★★	★	2 tours	Force -2 (★★)
Skejjidr (Guivre)	Venin	1	★	★★★	★	2 tours	Hallucination (★★), Peur (★)
Chrysirde Pourpre (Djiejien)	Dard	1	★★	★	4★	Contact	Inflige 2 marques de Poison (★★★)
Harkti Traj (Abyssal)	Salive	1	★★	★★★	5★	Contact	Inflige 1 marques de Poison (5★)
Ers Exaltée	Plante	1	★★★	5★	★★★	2 tours	Paralysé (★★), Inflige 1d6 marques de Poison (★★★) (Contact)
Falgion Barbu	Champignon	1	★★	6★	4★	2 tours	Tétanie (★★), Volonté -4 (★★★)
Harkti Traj (Abyssal)	Sang	1	★	★★★	★★★	2 tours	Inflige 1 marques de Saignement (★★)
Clémar commun (Dragon)	Bile	1	★	4★	★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de 🔥
Araorist Griséchine (Fenrir)	Coeur	1	★	★★	★★★	Immédiat	Inflige 5 dégâts de 🔥 et 3 dégâts de ⚡
Arkkis Foudreciel (Béhémoth)	Sang	1	★★	5★	★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de ⚡
Ayunda des Brunes (Béhémoth)	Sang	1	★	8★	★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de 🌊
Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	Coeur	1	★	4★	★★	2 tours	Résistance ⬆️ (+)
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Sang	1	★	5★	★★★	2 heures	Résistance 🔥 (+)
Gelidra	Fleur	1	★	5★	★★	2 heures	Résistance 🌊 (+)
Biastr (Drakôn)	Sang	1	★	5★	★	2 heures	Résistance ⚡ (+)
Biastr (Drakôn)	Écaille	1	★	5★	★★	2 tours	Résistance 💧 (+)
Mjonn des Collines (Fenrir)	Coeur	1	★	6★	★★	2 tours	Résistance 🌀 (+)
Obrandum (Treant)	Sève	1	★	4★	★	2 tours	Résistance 🌿 (+)
Selicum Cramoisi	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★	4★	2 actions	Ignorez la prochaine perte de fatigue
Borekkoï (Béhémoth)	Sang	1	★	8★	★★★	2 tours	Gagnez deux marque de Régénération
Borekkoï	Graisse	1	★★★	7★	4★	2 tours	A la fin de chaque tour, régénère 2 points de fatigue

Réagents	Partie	☞	☞	⚡	☠	Durée	Effet (Principal)
Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	Sang	1	★	6★	☆	Immédiat	Soigne 3 points de vie sur une localisation
Chtatis Yadra (Fenrir)	Croc	1	★★	7★	★	2 Actions	Agilité +6
Gystori impétueuse (Röc)	Essence	1	★	5★	★	2 tours	Chance +2
Shadrix (Röc)	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 Ricanant (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 Collines (Fenrir)	Sang	2	★	4★	★★	2 tours	Actions de mouvement maximum +2
Golesse Velue (Arbre)	Ecorce	2	★	★★★	★★	2 tours	Actions offensives maximum +2
Valresk bleuté (Djiejien)	Chitine	2	★	★★	★★	2 tours	Sonné (★★)
Birkol (Guivridé)	Sang	2	★	5★	★	2 tours	Confusion (★★★), Rage (★★), Déilitation (★★)
Paratagorios (Tréant)	Sève	2	★★★	6★	★★	2 Actions	Force -10, Dégâts Physique -4 (★★★)
Acronyte Mange-main (Léviathan)	Perle	2	★	4★	★	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 (Djiejien)	Venin	2	★	4★	★★★	2 tours	Pestegivre (★★★) ; [Les dégâts des attaques Élémentaires sont augmentés de 8]
Arkkis Trayan (Béhémoth)	Sang	2	★	4★	★★★	2 tours	Rage (★), Force -2
Angredyr Enraciné (Treant)	Sève	2	★★	5★	4★	1 tour	Vitesse -5 (★★★)
Heridon Cracheur (Baloth)	Salive	2	★★	4★	4★	Immédiat	Inflige 8 dégâts de 💧
Ekrasil Irefeu (Dragon)	Essence	2	★	5★	★★★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de 🔥
Harkti Crachevent (Abyssal)	Sang	2	★★	5★	★★★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts ☠
Vesse-de-brume	Champignon	2	4★	5★	★★	2 tours	Crée une zone de fumée opaque de 8 mètres de diamètre. Les cibles situées dans la fumée gagnent Camouflage +4 ; les tests reposant sur la vue ou l'odorat y sont augmentés de (★★) et les seuils de tir sont augmentés de -4
Amadouvier braise	de Champignon	2	4★	9★	★★★	Immédiat	Inflige Carbonisation (★★)
Pensée des mûnts	Fleur	2	★★★	8★	★★★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie Altération mentale (★)
Saxifrage (Plante)	Rhizome	2	★★	7★	★★	2 tours	Résistance ↗ (+)
Darjenaire commune (Djiejien)	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	★	4★	★	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

Réagents	Partie	☞	☞	☞	☞	Durée	Effet (Principal)
Lumicorolle sante	Dan- Racine	2	★	6★	★★	Immédiat	Soigne 5 points de vie sur toutes localisations
Harkti (Abyssal)	Crachevent Essence	2	★	6★	★★	2 tours	Agilité +3
Selise (Djieien)	parasitique Essence	2	★	6★	☆	2 tours	Les dégâts Physiques que vous infligez sont augmentés de 2 ; [Gagnez 2 marques de Saignement (★★) (Immédiat)]
Doreline (Guivre)	Frénétique Cœur	3	★★	6★	★★★★	2 tours	Actions maximum +1 ; Intelligence -1 (★★) et [Force -1 (★★★)]
Balderique	Laitieuse Champignon	3	★	4★	★	Immédiat	Inflige 2 marques de Corrosif (★★)
Kioenkkol (Yénui)	Coeur	3	5★	8★	★★★★	2 Actions	Psyché -10, Dégâts Élémentaires -6 (★★★★)
Glésira (Djieien)	Féroce Croc	3	★	5★	★	2 tours	Dégâts Physiques -3 (★★★★)
Cyroros (Kraken)	Pélagique Sang	3	★★	9★	★★★★	2 tours	Pestesangr (4★) ; [Les dégâts des attaques Physiques sont augmentés de 6]
Herkan (Djieien)	Noir Venin	3	★★★★	★★★★	6★	Immédiat	Inflige 2d6 marques de Poison (5★)
Tyrannia (Dragon)	Remores Ecaille	3	★★	5★	★★★★	2 tours	Inflige 2 marques de Saignement (4★)
Argundur (Dragon)	Arboricole Essence	3	★★	7★	★★	Immédiat	Inflige 4d6 dégâts de 🍄
Aamarosst (Dragon)	Sang	3	★★★★	6★	4★	Immédiat	Inflige 2d6 dégâts de ≡ anti-matériel 1
Mesgalirra (Guivre)	Iséparable Sang	3	★★	7★	★★	Immédiat	Inflige 3d6 dégâts de ▲
Martelbranche (Tréant)	Écorce	2	4★	6★	★★★★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie ♠ (★)
Cloche des vents	Fleur	3	★★★★	8★	★★★★	Contact	Inflige Cacophonie (★★★★)
Sauge ignifère	Feuille	3	★★★★	9★	4★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie 🔥 (★)
Frantevente	Maugre Tige	3	★★	7★	★★	2 attaques	Résistance aux altérations de catégorie ☞ (★★)
Heridon (Baloth)	Cracheur Cœur	3	★	6★	★★★★	2 tours	Résistance ♠ (+)
Herkan (Djieien)	Noir Essence	3	★★	5★	★★	2 actions	Résistance ▲ (+++) ; [Torque -6]
Ramanko	Plante	3	4★	12★	★★	2 actions	Résistance ⚡ (+++) ; [Chance -3]
Hodrevyr (Kraken)	Astucieux Sang	3	5★	13★	★	2 actions	Résistance 💎 (+++) ; [Volonté -3]
Oonamazu (Lévia- than)	Rein	3	4★	10★	★★★★	2 tours	Résistance 💎 (+++) ; [Intelligence -3]
Gystori (Röc)	impétueuse Plume	3	4★	9★	★★	2 actions	Résistance ☞ (+++) ; [Psyché -3]
Yggdrishen (Abyssal)	Coeur	3	5★	10★	★★	2 actions	Résistance 🍄 (+++) ; [Charisme -3]
Taruk (Béhémoth)	Sang	3	★★★★	12★	★★	2 actions	Résistance ✂ (+++) ; [Perception -3]
Braobarduk (Baloth)	des Cœurs	3	4★	9★	★★	2 actions	Résistance ⋈ (+++) ; [Agilité -3]
Mylexine (Djieien)	Livide Salive	3	★	6★	★★	2 tours	Les jets de résistance aux poisons sont diminués de (★★) ; Inflige 2 marques de Poisons (5★), [Inflige Déilitation (★★★)]
Ayunda (Béhémoth)	des Brunes Essence	3	★★★★	9★	★	2 tours	Résistance Pestegivre (★★), Résistance 🍷 (+)
Léaraasic'h (Lévia- than)	Ecaille	3	★	6★	★★	2 actions	🍷 +15, Inflige Consomption (★★)
Lumicorolle sante	Dan- Plante	3	★★★★	8★	★	Immédiat	Fait perdre jusqu'à 3 marques de Saignement
Ajeydre (Guivre)	Tenace Essence	3	★	6★	★	2 heures	Fait perdre trois points de satiété temporairement
Mjonn (Fenrir)	des Brumes Essence	3	★★	6★	★★★★	2 tours	Esquive +2, Agilité +1
Hokknor (Béhémoth)	Facétieux Essence	3	★★	5★	★★★★	2 tours	Parade +2, Force +1
Majorin	Plante	3	★★	5★	★★	2 heures	Gagne trois points de fatigue temporaires

