

RAPPORT D'ÉQUILIBRAGE

ANALYSE DU SYSTÈME

Écoles de combat, coûts, origines et capacités

Sommaire

1. Classes	7
1.1. Vue d'ensemble	7
1.1.1. Coûts totaux par classe	7
1.1.2. Coûts cumulés par tier	7
1.1.3. Volume de techniques par classe	8
1.2. Volume rédactionnel des écoles	9
1.2.1. Comparaison par école	9
1.2.2. Volume par tier	9
1.3. Comparaison croisée par tier	10
1.3.1. Matrice des coûts en Sang	10
1.3.2. Matrice des coûts en Jauge	10
1.3.3. Tier 1	10
1.3.4. Tier 2	11
1.3.5. Tier 3	11
1.3.6. Tier 4	12
1.4. Classes – Catégories des techniques	13
1.4.1. Exclusives et non exclusives par classe	13
1.4.2. Évolution par tier	14
1.4.3. Exclusivité par tier et par classe	14
1.4.4. Toutes les catégories	14
1.4.5. Catégories par classe	14
1.5. Classes – Durées des techniques	16
1.5.1. Répartition des formulations	16
1.5.2. Mentions par tier	16
1.5.3. Familles temporelles par classe	17
1.5.4. Registre centralisé des durées	17
1.6. Classes – Économie d'actions	23
1.6.1. Répartition des modèles d'action	23
1.6.2. Répartition par tier	23
1.6.3. Modèles d'action par classe	24
1.6.4. Maxima d'actions gagnés par les passifs	24
1.6.5. Surveillance des réactions	24
1.6.6. Actifs sans coût détecté	26
1.7. Classes – Actions ininterrompibles	27
1.7.1. Répartition par classe	27
1.7.2. Actions confirmées	27
1.7.3. Suggestions de revue	27
1.8. Classes – Revue des familles d'effets	28
1.8.1. Synthèse minimale	28
1.8.2. Bonus de classe	29
1.8.3. Contrôle et CC	32
1.8.4. Réactions	34
1.8.5. Défense et invulnérabilité	36
1.9. Classes – Intégrité des objets	39
1.9.1. Comparaison – Intégrité par point de jauge	39
1.9.2. Compétences et valeurs extraites	39
1.10. Classes – Altérations	41
1.10.1. Altérations représentées	41
1.10.2. Mentions par classe et par tier	41
1.10.3. Types d'altération par classe	42
1.10.4. Catégories d'altération par école	43
1.10.4.I. Artilleur (3 mentions)	43
1.10.4.II. Bidouilleur (8 mentions)	43
1.10.4.III. Einerjar (9 mentions)	43
1.10.4.IV. Franc-tireur (3 mentions)	43
1.10.4.V. Guerrier mage (0 mentions)	43

1.10.4.VI.	Armes lourdes (4 mentions)	43
1.10.4.VII.	Lancier (4 mentions)	43
1.10.4.VIII.	Mage bestial (3 mentions)	43
1.10.4.IX.	Maître-lames (1 mention)	43
1.10.4.X.	Protecteur (0 mentions)	43
1.10.4.XI.	Sangremage (2 mentions)	44
1.10.5.	Contraintes moyennes par altération	44
1.10.6.	Audit des mentions	44
1.11.	Audit des seuils d'aire d'effet	45
1.11.1.	Difficulté du repositionnement	45
1.11.2.	Profils défensifs détaillés	45
1.11.3.	Techniques à vérifier	45
1.12.	Artilleur	46
1.12.1.	Répartition par tier	46
1.12.2.	Tableau d'audit	46
1.13.	Bidouilleur	47
1.13.1.	Répartition par tier	47
1.13.2.	Tableau d'audit	47
1.14.	Einerjar	48
1.14.1.	Répartition par tier	48
1.14.2.	Tableau d'audit	48
1.15.	Franc-tireur	49
1.15.1.	Répartition par tier	49
1.15.2.	Tableau d'audit	49
1.16.	Guerrier mage	50
1.16.1.	Répartition par tier	50
1.16.2.	Tableau d'audit	50
1.17.	Armes lourdes	51
1.17.1.	Répartition par tier	51
1.17.2.	Tableau d'audit	51
1.18.	Lancier	52
1.18.1.	Répartition par tier	52
1.18.2.	Tableau d'audit	52
1.19.	Mage bestial	53
1.19.1.	Répartition par tier	53
1.19.2.	Tableau d'audit	53
1.20.	Maître-lames	54
1.20.1.	Répartition par tier	54
1.20.2.	Tableau d'audit	54
1.21.	Protecteur	55
1.21.1.	Répartition par tier	55
1.21.2.	Tableau d'audit	55
1.22.	Sangremage	56
1.22.1.	Répartition par tier	56
1.22.2.	Tableau d'audit	56
2.	Origines	57
2.1.	Origines — Synthèse	57
2.1.1.	Caractéristiques maximum	57
2.1.2.	Actifs et passifs par stade	57
2.1.3.	Types de résistances accordées	58
2.1.4.	Gains numériques détectés dans les passifs	58
2.2.	Origines — Détail des caractéristiques	59
2.2.1.	Initiative par stade	59
2.3.	Origines — Capacités par famille	60
2.3.1.	Effets liés aux dégâts létaux	60
2.4.	Origines — Audit des résistances	62
2.5.	Origines — Focus Jauge	63
2.5.1.	Gain cumulé par profil	63

2.5.2.	Répartition	63
2.6.	Origines — Gains numériques des passifs	64
2.6.1.	Gain net par stade	64
2.6.2.	Matrice des gains nets par famille	64
2.7.	Origines — Audit des gains passifs	65
2.8.	Origines — Audit des seuils d'aire d'effet	67
2.8.1.	Difficulté du repositionnement	68
2.8.2.	Profils défensifs détaillés	68
2.8.3.	Capacités à vérifier	68
3.	Audit rédactionnel	69
3.1.	Cibles « autour » d'une cible centrale	69
3.2.	Tests sans caractéristique de résistance	70
3.3.	Choix formulés comme obligatoires	70
4.	Altérations	71
4.1.	Altérations — Résistances et catégories	71
4.1.1.	Caractéristiques représentées	71
4.1.2.	Composition des méta-catégories	71
4.1.3.	Synthèse descriptive	71
4.1.4.	Répartition par catégorie	72
4.1.5.	Difficultés déclarées	73
4.1.6.	Altérations par catégorie	73
4.1.6.I.	Abyssal (7)	73
4.1.6.II.	Altération mentale (15)	73
4.1.6.III.	Altération à marques (5)	73
4.1.6.IV.	Bois (2)	73
4.1.6.V.	Contondant (8)	74
4.1.6.VI.	Céleste (7)	74
4.1.6.VII.	Eau (2)	74
4.1.6.VIII.	Feu (3)	74
4.1.6.IX.	Foudre (3)	74
4.1.6.X.	Glace (4)	74
4.1.6.XI.	Magma (2)	74
4.1.6.XII.	Marque cumulative (1)	74
4.1.6.XIII.	Néant (4)	74
4.1.6.XIV.	Perçant (6)	75
4.1.6.XV.	Rage (4)	75
4.1.6.XVI.	Sangressence (11)	75
4.1.6.XVII.	Terre (2)	75
4.1.6.XVIII.	Tranchant (5)	75
4.1.6.XIX.	Vent (3)	75
4.1.6.XX.	fatigue (2)	75
4.1.6.XXI.	État (16)	76
5.	Artisanat	77
5.1.	Artisanat — Couverture élémentaire	77
5.1.1.	Fonctions élémentaires par artisanat	77
5.1.2.	Progression par tier	77
5.2.	Artisanat — Analyse des prix	78
5.2.1.	Prix moyen par tier et artisanat	78
5.2.2.	Prix moyen par artisanat et étape	79
5.2.3.	Prix par étape et par tier	80
5.2.4.	Estimation légère d'un artisanat complet	80
5.3.	Forge — Valeur des matériaux et finitions	81
5.3.1.	Poids employés	81
5.3.2.	Répartition des bonus et malus — armes de forge	81
5.3.3.	Paradigme par tier	82
5.3.4.	Profils à vérifier en priorité	82
5.3.5.	Clauses à interpréter manuellement	82
5.3.6.	Toutes les évaluations	82

5.4.	Artisanat — Plan de bataille	86
5.4.1.	Abondance et polyvalence	86
5.4.2.	Concentration par métier	86
5.4.3.	Fenêtres de disponibilité	86
5.4.4.	Couverture asymétrique	86
5.4.5.	Sélection d'équipement	86
5.5.	Artisanat — Éléments représentés	87
5.5.1.	Matrice fonctionnelle	87
5.6.	Artisanat — Effets et contraintes	88
5.6.1.	Volume par famille d'effet	88
5.6.2.	Contraintes moyennes et breakpoints	88
5.6.3.	Répartition par métier	89
5.6.4.	Étendue des contraintes	89
5.6.5.	Contraintes moyennes par tier	89
5.6.6.	Altérations et marques	90
5.6.7.	Contraintes des altérations les plus fréquentes	90
5.6.8.	Contraintes des marques	90
5.6.9.	Progression automatique par tier	90
5.6.10.	Références aux règles et caractéristiques	91
5.7.	Artisanat — Équilibre des armes	92
5.7.1.	Dégâts probabilistes sur 2 actions	92
5.7.2.	Dégâts maximaux par forme et poids	93
5.7.3.	Dégâts maximaux par action	93
5.7.4.	Dégâts attendus à 5, 8 et 14 dés — 2 actions	94
5.7.5.	Plan de bataille — Sélection des armes sur 2 actions	94
5.7.6.	Classements offensifs	95
5.7.7.	Tableau d'équilibrage — Espérances sur 2 actions	95
5.7.8.	Courbes de dégâts par réussite	95
5.7.9.	Sensibilité, corrélations et points de rupture — 2 actions	97
5.7.9.I.	Impact d'un point d'équilibrage	97
5.7.9.I.a.	Précision ± 1 — variation des dégâts (%)	98
5.7.9.I.b.	Dégâts par réussite ± 1 — variation des dégâts (%)	99
5.7.9.II.	Seuil $\times$ arme à engagement fixe	100
5.7.9.II.a.	Espérance à 5 dés	100
5.7.9.II.b.	Espérance à 8 dés	101
5.7.9.II.c.	Espérance à 14 dés	102
5.7.9.III.	Surface de dégâts attendus	102
5.7.9.IV.	Rendement marginal d'un dé supplémentaire	103
5.7.9.V.	Trajectoires dés $\times$ précision	104
5.7.9.VI.	Corrélations globales	104
5.7.9.VII.	Rupture de rendement	105
5.7.10.	Franchissement et destruction d'armure — 2 actions	106
5.7.10.I.	Courbes de résistance par poids	106
5.7.10.II.	Destruction attendue par arme	107
5.7.10.II.a.	5 dés	107
5.7.10.II.b.	8 dés	108
5.7.10.II.c.	14 dés	109
5.7.10.III.	Rendement de la capacité de brise-armure	109
5.7.10.III.a.	Utilisation à 8 dés (%)	110
5.7.10.IV.	Points de rupture par arme	110
5.8.	Classes et origines — Armes et attaques	112
5.8.1.	Paramètres calculés de l'Artilleur — 1 action	112
5.8.2.	Dégâts maximaux par classe	113
5.8.3.	Dégâts probabilistes sur 2 actions	113
5.8.4.	Dégâts attendus à 5, 8, 14 dés — 2 actions ou canalisation complète	115
5.8.4.I.	Synthèse thermique des meilleurs profils	115
5.8.5.	Détail de tous les profils offensifs	116
5.8.5.I.	Sangremage	116

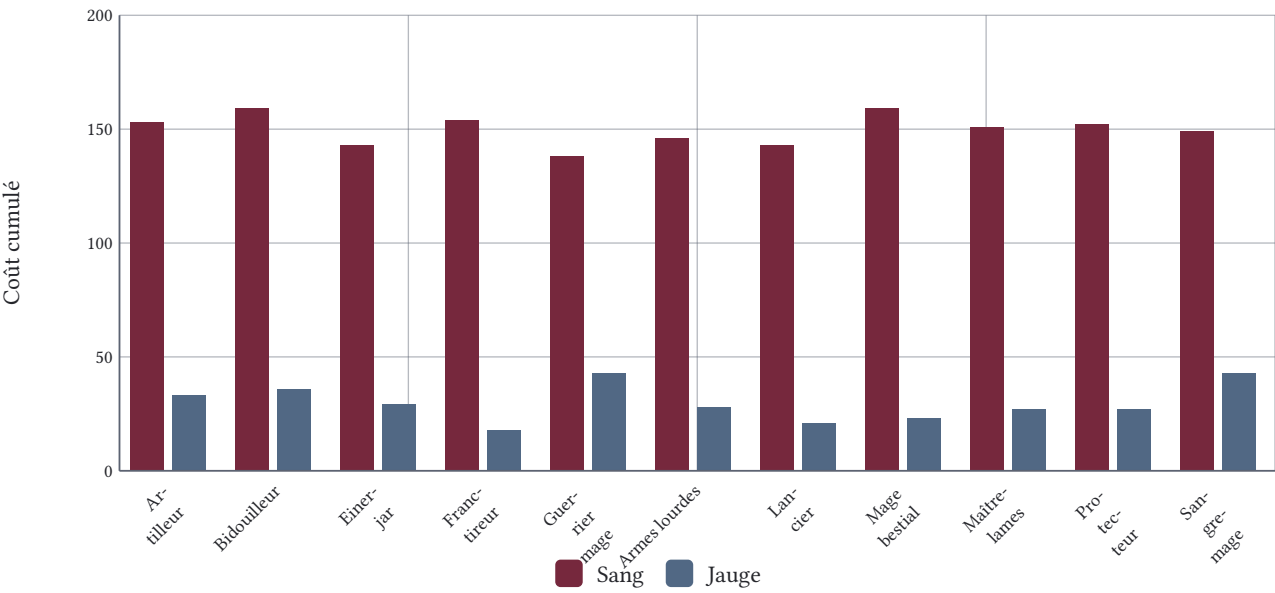
5.8.5.II.	Mage bestial	118
5.8.5.III.	Origine — Dragon	118
5.8.5.IV.	Artilleur — Base Standard	119
5.8.5.V.	Artilleur — Base Compact	120
5.8.5.VI.	Artilleur — Base Long	120
5.8.5.VII.	Artilleur — Base Lourd	121
5.8.6.	Attaques à transférer vers #weapon-pill	122
5.8.7.	Audit de l'extraction	122
5.9.	Artisanat — Armures et boucliers	123
5.9.1.	Protection face à la torque	123
5.9.2.	Tableau défensif	123
5.10.	Artisanat — Audit des mentions	124
5.10.1.	Audit des références @rl_* et @ca_*	127

1. Classes

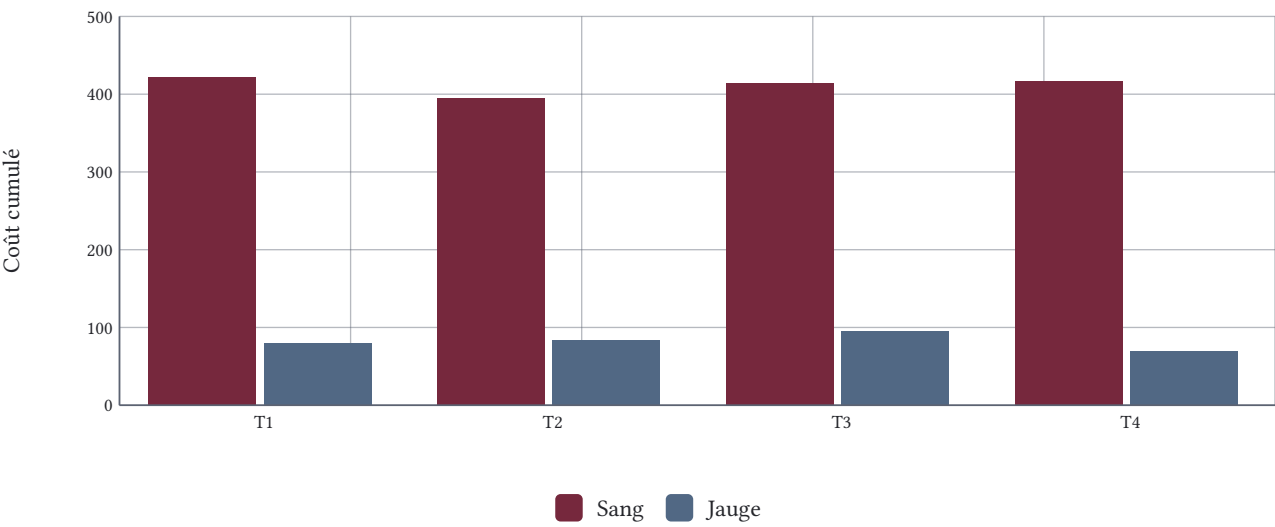
1.1. Vue d'ensemble



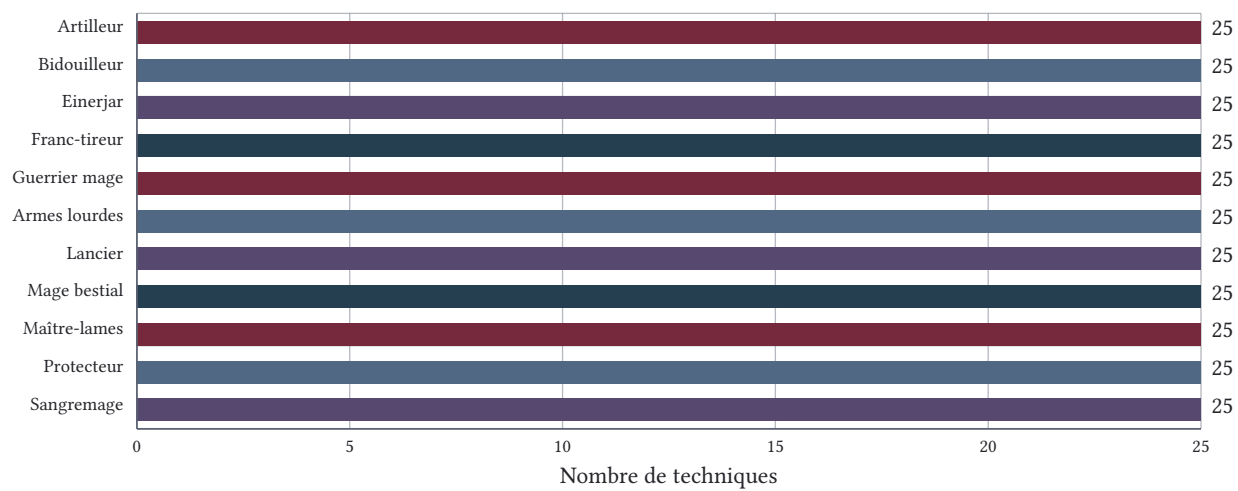
1.1.1. Coûts totaux par classe



1.1.2. Coûts cumulés par tier



1.1.3. Volume de techniques par classe



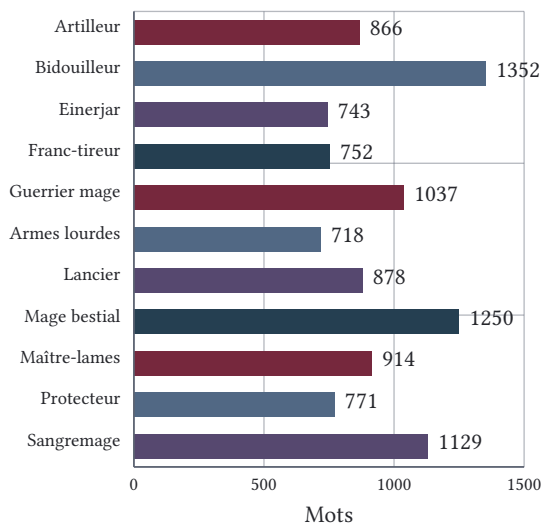
1.2. Volume rédactionnel des écoles

Ce relevé compte les mots des effets de techniques et ignore les identifiants des macros Typst. Il mesure la quantité de contenu rédigé, pas la puissance ni la qualité d'une école. Un écart important peut néanmoins signaler une école dont les options sont moins développées ou moins explicites que les autres.

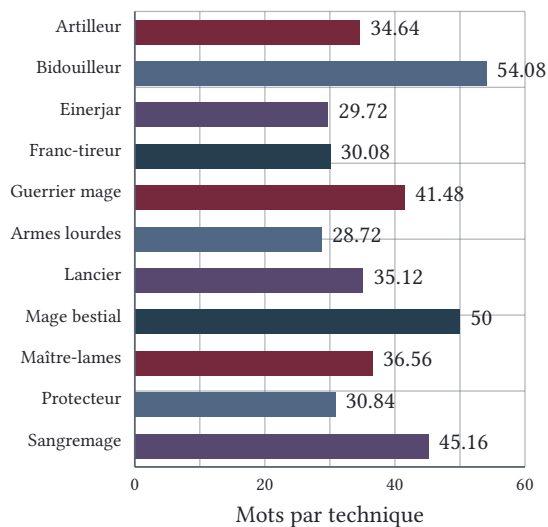
MOTS	TECHNIQUES	MOTS PAR TECHNIQUE
10410	275	37.9
		moyenne globale

1.2.1. Comparaison par école

Volume total



Densité moyenne



École	Techniques	Mots	Mots/tech.	Écart moy.
Artilleur	25	866	34.6	-8.5 %
Bidouilleur	25	1352	54.1	+42.9 %
Einerjar	25	743	29.7	-21.5 %
Franc-tireur	25	752	30.1	-20.5 %
Guerrier mage	25	1037	41.5	+9.6 %
Armes lourdes	25	718	28.7	-24.1 %
Lancier	25	878	35.1	-7.2 %
Mage bestial	25	1250	50	+32.1 %
Maître-lames	25	914	36.6	-3.4 %
Protecteur	25	771	30.8	-18.5 %
Sangremage	25	1129	45.2	+19.3 %

1.2.2. Volume par tier

Classe	T1	T2	T3	T4
Artilleur	258	224	171	213
Bidouilleur	276	321	378	377
Einerjar	237	178	198	130
Franc-tireur	223	264	86	179
Guerrier mage	316	274	261	186
Armes lourdes	110	256	201	151
Lancier	188	220	240	230
Mage bestial	463	271	315	201
Maître-lames	302	255	175	182
Protecteur	256	224	178	113
Sangremage	292	310	312	215

1.3. Comparaison croisée par tier

Chaque graphique compare les dix classes côte à côte pour un tier donné. Sang et Jauge utilisent des échelles séparées afin de préserver la lisibilité.

1.3.1. Matrice des coûts en Sang

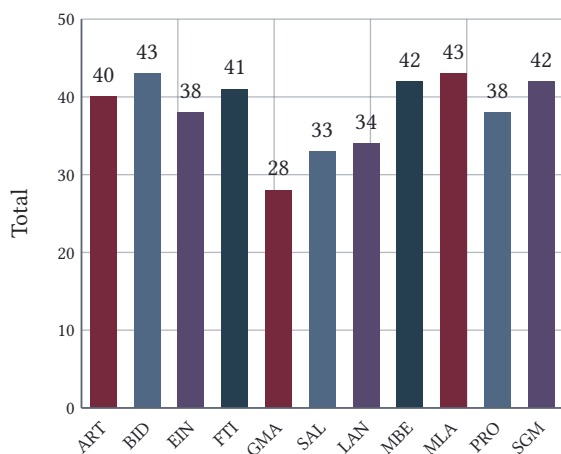
Classe	T1	T2	T3	T4
Artilleur	40	38	36	39
Bidouilleur	43	35	39	42
Einerjar	38	31	37	37
Franc-tireur	41	33	40	40
Guerrier mage	28	36	37	37
Armes lourdes	33	37	37	39
Lancier	34	37	37	35
Mage bestial	42	39	36	42
Maître-lames	43	35	39	34
Protecteur	38	36	39	39
Sangremage	42	38	37	32

1.3.2. Matrice des coûts en Jauge

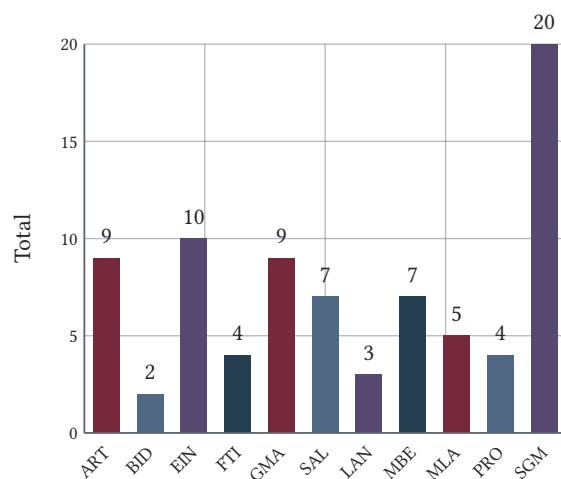
Classe	T1	T2	T3	T4
Artilleur	9	11	8	5
Bidouilleur	2	10	15	9
Einerjar	10	5	6	8
Franc-tireur	4	10	4	0
Guerrier mage	9	10	16	8
Armes lourdes	7	9	5	7
Lancier	3	5	11	2
Mage bestial	7	4	4	8
Maître-lames	5	8	7	7
Protecteur	4	7	8	8
Sangremage	20	4	11	8

1.3.3. Tier 1

Coût en Sang

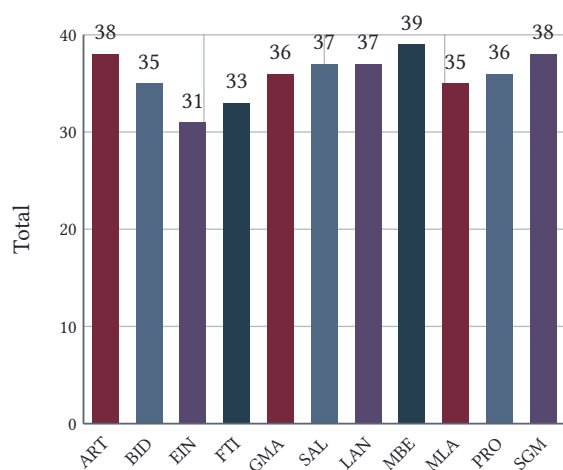


Coût en Jauge

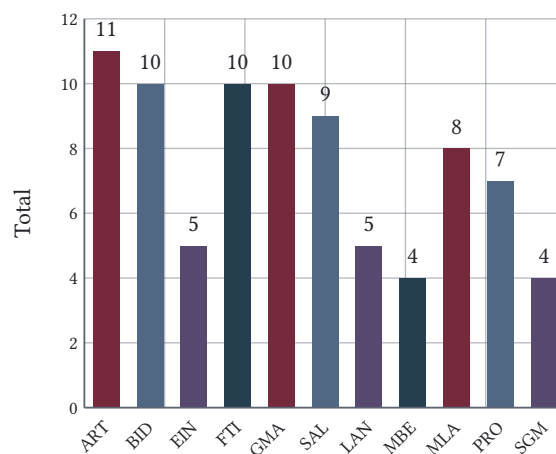


1.3.4. Tier 2

Coût en Sang

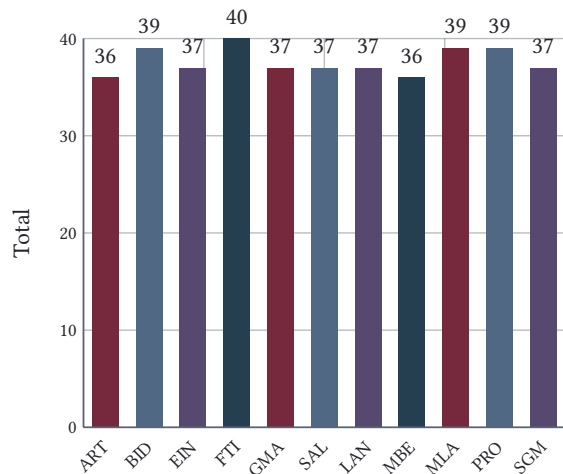


Coût en Jauge

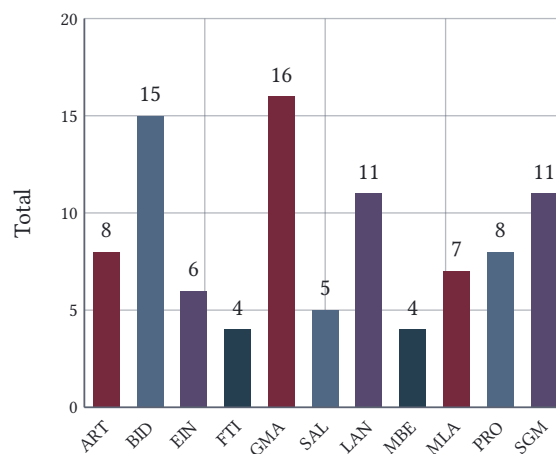


1.3.5. Tier 3

Coût en Sang

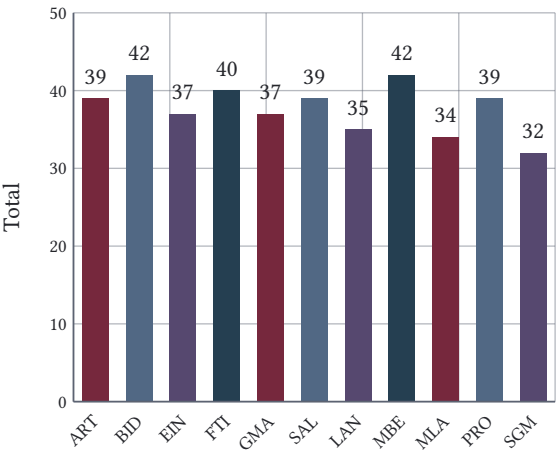


Coût en Jauge

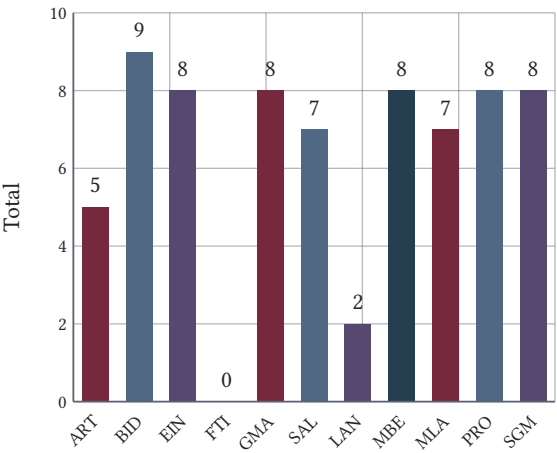


1.3.6. Tier 4

Coût en Sang



Coût en Jauge

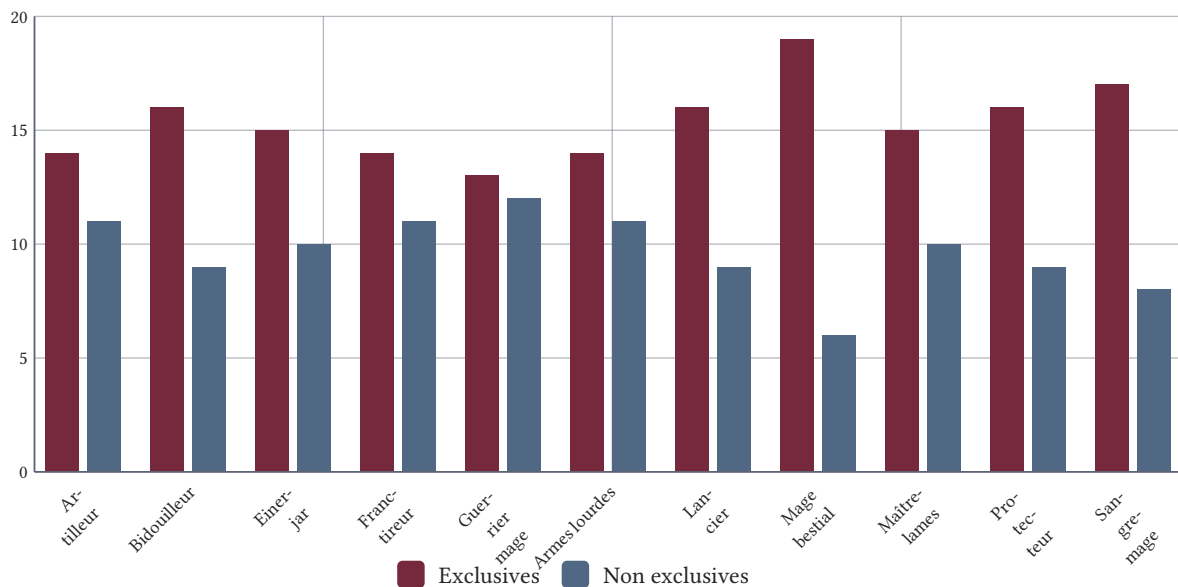


1.4. Classes — Catégories des techniques

TECHNIQUES	EXCLUSIVES	NON EXCLUSIVES	PART EXCLUSIVE
275	169	106	61.5 %

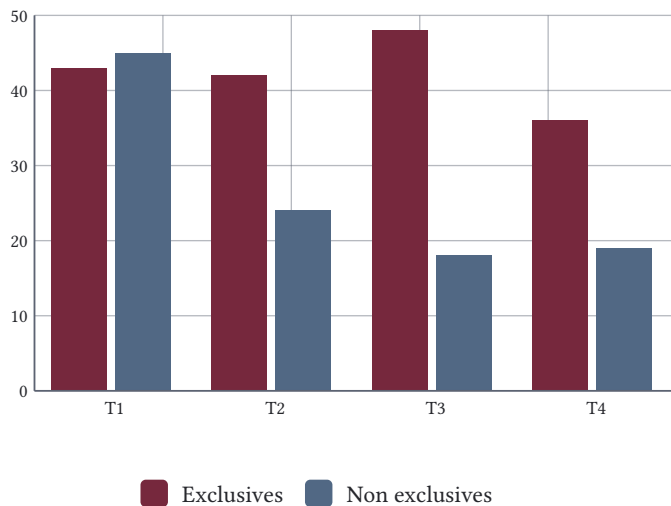
Une technique est **exclusive** lorsque son champ Type contient la catégorie Exclusif; toutes les autres forment le groupe opposé. Les annotations entre parenthèses sont ignorées pour regrouper Actif, Passif, Unique et Réaction.

1.4.1. Exclusives et non exclusives par classe



Classe	Total	Exclusives	Non exclusives	Part excl.
Artilleur	25	14	11	56 %
Bidouilleur	25	16	9	64 %
Einerjar	25	15	10	60 %
Franc-tireur	25	14	11	56 %
Guerrier mage	25	13	12	52 %
Armes lourdes	25	14	11	56 %
Lancier	25	16	9	64 %
Mage bestial	25	19	6	76 %
Maître-lames	25	15	10	60 %
Protecteur	25	16	9	64 %
Sangremage	25	17	8	68 %

1.4.2. Évolution par tier



Tier	Excl.	Non excl.	Part
T1	43	45	48.9 %
T2	42	24	63.6 %
T3	48	18	72.7 %
T4	36	19	65.5 %

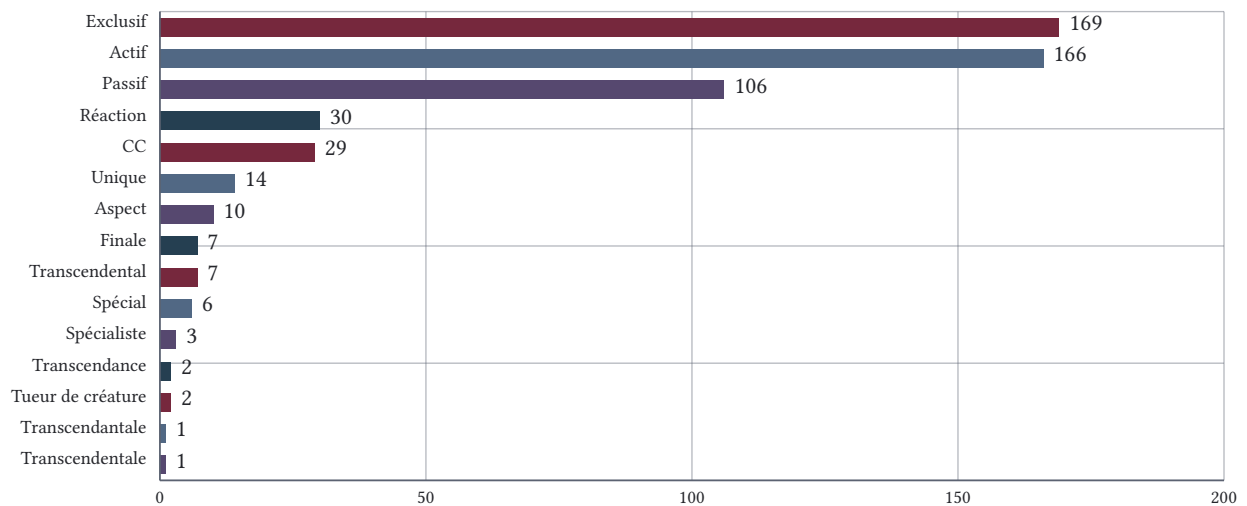
1.4.3. Exclusivité par tier et par classe

Classe	T1	T2	T3	T4
Artilleur	3	3	4	4
Bidouilleur	5	4	4	3
Einerjar	4	3	5	3
Franc-tireur	3	4	4	3
Guerrier mage	2	4	4	3
Armes lourdes	4	4	3	3
Lancier	5	4	4	3
Mage bestial	5	5	6	3
Maître-lames	4	4	4	3
Protecteur	4	4	5	3
Sangremage	4	3	5	5

Non exclusives

Classe	T1	T2	T3	T4
Artilleur	5	3	2	1
Bidouilleur	3	2	2	2
Einerjar	4	3	1	2
Franc-tireur	5	2	2	2
Guerrier mage	6	2	2	2
Armes lourdes	4	2	3	2
Lancier	3	2	2	2
Mage bestial	3	1	0	2
Maître-lames	4	2	2	2
Protecteur	4	2	1	2
Sangremage	4	3	1	0

1.4.4. Toutes les catégories



1.4.5. Catégories par classe

Catégorie	ART	BID	EIN	FTI	GMA	SAL	LAN	MBE	MLA	PRO	SGM
Exclusif	14	16	15	14	13	14	16	19	15	16	17
Actif	13	12	16	12	17	15	13	19	14	15	20
Passif	12	13	9	13	8	10	12	3	11	10	5

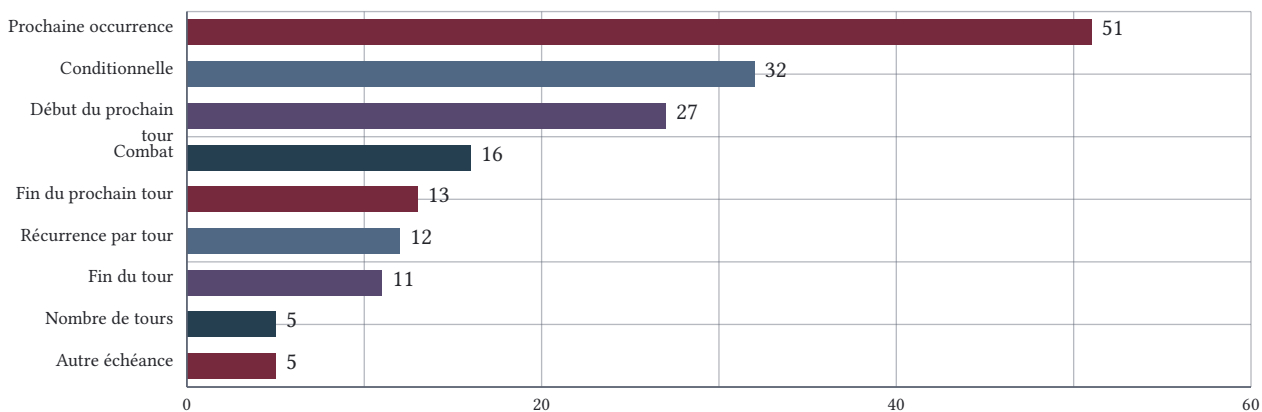
Catégorie	ART	BID	EIN	FTI	GMA	SAL	LAN	MBE	MLA	PRO	SGM
Réaction	1	2	3	4	2	2	3	3	2	7	1
CC	2	1	2	3	3	5	3	3	3	2	2
Unique	1	4	1	1	0	1	1	0	2	1	2
Aspect	0	0	0	1	0	0	0	9	0	0	0
Finale	2	0	0	3	0	0	1	0	0	0	1
Transcendental	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
Spécial	0	0	0	0	3	0	0	3	0	0	0
Spécialiste	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Transcendance	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
Tueur de créature	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
Transcendantale	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Transcendentale	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

1.5. Classes — Durées des techniques

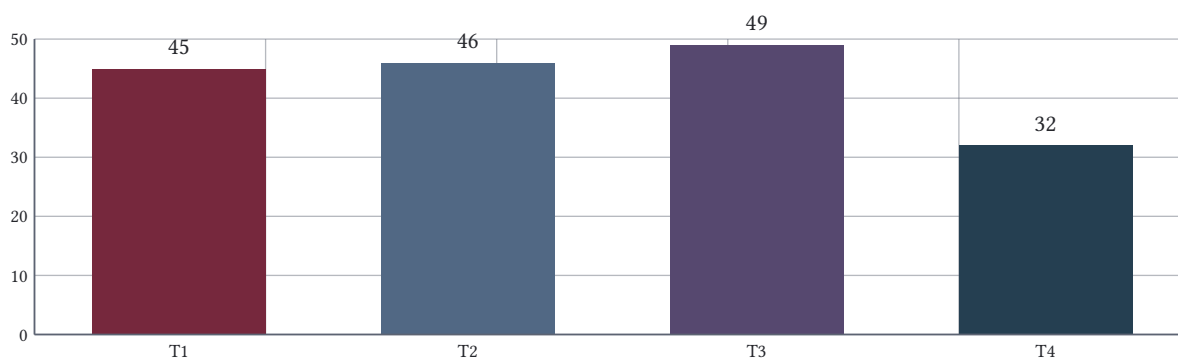
MENTIONS TEMPORELLES	TECHNIQUES	CLASSES	FORMULATIONS
172	137	11	172
			segments distincts

Le détecteur recherche des échéances explicites, des durées en tours, des conditions de maintien, des prochaines occurrences et des récurrences par tour. Il centralise les formulations détectées sans leur attribuer de valeur d'équilibrage.

1.5.1. Répartition des formulations



1.5.2. Mentions par tier



1.5.3. Familles temporelles par classe

Famille	ART	BID	EIN	FTI	GMA	SAL	LAN	MBE	MLA	PRO	SGM	Total
Prochaine occurrence	6	2	8	8	6	5	4	1	5	3	3	51
Conditionnelle	1	3	8	3	4	1	4	4	0	2	2	32
Début du prochain tour	3	2	2	3	1	2	3	6	3	2	0	27
Combat	0	2	1	0	1	0	1	6	0	0	5	16
Fin du prochain tour	1	1	0	1	6	2	0	1	0	0	1	13
Récurrence par tour	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	3	12
Fin du tour	0	3	0	1	0	0	0	1	3	0	3	11
Nombre de tours	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	2	5
Autre échéance	0	0	0	0	2	0	0	1	0	1	1	5

1.5.4. Registre centralisé des durées

Famille	Classe	Tier	Technique	Formulation détectée
Autre échéance	GMA	T2	Carapace prismatique	Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à #cr.psy @rl_finale × 2 dégâts au prix d'une @rl_free_action:short, celui-ci recouvre une zone de #cr.vol @rl_finale mètres de diamètre autour de vous
Autre échéance	GMA	T3	Chatolement primordial	Vous enchantez jusqu'à autant d'armes que votre volonté @rl_basique dans une zone égale à votre volonté @rl_finale fois dix
Autre échéance	MBE	T1	Influx du Djieien	Vous et votre cible effectuez un test de @ca_torque, si vous réussissez vous pouvez choisir de la ramener jusqu'à vous au moyen d'un filin de @sangressence au prix d'une @rl_neutral
Autre échéance	PRO	T3	Muret invincible	Vous érigez des remparts de @sangressence titanesques autour de vous sur une zone égale à votre #cr.vol @rl_finale, toutes les cibles dans la zone ignorent jusqu'à autant de dégâts que votre #cr.psy @rl_basique fois dix et toutes les altérations liées à cette attaque.
Autre échéance	SGM	T1	Ardente Consumption	Si vous faites ainsi, ignorez jusqu'à #resist(3) de résistance élémentaire
Combat	BID	T4	Ex Morte Vita	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.
Combat	BID	T4	Trésors impromptus	Si un allié le ramasse il bénéficie désormais de la capacité suivante jusqu'à la fin du combat : _Plaidoyer Faustien_ --- Lorsqu'une capacité d'un chasseur allié devrait infliger à vous ou à vos équipements des effets négatifs, vous pouvez sacrifier #vestige("Mortificatio", 1) à la place et ignorer ces effets.
Combat	EIN	T1	FUREUR SANGUINAIRE	jusqu'à la fin du combat vos attaques infligent une réussite maximum supplémentaire tant que vous subissez une altération de type @el_rage_type (cet effet n'est pas cumulatif).
Combat	GMA	T1	D'essence à matière	Celle-ci dure jusqu'à la fin du combat et inflige des dégâts élémentaires à la place de ses dégâts normaux
Combat	LAN	T2	Pal Sadique	Si votre cible résiste à l'immobilisation, ajoutez (#ddlvl(1)) à toutes vos prochaines altérations physiques et au Pal Sadique jusqu'à la fin du combat à la place
Combat	MBE	T2	Aspect du Baloth	Cette armure reste présente jusqu'à la fin du combat ou sa destruction
Combat	MBE	T2	Transanguination	Votre prochain aspect est une réaction gratuite et dure jusqu'à la fin du combat ou que vous choisissiez d'y mettre fin
Combat	MBE	T2	Transanguination	Si vous subissez plus de 4 points de dégâts sur la localisation transformée par l'aspect, mettez fin à cet aspect et regagnez 1@jauge:short, vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.
Combat	MBE	T3	Aspect du Baloth	Jusqu'à la fin du combat toutes vos armes naturelles gagnent aussi 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
Combat	MBE	T3	Influx du Djieien	Votre filin reste désormais jusqu'à la fin du combat
Combat	MBE	T3	Lutte Territoriale	Jusqu'à la fin du combat augmentez tous les dégâts infligés et recus de 4 suite à l'utilisation de cette technique.
Combat	SGM	T1	Pacte Abyssal	Ces ressources se dissipent à la fin du combat et ne peuvent être gagnées hors d'un combat.
Combat	SGM	T3	Persistance Achronique	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 @al_benediction_selon_yaratogoth.
Combat	SGM	T3	Révélation	Jusqu'à la fin du combat, vos _Révélation_ gagnent +1 @rl_rmax supplémentaire
Combat	SGM	T4	Révélation	Jusqu'à la fin du combat, vos _Révélation_ gagnent deux dégâts supplémentaire
Combat	SGM	T4	Révélation	Jusqu'à la fin du combat si ces objets devaient infliger des dégâts, ils infligent deux dégâts et un point @rl_am supplémentaires.
Conditionnelle	SAL	T3	Écaler à la masse	si vous faites ainsi ces actions gagnent @al_fracturation_progressive (#ddlvl(2)), ignorent #resist(3) de résistance au @el_blunt et vous coutent deux point de fatigue en tant que coût additionnel.
Conditionnelle	ART	T4	Cadeau d'adieux	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
Conditionnelle	BID	T2	Omnia Mutantur	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 @rl_precision et +2 @rl_arbreak pour le reste du combat tant que vous n'utilisez pas cette arme.