Réagents	Partie	☞	☞	☞	☞	Durée	Effet (Principal)
Ryvelierre Murmurant (Tréant)	Essence	3	★★	7★	4★	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 (★★)
Yggradren 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 (Yénuï)	Essence	3	★★	5★	★★	2 tours	Charisme +4
Mylexine Livide (Djieien)	Sang	3	★	6★	★	2 tours	Les dégâts Physiques que vous infligez sont augmentés de 3 ; [Gagnez 4 marques de Poison (★★) (Immédiat)]
Zizfir Reclus (Yénuï)	Essence	3	★★	8★	★★★★	2 tours	Force +4, Psyché +4, Résistance ☹ (+++); [Gagnez l'altération Pestegivre (4★) (Immédiat)]
Arangar (Béhémoth)	Essence	4	★★★★	6★	★★★★	2 tours	Actions maximum +2, actions offensives maximum +2 ; [Rage (4★)]
Arjatayu (Röc)	Essence	4	★★★★	7★	★★	2 actions	Fait perdre 3 points de fatigue par action (★★★)
Braobarduk (Baloth)	Essence	4	★★	4★	★★★★	2 tours	Rage (★), Pestegivre (★★★)
Drajir Holotonique (Dragon)	Griffe	4	★★	7★	5★	2 tours	Inflige 3 marques de Poison (5★) (Immédiat), Diminue la résistance au poison (---)
Yajjpnir (Fenrir)	Essence	4	★★★★	7★	4★	2 tours	Inflige 1d6 marques de Saignement (★★★)
Dahlia Meurtri	Plante	4	★★★★	7★	4★	2 actions	Vos attaques infligeant des marques de Saignement en infligent une supplémentaire
Pyrite de faille	Poudre	4	★★★★	9★	4★	Contact	Inflige Fracturation progressive (4★)
Armourgrth (Tréant)	Spore	4	5★	8★	★★★★	2 tours	Résistance aux altérations de catégorie ▲ (★★★) ; [Inflige 5 points de toxines]
Argundur Arboricole (Dragon)	Ecaille	4	★★	8★	5★	2 Actions	Résistance ♀ (+++), [Force -4]
Ssjakkradin Songe-toile (Djieien)	Sang	4	★★	9★	4★	2 tours	Résistance ☹ (+)
Avrendyr Mangéclat (Yénuï)	Essence	4	★★★★	9★	★★★★	2 tours	Résistance ☹ (+)
Karvadon Aveugle (Béhémoth)	Coeur	4	★	6★	4★	2 actions	Résistance ♡ (+++), Ignore les pertes de fatigues ; [Force -3]
Kioenkkol (Yénuï)	Essence	4	4★	12★	★★	2 actions	Résistance ⚡ (5+), Regagnez un point de vie sur toutes les localisations à chaque fois que vous subissez des dégâts de ⚡
Dremaë Mantelaube (Célestial)	Essence	4	4★	9★	★★★★	2 tours	Résistance ☹ (+)
Aamarosst (Dragon)	Écaille	4	★★★★	8★	★★	2 actions	Résistance ≡ (+++), Résistance ♡ (+), Résistance ▲ (+), [Vitesse -3]
Urgaeï Givrecornes (Baloth)	Essence	4	★★	6★	★★	2 actions	Psyché +2, Chance +3, Résistance ☹ (++)
Mesgalirra Iséparable (Guivre)	Coeur	4	4★	13★	4★	2 heures	Ignorez la toxicité temporairement
Braobarduk des Cimes (Baloth)	Sang	4	★★★★	9★	4★	2 heures	Gagnez 10 points de vie temporaire sur toutes les localisations
Heridon Cracheur (Baloth)	Essence	4	★★★★	9★	4★	2 heures	Gagnez six points de fatigue temporaires
Urgaeï Givrecornes (Baloth)	Coeur	4	★★	6★	★★★★	2 tours	Gagnez 4 marques de Régénération , Résistance Physique (--)
Ryvelierre Murmurant (Tréant)	Sève	4	4★	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
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

Réagents	Partie	☞	☞	☞	☞	Durée	Effet (Principal)
Nocturna (Abyssal)	Coeur	4	★★	7★	★★	2 tours	Les dégâts Élémentaires que vous infligez sont augmentés de 5 ; [Gagnez l'altération Pestesangr (★★★) (Immédiat)]
Trajas Nadiral (Célestial)	Sang	5	★★	5★	★★	Immédiat	Inflige 1 marques de Corrosif (4★)
Tarkan Coleris (Kranken)	Bec	5	★★	6★	★★	Immédiat	Inflige 4 marques de Corrosif (★★)
Yggdrishen Fangreviv (Abyssal)	Essence	5	★★	9★	★★★★	2 actions	Résistance ☞ (8+), Perception -4, Dégâts non liés à l'élément ☞ sont diminués de 7 (4★)
Avrendyr Mangéclat (Yénui)	Sang	5	4★	8★	★★★★	2 tours	Résistance ☞ (+)
Tarkan Coleris (Kranken)	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 ☞ (+)
Baloth Briséchine (Baloth)	Sang	5	★★	15★	5★	2 tours	Gagnez six marques de Régénération , Résistance Physique (+++)
Avrendyr Mangéclat (Yénui)	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, déterminée par le niveau de transmutation, noté ☞, 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	☞	☞	☞	Nombre	Effet
Redécantation savante	0	1	★	3	Réduit la toxicité de la potion de un
Dilution méthodique	1	1	★★	8	Augmente de 5 le nombre de potions 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 altérations 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 secondaire (Torque, vitesse, etc.) de moitié

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'emphasis sur un travail collaboratif plutôt que solitaire.

11.1. 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 MJ définira une liste d'effets, de prérequis et de matériaux auquel l'équipe devra se soumettre pour placer le piège.

Repères des tableaux		
 Maitrise niveau requis pour préparer le piège	 Difficulté niveau d'artisanat minimal de l'équipe	 Temps demi-heures de travail pour l'équipe

Les mentions de préparation précisent à quel moment le temps de travail peut être investi :

- **Transportable** : le piège peut être entièrement construit à l'avance. Le temps indiqué correspond à cette préparation ; une fois transporté sur le terrain, le placer ou l'armer demande seulement quelques actions à quelques minutes selon sa taille et sa complexité.
- **Préparable** : partagez le temps indiqué en deux moitiés. La première peut être investie à l'avance dans la préparation, tandis que la seconde doit être consacrée au placement sur le terrain. En cas de valeur impaire, arrondissez le temps de placement au supérieur. Après toutes les réductions, le placement nécessite toujours au moins 2.
- **Sur place** : le piège dépend directement du terrain ; tout le temps indiqué doit être consacré à sa construction sur son lieu d'utilisation.

Ces mentions ne modifient aucune autre statistique du piège. Un piège préparé à l'avance ne devient pas automatiquement transportable : seule sa mention détermine ce qui peut être emporté achevé et ce qui doit encore être installé.

Type	Effet	Prérequis	⌘	⌘	Préparation
Barricades	0 +2 aux seuils des esquives faites vers les barricades	⌘ 15, Matériaux Travaillés	3	3⌘	Sur place
Grande fosse	0 Affliction (★★) ; dure 4 actions	⌘ 15	3	3⌘	Sur place
Remplacement Simple	0 Projette une cible avec une force de ⌘ 15	Matériaux travaillés	4	3⌘	Préparable
Entraves Simples	0 Réduit les mouvement de -5 ; dure 4 actions	⌘ 15	4	4⌘	Transportable
Appât improvisé	0 La cible cherche à s'approcher de l'appât pour l'ingérer (Volonté 4★), en combat ce jet est diminué de 2 degrés	Cuisine 2, Connaissances créature (★)	4	3⌘	Transportable
Dégâts Simples	0 Inflige jusqu'à 4d6 dégâts 1	⌘ 20, Matériaux bruts	5	4⌘	Préparable
Sprinkler alchimique	1 Active un consommable alchimique lorsque le piège est déclenché	Alchimie 1, Forge 1	6	4⌘	Transportable
Entraves Fortes	1 Réduit les mouvement de -5 ; dure un tour d'initiative	⌘ 20	5	6⌘	Transportable
Dégâts Moyens	1 Inflige jusqu'à 4d6+5 dégâts 2	⌘ 20, Matériaux Travaillés	5	6⌘	Préparable
Protection Massive	1 Donne +2 seuils et +2d défensifs	⌘ 20, Matériaux Travaillés	5	4⌘	Sur place
Affût camouflé	1 Crée une cache pouvant dissimuler jusqu'à deux chasseurs. Tant qu'ils restent dans la cache, ils gagnent +4 dans la compétence Camouflage. Une fois par combat, la cache peut les dissimuler même s'ils ont déjà été détectés	Camouflage 2, Matériaux travaillés	5	5⌘	Sur place
Épouventraillés	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⌘	Préparable
Remplacement Fort	2 Projette une cible avec une force de ⌘ 30	Matériaux travaillés	6	4⌘	Préparable

Type	▣	Effet	Prérequis	⚔	⚔	Préparation
Protection Légère	2	Donne +1 seuils et +1d défensifs	Matériaux Travaillés	5	5 ⚔	Sur place
Dégâts Mutilants	2	Inflige 3d6+10 dégâts ⚔ 0 (↘) et inflige 2 marques de Saignement (★★)	Ⓢ 20, Matériaux Métallurgiques	6	6 ⚔	Préparable
Filets étouffants	2	Affliction (★★★) jusqu'à 5 actions	Ⓢ 20, Matériaux Travaillés	5	6 ⚔	Préparable
Protection Mécanique	2	Donne +4d défensifs lors de la première utilisation	Ⓢ 20, Matériaux Métallurgiques	7	3 ⚔	Transportable
Dégâts Importants	2	Inflige jusqu'à 4d6+12 dégâts ⚔ 2	Ⓢ 30, Matériaux Alchimiques	6	5 ⚔	Préparable
Brise Charge	2	Annule une charge ou un piqué	Ⓢ 30, Connaissances créature (★★)	6	1 ⚔	Transportable
Dégâts Fracassants	3	Inflige jusqu'à 5d6 dégâts ⚔ 4	Ⓢ 20, Matériaux Alchimiques	7	4 ⚔	Préparable
Monstricide	3	Si la cible échoue un test de volonté (4★), elle cherche à s'éloigner de la zone du piège pendant 2 tours	Connaissances créature (★★), Alchimie 3	7	4 ⚔	Préparable
Daedalus	3	Réduit les mouvements de -10 ; dure un tour complet	Ⓢ 20	7	8 ⚔	Sur place
Monstrapulte	4	Projette une cible avec une force de Ⓢ 60	Ⓢ 20, Matériaux travaillés	7	8 ⚔	Sur place
Chaines Implacables	4	Affliction (4★) ; dure un tour d'initiative	Ⓢ 30, Matériaux Travaillés	6	7 ⚔	Préparable
Aegis	4	Donne +3 seuils et +3d défensifs	Ⓢ 30, Matériaux Métallurgiques	7	7 ⚔	Sur place
Etouffemort	5	Affliction (4★) ; dure un tour complet	Ⓢ 40, Matériaux Métallurgiques	7	6 ⚔	Préparable
Surprise concussive	1	Un lourd objet s'abat sur la cible. Inflige Concussif (★ +★ par 10Ⓢ de l'objet, max 6★)	Spécialiste des Armes Lourdes Tier 1	4	3 ⚔	Préparable
Exsanguination brutale	1	Inflige 1d6+2 marques de Saignement (★★)	Einerjar Tier 1	4	4 ⚔	Préparable
Lance-filet	1	Immobilise (★★) jusqu'à la fin du tour, peut être activé sur une cible à 10m du piège	Franc Tireur Tier 1	4	5 ⚔	Transportable
Rempart inextinguible	1	Donne +5d défensifs et un bouclier improvisé jusqu'au début de votre prochain tour (⚔ 2, ⚔ 2)	Protecteur Tier 1	4	3 ⚔	Préparable
Envol fracturé	1	Projette une cible (Ⓢ 30) verticalement sur 20 mètres	Lancier Tier 1	4	5 ⚔	Préparable
Bouquet de lames	1	Projette jusqu'à trois lames sur une courte distance, infligeant six dégâts chacune (⚔ 1)	Maître lames Tier 1	4	4 ⚔	Préparable
Baiser du dragon	1	Inflige 6d6 dégâts ⚔ 4 sur une zone de 5 mètres	Artilleur Tier 1	4	6 ⚔	Préparable
Tanière improvisée	1	Offre un camouflage (★★) et permet de se replacer gratuitement sur une zone de 10 m	Mage Bestial Tier 1	4	6 ⚔	Sur place
Fracture élémentaire	1	Diminue la résistance élémentaire de la créature de (——) à un élément dont l'un des chasseurs a accès	Guerrier Mage Tier 1	4	7 ⚔	Préparable
Explosion élémentaire	1	Inflige jusqu'à 4d6+10 dégâts élémentaires d'un élément auquel un des chasseurs a accès sur une zone de 20 m	Sangremage Tier 1	4	7 ⚔	Préparable
Crimes passionnels	3	Inflige 8d6 dégâts ⚔ 4 et 5 marques de Saignement (★★) sur une zone de 15 mètres et 2 dégâts △ ⚔ 2 à la cible	Artilleur et Einerjar Tier 3	7	6 ⚔	Préparable
Subtiles caresses	3	Inflige un impact Concussif (★★★) tous les chasseurs possédant Ⓢ >30 à proximité peuvent ajouter ★ au jet	Spécialiste des Armes L. et Mage Bestial Tier 3	7	6 ⚔	Préparable
Vortex de lianes	3	Projette (Ⓢ 30) verticalement sur 20 mètres, déclenche jusqu'à 4 grappins pendant l'envol fournissant des appuis	Lancier et Franc-Tireur Tier 3	7	7 ⚔	Sur place
Floraison élémentaire	3	Projette jusqu'à 5 armes infligeant une attaque élémentaire (duquel l'un des chasseurs as accès) possédant 4 réussites à la cible	Guerrier Mage et Maître lames Tier 3	7	7 ⚔	Préparable
Citadelle éphémère	3	Crée une zone de 5 mètres offrant (+++) à un élément, +3 aux seuils de parade et +1d défensif jusqu'au début du prochain tour	Protecteur et Sangremage Tier 3	7	9 ⚔	Sur place
Canarbaliste Lourde	4	Arme a usage unique infligeant 5/+10 ⚔ 4, ⚔ 5 et 20 dégâts ⚔ 2 autour du Canon ; doit être activée par un chasseur	Artilleur et Spécialiste des Armes L. Tier 4	9	6 ⚔	Transportable
Pourpre Récolte	4	Inflige 2d6 marques de Saignement (★★★★) et une affliction (★★★) pendant 3 actions ; chaque action utilisée dans le piège inflige 1 marque supplémentaire	Einerjar et Mage Bestial Tier 4	8	8 ⚔	Préparable
Justice Triomphante	4	Deux armes élémentaires sont propulsées vers les cieus infligeant chacune 3 réussites. Si un chasseur en possède le mouvement, il peut se repositionner sur cette arme aux prix d'une action gratuite	Lancier et Guerrier Mage Tier 4	7	6 ⚔	Préparable
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	8 ⚔	Sur place
Juggernaut	4	Propulse un bouclier lesté sur 20 mètres infligeant une attaque Concussif 4★ ; vous pouvez chevaucher le bouclier	Protecteur et Maître lames Tier 4	7	8 ⚔	Transportable