Famille	Classe	Tier	Technique	Formulation détectée
Conditionnelle	BID	T2	Spiritus Vitae	Tant que vous possédez au moins 4 @tk_vestige vous bénéficiez aussi d'une action défensive maximum supplémentaire.
Conditionnelle	BID	T3	Inspiration Ad Infinitum	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
Conditionnelle	EIN	T1	FUREUR SANGUINAIRE	Vous gagnez aussi 3 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous subissez une altération de type @el_rage_type (cet effet n'est pas cumulatif)
Conditionnelle	EIN	T2	VIOLENCE GUERRIÈRE	Tant que vous maniez une seule arme colossale ignorez jusqu'à un point de malus en parade, esquivé et deux de mouvement sur tous vos équipements.
Conditionnelle	EIN	T2	VISIONS SANGLANTES	Tant que vous êtes sous l'effet d'un @al_saignement la première action chaque tour est ininterrompible.
Conditionnelle	EIN	T3	INFLUX DESTRUCTEUR	Vous gagnez +5 de vitesse et +5 de torque tant que la créature que vous affrontez est blessée.
Conditionnelle	EIN	T3	INFLUX DESTRUCTEUR	Vous gagnez aussi +5 de vitesse pour vous diriger vers la créature tant que celle-ci est blessée
Conditionnelle	EIN	T3	IVRESSE SANGLANTE	Tant que vous bénéficiez d'une altération de type @el_rage_type, toutes les marques qui vous infligent des dégâts vous infligent un dégât de moins
Conditionnelle	EIN	T4	ERGOTS SANGLANTS	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction au prix d'une @rl_free_action:short
Conditionnelle	EIN	T4	MUR ÉCARLATE	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire tant que vous êtes blessé ou subissez un @al_saignement cette défense bénéficie d'une réussite pour chaque cible à laquelle vous avez infligé des blessures ce combat à @rl_proximity.
Conditionnelle	FTI	T1	Volée Guerrière	Tant que vous ne maniez qu'une seule arme à distance, votre premier projectile chaque tour coûte une action de moins à être rechargé
Conditionnelle	FTI	T3	Tir Brumevent	Effectuez une attaque en tant que réaction celle ci ne consomme pas d'actions et est @rl_ininterruptible:short
Conditionnelle	FTI	T4	Chasseur Implacable	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.
Conditionnelle	GMA	T2	Carapace prismatique	Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zero le faisant disparaître prématurément.
Conditionnelle	GMA	T2	Fléau prismatique	Tant que la cible possède une marque ou plus, vous gagnez @el_accès à cet élément
Conditionnelle	GMA	T3	Chatolement primordial	En tant que coût supplémentaire pour utiliser cette technique, dépensez deux actions @rl_neutral
Conditionnelle	GMA	T4	Combustion prismatique	Si vous faites ainsi, infligez deux dégâts pour chaque altération retirée de cette façon en tant que dégâts supplémentaires
Conditionnelle	LAN	T2	Piqué dévastateur	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
Conditionnelle	LAN	T3	Appui Opportun	#spend[3 points de fatigue] vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une @rl_neutral en tant que réaction
Conditionnelle	LAN	T4	Assaut implacable	Tant que vous maniez une arme d'hast vous gagnez +10 de mouvement et une seconde action gratuite de demi-déplacement à la place.
Conditionnelle	LAN	T4	Suprématie Aérienne	Une fois par tour, tant que vous êtes dans les airs, vous pouvez choisir d'effectuer un jet comme si vous aviez un appui
Conditionnelle	MBE	T1	Aspect de l'Abyssal	Ce camouflage vous donne un bonus de (#ddlvl(1)) à tous vos tests et un malus de (#ddlvl(2)) à la détection opposée tant que vous restez positionné sur des zones similaires
Conditionnelle	MBE	T1	Influx du Djieien	Tant que ce filin reste actif, vous pouvez vous projeter sur cette cible au prix d'une @rl_mouvement
Conditionnelle	MBE	T1	Influx sanglant	vous pouvez dépenser @jauge:short en tant que coût supplémentaire, si vous faites ainsi, regagnez ces points de vie sur toutes les localisations à la place.
Conditionnelle	MBE	T2	Bestialité Guerrière	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.
Conditionnelle	PRO	T2	Tendre une joue pour en agresser une autre	Vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentées de (#ddlvl(1))
Conditionnelle	PRO	T3	Vengeance du dolmen	Vous pouvez choisir de dépenser deux points de fatigue en tant que coût supplémentaire pour effectuer votre attaque
Conditionnelle	SGM	T3	Révélation	Tant que vous canalisez votre _Révélation_, tous vos alliés gagnent @el_accès à l'élément de votre attaque et peuvent faire en sorte que leurs techniques de @sangressence infligent des dégâts élémentaires de cet élément
Conditionnelle	SGM	T4	Rituel Impie	Vous pouvez choisir de n'effectuer qu'une seule action en tant que réaction
Début du prochain tour	SAL	T3	Ressembler à un clou	#spend[une @rl_free_action:short] tous les tests de #cr.for @rl_finale opposés à vous sont augmentés de deux degrés de difficulté jusqu'au début de votre prochain tour (cet effet n'est pas cumulatif).
Début du prochain tour	SAL	T3	Écaler à la masse	#spend[une @rl_free_action:short] jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez faire que vos @rl_offensive:pl infligent des dégâts @el_blunt à la place de leur type
Début du prochain tour	ART	T2	Tir de couverture	Désignez une zone au sol de 10m de diamètre au prix d'une @rl_free_action:short, 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
Début du prochain tour	ART	T2	Tir de couverture	Jusqu'au début de votre prochain tour vos attaques infligent 1 dégâts de moins et (#ddlvl(1)) supplémentaires à vos altérations

Famille	Classe	Tier	Technique	Formulation détectée
Début du prochain tour	ART	T4	Ventilation aggressive	Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de #resist(2) résistance à la glace et d'un malus de (#ddlvl(-2)) à vos jets de discrétion et camouflage
Début du prochain tour	BID	T3	Décoction mystérieuse	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez choisir de dépenser #vestige("Al-kaheist", 1) pour faire que cette arme ignore jusqu'à #resist(2) dans les résistances à cet élément et ajoute (#ddlvl(1, plus: true)) aux altérations liées à cet élément.
Début du prochain tour	BID	T3	Inspiration Ad Infinitum	Regagnez 2@jauge au début de votre prochain tour.
Début du prochain tour	EIN	T1	EXSANGUINATION PROGRESSIVE	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.
Début du prochain tour	EIN	T1	ÉDIT CRUEL	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, toutes les attaques ignorent #resist(2) résistances au tranchant jusqu'au début de votre prochain tour a la place.
Début du prochain tour	FTI	T2	Marquer pour Mort	Désignez une cible au prix d'une @rl_free_action:short, jusqu'au début de votre prochain tour toutes les attaques contre cette cible infligent un dégât supplémentaire
Début du prochain tour	FTI	T2	Marquer pour Mort	Si la cible n'est pas tuée au début de votre prochain tour, regagnez 4@jauge:short, vous ne pouvez plus utiliser cette technique jusqu'à la fin du combat.
Début du prochain tour	FTI	T2	Tir Prescient	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 @rl_interruptible#footnote[Cette 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 @rl_response:short.]
Début du prochain tour	GMA	T2	Carapace prismatique	Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède #resist(2) résistance à cet élément
Début du prochain tour	LAN	T3	Appui Opportun	Une fois plantée, l'arme conserve toutes ses propriétés physiques et résiste à l'gls("rl_tear",display:"arrachage") (#ddlvl(3)) jusqu'au début de votre prochain tour.
Début du prochain tour	LAN	T3	Furie d'Æther	#spend[une @rl_free_action:short] jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci, vous gagnez +1 à votre seuil d'esquive pour chaque déplacement que vous avez effectué ce tour-ci.
Début du prochain tour	LAN	T4	Appui Opportun	Juqu'au début de votre prochain tour, tout chasseur a @rl_proximity 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 @rl_neutral
Début du prochain tour	MBE	T1	Aspect du Dragon	#spend[@rl_free_action] Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant: #spend[3 points de Fatigue] Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez @el_acces sur un cône de 30° : #weapon-pill(name: [Souffle], damage: [#cr.psy @rl_basic:short/+2], rmax: 4, range: [#cr.vol @rl_finale], aspect: [Cône 30°], arbreak: 1)
Début du prochain tour	MBE	T1	Aspect du Fenrir	Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : #weapon-pill(name: [Griffes], damage: [#cr.for @rl_basic:short/+1], rmax: 5, arbreak: 4, precision: 2, protection: 2, integrity: [#cr.psy @rl_basic:short])
Début du prochain tour	MBE	T1	Aspect du Rôc	Jusqu'au début de votre prochain tour vous gagnez l'usage d'ailes au prix d'une @rl_free_action:short
Début du prochain tour	MBE	T1	Influx du Djieien	Ce filin reste actif jusqu'au début du prochain tour et peut être retiré par la créature au prix d'une @rl_neutral
Début du prochain tour	MBE	T2	Aspect de la Guivre	Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de l'arme naturelle #weapon-pill(name: [Crocs], damage: [#cr.for @rl_finale/+4], rmax: 3, arbreak: 4, am: 1, integrity: [-], actions: 2)
Début du prochain tour	MBE	T3	Aspect du Dragon	#spend[@rl_free_action] Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant: #spend[1 points de Fatigue] Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez @el_acces sur un cône de 30° : #weapon-pill(name: [Souffle], damage: [#cr.psy @rl_finale/+2], rmax: 4, range: [#cr.vol @rl_finale], aspect: [Cône 30°], arbreak: 2)
Début du prochain tour	MLA	T1	Coupe jarret	Si vous ne lui infligez aucune altération de cette façon, regagnez 1@jauge:short au début de votre prochain tour.
Début du prochain tour	MLA	T2	Par delà l'acier	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez choisir d'utiliser une arme ou arme improvisée comme s'il s'agissait de votre @rl_active:long au prix d'une @rl_free_action:short
Début du prochain tour	MLA	T4	Mirage d'acier	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 @rl_active:long (Cette attaque n'est pas une @rl_free_action:short)
Début du prochain tour	PRO	T4	Autocuisseur céleste	#spend[une @rl_free_action:short] 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 @rl_normal_action:short défensive
Début du prochain tour	PRO	T4	Outrecuidance mélancolique	#spend[une @rl_free_action:short] Jusqu'au début de votre prochain tour, résister aux altérations est diminué de (#ddlvl(2)).
Fin du prochain tour	SAL	T2	Attendrir un Monolithe	Jusqu'à la fin du prochain tour, vous bénéficiez d'un malus de -2 à l'esquive et la parade et -1 action maximum
Fin du prochain tour	SAL	T4	Emprunt inoportun	Jusqu'à la fin du prochain tour de votre prochain tour vous pouvez équiper des éléments de décor à @rl_proximity de vous comme si vous en possédiez le maniement au prix d'une @rl_free_action:short

Famille	Classe	Tier	Technique	Formulation détectée
Fin du prochain tour	ART	T3	Domination pyromaniaque	Repositionnez vous sur une cible @rl_proximity, vous formez un lien de @sangressence qui vous maintient en face d'un de ces points faibles jusqu'à la fin du prochain tour et #tearing-resist(2)
Fin du prochain tour	BID	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	Posez un explosif possédant 1@rl_integrity de @sangressence à proximité de vous au prix d'une @rl_neutral, ce dernier explose naturellement à la fin de votre prochain tour
Fin du prochain tour	FTI	T1	Volée Guerrière	Lorsque vous équipez une autre arme à distance, perdez ce passif jusqu'à la fin du prochain tour.
Fin du prochain tour	GMA	T2	Fléau prismatique	Jusqu'à la fin du prochain tour, à chaque fois que vous blessez une cible, celle-ci gagne une marque élémentaire de cet élément
Fin du prochain tour	GMA	T2	Fléau prismatique	À la fin du prochain tour, toutes ces marques se consommeront, infligeant 2 dégâts élémentaires par marque consommée ainsi
Fin du prochain tour	GMA	T2	Surinfusion	#spend[jusqu'à 3 actions] pour chaque action investie vous gagnez deux points de vie dans une localisation de votre choix et gagnez #resist(1) dans un élément auquel vous avez @el_acces jusqu'à la fin de votre tour prochain.
Fin du prochain tour	GMA	T3	Chatolement primordial	ces armes gagnent un point d'intégrité pour le reste du combat et deviennent d'un type élémentaire auquel vous avez @el_acces jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Fin du prochain tour	GMA	T3	Révélation prismatiques	#spend[jusqu'à 3 actions et choisissez un élément auquel vous avez @el_acces] Vous infusez votre arme d'énergie élémentaire, transformant ses dégâts jusqu'à la fin du prochain tour
Fin du prochain tour	GMA	T4	Mue prismatique	Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
Fin du prochain tour	MBE	T1	Aspect de l'Abyssal	Ce camouflage disparaît à la fin du prochain tour ou à votre prochaine @rl_offensive.
Fin du prochain tour	SGM	T3	Animation contre nature	@cl_sg_cost(@cl_sgA@cl_sgA@cl_sgA) #spend[une @rl_free_action:short] 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
Fin du tour	BID	T1	C'est plus utile comme ça	Regagnez 1@jauge à la fin du tour.
Fin du tour	BID	T2	Décoction mystérieuse	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
Fin du tour	BID	T2	Le futur n'attend personne	Vous pouvez décider de perdre une action de mouvement de votre prochain tour, si vous faites ainsi regagnez +2@jauge à la fin du tour.
Fin du tour	FTI	T4	Chasseur Implacable	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
Fin du tour	MBE	T3	Lutte Territoriale	#spend[@rl_neutral] Vous prenez entièrement l'apparence d'un de vos aspects actifs jusqu'à la fin du tour#footnote[Vous 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] et effectuez une attaque d'un type de dégâts liés à cet aspect (si cet aspect ne possède aucun type effectuez des dégâts @el_neutral), si celle-ci inflige des dégâts elle inflige aussi l'altération liée à ces dégâts (#ddlv(1))
Fin du tour	MLA	T2	Vérité fulgurante	#spend[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@jauge:short lors de la prochaine utilisation de cette arme
Fin du tour	MLA	T3	Dance d'acier	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez attirer à vous et équiper toutes les armes à @rl_proximity 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
Fin du tour	MLA	T3	Dance d'acier	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez dépenser deux points de fatigue pour regagner une action d'attaque.
Fin du tour	SGM	T2	Rituel Impie	Jusqu'à la fin de votre tour, vous ne pouvez plus effectuer d'@rl_mouvement:pl
Fin du tour	SGM	T3	Rituel Impie	Regagnez @jauge:short à la fin de votre tour.
Fin du tour	SGM	T4	Rituel Impie	Regagnez @jauge:short@jauge:short à la fin de votre tour à la place
Nombre de tours	MBE	T3	Communion Sangrelementaire	Choisissez un des aspects de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler cet aspect pendant un tour au prix d'une @rl_free_action:short en dépensant 2@jauge:short
Nombre de tours	MBE	T4	Communion Sangrelementaire	Choisissez un des passifs de survivabilité de la créature chassée, vous pouvez désormais bénéficier de ce passif pendant un tour au prix d'une @rl_free_action:short en dépensant 5@jauge:short
Nombre de tours	MLA	T4	Martel d'acier	Jusqu'à votre prochain tour, la prochaine attaque infligeant des dégâts gagne @al_concussif(#ddlv(1)) plus (#ddlv(1)) pour chaque attaque que vous avez effectuée ce tour-ci sur cette même localisation
Nombre de tours	SGM	T3	Persistance Achronique	si elles font ainsi, elles ne peuvent recevoir de soins jusqu'à la fin de leur prochain tour
Nombre de tours	SGM	T3	Rituel Impie	Vous pouvez utiliser cette action jusqu'à deux fois par tour
Prochaine occurrence	SAL	T1	Plieur de Montagne	Votre prochaine attaque gagne +4 @rl_arbreak.
Prochaine occurrence	SAL	T1	Tendre Bousculade	Votre prochaine attaque gagne @al_renversement(#ddlv(3)).
Prochaine occurrence	SAL	T2	Plieur de Montagne	Votre prochaine attaque gagne aussi +2 @rl_am.
Prochaine occurrence	SAL	T2	Tendre Bousculade	Votre prochaine action inflige @al_renversement(#ddlv(4)) et devient une réaction.
Prochaine occurrence	SAL	T4	Fracassement mélancolique	Votre prochaine attaque inflige cinq points de @rl_arbreak supplémentaires

Famille	Classe	Tier	Technique	Formulation détectée
Prochaine occurrence	ART	T1	Poudre Dragonessence	Votre prochaine attaque avec cette arme vous inflige un recul de 1m.
Prochaine occurrence	ART	T1	Tir perce-blindage	Votre prochaine attaque sur une arme à distance gagne 2 points de @rl_arbreak et vous inflige un recul de 2m.
Prochaine occurrence	ART	T1	Tir perce-blindage	Votre prochaine attaque sur une arme à distance gagne aussi 2 points @rl_am et un recul de 1m supplémentaire.
Prochaine occurrence	ART	T2	Rugissement du Dragon	#spend[deux actions] vous pouvez utiliser immédiatement tout votre chargeur dans votre prochaine attaque
Prochaine occurrence	ART	T2	Super-charge	#spend[trois actions] votre prochaine attaque inflige le double de ses dégâts
Prochaine occurrence	ART	T3	Plan B	Ajoutez 5m à la valeur de recul de votre arme, si vous êtes calé ou adossé à un objet, votre prochaine attaque gagne @al_concussif (#ddlvl(2)).
Prochaine occurrence	BID	T1	Fièvre de l'or	Quand vous récupérez un @tk_vestige vous gagnez +2 dégâts sur votre prochaine attaque jusqu'à un maximum de +8 dégâts
Prochaine occurrence	BID	T2	Fracassante Révélation	Faites perdre quatre points d'intégrité à une arme --- Votre prochaine attaque avec cette arme bénéficie de +1 @rl_rmax, inflige +1 dégât par réussite ainsi que +3 @rl_arbreak et un bonus de (#ddlvl(1)) à ses altérations
Prochaine occurrence	EIN	T1	ÉDIT CRUEL	Votre prochaine attaque ignore jusqu'à #resist(2) résistances au tranchant
Prochaine occurrence	EIN	T1	ÉVÈTLEMENT	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 #cr.for -- #ddlvl(3)).
Prochaine occurrence	EIN	T2	IL EST À MOI	Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
Prochaine occurrence	EIN	T2	ÉDIT CRUEL	Votre prochaine attaque ignore toutes les résistances au tranchant à la place
Prochaine occurrence	EIN	T3	BOURREAU FACÉTIEUX	Effectuez un mouvement inintermittible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coute une action de moins et gagne @al_mutilation (#ddlvl(3))
Prochaine occurrence	EIN	T3	BRUTALE HÉMORRAGIE	#spend[une @rl_neutral] 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).
Prochaine occurrence	EIN	T3	MÂCHOIRE BARBELÉE	Votre prochaine action voit sa valeur de @rl_arbreak doublée et gagne 2 points @rl_am.
Prochaine occurrence	EIN	T4	TALION ABJECT	Vous infligez autant de dégâts supplémentaires que de marques de saignement que vous possédez sur votre prochaine attaque.
Prochaine occurrence	FTI	T1	Tir Brutal	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
Prochaine occurrence	FTI	T1	Tir Fracassant	Effectuez une action de remplacement vers la cible, votre prochaine attaque à distance devient @el_blunt et inflige @al renversement (#ddlvl(2)).
Prochaine occurrence	FTI	T1	Tir Grappin	#spend[un filin et une @rl_free_action:short] Lors de votre prochaine action vous pouvez choisir de tirer une flèche de @sangressence auquel ce grappin est affixé au prix d'une @rl_free_action:short#footnote[Vous 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].
Prochaine occurrence	FTI	T2	Tir Fracassant	Effectuez une action de remplacement et saut sur la cible, votre prochaine attaque devient @el_blunt et inflige @al_concussif (#ddlvl(3))
Prochaine occurrence	FTI	T2	Éventail Destructeur	Votre prochaine action tirera une flèche supplémentaire, cette dernière possède les mêmes propriétés que la flèche de base et effectue les mêmes dégâts
Prochaine occurrence	FTI	T3	Talons aveuglants	Votre prochaine attaque inflige @al_aveuglement (#ddlvl(4)) et gagne 2 @rl_armor_pierce.
Prochaine occurrence	FTI	T3	Éventail Destructeur	Votre prochaine attaque tirera deux flèches supplémentaires à la place.
Prochaine occurrence	FTI	T4	Aspect du prédateur	Si vous faites ainsi, votre prochaine attaque contre cet adversaire infligera jusqu'à deux réussites supplémentaires.
Prochaine occurrence	GMA	T1	Impact prismatique	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez @el_acces et inflige en plus de ces dégâts un impact élémentaire utilisant #weapon-pill(name: [Impact], damage: [1d6 + #cr.psy @rl_finale], rmax: "", arbreak: 1) sur une zone égale aux dégâts de l'impact initial #aoe_thresholds(repositionning: "7 (2r)", parry: "2 (1r)")
Prochaine occurrence	GMA	T1	Réfraction élémentaire	Votre prochaine attaque de mêlée infligeant des dégâts plante votre arme active dans la partie de la créature ciblée
Prochaine occurrence	GMA	T3	Bourgeonnement incontrôlable	Votre prochaine attaque élémentaire laisse un _Bourgeonnement prismatique_ sur votre cible à son point d'impact, ce dernier possède deux points d'intégrité, #resist(2) en résistance dans l'élément de votre attaque et une taille _petite_
Prochaine occurrence	GMA	T3	D'essence à matière	Vous pouvez détruire prématurément votre arme ou armure élémentaire, si vous faites ainsi, regagnez 1@jauge:short et votre prochaine action gagnera 2 réussites maximum supplémentaires.
Prochaine occurrence	GMA	T4	Combustion prismatique	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts élémentaires, vous pouvez choisir de retirer toutes les altérations élémentaires sur votre cible
Prochaine occurrence	GMA	T4	Ingérence prismatique	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez @el_acces et inflige une altération simple liée à cet élément (#ddlvl(2)) en plus de ses autres effets

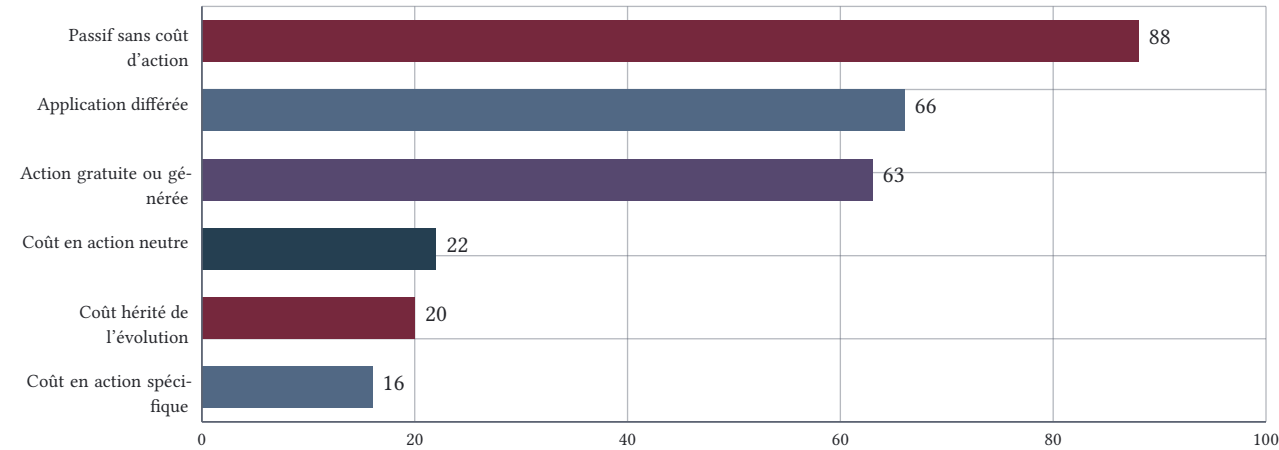
Famille	Classe	Tier	Technique	Formulation détectée
Prochaine occurrence	LAN	T1	Croc perce-échine	Pour chaque @rl_mouvement effectuée ce tour-ci, vous ajoutez +1 réussite maximum à votre prochaine attaque.
Prochaine occurrence	LAN	T2	Dentelures cruelles	Votre prochaine attaque gagne 1 point @rl_am
Prochaine occurrence	LAN	T3	Atterissage fracassant	Votre prochaine attaque aérienne inflige @al_hemorragie_interne et @al_reversement en plus de ses autre altérations d'une difficulté égale à (#ddlvl(1)) + (#ddlvl(1)) tout les dix mètre de chute jusqu'à un maximum de (#ddlvl(4)).
Prochaine occurrence	LAN	T3	Fin d'un Âge	#spend[une @rl_mouvement et une @rl_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
Prochaine occurrence	MBE	T4	Influx du Kraken	Si votre prochaine attaque touche sa cible, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque avec une autre arme sur votre cible au prix d'une @rl_free_action:short
Prochaine occurrence	MLA	T1	Coupe jarret	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts à votre cible, vous pouvez faire qu'elle lui inflige un malus de -3 de vitesse (#ddlvl(1))
Prochaine occurrence	MLA	T2	Dance macabre	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.
Prochaine occurrence	MLA	T3	Fraction d'instant	Votre prochaine action devient une réaction et est @rl_ininterruptible:short
Prochaine occurrence	MLA	T4	Dix milles crocs d'acier	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.
Prochaine occurrence	MLA	T4	Métal Funeste	Si vous faites ainsi vous gagnez aussi 4 réussites maximum sur votre prochaine attaque.
Prochaine occurrence	PRO	T1	Vengeance du dolmen	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 #cr.for @rl_finale.
Prochaine occurrence	PRO	T2	Rétribution du gravillon	Votre prochaine attaque gagne autant de @rl_arbreak que vous n'avez de localisations ayant perdu au moins un point d'intégrité durant le combat.
Prochaine occurrence	PRO	T3	Sourire réprobateur	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un dé supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentés de (#ddlvl(2))
Prochaine occurrence	SGM	T1	Ardente Consumption	Une fois par combat, si vous êtes au contact direct de votre cible, vous pouvez canaliser votre prochaine attaque directement dans cette dernière
Prochaine occurrence	SGM	T1	Influx des Tréfons	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM) Votre prochaine attaque inflige +3 dégâts supplémentaires et devient d'un élément de base de votre choix.
Prochaine occurrence	SGM	T1	Transfusion Abjecte	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgS) Votre prochaine attaque inflige +2 dégâts @el_pure:pl supplémentaires
Récurrence par tour	ART	T1	Échappée belle	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
Récurrence par tour	BID	T1	Méthodes Chaotique	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.
Récurrence par tour	EIN	T3	IVRESSE SANGLANTE	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 @al_saignement à la place.
Récurrence par tour	FTI	T1	Maître des Poisons	Vous pouvez aussi bénéficier de cet effet une fois par tour.
Récurrence par tour	GMA	T2	Ire sangressence	Vous gagnez une @rl_offensive maximum supplémentaire, une fois par tour vous pouvez faire que votre attaque inflige des dégâts élémentaires d'un élément auquel vous avec @el_acces.
Récurrence par tour	LAN	T1	Dard acéré	Une fois par tour, vous pouvez récupérer votre arme sans malus au prix d'une @rl_free_action:short (celle-ci rebondit et revient proche de vous).
Récurrence par tour	MBE	T4	Influx du Léviathan	Une fois par tour vous pouvez choisir d'infliger des dégâts abyssaux avec votre attaque.
Récurrence par tour	MLA	T2	Dance macabre	Une fois par tour, lorsqu'une de vos attaques inflige des dégâts ou fait perdre de l'intégrité à l'armure de la cible, vous pouvez décider de perdre un point de fatigue et vous déplacer d'un demi-déplacement dans une direction de votre choix au prix d'une @rl_free_action:short
Récurrence par tour	PRO	T1	Flegmatique tels les cieux	Une fois par tour, réduisez les pertes d'intégrité de vos équipements d'un.
Récurrence par tour	SGM	T1	Pacte Abyssal	Une fois par tour, si un de vos alliés subit des dégâts, gagnez @cl_sgA@cl_sgA
Récurrence par tour	SGM	T2	Guerrier Sangressent	Lorsque vous combattez sans armure une fois par tour vous pouvez faire que vos coûts en actions et canalisations soient diminués de un
Récurrence par tour	SGM	T2	Rituel Impie	N'utilisez cette abilité qu'une fois par tour.

1.6. Classes — Économie d’actions



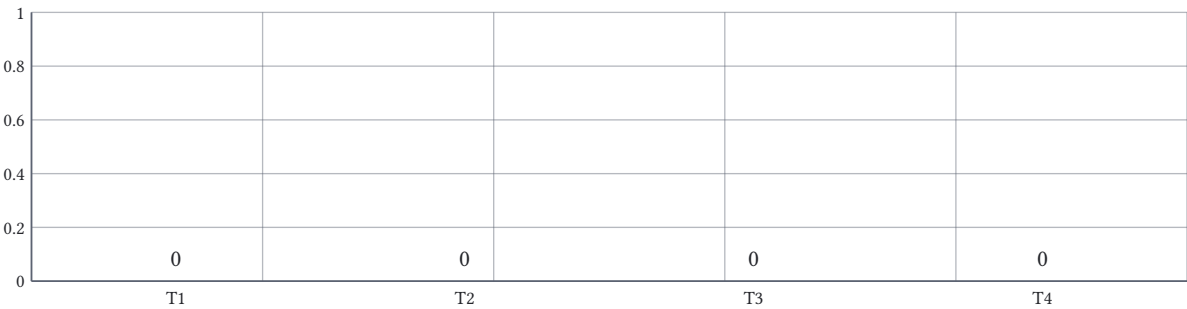
La classification est heuristique et mutuellement exclusive : action neutre, action spécifique, action gratuite ou générée, application différée sans coût, évolution additive héritant du coût du niveau précédent, passif, puis actif ambigu. Une évolution active de niveau 2+ contenant « aussi », « également » ou « à la place » est considérée comme héritant du coût du niveau précédent. Les signaux bruts restent disponibles pour l’audit.

1.6.1. Répartition des modèles d’action



1.6.2. Répartition par tier

Actifs sans coût détecté



1.6.3. Modèles d'action par classe

Modèle	ART	BID	EIN	FTI	GMA	SAL	LAN	MBE	MLA	PRO	SGM	Total
Passif sans coût d'action	10	10	9	8	8	10	10	3	8	9	3	88
Application différée	5	4	8	8	6	6	5	2	8	8	6	66
Action gratuite ou générée	6	8	2	4	3	6	5	13	7	5	4	63
Coût en action neutre	1	2	4	0	3	1	3	3	0	2	3	22
Coût hérité de l'évolution	0	1	1	2	3	1	1	3	1	1	6	20
Coût en action spécifique	3	0	1	3	2	1	1	1	1	0	3	16

1.6.4. Maxima d'actions gagnés par les passifs

Ce tableau additionne, pour les tiers inclus dans le rapport, les augmentations accordées par les techniques passives, y compris lorsqu'elles sont conditionnelles. Les diminutions et les gains temporaires provenant de techniques actives sont exclus.

Maximum gagné	ART	BID	EIN	FTI	GMA	SAL	LAN	MBE	MLA	PRO	SGM
Action maximum	+0	+0	+0	+0	+0	+1	+1	+0	+1	+0	+1
Action d'attaque maximum	+0	+1	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Action de défense maximum	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+0	+0	+1	+0
Action de mouvement maximum	+1	+0	+1	+1	+1	+1	+1	+0	+1	+0	+0

1.6.5. Surveillance des réactions

RÉACTIONS	ACTION ASSOCIÉE	À CONTRÔLER
30	29	1
		aucune action associée détectée

Classe	Tier	Technique	État	Modèle	Effet source
SGM	T3	Persistance Achronique	À contrôler	Passif sans coût d'action	@cl_sg_cost(5@cl_sgA#transcend-cost(5)) Toutes les cibles de votre choix dans un rayon égal à dix fois votre #cr.vol @rl_finale peuvent choisir de regagner jusqu'à trois fois votre #cr.psy @rl_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 @al_benediction_selon_yaratogoth.
SAL	T2	Douce réprimande	Associée	Action gratuite ou générée	#spend[4 points de fatigue] Vous pouvez charger sur une distance de 10 m au prix d'une @rl_free_action:short 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).
SAL	T2	Tendre Bousculade	Associée	Application différée	Votre prochaine action inflige @al_renversement (#ddlvl(4)) et devient une réaction.
ART	T3	Souffle Brisinstant	Associée	Action gratuite ou générée	Vous pouvez recharger votre arme au prix d'une @rl_free_action:short. Votre prochaine @rl_offensive devient une réaction. Vous gagnez l'altération Sur-chauffe (+1).
BID	T3	Inspiration Ad Infinitum	Associée	Action gratuite ou générée	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@jauge au début de votre prochain tour.
BID	T4	Quod est superius	Associée	Action gratuite ou générée	#spend[#vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Vous pouvez fusionner une arme @rl_contact avec une autre arme ou un bouclier de votre @tk_besace, donnant à l'arme fusionnée un nouveau _profil_ en plus du sien. Si vous faites ainsi le nouveau @ca_torque de cette arme est égal à la somme du @ca_torque des deux armes. Vous pouvez choisir d'activer le profil de n'importe lequel des équipements fusionnés au prix d'une @rl_free_action et d'un @rl_integrity. Cette arme peut être maniée avec le maniement de n'importe laquelle des armes fusionnées quel que soit son _profil_ actif.
EIN	T2	IL EST À MOI	Associée	Coût en action spécifique	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 @rl_ininterrompible. Si cette attaque inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de @al_rage contre vous (#ddlvl(3)). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
EIN	T3	BOURREAU FACÉTIEUX	Associée	Coût en action neutre	Effectuez un mouvement ininterrompible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coûte une action de moins et gagne @al_mutilation (#ddlvl(3)) ; si elle est effectuée depuis les airs regagnez jusqu'à 2@jauge et si vous infligez une altération regagnez une action @rl_neutral.
EIN	T4	ERGOTS SANGLANTS	Associée	Action gratuite ou générée	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction au prix d'une @rl_free_action:short. Si celle-ci se voit infliger un @al_saignement, vous gagnez une esquive gratuite pour autant de réussites que celle-ci n'as de saignements.
FTI	T1	Tir Grappin	Associée	Action gratuite ou générée	#spend[un filin et une @rl_free_action:short] Lors de votre prochaine action vous pouvez choisir de tirer une flèche de @sangressence auquel ce grappin est affixé au prix d'une @rl_free_action:short#footnote[Vous 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].

Classe	Tier	Technique	État	Modèle	Effet source
FTI	T2	Tir Prescient	Associée	Coût en action spécifique	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 @rl_ininterruptible:foot-note[Cette 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 @rl_response:short.]. Cette attaque gagne (#ddlvl(2)) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1@jauge:short au début de votre tour de jeu.
FTI	T3	Tir Brumevent	Associée	Action gratuite ou générée	Effectuez une attaque en tant que réaction celle ci ne consomme pas d'actions et est @rl_ininterruptible:short. Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
FTI	T3	Talons aveuglants	Associée	Application différée	Votre prochaine attaque inflige @al_aveuglement (#ddlvl(4)) et gagne 2 @rl_armor_pierce.
GMA	T2	Carapace prismatique	Associée	Action gratuite ou générée	Choisissez un élément auquel vous avez @el_accès. Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à #cr.psy @rl_finale × 2 dégâts au prix d'une @rl_free_action:short, celui-ci recouvre une zone de #cr.vol @rl_finale mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède #resist(2) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zero le faisant disparaître prématurément.
GMA	T4	Mue prismatique	Associée	Coût en action neutre	Effectuez un @rl_mouvement dans n'importe quelle direction au prix d'une @rl_neutral, vous laissez à votre point d'origine une mue prismatique. Cette mue possède votre apparence ainsi qu'autant de points de @rl_protection:short que votre #cr.psy @rl_basic et @rl_integrity:short 3. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres #aoe_thresholds(repositionning: "1 (1r)", parry: "1 (1r)"). Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
LAN	T2	Envol fracturé	Associée	Action gratuite ou générée	Vous pouvez effectuer une action de remplacement comme une réaction au prix d'une @rl_free_action:short, 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.
LAN	T3	Appui Opportun	Associée	Coût en action neutre	#spend[3 points de fatigue] vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une @rl_neutral en tant que réaction. Il ne s'agit pas d'une attaque et cette action est @rl_ininterruptible:short. (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'#gls("rl_tear",display:"arrachage") (#ddlvl(3)) jusqu'au début de votre prochain tour.
LAN	T4	Appui Opportun	Associée	Coût en action neutre	Juqu'au début de votre prochain tour, tout chasseur a @rl_proximity 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 @rl_neutral. Si ce chasseur était à terre, il peut choisir de se relèver au prix d'une action gratuite à la fin de ce déplacement.
MBE	T2	Transanguination	Associée	Action gratuite ou générée	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@jauge:short, vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.
MBE	T4	Communion Sangrelementaire	Associée	Action gratuite ou générée	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 @rl_free_action:short en dépensant 5@jauge:short. 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 @jauge maximum.
MBE	T4	Influx célestial	Associée	Application différée	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.
MLA	T3	Fraction d'instant	Associée	Application différée	Votre prochaine action devient une réaction et est @rl_ininterruptible:short. 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.
MLA	T4	Parade parfaite	Associée	Application différée	Cette parade devient une réaction.
PRO	T2	Intervention semi-divine	Associée	Coût en action neutre	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction défensive au prix d'une @rl_neutral 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.
PRO	T2	Tendre une joue pour en agresser une autre	Associée	Application différée	Vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentés de (#ddlvl(1)). N'utilisez cette action qu'après avoir paré une attaque qui vous était destinée.
PRO	T2	Affectueux Séquoia	Associée	Action gratuite ou générée	La prochaine fois qu'un allié situé immédiatement à votre @rl_proximity 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 @rl_free_action:short).
PRO	T2	Plisser les oreilles	Associée	Action gratuite ou générée	Quand une attaque est effectuée à @rl_proximity de vous, vous pouvez faire un test de #cr.per @rl_finale (#ddlvl(1)). Si vous réussissez, vous pouvez vous replacer à ses côtés pour intercepter l'attaque au moyen d'une @rl_free_action:short, votre prochaine parade devient une réaction.

Classe	Tier	Technique	État	Modèle	Effet source
PRO	T3	Sourire réprobateur	Associée	Application différée	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un dé supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentés de (#ddlvl(2)). N'utilisez cette action que lorsque votre cible vient de détourner son attention de vous.
PRO	T3	Muret invincible	Associée	Application différée	Vous érigez des remparts de @sangressence titanesques autour de vous sur une zone égale à votre #cr.vol @rl_finale, toutes les cibles dans la zone ignorent jusqu'à autant de dégâts que votre #cr.psy @rl_basic fois dix et toutes les altérations liées à cette attaque.
PRO	T4	Tendre une joue pour en agresser une autre	Associée	Application différée	Cette attaque bénéficie d'un degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentés de (#ddlvl(2)) à la place.

1.6.6. Actifs sans coût détecté

NIVEAU INITIAL 0 niveau 1	AMÉLIORATIONS 0 niveau supérieur à 1	WIP OU VIDES 0	À CONTRÔLER 0
---	--	-------------------------------------	------------------------------------

Ces lignes ne sont ni passives, ni rattachées à une prochaine occurrence, et ne contiennent aucun coût d'action reconnu. Elles constituent la file de revue.

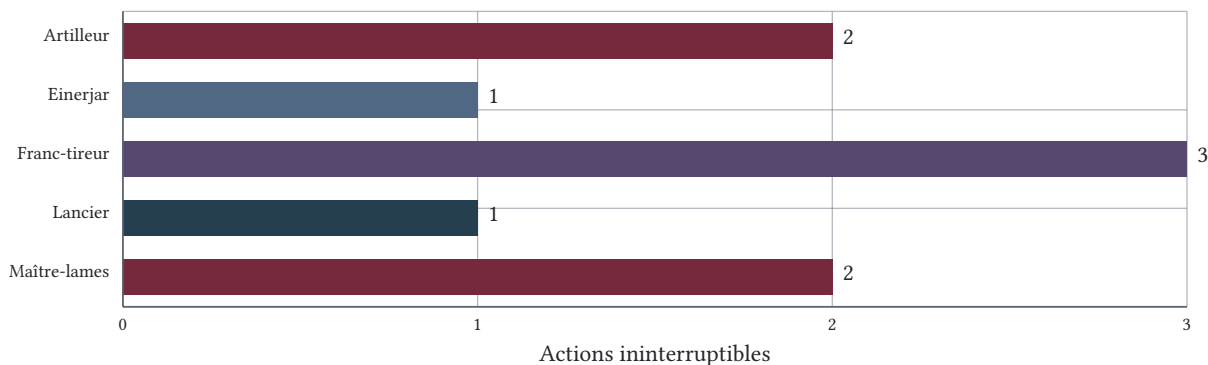
Classe	Tier	Niv.	Technique	Type	Effet source
--------	------	------	-----------	------	--------------

1.7. Classes — Actions ininterruptibles

ACTIONS CONFIRMÉES	CLASSES CONCERNÉES	SUGGESTIONS À RELIRE
9	5	0

Une action est comptée uniquement lorsqu'elle contient explicitement `@rl_ininterruptible`. Une mention d'immédiateté ne suffit jamais. Les suggestions sont isolées pour revue et ne modifient aucune technique.

1.7.1. Répartition par classe



1.7.2. Actions confirmées

Classe	Tier	Technique	Réaction	Effet source
ART	T1	Double dérouillée	Non	<code>#spend[deux @rl_offensive:pl]</code> vous pouvez effectuer deux attaques en directe succession en tant qu' <code>@rl_free_action:pl</code> , si vous faites ainsi votre deuxième attaque est <code>@rl_ininterruptible:short</code> , ne nécessite pas de rechargement et inflige un malus de 4 à l'esquive à votre cible.
ART	T4	Violence conjointe	Non	Après votre action de tir vous pouvez immédiatement dégainer une autre arme et effectuer une autre attaque au prix d'une <code>@rl_free_action:short</code> . Cette action est <code>@rl_ininterruptible:short</code> et utilise le même maniement d'armes que l'arme précédente.
EIN	T2	IL EST À MOI	Oui	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 ininterruptible. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de lui porter une attaque au prix d'une action <code>@rl_ininterruptible</code> . Si cette attaque inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de <code>@al_rage</code> contre vous (<code>#ddlvl(3)</code>). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
FTI	T2	Tir Prescient	Oui	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 <code>@rl_ininterruptible#footnote[Cette 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 @rl_response:short.]. Cette attaque gagne (#ddlvl(2)) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1@jauge:short au début de votre tour de jeu.</code>
FTI	T3	Tir Brumevent	Oui	Effectuez une attaque en tant que réaction celle ci ne consomme pas d'actions et est <code>@rl_ininterruptible:short</code> . Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
FTI	T3	Cadence Mortelle	Non	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 <code>@rl_ininterruptible:short</code> .
LAN	T3	Appui Opportun	Oui	<code>#spend[3 points de fatigue]</code> vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une <code>@rl_neutral</code> en tant que réaction. Il ne s'agit pas d'une attaque et cette action est <code>@rl_ininterruptible:short</code> . (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' <code>#gls("rl_tear",display:"arrachage") (#ddlvl(3))</code> jusqu'au début de votre prochain tour.
MLA	T1	Marche funèbre	Non	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 <code>@rl_free_action:short</code>) ; elle est <code>@rl_ininterruptible:short</code> et ne peut déclencher d'attaques d'opportunité. Ignorez les malus de modes dégradés de votre arme lors de cette attaque.
MLA	T3	Fraction d'instant	Oui	Votre prochaine action devient une réaction et est <code>@rl_ininterruptible:short</code> . 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.

1.7.3. Suggestions de revue

Ces réactions contiennent « immédiatement », mais aucune interdiction de réaction. Elles pourraient rester interruptibles; la liste sert seulement à décider si certaines devraient devenir des fractions d'instant. Aucune suggestion détectée.

1.8. Classes — Revue des familles d'effets

Cette revue est heuristique: elle sert à rapprocher les techniques pour une lecture manuelle, sans leur attribuer un score de puissance. Une même technique peut apparaître dans plusieurs familles. « Haut » et « bas » comparent la part de techniques détectées dans chaque classe, pas leur force. Dans les tableaux,  S. désigne le coût en sang et  J. le coût en jauge.

1.8.1. Synthèse minimale

BONUS DE CLASSE

75

Surrep. : Mage bestial (56 %) · Sous-rep. : Artilleur (16 %)

CONTRÔLE ET CC

38

Surrep. : Einerjar (24 %) · Sous-rep. : Artilleur (8 %)

RÉACTIONS

30

Surrep. : Protecteur (28 %) · Sous-rep. : Artilleur (4 %)

DÉFENSE ET INVULNÉRABILITÉ

49

Surrep. : Protecteur (40 %) · Sous-rep. : Franc-tireur (4 %)

1.8.2. Bonus de classe

Détection : 75 techniques · surreprésentée chez Mage bestial (56 %) · moins représentée chez Artilleur (16 %).

Cl.					Tech.	Défect.	Effet
SAL	T1	1	4	2	Pleur de Montagne	gain ou amélioration chiffrée	Votre prochaine attaque gagne +4 @rl_arbreak.
SAL	T2	2	6	2	Pleur de Montagne	gain ou amélioration chiffrée	Votre prochaine attaque gagne aussi +2 @rl_am.
SAL	T3	1	5	—	Brame sensuel	gain ou amélioration chiffrée	Perdez définitivement une @rl_defensive maximum, vous gagnez une action maximum supplémentaire.
SAL	T4	1	9	—	Delicate destruction	gain ou amélioration chiffrée	Lorsque vous brisez un membre ou un objet ayant au moins un point d'intégrité, regagnez 2@jauge:short. Vous ne pouvez pas gagner plus de 6@jauge:short par combat de cette façon. (Les petits objets et consommables ne comptent pas pour l'activation de Délicate destruction).
SAL	T4	1	7	3	Emprunt inopportun	gain ou amélioration chiffrée	Jusqu'à la fin du prochain tour de votre prochain tour vous pouvez équiper des éléments de décor à @rl_proximity de vous comme si vous en possédiez le maniement au prix d'une @rl_free_action:short. Ces éléments doivent avoir une masse inférieure à votre torque fois dix et comptent comme #weapon-pill(name: [Élément de décor], damage: [#cr.for @rl_finale/+1], rmax: 2, arbreak: 2, protection: [#cr.for @rl_finale], integrity: 5).
ART	T2	1	3	—	Maniement des armes de tir rapides	gain ou amélioration chiffrée	Vous pouvez manier les armes à répétition. Gagnez +2 en vitesse.
ART	T2	1	7	4	Super-charge	gain ou amélioration chiffrée	#spend[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 (#ddlvl(1)). Si votre arme possédait un niveau de surchauffe subissez 10 fois les dégâts de la surchauffe à la place.
ART	T2	1	7	4	Tir de couverture	gain ou amélioration chiffrée	Désignez une zone au sol de 10m de diamètre au prix d'une @rl_free_action:short, 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 @rl_response:short. A chaque fois que fous effectuer deux tir d'affilée de cette façon dépensez une @rl_neutral ou mettez fin à cette technique. Jusqu'au début de votre prochain tour vos attaques infligent 1 dégâts de moins et (#ddlvl(1)) supplémentaires à vos altérations. Si vous n'effectuez aucune action de cette façon, regagnez 3@jauge:short au début de votre tour.
ART	T4	1	12	—	Feu du couchant	gain ou amélioration chiffrée	A chaque fois que vous perdez votre @jauge de chauffe sur une arme, regagnez 2@jauge:short. Vous ne pouvez pas regagner plus de 6@jauge:short par combat.
BID	T1	1	7	2	C'est plus utile comme ça	gain ou amélioration chiffrée	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 @rl_contact, si vous faites ainsi vous bénéficiez d'un @tk_vestige de ce type. Cette action ne peut être utilisée défensivement ou comme une réaction. Regagnez 1@jauge à la fin du tour.
BID	T1	1	6	—	Fièvre de l'or	gain ou amélioration chiffrée	Quand vous récupérez un @tk_vestige 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.
BID	T2	1	6	4	Fracassante Révélation	gain ou amélioration chiffrée	Faites perdre quatre points d'intégrité à une arme --- Votre prochaine attaque avec cette arme bénéficie de +1 @rl_rmax, inflige +1 dégât par réussite ainsi que +3 @rl_arbreak et un bonus de (#ddlvl(1)) à ses altérations. Vous pouvez choisir de dépenser #vestige("Materia", 2) ou #vestige("Alkaheist", 2) à la place du coût en @jauge de cette technique.
BID	T2	1	6	3	Le futur n'attend personne	gain ou amélioration chiffrée	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@jauge à la fin du tour.
BID	T2	2	5	—	Omnia Mutantur	gain ou amélioration chiffrée	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 @rl_precision et +2 @rl_arbreak pour le reste du combat tant que vous n'utilisez pas cette arme.
BID	T3	1	6	5	Inspiration Ad Infinitum	gain ou amélioration chiffrée	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@jauge au début de votre prochain tour.
BID	T3	1	8	1	Optimisations Ad Nihilo	gain ou amélioration chiffrée	#spend[#vestige("Materia", 1)] Ajoutez au profil d'un équipement @rl_proximity de vous un bonus de +1 dégâts et un effet que vous n'avez pas encore choisi pour ce dernier parmi : +1 @rl_rmax, +1 @rl_precision, +2 @rl_arbreak, +3 @rl_armor_pierce:short, +2 Parade, +2 Mouvement et +3 @rl_protection ; celui-ci perd 2@rl_integrity par attaque sur les deux prochaines attaques (cet effet est cumulatif), vous pouvez dépenser #vestige("Materia", 1) pour limiter cette perte d'intégrité à une seule attaque.
BID	T4	1	8	2	Forteresse de broc	gain ou amélioration chiffrée	#spend[deux vestiges parmi #vestige("Alkaheist", 1), #vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Érigez une protection devant vous au prix d'une action gratuite. Cette dernière possède 4 @rl_protection et 2 @rl_integrity et donne un bonus de +2 dés aux chasseurs l'utilisant pour se défendre. Si vous avez dépensé au moins #vestige("Alkaheist", 1) 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 #vestige("Materia", 1) cette protection bénéficie de +4 @rl_protection et +4 @rl_integrity ; si vous avez utilisé #vestige("Mortificatio", 1) les chasseurs dans la zone bénéficient d'un bonus de #resist(2) à l'un des @el_element_naturel:pl de la créature.
EIN	T1	2	4	2	EXSANGUINATION PRO-GRESSIVE	gain ou amélioration chiffrée	Toutes ces attaques infligent aussi une marque de saignement (#ddlvl(2)) et gagnent un point de @rl_arbreak.
EIN	T1	2	5	1	FUREUR SANGUINAIRE	gain ou amélioration chiffrée	Sacrifiez 4 points de vie au torse et une @rl_free_action:short à la place. Vous gagnez aussi 3 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous subissez une altération de type @el_rage_type (cet effet n'est pas cumulatif). Lorsque vous perdez une altération de type @el_rage_type, regagnez 1@jauge:short et une action @rl_neutral.
EIN	T1	1	4	—	GUILLLOTINE INSATIABLE	gain ou amélioration chiffrée	Attaquer une cible sur une localisation ayant déjà subit des dégâts vous donne +1 @rl_precision et +2 dégâts.
EIN	T2	3	6	1	ÉDIT CRUEL	gain ou amélioration chiffrée	Votre prochaine attaque ignore toutes les résistances au tranchant à la place. Si celle-ci inflige des dégâts, regagnez une action.
EIN	T3	1	8	2	BOURREAU FACÉTIEUX	gain ou amélioration chiffrée	Effectuez un mouvement ininteruptible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coute une action de moins et gagne @al_mutilation (#ddlvl(3)) ; si elle est effectuée depuis les airs regagnez jusqu'à 2@jauge et si vous infligez une altération regagnez une action @rl_neutral.
EIN	T3	1	5	—	INFLUX DESTRUCTEUR	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez +5 de vitesse et +5 de torque tant que la créature que vous affrontez est blessée.
EIN	T3	2	7	—	INFLUX DESTRUCTEUR	gain ou amélioration chiffrée	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 @rl_arbreak.
EIN	T3	1	6	3	MÂCHOIRE BARBELÉE	gain ou amélioration chiffrée	Votre prochaine action voit sa valeur de @rl_arbreak doublée et gagne 2 points @rl_am.
FTI	T1	1	4	2	Tir Brutal	gain ou amélioration chiffrée	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.

CL					Tech.	Défect.	Effet
FTI	T2	1	4	3	Marquer pour Mort	gain ou amélioration chiffrée	Désignez une cible au prix d'une @rl_free_action:short, 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@jauge:short, vous ne pouvez plus utiliser cette technique jusqu'à la fin du combat.
FTI	T2	1	6	2	Tir Prescient	gain ou amélioration chiffrée	Nommez un type d'attaque ou d'action (mêlée, distance, élémentaire, physique, déplacement, esquivé, 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 @rl_interruptible#footnote[Cette 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 @rl_response:short.]. Cette attaque gagne (#ddlvl(2)) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1@jauge:short au début de votre tour de jeu.
FTI	T2	1	6	—	Toile du Djieien	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_mouvement maximum supplémentaire, ce mouvement peut être fait dans n'importe quelle direction sans restrictions.
FTI	T2	1	7	—	Tueur de Proximité	gain ou amélioration chiffrée	Toutes les attaques effectuées à @rl_range_courte infligent +2 dégâts, toutes les attaques effectuées à @rl_point_blanc infligent aussi +1 dégât par réussite.
FTI	T3	1	5	—	Déluge d'acier	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_offensive maximum supplémentaire.
FTI	T4	3	10	—	Murmures Funestes	gain ou amélioration chiffrée	Cette attaque bénéficie aussi de (#ddlvl(2)) aux altérations ; si elle échoue à infliger une altération gagnez 2@jauge:short.
FTI	T4	2	9	—	Toile du Djieien	gain ou amélioration chiffrée	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".
GMA	T2	1	9	—	Ire sangressance	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_offensive maximum supplémentaire, une fois par tour vous pouvez faire que votre attaque inflige des dégâts élémentaires d'un élément auquel vous avez @el_acces.
GMA	T3	3	6	3	D'essence à matière	gain ou amélioration chiffrée	Vous pouvez détruire prématurément votre arme ou armure élémentaire, si vous faites ainsi, regagnez 1@jauge:short et votre prochaine action gagnera 2 réussites maximum supplémentaires.
GMA	T3	1	5	—	Elan sangressance	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_mouvement maximum supplémentaire.
GMA	T3	1	6	2	Révélation prismatique	gain ou amélioration chiffrée	#spend[jusqu'à 3 actions et choisissez un élément auquel vous avez @el_acces] 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 @rl_arbreak par action investie et une réussite maximum supplémentaire.
GMA	T4	1	7	2	Ingérence prismatique	gain ou amélioration chiffrée	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez @el_acces et inflige une altération simple liée à cet élément (#ddlvl(2)) en plus de ses autres effets. Si votre cible résiste à cette altération, regagnez 1@jauge:short et subissez 1 dégât sur votre torse.
GMA	T4	1	5	—	Rempart sangressance	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.
LAN	T1	1	4	—	Tourbillon d'acier	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_mouvement maximum supplémentaire.
LAN	T1	2	4	—	Tourbillon d'acier	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez aussi une @rl_offensive maximum supplémentaire.
LAN	T2	1	5	—	Assaut implacable	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez +5 de mouvement terrestre et +5 de mouvement aérien.
LAN	T3	1	6	2	Furie d'Æther	gain ou amélioration chiffrée	#spend[une @rl_free_action:short] jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci, vous gagnez +1 à votre seuil d'esquive pour chaque déplacement que vous avez effectué ce tour-ci.
LAN	T4	2	8	—	Assaut implacable	gain ou amélioration chiffrée	Tant que vous maniez une arme d'hast vous gagnez +10 de mouvement et une seconde action gratuite de demi-déplacement à la place.
MBE	T1	1	4	1	Aspect de l'Abyssal	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez un camouflage optique et olfactif correspondant à la position sur laquelle vous vous situez. Ce camouflage vous donne un bonus de (#ddlvl(1)) à tous vos tests et un malus de (#ddlvl(2)) 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 @rl_offensive.
MBE	T1	1	5	1	Aspect du Dragon	gain ou amélioration chiffrée	#spend[@rl_free_action] Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant: #spend[3 points de Fatigue] Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez @el_acces sur un cône de 30° : #weapon-pill(name: [Souffle], damage: [#cr.psy @rl_basic:short/+2], rmax: 4, range: [#cr.vol @rl_finale], aspect: [Cône 30°], arbreak: 1). #aoe_thresholds(repositionning: "6 (2r)", parry: "4 (2r)") (Vous ne pouvez utiliser cette technique que si vous avez @el_acces à un élément).
MBE	T1	1	5	1	Aspect du Fenrir	gain ou amélioration chiffrée	Changez l'apparence et les propriétés de vos mains en griffes au prix d'une @rl_free_action:short. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : #weapon-pill(name: [Griffes], damage: [#cr.for @rl_basic:short/+1], rmax: 5, arbreak: 4, precision: 2, protection: 2, integrity: [#cr.psy @rl_basic:short]). Si ces armes venaient à être détruites, vous regagnez immédiatement l'usage de vos mains.
MBE	T1	1	3	1	Aspect du Rôc	gain ou amélioration chiffrée	Jusqu'au début de votre prochain tour vous gagnez l'usage d'ails au prix d'une @rl_free_action:short. 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.
MBE	T1	1	6	1	Influx sanglant	gain ou amélioration chiffrée	Vous regagnez #cr.psy @rl_finale points de vie sur une localisations de votre choix au prix d'une @rl_free_action:short; vous pouvez dépenser @jauge:short en tant que coût supplémentaire, si vous faites ainsi, regagnez ces points de vie sur toutes les localisations à la place.
MBE	T2	1	7	1	Aspect de la Guivre	gain ou amélioration chiffrée	Changez l'apparence et les propriétés de votre mâchoire en puissant crocs au prix d'une @rl_free_action:short. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez de l'arme naturelle #weapon-pill(name: [Crocs], damage: [#cr.for @rl_finale/+4], rmax: 3, arbreak: 4, am: 1, integrity: [-], actions: 2). (Cette arme ne peut être utilisée pour parrer).
MBE	T2	1	5	—	Frappe du Fenrir	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_offensive maximum supplémentaire.
MBE	T2	1	9	1	Transanguination	gain ou amélioration chiffrée	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@jauge:short, vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.
MBE	T3	2	6	1	Aspect du Baloth	gain ou amélioration chiffrée	Jusqu'à la fin du combat toutes vos armes naturelles gagnent aussi 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
MBE	T3	2	6	1	Aspect du Dragon	gain ou amélioration chiffrée	#spend[@rl_free_action] Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez utiliser le souffle suivant: #spend[1 points de Fatigue] Vous effectuez un souffle élémentaire au prix d'une action de combat, d'un élément auquel vous avez @el_acces sur un cône de 30° : #weapon-pill(name: [Souffle], damage: [#cr.psy @rl_finale/+2], rmax: 4, range: [#cr.vol @rl_finale], aspect: [Cône 30°], arbreak: 2). #aoe_thresholds(repositionning: "4 (2r)", dodge: "2 (2r)").

CL					Tech.	Délect.	Effet
MBE	T4	3	16	—	Communion Sangrelementaire	gain ou amélioration chiffrée	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 @rl_free_action:short en dépensant 5@jauge:short. 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 @jauge maximum.
MBE	T4	1	6	2	Influx du Kraken	gain ou amélioration chiffrée	Si votre prochaine attaque touche sa cible, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque avec une autre arme sur votre cible au prix d'une @rl_free_action:short. Cette attaque est une réaction et bénéficie de +1 @rl_rmax:short et une réussite automatique.
MBE	T4	1	7	4	Influx du Léviathan	gain ou amélioration chiffrée	Votre prochain aspect est une @rl_free_action:short, inflige +2 dégât par réussite supplémentaire, +1 @rl_arbreak et +1 @rl_rmax supplémentaire. Une fois par tour vous pouvez choisir d'infliger des dégâts abyssaux avec votre attaque.
MBE	T4	1	5	—	Serres du Rôc	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_mouvement et de défense supplémentaire.
MLA	T1	2	3	1	Coupe jarret	gain ou amélioration chiffrée	Si votre attaque blesse, elle inflige aussi une marque de Saignement (#ddlv(1)). Si vous ne lui infligez aucune altération de cette façon, regagnez 1@jauge:short au début de votre prochain tour.
MLA	T1	1	6	—	Furie d'acier	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_offensive supplémentaire maximum.
MLA	T1	1	6	1	Transcender l'acier	gain ou amélioration chiffrée	#spend[un point de fatigue] augmentez votre @rl_transcendence_threshold de un point pour vos deux prochaines attaques.
MLA	T2	1	5	—	Influx sauvage	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_mouvement maximum supplémentaire.
MLA	T2	2	6	2	Transcender l'acier	gain ou amélioration chiffrée	Augmentez votre seuil de deux points à la place. Si ces attaques ciblent un point faible choisissez l'un -- gagnez un point de @rl_armor_pierce sur ces attaques; gagnez deux point de @rl_arbreak sur ces attaques.
MLA	T3	2	5	—	Furie d'acier	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_defensive et une action maximum.
MLA	T4	1	7	2	Martel d'acier	gain ou amélioration chiffrée	Jusqu'à votre prochain tour, la prochaine attaque infligeant des dégâts gagne @al_concussif (#ddlv(1)) plus (#ddlv(1)) pour chaque attaque que vous avez effectuée ce tour-ci sur cette même localisation. Regagnez 1@jauge:short si vous n'infligez pas d'altération de cette maniere.
PRO	T1	1	5	—	Caillou inflexible	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.
PRO	T2	2	7	2	Intervention semi-divine	gain ou amélioration chiffrée	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction défensive au prix d'une @rl_neutral 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.
PRO	T3	1	6	—	Indévergonnable ragondin	gain ou amélioration chiffrée	Les équipements que vous maniez gagnent @rl_inpenetrable (2).
PRO	T4	1	10	3	Autociseur céleste	gain ou amélioration chiffrée	#spend[une @rl_free_action:short] 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 @rl_normal_action:short défensive. Vous ne pouvez gagner plus de 9 dés, +20 de déplacement et deux actions de cette façon.
PRO	T4	1	5	—	Monticule vindicatif	gain ou amélioration chiffrée	Vous gagnez une @rl_offensive maximum supplémentaire.
SGM	T2	1	8	4	Ergots de Souffrance	gain ou amélioration chiffrée	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM) Effectuez un jet d'attaque @cl_sg_atk à seuil 6 - Cette attaque invoque un pieu de @sangressence, celui-ci mesure jusqu'à 2 mètres. Si vous l'utilisez offensivement, utilisez #weapon-pill(name: [Ergot], damage: [6/+4], rmax: 4, arbreak: 3, protection: 2, integrity: [#cr.psy @rl_finale]); le projectile se plante dans la cible s'il la touche. #inline_help[Cet ergot résiste à l'#gls("rl_tear",display:"arrachement") (#ddlv(1))].
SGM	T3	2	7	2	Rituel Impie	gain ou amélioration chiffrée	Lors de vos trois prochaines actions gagnez au choix @cl_sgM, @cl_sgS ou @cl_sgA. Vous pouvez utiliser cette action jusqu'à deux fois par tour. Regagnez @jauge:short à la fin de votre tour.
SGM	T3	2	8	—	Révélation	gain ou amélioration chiffrée	Jusqu'à la fin du combat, vos _Révélations_ gagnent +1 @rl_rmax supplémentaire. _Visions de Carnage_ --- Canalisée 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 @cl_acces 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 @cl_sg_atk seuil 12 utilisant #weapon-pill(name: [Détonation], damage: [6/+2], rmax: 3, arbreak: 2, armor_pierce: 1) sur la position de chaque objet ainsi choisi. #inline_help[Les dégâts infligés sont du type de l'objet choisi].
SGM	T4	2	4	4	Ergots de Souffrance	gain ou amélioration chiffrée	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.
SGM	T4	3	8	—	Rituel Impie	gain ou amélioration chiffrée	Vous pouvez choisir de n'effectuer qu'une seule action en tant que réaction. Regagnez @jauge:short@jauge:short à la fin de votre tour à la place. Cette action ne coûte plus d'@rl_neutral:pl à utiliser (elle devient donc une @rl_free_action:short).

1.8.3. Contrôle et CC

Détection : 38 techniques · surreprésentée chez Einerjar (24 %) · moins représentée chez Artilleur (8 %).

Cl.					Tech.	Défect.	Effet
SAL	T1	1	4	3	Tendre Bousculade	catégorie CC	Votre prochaine attaque gagne @al_renversement (#ddlv(3)).
SAL	T2	1	8	—	Attendrir un Monolithe	catégorie CC	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 @rl_arbreak. Votre attaque ignore jusqu'à trois réussites défensives de sa cible et #resist(3) au @el_blunt. 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 @el_blunt et inflige @al_concussif (#ddlv(3)) en plus de ses autres altérations.
SAL	T2	2	7	3	Tendre Bousculade	catégorie CC	Votre prochaine action inflige @al_renversement (#ddlv(4)) et devient une réaction.
SAL	T3	1	8	2	Écaler à la masse	catégorie CC	#spend[une @rl_free_action:short] jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez faire que vos @rl_offensive:pl infligent des dégâts @el_blunt à la place de leur type; si vous faites ainsi ces actions gagnent @al_fracturation_progressive (#ddlv(2)), ignorent #resist(3) de résistance au @el_blunt et vous coutent deux point de fatigue en tant que coût additionnel.
SAL	T4	2	9	2	Écaler à la masse	catégorie CC	Ignorez aussi tous les malus de précision sur vos attaques contondantes.
ART	T3	1	8	2	Domination pyromaniaque	catégorie CC	Repositionnez vous sur une cible @rl_proximity, vous formez un lien de @sangressence qui vous maintient en face d'un de ces points faibles jusqu'à la fin du prochain tour et #tearing-resist(2). Vos deux prochaines attaques ne consomment pas de munitions. Ces attaques gagnent @al_hemorragie_interne (#ddlv(3)) et @al_renversement (#ddlv(2)). 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 (#cr.for --- #ddlv(3)).
ART	T3	1	6	3	Plan B	catégorie CC	Ajoutez 5m à la valeur de recul de votre arme, si vous êtes calé ou adossé à un objet, votre prochaine attaque gagne @al_concussif (#ddlv(2)).
BID	T2	1	6	3	Le futur n'attend personne	contrôle détecté dans l'effet	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@jauge à la fin du tour.
BID	T3	1	8	1	Per Ignem, Ad Perfectionem	catégorie CC	Posez un explosif possédant 1@rl_integrity de @sangressence à proximité de vous au prix d'une @rl_neutral, 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 @el_transcendental:longplural dans un rayon de 20 mètres et utilisant #weapon-pill(name: [Per Ignem], damage: [15/+5], rmax: 2, range: [20 m], aspect: [Explosion · rayon 20 m], arbreak: 3, armor_pierce: 2, actions: 1). Cette attaque inflige également trois altérations au choix parmi --- @al_concussif, @al_mutilation, @al_chaos, @al_fracture, @al_tetanie, @al_carbonisation, @al_cacophonie et @al_fusion, avec des degrés de difficulté respectifs de (#ddlv(2)), (#ddlv(3)) et (#ddlv(4)). #aoe_thresholds(repositionning: "4 (3r)", parry: "-1 (4r)").
EIN	T1	1	6	—	FUREUR SANGUINAIRE	contrôle détecté dans l'effet	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localisations et une @rl_neutral -- vous gagnez l'altération @al_rage ; jusqu'à la fin du combat vos attaques infligent une réussite maximum supplémentaire tant que vous subissez une altération de type @el_rage_type (cet effet n'est pas cumulatif).
EIN	T1	1	7	3	ÉVÈNTEMENT	catégorie CC	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 #cr.for -- #ddlv(3)).
EIN	T2	1	6	2	IL EST À MOI	contrôle détecté dans l'effet	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 ininteruptible. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de lui porter une attaque au prix d'une action @rl_ininterruptible. Si cette attaque inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de @al_rage contre vous (#ddlv(3)). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
EIN	T2	1	6	—	VIOLENCE GUERRIÈRE	contrôle détecté dans l'effet	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.
EIN	T3	1	8	2	BOURREAU FACÉTIEUX	catégorie CC	Effectuez un mouvement ininteruptible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coute une action de moins et gagne @al_mutilation (#ddlv(3)) ; si elle est effectuée depuis les airs regagnez jusqu'à 2@jauge et si vous infligez une altération regagnez une action @rl_neutral.
EIN	T4	1	8	—	RAGE INEXTINGUIBLE	contrôle détecté dans l'effet	Si vous devriez gagner l'altération @al_rage alors que vous subissez déjà une altération de type @el_rage_type, vous gagnez l'altération @al_rage_inextinguible à la place.
FTI	T1	1	3	2	Tir Fracassant	catégorie CC	Effectuez une action de remplacement vers la cible, votre prochaine attaque à distance devient @el_blunt et inflige @al_renversement (#ddlv(2)).
FTI	T2	2	4	2	Tir Fracassant	catégorie CC	Effectuez une action de remplacement et saut sur la cible, votre prochaine attaque devient @el_blunt et inflige @al_concussif (#ddlv(3)). Si votre arme a un torque supérieur à 20, cette attaque inflige 2 dégâts supplémentaires et gagne un point de @rl_arbreak.
FTI	T3	1	8	—	Talons aveuglants	catégorie CC	Votre prochaine attaque inflige @al_aveuglement (#ddlv(4)) et gagne 2 @rl_armor_pierce.
GMA	T1	1	5	1	Réfraction élémentaire	catégorie CC	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 @el_acces ; 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 (#ddlv(1)) + (#ddlv(1)) pour chaque action dépensée dans votre canalisation.
GMA	T3	1	7	2	Chatoiemnt primordial	catégorie CC	En tant que coût supplémentaire pour utiliser cette technique, dépensez deux actions @rl_neutral. Vous enchantez jusqu'à autant d'armes que votre volonté @rl_basic dans une zone égale a votre volonté @rl_finale fois dix ; ces armes gagnent un point d'intégrité pour le reste du combat et deviennent d'un type élémentaire auquel vous avez @el_acces jusqu'à la fin de votre prochain tour.
GMA	T4	1	7	2	Ingérence prismatique	catégorie CC	Votre prochaine attaque devient élémentaire d'un élément auquel vous avez @el_acces et inflige une altération simple liée à cet élément (#ddlv(2)) en plus de ses autres effets. Si votre cible résiste à cette altération, regagnez 1@jauge:short et subissez 1 dégât sur votre torse.
LAN	T1	2	4	—	Dard acéré	contrôle détecté dans l'effet	Une fois par tour, vous pouvez récupérer votre arme sans malus au prix d'une @rl_free_action:short (celle-ci rebondit et revient proche de vous).
LAN	T1	2	3	—	Envol suspendu	contrôle détecté dans l'effet	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).
LAN	T1	1	5	1	Pal Sadique	catégorie CC	Si votre prochaine @rl_offensive inflige plus de 2 degrés de réussite avec des dégâts (@el_pierce), vous pouvez faire que celle-ci cause une @al_immobilisation (#ddlv(2)) et une #marques([@al_saignement], 1, 2).
LAN	T2	2	6	1	Pal Sadique	catégorie CC	Si votre cible résiste à l'immobilisation, ajoutez (#ddlv(1)) à toutes vos prochaines altérations physiques et au Pal Sadique jusqu'à la fin du combat à la place. Vous ne pouvez gagner que (#ddlv(2)) de cette façon.

CL					Tech.	Défect.	Effet
LAN	T3	1	6	—	Atterissage fracassant	catégorie CC	Votre prochaine attaque aérienne inflige @al_hemorragie_interne et @al_reversement en plus de ses autres altérations d'une difficulté égale à (#ddlv(1)) + (#ddlv(1)) tout les dix mètres de chute jusqu'à un maximum de (#ddlv(4)).
MBE	T2	1	6	1	Influx du Béhémoth	catégorie CC	#spend[une @rl_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 @al_concussif (#ddlv(3)) avec votre cranium au prix d'une @rl_free_action:short. 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 @al_concussif (#ddlv(2)).
MBE	T3	2	6	1	Influx du Béhémoth	catégorie CC	Si vous effectuez une attaque celle-ci inflige aussi 2 dégâts supplémentaires et (#ddlv(1, plus: true)) de @al_concussif supplémentaire.
MBE	T3	1	6	—	Lutte Territoriale	catégorie CC	#spend[@rl_neutral] Vous prenez entièrement l'apparence d'un de vos aspects actifs jusqu'à la fin du tour#footnote[Vous 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] et effectuez une attaque d'un type de dégâts liés à cet aspect (si cet aspect ne possède aucun type effectuez des dégâts @el_neutral), si celle-ci inflige des dégâts elle inflige aussi l'altération liée à ces dégâts (#ddlv(1)). 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 augmentées de (#ddlv(2)). Jusqu'à la fin du combat augmentez tous les dégâts infligés et recus de 4 suite à l'utilisation de cette technique.
MLA	T1	1	4	1	Coupe jarret	catégorie CC	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts à votre cible, vous pouvez faire qu'elle lui inflige un malus de -3 de vitesse (#ddlv(1)). Ce malus peut se cumuler jusqu'à trois fois.
MLA	T1	2	3	1	Coupe jarret	catégorie CC	Si votre attaque blesse, elle inflige aussi une marque de Saignement (#ddlv(1)). Si vous ne lui infligez aucune altération de cette façon, regagnez 1@jauge:short au début de votre prochain tour.
MLA	T2	1	6	—	Dance macabre	contrôle détecté dans l'effet	Une fois par tour, lorsqu'une de vos attaques inflige des dégâts ou fait perdre de l'intégrité à l'armure de la cible, vous pouvez décider de perdre un point de fatigue et vous déplacer d'un demi-déplacement dans une direction de votre choix au prix d'une @rl_free_action:short ; 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.
MLA	T4	1	7	2	Martel d'acier	catégorie CC	Jusqu'à votre prochain tour, la prochaine attaque infligeant des dégâts gagne @al_concussif (#ddlv(1)) plus (#ddlv(1)) pour chaque attaque que vous avez effectuée ce tour-ci sur cette même localisation. Regagnez 1@jauge:short si vous n'infligez pas d'altération de cette manière.
PRO	T2	1	6	1	Tendre une joue pour en agresser une autre	catégorie CC	Vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentées de (#ddlv(1)). N'utilisez cette action qu'après avoir paré une attaque qui vous était destinée.
PRO	T4	2	10	1	Tendre une joue pour en agresser une autre	catégorie CC	Cette attaque bénéficie d'un degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentées de (#ddlv(2)) à la place.
SGM	T1	1	5	4	Emprise des Abysses	catégorie CC	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM) Vous faites émerger autant de tentacules de @sangresence Abyssale que votre Intelligence au prix d'une @rl_free_action:short ; ceux-ci possèdent 4 @rl_integrity et aucune protection. Ces matérialisations apparaissent chacun sous une cible unique à laquelle ils infligent une @al_immobilisation de (#ddlv(1)). #inline_help[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.].
SGM	T4	2	5	4	Emprise des Abysses	catégorie CC	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 (#ddlv(1)) pour chaque manifestation en plus de la première jusqu'à un maximum de (#ddlv(4)) à la place.
SGM	T4	4	8	—	Révélation	contrôle détecté dans l'effet	Jusqu'à la fin du combat, vos _Révélation_ gagnent deux dégâts supplémentaire. _Visions de Jugement_ --- Canalisez une attaque sur 8 actions. Vous matérialisez des éclairs élémentaires autour de vous. À la fin de votre canalisation, effectuez une attaque @cl_sg_atk seuil 9 projetant tous ces éclairs en un seul point ciblé. Cette attaque utilise #weapon-pill(name: [Jugement], damage: [9/+4], rmax: 3, arbreak: 5, am: 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 @rl_am supplémentaires.

1.8.4. Réactions

Détection : 30 techniques · surreprésentée chez Protecteur (28 %) · moins représentée chez Artilleur (4 %).

Cl.				Tech.	Délect.	Effet	
SAL	T2	1	9	—	Douce réprimande	catégorie Réaction	#spend[4 points de fatigue] Vous pouvez charger sur une distance de 10 m au prix d'une @rl_free_action:short 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).
SAL	T2	2	7	3	Tendre Bousculade	catégorie Réaction	Votre prochaine action inflige @al_renversement (#ddlvl(4)) et devient une réaction.
ART	T3	1	6	3	Souffle Brisinstant	catégorie Réaction	Vous pouvez recharger votre arme au prix d'une @rl_free_action:short. Votre prochaine @rl_offensive devient une réaction. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+1).
BID	T3	1	6	5	Inspiration Ad Infinitum	catégorie Réaction	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@jauge au début de votre prochain tour.
BID	T4	1	10	4	Quod est superius	catégorie Réaction	#spend[#vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Vous pouvez fusionner une arme @rl_contact avec une autre arme ou un bouclier de votre @tk_besace, donnant à l'arme fusionnée un nouveau _profil_ en plus du sien. Si vous faites ainsi le nouveau @ca_torque de cette arme est égal à la somme du @ca_torque des deux armes. Vous pouvez choisir d'activer le profil de n'importe lequel des équipements fusionnés au prix d'un @rl_free_action et d'un @rl_integrity. Cette arme peut être maniée avec le maniement de n'importe laquelle des armes fusionnées quel que soit son _profil_ actif.
EIN	T2	1	6	2	IL EST À MOI	catégorie Réaction	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 ininteruptible. Si vous faites ainsi vous pouvez choisir de lui porter une attaque au prix d'une action @rl_ininterruptible. Si cette attaque inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de @al_rage contre vous (#ddlvl(3)). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
EIN	T3	1	8	2	BOURREAU FACÉTIEUX	catégorie Réaction	Effectuez un mouvement ininteruptible dans n'importe quelle direction au prix d'une action gratuite, votre prochaine attaque coute une action de moins et gagne @al_mutilation (#ddlvl(3)) ; si elle est effectuée depuis les airs regagnez jusqu'à 2@jauge et si vous infligez une altération regagnez une action @rl_neutral.
EIN	T4	1	9	2	ERGOTS SANGLANTS	catégorie Réaction	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction au prix d'une @rl_free_action:short. Si celle-ci se voit infliger un @al_saignement, vous gagnez une esquive gratuite pour autant de réussites que celle-ci n'as de saignements.
FTI	T1	1	4	—	Tir Grappin	catégorie Réaction	#spend[un filin et une @rl_free_action:short] Lors de votre prochaine action vous pouvez choisir de tirer une flèche de @sangressence auquel ce grapin est affixé au prix d'une @rl_free_action:short#footnote[Vous devez posséder le filin en question dans vos équipements à portée de main, la flèche étant de @sangressence elle ne necessite ni d'attaque ni d'arc pour être lancée si vous le choisissez ou peut être celle de votre arme active].
FTI	T2	1	6	2	Tir Prescient	catégorie Réaction	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 @rl_ininterruptible#footnote[Cette 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 @rl_response:short.]. Cette attaque gagne (#ddlvl(2)) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1@jauge:short au début de votre tour de jeu.
FTI	T3	1	8	—	Talons aveuglants	catégorie Réaction	Votre prochaine attaque inflige @al_aveuglement (#ddlvl(4)) et gagne 2 @rl_armor_pierce.
FTI	T3	1	6	1	Tir Brumevent	catégorie Réaction	Effectuez une attaque en tant que réaction celle ci ne consomme pas d'actions et est @rl_ininterruptible:short. Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
GMA	T2	1	6	2	Carapace prismatique	catégorie Réaction	Choisissez un élément auquel vous avez @el_acces. Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à #cr.psy @rl_finale × 2 dégâts au prix d'une @rl_free_action:short, celui-ci recouvre une zone de #cr.vol @rl_finale mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède #resist(2) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zero le faisant disparaître prématurément.
GMA	T4	1	8	2	Mue prismatique	catégorie Réaction	Effectuez un @rl_mouvement dans n'importe quelle direction au prix d'une @rl_neutral, vous laissez à votre point d'origine une mue prismatique. Cette mue possède votre apparence ainsi qu'autant de points de @rl_protection:short que votre #cr.psy @rl_basic et @rl_integrity:short 3. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres #aoe_thresholds(repositionning: "1 (1r)", parry: "1 (1r)"). Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
LAN	T2	1	8	3	Envol fracturé	catégorie Réaction	Vous pouvez effectuer une action de remplacement comme une réaction au prix d'une @rl_free_action:short, 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 parrer normalement.
LAN	T3	1	6	—	Appui Opportun	catégorie Réaction	#spend[3 points de fatigue] vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une @rl_neutral en tant que réaction. Il ne s'agit pas d'une attaque et cette action est @rl_ininterruptible:short. (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'#gls("rl_tear",display:"arrachage") (#ddlvl(3)) jusqu'au début de votre prochain tour.
LAN	T4	2	8	—	Appui Opportun	catégorie Réaction	Juqu'au début de votre prochain tour, tout chasseur a @rl_proximity 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 @rl_neutral. Si ce chasseur était à terre, il peut choisir de se relever au prix d'une action gratuite à la fin de ce déplacement.
MBE	T2	1	9	1	Transanguination	catégorie Réaction	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 subisez plus de 4 points de dégâts sur la localisation transformée par l'aspect, mettez fin à cet aspect et regagnez 1@jauge:short, vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.
MBE	T4	3	16	—	Communion Sangrelementaire	catégorie Réaction	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 @rl_free_action:short en dépensant 5@jauge:short. 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 @jauge maximum.
MBE	T4	1	8	2	Influx célestial	catégorie Réaction	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.
MLA	T3	1	6	3	Fraction d'instant	catégorie Réaction	Votre prochaine action devient une réaction et est @rl_ininterruptible:short. 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.
MLA	T4	2	5	2	Parade parfaite	catégorie Réaction	Cette parade devient une réaction.

CL					Tech.	Défect.	Effet
PRO	T2	1	5	1	Affectueux Séquoia	catégorie Réaction	La prochaine fois qu'un allié situé immédiatement à votre @rl_proximity 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 @rl_free_action:short).
PRO	T2	2	7	2	Intervention semi-divine	catégorie Réaction	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction défensive au prix d'une @rl_neutral 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.
PRO	T2	2	6	—	Plisser les oreilles	catégorie Réaction	Quand une attaque est effectuée à @rl_proximity de vous, vous pouvez faire un test de #cr.per @rl_finale (#ddlvl(1)). Si vous réussissez, vous pouvez vous replacer à ses côtés pour intercepter l'attaque au moyen d'une @rl_free_action:short, votre prochaine parade devient une réaction.
PRO	T2	1	6	1	Tendre une joue pour en agresser une autre	catégorie Réaction	Vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentés de (#ddlvl(1)). N'utilisez cette action qu'après avoir paré une attaque qui vous était destinée.
PRO	T3	1	12	2	Muret invincible	catégorie Réaction	Vous érigez des remparts de @sangressence titanesques autours de vous sur une zone égale à votre #cr.vol @rl_finale, toutes les cibles dans la zone ignorent jusqu'à autant de dégâts que votre #cr.psy @rl_basic fois dix et toutes les altérations liées à cette attaque.
PRO	T3	1	6	2	Sourire réprobateur	catégorie Réaction	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un dé supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentés de (#ddlvl(2)). N'utilisez cette action que lorsque votre cible vient de détourner son attention de vous.
PRO	T4	2	10	1	Tendre une joue pour en agresser une autre	catégorie Réaction	Cette attaque bénéficie d'un degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentés de (#ddlvl(2)) à la place.
SGM	T3	1	6	5	Persistance Achronique	catégorie Réaction	@cl_sg_cost(5@cl_sgA#transcend-cost(5)) Toutes les cibles de votre choix dans un rayon égal à dix fois votre #cr.vol @rl_finale peuvent choisir de regagner jusqu'à trois fois votre #cr.psy @rl_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 @al_benediction_selon_yaratogoth.

1.8.5. Défense et invulnérabilité

Détection : 49 techniques · surreprésentée chez Protecteur (40 %) · moins représentée chez Franc-tireur (4 %).

Cl.					Tech.	Défect.	Effet
SAL	T2	1	8	—	Attendrir un Monolithe	mitigation ou défense	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 @rl_arbreak. Votre attaque ignore jusqu'à trois réussites défensives de sa cible et #resist(3) au @el_blunt. 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 @el_blunt et inflige @al_concussif (#ddlvl(3)) en plus de ses autres altérations.
SAL	T4	1	7	3	Emprunt inopportun	mitigation ou défense	Jusqu'à la fin du prochain tour de votre prochain tour vous pouvez équiper des éléments de décor à @rl_proximity de vous comme si vous en possédiez le maniement au prix d'une @rl_free_action:short. Ces éléments doivent avoir une masse inférieure à votre torque fois dix et comptent comme #weapon-pill(name: [Élément de décor], damage: [#cr.for @rl_finale/+1], rmax: 2, arbreak: 2, protection: [#cr.for @rl_finale], integrity: 5).
ART	T1	1	7	2	Double dérouillée	mitigation ou défense	#spend[deux @rl_offensive:pl] vous pouvez effectuer deux attaques en directe succession en tant qu'@rl_free_action:pl, si vous faites ainsi votre deuxième attaque est @rl_ininterruptible:short, ne nécessite pas de rechargement et inflige un malus de 4 à l'esquive à votre cible.
ART	T1	1	7	—	Échappée belle	mitigation ou défense	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).
ART	T3	1	5	—	Cadeau d'adieux	mitigation ou défense	Lorsque vous effectuez une esquive, vous pouvez utiliser un consommable au prix d'une @rl_free_action:short. S'il s'agit d'un consommable jeté, le seuil de base du tir est de 5.
BID	T1	1	4	—	Magnum Opus	mitigation ou défense	Lorsque vous commencez le combat vous pouvez choisir un profil pour votre _Magnum Opus_ parmi les profils suivants --- #weapon-pill(name: [Opus Nigredo], damage: [7/+3], damage-type: [@el_slash], rmax: 3, arbreak: 5, precision: [-1], protection: 3, actions: 1). Votre _Magnum Opus_ commence le combat avec une intégrité égale à votre #cr.int @rl_basico.
BID	T1	1	5	—	Quintessence Discutable	mitigation ou défense	Lorsque vous êtes @rl_contact avec une arme ayant été détruite lors de ce combat, vous pouvez décider de la transformer en #vestige("Materia", 1). Lorsque vous utilisez un consommable alchimique vous pouvez gagner #vestige("Alkaheist", 1). Lorsque vous faites perdre de l'intégrité à l'armure d'une créature gagnez #vestige("Mortificatio", 1). Vous ne pouvez pas gagner plus d'un @tk_vestige de chaque type chaque tour.
BID	T2	2	7	—	Magnum Opus	mitigation ou défense	Lorsque vous effectuez une attaque avec votre _Magnum Opus_, 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 additionnellement choisir le profil suivant --- #weapon-pill(name: [Opus Albedo], damage: [4/+2], damage-type: [@el_pierce], rmax: 2, range: [40 m], arbreak: 1, armor_pierce: 2, protection: 1, actions: 2).
BID	T3	3	4	2	Magnum Opus	mitigation ou défense	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 _Magnum Opus_ que votre Intelligence @rl_finale. Vous pouvez aussi choisir le profil suivant --- #weapon-pill(name: [Opus Citrinitas], damage: [8/+4], damage-type: [@el_blunt], rmax: 3, arbreak: 8, precision: [-2], protection: 4, actions: 2).
BID	T3	1	8	1	Optimisations Ad Nihilo	mitigation ou défense	#spend[#vestige("Materia", 1)] Ajoutez au profil d'un équipement @rl_proximity de vous un bonus de +1 dégâts et un effet que vous n'avez pas encore choisi pour ce dernier parmi : +1 @rl_rmax, +1 @rl_precision, +2 @rl_arbreak, +3 @rl_armor_pierce:short, +2 Parade, +2 Mouvement et +3 @rl_protection ; celui-ci perd 2@rl_integrity par attaque sur les deux prochaines attaques (cet effet est cumulatif), vous pouvez dépenser #vestige("Materia", 1) pour limiter cette perte d'intégrité à une seule attaque.
BID	T4	1	8	2	Forteresse de broc	mitigation ou défense	#spend[deux vestiges parmi #vestige("Alkaheist", 1), #vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Érigez une protection devant vous au prix d'une action gratuite. Cette dernière possède 4 @rl_protection et 2 @rl_integrity et donne un bonus de +2 dés aux chasseurs l'utilisant pour se défendre. Si vous avez dépensé au moins #vestige("Alkaheist", 1) 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 #vestige("Materia", 1) cette protection bénéficie de +4 @rl_protection et +4 @rl_integrity ; si vous avez utilisé #vestige("Mortificatio", 1) les chasseurs dans la zone bénéficient d'un bonus de #resist(2) à l'un des @el_element_naturel:pl de la créature.
BID	T4	1	10	4	Quod est superius	mitigation ou défense	#spend[#vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Vous pouvez fusionner une arme @rl_contact avec une autre arme ou un bouclier de votre @tk_besace, donnant à l'arme fusionnée un nouveau _profil_ en plus du sien. Si vous faites ainsi le nouveau @ca_torque de cette arme est égal à la somme du @ca_torque des deux armes. Vous pouvez choisir d'activer le profil de n'importe lequel des équipements fusionnés au prix d'une @rl_free_action et d'un @rl_integrity. Cette arme peut être maniée avec le maniement de n'importe laquelle des armes fusionnées quel que soit son _profil_ actif.
BID	T4	1	8	—	Trésors impromptus	mitigation ou défense	Deux fois par combat, lorsque vous infligez une perte d'armure à une créature, vous pouvez choisir de générer #vestige("Mortificatio", 1) supplémentaire qui tombera sur le sol. Si un allié le ramasse il bénéficie désormais de la capacité suivante jusqu'à la fin du combat : _Plaidoyer Faustien_ --- Lorsqu'une capacité d'un chasseur allié devrait infliger à vous ou à vos équipements des effets négatifs, vous pouvez sacrifier #vestige("Mortificatio", 1) à la place et ignorer ces effets.
EIN	T1	1	4	2	EXSANGUINATION PROGRESSIVE	mitigation ou défense	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.
EIN	T2	1	6	—	VIOLENCE GUERRIÈRE	mitigation ou défense	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.
EIN	T4	1	9	2	ERGOTS SANGLANANTS	mitigation ou défense	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction au prix d'une @rl_free_action:short. Si celle-ci se voit infliger un @al_saignement, vous gagnez une esquive gratuite pour autant de réussites que celle-ci n'as de saignements.
FTI	T2	1	6	2	Tir Prescient	mitigation ou défense	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 @rl_ininterruptible#footnote[Cette 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 @rl_response:short.]. Cette attaque gagne (#ddlvl(2)) à toutes ses altérations. Si vous ne dépensez aucune action de cette façon vous regagnez 1@jauge:short au début de votre tour de jeu.
GMA	T1	2	4	3	D'essence à matière	mitigation ou défense	Vous pouvez créer une pièce d'armure à la place, celle-ci possède #resist(2) dans une résistance à un élément auquel vous avez @el_acces et autant d'intégrité que votre #cr.psy @rl_finale moins trois.
GMA	T2	1	6	2	Carapace prismatique	mitigation ou défense	Choisissez un élément auquel vous avez @el_acces. Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à #cr.psy @rl_finale × 2 dégâts au prix d'une @rl_free_action:short, celui-ci recouvre une zone de #cr.vol @rl_finale mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède #resist(2) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zero le faisant disparaître prématurément.