11.1.1. Affliction

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

Par 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.

11.1.2. 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.

11.1.3. 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.

11.1.4. Niveau

La difficulté du piège (noté ♠ dans le tableau), doit être inférieure au niveau d'artisanat voir la section **Le niveau d'artisanat, page 120** 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*.

11.2. 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.

11.2.1. Matériaux

Les matériaux sont des ressources qui doivent être préparées par les chasseurs. Là ou 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 nécessitera parfois un jet demandé par le MJ, ou peut être éludé en temps ou ressources dépensées.

11.2.1.1. 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.

11.2.1.2. 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.

11.2.1.3. 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.

11.3. Pose des pièges

Chaque **⌘** représente une demi-heure de travail pour l'équipe. Le temps indiqué dans le tableau est réparti entre préparation et placement selon la mention du piège : entièrement en préparation pour un piège **Transportable**, pour moitié dans chaque phase pour un piège **Préparable**, et entièrement en placement pour un piège **Sur place**.

La préparation peut être réalisée avant la chasse dès que les matériaux et prérequis nécessaires sont disponibles. Le placement est réalisé sur le lieu d'utilisation : tous les pièges dont les prérequis sont remplis sont installés et leurs matériaux sont dépensés. Additionnez les temps restant à consacrer à la phase concernée, ajoutez **⌘** pour chaque jet de matériaux échoué pendant cette phase, puis divisez le résultat par le nombre de chasseurs qui y participent.

Le placement d'un piège **Préparable** ne peut jamais être réduit sous **⌘**, même grâce au nombre de participants, à la spécialité *Terrassement* ou à un autre effet. Un piège **Transportable** échappe à ce minimum : une fois achevé, son installation prend seulement quelques actions pour un dispositif simple, ou quelques minutes pour un dispositif particulièrement lourd ou complexe, à la discrétion du MJ.

Partager un temps impair

Un piège **Préparable** affichant 5 **⌘** demande **⌘⌘** de préparation et **⌘⌘⌘** de placement. La partie préparatoire peut être terminée avant la chasse ; la partie de placement ne peut jamais descendre sous **⌘**.

À retenir

Dans le cas d'une pose de pièges dans une zone particulièrement dangereuse, le MJ peut demander à l'équipe d'effectuer sa pose de piège 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.

11.4. 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.

11.5. Camouflage

A 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.

À retenir

Le MJ 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 subit. 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.

11.6. 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 viens s'ajouter au nombre maximum de pièges pouvant raisonnablement affecter la créature (cf Camouflage).

11.7. Se libérer d'un piège

Une fois les effets immédiats du piège résolu – 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 MJ. Ces jets de résistance commencent au degré de difficulté du piège¹⁸ et diminuent avec chaque tentative, mais peuvent commencer bien plus haut suivant le type de piège.

11.8. 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 subit ;
- ★★ à +★★ Selon l'intellect, la rage et le niveau d'attention de la créature.

¹⁸Si cette difficulté n'est pas précisée, elle sera généralement au alentours de (★★), à la volonté du MJ

11.9. 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.

Achat des ressources, rareté et disponibilité

Les ressources étant rarement directement récoltables (avec tout le respect qui se doit à celui qui doit aller récolter des Baloth), il est souvent plus simple de les acheter quand elles sont disponibles plutôt que de partir par monts et par vaux courir après ces dernières.

À retenir

La liberté laissée dans les négociations ainsi que dans tout le système monétaire est conçue pour pouvoir permettre à la fois une gestion précise et méticuleuse des ressources ; ou bien une estimation rapide et grossière des équipements et ressources — disponibles aux chasseurs.

12.1. Obtention des ingrédients

S'ils ne sont pas directement récoltés lors d'une chasse, l'achat des ingrédients sera fait par le système monétaire mis en place pour la campagne.

Les ingrédients seront alors obtenus en une quantité dépendant du type d'artisanat effectué :

- Forge : Les ingrédients sont en général suffisants pour forger une seule arme ou armure.
- Alchimie : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer une série de 6 potions.
- Cuisine : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer deux à trois repas.
- Binouze : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer une trentaine de boissons.

12.2. Argent et achats

Il existe plusieurs manières de gérer l'argent, toutes ayant avantage et inconvénients.

À retenir

Il vous appartient complètement d'utiliser une des trois méthodes suggérées ci-dessous, ou bien de trouver votre propre compromis. De même, si la plupart des régions utilisent une monnaie relativement reconnue de pièces de cuivre, d'argent, d'or, de platine et de mitral équivalant chacune 10 fois la précédente ; il n'est pas rare que certains villages ou peuplades y préfèrent un système de troc ou de services rendus. Là encore, à vous de choisir.

La méthode la plus pragmatique consiste à attribuer une valeur à chaque ingrédient, en fonction de leur rareté, en général le prix est de 2 pièces d'argent par ★ par personne à Tréorst, mais peut complètement exploser pour les niveaux les plus élevés. Cette méthode offre un avantage concret, qui est d'offrir aux joueurs une connaissance exacte de leurs finances. En revanche, passé cet avantage, cette méthode oblige à donner un prix à chaque objet et à subir les tentatives incessantes de marchandage des joueurs.

Une autre méthode consiste à établir un état des finances des joueurs, « Pété de thunes », « Riche », « Bien portant », « Aisé », « Correct », « A la dèche », « Endetté », « Pourchassé ». Et établir selon chaque achat à quel point les finances continuent à se porter, insistant sur ce qui est possible d'acheter ou non, ou si les réserves personnelles devront être mises à disposition. Cette méthode accélère grandement les transactions, mais est sujette aux incessantes suppliques des joueurs qui souhaitent toujours plus pour leur argent.

Une dernière méthode consiste à utiliser une jauge arbitraire et des tests à chaque transaction, les chasseurs possèdent donc des points de richesse qu'ils peuvent utiliser comme une monnaie. À chaque achat, ils effectueront un test de négociation (Charisme plus Négociation) avec un degré de difficulté dépendant de la rareté de l'objet désiré. S'ils réussissent, ils conservent jusqu'à la moitié des points de richesse nécessaires à la transaction et s'ils échouent, dépensent un point de richesse par niveau de rareté. Cette méthode évite d'utiliser une monnaie intermédiaire, mais complexifie les transactions tout en ajoutant un degré d'abstraction pouvant perturber les joueurs.

12.3. Rareté et disponibilité

Certains matériaux étant indiqués d'une rareté élevée, il est commun qu'ils soient en rupture de stock ou très limités en quantité. Pour représenter ce fait, il peut être intéressant, à chaque départ d'expédition, de faire quelques promotions exceptionnelles sur certains matériaux (impliquant un arrivage frais et en quantité de ces derniers) et en interdisant l'achat de certains autres. Bien utilisée, cette méthode montre de manière indirecte les effets des chasses des autres équipes, et leurs impacts sur l'économie.

La rareté, en plus de signaler la difficulté à obtenir un matériau (et en conséquence son prix) indique aussi à quel point les fournisseurs seront réticents à se départir du matériau. À l'omission de quelques marchands peu scrupuleux, n'importe quel mineur aura peine à vendre un minerai de Mythril à un tout jeune chasseur n'ayant jamais fait ses preuves. Il est de ce fait conseillé de limiter en rareté les possibilités d'achats selon le rang du chasseur ou son rang au sein de la guilde.

À retenir

Un bon exemple serait de limiter la rareté à deux fois son rang de marque (ou son rang dans la guilde, si vous décidez d'en attribuer un aux chasseurs), en autorisant quelques exceptions moyennant finances.

12.4. Niveau de danger et envoi d'équipes

Passé un certain rang (de chasseur ou de guilde, selon les préférences du MJ), il est possible d'envoyer d'autres équipes en expédition pour obtenir des matériaux, vous permettant ainsi de préparer certaines grandes chasses sans tout avoir à faire vous-même.

À quel point les chasseurs peuvent commanditer d'autres équipes et à quel niveau de rareté est entièrement à la discrétion du MJ, et dépend de l'importance de votre chasse, de votre ancienneté, de votre relation au directeur de la guilde locale, etc.

À retenir

Là encore, un bon exemple reste de limiter le niveau des matériaux à faire obtenir à votre rang de marque (ou de guilde).

12.5. Négociations

Il est possible de négocier les prix des matériaux et services au moyen de jet de dés. La caractéristique consacrée est en général le Charisme, bien que d'autres caractéristiques soient, bien entendu, disponibles (Intelligence ou Force, principalement, bien que ces dernières soient très adverses quant à leur utilisation).

Il est préférable d'effectuer un unique jet (ou un jet commun symbolisant la participation de tous lors des différentes négociations) et de donner une unique réduction de prix à l'ensemble des achats.

Quelle que soit la méthode utilisée, il est préférable de limiter l'utilisation abusive des négociations, ralentissant grandement le temps d'artisanat, et rajoutant potentiellement plusieurs phases d'artisanat successives.

À retenir

Une très bonne méthode limitant les risques de ralentissements de la narration consiste à effectuer tous les jets de négociations avant l'ensemble des achats et d'appliquer une réduction de coûts à chacun des achats.

Exemple d'échelle de réductions de prix suite à des négociations :

Tous les chasseurs peuvent effectuer un jet de négociation de difficulté (★), la difficulté pourra être augmentée si le nombre des achats est élevé, jusqu'à un maximum de (★★★).

Selon le nombre de réussites, les effets suivants peuvent être appliqués :

- **Plus de 20 degrés d'échec au total** : Le prix de l'ensemble des achats est fortement augmenté. À la volonté du MJ, vous pouvez être bannis de plusieurs échoppes et ateliers.
- **Entre 20 degrés et 10 degrés d'échec** : Le prix de l'ensemble des achats a légèrement augmenté. À la volonté du MJ, vous pouvez être chassés de plusieurs échoppes ou ateliers.
- **Entre 10 degrés et 0 degré d'échec** : Le prix de l'ensemble des achats sera augmenté de ★ pour les 10★ dépensées en achats (ou équivalent si un autre système est utilisé).
- **Jusqu'à 5 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★ tous les 10★ dépensées en achats (soit 10% de réduction).
- **Entre 5 et 10 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★★ tous les 10★ dépensées en achats (soit 20% de réduction).
- **Entre 10 et 15 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★★★ tous les 10★ dépensés (soit 30% de réduction).
- **Entre 15 et 20 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★★★★ tous les 10★ dépensés (soit 40% de réduction).
- **Plus de 20 degrés de réussite** : Le prix de l'ensemble des achats est diminué de ★ tous les ★★ dépensés (soit 50% de réduction).