CL					Tech.	Défect.	Effet
GMA	T2	1	6	2	Retraite prismatique	mitigation ou défense	Choisissez un élément auquel vous avez @el_acces. Vous pouvez effectuer une @rl_mouvement dans n'importe quelle direction sur une distance égale à votre #cr.vol @rl_finale × 2 au prix d'une @rl_free_action:short. Vous laissez sur votre chemin une traînée élémentaire de 5 mètres de large infligeant #cr.psy @rl_finale dégâts élémentaires pour chaque action dépensée dans cette zone #aoe_thresholds(). Ces dégâts ignorent la moitié des points d'armure de leurs cibles.
GMA	T3	3	6	3	D'essence à matière	mitigation ou défense	Vous pouvez détruire prématurément votre arme ou armure élémentaire, si vous faites ainsi, regagnez 1 @jauges:short et votre prochaine action gagnera 2 réussites maximum supplémentaires.
GMA	T4	1	8	2	Mue prismatique	mitigation ou défense	Effectuez un @rl_mouvement dans n'importe quelle direction au prix d'une @rl_neutral, vous laissez à votre point d'origine une mue prismatique. Cette mue possède votre apparence ainsi qu'autant de points de @rl_protection:short que votre #cr.psy @rl_basic et @rl_integrity:short 3. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres #aoe_thresholds(repositionning: "1 (1r)", parry: "1 (1r)"). Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
LAN	T2	1	7	1	Dentelures cruelles	mitigation ou défense	Votre prochaine attaque gagne 1 point @rl_am. 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.
LAN	T2	1	6	—	Guerrier insaisissable	mitigation ou défense	Si vous utilisez une armure légère ou aucune armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos repositionnements.
LAN	T3	1	9	9	Fin d'un Âge	mitigation ou défense	#spend[une @rl_mouvement et une @rl_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 @el_pure et sont infligés dans un rayon de 4 mètre autour du point d'impact #aoe_thresholds(). Si vous maniez une arme d'ast, 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.
LAN	T3	1	6	2	Furie d'Ether	mitigation ou défense	#spend[une @rl_free_action:short] jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci, vous gagnez +1 à votre seuil d'esquive pour chaque déplacement que vous avez effectué ce tour-ci.
MBE	T1	1	5	1	Aspect du Fenrir	mitigation ou défense	Changez l'apparence et les propriétés de vos mains en griffes au prix d'une @rl_free_action:short. Jusqu'au début de votre prochain tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : #weapon-pill(name: [Griffes], damage: [#cr.for @rl_basics:short/+1], rmax: 5, arbrea: 4, precision: 2, protection: 2, integrity: [#cr.psy @rl_basics:short]). Si ces armes venaient à être détruites, vous regagnez immédiatement l'usage de vos mains.
MBE	T2	1	6	1	Aspect du Baloth	mitigation ou défense	#spend[une @rl_neutral] Vous gagnez une armure naturelle sur toutes vos localisations ayant une valeur de protection égale à votre #cr.vol @rl_finale et une intégrité de 3. Si cette valeur de protection excède votre #cr.for @rl_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.
MBE	T3	2	6	1	Aspect du Baloth	mitigation ou défense	Jusqu'à la fin du combat toutes vos armes naturelles gagnent aussi 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
MLA	T1	2	5	—	Maître de l'acier	mitigation ou défense	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'@rl_overtorque 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.
MLA	T2	1	6	—	Dance macabre	mitigation ou défense	Une fois par tour, lorsqu'une de vos attaques inflige des dégâts ou fait perdre de l'intégrité à l'armure de la cible, vous pouvez décider de perdre un point de fatigue et vous déplacer d'un demi-déplacement dans une direction de votre choix au prix d'une @rl_free_action:short ; 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.
MLA	T2	1	6	1	Par delà l'acier	mitigation ou défense	Jusqu'au début de votre prochain tour vous pouvez choisir d'utiliser une arme ou arme improvisée comme s'il s'agissait de votre @rl_active:long au prix d'une @rl_free_action:short. Utilisez les statistiques de votre @rl_active:long 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.
MLA	T2	1	5	2	Parade parfaite	mitigation ou défense	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).
MLA	T4	2	5	2	Parade parfaite	mitigation ou défense	Cette parade devient une réaction.
PRO	T1	1	4	—	Agile comme une montagne	mitigation ou défense	Réduisez de 1 points les malus d'esquive, parade, vitesse et discrétion liés au maniement des armures et boucliers.
PRO	T1	2	5	—	Agile comme une montagne	mitigation ou défense	Réduisez de 2 points les malus d'esquive, parade, vitesse et discrétion liés au maniement des armures et boucliers. Réduisez ces malus de 3 points si ces équipement sont Super-Lourds. Une fois par combat, vous pouvez dégainer un bouclier gratuitement.
PRO	T1	1	5	2	Intervention semi-divine	mitigation ou défense	Vous pouvez planter votre bouclier n'importe où dans une zone égale à votre torque au prix d'une @rl_neutral; 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 @rl_free_action:short si vous l'avez équipé et en main, mais coûte une @rl_neutral si vous devez le prendre et qu'il n'est pas @rl_easily_accessible.
PRO	T2	1	5	1	Affectueux Séquoia	mitigation ou défense	La prochaine fois qu'un allié situé immédiatement à votre @rl_proximity 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 @rl_free_action:short).
PRO	T2	2	7	2	Intervention semi-divine	mitigation ou défense	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction défensive au prix d'une @rl_neutral 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.
PRO	T2	2	6	—	Plisser les oreilles	mitigation ou défense	Quand une attaque est effectuée à @rl_proximity de vous, vous pouvez faire un test de #cr.per @rl_finale (#ddlvl(1)). Si vous réussissez, vous pouvez vous replacer à ses côtés pour intercepter l'attaque au moyen d'une @rl_free_action:short, votre prochaine parade devient une réaction.
PRO	T2	1	6	—	Une tortue nommée Destinée	mitigation ou défense	#spend[un point de fatigue et une @rl_free_action:short] vous vous infligez un malus de -5 en vitesse, @rl_precision et esquive. Toutes vos @rl_defensive-pl gagnent un dé de combat gratuits. Vous pouvez mettre fin à cet effet à n'importe quel moment au prix d'une @rl_free_action:short (mettre fin à cet effet n'est pas une réaction).
PRO	T3	1	5	—	Demi-ambidextrie	mitigation ou défense	Lorsque vous maniez exactement une arme et un bouclier, vous pouvez bénéficier du @rl_overtorque 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.

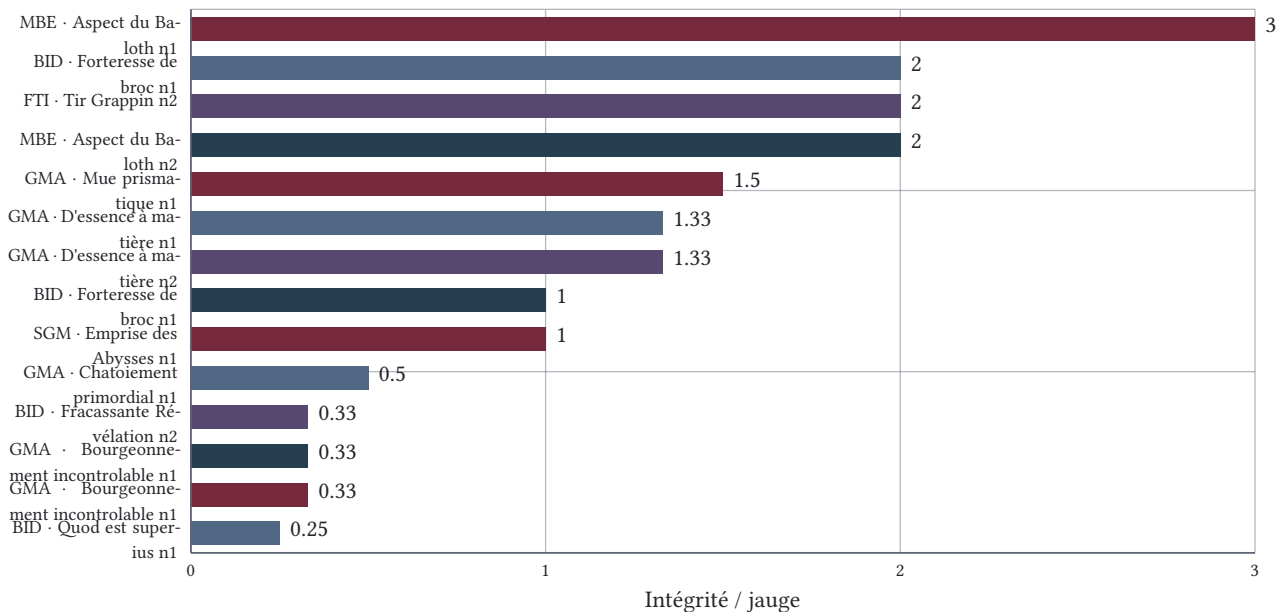
CL					Tech.	Délect.	Effet
PRO	T3	1	4	2	Rempart presque parfait	mitigation ou défense	À la fin de votre prochaine parade, regagnez autant de dés que vous n'en avez utilisé pour parer.
PRO	T4	1	8	2	Muret inexpugnable	mitigation ou défense	#spend[3 points de fatigue] Votre prochaine parade protégera une zone d'un rayon égal à votre #cr.vol @rl_finale en mètres. Toutes les personnes dans ce rayon ignorent les éventuels effets supplémentaires de l'attaque.
SGM	T1	1	5	—	Ardente Consumption	mitigation ou défense	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 #resist(3) de résistance élémentaire ; votre attaque gagne 2 @rl_rmax 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.
SGM	T1	1	5	4	Emprise des Abysses	mitigation ou défense	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM) Vous faites émerger autant de tentacules de @sangressence Abyssale que votre Intelligence au prix d'une @rl_free_action:short ; ceux-ci possèdent 4 @rl_integrity et aucune protection. Ces matérialisation apparaissent chacun sous une cible unique à laquelle ils infligent une @al_immobilisation de (#ddlvl(1)). #inline_help[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].
SGM	T2	1	8	4	Ergots de Souffrance	mitigation ou défense	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM) Effectuez un jet d'attaque @cl_sg_atk à seuil 6 - Cette attaque invoque un pieu de @sangressence, celui-ci mesure jusqu'à 2 mètres. Si vous l'utilisez offensivement, utilisez #weapon-pill(name: [Ergot], damage: [6/+4], rmax: 4, arbbreak: 3, protection: 2, integrity: [#cr.psy @rl_finale]); le projectile se plante dans la cible s'il la touche. #inline_help[Cet ergot résiste à l'#gls("rl_tear",display:"arrachement") (#ddlvl(1))].
SGM	T2	1	6	—	Guerrier Sangressent	mitigation ou défense	Lorsque vous combattez sans armure une fois par tour vous pouvez faire que vos coûts en actions et canalisations soient diminuées de un ; la première fois que vous vous jetez à terre chaque combat vous pouvez vous relever au prix d'une action gratuite.
SGM	T2	1	6	—	Révélation	mitigation ou défense	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgS) Choisissez l'un des éléments auquel vous avez @el_acces et choisissez l'une des _Visions_ suivantes : _Visions Astrales_ --- Canalisez une attaque @cl_sg_atk sur 5 actions. Vous matérialisez un gigantesque agrégat de @sangressence élémentaire de cet élément grandissant en taille lors de chaque action canalisée. À la fin de la canalisation, ce projectile frappe une zone depuis les cieux et utilise #weapon-pill(name: [Vision astrale], damage: [6/+2], rmax: 5, arbbreak: 1) sur une zone égale à cinq fois votre #cr.vol @rl_finale et inflige le double de dégâts et de brise-armure sur une zone d'un mètre autour du point d'impact. #inline_help[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 @maitredejeu.] #aoe_thresholds(repositionning: "1 (1r)", parry: "-4 (8r)"]

1.9. Classes — Intégrité des objets

L'extraction conserve les intégrités de base, les bonus et les formules caractéristiques. Le seuil configurable est strictement supérieur à 3 points d'intégrité par point de ⚡ jauge. Une intégrité positive sans coût de jauge détecté est signalée séparément; les pertes d'intégrité et les simples références à l'intégrité existante sont exclues.

MENTIONS RETENUES	VALEURS CALCULÉES	À CONTRÔLER	SYMBOLIQUES
14	14	0 ratio > 3 ou sans jauge	0

1.9.1. Comparaison — Intégrité par point de jauge



1.9.2. Compétences et valeurs extraites

CL	T.	Niv.	Tech.	Type	Extraction	Int.	⚡ J.	Int./J.	État	Effet
BID	T3	2	Fracassante Révélation	Bonus	un point d'intégrité	1	3	0.33	Dans le seuil	Après votre attaque, vous pouvez faire que votre arme change de _profil_ (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.
BID	T4	1	Forteresse de broc	Base	2 @rl_integrity	2	2	1	Dans le seuil	#spend[deux vestiges parmi #vestige("Alkaheist", 1), #vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Érigez une protection devant vous au prix d'une action gratuite. Cette dernière possède 4 @rl_protection et 2 @rl_integrity et donne un bonus de +2 dés aux chasseurs l'utilisant pour se défendre. Si vous avez dépensé au moins #vestige("Alkaheist", 1) 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 #vestige("Materia", 1) cette protection bénéficie de +4 @rl_protection et +4 @rl_integrity ; si vous avez utilisé #vestige("Mortificatio", 1) les chasseurs dans la zone bénéficient d'un bonus de #resist(2) à l'un des @el_element_naturel:pl de la créature.
BID	T4	1	Forteresse de broc	Base	4 @rl_integrity	4	2	2	Dans le seuil	#spend[deux vestiges parmi #vestige("Alkaheist", 1), #vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Érigez une protection devant vous au prix d'une action gratuite. Cette dernière possède 4 @rl_protection et 2 @rl_integrity et donne un bonus de +2 dés aux chasseurs l'utilisant pour se défendre. Si vous avez dépensé au moins #vestige("Alkaheist", 1) 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 #vestige("Materia", 1) cette protection bénéficie de +4 @rl_protection et +4 @rl_integrity ; si vous avez utilisé #vestige("Mortificatio", 1) les chasseurs dans la zone bénéficient d'un bonus de #resist(2) à l'un des @el_element_naturel:pl de la créature.
BID	T4	1	Quod est superius	Base	un @rl_integrity	1	4	0.25	Dans le seuil	#spend[#vestige("Materia", 1) et #vestige("Mortificatio", 1)] Vous pouvez fusionner une arme @rl_contact avec une autre arme ou un bouclier de votre @tk_besace, donnant à l'arme fusionnée un nouveau _profil_ en plus du sien. Si vous faites ainsi le nouveau @ca_torque de cette arme est égal à la somme du @ca_torque des deux armes. Vous pouvez choisir d'activer le profil de n'importe lequel des équipements fusionnés au prix d'une @rl_free_action et d'un @rl_integrity. Cette arme peut être maniée avec le maniement de n'importe laquelle des armes fusionnées quel que soit son _profil_ actif.

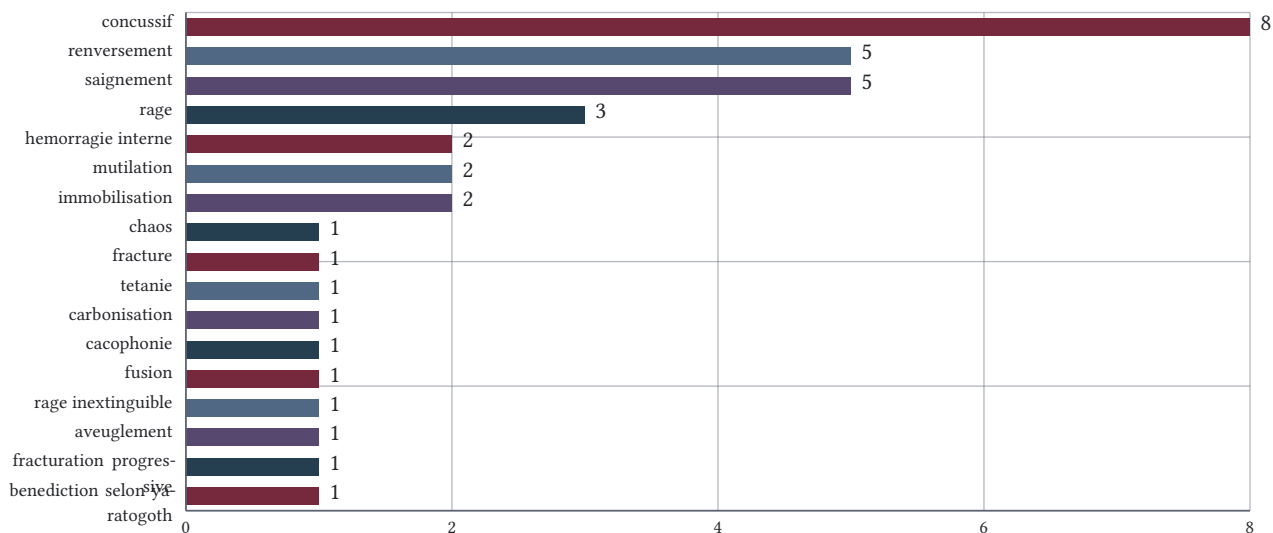
CL	T.	Niv.	Tech.	Type	Extraction	Int.	⚡ J.	Int./J.	État	Effet
FTI	T4	2	Tir Grappin	Base	intégrité 2	2	1	2	Dans le seuil	Vous pouvez décider de dépenser 1@jauge:short en plus des autres coûts de cette technique. Si vous faites ainsi votre action ne dépense pas de filin et compte comme ayant utilisé un filin renforcé (Intégrité 2, Prot 2) à la place.
GMA	T1	1	D'essence à matière	Formule	Psy – 3	4	3	1.33	Dans le seuil	Créez une arme infusée de @sangressence au prix d'une @rl_free_action:short, celle-ci possède une intégrité égale à votre #cr.psy @rl_finale moins trois. Celle-ci dure jusqu'à la fin du combat et inflige des dégâts élémentaires à la place de ses dégâts normaux. #inline_help[Le type de son élément est limité par les éléments auxquels vous avez @el_acces. 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.].
GMA	T1	2	D'essence à matière	Formule	Psy – 3	4	3	1.33	Dans le seuil	Vous pouvez créer une pièce d'armure à la place, celle-ci possède #resist(2) dans une résistance à un élément auquel vous avez @el_acces et autant d'intégrité que votre #cr.psy @rl_finale moins trois.
GMA	T3	1	Bourgeonnement incontrôlable	Base	deux points d'intégrité	2	6	0.33	Dans le seuil	Votre prochaine attaque élémentaire laisse un _Bourgeonnement prismatique_ sur votre cible à son point d'impact, ce dernier possède deux points d'intégrité, #resist(2) en résistance dans l'élément de votre attaque et une taille _petite_. À chaque fois que la victime du _bourgeonnement_ 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:long 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.
GMA	T3	1	Bourgeonnement incontrôlable	Bonus	deux point d'intégrité	2	6	0.33	Dans le seuil	Votre prochaine attaque élémentaire laisse un _Bourgeonnement prismatique_ sur votre cible à son point d'impact, ce dernier possède deux points d'intégrité, #resist(2) en résistance dans l'élément de votre attaque et une taille _petite_. À chaque fois que la victime du _bourgeonnement_ 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:long 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.
GMA	T3	1	Chatolement primordial	Bonus	un point d'intégrité	1	2	0.5	Dans le seuil	En tant que coût supplémentaire pour utiliser cette technique, dépensez deux actions @rl_neutral. Vous enchantez jusqu'à autant d'armes que votre volonté @rl_basic dans une zone égale à votre volonté @rl_finale fois dix ; ces armes gagnent un point d'intégrité pour le reste du combat et deviennent d'un type élémentaire auquel vous avez @el_acces jusqu'à la fin de votre prochain tour.
GMA	T4	1	Mue prismatique	Base	@rl_integrity:short 3	3	2	1.5	Dans le seuil	Effectuez un @rl_mouvement dans n'importe quelle direction au prix d'une @rl_neutral, vous laissez à votre point d'origine une mue prismatique. Cette mue possède votre apparence ainsi qu'autant de points de @rl_protection:short que votre #cr.psy @rl_basic et @rl_integrity:short 3. Si cette mue venait à être détruite elle inflige 3d6 dégâts élémentaires dans une zone de 2 mètres #aoe_thresholds(repositionning: "1 (1r)", parry: "1 (1r)"). Détruisez cette mue à la fin du prochain tour.
MBE	T2	1	Aspect du Baloth	Base	intégrité de 3	3	1	3	Dans le seuil	#spend[une @rl_neutral] Vous gagnez une armure naturelle sur toutes vos localisations ayant une valeur de protection égale à votre #cr.vol @rl_finale et une intégrité de 3. Si cette valeur de protection excède votre #cr.for @rl_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.
MBE	T3	2	Aspect du Baloth	Bonus	gagnent aussi 2 points de protection et d'intégrité	2	1	2	Dans le seuil	Jusqu'à la fin du combat toutes vos armes naturelles gagnent aussi 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.
SGM	T1	1	Emprise des Abysses	Base	4 @rl_integrity	4	4	1	Dans le seuil	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM) Vous faites émerger autant de tentacules de @sangressence Abyssale que votre Intelligence au prix d'une @rl_free_action:short ; ceux-ci possèdent 4 @rl_integrity et aucune protection. Ces matérialisation apparaissent chacun sous une cible unique à laquelle ils infligent une @al_immobilisation de (#ddlvl(1)). #inline_help[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.].

1.10. Classes — Altérations

MENTIONS	ALTÉRATIONS TINCTES	DIS-	TECHNIQUES NÉES	CONCER-	CLASSES CONCERNÉES
37	17		25		9

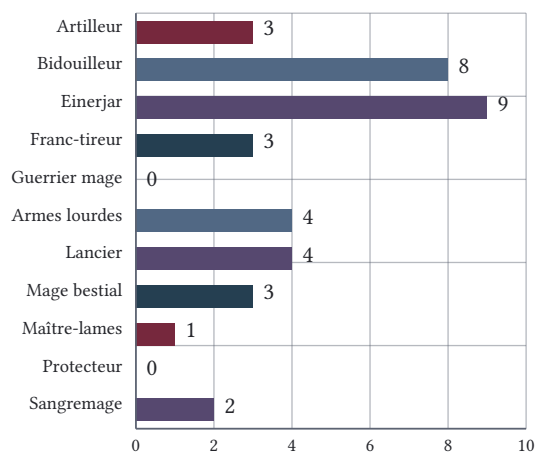
Une mention correspond à une macro @al_* dans l'effet d'une technique. Les répétitions au sein d'un même effet restent comptées : elles indiquent qu'une technique dépend plusieurs fois de la même altération.

1.10.1. Altérations représentées

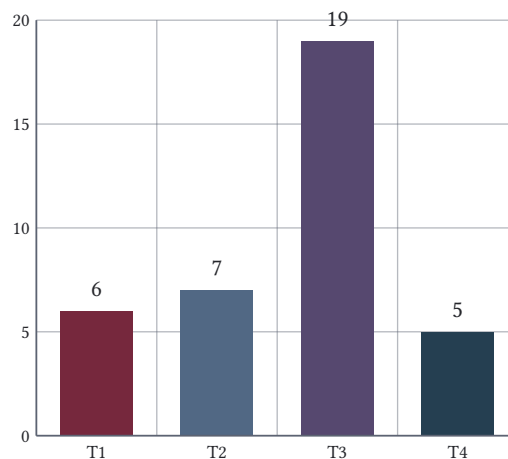


1.10.2. Mentions par classe et par tier

Par classe



Par tier



1.10.3. Types d'altération par classe

La matrice croît verticalement lorsque de nouvelles altérations sont ajoutées. La teinte indique le nombre de mentions; une cellule blanche signifie zéro.

Altération	ART	BID	EIN	FTI	GMA	SAL	LAN	MBE	MLA	PRO	SGM	Total
concussif	1	1	0	1	0	1	0	3	1	0	0	8
renversement	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	5
saignement	0	0	4	0	0	0	1	0	0	0	0	5
rage	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3
hémorragie interne	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
mutilation	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
immobilisation	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2
chaos	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
fracture	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
tétanie	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
carbonisation	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
cacophonie	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
fusion	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
rage inextinguible	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
aveuglement	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
fracturation progressive	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
bénédiction selon yarato-goth	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1

1.10.4. Catégories d'altération par école

Pour chaque école, la part est calculée sur l'ensemble de ses mentions d'altérations. Une altération multi-catégorie est comptée dans chacune de ses catégories; la colonne *Altérations* déduplique les mentions répétées.

1.10.4.I. Artilleur (3 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Contondant	2	66.7 %	Concussif, Renversement
Perçant	1	33.3 %	Hémorragie interne

1.10.4.II. Bidouilleur (8 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Abyssal	1	12.5 %	Chaos
Contondant	2	25 %	Concussif, Fracture
Céleste	1	12.5 %	Tétanie
Feu	1	12.5 %	Carbonisation
Magma	1	12.5 %	Fusion
Tranchant	1	12.5 %	Mutilation
Vent	1	12.5 %	Cacophonie

1.10.4.III. Einerjar (9 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Altération mentale	3	33.3 %	Rage
Altération à marques	4	44.4 %	Saignement
Rage	4	44.4 %	Rage, Rage Inextinguible
Sangressence	1	11.1 %	Rage Inextinguible
Tranchant	5	55.6 %	Mutilation, Saignement

1.10.4.IV. Franc-tireur (3 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Contondant	2	66.7 %	Concussif, Renversement
Perçant	1	33.3 %	Aveuglement

1.10.4.V. Guerrier mage (0 mentions)

Aucune altération détectée dans les techniques activées de cette école.

1.10.4.VI. Armes lourdes (4 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Contondant	4	100 %	Concussif, Fracturation progressive, Renversement

1.10.4.VII. Lancier (4 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Altération à marques	1	25 %	Saignement
Contondant	1	25 %	Renversement
Perçant	2	50 %	Hémorragie interne, Immobilisation
Tranchant	1	25 %	Saignement

1.10.4.VIII. Mage bestial (3 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Contondant	3	100 %	Concussif

1.10.4.IX. Maître-lames (1 mention)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Contondant	1	100 %	Concussif

1.10.4.X. Protecteur (0 mentions)

Aucune altération détectée dans les techniques activées de cette école.

1.10.4.XI. Sangremage (2 mentions)

Catégorie	Nombre	Part	Altérations
Perçant	1	50 %	Immobilisation
Sangressence	1	50 %	Bénédictio selon Yaratogoth
État	1	50 %	Bénédictio selon Yaratogoth

1.10.5. Contraintes moyennes par altération

Altération	N	Début	Pic	Niv.	Sang	Jauge	Diff.
concussif	8	T2	T2	1.3	6.4	1.6	2.3
renversement	5	T1	T1	1.2	5.6	2.5	2.8
saignement	5	T1	T4	1	6	1.5	—
rage	3	T1	T1	1	6.7	2	3
hemorragie interne	2	T3	T3	1	7	2	3
mutilation	2	T3	T3	1	8	1.5	3
immobilisation	2	T1	T1	1	5	2.5	1.5
chaos	1	T3	T3	1	8	1	—
fracture	1	T3	T3	1	8	1	—
tétanie	1	T3	T3	1	8	1	—
carbonisation	1	T3	T3	1	8	1	—
cacophonie	1	T3	T3	1	8	1	—
fusion	1	T3	T3	1	8	1	—
rage inextinguible	1	T4	T4	1	8	—	—
aveuglement	1	T3	T3	1	8	—	4
fracturation progressive	1	T3	T3	1	8	2	2
benediction selon yaratogoth	1	T3	T3	1	6	5	—

1.10.6. Audit des mentions

Classe	Tier	Technique	Altération	Diff.
Artilleur	T3	Plan B	concussif	2
Artilleur	T3	Domination pyromaniaque	hemorragie interne	3
Artilleur	T3	Domination pyromaniaque	renversement	2
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	concussif	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	mutilation	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	chaos	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	fracture	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	tétanie	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	carbonisation	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	cacophonie	—
Bidouilleur	T3	Per Ignem, Ad Perfectionem	fusion	—
Einerjar	T1	FUREUR SANGUINAIRE	rage	—
Einerjar	T2	IL EST À MOI	rage	3
Einerjar	T2	VISIONS SANGLANTES	saignement	—
Einerjar	T3	IVRESSE SANGLANTE	saignement	—
Einerjar	T3	BOURREAU FACÉTIEUX	mutilation	3
Einerjar	T4	RAGE INEXTINGUIBLE	rage	—
Einerjar	T4	RAGE INEXTINGUIBLE	rage inextinguible	—
Einerjar	T4	ERGOTS SANGLANTS	saignement	—
Einerjar	T4	MUR ÉCARLATE	saignement	—
Franc-tireur	T1	Tir Fracassant	renversement	2
Franc-tireur	T2	Tir Fracassant	concussif	3
Franc-tireur	T3	Talons aveuglants	aveuglement	4
Armes lourdes	T1	Tendre Bousculade	renversement	3
Armes lourdes	T2	Attendrir un Monolithe	concussif	3
Armes lourdes	T2	Tendre Bousculade	renversement	4
Armes lourdes	T3	Écaler à la masse	fracturation progressive	2
Lancier	T1	Pal Sadique	immobilisation	2
Lancier	T1	Pal Sadique	saignement	—
Lancier	T3	Atterissage fracassant	hemorragie interne	—
Lancier	T3	Atterissage fracassant	renversement	—

Classe	Tier	Technique	Altération	Diff.
Mage bestial	T2	Influx du Béhémoth	concussif	3
Mage bestial	T2	Influx du Béhémoth	concussif	2
Mage bestial	T3	Influx du Béhémoth	concussif	—
Maître-lames	T4	Martel d'acier	concussif	1
Sangremage	T1	Emprise des Abysses	immobilisation	1
Sangremage	T3	Persistance Achronique	benediction selon yaratogoth	—

1.11. Audit des seuils d'aire d'effet

Techniques susceptibles de produire une aire d'effet mais ne contenant pas `#aoe_thresholds(...)`. Cette liste est heuristique et doit être relue.

MACROS 14	REPOSITIONNEMENTS 10	VALIDATIONS VIDES 4	À VÉRIFIER 2
---------------------	--------------------------------	-------------------------------	------------------------

1.11.1. Difficulté du repositionnement

Repositionnement	1 réussites	2 réussites	3 réussites	4 réussites
Seuil 1	2	-	-	-
Seuil 3	-	-	1	-
Seuil 4	-	1	1	1
Seuil 6	-	2	-	-
Seuil 7	-	1	-	-
Seuil 9	1	-	-	-

Les lignes donnent le seuil du jet et les colonnes le nombre de réussites fixes à obtenir. « Réussites ? » signale une valeur non renseignée.

1.11.2. Profils défensifs détaillés

Profil	Niveau	Capacité	Esquive	Reposition.	Parade
artilleur	4	Cadeau d'adieux	—	6 / 2r	—
artilleur	4	Ventilation agressive	—	9 / 1r	1 / 1r
bidouilleur	3	Per Ignem, Ad Perfectionem	—	4 / 3r	-1 / 4r
bidouilleur	4	Magnum Opus	—	3 / 3r	0 / 4r
guerrier mage	1	Impact prismatique	—	7 / 2r	2 / 1r
guerrier mage	2	Retraite prismatique	—	—	—
guerrier mage	4	Mue prismatique	—	1 / 1r	1 / 1r
lancier	3	Fin d'un Âge	—	—	—
mage bestial	1	Aspect du Dragon	—	6 / 2r	4 / 2r
mage bestial	3	Aspect du Dragon	2 / 2r	4 / 2r	—
sangremage	1	Conflagration	—	4 / 4r	1 / 7r
sangremage	2	Révélation	—	1 / 1r	-4 / 8r
sangremage	7	Révélation	—	—	—
sangremage	7	Une amélioration	—	—	—

1.11.3. Techniques à vérifier

Statut	Profil	Tier	Capacité	Détection
(À vérifier)	bidouilleur	5	In Vino Veritas	zone offensive
(À vérifier)	protecteur	3	Muret invincible	zone offensive

1.12. Artilleur

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

6.38

sur 24 coûts

JAUGE MOYENNE

2.54

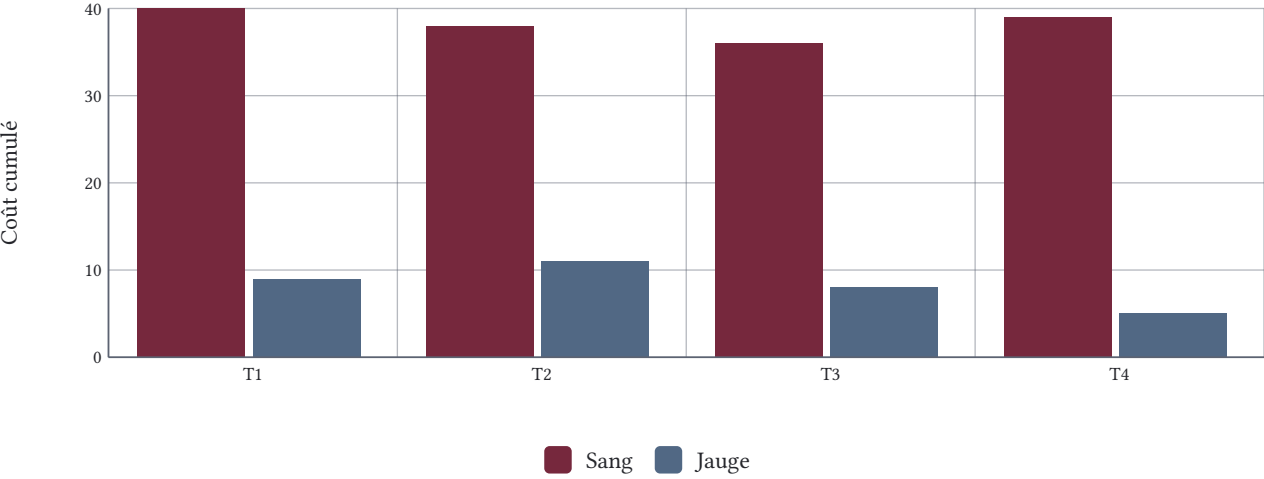
sur 13 coûts

COÛT COMBINÉ

186

somme brute

1.12.1. Répartition par tier



1.12.2. Tableau d'audit

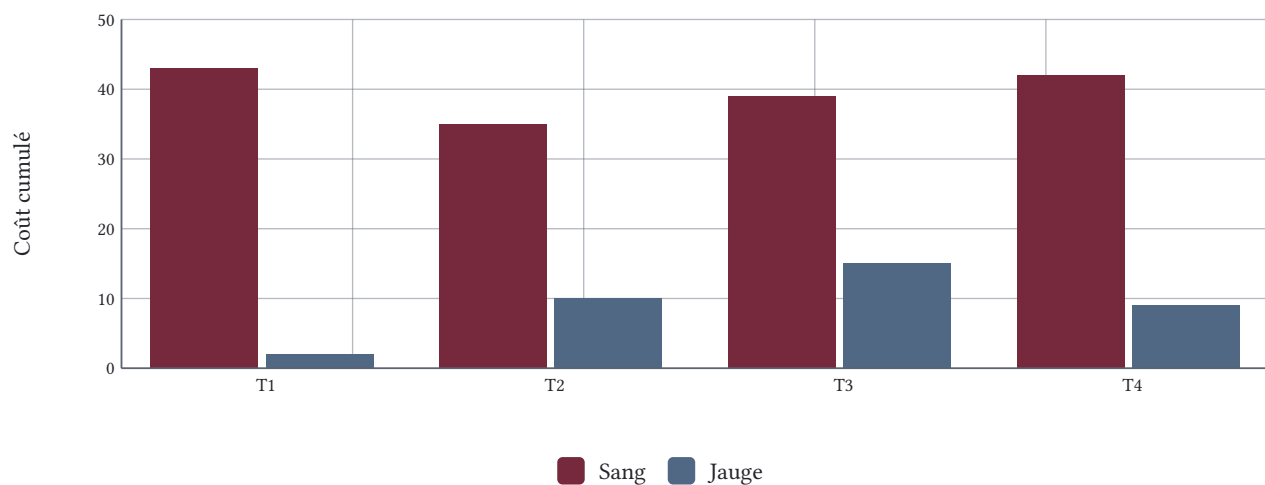
Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	40	5.71	9	1.8
2	6	38	6.33	11	3.67
3	6	36	6	8	2.67
4	5	39	7.8	5	2.5
Total	25	153	6.38	33	2.54

Source : /data/src/schools/artilleur.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.13. Bidouilleur

TECHNIQUES 25	SANG MOYEN 6.36 sur 25 coûts	JAUGE MOYENNE 2.57 sur 14 coûts	COÛT COMBINÉ 195 somme brute
-------------------------	---	--	---

1.13.1. Répartition par tier



1.13.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	43	5.38	2	2
2	6	35	5.83	10	3.33
3	6	39	6.5	15	2.5
4	5	42	8.4	9	2.25
Total	25	159	6.36	36	2.57

Source : /data/src/schools/bidouilleur.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.14. Einerjar

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

5.72

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

1.93

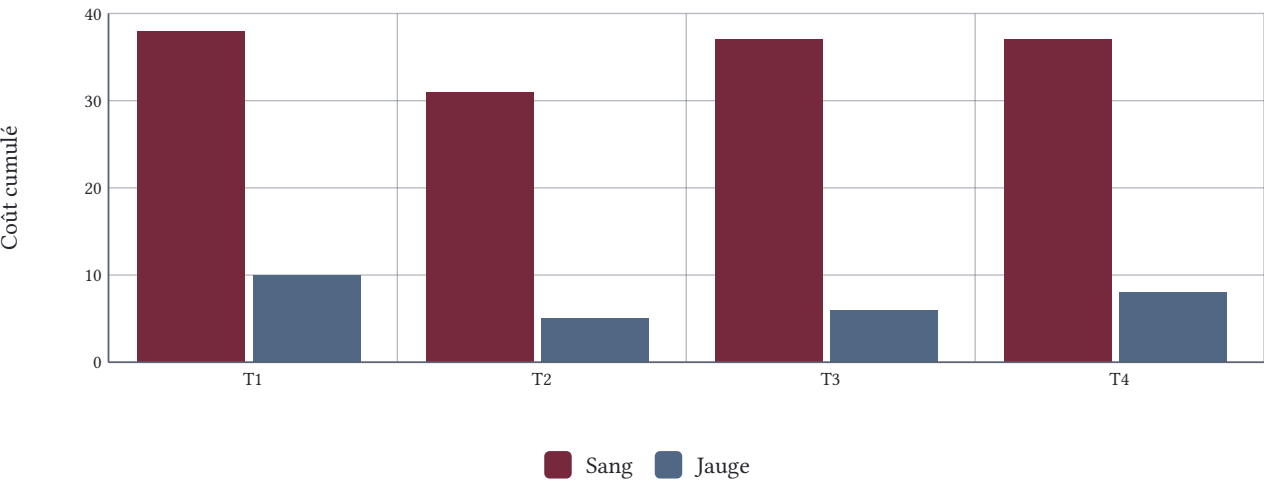
sur 15 coûts

COÛT COMBINÉ

172

somme brute

1.14.1. Répartition par tier



1.14.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	38	4.75	10	1.67
2	6	31	5.17	5	1.67
3	6	37	6.17	6	2
4	5	37	7.4	8	2.67
Total	25	143	5.72	29	1.93

Source : /data/src/schools/einerjar.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.15. Franc-tireur

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

6.16

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

2.25

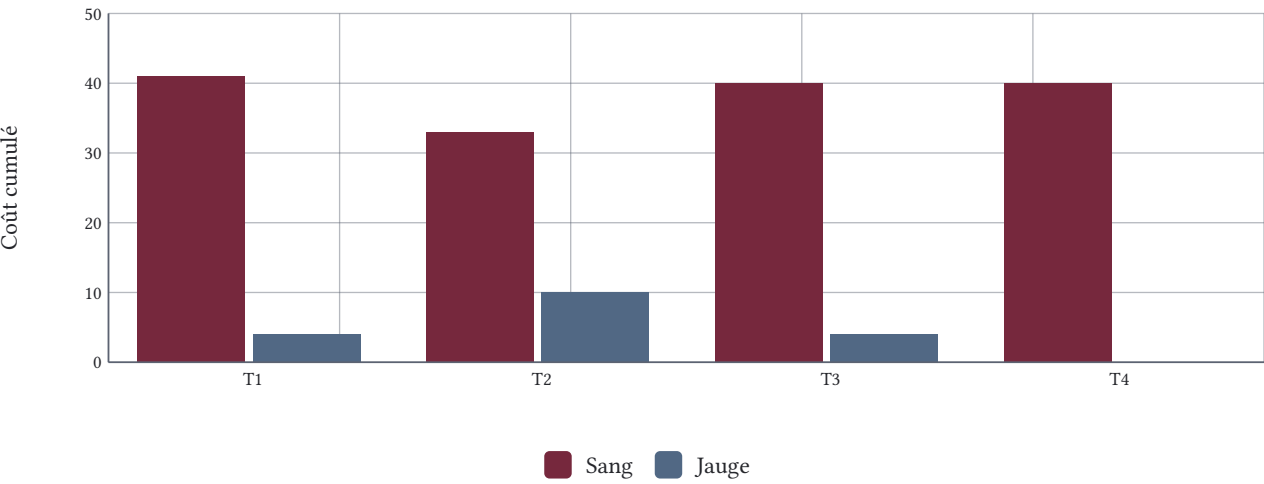
sur 8 coûts

COÛT COMBINÉ

172

somme brute

1.15.1. Répartition par tier



1.15.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	41	5.13	4	2
2	6	33	5.5	10	2.5
3	6	40	6.67	4	2
4	5	40	8	0	—
Total	25	154	6.16	18	2.25

Source : /data/src/schools/franc_tireur.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.16. Guerrier mage

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

5.52

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

2.53

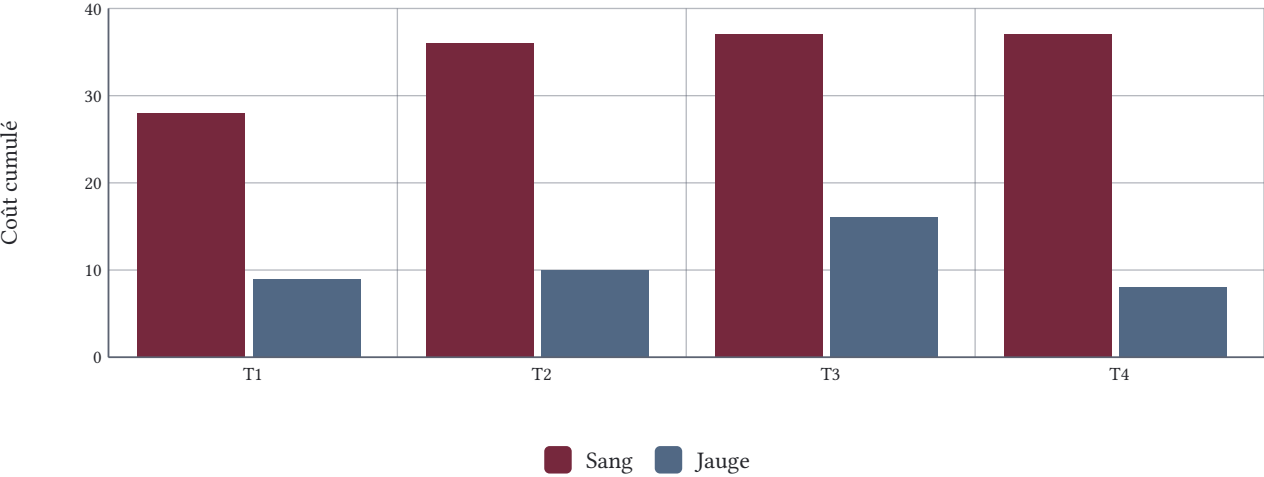
sur 17 coûts

COÛT COMBINÉ

181

somme brute

1.16.1. Répartition par tier



1.16.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	28	3.5	9	2.25
2	6	36	6	10	2
3	6	37	6.17	16	3.2
4	5	37	7.4	8	2.67
Total	25	138	5.52	43	2.53