Lorsque les chasseurs obtiennent plus de 10 degrés de réussite, ceux-ci peuvent décider et/ou être forcés de rendre des services, revendre une partie des produits finis, vendre une partie de leurs matériaux rares, s'engager à revendre des matériaux rares après une chasse. Faire cela pourra permettre de plus amples réductions, ou tout simplement être une condition audites réductions.

Cependant, bien d'autres échelles peuvent être utilisées, dont celle du pifomètre, offrant des réductions à la louche selon le niveau de réussite et la tête du client.

Consommables

13.1. Gadgets

Les gadgets regroupent l'outillage courant qu'une équipe de chasseurs peut emporter ou préparer avant une expédition. Leur prix est exprimé selon l'échelle habituelle de rareté.

Nom	Effet	Prix
Feu en poudre	Brûle avec intensité. Sa durée peut être modulée entre 2 tours et 2 heures. Il inflige environ 10 points de dégâts de feu sur sa durée (🔥 3). Principalement utilisé pour démarrer un feu en milieu humide et forger en pleine nature, il peut aussi servir de dispositif incendiaire.	★
Grappin	Grappin au bout d'une corde ou d'une chaîne d'une dizaine de mètres.	☆
Kit de crochets	Cruel dispositif pouvant servir à accrocher des morceaux de viande, une créature fraîchement dépecée, une créature encore vivante ou un chasseur particulièrement ivre.	★
Couteau de chasse	Grand couteau de boucher conçu pour sa dureté et sa durabilité — chercher la définition d'« épée bâtarde » dans le dictionnaire humain.	★
Aiguiseur	Restaure le tranchant des armes émoussées ; fait également très chic en soirée.	☆
Kit de réparation d'armure	Nombreux morceaux de métal, de cuir et d'écailles. Permet à un forgeron de réparer jusqu'à 20 points d'intégrité. N'inclut pas de feu en poudre.	★
Kit de camping	Tout le nécessaire pour passer quelques soirées dans la nature. Son contenu varie selon les régions : le kit du Grand Nord n'est pas le même que celui du désert.	★★
Kit de dépeçage	Tout le nécessaire pour dépecer et préparer une créature. N'inclut pas d'aiguiseur.	★
Kit de création de potions	Verrerie et divers conteneurs, en quantité suffisante pour préparer une vingtaine de potions.	★★
Barbelés	Grande longueur de barbelés, cruelle et efficace. Inflige Saignement (★) (2 PV par tour pendant 3 tours).	★★★
Kit de pose de pièges	Cordes, filins et déclencheurs. N'inclut pas d'explosifs ou de dispositifs avancés, seulement le nécessaire à la pose et à l'activation de pièges.	★★
Cordages	De quoi descendre une centaine de mètres en rappel, ou égayer ses soirées.	★

Gains d'expérience et Progression

14.1. Absorption du sang et gain d'expérience

Lorsqu'un enfant des calamités est tué, les chasseurs ont la possibilité d'en extraire un certain nombre de points de sang à travers son essence. Ceux-ci doivent être extraits et absorbés au plus vite après la mort de la créature.

Une créature possède un certain nombre de points de sang qu'il sera possible d'extraire, déterminés par les facteurs suivants :

- Rang de la créature
- Nombre de blessures et mutilation (plus en sont infligées au cours du combat, plus l'essence de la créature est galvanisée, et plus elle donnera de points de sang).
- Niveau global en dépeçage (un jet par personne, total des réussites est ajouté)

Un jet de dépeçage sera effectué avec une difficulté de base de (★★★) et pourra varier selon si la créature est inconnue ou unique ou si un long temps est attribué à son exécution.

Le gain de sang et d'expérience sera grandement diminué si l'écart de niveau entre la traque et le niveau des chasseurs est trop élevé.

La notation consacrée est la suivante :

« Sang : $8 + 4 + 4(15r)$ »

La créature donnera 8 points de sang, plus jusqu'à 4 selon la quantité de blessures, et encore 4 supplémentaires lorsque le dépeçage approche les 15 réussites.

Le choix des gains d'expérience est laissé au MJ et dépendra fortement de la difficulté de la chasse effectuée. Il est en général intéressant de donner un point d'expérience pour chaque 2 à 3 points de sang.

14.1.1. Limitation

Si la chasse effectuée est triviale pour un personnage, ce dernier pourra voir son gain de points de sang et d'expérience baisser de moitié voir totalement supprimé. Ces points perdus pourront dans une certaine mesure être répartis entre les autres personnages et / ou personnages non-joueurs à la discrétion du MJ. Ces limitations représentent la futilité de chasser des proies complètement triviales pour le chasseur.

14.1.2. Coûts réduits

Les points de sang nouvellement obtenus appartiennent à une calamité, s'ils sont dépensés immédiatement, ils entraîneront un coût réduit dans l'achat de la prochaine technique appartenant à ladite calamité.

Si la technique est de Tiers 1, le coût sera réduit de 1, si elle est de Tiers 2, le coût sera réduit de 2 et ainsi de suite.

Si ces points de sang ne sont pas dépensés avant une prochaine chasse, ils perdent cette propriété et viennent s'ajouter à votre total normalement.

14.2. Teinte des calamités

En plus des effets de l'évolution de la marque, consommer le sang des calamités peut grandement modifier la nature des personnages le faisant. Ces changements corporels peuvent se manifester par des changements visibles (bien que quasi-intégralement réservés à l'évolution de la marque), ou des changements invisibles. Ces changements peuvent affecter les limites des personnages (maximum

dans des caractéristiques ou réserves), les valeurs de leurs caractéristiques, ou encore augmenter leurs résistances, physiques ou élémentaires.

Par exemple

Après avoir chassé un Baloth, les joueurs pourront choisir un gain entre les trois caractéristiques suivantes +1 Force (Offrant au maximum une Force de 8), +1 Vol (Max 3), +2 Force (Max 6). De plus consommer son essence offrira +2PV (toutes localisations) ou +1 Résistance Physique. S'il refuse ces deux gains, il gagnera +2 points de sang à la place.

Ces modifications ne devraient avoir lieu que lors de chasses complexes et d'un niveau supérieur ou égal au niveau actuel des chasseurs. Bien que très convoitée par les chasseurs, la teinte des calamités devra toujours être utilisée avec parcimonie par le MJ. De plus, de nombreuses incompatibilités existent, et parfois, ces changements de caractéristiques ne sont pas des gains, mais bien au contraire des affres et afflictions diminuant leur potentiel.

À retenir

La teinte des calamités est l'outil principal du MJ pour attribuer des gains de caractéristiques et résistances, bien qu'il soit conseillé de l'utiliser avec parcimonie, il est important de faire comprendre aux joueurs que prendre des risques lors de chasses est le seul moyen de gagner définitivement dans ses caractéristiques en dehors de l'évolution de sa marque.

14.3. Rites de passage

Hautement dépendant des régions, souvent secret et jalousement gardé, chaque passage d'un niveau d'évolution de la marque se fait à l'aide d'un rite de passage. Les détails exacts de ce rite sont toujours intrinsèquement liés à la culture locale et à la relation du chasseur avec celle-ci. Chaque niveau d'évolution de cette marque impliquera de nouveaux changements profonds quant à la nature du personnage voir la section Evolution de la marque.

Passer d'un tiers d'évolution de la marque à un autre nécessite non seulement d'atteindre un certain niveau de points de sang, mais nécessitera un rite de passage plus difficile à chaque étape.

Bien que laissé libre à l'interprétation du MJ, l'échelle suivante donne un guide important pour déterminer les prérequis à imposer aux chasseurs :

- Tiers 1 — Passer au tiers suivant nécessite une chasse d'une créature d'un niveau égal au chasseur
- Tiers 2 — Passer au tiers suivant nécessite une chasse d'un niveau supérieur au niveau du chasseur
- Tiers 3 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une créature d'une origine particulière et d'un niveau égal au chasseur
- Tiers 4 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une créature spécifique et d'un niveau supérieur à l'équipe de chasseurs
- Tiers 5 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une calamité mineure spécifique
- Tiers 6 — Passer au tiers suivant nécessite la chasse d'une calamité mineure spécifique d'un niveau grandement supérieur à celui du chasseur

En plus de ces prérequis, des rites et rituels pourront être requis, faute de quoi seule une évolution partielle sera accordée (c'est-à-dire seulement une partie des compétences liées à l'évolution de la marque seront données).

Glossaire

15.1. Altérations

À l'article de la mort

Vous perdez deux actions, gagnez un malus de -2  et perdez tous vos points de fatigue. Vous ne pouvez pas résister à cette altération. Perdez cette altération si vous effectuez un repos complet et regagnez toutes vos réserves de base (satiété, , jauge de toxines, Fatigue et Points de vie).

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Affamé

Vous ne pouvez effectuer des actions nécessitant un coût en fatigue. Perdez cette altération si vous gagnez en satiété.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE fatigue

Aphonie

Vous ne pouvez plus produire de son intelligible. Vous ne pouvez ni parler, ni employer une technique dont l'exécution exige la voix, ni transmettre d'informations complexes à vos alliés. Perdez cette altération à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE 

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 $\triangle$ au torse plutôt que de la fatigue.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 

Assommé

Vous êtes inconscient. Au début de chaque tour, s'il vous reste des points de fatigue, vous pouvez en dépenser un pour faire un test de Force (★★★★★) et vous relever. Le test diminue de $(-★)$ chaque tour où vous faites ainsi, et de $(-★)$ à chaque fois que vous subissez des dégâts (alliés ou ennemis).

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE 

Aveuglement

Vous gagnez un malus de -2  et de $(+★)$ à tous vos tests utilisant la vue.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★)

CATÉGORIE 

Cacophonie

Vous augmentez de (★★) la difficulté de tous vos tests reposant sur l'ouïe. Vous gagnez un malus de -2 à vos seuils de défense contre les attaques que vous ne percevez ni par la vue ni par un sens surnaturel.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE 

Carbonisation

Vous ne pouvez plus soigner normalement la localisation affectée et y réduisez de moitié tous vos gains de points de vie. Perdez cette altération lorsque cette localisation regagne tous ses points de vie ou reçoit des soins prolongés une fois **hors du combat**.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★★)

CATÉGORIE 

Concussif

Vous perdez une action et êtes immobilisé temporairement. Si vous échouez votre test de résistance de 10 degrés ou plus, vous êtes renversé au sol.

RÉSISTÉ PAR Force – (★)

CATÉGORIE 

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 PAR Volonté – (★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Consommation

Vous réduisez vos points de vie maximum après le délai précisé par la technique. Perdez cette altération si sa source est éliminée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE 

Dernier souffle

Jusqu'à la fin du combat vous ne pouvez utiliser de techniques nécessitant un coût en fatigue et vous ne pouvez regagner de points de . Lorsque vous devriez gagner des point de fatigue vous en gagnez le double à la place.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Débilitation

Vous devez réussir un test d'Intelligence (★★) pour entreprendre une action différente de la précédente. Si vous échouez, répétez l'action précédente au mieux de vos capacités. Par exemple, après une attaque, toute autre action nécessite ce test ; en cas d'échec, vous attaquez de nouveau si possible.

RÉSISTÉ PAR Intelligence – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Décapitation

Vous subissez généralement un saignement associé et perdez l'usage de votre corps. Vous mourez si vous ne recevez pas immédiatement des soins.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↘

Essoufflement

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

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE fatigue

Euphorie

Vous perdez une action d'attaque et toutes vos autres altérations d'état **Altération mentale** offrant un bonus offensif, comme la Rage ou la Furie.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Fracassement

La prochaine fois que vous devriez subir une attaque ⚔, augmentez son 🦾 et son 🧠 de deux et la difficulté de tous les tests de catégorie ⚔ associés à cette attaque de (★★).

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE ⚔

Fracturation progressive

Perdez un point d'armure sur la localisation affectée. Si vous échouez votre test de 10 degrés ou plus toutes vos prochaines pertes d'armure sont définitivement augmentées de 1.

RÉSISTÉ PAR Torque – (★★★★)

CATÉGORIE ⚔

Furie

Vous devez attaquer à chaque tour si possible et gagnez une action d'attaque. Perdez cette altération si vous n'avez plus d'adversaires.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Fusion

À la fin de chacun de vos tours, perdez jusqu'à deux points d'armure sur la localisation affectée. Tant qu'elle possède encore de l'armure, vous gagnez un malus de -2 au seuil des actions nécessitant son usage. Perdez cette altération lorsque son armure atteint zéro ou est retirée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ≡

Grièvement blessé

Vous perdez une action, gagnez un malus de -1  et perdez la moitié de vos points de fatigue. Vous ne pouvez pas résister à cette altération. Perdez cette altération si vous regagnez tous vos points de vie à la fin d'un combat.

RÉSISTÉ PAR Impossible

CATÉGORIE État

Hallucination

Au début de votre tour, toutes les cibles de combat valides à votre portée tirent un d10 (le MJ 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 PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Hémorragie interne

Au début de chaque tour subissez autant de dégâts  à votre torse que votre Force. Perdez cette altération si vous regagnez tous vos points de vie.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★★)

CATÉGORIE 

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. Si vous êtes dans une action continue nécessitant de rester en mouvement (charge, vol etc..) vous cessez immédiatement votre mouvement et devenez victime des loies (cruelles) de la physique du monde.

RÉSISTÉ PAR Force – (★)

CATÉGORIE 

Paralysé

Avant chaque action, si vous échouez votre test de résistance, cette action ne se résout pas et est dépensée.

RÉSISTÉ PAR Force ou Résistance élémentaire – (★★★)

CATÉGORIE 

Pestesangr

Vous voyez votre essence se déliter progressivement. A la fin de votre tour, vous perdez un point de . A la fin de votre tour, perdez cette altération si vous n'avez pas utilisé de Sangressence depuis le tour précédent.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE 

Rage

Vous gagnez un malus de -2  et devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible. Vos attaques gagnent un bonus de $+2$ dégâts. Perdez cette altération si aucun de vos adversaires ne peut être engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, Rage

Renversement

Si vous échouez votre test de résistance de 10 degrés ou plus, vous êtes renversé au sol (le test de torque est augmenté de $+\star$).

RÉSISTÉ PAR Torque ou Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 

Résonnance

Vous perdez un point d'armure sur toutes les localisations et tous les points faibles connexes à la localisation affectée. Perdez cette altération après quatre tours.

RÉSISTÉ PAR Torque – (★★★★★)

CATÉGORIE 

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.

RÉSISTÉ PAR Résistance (Néant) – (★★★)

CATÉGORIE Néant

Tétanie

Vous perdez quatre actions maximum.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★)

CATÉGORIE 

15.2. Altérations : Caractéristiques

Antipathie

(Charisme) : Vous échouez toute action liée à votre Charisme. Rester en votre présence est une épreuve de volonté et vous écouter est à la limite de l'insupportable. Chacune de vos interventions inflige un malus de -2 aux seuils de combats de tous vos alliés.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Apathie

(*Volonté*) : Vous échouez toute action liée à votre Volonté. Vous ne pouvez prendre de décisions par vous-même. Toute forme d'effort complexe vous décourage immédiatement et vous rend immobile.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Atrophie

(*Force*) : Vous échouez toute action liée à votre Force. Ramper au sol est votre unique moyen de locomotion. Votre torque compte comme étant à 4, si votre total de points de fatigue était supérieur à un, il devient égal à un.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Honni

(*Chance*) : Vous échouez toute action liée à votre Chance. Les calamités proches de vous sont irritées par votre présence et peuvent chercher votre démise. Les enfants des Calamités savent toujours instinctivement où vous vous situez.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Hypostase

(*Perception*) : Vous échouez toute action liée à votre Perception. Vous ne pouvez détecter ou identifier que des signaux très forts et très proches de vous. Tous vos seuils de combat subissent un malus de -8.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Inanition

(*Agilité*) : Vous échouez toute action liée à votre Agilité. Vous ne pouvez effectuer d'action nécessitant de déplacer vos membres avec une quelconque précision. Vos seuils de combats subissent un malus de -8 et votre nombre d'actions total devient égal à 1.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Profane

(*Psyché*) : Vous échouez toute action liée à votre Psyché. Vous gagnez (-) à votre Résistance Élémentaire. Vous ne pouvez détecter les actions et attaques élémentaires.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Stupeur

(*Intelligence*) : Vous échouez toute action liée à votre Intelligence. Toute forme de fonction cognitive complexe est impossible, seules des actions de bases sont à votre portée. Le hasard et la proximité vous sont les seuls facteurs pouvant déterminer les cibles de vos actions.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

15.3. Altérations : Marques

Corrosif

Marque cumulative. À 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 2 tours. Vous perdez cette altération si vous régénérez la moitié de l'armure de la localisation affectée. À chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque **Corrosif**, réinitialisez la durée de cette altération. Vous pouvez posséder jusqu'à 10 marques **Corrosif** maximum.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Poison

Marque cumulative. À chaque fois que vous gagnez un effet de **Poison**, placez une marque **Poison** sur votre personnage. À la fin de votre tour, subissez deux points de dégâts Δ sur votre torse pour chaque marque que vous possédez. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si vous régénérez autant de points de vie que vous avez de marques de **Poison**. À chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque **Poison**, réinitialisez la durée de cette altération. Vous pouvez posséder jusqu'à 15 marques **Poison** maximum.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Régénération

Marque individuelle. À 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 active sur chaque localisation affectée. Chaque marque dure 2 tours.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Saignement

Marque individuelle. À 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 active sous la forme de dégâts Δ sur la localisation touchée. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si des premiers secours sont reçus ou si tous les points de vie de la localisation affectée ont été régénérés.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE ↘, Altération à marques

15.4. Altérations : Pouvoirs

Bénédiction selon Yaratogoth

Lorsque vous devriez subir des dégâts léthaux, vous pouvez choisir de vous replacer sur la position que vous occupiez lorsque vous avez reçu cette altération. Si vous faites ainsi, ramenez les points de vie de chacune de vos localisations à la valeur qu'ils avaient immédiatement après les soins de **Persistance Achronique** ; vous ne pouvez plus être ramené à la vie par des pouvoir de tiers inférieur à cette technique, perdez cette altération. Cet effet ne restitue aucune autre ressource et ne retire aucune autre altération. Vous perdez cette altération à la fin du combat.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence

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, votre attaque est ininterrompue et inflige un malus de 2 réussites défensives à votre cible ; vous pouvez faire que vous ainsi que toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour de votre cible subissent autant de dégâts ☹ sur le torse que votre attaque n'en a infligé et gagnent Résistance (☹) (-) jusqu'à la fin du combat (Volonté - ★★★).

CATÉGORIE Sangressence

Fatigue de Transcendance

Vos utilisations de la *jauge de Transcendance* nécessitent une dépense supplémentaire de 4 points de fatigue et 2 points de vie sur toutes les localisations. Si vous utilisez de nouveau la Transcendance, remplacez cette altération par **Épuisement de Transcendance** après la résolution de l'action. Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la *zone de combat*, ajoutez deux *dés sans nature* à chacune de vos actions. Perdez cette altération au début de votre prochain tour lorsqu'un autre chasseur de votre équipe utilise une action de transcendance.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

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).

CATÉGORIE Sangressence

Jusqu'aux tréfonds

Vous êtes immobilisé pendant vos cinq prochaines actions. Si vous résistez à cette altération, des membres tentaculaires continuent de vous entraver : augmentez de (+★) toutes les altérations que vous subissez jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★★★)

CATÉGORIE Sangressence

Marque du Kraken

Vous pouvez posséder jusqu'à deux marques du Kraken. Pour chaque marque que vous possédez, les attaques de leur auteur portées contre vous lui donnent un bonus cumulatif de +2 aux seuils et d'une réussite sur la prochaine action défensive effectuée contre vous. Ces marques durent jusqu'à la fin du combat.

CATÉGORIE Altération à marques, Marque cumulative, Sangressence

Prison Onirique

A chaque fois que vous échouez un test de résistance **Altération mentale** vous subissez un dégât ⚡ et diminuez au choix votre résistance ⚡ de (-) ou vos jets de résistance **Altération mentale** de (-★) jusqu'à un maximum de (-★★★) et (---). Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement, perdez cette altération à la fin du combat.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★)

CATÉGORIE Altération mentale, Sangressence

Rage Inextinguible

Vous réduisez de (-★★★) la difficulté de tous les jets visant à vous maintenir en combat. Vous gagnez +2 dégâts à toutes vos attaques, +1 dégât par réussite, deux réussites 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 portées contre vous-même de cette façon réussissent automatiquement et doivent investir tous les dés restants dans votre **réserve active**. Vous perdez cette altération à la fin du tour ou si vous n'avez plus d'adversaire.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★★★★)

CATÉGORIE Sangressence, Rage

Rage de l'Ur-Dragon

Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aérienne. Tant que vous êtes dans les airs vous pouvez faire que les dégâts de vos attaques soit de type ⚡ à la place de leur type naturel ; si vous faites ainsi ces attaques gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage vous gagnez un bonus de +2 dégâts sur votre prochaine attaque aérienne et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence, Rage

Rage du Kraken

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aquatique. Vous devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible et celles-ci gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage votre prochaine attaque gagne un bonus de +1 **R** et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence, Rage

Vigueur du Kraken

Régénérez jusqu'à 3 points de vie et perdez un point de fatigue à la fin de chaque tour vous pouvez choisir d'ignorer 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.

CATÉGORIE Sangressence

Visions d'Apocalypse

À la fin de chacun de vos tours, perdez deux points de Fatigue, un point de vie et trois points d'intégrité à la localisation affectée. Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement. Perdez cette altération après deux tours.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, , Sangressence

Épuisement de Transcendance

Vous ne pouvez plus utiliser la **jauge de Transcendance** pour le reste du combat. Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la **zone de combat**, ajoutez quatre **dés sans nature** à chacune de vos actions et gagnez une action maximum.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

15.5. Altérations majeures

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 PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE ☾

Fracture

À chaque fois que vous effectuez une action utilisant la localisation affectée, perdez jusqu'à un point de fatigue, si vous ne pouvez pas, perdez deux points de vie à la place. Vous perdez cette altération si vous regagnez la moitié de vos points de vie sur la localité touchée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↗

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 PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE ☹

Mutilation

Vous gagnez un malus de -3 au seuil des actions utilisant ce membre. Perdez cette altération en regagnant la moitié de vos points de vie sur la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↘

Ravagé

Au début de votre tour, subissez trois dégâts **purs** sur la localisation touchée. Perdez cette altération en regagnant la totalité de vos points de vie sur la localisation ciblée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ✓

15.6. Altérations mineures

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 PAR Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 🔥

Contentement

Perdez une **action offensive** et une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, 🧠

Désillusion

Vous gagnez un malus de -2 dégâts et -1 réussite maximum à vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, 🌀

Désquamation

Jusqu'à la fin du combat, vous augmentez de un l'👁 des attaques infligeant **Désquamation** sur la localisation affectée. Cet effet peut se cumuler indéfiniment.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↘

Enchevêtrement

Votre mouvement est diminué de 4, perdez une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Perception – (★★★)

CATÉGORIE 🦋

Gel

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE 

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 PAR Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 

Ionisation

Diminuez votre résistance à l'⚡ de (+) jusqu'à la fin du combat.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE 

Secousse

Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Perception – (★★★)

CATÉGORIE 

Sonné

Vous perdez une action et gagnez un malus de -1 à tous vos seuils jusqu'à la fin de votre tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 

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 PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE 

Traumatisme

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 

Venturis

Vous perdez jusqu'à (+++) dans une résistance élémentaire au choix de votre attaquant jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE 

15.7. Altérations transcendantes

Brisé

Lorsque vous effectuez une action nécessitant l'usage de la localisation affectée vous perdez cinq points de vie sur cette localisation, si vous ne pouvez pas le faire, cette action échoue automatiquement. Vous perdez cette altération en régénérant la moitié des points de vie de la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↗

Choc Métabolique

Tout les jets nécessitant l'usage de la localisation affectée infligent un malus de (+★) et -3 au seuil et vous font perdre deux points de fatigue. Vous perdez cette altération en régénérant l'intégralité de vos points de vie et la moitié de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↗

Congruence

Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos caractéristiques physiques et de vos bonus de dégâts physiques. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★★)

CATÉGORIE ↘

Diffraction

Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos actions et toutes vos résistances. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★★)

CATÉGORIE ↙

Tranché

Vous perdez l'usage de la localisation affectée, tous les tests nécessitant cette localisation uniquement échouent automatiquement. Vous perdez cette altération lorsque vous régénérez l'intégralité des points de vie de la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↘

15.8. Caractéristiques

Pestegivre

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

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE ❄

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.