Source : /data/src/schools/guerrier_mage.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.17. Armes lourdes

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

5.84

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

2.15

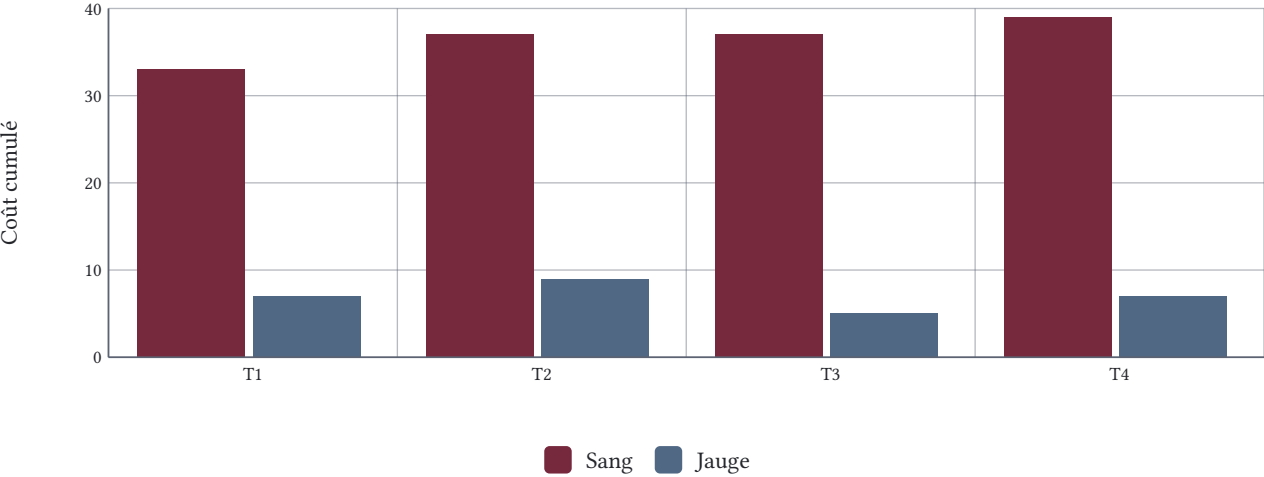
sur 13 coûts

COÛT COMBINÉ

174

somme brute

1.17.1. Répartition par tier



1.17.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	33	4.13	7	1.75
2	6	37	6.17	9	3
3	6	37	6.17	5	1.67
4	5	39	7.8	7	2.33
Total	25	146	5.84	28	2.15

Source : /data/src/schools/specialist_armes_lourdes.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.18. Lancier

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

5.72

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

2.63

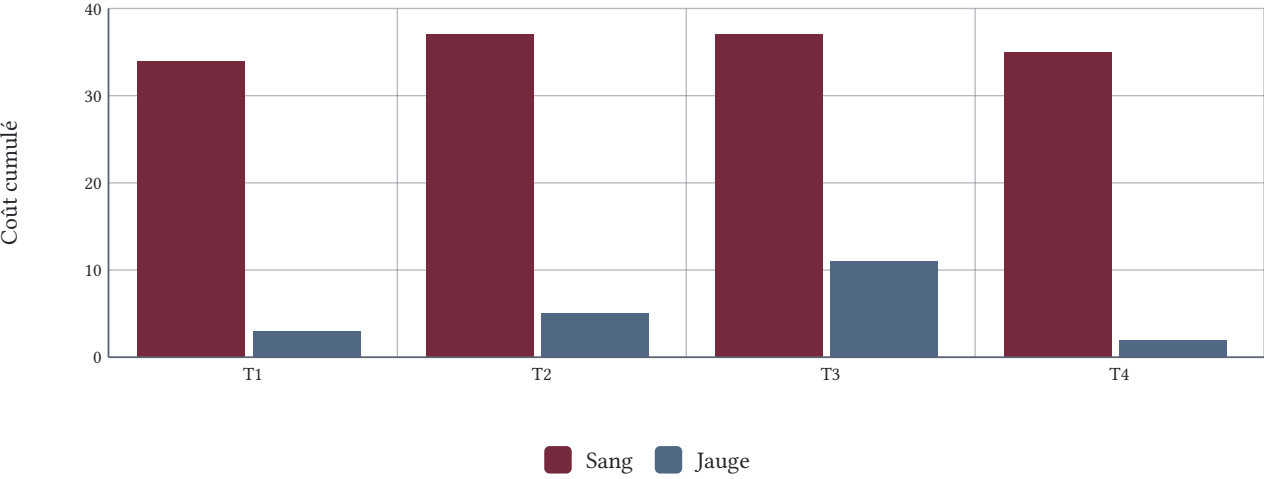
sur 8 coûts

COÛT COMBINÉ

164

somme brute

1.18.1. Répartition par tier



1.18.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	34	4.25	3	1.5
2	6	37	6.17	5	1.67
3	6	37	6.17	11	5.5
4	5	35	7	2	2
Total	25	143	5.72	21	2.63

Source : /data/src/schools/lancier.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.19. Mage bestial

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

6.36

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

1.28

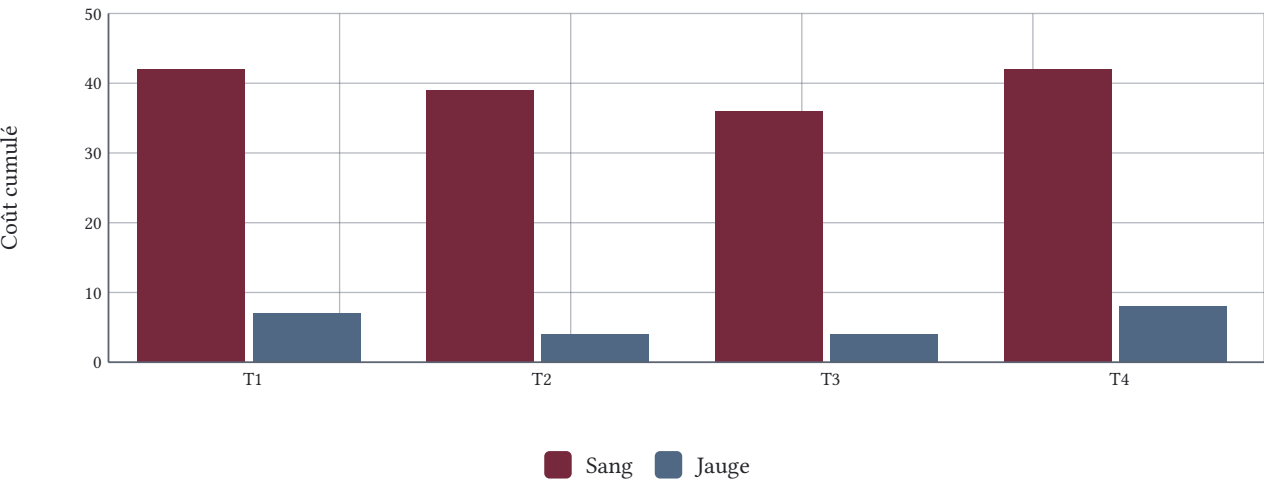
sur 18 coûts

COÛT COMBINÉ

182

somme brute

1.19.1. Répartition par tier



1.19.2. Tableau d'audit

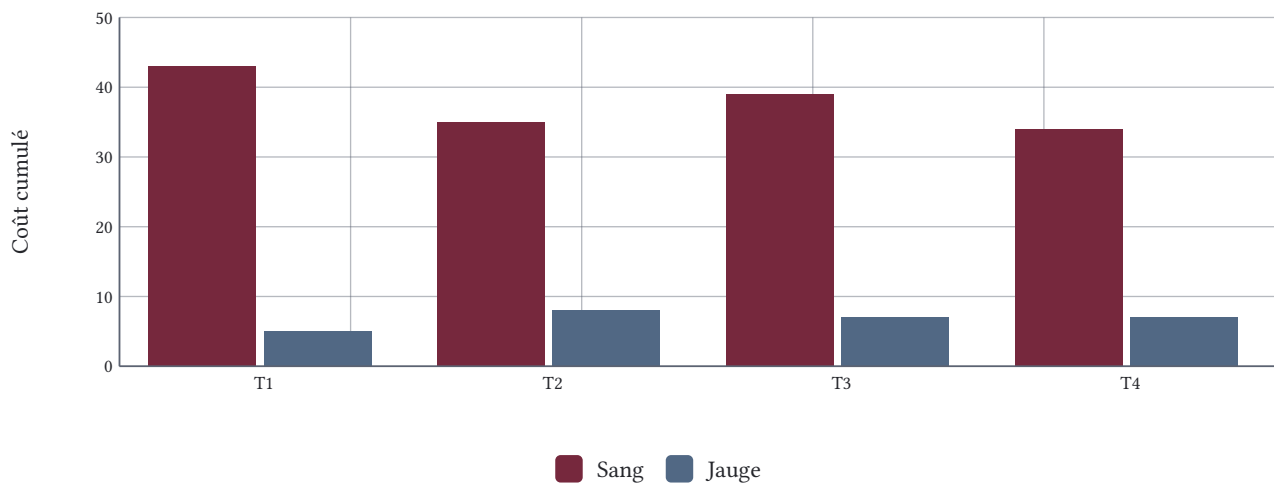
Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	42	5.25	7	1
2	6	39	6.5	4	1
3	6	36	6	4	1
4	5	42	8.4	8	2.67
Total	25	159	6.36	23	1.28

Source : /data/src/schools/mage_bestial.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.20. Maître-lames

TECHNIQUES 25	SANG MOYEN 6.04 sur 25 coûts	JAUGE MOYENNE 1.8 sur 15 coûts	COÛT COMBINÉ 178 somme brute
-------------------------	---	---	---

1.20.1. Répartition par tier



1.20.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	43	5.38	5	1.25
2	6	35	5.83	8	2
3	6	39	6.5	7	2.33
4	5	34	6.8	7	1.75
Total	25	151	6.04	27	1.8

Source : /data/src/schools/maître_lames.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.21. Protecteur

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

6.08

sur 25 coûts

JAUGE MOYENNE

1.93

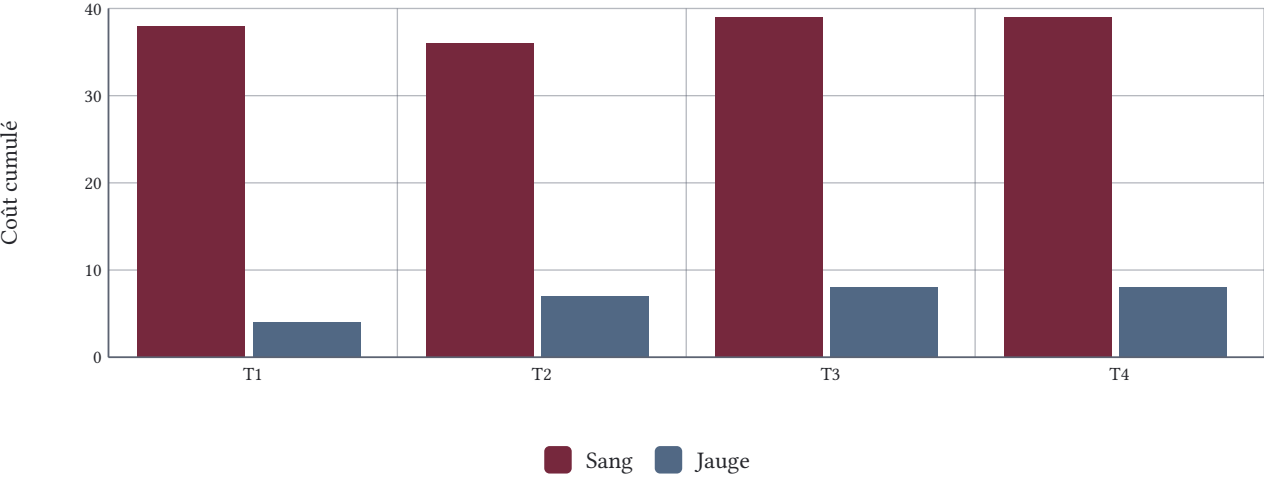
sur 14 coûts

COÛT COMBINÉ

179

somme brute

1.21.1. Répartition par tier



1.21.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	38	4.75	4	2
2	6	36	6	7	1.75
3	6	39	6.5	8	2
4	5	39	7.8	8	2
Total	25	152	6.08	27	1.93

Source : /data/src/schools/protecteur.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

1.22. Sangremage

TECHNIQUES

25

SANG MOYEN

6.21

sur 24 coûts

JAUGE MOYENNE

3.31

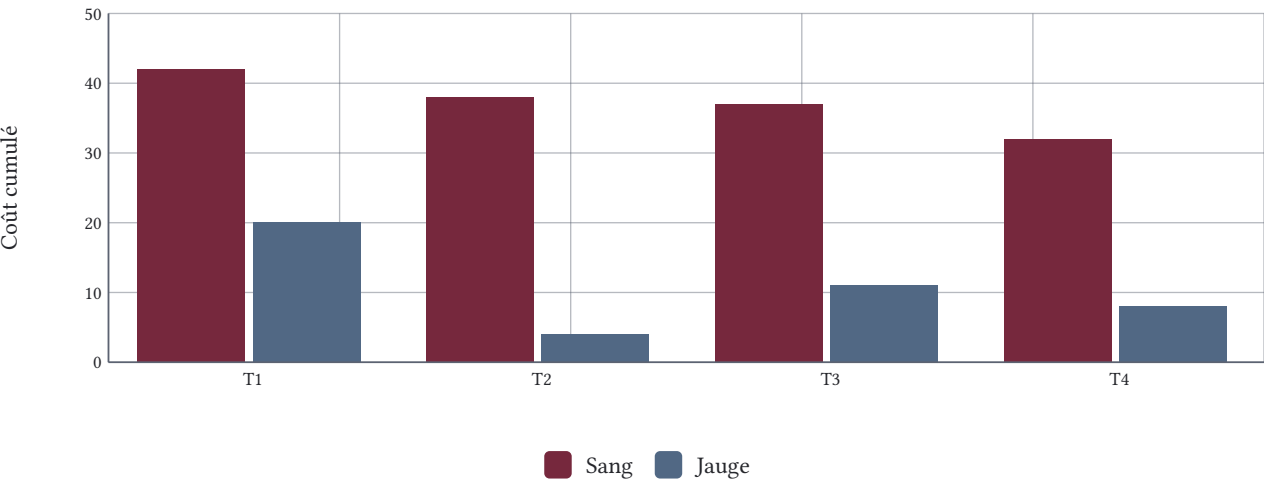
sur 13 coûts

COÛT COMBINÉ

192

somme brute

1.22.1. Répartition par tier



1.22.2. Tableau d'audit

Tier	Techniques	Sang total	Sang moy.	Jauge total	Jauge moy.
1	8	42	6	20	3.33
2	6	38	6.33	4	4
3	6	37	6.17	11	2.75
4	5	32	6.4	8	4
Total	25	149	6.21	43	3.31

Source : /data/src/schools/sangremage.tsv. Les moyennes excluent les cellules de coût vides.

2. Origines

2.1. Origines — Synthèse

PROFILS

26

CAPACITÉS ACTIVES

100

PASSIFS

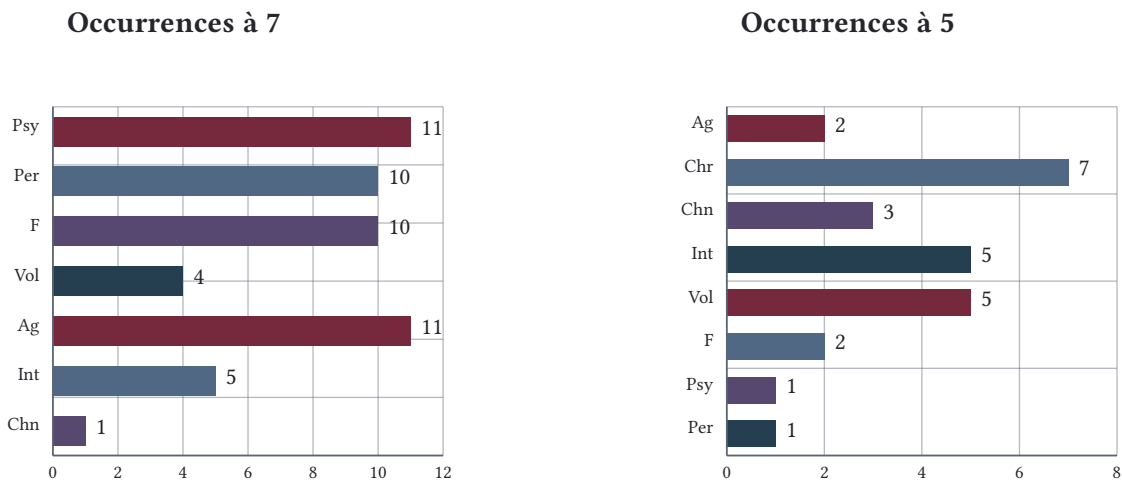
78

RÉSISTANCES

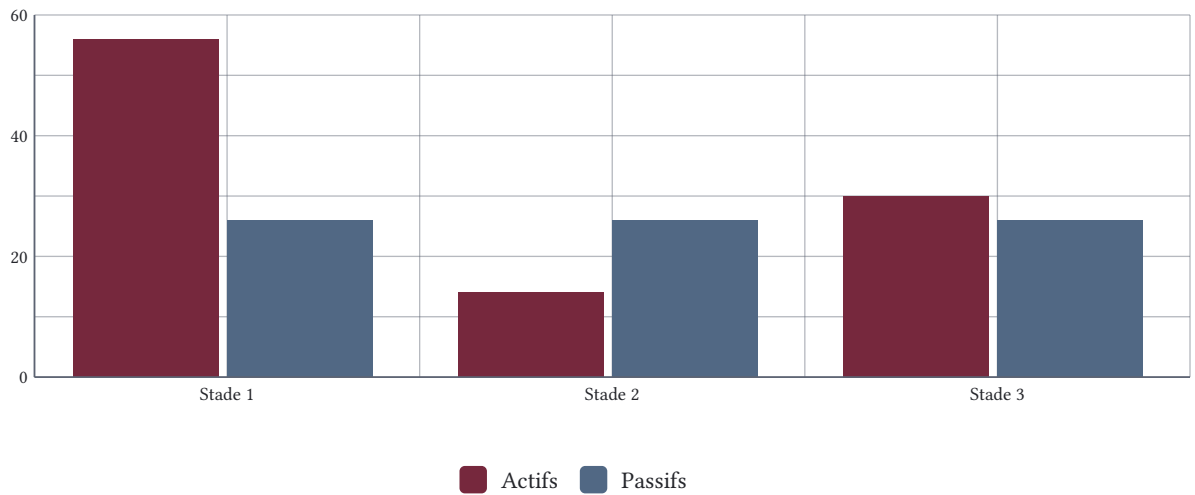
37

mentions explicites

2.1.1. Caractéristiques maximum

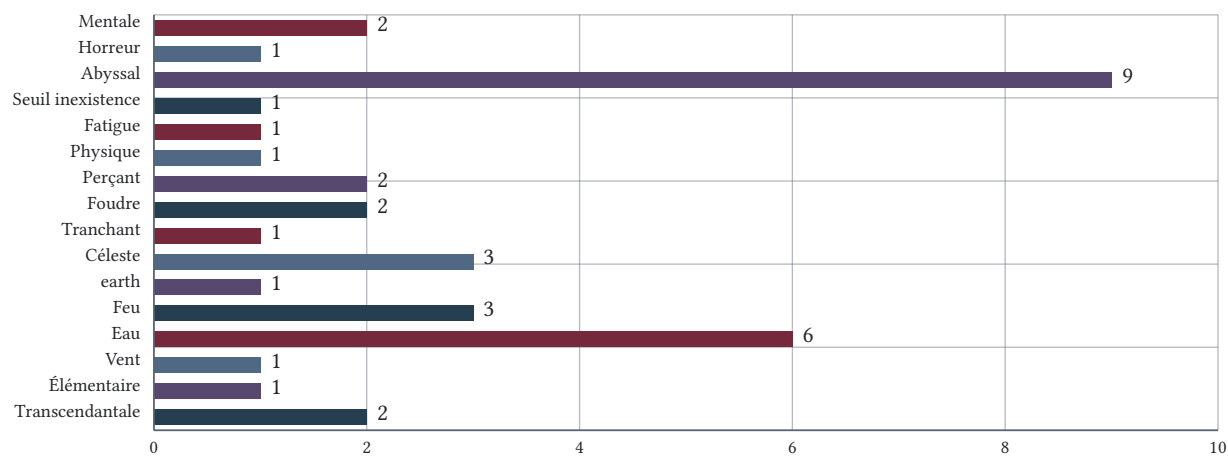


2.1.2. Actifs et passifs par stade



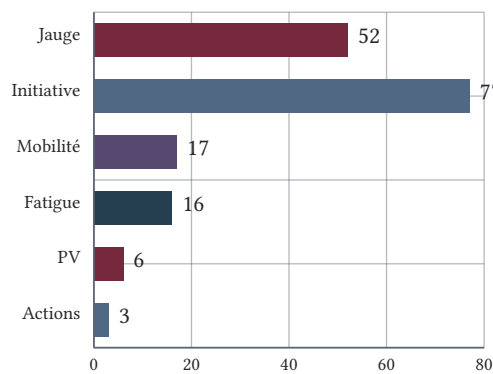
2.1.3. Types de résistances accordées

Occurrences dans les passifs

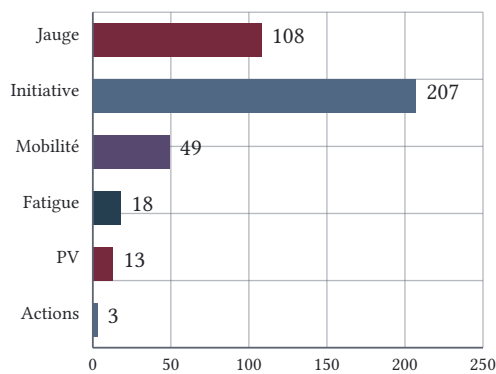


2.1.4. Gains numériques détectés dans les passifs

Nombre de mentions



Gain net cumulé



2.2. Origines — Détail des caractéristiques

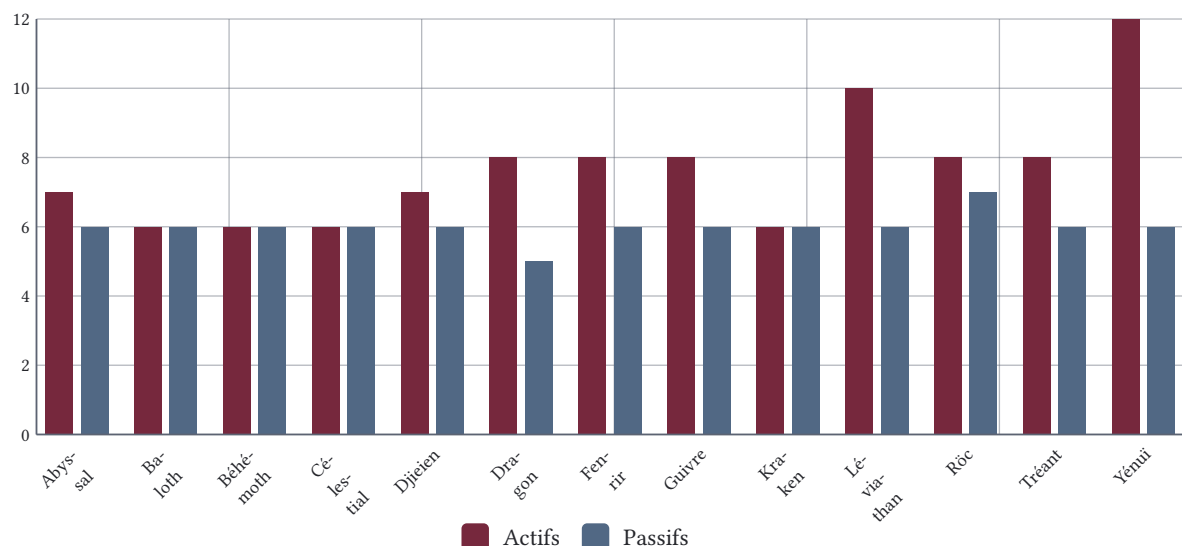
Origine	Profil	À 7	À 5	Init.	Actifs	Passifs
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	Psy + Per	Ag	9	3	3
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	F + Psy	Chr	9	4	3
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	F + Vol	Chn	7	3	3
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	F + Vol	Int	6	3	3
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	Ag + F	Int	7	3	3
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	F + Ag	Chr	8	3	3
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	Int + Ag	Vol	9	3	3
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	Per + Psy	F	9	3	3
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	Ag + Per	Chr	10	3	3
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	Psy + Per	Ag	10	4	3
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	F + Ag	Vol	8	3	3
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	Per + Psy	Int	4	5	2
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	F + Per	Chr	9	4	3
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	Ag + Int	Vol	9	4	3
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	F + Ag	Int	8	4	3
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	Ag + F	Psy	7	4	3
Kraken	Sazkrüir, Abîmes Infinis	Ag + Psy	Chr	8	3	3
Kraken	Glarüükliis, Sombres Profondeurs	Int + Ag	Chr	8	3	3
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	Per + Vol	Chr	9	5	3
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	Psy + Vol	Per	8	5	3
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	Per + Psy	F	8	4	3
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	Int + Per	Vol	7	4	4
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	Per + F	Int	7	4	3
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	Psy + Int	Chn	8	4	3
Yénui	Skeyöold, L'Insondable	Psy + Ag	Chn	7	6	3
Yénui	Anemanth, Destin Changeant	Chn + Psy	Vol	8	6	3

2.2.1. Initiative par stade

Origine	Profil	Stade 1	Stade 2	Stade 3	Total
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	4	3	2	9
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	4	2	3	9
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	4	1	2	7
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	4	1	1	6
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	3	2	2	7
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	4	2	2	8
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	4	3	2	9
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	5	3	1	9
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	5	3	2	10
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	5	3	2	10
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	4	2	2	8
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	0	2	2	4
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	4	3	2	9
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	5	3	1	9
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	4	2	2	8
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	4	1	2	7
Kraken	Sazkrüir, Abîmes Infinis	3	2	3	8
Kraken	Glarüükliis, Sombres Profondeurs	3	3	2	8
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	5	2	2	9
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	4	2	2	8
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	4	2	2	8
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	4	2	1	7
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	4	2	1	7
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	4	1	3	8
Yénui	Skeyöold, L'Insondable	3	2	2	7
Yénui	Anemanth, Destin Changeant	4	2	2	8

Le total additionne les bonus passifs explicites des trois stades.

2.3. Origines — Capacités par famille



Origine	Actifs	Passifs	Ratio A/P
Abyssal	7	6	1.17
Baloth	6	6	1
Béhémoth	6	6	1
Célestial	6	6	1
Djieien	7	6	1.17
Dragon	8	5	1.6
Fenrir	8	6	1.33
Guivre	8	6	1.33
Kraken	6	6	1
Léviathan	10	6	1.67
Rök	8	7	1.14
Tréant	8	6	1.33
Yénuï	12	6	2

2.3.1. Effets liés aux dégâts létaux

Un **remplacement** empêche la mort (« devriez subir », « à la place »). Un **déclenchement** se produit après la mort : la capacité doit alors préciser que cette mort n'applique aucun malus de mort.

Origine	Profil	St.	Capacité	Nature	Malus de mort
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	1	Ammortel	Remplacement	Sans objet
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	1	Achronicité Complice	Remplacement	Sans objet
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	1	Un Cœur fait de Roche	Déclenchement	À corriger
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	1	Rage du Béhémoth	Remplacement	Sans objet
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	1	Shistederme	Remplacement	Sans objet
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	1	Ascension	Remplacement	Sans objet
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	1	Ardente Rétribution	Remplacement	Sans objet
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	1	Mue Grouillante	Remplacement	Sans objet
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	1	Chasseur Éthéré	Remplacement	Sans objet
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	1	Renouveau	Déclenchement	À corriger
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	1	Fureur Ardente	Remplacement	Sans objet
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	1	Prédateur Éternel	Remplacement	Sans objet
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	1	Furieuse Farandole	Remplacement	Sans objet
Guivre	Grüunkorwurm, Estomac sans Fond	1	Faim Mortelle	Remplacement	Sans objet
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	1	Appétit Insatiable	Remplacement	Sans objet
Kraken	Sazkrüir, Abîmes Infinis	1	Furie du Kraken	Remplacement	Sans objet
Kraken	Glaruükliis, Sombres Profondeurs	1	Abjecte Réalité	Remplacement	Sans objet
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	1	Reflux des Profondeurs	Déclenchement	À corriger
Léviathan	Unguûr-Draögn, Écorche-Falaise	1	Terreur Insondable	Remplacement	Sans objet

Origine	Profil	St.	Capacité	Nature	Malus de mort
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	1	Essence Prismatique	Remplacement	Sans objet
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	1	Feu du Renouveau	Remplacement	Sans objet
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	2	Transmutation Karmique	Remplacement	Sans objet
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	1	Sève Transcendantale	Déclenchement	Aucun malus
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	1	Tombeau Cryptique	Déclenchement	Aucun malus
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	1	Essence du Yénuï	Remplacement	Sans objet
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	1	Destin Changeant	Remplacement	Sans objet

2.4. Origines — Audit des résistances

Cette extraction est heuristique. Elle analyse uniquement les descriptions de capacités passive et retient les segments contenant « résistance » ou une macro apparentée. Les futurs champs YAML structurés pourront remplacer cette étape sans modifier la présentation du rapport.

Origine	Profil	St.	Type	Val.	Source détectée
Abyssal	Ayakryïa, Arbitre Cruel	2	Mentale	-1	Résistance (Mentale) (#ddlvl(-1))
Abyssal	Ayakryïa, Arbitre Cruel	2	Horreur	-1	Résistance (Horreur) (#ddlvl(-1))
Abyssal	Ayakryïa, Arbitre Cruel	2	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	2	Abyssal	2	Résistance (@el_abyssal) #resist(2)
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	3	Seuil inexistence	-1	Résistance (@al_seuil_de_linexistence) (#ddlvl(-1))
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	2	Fatigue	1	Résistance Fatigue (#ddlvl(1))
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	3	Physique	1	Résistance Physique #resist(1)
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	2	Perçant	1	Résistance (@el_pierce) #resist(1)
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	3	Foudre	1	Résistance (@el_lightning) #resist(1).
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	2	Perçant	1	Résistance (Perçant) #resist(1)
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	2	Tranchant	1	Résistance (@el_slash) #resist(1)
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	2	Céleste	1	Résistance (@el_celestial) #resist(1)
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	3	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	2	Abyssal	2	Résistance (@el_abyssal) #resist(2)
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieus	2	Foudre	1	Résistance (@el_lightning) #resist(1)
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieus	3	earth	1	Résistance (@el_earth) #resist(1)
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	2	Feu	1	Résistance (@el_fire) #resist(1)
Kraken	Sazkrüir, Abîmes Infinis	2	Eau	1	Résistance (@el_water) #resist(1)
Kraken	Sazkrüir, Abîmes Infinis	2	Mentale	1	Résistance (Mentale) +1
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	2	Eau	1	Résistance (@el_water) #resist(1)
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	2	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	2	Eau	1	Résistance (@el_water) #resist(1)
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	3	Eau	1	Résistance (@el_water) #resist(1)
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	2	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	2	Eau	1	Résistance (@el_water) #resist(1)
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	3	Eau	1	Résistance (@el_water) #resist(1)
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	2	Feu	1	Résistance @el_fire #resist(1)
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	2	Vent	1	Résistance @el_wind #resist(1)
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	2	Élémentaire	1	Résistance élémentaire #resist(1)
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	3	Feu	2	Résistance (@el_fire) #resist(2)
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	3	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	2	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	2	Céleste	1	Résistance (@el_celestial) #resist(1)
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	2	Abyssal	1	Résistance (@el_abyssal) #resist(1)
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	2	Transcendantale	1	resistance_transcendantale +1
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	3	Céleste	1	Résistance (@el_celestial) #resist(1)
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	3	Transcendantale	1	resistance_transcendantale +1

2.5. Origines — Focus Jauge

MENTIONS

52

GAIN TOTAL

108

GAIN MOYEN

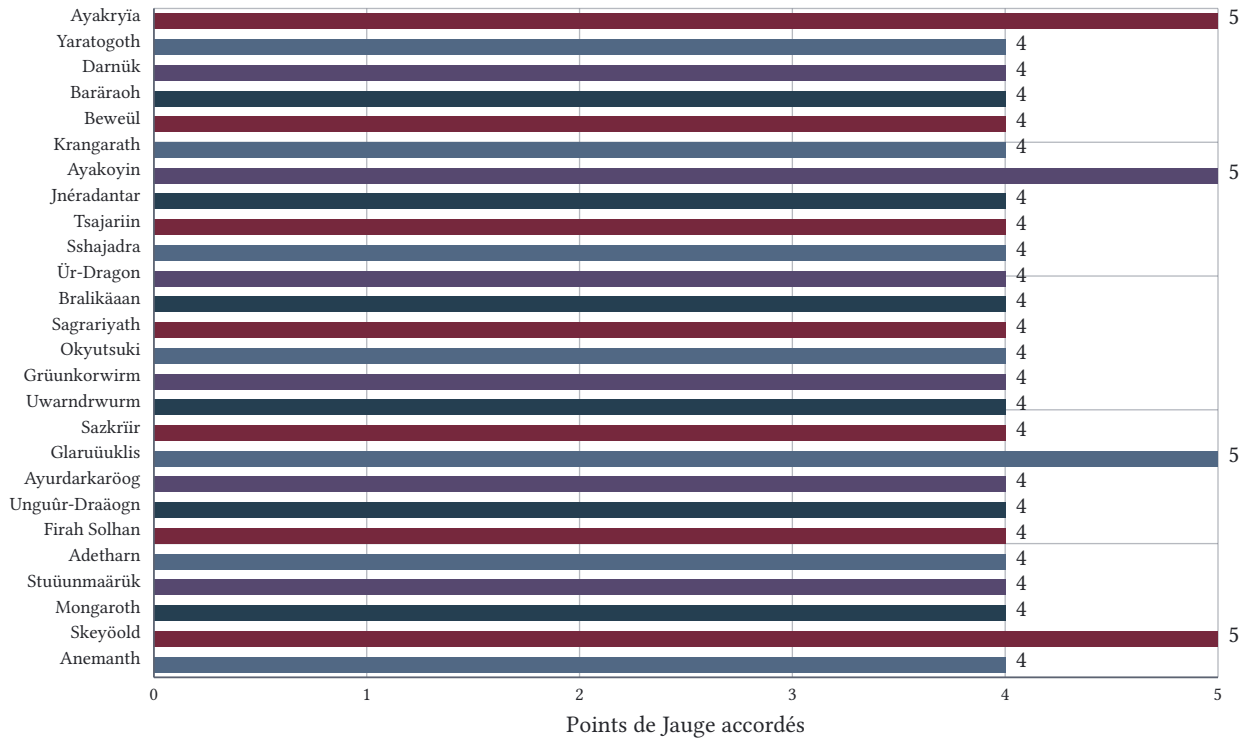
2.08

PROFILS CONCERNÉS

26

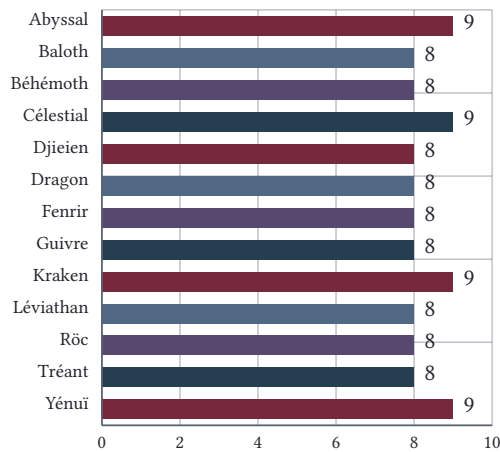
sur 26

2.5.1. Gain cumulé par profil

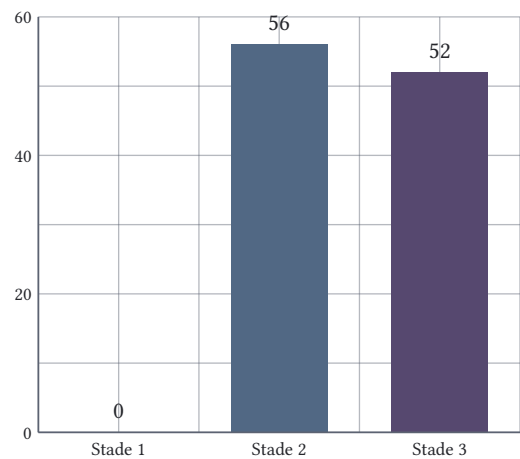


2.5.2. Répartition

Par famille



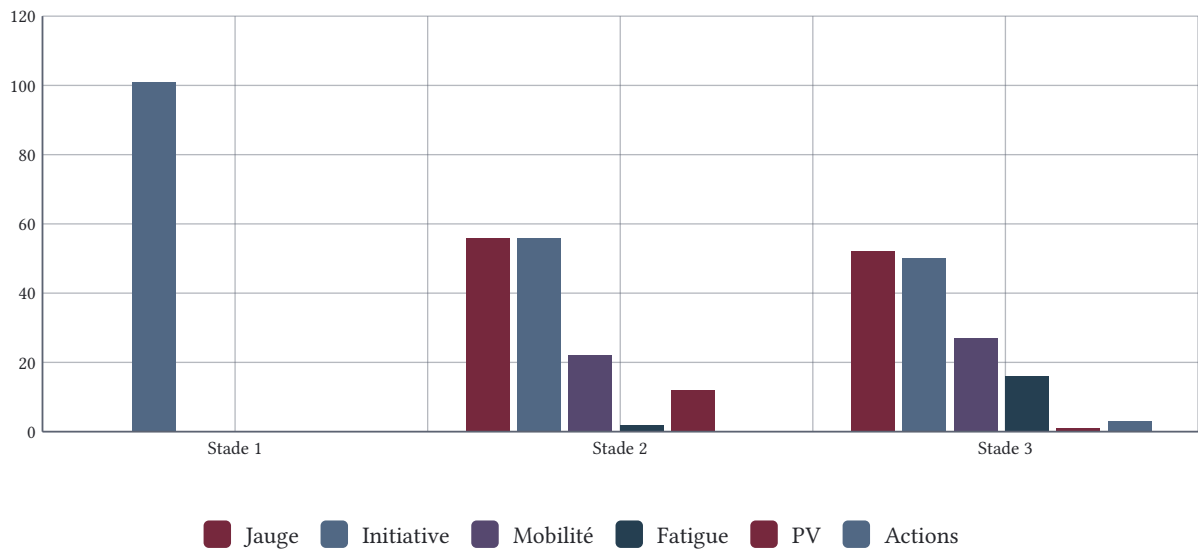
Par stade



2.6. Origines — Gains numériques des passifs

L'extraction retient uniquement les bonus numériques explicites séparés par des virgules. Elle distingue Jauge, Initiative, mobilité, Fatigue, PV et Actions. Les soins narratifs, résistances à la Fatigue, jauges spécialisées et formulations sans valeur numérique explicite sont exclus. Les gains directs de caractéristiques ne sont pas agrégés : seules trois mentions ont été trouvées, ce qui constitue un ensemble d'exceptions plutôt qu'un motif exploitable.

2.6.1. Gain net par stade



2.6.2. Matrice des gains nets par famille

Origine	Jauge	Initiative	Mobilité	Fatigue	PV	Actions
Abyssal	9	18	6	-1	-1	1
Baloth	8	13	0	3	9	0
Béhémoth	8	15	4	5	3	0
Célestial	9	18	1	0	0	0
Djieien	8	20	14	0	0	0
Dragon	8	12	6	1	0	0
Fenrir	8	18	4	0	0	1
Guivre	8	15	0	4	0	0
Kraken	9	16	5	2	0	1
Léviathan	8	17	0	2	0	0
Röc	8	15	6	0	0	0
Tréant	8	15	0	2	2	0
Yénui	9	15	3	0	0	0

2.7. Origines — Audit des gains passifs

Origine	Profil	St.	Catégorie	Sous-type	Val.	Source détectée
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	2	Jauge	—	3	+3 @jauge
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	2	Mobilité	Vitesse	2	+2 Vitesse
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	2	Fatigue	—	-2	-2 Points de Fatigue
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	3	PV	—	-1	-1 PV (Toutes localisations)
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	3	Mobilité	Vitesse	4	+4 Vitesse
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	3	Actions	Générale	1	+1 Action
Abyssal	Ayakryia, Arbitre Cruel	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	3	Fatigue	—	1	+1 Points de Fatigue
Abyssal	Yaratogoth, Cercle Brisé	3	Initiative	—	3	Initiative +3
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	2	PV	—	7	PV+7
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	2	Fatigue	—	1	+1 Points de Fatigue
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	2	Initiative	—	1	Initiative +1
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	3	Fatigue	—	2	+2 Points de Fatigue
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	3	PV	—	2	PV+2
Baloth	Darnük, Titan Briseciel	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	2	Initiative	—	1	Initiative +1
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Baloth	Baräraoh, Crête des Nuages	3	Initiative	—	1	Initiative +1
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	1	Initiative	—	3	Initiative +3
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	2	PV	—	1	+1 PV (Toutes localisations)
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	3	Fatigue	—	5	+5 Points de Fatigue
Béhémoth	Beweül, Marche Indomptable	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	2	Mobilité	Mouvement	2	+2 mouvement
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	2	PV	—	2	+2 PV (Toutes localisations)
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	3	Mobilité	Mouvement	2	+2 Mouvement
Béhémoth	Krangarath, Ire de Roche	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	2	Jauge	—	3	+3 @jauge
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	3	Mobilité	Vitesse	1	+1 Vitesse
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	3	Fatigue	—	-1	-1 Points de Fatigue
Célestial	Ayakoyin, Abjecte Vérité	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	1	Initiative	—	5	Initiative +5
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	3	Fatigue	—	1	+1 Points de Fatigue
Célestial	Jnéradantar, Juge Ardent	3	Initiative	—	1	Initiative +1 #aoe_thresholds()

Origine	Profil	St.	Catégorie	Sous-type	Val.	Source détectée
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	1	Initiative	—	5	Initiative +5
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	2	Mobilité	Mouvement	10	+10 Mouvement si vous êtes hors du champ de détection de votre adversaire
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Djieien	Tsajariin, Trame Honnie	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	1	Initiative	—	5	Initiative +5
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	2	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse +2
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	3	Jauge	—	2	2 @jauge
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	3	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse +2
Djieien	Sshajadra, Toile Éthérée	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	2	Mobilité	Aérienne	4	Vitesse aérienne +4
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	3	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse+2
Dragon	Ûr-Dragon, Maître des Cieux	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	3	Fatigue	—	1	Points de Fatigue +1
Dragon	Bralikåaan, Cœur Ardent	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	2	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse +2
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	3	Jauge	—	2	2 @jauge
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	3	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse +2
Fenrir	Sagrariyath, Chasseur Impitoyable	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	1	Initiative	—	5	Initiative +5
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	3	Actions	Mouvement	1	Actions mouvement +1
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Fenrir	Okyutsuki, Désirs Brûlants	3	Initiative	—	1	Initiative +1
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	3	Fatigue	—	3	+3 Points de Fatigue
Guivre	Grüunkorwirm, Estomac sans Fond	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	2	Fatigue	—	1	+1 Points de Fatigue
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	2	Initiative	—	1	Initiative +1
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Guivre	Uwarndrwurm, Estomac Barbelé	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	1	Initiative	—	3	Initiative +3
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	2	Fatigue	—	2	+2 Points de Fatigue
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	3	Fatigue	—	2	+2 Points de Fatigue
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	3	Actions	Générale	1	+1 action
Kraken	Sazkriir, Abîmes Infinis	3	Initiative	—	3	Initiative +3
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	1	Initiative	—	3	Initiative +3

Origine	Profil	St.	Catégorie	Sous-type	Val.	Source détectée
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	2	Fatigue	—	-2	Points de Fatigue -2
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	2	Jauge	—	3	+3 @jauge
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	2	Initiative	—	3	Initiative +3
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	3	Mobilité	Aquatique	5	+5 Mouvement aquatique
Kraken	Glaruüuklis, Sombres Profondeurs	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	1	Initiative	—	5	Initiative +5
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Léviathan	Ayurdarkaröog, Tourmentes Insondables	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	3	Fatigue	—	2	+2 Points de Fatigue
Léviathan	Unguûr-Draäogn, Écorche-Falaise	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	3	Jauge	—	2	2 @jauge
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	3	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse +2
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	3	Mobilité	Aérienne	4	Vitesse aérienne +4
Röc	Firah Solhan, Ire Prismatique	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Röc	Adetharn, Feu du Renouveau	3	Initiative	—	1	Initiative +1
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	2	PV	—	2	+2PV sur toutes les localisations
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	2	Fatigue	—	1	+1 Points de Fatigue
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Tréant	Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible	3	Initiative	—	1	Initiative +1
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	2	Fatigue	—	1	Fatigue +1
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	2	Initiative	—	1	Initiative +1
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Tréant	Mongaroth, Tourment Oublié	3	Initiative	—	3	Initiative +3
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	1	Initiative	—	3	Initiative +3
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	2	Jauge	—	3	+3 @jauge
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	3	Mobilité	Vitesse	1	Vitesse+1
Yénuï	Skeyöold, L'Insondable	3	Initiative	—	2	Initiative +2
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	1	Initiative	—	4	Initiative +4
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	2	Jauge	—	2	+2 @jauge
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	2	Initiative	—	2	Initiative +2
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	3	Jauge	—	2	+2 @jauge
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	3	Mobilité	Vitesse	2	Vitesse+2
Yénuï	Anemanth, Destin Changeant	3	Initiative	—	2	Initiative +2

2.8. Origines — Audit des seuils d'aire d'effet

Capacités actives susceptibles de produire une aire d'effet sans appel à `#aoe_thresholds(...)`. Les passifs qui modifient seulement une aire existante sont exclus.