CATÉGORIE Altération mentale

15.9. Définitions

Mains libres

Une arme Mains libres peut être maniée et utilisée sans occuper de main. Elle compte néanmoins comme une arme équipée pour le calcul du Torque requis, le choix de l'**arme active** et les malus liés au maniement de plusieurs armes ou boucliers. Cette propriété ne permet donc pas de cumuler ses bonus avec ceux d'un autre équipement actif.

Résistance Transcendantale

Résistance aux actions de Transcendance, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général égale au niveau de dangerosité de la créature (environ ★) mais peut aisément varier. Les saisies et autres actions physiques d'éclat ne l'utilisent pas.

Résistance aux Altérations

Résistance à toutes les altérations d'état, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général donnée à (★) tout les niveaux de marque des chasseurs, mais peut aisément varier.

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.

Transcendantale

Qualifie le palier culminant d'une altération. Une altération transcendantale résulte de l'accumulation et de la progression naturelle d'altérations mineures puis majeures ; elle n'est pas causée par la Transcendance. voir la section Altérations transcendantales.

Action de mouvement

Action utilisée pour se déplacer. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions de mouvement du personnage. Pendant une **réponse**, elle ne peut être utilisée que pour effectuer un repositionnement. voir la section Mouvement.

Action défensive

Action utilisée pour parer ou esquiver. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions défensives du personnage. Elle peut être utilisée pendant une **réponse**. voir la section coûts en actions.

Action gratuite

Action qui ne consomme aucune action de la réserve totale et ne compte dans aucun maximum spécialisé. Une action gratuite isolée est sans coût, mais en enchaîner plusieurs pendant un même tour peut coûter une **action neutre** à la discrétion du MJ. voir la section coûts en actions.

Action neutre

Action sans type. Utiliser une action neutre consomme une action de la réserve d'actions totale, mais ne compte dans aucun maximum spécialisé (attaque, défense ou mouvement). voir la section coûts en actions.

Action normale

Toute action qui n'est pas une **action gratuite** et provenant de votre réserve actuelle d'actions. voir la section coûts en actions.

Action offensive

Action utilisée pour attaquer. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions offensives du personnage. Elle ne peut être utilisée pendant une **réponse** que si une technique de **réaction** autorise explicitement son utilisateur à attaquer. voir la section coûts en actions.

Arme active

(Active)

Unique arme ou bouclier manié dont les propriétés, effets passifs et bonus s'appliquent. Les malus de tous les objets équipés restent applicables, actifs ou non. Le personnage peut changer son équipement actif immédiatement avant une action ou une réaction, mais son choix est verrouillé jusqu'à la résolution complète de celle-ci. voir la section Équipements actifs.

Armure active

(Active)

Unique pièce parmi les armures et vêtements portés dont les propriétés spéciales, effets passifs et bonus s'appliquent. La protection, l'intégrité et les malus propres à toutes les pièces portées restent présents, même lorsqu'elles ne sont pas actives. Ce choix est indépendant de l'arme ou du bouclier actif et peut être changé immédiatement avant une action ou une réaction, puis reste verrouillé jusqu'à sa résolution complète. voir la section Équipements actifs.

Caractéristique de base

(De base)

Valeur permanente d'une caractéristique principale, avant l'application des bonus et malus temporaires. Elle ne varie que lorsqu'un effet modifie explicitement la caractéristique de base (nommément le gain d'expérience).

Caractéristique finale

(Finale)

Valeur actuelle d'une caractéristique principale après application de tous ses bonus et malus. Elle est utilisée pour les tests et pour déterminer le nombre de dés générés dans la **réserve active** lorsque cette caractéristique est choisie. Une modification de caractéristique finale ne recalcule jamais les caractéristiques secondaires qui en dérivent.

‡

Damage

Dégâts infligés, peut indistinctement représenter la base de dégâts d'une arme ou son total.

Dé sans nature

Dé de combat ne provenant d'aucune caractéristique. Il peut être utilisé pour une action exigeant n'importe quelle caractéristique, sans remplacer les compétences, maîtrises ni autres conditions requises, et ne génère jamais de marqueur de Transcendance.

Défense en profondeur

Défense renforcée coûtant une action défensive et une action neutre. Offrant de nombreux avantages défensifs et la possibilité de protéger les alliés à proximité lorsqu'elle prend la forme d'une parade valide. voir la section Défense en profondeur.

Encaissement

Capacité possédée par certaines créatures, elle correspond à une capacité innée et inaliénable à encaisser des dégâts; il peut s'agir d'une nature éthérée, exotique ou d'un pouvoir de Sangressence.

Jauge de Transcendance

Jauge représentant le nombre de dés ayant obtenu un résultat sous le seuil de transcendance. Il s'agit du nombre de marqueurs de transcendance non utilisés, Pour plus de détails, se référer à la section Transcendance.

Jauge de toxines

Jauge représentant la quantité de toxines actuellement dans l'organisme. voir la section **Toxicité**, page 121.

Malus de mort

Ensemble des conséquences cumulatives subies par un chasseur qui meurt puis revient au combat. Après sa première mort, il gagne **Grièvement blessé** ; après sa deuxième mort, il gagne **À l'article de la mort** et conserve ses effets négatifs. Une capacité déclenchée par la mort doit préciser si la mort qui la déclenche n'inflige pas ce malus. Un effet qui remplace la mort ou les dégâts létaux ne l'ignore pas : le personnage ne meurt simplement pas, et ne subit donc aucun malus de mort. voir la section Dégâts létaux.

Mode dégradé

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de □ à son symbole élémentaire, signalant un nouveau type de dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -2 aux dégâts totaux.

Mode mineur

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de $\llbracket \rrbracket$ à son symbole élémentaire signalant un nouveau type de dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -4 aux dégâts totaux.

Ressource aggravée

(Aggravé)

Ressource perdue ou dépensée qui compte normalement pour ses seuils et ses effets, mais ne peut pas être récupérée par les moyens ordinaires. Sa condition et son rythme de récupération sont annoncés lorsqu'elle est infligée. voir la section Ressources aggravées.

Réserve de dés

(Réserve)

Ensemble de dés de combat associé à une caractéristique. Au début de son tour, un combattant choisit une caractéristique de combat : sa **réserve de dés** devient alors sa **réserve de dés active**.

Réserve de dés active

(Réserve active)

Réserve sélectionnée au début du tour parmi les caractéristiques de combat du personnage. Elle reçoit un nombre de dés égal à la valeur **finale** de la caractéristique choisie, ainsi que les éventuels dés supplémentaires, et alimente ses actions de combat jusqu'au début de son prochain tour.

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. La satiété d'un plat devrait généralement rester comprise entre la moitié et le double de la satiété maximale de son consommateur ; cette fourchette est un repère de portion, d'effets et de toxicité, pas une limite stricte. La **satiété** d'un chasseur est égale à six, plus un tout les deux stades d'évolution de la marque. voir la section **Satiété**, page 121.

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.

Sous-torque

Écart entre le Torque d'un personnage et le Torque supérieur requis par un ensemble complet d'armures, ou d'armes et de boucliers. Chaque dix points manquants constitue un degré de sous-torque et impose les malus propres à cet ensemble.

Stade d'initiative

Subdivision du tour de jeu durant laquelle une créature joue seulement la partie de ses actions qui lui est attribuée. Les stades successifs sont notés i_1 , i_2 , etc. sur sa fiche. voir la section Stades d'initiative.

Aussi appelé

étape d'initiative, étapes d'initiative

Sur-torque

Écart dont un personnage peut bénéficier lorsqu'il concentre son Torque dans un unique objet dont le Torque requis est inférieur au sien. Chaque dix points excédentaire constitue un degré de sur-torque. Manier plusieurs armes ou boucliers empêche tout bénéfice de sur-torque.

Toxines

Effet d'intoxification interne au long terme causé par la consommation de produits hautement toxiques. voir la section [Toxicité](#), page 121.

15.10. Dégâts physiques

Contondant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets obtus misant sur la force de l'impact.

Perçant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets pointus cherchant à pénétrer les défences de leur cible.

Tranchant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets acérés visant à couper leur cible.

15.11. Dégâts élémentaires complexes

Abyssal

Type de dégât élémentaire majeur.

Céleste

Type de dégât élémentaire majeur.

15.12. Dégâts élémentaires simples : Abyssaux

Eau

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.

Foudre

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.



Glace

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.



Vent

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.

15.13. Dégâts élémentaires simples : Célestiaux



Bois

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Feu

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Magma

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Terre

Type de dégât élémentaire mineur célestial.

15.14. Folklore

Dräan, L'Œuf-Monde

(Dräan)

Nom de la divinité mythologique en gestation dans l'œuf que serait la planète selon les croyances de Tréorst.

Hibernation

(Hibernation)

Période de reflux du cycle de **monde de Dräan (Dräan)** pendant laquelle les **enfants des calamités (calamités)** sont au repos.

Marque des calamités

(Marque)

Terme qui désigne la bénédiction d'une **calamité majeure (calamité)** à un autre être vivant.

Période de l'Éveil

(Éveil)

Événement cataclysmique et inéluctable qui vient conclure un cycle sur **monde de Dräan (Dräan)**.

Seigneur du Sang

(Saigneur)

Dirigeants généralement impitoyables et cruels des **Baronnies Steingrund**

Avemin

Races d'humains-oiseaux capables de vol et à l'acuité visuelle proverbiale ; ce sont des individus reconnus pour leur intelligence et leur vivacité d'esprit. On leur confie souvent des tâches difficiles nécessitant une forte capacité d'adaptation ; et ils font des dirigeants très efficaces.

Calamité majeure

(Calamité)

Nom qui désigne les **calamité** les plus puissantes, capables d'influencer la réalité elle-même et de transformer d'autres êtres vivants par le biais de leur **Marque des calamités (Marque)**

Calamité mineure

(Calamité)

Nom qui désigne les **calamité** trop puissantes pour être tuées par une seule équipe de **chasseurs (chasseurs)**, qui présentent le risque d'anéantir une région entière si personne ne se dresse en travers de leur chemin. En **Tréorst**, on appelle Grandes Chasses les expéditions de plusieurs dizaines de chasseurs qui s'attaquent à de telles créatures.

Chasseur

(Chasseur)

Nom décrivant les humains et humaines marqué-es par les **calamité majeure**.

Enfant des calamités

(Calamité)

Appellation décrivant les créatures touchées par les marques des **calamité majeure**.

Harengon

Race d'humains-lièvres de petite taille aux réflexes fulgurants dont les sens affûtés frôlent la prescience. Ils sont très rares en-dehors du **Empire YonSen (YonSen)**.

Hominien

(Hominien)

Nom de l'espèce qui englobe toutes les races alliées de **monde de Dräan (Dräan)**.

Humain

(Humain)

Race beaucoup trop fragile pour sa propre survie que vous connaissez bien.

Loxodon

Race d'humains-éléphants réputés pour leur calme, leur sagesse et leur mémoire. Ils sont souvent très érudits et beaucoup d'entre eux sont passionnés d'histoire. Pour parfaire le tout, leur force physique est considérable, ce qui en font des **chasseurs (chasseurs)** redoutables lorsqu'ils sont marqués.

Léonin

Race d'humains-lions réputés pour leur férocité et leurs aptitudes physiques hors normes, eux aussi sont proportionnellement plus propices à être marqués.

Nari

Les naris, originaires du YonSen, sont une race d'humains-renards dotés d'une forte intelligence émotionnelle et d'un naturel facétieux. Presque jamais vus en-dehors de leur terre natale, ils sont réputés pour leur capacité à comprendre et deviner instinctivement les comportements des êtres qu'ils observent, ce qui en fait des chasseurs redoutablement adaptables.

Nozorog

Les nozorogs, souvent grands, forts et taciturnes ; sont une race d'individus à l'apparence du rhinocéros. Réputés pour leur incommensurable résilience, ils ont aussi tendance à un tempérament assez soupe-au-lait, qui leur vaut en général plus de déférence que la moyenne. Les nozorogs présentent une proportion à la marque très élevée dans leur population.

Timsah

Les timsahin sont assez rares, même dans les **Clans guerriers Anankar** d'où ils sont originaires. Humains-crocodiles connus pour leur efficacité redoutable à accomplir leur tâche, quelle qu'elle soit. Ils font souvent preuve d'une détermination et d'une résolution à toute épreuve, auxquelles vient s'ajouter une tendance à l'empathie très faible. D'aucuns les considèrent comme cruels, voire psychopathes. Très méconnus dans le reste du monde, il semblerait tout de même que les nozorogs aient une proportion anormalement élevée de marqués, même parmi les races qui y sont propices.

Viashno

Race d'humains-serpents présentant souvent des affinités élémentaires et des résistances physiques bien supérieures aux humains. Il est important de noter que, comme les humains, tous les **viashnos** ne sont pas marqués ; bien que ceux-ci le soient proportionnellement plus souvent.

Yélen

Humains-cerfs aux bois majestueux, les Yélens vivent presque exclusivement dans la **Noocratie Fangdräel**. Ils y occupent souvent les positions les plus prestigieuses, et sont extrêmement respectés. Les contes de **Fangdraël** qui relatent de la création de la Noocratie décrivent le rôle crucial et pionnier que les Yélens y ont joué, et le prestige qui en découle continue de rejaillir sur leurs descendants, qui maintiennent aujourd'hui encore l'osmose miraculeuse de la région.

Ürzen

Les ürzens, mi-humains mi-ours, sont des individus souvent bonhommes et joviaux ; mais extrêmement puissants. Beaucoup d'entre eux possèdent des griffes acérées au bout de leurs doigts, rendant leur poignées de mains légendaire dans tous les continents. Moins sujets à la marque que la moyenne, les individus non-marqués sont malgré tout capables de rivaliser en force avec certains chasseurs ; et ceux qui le sont deviennent fréquemment des chasseurs hors pair.

15.15. Géographie

Baronnies Steingrund

(Steingrund)

Contrées morcelées situées au nord de **Brundaär**

Brundaär

(Brundaär)

Le plus grand des continents de **Dräan**, qui héberge les **Baronnies Steingrund**, le **Royaume de Tréorst** et les **Clans guerriers Anankar** (**Anankar**).

Clans guerriers Anankar

(Anankar)

Terres nomades situées au sud de **Brundaär**

Empire YonSen

(YonSen)

Loin à l'ouest de **Brundaär**, cette petite île renferme parmi les **chasseur** les plus redoutables de **Dräan**.

Krâorst

Capitale et ville la plus importante du **Royaume de Tréorst**.

Noocratie Fangdräel

(Fangdraël)

Continent gigantesque au sud-ouest de **Œil de Dräan** (**Œil**) et nation d'une très rare quiétude.

Royaume de Tréorst

(Tréorst)

Royaume situé au centre de **Brundaär** sur lequel se concentre ce livre.

Gilde des Chasseurs

(Gilde)

Autorité suprême chargée de guider et gérer les **chasseurs** (**chasseurs**) en **Tréorst**.

Monde de Dräan

(Dräan)

Le nom de la planète sur lesquels les chasseurs ont eu le malheur de naître.

Œil de Dräan

(Œil)

Île mythologique trônant au centre de l'océan abritant les calamités les plus puissantes.

Ordre des Gardiens de Tréran

(Ordre des Gardiens)

Armée royale de Tréorst, chargés de la protection de la capitale, Krâorst.

15.16. Termes d'artisanat



Unité de liée a la brasserie, represente la puissance de la préparation et doit etre consommée dans divers effets.



Coût

Le cout et la rareté sont interchangeables et representent la difficulté d'obtenir un ingrédient voir la section Négociations, page 148.



Finition

Coût de la dernière étape d'artisanat, portant plusieurs noms (finitions, transmutation etc..) et dont le niveau, noté ⇌ dans les tableaux ne doit pas dépassé votre niveau de spécialité.



Maîtrise

Indicateur de Maîtrise nécessaire la manipulation d'un ingrédient. La spécialité éponyme sert donc à indiquer à quels ingrédients un chasseur à accès. Dans les tableaux elle est symbolisée par le symbole 𐀓

Aussi appelé

tier



Niveau d'artisanat

Indicateur de niveau d'artisanat. Le niveau d'artisanat d'une recette se calcule en sommant le niveau de chaque ingrédient. 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.

Temps

Unité de temps d'artisanat, varie selon l'artisanat en question.

Toxicité

Unité de **toxines**, consommer un produit doté de cette valeur remplira la **jauge de toxines** d'autant de points.

15.17. Termes utilisés

Complexes

Désigne les éléments  et , en opposition aux éléments **Simple**s.

Copie en Sangressence

Il s'agit d'une copie identique d'un point de vue fonctionnel, cependant, à la discrétion du joueur et MJ, 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.

Élémentaire

Décrit les natures élémentaires, c'est à dire de tous les éléments simple , , , , , ,  et de tous les éléments complexes  et . 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

Hors de l'espace et du temps

Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénerez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Jauge

la  représente la capacité du chasseur à matérialiser sa **Sangressence**. Cette dernière se régénère entre chaque combat et peut être utilisée pour activer certaines techniques ayant un coût en () associé.

Maître de Jeu

(MJ)

Désigne la personne qui, la première, a voulu proposer du jeu de rôle à ses amis et n'a plus jamais pu se défaire de la responsabilité d'organiser et créer les parties.

Physique

Décrit les natures non élémentaires, c'est à dire ✂, ✂ et ✂. 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

Sang

Sangressence absorbée après une chasse

Simple

Désigne les éléments 🔥, 🌀, 🌿, 🏔, 🏰, ⚡, 💧 et 🌊. En opposition aux éléments Complexess.

Torque

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

Accès

(Physique) Désigne une localisation que votre position et votre prise vous permettent physiquement d'atteindre et de frapper. Une localisation située tout juste à la limite de cet accès peut être attaquée avec un malus de -1 à -3 au seuil, à l'appréciation du MJ. Une localisation à laquelle vous n'avez aucunement accès ne peut pas être attaquée.

Accès

(Élémentaire) Désigne un élément que le chasseur ou la créature peut utiliser pour infuser sa Sangressence. À moins que les règles ne le stipulent expressément (par exemple, élément de votre choix, élément Simple ou Complexes), vous ne pouvez choisir que des éléments auxquels vous avez accès lors de l'utilisation de vos techniques et effets élémentaires. voir la section dégâts élémentaires

Aire d'effet

Propriété d'une attaque qui ne peut pas être évitée sur place. Une esquive ordinaire et le fait de se jeter à terre ne permettent pas de l'éviter : la réponse doit être un repositionnement dont le déplacement sort entièrement de la zone de l'attaque. Si cette sortie est impossible avec le déplacement disponible, l'attaque ne peut pas être évitée de cette manière. voir la section Attaques à aire d'effet.

Anti-matériel

Si une attaque dispose de la capacité anti-matériel, celle-ci fera aussi perdre autant de points d'intégrité à la zone touchée de l'armure que sa valeur d'anti-matériel quels que soient les dégâts infligés par l'attaque

Arracher

Arracher (une arme ou un objet) ayant été planté 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.

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.



Brise-armure

Lorsqu'une attaque touche, si elle n'est pas parée et dépasse la valeur de protection de l'armure (avant application de toutes les résistances et faiblesses), celle-ci pourra lui infliger autant de points de perte d'intégrité qu'elle n'en a dépassé l'armure, jusqu'à un maximum égal à sa valeur de brise armure

Canalisation

Suite d'actions consécutives, pouvant se poursuivre sur plusieurs tours, investies avant le lancement d'une attaque ou d'une technique. La canalisation est un coût additionnel : rendre l'attaque ou la technique gratuite ne l'annule pas. Si le personnage utilise une autre action ou subit des dégâts avant de l'achever, la canalisation est interrompue et les actions déjà investies ne sont pas remboursées. Les coûts nécessaires au lancement de l'attaque ou de la technique ne sont cependant pas dépensés, puisque celui-ci n'a pas lieu.

Au contact

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

Effet de régénération

Un **effet périodique** qui accorde une ou plusieurs ressources, par exemple des points de vie, de fatigue ou de **Jauge**, à chacun de ses déclenchements. Un soin ou un gain de ressources appliqué une seule fois n'est pas un effet de régénération.

Effet périodique

Effet dont les conséquences se répètent à l'intervalle ou au déclencheur indiqué, par exemple au début ou à la fin de chaque tour. Chaque répétition constitue un déclenchement de cet effet. Un effet possédant plusieurs marques reste un seul effet périodique : il se déclenche une seule fois à chaque intervalle et calcule alors ses conséquences à partir du nombre de marques, sauf indication explicite contraire.

Facilement accessible

Objet placé dans un emplacement d'accès rapide approprié. Une potion peut être sortie gratuitement de son emplacement de potion et une arme dégainée gratuitement de son fourreau d'accès rapide. Le nombre d'objets pouvant être placés ainsi est limité voir la section emplacements d'accès rapide.

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.

Hors du combat

Vous êtes hors du combat lorsque ni vous ni votre adversaire ne pourriez vous atteindre d'une attaque en consacrant un tour entier à essayer ou lorsque l'un et l'autre ayez renoncé au combat. Cette notion est distincte de la détection, bien que les deux coïncident souvent voir la section Sortir du combat.

Ininterrupible

Qualifie une action à laquelle aucune **réaction** ne peut répondre. Une fois déclarée, cette action se résout sans ouvrir de nouvelle **réponse**. Les événements qui ne sont pas des actions peuvent ne pas pouvoir être interrompus, mais ne sont pas qualifiés d'ininterrupibles. voir la section Fractions d'instant.

Inpénétrable

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



Intégrité

Représente la durabilité d'une armure ou protection, tant que cet équipement ou objet possède au moins un point d'intégrité, toute la protection est retirée des dégâts subits.