MACROS	REPOSITIONNEMENTS	VALIDATIONS VIDES	À VÉRIFIER
9	4	5	0

2.8.1. Difficulté du repositionnement

Repositionnement	2 réussites	3 réussites	4 réussites
Seuil 5	2	.	1
Seuil 6	.	1	.

Les lignes donnent le seuil du jet et les colonnes le nombre de réussites fixes à obtenir. « Réussites ? » signale une valeur non renseignée.

2.8.2. Profils défensifs détaillés

Profil	Niveau	Capacité	Esquive	Reposition.	Parade
Jnéradantar, Juge Ardent	1	Ardente Rétribution	—	—	—
Jnéradantar, Juge Ardent	3	Capacité sans nom	—	—	—
Tsajariin, Trame Honnie	1	Mue Grouillante	—	5 / 4r	—
Bralikåaan, Cœur Ardent	1	Souffle du Dragon	—	5 / 2r	3 / 3r
Bralikåaan, Cœur Ardent	2	Souffle du Dragon	—	5 / 2r	3 / 3r
Bralikåaan, Cœur Ardent	3	Souffle du Dragon	—	6 / 3r	4 / 2r
Sazkriir, Abîmes Infinis	3	Terreur Abyssale	—	—	—
Unguûr-Draåogn, Écorche-Falaise	3	Terreur Suintante	—	—	—
Adetharn, Feu du Renouveau	1	Feu du Renouveau	—	—	—

2.8.3. Capacités à vérifier

Aucune aire d'effet sans macro détectée.

3. Audit rédactionnel

3.1. Cibles « autour » d'une cible centrale

Ce tableau recense uniquement les aires d'effet explicitement décrites « autour » de quelque chose. Les portées visant une cible unique et les zones qui ne sont pas formulées autour d'un centre sont exclues. L'expression « dans un rayon autour de la cible » inclut la cible centrale. La formulation plus rare « toutes les cibles autour de la cible » l'exclut, sauf mention explicite telle que « incluant cette dernière ». Les formulations qui déterminent clairement le traitement des cibles sont signalées comme conformes.

Source	Effet	Cible centrale	Signal	Texte détecté
École · artilleur	Ventilation aggressive	Exclue (rayon)	Conforme	Vous perdez toute votre surchauffe sur l'arme que vous maniez au prix d'une @rl_free_action:short, 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 #resist(2) résistance à la glace et d'un malus de (#ddlvl(-2)) à vos jets de discrétion et camouflage. #aoe_thresholds(parry: "1 (r1)", repositionning: "9 (r1)")
École · guerrier-mage	Carapace prismatique	Sans cible centrale	—	Choisissez un élément auquel vous avez @el_acces. Créez un bouclier élémentaire sous la forme d'un dôme pouvant mitiger jusqu'à #cr.psy @rl_finale × 2 dégâts au prix d'une @rl_free_action:short, celui-ci recouvre une zone de #cr.vol @rl_finale mètres de diamètre autour de vous. Il se dissipera au début de votre prochain tour et possède #resist(2) résistance à cet élément. Chaque dégât infligé à ce bouclier diminue sa mitigation jusqu'à atteindre zero le faisant disparaître prématurément.
École · lancier	Fin d'un Âge	Incluse (rayon)	—	#spend[une @rl_mouvement et une @rl_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 @el_pure et sont infligés dans un rayon de 4 mètre autour du point d'impact #aoe_thresholds(). 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.
École · lancier	Appui Opportun	Exclue (rayon)	Conforme	Juqu'au début de votre prochain tour, tout chasseur a @rl_proximity 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 @rl_neutral. Si ce chasseur était à terre, il peut choisir de se relèver au prix d'une action gratuite à la fin de ce déplacement.
École · protecteur	Muret invincible	Exclue (rayon)	Conforme	Vous érigez des remparts de @sangressence titanesques autour de vous sur une zone égale à votre #cr.vol @rl_finale, toutes les cibles dans la zone ignorent jusqu'à autant de dégâts que votre #cr.psy @rl_basic fois dix et toutes les altérations liées à cette attaque.
École · sangremage	Révélation	Sans cible centrale	À vérifier	@cl_sg_cost(@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgM@cl_sgS) Choisissez l'un des éléments auquel vous avez @el_acces et choisissez l'une des _Visions_ suivantes : _Visions Astrales_ --- Canaliserez une attaque @cl_sg_atk sur 5 actions. Vous matérialisez un gigantesque agrégat de @sangressence élémentaire de cet élément grandissant en taille lors de chaque action canalisée. À la fin de la canalisation, ce projectile frappe une zone depuis les cieux et utilise #weapon-pill(name: [Vision astrale], damage: [6/+2], rmax: 5, arbreak: 1) sur une zone égale à cinq fois votre #cr.vol @rl_finale et inflige le double de dégâts et de brise-armure sur une zone d'un mètre autour du point d'impact. #inline_help[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 @maitredejeu.] #aoe_thresholds(repositionning: "1 (1r)", parry: "-4 (8r)")
École · sangremage	Révélation	Exclue (rayon)	Conforme	Jusqu'à la fin du combat vos _Révélation_ gagnent une réussite automatique supplémentaire. _Visions de Tempête_ --- Canaliserez une attaque @cl_sg_atk sur 6 actions. Vous matérialisez une tempête élémentaire de cet élément sur une zone égale à 10 fois votre #cr.vol @rl_finale autour de vous. Toutes les cibles dans presentes dans la zone de cette _tempête_ perdent #resist(2) dans la résistance à l'élément choisis jusqu'à la fin de la _Révélation_. À la fin de cette canalisation, effectuez une attaque @cl_sg_atk seuil 5; vous matérialisez jusqu'à 6 éclairs élémentaires ciblant une cible de votre choix, ces derniers utilisent chacun #weapon-pill(name: [Éclair], damage: [2/+1], rmax: 3, arbreak: 1) contre votre cible et infligent deux dégâts élémentaires à toutes les cibles dans la zone de votre _Révélation_. Payez @cl_sgM pour chaque éclair après le premier et augmentez tous les dégâts infligés par cette _Révélation_. #inline_help[Répartissez vos réussites entre chaque éclair comme vous le souhaitez, chaque éclair doit être défendu séparément. L'effet des éclairs ne peut être esquivé qu'en sortant intégralement de la zone de _Révélation_]. #aoe_thresholds()
Altération	Pestigivre	Exclue (rayon)	Conforme	Vous voyez votre corps se rigidifier et cristalliser de l'intérieur. A la fin de votre tour diminuez votre résistance @el_ice de #resist(-1) et infligez cinq dégâts de glace à toutes les cibles dans une zone de 5 mètres autours

Source	Effet	Cible centrale	Signal	Texte détecté
				de vous. Toutes les cibles subissant des dégâts gagnent l'altération *pestigivre*.
Altération	Divine Rétribution	Incluse (rayon)	Conforme	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 ininterrompible 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 @el_celestial sur le torse que votre attaque n'en as infligé et gagnent Résistance (@el_celestial) #resist(-1) jusqu'à la fin du combat (#cr.vol -- #ddlvl(3)).
Effet de créature	Électrifié	Sans cible centrale	À vérifier	Vous êtes marqué d'une aura électrique. À la fin de votre prochain tour cette marque électrique explose et inflige 8 dégâts @el_lightning ignorant toutes les protections dans une zone de 10 mètres autour de vous, si cette explosion touche une autre personne portant une marque, cette nouvelle marque génère elle aussi une détonation immédiatement.

3.2. Tests sans caractéristique de résistance

Cet audit recherche les difficultés écrites sous la forme (#ddlvl(X)) sans caractéristique de test explicite. Les altérations et termes liés à une entrée de glossaire sont exclus, de même que les formulations telles que (#cr.X -- #ddlvl(X)) et les modificateurs numériques manifestes. Les résultats restants signalent principalement des effets uniques dont la méthode de résistance doit être précisée. Aucun test dépourvu de caractéristique n'a été détecté.

3.3. Choix formulés comme obligatoires

Cet audit signale uniquement les formulations « choisissez ... parmi(s) » qui ne sont pas précédées de « vous pouvez ». Les autres mentions de choix ne sont pas affichées. Aucune formulation « choisissez ... parmi(s) » non optionnelle n'a été détectée.

4. Altérations

4.1. Altérations — Résistances et catégories

ENTRÉES

97

DOCUMENTÉES

91

avec résistance

MÉTA-CATÉGORIES

9

CATÉGORIES

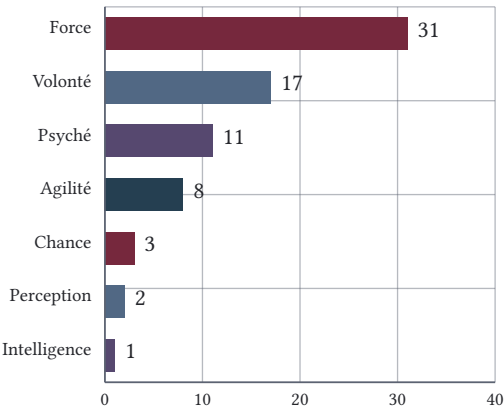
21

classifications custom.category

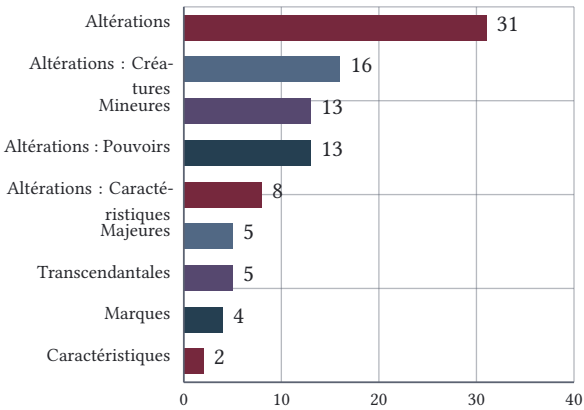
Cette section restitue uniquement les métadonnées du glossaire : méta-catégorie (group), catégorie (custom.category), caractéristique de résistance et difficulté. Elle ne produit ni score de puissance, ni pondération d'équilibrage.

4.1.1. Caractéristiques représentées

Résistances par caractéristique



Altérations par méta-catégorie



4.1.2. Composition des méta-catégories

Méta-catégorie	Force	Agilité	Perception	Psyché	Volonté	Intelligence	Chance
Mineures	3	2	2	3	3	0	0
Marques	3	0	0	0	1	0	0
Majeures	3	0	0	1	1	0	0
Transcendantales	3	0	0	1	1	0	0
Altérations	13	3	0	2	6	1	0
Altérations : Pouvoirs	1	0	0	0	3	0	0
Altérations : Caractéristiques	0	0	0	0	0	0	0
Caractéristiques	0	0	0	1	0	0	0
Altérations : Créatures	5	3	0	3	2	0	3

4.1.3. Synthèse descriptive

CARACTÉRISTIQUE DOMINANTE

Force · 31

plus grand nombre d'altérations résistées

MÉTA-CATÉGORIE DOMINANTE

Altérations · 31

plus grand nombre d'entrées du glossaire

COUPLES REPRÉSENTÉS

26

combinaisons méta-catégorie × caractéristique présentes

DIFFICULTÉS PRÉSENTES

1 · 2 · 3 · 4 · 5 · impossible

valeurs distinctes déclarées

MÉTADONNÉES MANQUANTES

6

Peur, Vigueur du Kraken, Divine Rétribution, Impure Vérité +2

DIFFICULTÉ LA PLUS FRÉQUENTE

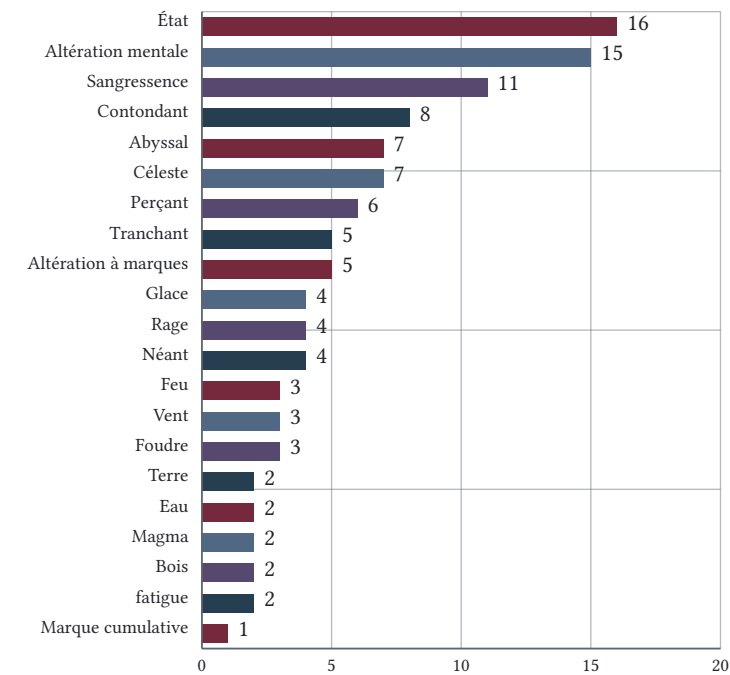
Difficulté 3

31 altérations

4.1.4. Répartition par catégorie

Le pourcentage indique la part des 97 altérations appartenant à chaque catégorie. Une altération multi-catégorie est comptée dans chacune de ses catégories.

Catégorie	Nombre	Part
Abyssal	7	7.2 %
Altération mentale	15	15.5 %
Altération à marques	5	5.2 %
Bois	2	2.1 %
Contondant	8	8.2 %
Céleste	7	7.2 %
Eau	2	2.1 %
Feu	3	3.1 %
Foudre	3	3.1 %
Glace	4	4.1 %
Magma	2	2.1 %
Marque cumulative	1	1 %
Néant	4	4.1 %
Perçant	6	6.2 %
Rage	4	4.1 %
Sangressence	11	11.3 %
Terre	2	2.1 %
Tranchant	5	5.2 %
Vent	3	3.1 %
fatigue	2	2.1 %
État	16	16.5 %

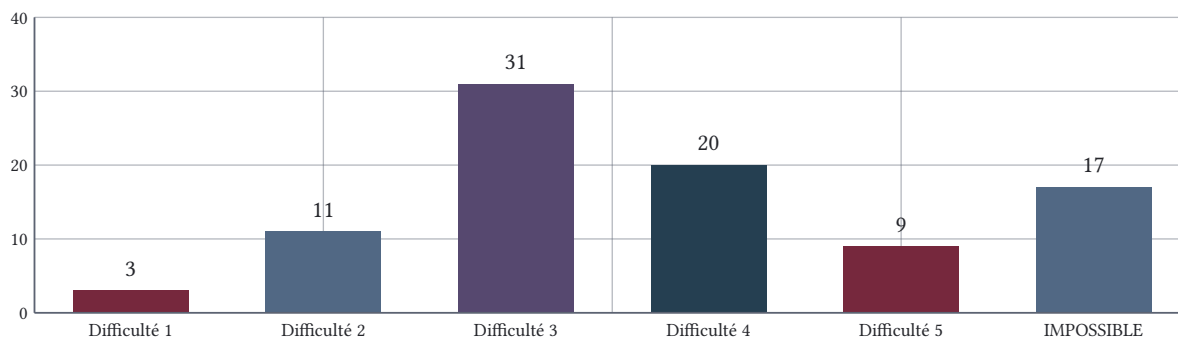


COUVERTURE CATÉGORIELLE

97 / 97

0 altérations restent sans custom.category; une entrée multi-catégorie compte dans chaque barre

4.1.5. Difficultés déclarées



4.1.6. Altérations par catégorie

4.1.6.I. Abyssal (7)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Affaiblissement	Altérations : Créatures	Force	2
Chaos	Majeures	Volonté	4
Consomption	Altérations	Force	4
Diffraction	Transcendantales	Volonté	5
Désillusion	Mineures	Psyché	4
Pestesangr	Altérations	Psyché	3
Putréfaction Rampante	Altérations : Créatures	Force	3

4.1.6.II. Altération mentale (15)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Affres Abyssales	Altérations : Créatures	Volonté	2
Cauchemard récurrents	Altérations : Créatures	Volonté	3
Confusion	Altérations	Volonté	2
Contentement	Mineures	Volonté	4
Débilitation	Altérations	Intelligence	3
Désillusion	Mineures	Psyché	4
Euphorie	Altérations	Volonté	3
Furie	Altérations	Volonté	3
Hallucination	Altérations	Force	3
Jugement de la Cité perdue d'Atkares	Altérations : Créatures	Psyché	4
Peur	Caractéristiques	—	—
Prison Onirique	Altérations : Pouvoirs	Volonté	1
Rage	Altérations	Volonté	3
Tribulations de l'Apostat	Altérations : Créatures	Impossible	impossible
Visions d'Apocalypse	Altérations : Pouvoirs	Force	3

4.1.6.III. Altération à marques (5)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Corrosif	Marques	Volonté	2
Marque du Kraken	Altérations : Pouvoirs	—	—
Poison	Marques	Force	2
Régénération	Marques	Force	3
Saignement	Marques	Force	3

4.1.6.IV. Bois (2)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Enchevêtrement	Mineures	Perception	3
Sangronces	Altérations : Créatures	Force ou Agilité	2

4.1.6.V. Contondant (8)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Assommé	Altérations	Force	5
Brisé	Transcendantales	Force	5
Concussif	Altérations	Force	1
Fracasement	Altérations	Force	3
Fracturation progressive	Altérations	Torque	4
Fracture	Majeures	Force	4
Renversement	Altérations	Torque ou Agilité	3
Sonné	Mineures	Force	3

4.1.6.VI. Céleste (7)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Congruence	Transcendantales	Psyché	5
Contentement	Mineures	Volonté	4
Harmonie	Majeures	Psyché	4
Linceuil d'Argent	Altérations : Créatures	Chance	2
Preuve de Foi	Altérations : Créatures	—	—
Tétanie	Altérations	Force	2
Visions d'Apocalypse	Altérations : Pouvoirs	Force	3

4.1.6.VII. Eau (2)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Asphyxie	Altérations	Force	3
Suffocation	Mineures	Volonté	3

4.1.6.VIII. Feu (3)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Carbonisation	Altérations	Agilité	4
Combustion	Mineures	Agilité	3
Sangrefeu	Altérations : Créatures	Psyché	4

4.1.6.IX. Foudre (3)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Ionisation	Mineures	Psyché	3
Paralysé	Altérations	Force ou Résistance élémentaire	3
Électrifié	Altérations : Créatures	Psyché	4

4.1.6.X. Glace (4)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Gel	Mineures	Volonté	3
Mantegivre	Altérations : Créatures	Agilité	2
Pestegivre	Caractéristiques	Psyché	3
Prisongivre	Altérations : Créatures	Force ou Agilité	2

4.1.6.XI. Magma (2)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Fusion	Altérations	Force	4
Incinération	Mineures	Agilité	3

4.1.6.XII. Marque cumulative (1)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Marque du Kraken	Altérations : Pouvoirs	—	—

4.1.6.XIII. Néant (4)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Fléau Solaire	Altérations : Créatures	Chance	4

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Ravages Solaires	Altérations : Créatures	Chance	3
Seuil de l'inexistence	Altérations	Résistance (Néant)	3
Échos du Néant	Altérations : Créatures	Force	3

4.1.6.XIV. Perçant (6)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Aveuglement	Altérations	Agilité	2
Choc Métabolique	Transcendantales	Force	5
Hémorragie interne	Altérations	Volonté	5
Immobilisation	Altérations	Force	1
Ravagé	Majeures	Force	4
Traumatisme	Mineures	Force	3

4.1.6.XV. Rage (4)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Rage	Altérations	Volonté	3
Rage Inextinguible	Altérations : Pouvoirs	Volonté	4
Rage de l'Ur-Dragon	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Rage du Kraken	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible

4.1.6.XVI. Sangressence (11)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Bénédictio selon Yaratogoth	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Divine Rétribution	Altérations : Pouvoirs	—	—
Impure Vérité	Altérations : Pouvoirs	—	—
Jusqu'aux tréfonds	Altérations : Pouvoirs	Volonté	3
Marque du Kraken	Altérations : Pouvoirs	—	—
Prison Onirique	Altérations : Pouvoirs	Volonté	1
Rage Inextinguible	Altérations : Pouvoirs	Volonté	4
Rage de l'Ur-Dragon	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Rage du Kraken	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Vigueur du Kraken	Altérations : Pouvoirs	—	—
Visions d'Apocalypse	Altérations : Pouvoirs	Force	3

4.1.6.XVII. Terre (2)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Résonnance	Altérations	Torque	5
Secousse	Mineures	Perception	3

4.1.6.XVIII. Tranchant (5)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Décapitation	Altérations	Force	5
Désquamation	Mineures	Force	4
Mutilation	Majeures	Force	4
Saignement	Marques	Force	3
Tranché	Transcendantales	Force	5

4.1.6.XIX. Vent (3)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Aphonie	Altérations	Psyché	4
Cacophonie	Altérations	Volonté	4
Venturis	Mineures	Psyché	3

4.1.6.XX. fatigue (2)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Affamé	Altérations	Force	4

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Essoufflement	Altérations	Force	3

4.1.6.XXI. État (16)

Altération	Méta-catégorie	Résistée par	Difficulté
Antipathie	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Apathie	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Atrophie	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Bénédiction selon Yaratogoth	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Dernier souffle	Altérations	Impossible	impossible
Fatigue de Transcendance	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Grièvement blessé	Altérations	Impossible	impossible
Honni	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Hypostase	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Inanition	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Profane	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
Rage de l'Ur-Dragon	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Rage du Kraken	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible
Stupeur	Altérations : Caractéristiques	Impossible	impossible
À l'article de la mort	Altérations	Impossible	impossible
Épuisement de Transcendance	Altérations : Pouvoirs	Impossible	impossible

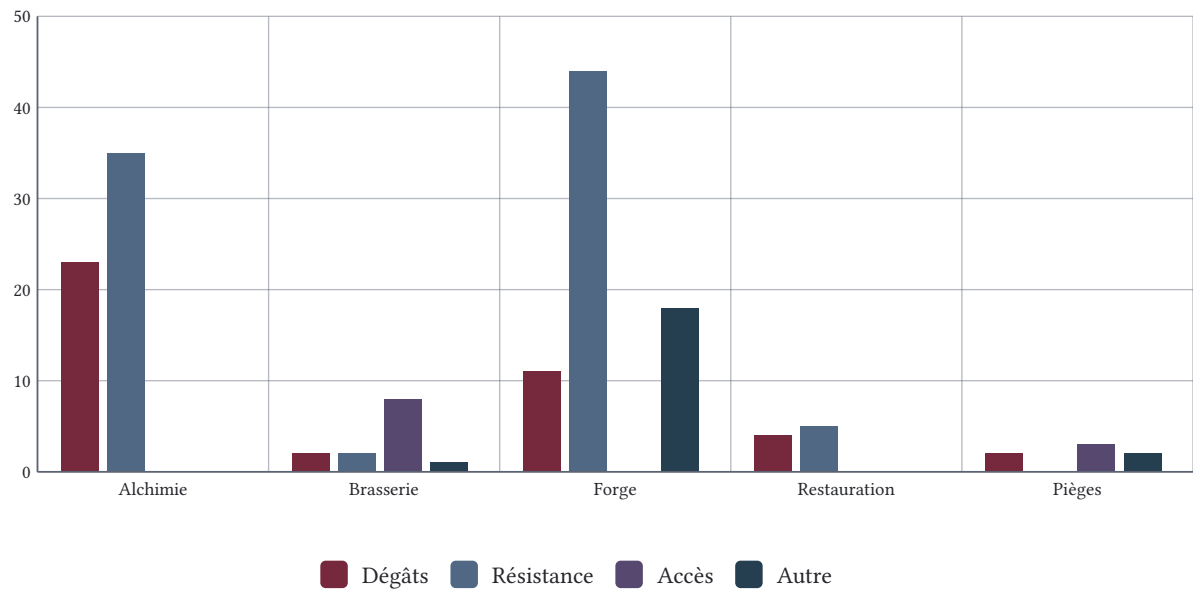
5. Artisanat

5.1. Artisanat – Couverture élémentaire

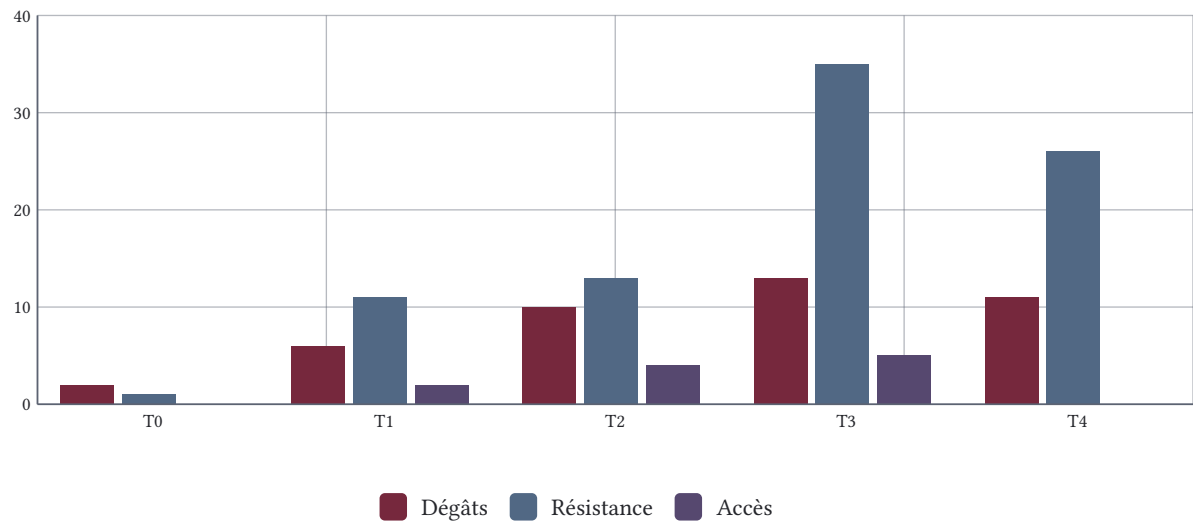
SOURCES	ENTRÉES	MENTIONS TAIRES	ÉLÉMEN- TAIRES	ÉLÉMENTS DISTINCTS
14	451	160		17

L'unité mesurée est une **mention fonctionnelle** d'un élément dans un effet : dégâts, résistance, accès ou autre interaction. Elle décrit la couverture du système, pas sa puissance brute. Un effet très fort et un effet mineur comptent donc chacun une fois.

5.1.1. Fonctions élémentaires par artisanat



5.1.2. Progression par tier



5.2. Artisanat — Analyse des prix

Cette section compare uniquement les colonnes @ar_cst. Les coûts de titrage des effets de brasserie et les pièges, qui ne déclarent pas de prix dans cette unité, ne sont pas mélangés aux résultats. Les finitions sans @ar_lvl utilisent max(1, tier) comme difficulté approximative.

COMPOSANTS TARIFÉS

385

ARTISANATS

4

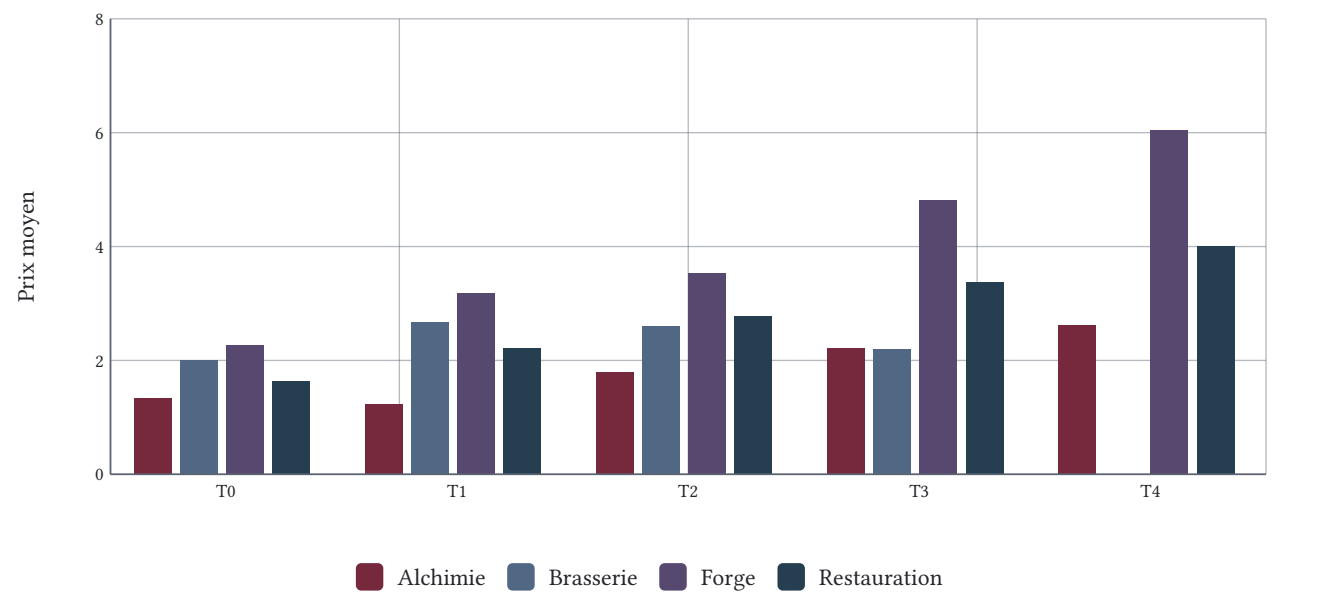
ÉTAPES

3

SANS PRIX COMPARABLE

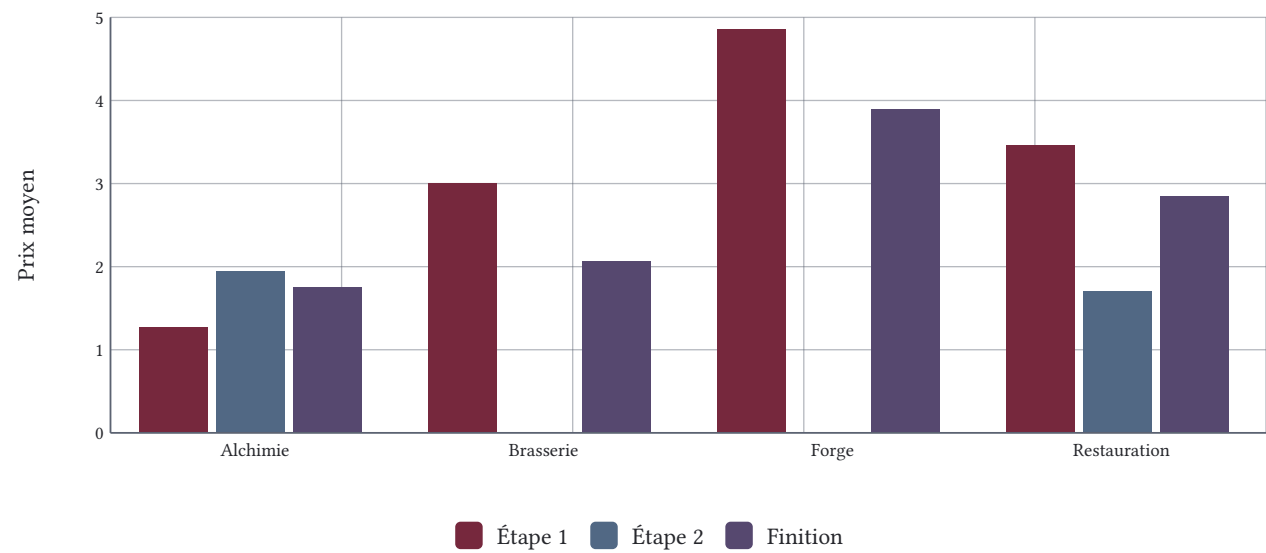
Pièges

5.2.1. Prix moyen par tier et artisanat



Tier	Art.	N	Moy.	Min.	Max.
T0	ALC	15	1.33	0	5
T0	BRA	6	2	0	4
T0	FOR	11	2.27	0	4
T0	RES	11	1.64	0	3
T1	ALC	44	1.23	0	3
T1	BRA	6	2.67	2	5
T1	FOR	11	3.18	0	5
T1	RES	14	2.21	0	4
T2	ALC	34	1.79	1	4
T2	BRA	5	2.6	2	4
T2	FOR	30	3.53	-2	5
T2	RES	18	2.78	2	4
T3	ALC	45	2.22	0	5
T3	BRA	5	2.2	2	3
T3	FOR	31	4.81	3	8
T3	RES	27	3.37	2	5
T4	ALC	31	2.61	1	5
T4	FOR	22	6.05	2	9
T4	RES	19	4	3	6

5.2.2. Prix moyen par artisanat et étape



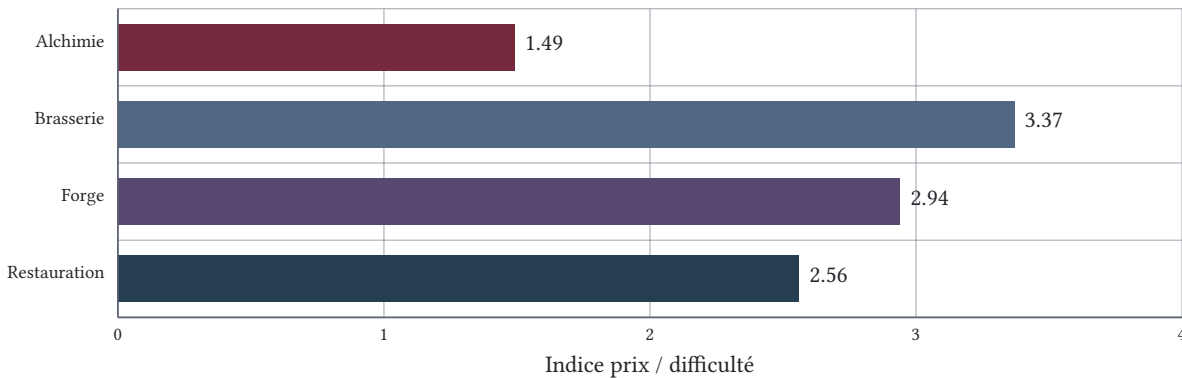
Artisanat	Étape 1	Étape 2	Finition
Alchimie	1.27	1.94	1.75
Brasserie	3	—	2.07
Forge	4.85	—	3.89
Restauration	3.46	1.7	2.85

5.2.3. Prix par étape et par tier

Art.	Étape	T0	T1	T2	T3	T4
ALC	Étape 1	0	0	1.67	1.4	1.75
ALC	Étape 2	1.46	1.27	1.79	2.36	2.76
ALC	Finition	1	1.5	2	1	2.5
BRA	Étape 1	2.75	3.33	—	—	—
BRA	Finition	0.5	2	2.6	2.2	—
FOR	Étape 1	1.75	1	3.29	5	7.25
FOR	Finition	2.57	3.67	3.61	4.6	4.6
RES	Étape 1	2.33	3.25	3.1	3.71	5
RES	Étape 2	0	0	2	2.25	4
RES	Finition	1.33	2	2.5	3.33	3.62

5.2.4. Estimation légère d’un artisanat complet

Indice = somme, pour chaque étape disponible, de prix moyen / $\max(1, \text{difficulté moyenne})$. Cet indice sert uniquement de repère grossier; il ne simule ni une recette réelle ni le nombre variable de composants.



Artisanat	Étape 1	Étape 2	Finition	Total
Alchimie	0.39	0.32	0.78	1.49
Brasserie	2.33	—	1.03	3.37
Forge	1.24	—	1.69	2.94
Restauration	0.87	0.59	1.11	2.56

5.3. Forge — Valeur des matériaux et finitions

Chaque effet reçoit une valeur positive pour ses bénéfices et une valeur négative pour ses contreparties. Seule la part du prix supérieure au coût habituel du tier accorde un crédit de tolérance. Les limites de tier sont volontairement souples; une lecture partielle demande un contrôle humain plutôt qu'une conclusion automatique.

PROFILS ÉVALUÉS	MATÉRIAUX	FINITIONS	À VÉRIFIER
146	82	64	1

5.3.1. Poids employés

Ces poids sont définis hors de l'évaluation dans `balance_report.yaml`. Une unité indique la valeur attribuée à un point de statistique; les effets qualitatifs utilisent une valeur forfaitaire.

Statistique	Clé	Poids
Dégâts	damage	1
Dégâts par réussite	damage_per_success	1.8
R.Max	rmax	3
Précision	precision	1.3
Brise-armure	armor_break	1.2
Perce-armure	armor_pierce	2.5
Anti-matériel	antimaterial	0.8
Protection	protection	1.5
Intégrité	integrity	0.55
Résistance	resistance	1.4
Résistance aux altérations d'un type	alteration_type_resistance	2.8
Caractéristique	characteristic	1.4
Esquive ou parade	dodge_parry	0.8
Vitesse	speed	0.65
Discrétion ou camouflage	stealth	0.35
Torque requis	torque	0.32
Portée	range	0.1
Altération	alteration	1.4
Conversion élémentaire	element_change	4
Limitation aux armes légères	light_only	6
Temps de rechargement divisé par deux	fast_reload	4
Portée augmentée de moitié	half_range_increase	5
Deux utilisations par potion	double_potion_use	4
Résistance à l'arrachage	disarm	0.5
Pertes de points de vie augmentées	increased_health_loss	1.8
Réussite supplémentaire pour esquiver ou parer	defense_success_cost	4.5
Effet qualitatif	utility	1.5

5.3.2. Répartition des bonus et malus — armes de forge

Cette matrice compte les effets reconnus dans les matériaux côté arme et les finitions compatibles avec les armes. Elle met en évidence les statistiques représentées dans les deux sens, celles qui ne servent que de bonus ou de malus, et celles absentes. Les valeurs cumulées utilisent les poids configurés ci-dessus; les nombres indiquent le nombre d'occurrences.

STATISTIQUES ABSENTES	RÉPARTITIONS À SENS UNIQUE
2	11

Statistique	Bonus — N · valeur	Malus — N · valeur	Couverture
Dégâts	26 · 47	23 · 39	bonus et malus
Dégâts par réussite	1 · 1.8	2 · 3.6	bonus et malus
R.Max	2 · 6	2 · 6	bonus et malus
Précision	2 · 3.9	5 · 9.1	bonus et malus
Brise-armure	3 · 8.4	2 · 3.6	bonus et malus
Perce-armure	2 · 5	0 · 0	bonus uniquement
Anti-matériel	1 · 3.2	1 · 3.2	bonus et malus
Protection	3 · 4.5	2 · 6	bonus et malus
Intégrité	6 · 4.8	18 · 16.5	bonus et malus

Statistique	Bonus — N · valeur	Malus — N · valeur	Couverture
Résistance	0 · 0	1 · 2.8	malus uniquement
Résistance aux altérations d'un type	0 · 0	0 · 0	absent
Caractéristique	2 · 2.1	1 · 2.8	bonus et malus
Esquive ou parade	2 · 1.6	7 · 13.6	bonus et malus
Vitesse	2 · 3.9	5 · 9.1	bonus et malus
Discrétion ou camouflage	3 · 2.4	2 · 0.7	bonus et malus
Torque requis	8 · 17.3	13 · 28.8	bonus et malus
Portée	1 · 1	1 · 2	bonus et malus
Altération	3 · 5.6	0 · 0	bonus uniquement
Conversion élémentaire	3 · 12	0 · 0	bonus uniquement
Limitation aux armes légères	0 · 0	1 · 6	malus uniquement
Temps de rechargement divisé par deux	1 · 4	0 · 0	bonus uniquement
Portée augmentée de moitié	1 · 5	0 · 0	bonus uniquement
Deux utilisations par potion	1 · 4	0 · 0	bonus uniquement
Résistance à l'arrachage	3 · 4	0 · 0	bonus uniquement
Pertes de points de vie augmentées	0 · 0	0 · 0	absent
Réussite supplémentaire pour esquiver ou parer	1 · 4.5	0 · 0	bonus uniquement
Effet qualitatif	3 · 4.5	0 · 0	bonus uniquement

5.3.3. Paradigme par tier

Tier	Bonus après prix max.	Contrepartie attendue	Coût habituel
T0	2	0 %	1.5
T1	3	0 %	3
T2	4	20 %	3.5
T3	6	35 %	4.5
T4	9	45 %	6
T5	12	40 %	6
T6	15	35 %	10

5.3.4. Profils à vérifier en priorité

Type	Objet	Cible	T.	+	–	Prix	Diagnostic
Finition	Habillage mimétique	Selon type	T2	1.8	–3.2	0.7	lecture partielle

5.3.5. Clauses à interpréter manuellement

Ces clauses ne reçoivent aucune valeur inventée. Cette liste permet de compléter progressivement les poids ou les règles de lecture.

Type	Objet	Cible	T.	Clause non chiffrée
Finition	Habillage mimétique	Selon type	T2	Choisissez un terrain lors de la création de l'armure (forêt
Finition	Habillage mimétique	Selon type	T2	roche
Finition	Habillage mimétique	Selon type	T2	neige
Finition	Habillage mimétique	Selon type	T2	marais etc...). Tant que vous évoluez dans ce terrain

5.3.6. Toutes les évaluations

Type	Objet	Cible	T.	+	–	Net	1. après prix	Diagnostic
Matériau	Bois	Arme	T0	1.6	–0.6	1.1	1.6	cohérent
Matériau	Bois	Armure/Bouclier	T0	1.4	–2.1	–0.6	1.4	cohérent
Matériau	Cuir	Arme	T0	0.7	–2	–1.3	0.7	cohérent
Matériau	Cuir	Armure/Bouclier	T0	1.4	–1.5	–0.1	1.4	cohérent
Matériau	Acier	Arme	T0	0.6	–0	0.6	0	cohérent
Matériau	Acier	Armure/Bouclier	T0	0.6	–0	0.6	0	cohérent
Matériau	Bronze	Arme	T0	0	–1.6	–1.6	0	cohérent
Matériau	Bronze	Armure/Bouclier	T0	0	–2.1	–2.1	0	cohérent
Matériau	Écaille	Arme	T1	1.5	–0	1.5	1.5	cohérent
Matériau	Écaille	Armure/Bouclier	T1	1.4	–3.2	–1.8	1.4	cohérent
Matériau	Plumalithe	Arme	T1	1.6	–1.3	0.3	1.6	cohérent
Matériau	Plumalithe	Armure/Bouclier	T1	1.6	–0.8	0.8	1.6	cohérent
Matériau	Critririium	Arme	T2	1.3	–1.1	0.2	1.3	cohérent
Matériau	Critririium	Armure/Bouclier	T2	1.3	–1.5	–0.2	1.3	cohérent
Matériau	Sylvium	Arme	T2	0.6	–1	–0.5	0.6	cohérent
Matériau	Sylvium	Armure/Bouclier	T2	1.7	–1.8	–0.1	1.7	cohérent
Matériau	Fer	Arme	T2	1	–0.6	0.5	1	cohérent

Type	Objet	Cible	T.	+	-	Net	1. après prix	Diagnostic
Matériau	Fer	Armure/Bouclier	T2	1.4	-1.5	-0.1	1.4	cohérent
Matériau	Criellaine	Arme	T2	1	-0.6	0.4	0.8	cohérent
Matériau	Criellaine	Armure/Bouclier	T2	1.4	-0.6	0.8	1.2	cohérent
Matériau	Admium	Arme	T2	2	-1.3	0.7	2	cohérent
Matériau	Admium	Armure/Bouclier	T2	3.2	-1.3	1.9	3.2	cohérent
Matériau	Mistrim	Arme	T2	1.6	-2	-0.4	1.6	cohérent
Matériau	Mistrim	Armure/Bouclier	T2	1.6	-1.4	0.2	1.6	cohérent
Matériau	Scintilite	Arme	T2	2.6	-1	1.6	2.4	cohérent
Matériau	Scintilite	Armure/Bouclier	T2	2.6	-1.5	1.1	2.4	cohérent
Matériau	Mithril	Arme	T3	4.6	-3.1	1.5	4.6	cohérent
Matériau	Mithril	Armure/Bouclier	T3	5.6	-2.1	3.5	5.6	cohérent
Matériau	Odrinc	Arme	T3	1	-2.1	-1.1	0.8	cohérent
Matériau	Odrinc	Armure/Bouclier	T3	1.4	-2.6	-1.2	1.2	cohérent
Matériau	Herkel	Arme	T3	1.4	-1	0.4	1.4	cohérent
Matériau	Herkel	Armure/Bouclier	T3	1.4	-0.6	0.8	1.4	cohérent
Matériau	Vif Argent	Arme	T3	3	-2	1	2.3	cohérent
Matériau	Vif Argent	Armure/Bouclier	T3	2.9	-1.4	1.5	2.2	cohérent
Matériau	Vistalt	Arme	T3	0.7	-3.2	-2.5	0.7	cohérent
Matériau	Vistalt	Armure/Bouclier	T3	1	-3.2	-2.2	1	cohérent
Matériau	Barylium	Arme	T3	1.4	-2	-0.6	1.2	cohérent
Matériau	Barylium	Armure/Bouclier	T3	1.4	-1.6	-0.2	1.2	cohérent
Matériau	Tiaum	Arme	T3	0	-1.1	-1.1	0	cohérent
Matériau	Tiaum	Armure/Bouclier	T3	0	-3	-3	0	cohérent
Matériau	Cryolithite	Arme	T3	1	-1.2	-0.2	0.8	cohérent
Matériau	Cryolithite	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Aquartz	Arme	T3	1	-3	-2	0.8	cohérent
Matériau	Aquartz	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Nimbusite	Arme	T3	1	-3	-2	0.8	cohérent
Matériau	Nimbusite	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Pulsarine	Arme	T3	1	-1.6	-0.6	0.8	cohérent
Matériau	Pulsarine	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Pyroclaste	Arme	T3	1	-1.6	-0.6	0.8	cohérent
Matériau	Pyroclaste	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Diapyrite	Arme	T3	1	-3	-2	0.8	cohérent
Matériau	Diapyrite	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Terralith	Arme	T3	1	-3.3	-2.3	0.8	cohérent
Matériau	Terralith	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Sylvanite	Arme	T3	1	-1.6	-0.6	0.8	cohérent
Matériau	Sylvanite	Armure/Bouclier	T3	2.8	-4.2	-1.4	2.6	cohérent
Matériau	Nivendium	Arme	T3	4.5	-1.3	3.2	2.9	cohérent
Matériau	Nivendium	Armure/Bouclier	T3	2.8	-1.3	1.5	1.2	cohérent
Matériau	Ombraélite	Arme	T4	1	-2.2	-1.2	1	cohérent
Matériau	Ombraélite	Armure/Bouclier	T4	1.4	-3.5	-2.1	1.4	cohérent
Matériau	Auredium	Arme	T4	1	-2.2	-1.2	1	cohérent
Matériau	Auredium	Armure/Bouclier	T4	1.4	-3.5	-2.1	1.4	cohérent
Matériau	Termentine	Arme	T4	1.5	-2	-0.5	1.1	cohérent
Matériau	Termentine	Armure/Bouclier	T4	2	-1.4	0.6	1.6	cohérent
Matériau	Pyrochite	Arme	T4	4	-3.1	0.9	4	cohérent
Matériau	Pyrochite	Armure/Bouclier	T4	0	-2	-2	0	cohérent
Matériau	Venturis	Arme	T4	4	-2.1	1.9	4	cohérent
Matériau	Venturis	Armure/Bouclier	T4	0	-1	-1	0	cohérent
Matériau	Magozite	Arme	T4	1.5	-1.6	-0.1	1.1	cohérent
Matériau	Magozite	Armure/Bouclier	T4	1.5	-1.6	-0.1	1.1	cohérent
Matériau	Razorite	Arme	T4	4	-6.2	-2.2	3.6	cohérent
Matériau	Razorite	Armure/Bouclier	T4	4.2	-3.2	1	3.7	cohérent
Matériau	Quakeite	Arme	T4	6.2	-4.9	1.3	5.3	cohérent
Matériau	Quakeite	Armure/Bouclier	T4	4.2	-3.8	0.4	3.3	cohérent
Matériau	Thornite	Arme	T4	8.5	-8	0.5	7.2	cohérent
Matériau	Thornite	Armure/Bouclier	T4	4.2	-4.5	-0.3	2.8	cohérent
Matériau	Gripbane	Arme	T4	2	-1.1	0.9	0.6	cohérent

Type	Objet	Cible	T.	+	-	Net	1. après prix	Diagnostic
Matériau	Gripbane	Armure/Bouclier	T4	0	-4.5	-4.5	0	cohérent
Matériau	Polystène	Arme	T4	1.5	-3	-1.5	0.1	cohérent
Matériau	Polystène	Armure/Bouclier	T4	1.5	-3.8	-2.3	0.1	cohérent
Matériau	Zéphryte	Arme	T4	3.8	-2	1.8	3.4	cohérent
Matériau	Zéphryte	Armure/Bouclier	T4	3.8	-1.6	2.2	3.4	cohérent
Finition	Lanière simple	Selon type	T0	1.5	-0.8	0.7	0.8	cohérent
Finition	Affilage	Selon type	T0	1	-0.6	0.5	1	cohérent
Finition	Matériaux ergonomique	Selon type	T0	0.7	-0	0.7	0	cohérent
Finition	Matériaux souples	Selon type	T0	1	-0	1	0.4	cohérent
Finition	Peaufinage	Selon type	T0	1.5	-1.3	0.2	0.8	cohérent
Finition	Renforcement	Selon type	T0	0.6	-0	0.6	0	cohérent
Finition	Évidement structurel	Selon type	T0	0.6	-0.6	0.1	0.4	cohérent
Finition	Porte Malice	Selon type	T1	1.5	-0	1.5	1.5	cohérent
Finition	Fourreau de Fortune	Selon type	T1	1.5	-0	1.5	1.5	cohérent
Finition	Compaction	Selon type	T1	1.1	-0	1.1	0.2	cohérent
Finition	Cure de cohésion	Selon type	T1	1.4	-0	1.4	0.5	cohérent
Finition	Remaniement totale du design	Selon type	T1	1.5	-2.3	-0.8	1.5	cohérent
Finition	Rematriçage	Selon type	T1	1.6	-0	1.6	1.6	cohérent
Finition	Trempage	Selon type	T1	1	-0	1	0.1	cohérent
Finition	Jouet mesquin	Selon type	T1	1.5	-6	-4.5	1.5	cohérent
Finition	Bandouliere à Babioles	Selon type	T1	1.5	-0	1.5	1.5	cohérent
Finition	Brutalité débordante	Selon type	T2	4	-3	1	4	cohérent
Finition	Harnachement simple	Selon type	T2	1.5	-0.6	1	1.3	cohérent
Finition	Abrasage à Chaud	Selon type	T2	1.4	-1.4	0	1.4	cohérent
Finition	Affilage Sangrétique	Selon type	T2	2	-1.3	0.7	1.3	cohérent
Finition	Baiser du Djeien	Selon type	T2	4	-2	2	3.3	cohérent
Finition	Élégant rechargement	Selon type	T2	4	-1.1	2.9	3.3	cohérent
Finition	Laminage Minutieux	Selon type	T2	3.3	-3	0.3	3.3	cohérent
Finition	Incrustation Volcanique	Selon type	T2	4.2	-1	3.1	4	cohérent
Finition	Incrustation d'Aquartz	Selon type	T2	4.2	-1.3	2.9	4	cohérent
Finition	Incrustation de Nimbusite	Selon type	T2	4.2	-2	2.2	4	cohérent
Finition	Lustrage à l'Huile de Léviathan	Selon type	T2	2.8	-1.4	1.4	2.6	cohérent
Finition	Habillage mimétique	Selon type	T2	1.8	-3.2	-1.5	1.1	lecture partielle
Finition	Modification majeure du design	Selon type	T2	1.5	-3.2	-1.7	1.5	cohérent
Finition	Rééquilibrage de Jet	Selon type	T2	1	-2.4	-1.4	1	cohérent
Finition	Rematriçage Runique	Selon type	T2	2.2	-1.6	0.6	2	cohérent
Finition	Sangrification Légère	Selon type	T2	1.5	-2	-0.5	1.3	cohérent
Finition	Sangrivoile	Selon type	T2	0.7	-1.5	-0.8	0.7	cohérent
Finition	Sillage Minutieux	Selon type	T2	1.3	-1.8	-0.5	0.6	cohérent
Finition	Cervisage à Froid	Selon type	T2	4.7	-2.8	1.9	4	cohérent
Finition	Foisons de fourreaux	Selon type	T2	1.5	-1.5	0	1.5	cohérent
Finition	Ceinture Blindée	Selon type	T2	1	-0.8	0.2	0.3	cohérent
Finition	Baudrier Blindé	Selon type	T2	1	-1.2	-0.1	0.3	cohérent
Finition	Matériaux réutilisés	Selon type	T2	0	-1.1	-1.1	0	cohérent
Finition	Alignement Minutieux	Selon type	T3	5	-2.3	2.8	5	cohérent
Finition	Incrustation de Pyroclaste	Selon type	T3	5.6	-2.8	2.8	5.4	cohérent
Finition	Amincissement par Nimbusite	Selon type	T3	1.8	-3.6	-1.8	1.1	cohérent
Finition	Barbelage Sangrechair	Selon type	T3	2.8	-2.4	0.4	2.8	cohérent
Finition	Dentelage Sangrétique	Selon type	T3	3.6	-1.8	1.8	3.6	cohérent
Finition	Habillage Runique	Selon type	T3	1.4	-1.5	-0.1	1.4	cohérent
Finition	Sublimation Runique	Selon type	T3	3	-2.6	0.4	2.3	cohérent
Finition	Harnachement complexe	Selon type	T3	1	-3.2	-2.2	0.8	cohérent
Finition	Sangrification Profonde	Selon type	T3	3	-4.5	-1.5	2.8	cohérent
Finition	Affûtage Élémentaire	Selon type	T3	2	-1	1	1.8	cohérent
Finition	Glyphe d'Amerture	Selon type	T3	1.4	-3	-1.6	1.2	cohérent
Finition	Résonance Brisemontagne	Selon type	T3	5.6	-2.6	3	5.6	cohérent
Finition	Architecture alvéolaire	Selon type	T3	3.2	-1.1	2.1	3	cohérent
Finition	Violence simpliste	Selon type	T3	5.4	-3	2.4	5.4	cohérent
Finition	Sillage Runique	Selon type	T3	2.6	-2	0.6	2.4	cohérent
Finition	Incrustation de Diapryrite	Selon type	T4	7	-4.2	2.8	7	cohérent

Type	Objet	Cible	T.	+	-	Net	1. après prix	Diagnostic
Finition	Désacration Abjecte	Selon type	T4	5	-5.6	-0.6	5	cohérent
Finition	Assemblage audacieux	Selon type	T4	0	-3.8	-3.8	0	cohérent
Finition	Tarière Sangrifère	Selon type	T4	1	-1.3	-0.3	1	cohérent
Finition	Incrustation élémentaire	Selon type	T4	4	-4	0	4	cohérent
Finition	Fureur d'Aamarosst	Selon type	T4	4.7	-3.2	1.5	4.7	cohérent
Finition	Baiser de Ssjakkradin	Selon type	T4	2.5	-2	0.5	2.5	cohérent
Finition	Aurification Empyréenne	Selon type	T4	2.8	-2.8	0	2.8	cohérent
Finition	Avilissement Pervers	Selon type	T4	2.8	-5.4	-2.6	2.8	cohérent
Finition	Sillage Briséchine	Selon type	T4	3.6	-3	0.6	3.6	cohérent

5.4. Artisanat — Plan de bataille

Cette page ne formule aucune recommandation manuelle. Chaque signal est calculé à partir des mentions détectées ; il mesure la disponibilité des options, pas leur puissance numérique.

5.4.1. Abondance et polyvalence

AXES OFFENSIFS ABONDANTS

Élémentaire gén. (14), Physique gén. (10), Feu (6), Foudre (2)

nombre de mentions de dégâts

DÉFENSES ABONDANTES

Physique gén. (10), Feu (8), Vent (8), Glace (7)

nombre de mentions de résistance

ÉLÉMENTS POLYVALENTS

Physique gén. (10), Feu (6), Élémentaire gén. (3), Vent (2)

minimum commun entre dégâts et résistance

ACCÈS DISPONIBLES

Élémentaire gén. (3), Feu (1), Glace (1), Foudre (1)

nombre de mentions donnant accès à l'élément

5.4.2. Concentration par métier

DÉGÂTS

Alchimie (23), Forge (11)

leader : 55 % du total

RÉSISTANCES

Forge (44), Alchimie (35)

leader : 51 % du total

ACCÈS

Brasserie (8), Pièges (3)

leader : 73 % du total

DIVERSITÉ

Alchimie (16), Forge (15)

nombre d'éléments distincts par métier

5.4.3. Fenêtres de disponibilité

PIC OFFENSIF

Tier 3

13 mentions de dégâts

PIC DÉFENSIF

Tier 3

35 mentions de résistance

5.4.4. Couverture asymétrique

SANS RÉSISTANCE DÉTECTÉE

Neutre, Pur

éléments présents en dégâts seulement

SANS DÉGÂTS DÉTECTÉS

Céleste, Abyssal, Perçant, Contondant

éléments présents en résistance seulement

5.4.5. Sélection d'équipement

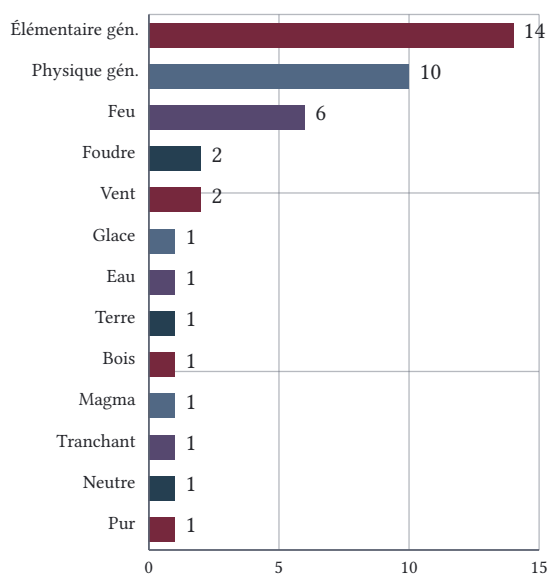
PROTECTION PAR TORQUE

Bouclier léger

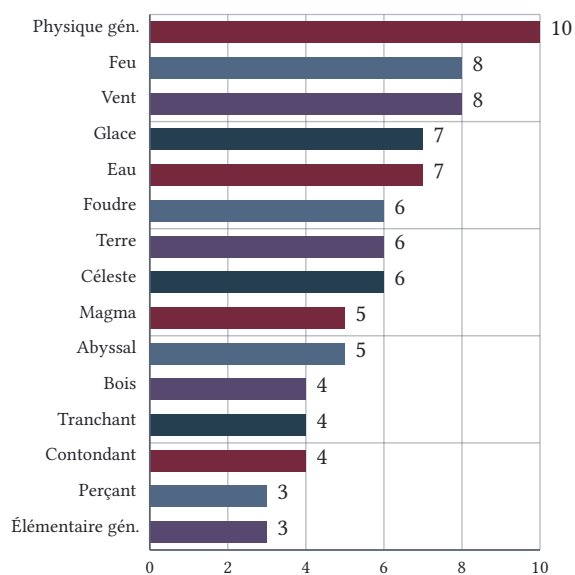
1 protection / torque - 2 protection pour 2 torque

5.5. Artisanat — Éléments représentés

Mentions dans les dégâts



Mentions dans les résistances



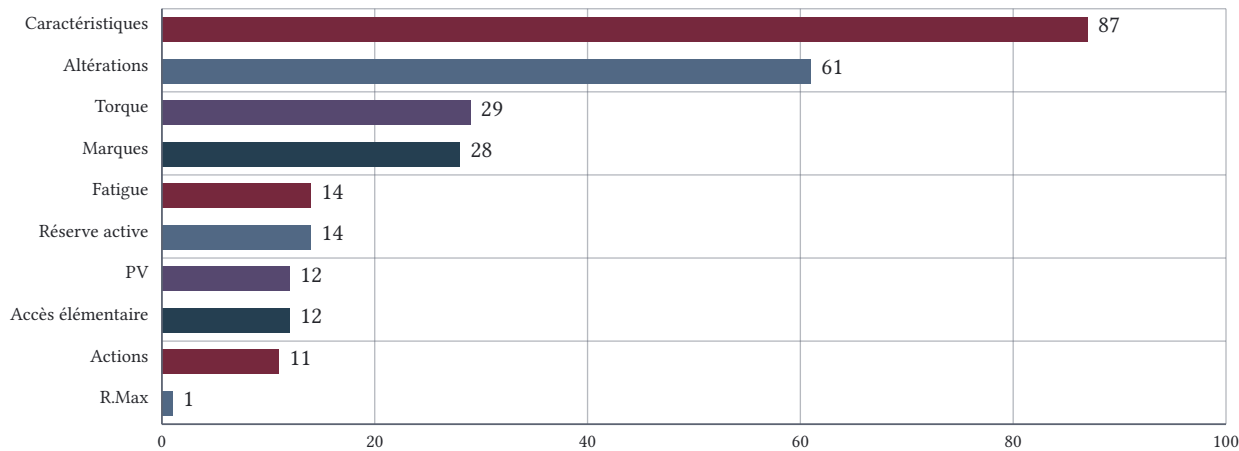
5.5.1. Matrice fonctionnelle

Élément	Dégâts	Résistance	Accès	Autre
Feu	6	8	1	1
Glace	1	7	1	2
Foudre	2	6	1	1
Eau	1	7	1	1
Vent	2	8	1	1
Terre	1	6	1	1
Bois	1	4	1	1
Magma	1	5	1	1
Céleste	0	6	0	1
Abyssal	0	5	0	1
Tranchant	1	4	0	2
Perçant	0	3	0	2
Contondant	0	4	0	1
Physique gén.	10	10	0	1
Élémentaire gén.	14	3	3	4
Neutre	1	0	0	0
Pur	1	0	0	0

5.6. Artisanat — Effets et contraintes

Les familles ci-dessous sont détectées dans les textes d’effet; R.Max, Torque et Accès élémentaire proviennent de leurs macros structurées dans tous les champs. Les moyennes de coût, niveau, toxicité et Finitions utilisent uniquement les lignes où le champ correspondant est présent. Le breakpoint est le tier dont l’augmentation par rapport au tier précédent est la plus forte.

5.6.1. Volume par famille d’effet



5.6.2. Contraintes moyennes et breakpoints

Famille	N	Début	Pic	Rupture	Coût	Niv.	Tox.	Finitions
Actions	11	T0	T4 (6)	T4 (+4)	3	6.1	3	—
Fatigue	14	T0	T4 (5)	T4 (+4)	2.9	5.5	2.2	—
Caractéristiques	87	T0	T3 (32)	T3 (+22)	2.7	6.7	1.2	2.2
PV	12	T0	T4 (6)	T4 (+5)	2.8	6.9	1.8	2
R.Max	1	T4	T4 (1)	T4 (+1)	—	9	—	—
Torque	29	T0	T2 (7)	T2 (+1)	1.8	5.6	1.8	—
Accès élémentaire	12	T1	T3 (5)	T1 (+2)	2.8	4.8	2	2
Altérations	61	T0	T3 (19)	T2 (+7)	2.5	4.7	2.1	1.5
Marques	28	T0	T3 (10)	T3 (+7)	1.9	5.5	2.7	2
Réserve active	14	T0	T4 (7)	T4 (+5)	3.6	4	1.3	2.4

COÛT MAX. MOYEN Réserve active · 3.6 maximum calculé entre familles	NIVEAU MAX. MOYEN R.Max · 9 maximum calculé entre familles	TOXICITÉ MAX. MOYENNE Actions · 3 maximum calculé entre familles	FINITIONS MOY. MAX. Réserve active · 2.4 maximum calculé entre familles
--	---	---	--

5.6.3. Répartition par métier

Famille	ALC	BRA	FOR	RES	PIE
Actions	4	0	0	1	6
Fatigue	12	0	1	1	0
Caractéristiques	41	0	0	46	0
PV	7	3	2	0	0
R.Max	0	0	0	0	1
Torque	4	0	0	1	24
Accès élémentaire	0	8	1	0	3
Altérations	26	2	0	30	3
Marques	23	0	1	0	4
Réserve active	0	0	0	14	0

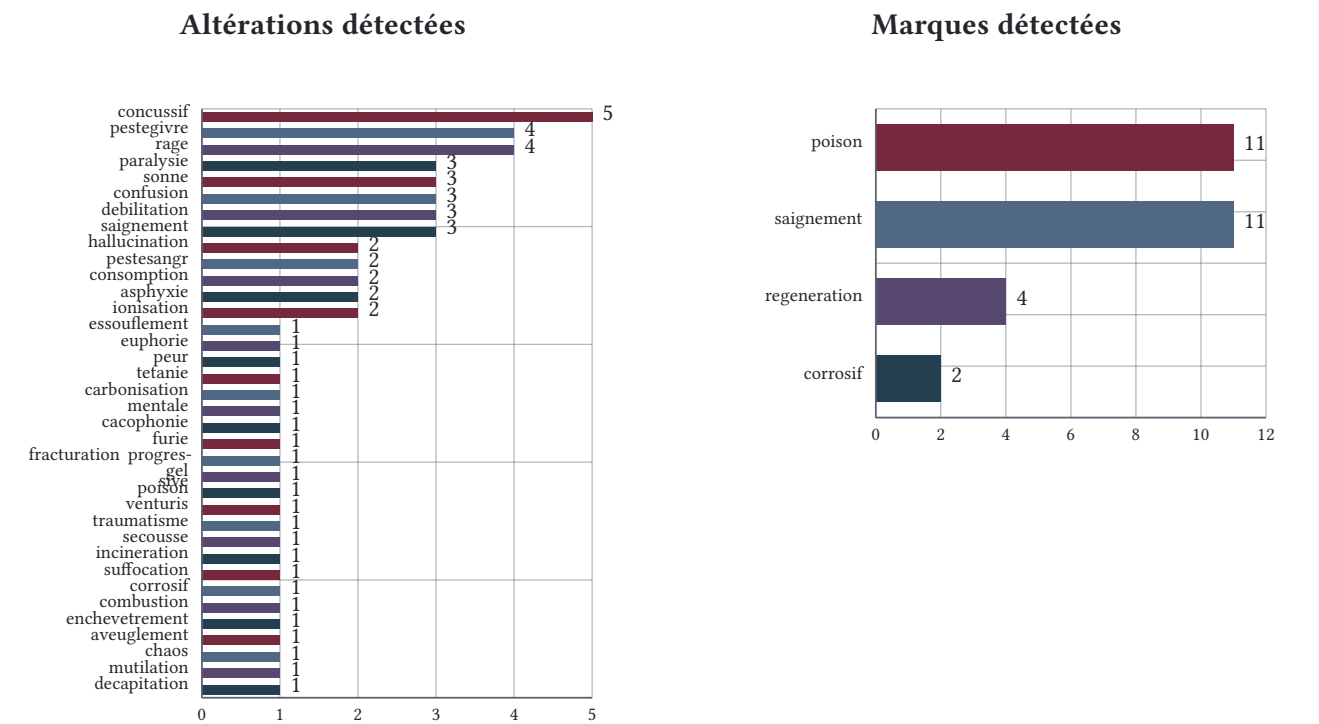
5.6.4. Étendue des contraintes

Famille	Coût min-max	Niv. min-max	Tox. min-max	Finitions min-max
Actions	2-5 (5)	3-8 (11)	2-4 (5)	—
Fatigue	1-9 (14)	1-9 (14)	0-4 (13)	—
Caractéristiques	1-5 (87)	3-13 (41)	0-5 (87)	1-3 (46)
PV	0-9 (12)	4-12 (8)	0-4 (9)	1-3 (3)
R.Max	—	9-9 (1)	—	—
Torque	1-4 (5)	3-7 (29)	1-3 (5)	—
Accès élémentaire	2-7 (9)	4-7 (4)	2-2 (8)	2-2 (8)
Altérations	1-5 (58)	2-9 (59)	0-5 (58)	1-2 (2)
Marques	1-4 (24)	1-9 (27)	0-6 (23)	2-2 (1)
Réserve active	2-6 (14)	3-5 (6)	0-4 (14)	1-3 (8)

5.6.5. Contraintes moyennes par tier

Tier	N	Coût moy.	Niv. moy.	Tox. moy.	Finitions moy.
T0	25	1.7	3.6	0.8	1
T1	46	1.7	4.5	1.6	1
T2	48	2.3	5.1	1.7	1.9
T3	78	2.7	6.4	2	2.1
T4	72	3.6	6.6	2	2.8

5.6.6. Altérations et marques



5.6.7. Contraintes des altérations les plus fréquentes

Altération	N	Début	Pic	Coût	Niv.	Tox.
concussif	5	T0	T0	2	5.3	1
pestegivre	4	T2	T3	2	6.3	2.5
rage	4	T0	T0	1.5	5	2.8
paralysie	3	T0	T1	2.3	4.3	1.3
sonne	3	T2	T3	2.7	3.3	2.7
confusion	3	T2	T2	2.7	4.3	2.3
debilitation	3	T2	T3	2	5.3	2.3
saignement	3	T0	T0	3.3	3.3	2
hallucination	2	T1	T1	2	3	1.5
pestesangr	2	T3	T3	2	8	2.5
consomption	2	T3	T3	2.5	5	2
asphyxie	2	T0	T0	2	2	0.5

5.6.8. Contraintes des marques

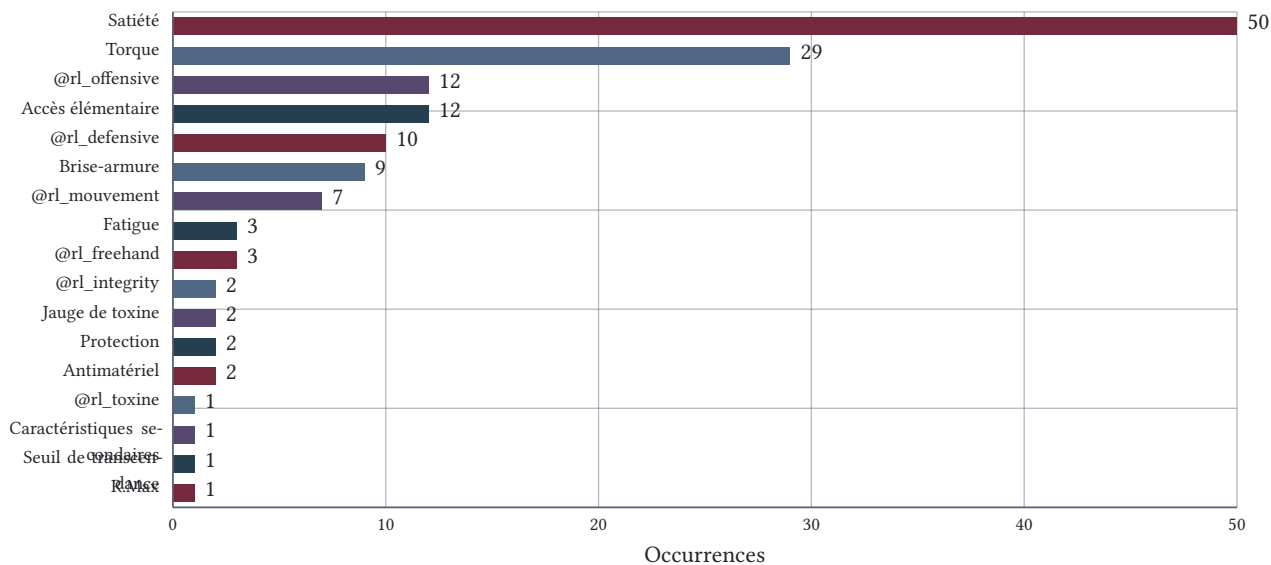
Marque	N	Début	Pic	Coût	Niv.	Tox.
poison	11	T0	T1	1.9	5	3
saignement	11	T1	T3	2.4	6.1	2.5
regeneration	4	T0	T0	1.5	6.8	3
corrosif	2	T1	T1	1	3	1

5.6.9. Progression automatique par tier

Famille	T0	T1	T2	T3	T4
Actions	2	0	1	2	6
Fatigue	1	4	3	1	5
Caractéristiques	4	15	10	32	26
PV	2	2	1	1	6
R.Max	0	0	0	0	1
Torque	6	6	7	6	4
Accès élémentaire	0	2	4	5	1
Altérations	6	9	16	19	11
Marques	2	8	3	10	5
Réserve active	2	0	3	2	7

5.6.10. Références aux règles et caractéristiques

Cette couche est exhaustive: chaque occurrence de @rl_* et @ca_* dans les champs et valeurs analysés est comptée, même lorsqu'aucune heuristique spécifique n'existe encore pour la macro. Les en-têtes-macros sont comptés une fois par entrée, comme les autres variables de données.



Effet	Macro	N	Artisanats	T. min	T. max
Satiété	@rl_satiété	50	Forge, Restauration	0	4
Torque	@ca_torque	29	Alchimie, Pièges, Restauration	0	4
@rl_offensive	@rl_offensive	12	Alchimie, Brasserie, Restauration	2	4
Accès élémentaire	@el_acces	12	Brasserie, Forge, Pièges	1	4
@rl_defensive	@rl_defensive	10	Alchimie, Restauration	1	4
Brise-armure	@rl_arbreak	9	Pièges	0	4
@rl_mouvement	@rl_mouvement	7	Alchimie, Brasserie, Restauration	1	4
Fatigue	@rl_fatigue	3	Alchimie	2	4
@rl_freehand	@rl_freehand	3	Forge	0	3
@rl_integrity	@rl_integrity	2	Forge	2	2
Jauge de toxine	@rl_toxin_jauge	2	Restauration	0	3
Protection	@rl_protection	2	Pièges	1	1
Antimatériel	@rl_am	2	Pièges	3	4
@rl_toxine	@rl_toxine	1	Alchimie	4	4
Caractéristiques secondaires	@ca_secondary	1	Alchimie	4	4
Seuil de transcendance	@rl_transcendence_threshold	1	Restauration	4	4
R.Max	@rl_rmax	1	Pièges	4	4

5.7. Artisanat — Équilibre des armes

ARMES GÉNÉRÉES	DÉGÂTS MAX. MOYENS	DÉGÂTS/ACTION MOYENS	BRISE-ARMURE MOYEN
28	9.6	7.7	2.8

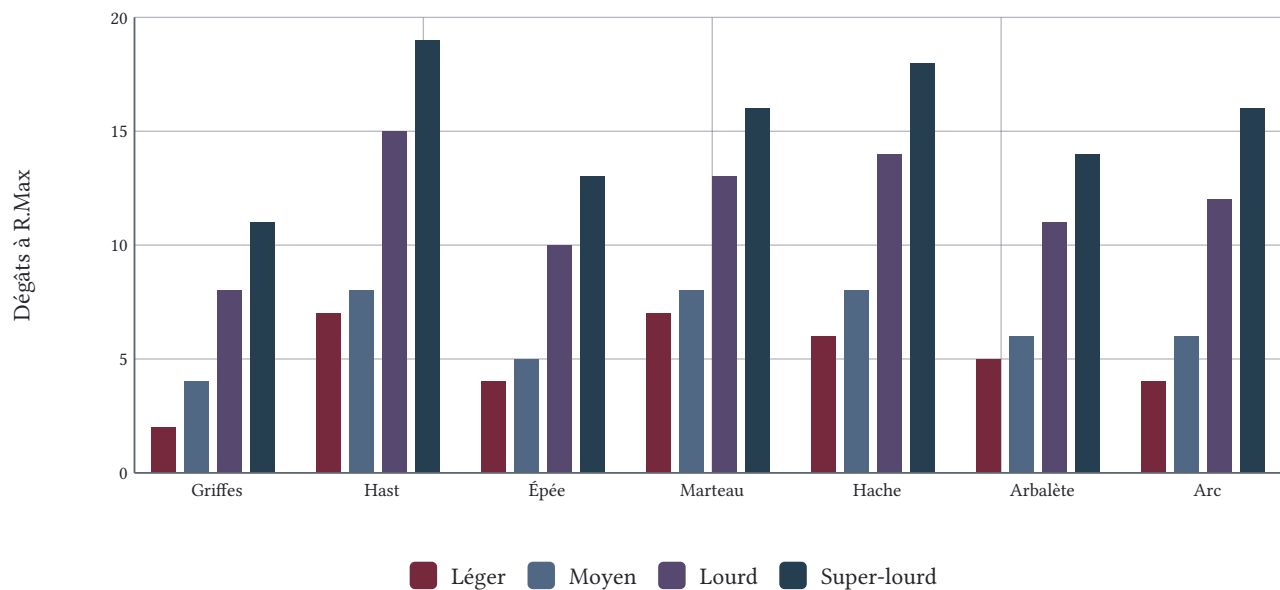
Les dégâts à n réussites valent $\text{Dégâts} + (n - 1) \times \text{Dégâts/réussite}$. Les dégâts maximaux utilisent R.Max; les dégâts par action divisent ce résultat par le coût d'action généré de l'arme.

5.7.1. Dégâts probabilistes sur 2 actions

Chaque dé réussit avec une probabilité de $(\text{Précision naturelle} + \text{modificateur}) / \text{faces}$, soit $(\# \text{natural-precision} + \text{Précision}) / \# \text{precision-die-sides}$. Les espérances ci-dessous utilisent la distribution binomiale exacte et plafonnent les dégâts à R.Max. Pour une arme à 1A, toutes les répartitions possibles du pool entre deux attaques sont comparées à une attaque unique; la meilleure option est affichée. Une arme à 2A conserve nécessairement le pool entier.

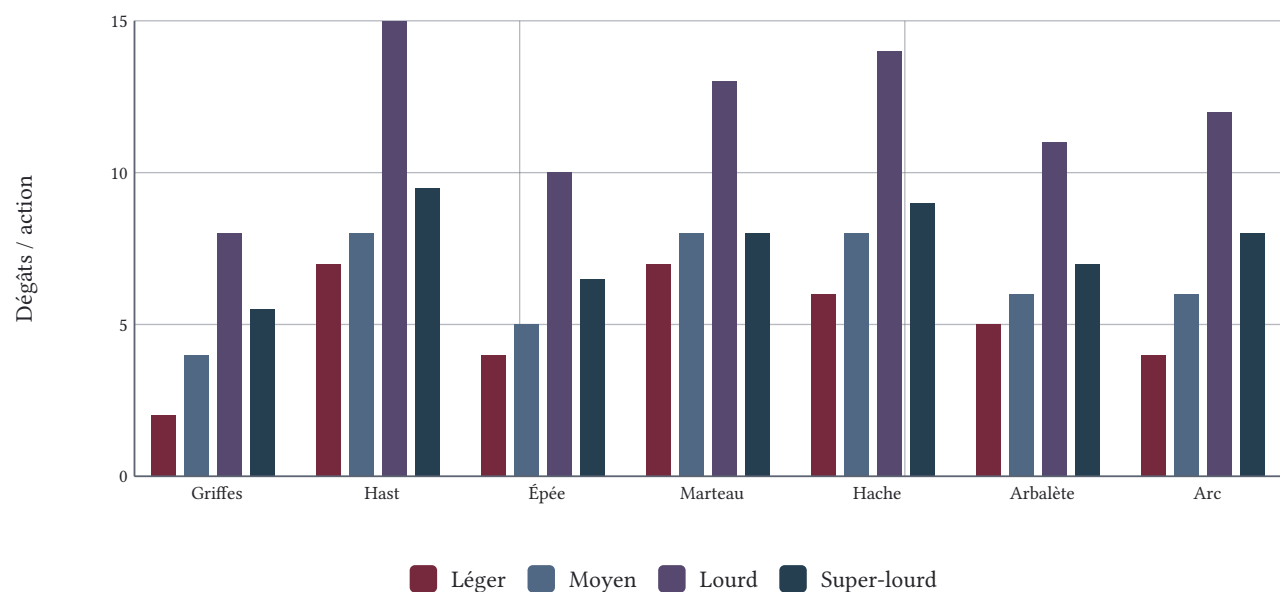
Arme	Préc.	Chance/dé	Faible · 5 dés	Moyen · 8 dés	Total · 14 dés
Griffes · Léger	9	90%	3.98 2+3 dés	4 4+4 dés	4 7+7 dés
Griffes · Moyen	8	80%	7.39 2+3 dés	7.94 4+4 dés	8 7+7 dés
Griffes · Lourd	8	80%	11.9 2+3 dés	15.16 4+4 dés	15.98 7+7 dés
Griffes · Super-lourd	7	70%	10.41 5 dés	10.96 8 dés	11 14 dés
Hast · Léger	9	90%	7.1 1+4 dés	12.4 4+4 dés	13.99 7+7 dés
Hast · Moyen	8	80%	10.05 2+3 dés	14.75 4+4 dés	15.97 7+7 dés
Hast · Lourd	8	80%	14.2 1+4 dés	23.6 4+4 dés	29.69 7+7 dés
Hast · Super-lourd	7	70%	15.66 5 dés	18.65 8 dés	19 14 dés
Épée · Léger	9	90%	6.49 2+3 dés	7.89 4+4 dés	8 7+7 dés
Épée · Moyen	8	80%	8.93 2+3 dés	9.88 4+4 dés	10 7+7 dés
Épée · Lourd	8	80%	13.95 2+3 dés	18.74 4+4 dés	19.97 7+7 dés
Épée · Super-lourd	7	70%	12.21 5 dés	12.95 8 dés	13 14 dés
Marteau · Léger	7	70%	11.03 2+3 dés	13.06 4+4 dés	13.93 7+7 dés
Marteau · Moyen	6	60%	12.67 2+3 dés	14.98 4+4 dés	15.9 7+7 dés
Marteau · Lourd	6	60%	16.1 2+3 dés	21.42 4+4 dés	25.29 7+7 dés
Marteau · Super-lourd	5	50%	13 5 dés	15.25 8 dés	15.97 14 dés
Hache · Léger	8	80%	7.9 2+3 dés	10.39 4+4 dés	11.92 7+7 dés
Hache · Moyen	7	70%	10.77 2+3 dés	14.21 4+4 dés	15.87 7+7 dés
Hache · Lourd	7	70%	14.27 2+3 dés	20.77 4+4 dés	27.05 7+7 dés
Hache · Super-lourd	6	60%	13.67 5 dés	17.07 8 dés	17.98 14 dés
Arbalète · Léger	8	80%	7.9 2+3 dés	9.57 4+4 dés	9.99 7+7 dés
Arbalète · Moyen	7	70%	10.08 2+3 dés	11.6 4+4 dés	11.98 7+7 dés
Arbalète · Lourd	7	70%	14.27 2+3 dés	19.33 4+4 dés	21.8 7+7 dés
Arbalète · Super-lourd	6	60%	12.32 5 dés	13.76 8 dés	14 14 dés
Arc · Léger	9	90%	4.5 1+4 dés	7.2 4+4 dés	7.99 7+7 dés
Arc · Moyen	8	80%	8 2+3 dés	11.16 4+4 dés	11.98 7+7 dés
Arc · Lourd	8	80%	12 1+4 dés	19.2 4+4 dés	23.77 7+7 dés
Arc · Super-lourd	7	70%	13.33 5 dés	15.72 8 dés	16 14 dés

5.7.2. Dégâts maximaux par forme et poids



Forme	Léger	Moyen	Lourd	Super-lourd
Griffes	2	4	8	11
Hast	7	8	15	19
Épée	4	5	10	13
Marteau	7	8	13	16
Hache	6	8	14	18
Arbalète	5	6	11	14
Arc	4	6	12	16

5.7.3. Dégâts maximaux par action

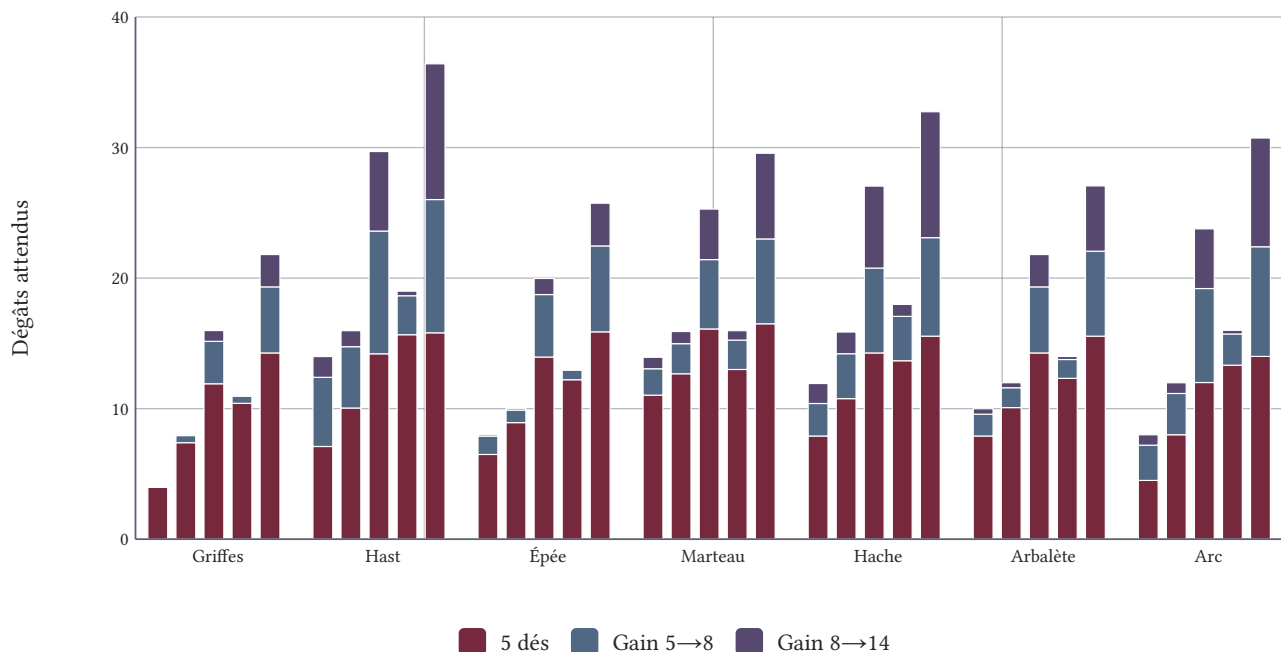


Forme	Léger	Moyen	Lourd	Super-lourd
Griffes	2	4	8	5.5
Hast	7	8	15	9.5
Épée	4	5	10	6.5
Marteau	7	8	13	8
Hache	6	8	14	9
Arbalète	5	6	11	7
Arc	4	6	12	8

5.7.4. Dégâts attendus à 5, 8 et 14 dés — 2 actions

Pour chaque forme, les quatre premières barres (léger, moyen, lourd et super-lourd) utilisent le budget normal de deux actions. La cinquième, **Super-lourd (4 actions)**, est une comparaison hypothétique limitée à ce graphique: elle effectue exactement deux attaques de 2A et répartit le pool de dés entre elles de la manière la plus favorable. L'empilement est cumulatif: le premier segment donne les dégâts à 5 dés, puis les gains supplémentaires jusqu'à 8 et 14 dés. Le sommet est donc l'espérance réelle à 14 dés.