Par surprise

Une attaque est portée par surprise lorsque sa cible ne s'attend raisonnablement pas à être attaquée à cet instant ou depuis cette position. C'est presque toujours le cas de la première attaque d'un combat si son auteur n'a pas été repéré. Une attaque portée depuis une position dissimulée peut également surprendre sa cible, mais la discrétion ne le garantit pas : le MJ peut décider qu'un adversaire averti anticipe l'attaque, notamment lorsqu'il a déjà subi plusieurs fois la même manœuvre au cours du combat. La huitième attaque portée depuis les mêmes ténèbres n'est pas nécessairement encore une surprise.



Perce-armure

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.

Perte naturelle d'une altération d'état

Une altération est dite perdue naturellement lorsqu'elle est annulée suite à l'un des jets de résistance à l'altération lors de n'importe quel tour suivant son application.

Planter

Planter un objet est une altération tierce voir la section altération tierces, 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 **arraché** par la cible lors de son tour.

Point faible

Représente une faille dans les défenses de la créature, cette zone, créée par des attaques répétées des chasseurs possède initialement la même valeur d'intégrité que le reste de l'armure, puis, au fur et à mesure d'attaques ciblées, se voit réduite à néant créant une zone dans l'armure ou cette dernière n'offre plus aucune protection.

À portée

Un combattant, créature ou chasseur est dit *à portée* lorsqu'il est situé dans une distance inférieure à la portée de son arme couramment équipée (ses poings si le chasseur ou la créature est désarmé-e) plus un demi déplacement. La portée correspond à la distance à laquelle le chasseur pourrait porter une attaque.

Bout portant

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

Courte portée

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

Portée extrême

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

Longue portée

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

Principale

(*Caractéristique*) Désigne l'une des caractéristiques principales physique: Force, Agilité, Perception, Charisme ou mentale: Intelligence, Volonté, Phyché et Chance. voir la section Caractéristiques principales.



Protection

Quantité de dégâts mitigée par cet équipement ou protection, tant qu'il lui reste au moins un point d'intégrité.

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.

Préchargée

Cette arme peut être rechargée avant le combat et conserve son chargement tant qu'elle n'est pas utilisée. Elle peut donc être rangée puis dégainée chargée et effectuer sa première attaque sans rechargement préalable. Une fois son chargement consommé, son **rechargement** s'applique normalement.



Précision

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



Rechargement

Dénote d'un temps en actions qui doit être dépensé entre chaque attaque pour recharger l'arme et pouvoir l'utiliser de nouveau. Une arme possédant un rechargement est normalement rangée et dégainée sans projectile engagé : elle doit donc être rechargée avant sa première attaque après avoir été dégainée.

Réaction

Action pouvant interrompre la narration et être effectuée hors du tour de son utilisateur lorsqu'une **réponse** est ouverte, ou à la fin d'un tour. Sauf indication contraire, elle reste limitée aux actions permises pendant une réponse. Une réaction autorisant explicitement une attaque permet d'y employer une **action offensive** ; cette attaque est prioritaire et se résout avant l'action initiale. voir la section Réactions.

Réponse

Fenêtre ouverte par une action susceptible de recevoir une réponse. Une attaque ciblée l'ouvre pour sa cible ; une attaque de zone l'ouvre pour chaque combattant exposé, selon les défenses autorisées par son profil. Une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** employée pour un repositionnement peuvent y être utilisées. Une **action offensive** exige une réaction autorisant explicitement une attaque. Les réponses sont résolues avant l'action initiale. Les dégâts et autres états de fait ne génèrent pas de réponse. voir la section Réponses.

Réussite partielle

Principalement utilisé lors de jets défensifs, une réussite partielle signifie que le jet en question a obtenu au moins une réussite, mais tout de même moins de réussites que celui auquel il s'oppose.

Réussite totale

Principalement utilisé lors de jets défensifs, une réussite totale signifie que le jet en question a obtenu autant de réussites ou plus que celui auquel il s'oppose.



Réussites maximum

Nombres de réussites maximum possible à infliger avec une arme ou une technique une fois les réussites défensives prises en compte.

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.

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 de toxines** et **satiété**. voir la section Caractéristiques secondaires.

Zone de combat

La zone de combat comprend les positions où un adversaire pourrait raisonnablement vous atteindre avec un mouvement et une attaque. Les distances, les attaques disponibles, le terrain, les couverts et la dissimulation peuvent chacun en modifier les limites voir la section Sortir du combat.

Élément naturel

Élément intrinsèquement associé à une créature et explicitement indiqué dans son profil. Il s'agit généralement d'un élément auquel elle a accès et qui représente sa nature, son anatomie ou ses pouvoirs. La plupart des créatures possèdent un seul élément naturel, d'autres peuvent en posséder plusieurs et de rares créatures n'en possèdent aucun.

15.18. Types d'altérations

Altération mentale

Catégorie regroupant les altérations qui affectent l'esprit, les émotions ou la perception de leur cible. Elles sont généralement résistées avec la Volonté.

Altération à marques

Catégorie d'altérations spéciales qui accumulent des marques jusqu'au maximum indiqué par chacune. Leur difficulté de résistance ne peut jamais être augmentée ou diminuée. Une altération à marques n'est résistée que lors de l'application de sa première marque. Tant qu'au moins une marque est présente, l'altération ne peut plus être perdue naturellement : ses marques doivent arriver au terme de leur durée. Les pouvoirs, objets et autres effets spéciaux peuvent toujours retirer des marques ou mettre fin à l'altération. (Une *Marque cumulative* rejoint une réserve commune : en gagner une augmente le total et réinitialise la durée de l'ensemble, comme pour *Poison*. Les *Marques individuelles* coexistent séparément et possèdent chacune leur propre durée, comme celles de *Saignement* ou *Régénération*.)

Capacité de Contrôle

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

Marque cumulative

Marque d'altération rejoignant une réserve commune. En gagner une nouvelle augmente le total de marques et réinitialise la durée de l'ensemble.

Marque individuelle

Marque d'altération possédant sa propre durée, indépendamment des autres marques du même type. En gagner une nouvelle ajoute une marque distincte sans réinitialiser la durée de celles qui sont déjà présentes.

Rage

Catégorie regroupant la Rage et ses variantes. Un effet qui interagit avec une altération de ce type s'applique à n'importe laquelle d'entre elles.

État

Catégorie regroupant les altérations qui décrivent un état d'être. Ces altérations ne peuvent pas être résistées.

15.19. Types de dégâts



Existence

Dégâts absolus, ces dégâts ignorent toute forme de résistance, ces attaques ne peuvent être parées ou esquivées sans utiliser un pouvoir de tiers équivalent à celui de l'attaque. Toutes les attaques d'existence sont associées à l'altération **Seuil de l'inexistence**. Si une capacité venait à copier l'élément d'une attaque d'Existence, elle inflige des dégâts purs à la place



Neutre

Type de dégâts **Physique** « faible », comptant pour l'élément physique auquel la cible est la plus résistante.



Pur

Type de dégâts ignorant toute forme de réduction (protection, résistances, etc.)



Transcendental

Type de dégâts transcendant la réalité, ces dégâts ne peuvent être mitigés que par des techniques de tiers égal ou supérieur à celui de la technique les ayant infligés.

15.20. Écoles : Bidouilleur



Vestige

Ressource possédant un type spécial — alchimique, artificiel ou monstrueux — que le Bidouilleur acquiert et dépense pour utiliser de nombreuses techniques. Pour chaque vestige particulier, vous pouvez posséder un nombre d'instances maximum égal à votre niveau dans la classe Bidouilleur. Les objets générés par la **Sangressence** ne produisent aucun vestige, sauf si la règle ou l'effet qui les crée l'autorise explicitement.

Besace

Principal moyen utilisé par un chasseur pour transporter ses affaires. Sa forme est libre : sac favori, sacoche banane, paquetage, simple toile serrée par une corde ou tout autre contenant remplissant la même fonction. Sauf indication contraire, choisir sa forme ne modifie ni sa capacité, ni son encombrement, ni la protection qu'elle offre à son contenu.

15.21. Écoles : Sangremage



Coût alternatif : Sang immaculé. Représente le sang d'un allié ; révééré avec tendresse.



Coût alternatif : Sang Bestial. Représente le sang d'un ennemi ; obtenu avec violence.



Coût alternatif : Sang Honni. Représente le sang du Sangremage ; maudit par son existence impie.



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

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.

Sangremagique

Désigne une attaque à distance dont la portée est fixée à six fois votre score de volonté et possède les mêmes modificateurs qu'une attaque standard à distance, cette attaque n'utilise aucune compétence et spécialité, vous n'avez pas de limite maximum au nombre de dés que vous pouvez lancer. Cette attaque est élémentaire d'un l'élément auquel vous avez accès et utilise votre réserve de Psyché comme réserve active. (Lorsque vous effectuez une attaque Sangremagique, vous ne pouvez lancer que vos dés de Psyché, et vous devez avoir déclaré la Psyché comme réserve active en début de tour.).

Tribut

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

RAVENOUS

AVIS PROVISOIRE DE LICENCE ORC

Copyright © Dandaedre · Tous droits réservés sauf indication contraire.

Statut du développement. Ravenous est en cours de développement et n'est pas encore publié sous l'Open RPG Creative License (ORC). Le présent avis expose le modèle de licence envisagé pour le projet ; il ne constitue pas une offre de placer le contenu actuel du dépôt ou ses versions de développement sous licence ORC.

Avertissement relatif à la traduction. Cette traduction de la terminologie juridique a été réalisée par des personnes qui ne sont pas juristes. Elle est fournie uniquement pour faciliter la lecture. La version anglaise est la seule version juridiquement contraignante et prévaut en cas de divergence.

Contenu destiné à la licence ORC

Lors de la publication officielle, le contenu fonctionnel du jeu a vocation à constituer du Contenu sous licence. Cela devrait notamment comprendre les règles et procédures, les mécaniques et systèmes, les caractéristiques des personnages, les classes, aptitudes et techniques, les propriétés mécaniques de l'équipement, les profils de créatures, les systèmes d'artisanat et de progression, ainsi que tout autre contenu fonctionnel du jeu.

Son périmètre exact sera défini dans l'Avis ORC accompagnant la publication officielle. D'ici là, aucun contenu ne doit être considéré comme du Contenu sous licence sauf s'il est explicitement désigné comme tel.

Contenu réservé

Sauf indication contraire, les éléments suivants ont vocation à demeurer du Contenu réservé : le nom Ravenous, ses logos et signes distinctifs ; l'univers, son histoire et ses personnages ; les récits et intrigues ; les lieux, organisations et noms propres distinctifs ; les illustrations et cartes ; la conception graphique, la mise en page et l'identité visuelle. L'Avis ORC final précisera la désignation exacte du Contenu réservé.

Illustrations et contenu de tiers

Sauf indication contraire, les illustrations, photographies et autres ressources visuelles des versions de développement sont provisoires. Elles demeurent la propriété de leurs auteurs et ayants droit respectifs. Leur inclusion n'accorde aucun droit de les reproduire, redistribuer, modifier, publier, vendre ou utiliser de quelque autre manière, et ne les place pas sous licence ORC.

Tout autre contenu temporaire ou provenant de tiers reste soumis aux droits d'auteur, marques et licences qui lui sont propres. Le présent avis ne replace sous aucune licence un contenu pour lequel le projet ne détient pas les droits nécessaires.

Code source et versions de développement

Les logiciels, scripts et outils de compilation ne sont pas automatiquement couverts par la licence ORC envisagée pour le système de jeu. Ils relèvent des avis distincts qui les accompagnent ou, à défaut, demeurent soumis à l'avis de droit d'auteur ci-dessus.

Les versions de développement peuvent contenir des éléments incomplets, expérimentaux ou temporaires qui ne feront pas partie de l'œuvre finale placée sous licence.

L'avis complet du projet est fourni dans le fichier LICENCE-ORC.md de la distribution source. Informations et texte officiels de la licence ORC : paizo.com/orclicense