Ordre des barres : Léger (2 actions) · Moyen (2 actions) · Lourd (2 actions) · Super-lourd (2 actions) · Super-lourd (4 actions, 2 attaques)



5.7.5. Plan de bataille — Sélection des armes sur 2 actions

FAIBLE ENGAGEMENT

Marteau · Lourd

16.1 dégâts à 5 dés

ENGAGEMENT TOTAL

Hast · Lourd

29.69 dégâts à 14 dés

DESTRUCTION D'ARMURE

Hache · Super-lourd

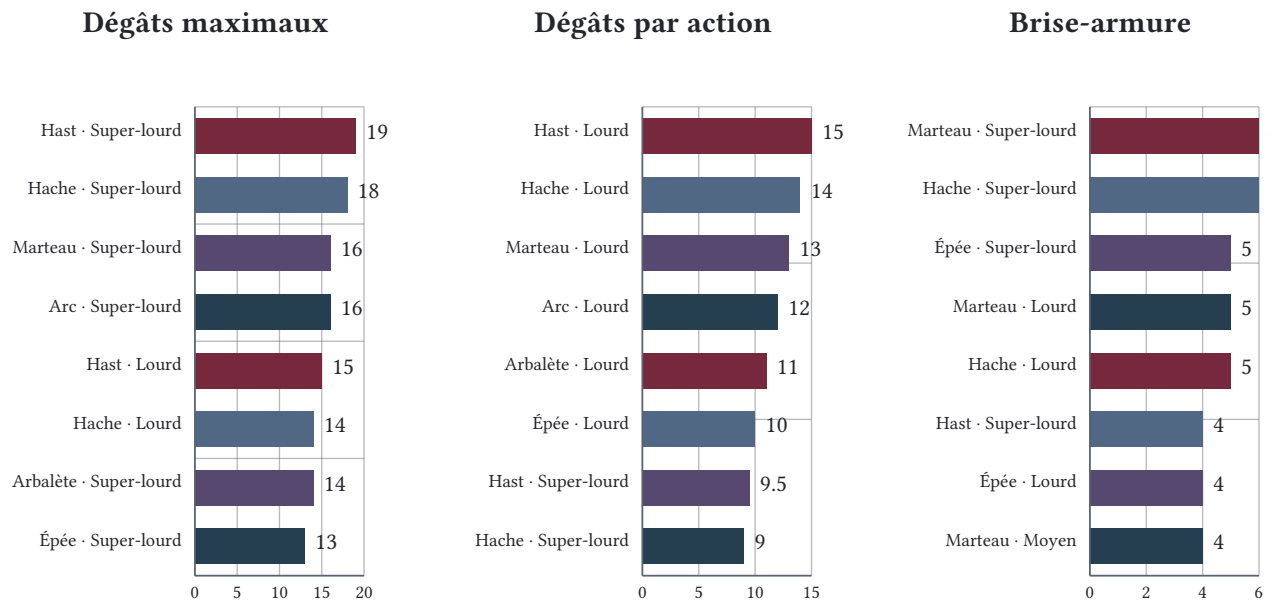
5.45 armure contre P10 à 8 dés

MEILLEURE MONTÉE EN PUISSANCE

Hast · Lourd

+15.49 dégâts entre 5 et 14 dés

5.7.6. Classements offensifs



5.7.7. Tableau d'équilibrage — Espérances sur 2 actions

Arme	Dég.	+	R.Max	Dég. max	Brise	Actions	Dég./A	E-5 d	E-8 d	E-14 d
Griffes · Léger	2	+0	3	2	0	1A	2	3.98	4	4
Griffes · Moyen	3	+1	2	4	1	1A	4	7.39	7.94	8
Griffes · Lourd	4	+2	3	8	2	1A	8	11.9	15.16	15.98
Griffes · Super-lourd	5	+3	3	11	3	2A	5.5	10.41	10.96	11
Hast · Léger	1	+2	4	7	1	1A	7	7.1	12.4	13.99
Hast · Moyen	2	+3	3	8	2	1A	8	10.05	14.75	15.97
Hast · Lourd	3	+4	4	15	3	1A	15	14.2	23.6	29.69
Hast · Super-lourd	4	+5	4	19	4	2A	9.5	15.66	18.65	19
Épée · Léger	2	+1	3	4	2	1A	4	6.49	7.89	8
Épée · Moyen	3	+2	2	5	3	1A	5	8.93	9.88	10
Épée · Lourd	4	+3	3	10	4	1A	10	13.95	18.74	19.97
Épée · Super-lourd	5	+4	3	13	5	2A	6.5	12.21	12.95	13
Marteau · Léger	5	+1	3	7	3	1A	7	11.03	13.06	13.93
Marteau · Moyen	6	+2	2	8	4	1A	8	12.67	14.98	15.9
Marteau · Lourd	7	+3	3	13	5	1A	13	16.1	21.42	25.29
Marteau · Super-lourd	8	+4	3	16	6	2A	8	13	15.25	15.97
Hache · Léger	3	+1	4	6	3	1A	6	7.9	10.39	11.92
Hache · Moyen	4	+2	3	8	4	1A	8	10.77	14.21	15.87
Hache · Lourd	5	+3	4	14	5	1A	14	14.27	20.77	27.05
Hache · Super-lourd	6	+4	4	18	6	2A	9	13.67	17.07	17.98
Arbalète · Léger	3	+1	3	5	0	1A	5	7.9	9.57	9.99
Arbalète · Moyen	4	+2	2	6	1	1A	6	10.08	11.6	11.98
Arbalète · Lourd	5	+3	3	11	2	1A	11	14.27	19.33	21.8
Arbalète · Super-lourd	6	+4	3	14	3	2A	7	12.32	13.76	14
Arc · Léger	1	+1	4	4	0	1A	4	4.5	7.2	7.99
Arc · Moyen	2	+2	3	6	1	1A	6	8	11.16	11.98
Arc · Lourd	3	+3	4	12	2	1A	12	12	19.2	23.77
Arc · Super-lourd	4	+4	4	16	3	2A	8	13.33	15.72	16

5.7.8. Courbes de dégâts par réussite

Arme	1 réuss.	2 réuss.	3 réuss.	4 réuss.
Griffes · Léger	2	2	2	(CAPPED)
Griffes · Moyen	3	4	(CAPPED)	(CAPPED)
Griffes · Lourd	4	6	8	(CAPPED)
Griffes · Super-lourd	5	8	11	(CAPPED)
Hast · Léger	1	3	5	7

Arme	1 réuss.	2 réuss.	3 réuss.	4 réuss.
Hast · Moyen	2	5	8	(CAPPED)
Hast · Lourd	3	7	11	15
Hast · Super-lourd	4	9	14	19
Épée · Léger	2	3	4	(CAPPED)
Épée · Moyen	3	5	(CAPPED)	(CAPPED)
Épée · Lourd	4	7	10	(CAPPED)
Épée · Super-lourd	5	9	13	(CAPPED)
Marteau · Léger	5	6	7	(CAPPED)
Marteau · Moyen	6	8	(CAPPED)	(CAPPED)
Marteau · Lourd	7	10	13	(CAPPED)
Marteau · Super-lourd	8	12	16	(CAPPED)
Hache · Léger	3	4	5	6
Hache · Moyen	4	6	8	(CAPPED)
Hache · Lourd	5	8	11	14
Hache · Super-lourd	6	10	14	18
Arbalète · Léger	3	4	5	(CAPPED)
Arbalète · Moyen	4	6	(CAPPED)	(CAPPED)
Arbalète · Lourd	5	8	11	(CAPPED)
Arbalète · Super-lourd	6	10	14	(CAPPED)
Arc · Léger	1	2	3	4
Arc · Moyen	2	4	6	(CAPPED)
Arc · Lourd	3	6	9	12
Arc · Super-lourd	4	8	12	16

5.7.9. Sensibilité, corrélations et points de rupture — 2 actions

Cette étude balaie automatiquement les 2352 combinaisons de 7 seuils de base, 12 tailles de pool et 28 armes. Chaque observation conserve les modificateurs propres à l'arme, R.Max et le meilleur partage possible sur 2A.

5.7.9.I. Impact d'un point d'équilibrage

Ces cartes répondent directement à « que coûte ou rapporte un point ? ». Les valeurs sont les variations relatives des dégâts attendus par rapport à l'arme actuelle. Chaque variante recalcule aussi le meilleur partage du pool; un saut peut donc révéler un changement de stratégie, pas seulement un effet arithmétique local.

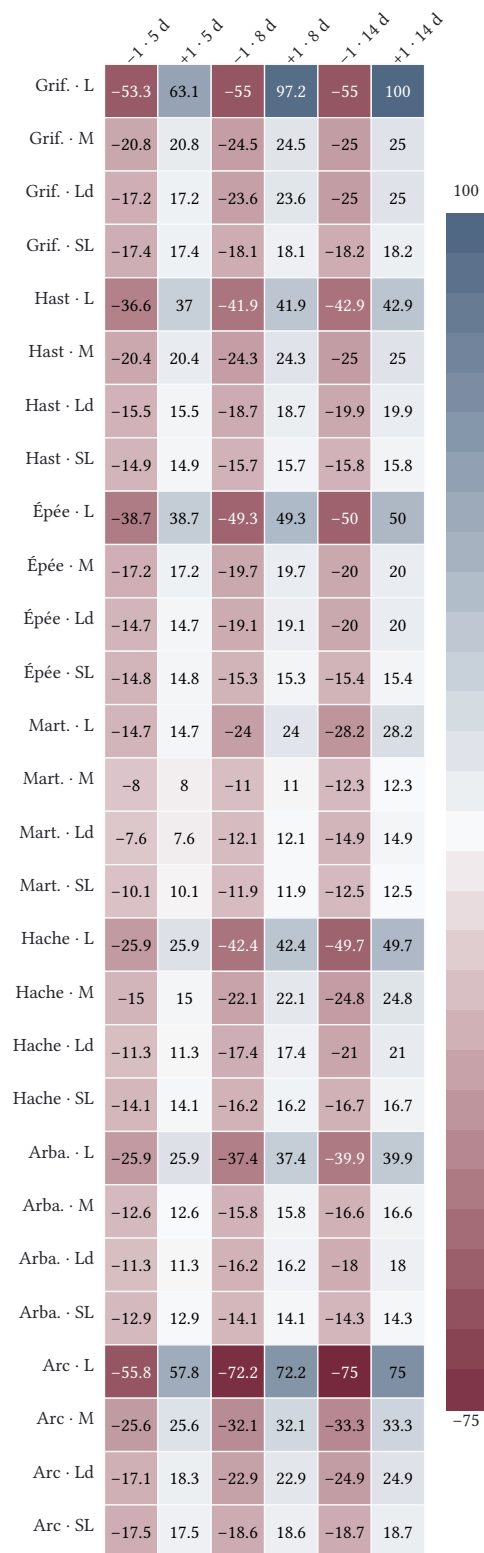
Pool	Préc. -1	Préc. +1	Dég./réuss. -1	Dég./réuss. +1
5	-10.3%	9.3%	-20.2%	20.7%
8	-6.8%	5.1%	-25.4%	26.9%
14	-1.2%	0.4%	-26.9%	28.5%

Conclusion calculée. L'impact moyen absolu d'un point de précision diminue, de 9.8% à 5 dés à 0.8% à 14 dés (-91.7%). Celui d'un point de dégâts par réussite augmente, de 20.5% à 27.7% (35.2%). Cette phrase, ses valeurs et ses verbes sont reconstruits à chaque compilation.

5.7.9.I.a. Précision ± 1 — variation des dégâts (%)



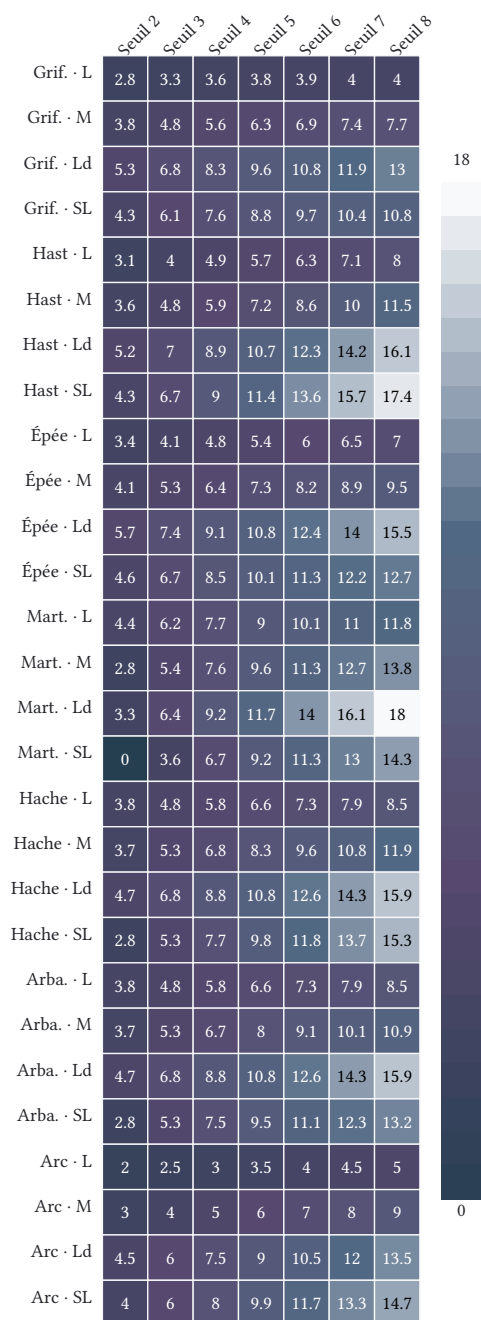
5.7.9.I.b. Dégâts par réussite ± 1 — variation des dégâts (%)



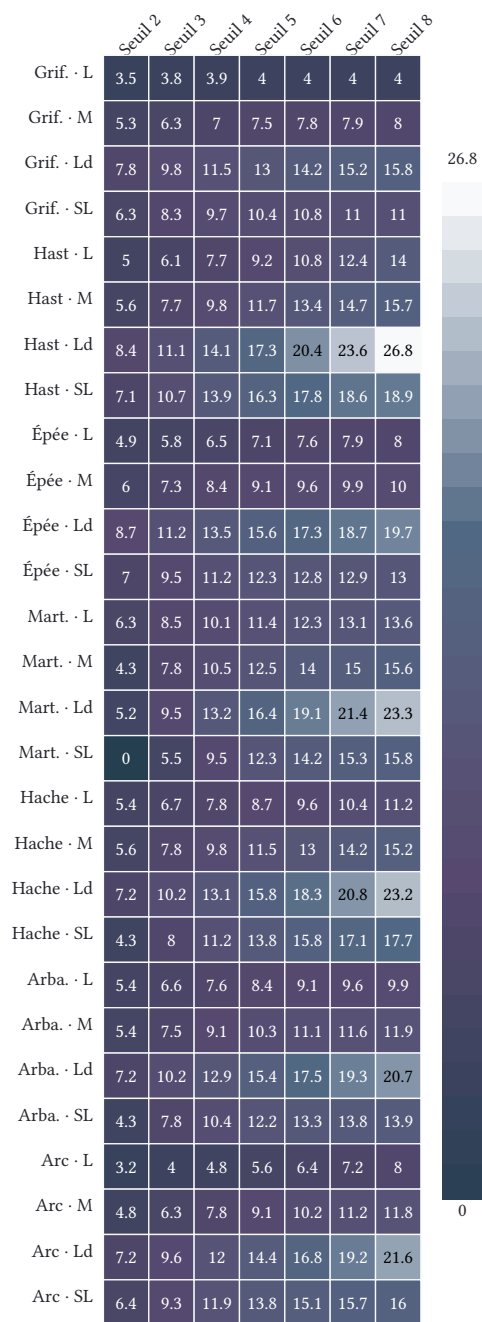
5.7.9.II. Seuil × arme à engagement fixe

Ces cartes conservent chaque arme individuellement et font varier le seuil de base. Elles permettent de voir si une arme reste stable entre les régimes de faible engagement, d'engagement médian et de saturation.

5.7.9.II.a. Espérance à 5 dés



5.7.9.II.b. Espérance à 8 dés



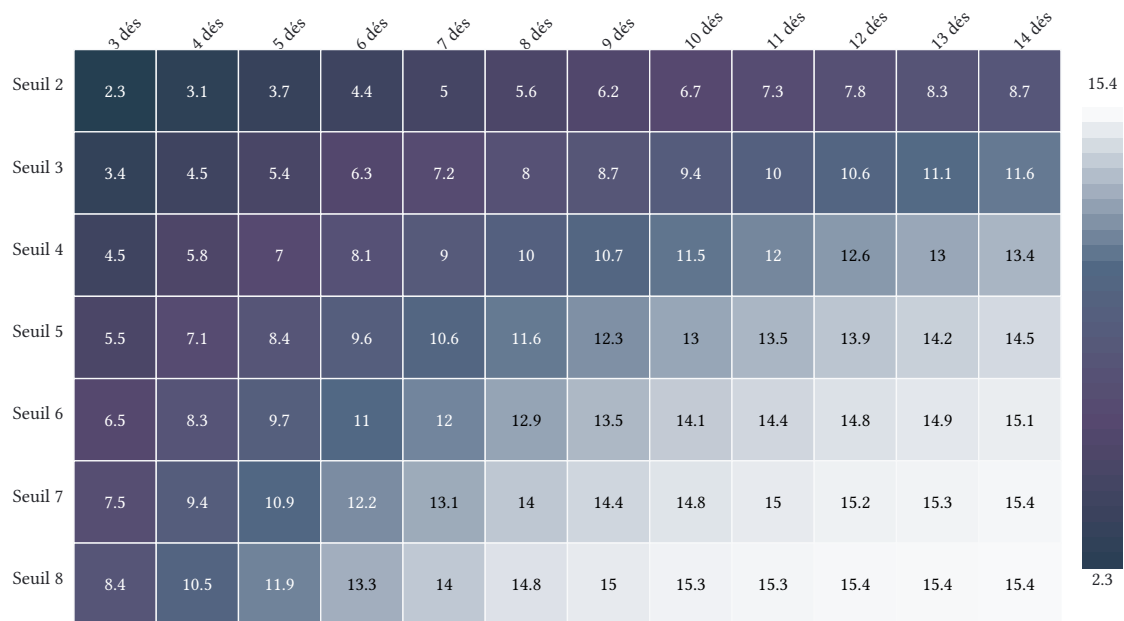
5.7.9.II.c. Espérance à 14 dés

	Seuil 2	Seuil 3	Seuil 4	Seuil 5	Seuil 6	Seuil 7	Seuil 8
Grif. · L	3.9	4	4	4	4	4	4
Grif. · M	6.8	7.5	7.8	8	8	8	8
Grif. · Ld	11.4	13.5	14.8	15.5	15.9	16	16
Grif. · SL	8.8	10.3	10.9	11	11	11	11
Hast · L	8.8	10.8	12.4	13.4	13.8	14	14
Hast · M	9.8	12.4	14.2	15.3	15.8	16	16
Hast · Ld	14.7	19.5	23.6	26.8	28.7	29.7	30
Hast · SL	12.1	16.2	18.1	18.8	19	19	19
Épée · L	6.7	7.4	7.8	7.9	8	8	8
Épée · M	8.2	9.2	9.7	9.9	10	10	10
Épée · Ld	13.5	16.3	18.2	19.3	19.8	20	20
Épée · SL	10.2	12.1	12.8	13	13	13	13
Mart. · L	9	11.2	12.6	13.3	13.8	13.9	14
Mart. · M	6.9	11.2	13.7	15	15.7	15.9	16
Mart. · Ld	8.4	14.5	19	22.1	24.2	25.3	25.8
Mart. · SL	0	8.5	13.1	15.1	15.8	16	16
Hache · L	7.8	9.3	10.4	11.2	11.7	11.9	12
Hache · M	8.6	11.4	13.5	14.8	15.5	15.9	16
Hache · Ld	11.5	16.1	20	23.2	25.6	27	27.8
Hache · SL	7.1	12.4	15.7	17.3	17.9	18	18
Arba. · L	7.6	8.7	9.4	9.8	9.9	10	10
Arba. · M	8	10	11.1	11.7	11.9	12	12
Arba. · Ld	11.3	15.3	18.2	20.2	21.3	21.8	22
Arba. · SL	6.9	11.2	13.1	13.8	14	14	14
Arc · L	5.4	6.4	7.2	7.7	7.9	8	8
Arc · M	7.8	9.6	10.8	11.5	11.9	12	12
Arc · Ld	12.4	16.1	19.2	21.6	23	23.8	24
Arc · SL	10.4	13.7	15.3	15.9	16	16	16



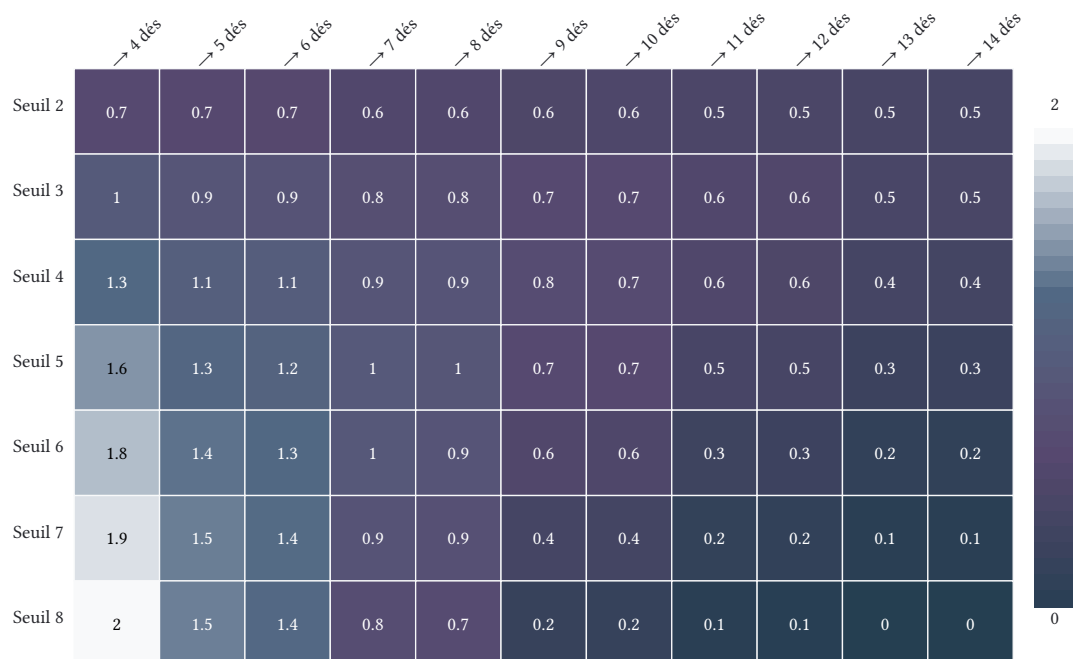
5.7.9.III. Surface de dégâts attendus

Les cellules agrègent la moyenne de toutes les armes. Le seuil indiqué est la valeur naturelle avant application du modificateur de précision de l'arme.



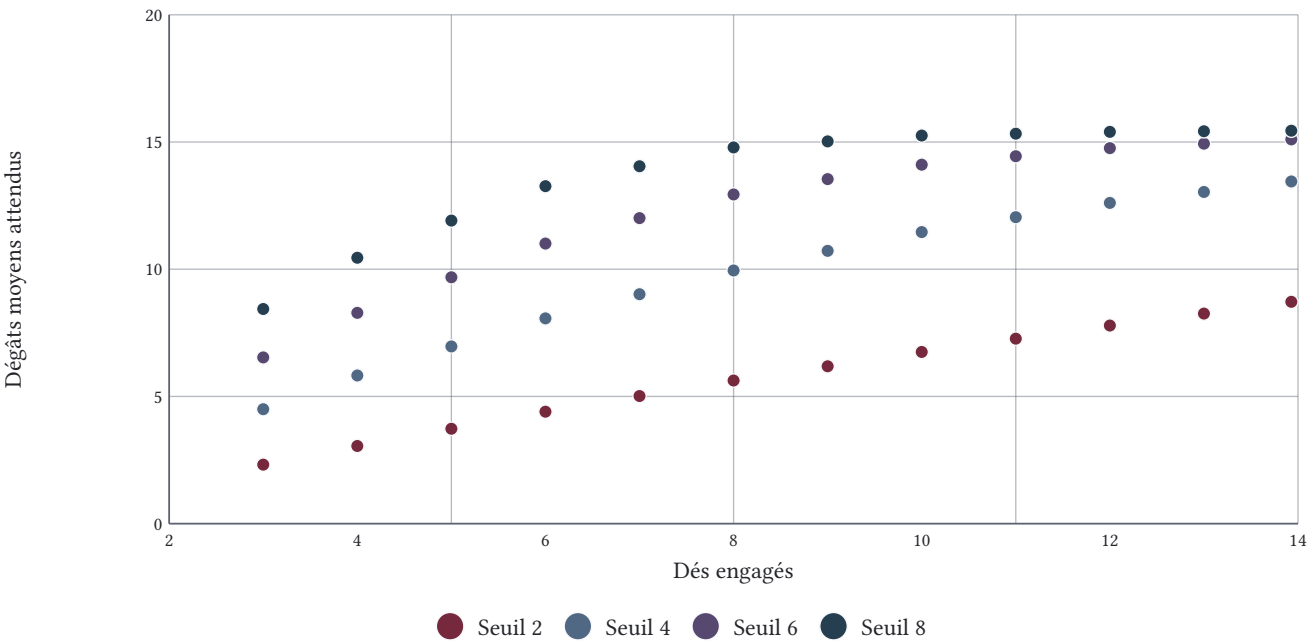
5.7.9.IV. Rendement marginal d'un dé supplémentaire

Chaque cellule mesure $E[\text{dégâts à } n \text{ dés}] - E[\text{dégâts à } n-1 \text{ dés}]$. Les zones sombres signalent les pools où R.Max et la précision ont déjà absorbé l'essentiel du rendement marginal.



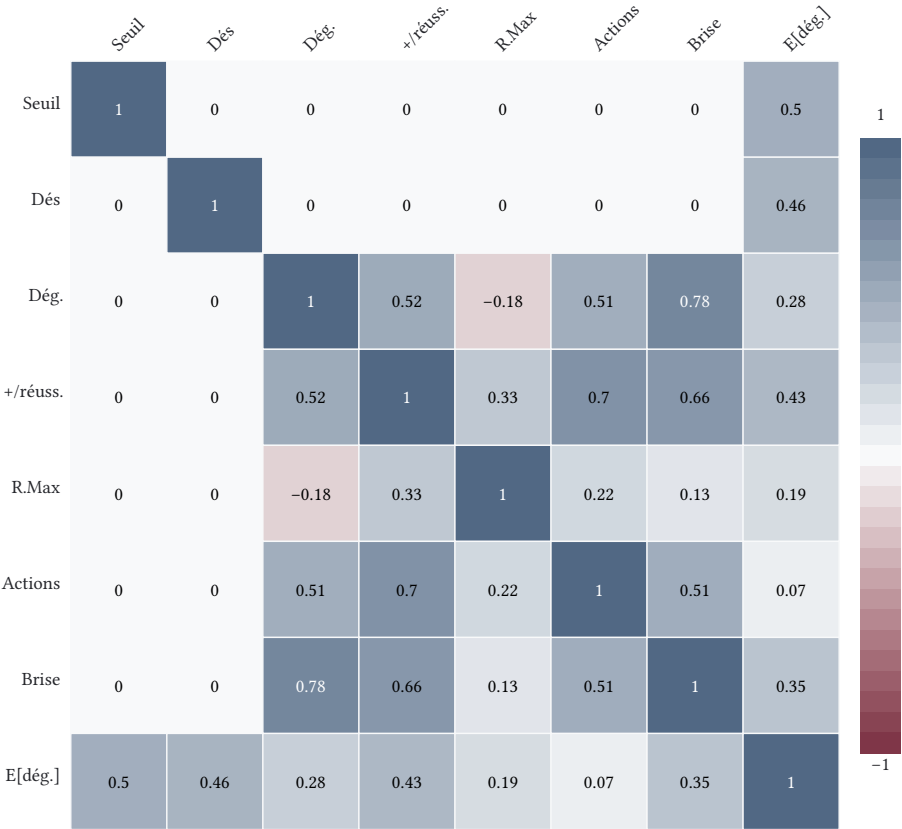
Le gain moyen maximal calculé est de 2.01 dégâts en passant à 4 dés au seuil 8. À l'autre extrême, il tombe à 0.02 en passant à 14 dés au seuil 8.

5.7.9.V. Trajectoires dés × précision



5.7.9.VI. Corrélations globales

La matrice mesure les corrélations de Pearson sur le cube complet. Elle décrit des associations, pas une causalité; les effets non linéaires de R.Max sont détaillés par les cartes et les ruptures.



Variable	Corr. avec E[dég.]	Sens
Seuil	0.499	Positive
Dés	0.461	Positive
+/réuss.	0.433	Positive
Brise	0.353	Positive
Dég.	0.281	Positive
R.Max	0.194	Positive
Actions	0.071	Positive

La relation linéaire la plus forte avec les dégâts attendus est calculée pour **Seuil** ($r = 0.499$). Le classement ci-dessus est entièrement recalculé avec le cube.

5.7.9.VII. Rupture de rendement

Le point de rupture est détecté sans seuil arbitraire: pour chaque courbe, il s'agit du point de plus forte courbure normalisée entre 3 et 14 dés.

Seuil	Rupture médiane	Dég. à rupture	Dég. à 14 dés	Part atteinte
2	8	5.85	8.72	67%
3	8	8.61	11.6	74.3%
4	8	10.44	13.45	77.6%
5	8	11.93	14.53	82.1%
6	8	13.23	15.1	87.6%
7	8	13.89	15.36	90.4%
8	6	14.45	15.44	93.6%

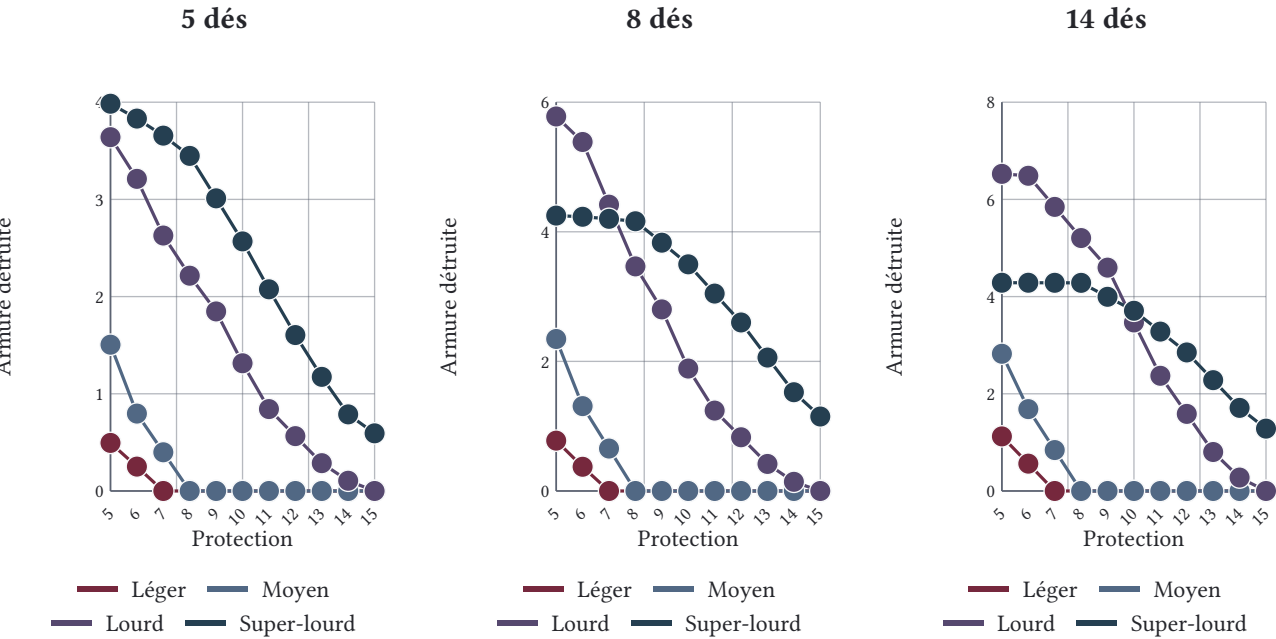
5.7.10. Franchissement et destruction d'armure — 2 actions

Une attaque qui inflige D dégâts contre une protection P détruit $\min(\text{Brise-armure}, \max(0, D - P))$ points d'armure. Les résultats ci-dessous intègrent toute la distribution binomiale. Les armes à 1A testent tous les partages légaux sur 2A et retiennent celui qui maximise la destruction; la protection reste un seuil de référence constant entre les deux attaques.

Pool	Armure détr. P5	Armure détr. P10	Armure détr. P15	Capacité à P10	Rupture médiane
5	2.41	0.97	0.15	28.2%	8
8	3.29	1.35	0.29	34.2%	8
14	3.69	1.79	0.32	38.5%	9

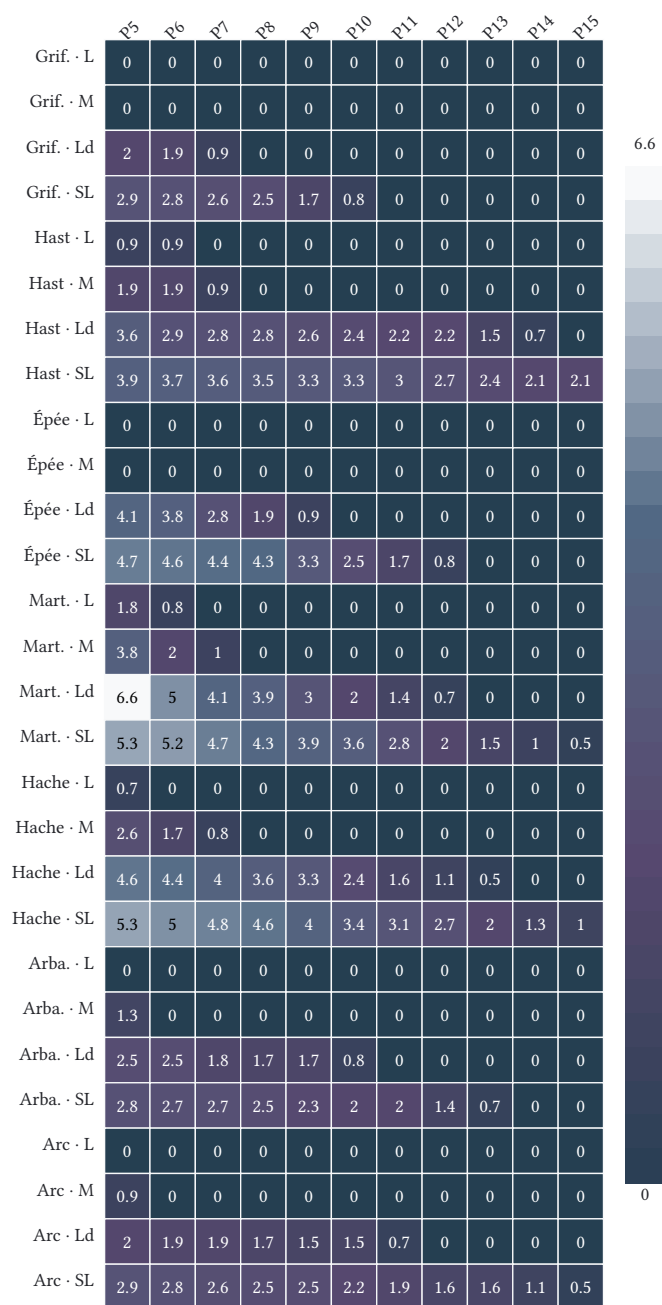
Conclusion calculée. Entre 5 et 14 dés, la destruction moyenne contre P10 passe de 0.97 à 1.79 (84.9%). La rupture médiane se déplace de P8 à P9.

5.7.10.I. Courbes de résistance par poids

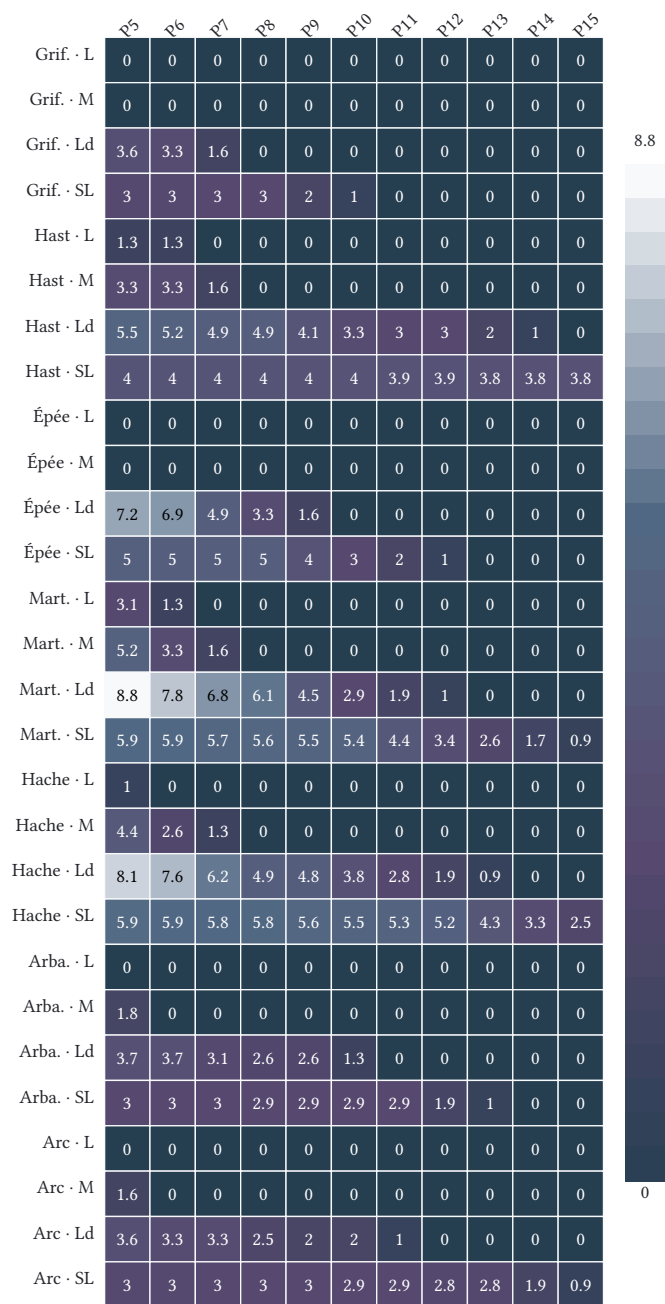


5.7.10.II. Destruction attendue par arme

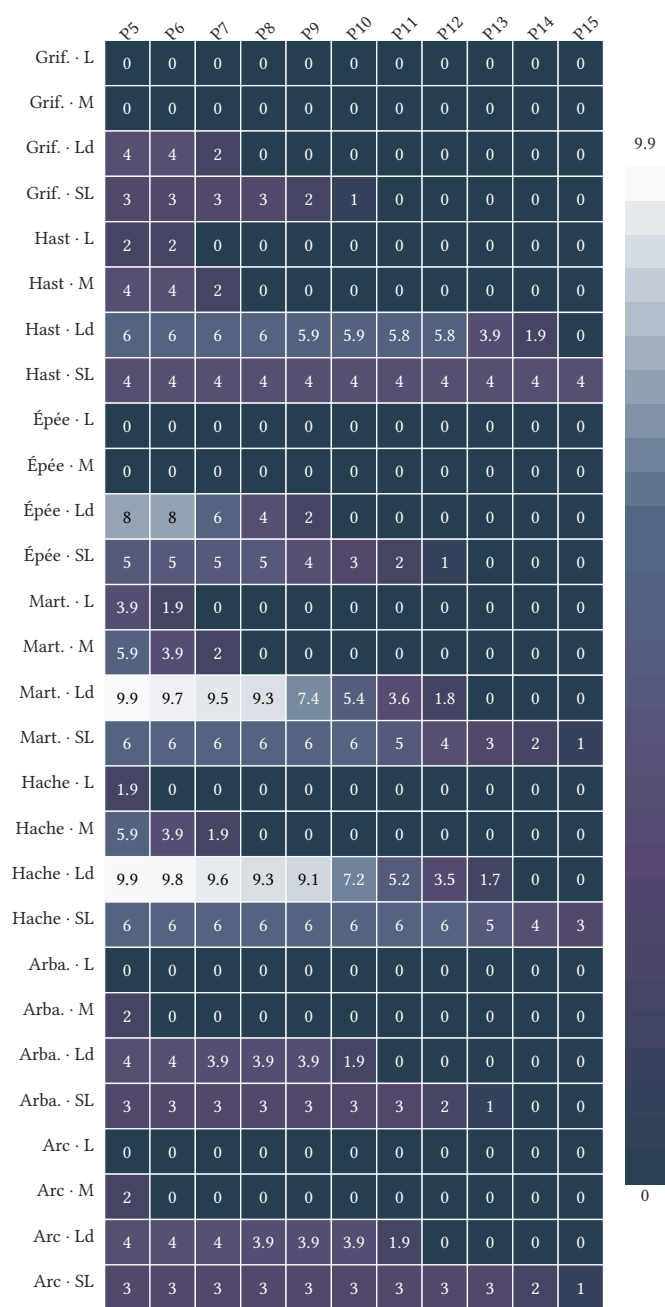
5.7.10.II.a. 5 dés



5.7.10.II.b. 8 dés



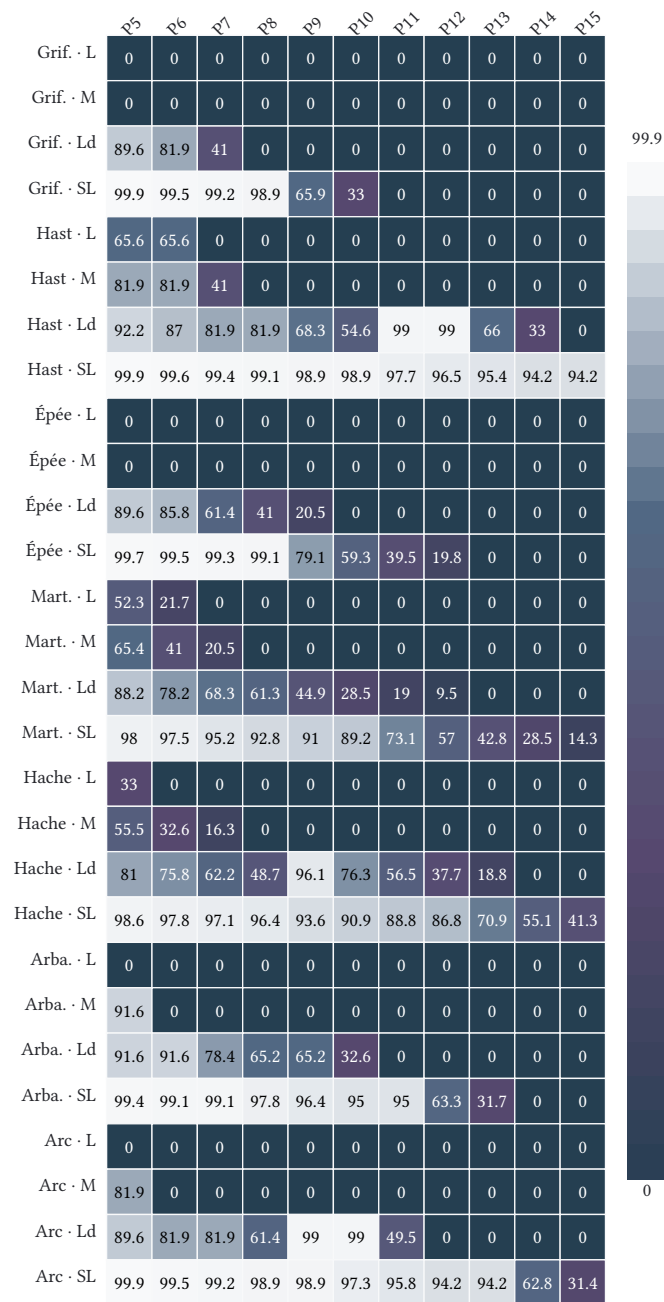
5.7.10.II.c. 14 dés



5.7.10.III. Rendement de la capacité de brise-armure

Cette carte normalise la destruction attendue par la capacité maximale de brise-armure disponible sur les attaques retenues. Elle distingue une grande statistique théorique d'une statistique effectivement exploitable.

5.7.10.III.a. Utilisation à 8 dés (%)



5.7.10.IV. Points de rupture par arme

La rupture est le passage de protection qui provoque la plus forte perte marginale de destruction attendue; aucun seuil de pourcentage n'est imposé.

Arme	5 dés	8 dés	14 dés
Griffes · Léger	Inopérant	Inopérant	Inopérant
Griffes · Moyen	Inopérant	Inopérant	Inopérant
Griffes · Lourd	P7 · -0.94	P7 · -1.64	P7 · -1.99
Griffes · Super-lourd	P10 · -0.84	P10 · -0.99	P10 · -1
Hast · Léger	P7 · -0.92	P7 · -1.31	P7 · -1.99
Hast · Moyen	P7 · -0.94	P7 · -1.64	P7 · -1.99
Hast · Lourd	P14 · -0.74	P13 · -0.99	P13 · -1.93
Hast · Super-lourd	P11 · -0.31	P11 · -0.05	P11 · -0

Arme	5 dés	8 dés	14 dés
Épée · Léger	Inopérant	Inopérant	Inopérant
Épée · Moyen	Inopérant	Inopérant	Inopérant
Épée · Lourd	P7 · -0.99	P7 · -1.95	P7 · -2
Épée · Super-lourd	P9 · -0.97	P9 · -1	P9 · -1
Marteau · Léger	P6 · -0.97	P6 · -1.83	P6 · -1.99
Marteau · Moyen	P6 · -1.78	P6 · -1.95	P6 · -2
Marteau · Lourd	P6 · -1.56	P10 · -1.64	P9 · -1.96
Marteau · Super-lourd	P11 · -0.81	P11 · -0.96	P11 · -1
Hache · Léger	P6 · -0.74	P6 · -0.99	P6 · -1.93
Hache · Moyen	P6 · -0.97	P6 · -1.83	P6 · -1.99
Hache · Lourd	P10 · -0.84	P7 · -1.35	P10 · -1.94
Hache · Super-lourd	P13 · -0.68	P13 · -0.95	P13 · -1
Arbalète · Léger	Inopérant	Inopérant	Inopérant
Arbalète · Moyen	P6 · -1.27	P6 · -1.83	P6 · -1.99
Arbalète · Lourd	P10 · -0.84	P10 · -1.3	P10 · -1.94
Arbalète · Super-lourd	P12 · -0.68	P12 · -0.95	P12 · -1
Arc · Léger	Inopérant	Inopérant	Inopérant
Arc · Moyen	P6 · -0.94	P6 · -1.64	P6 · -1.99
Arc · Lourd	P11 · -0.74	P11 · -0.99	P11 · -1.93
Arc · Super-lourd	P14 · -0.53	P15 · -0.94	P15 · -1

5.8. Classes et origines — Armes et attaques

Les profils structurés sont lus directement depuis #weapon-pill; l'ancien format textuel reste pris en charge pendant la migration. Les caractéristiques symboliques utilisent les valeurs de configuration. Une canalisation compte toutes ses actions et produit une seule attaque: elle ne peut jamais être chaînée dans la fenêtre comparative de deux actions. L'Alchimie de l'Artilleur est volontairement exclue. Les deux tirs du Canon Double ne multiplient pas les dégâts: son emploi simultané applique uniquement le bonus de précision décrit par l'arbre. Les chargeurs Rotatif et Long modifient l'autonomie, pas les dégâts immédiats.

PROFILS RECONNUS	ÉCHECS DE LECTURE	À TRANSFÉRER	RÉFÉRENCE HAUTE
60	0	0	Hast · Loud

5.8.1. Paramètres calculés de l'Artilleur — 1 action

Ce tableau expose les valeurs réellement envoyées au moteur binomial. Impacts indique le nombre d'instances de dégâts: il reste à 1, y compris pour le Canon Double, qui reçoit uniquement son bonus de précision de +4. Les chargeurs sont conservés côte à côte pour vérifier qu'ils ne modifient ni R.Max, ni les actions.

Base	Canon	Chargeur	Dég.	+	R.Max	Préc. +	Préc.	Im- pacts	Actions	Plafond	E·14 d
Standard	Simple	Rotatif	5	+4	5	+0	7	1	1 action	21	37.91
Standard	Simple	Long	5	+4	5	+0	7	1	1 action	21	37.91
Standard	Simple	Unique	6	+4	5	+0	7	1	1 action	22	39.9
Standard	Double	Rotatif	5	+3	4	+4	11	1	1 action	14	28
Standard	Double	Long	5	+3	4	+4	11	1	1 action	14	28
Standard	Double	Unique	6	+3	4	+4	11	1	1 action	15	30
Compact	Simple	Rotatif	4	+4	5	+1	8	1	1 action	20	38.51
Compact	Simple	Long	4	+4	5	+1	8	1	1 action	20	38.51
Compact	Simple	Unique	5	+4	5	+1	8	1	1 action	21	40.51
Compact	Double	Rotatif	4	+3	4	+5	12	1	1 action	13	26
Compact	Double	Long	4	+3	4	+5	12	1	1 action	13	26
Compact	Double	Unique	5	+3	4	+5	12	1	1 action	14	28
Long	Simple	Rotatif	6	+4	5	+0	7	1	1 action	22	39.9
Long	Simple	Long	6	+4	5	+0	7	1	1 action	22	39.9
Long	Simple	Unique	7	+4	5	+0	7	1	1 action	23	41.9
Long	Double	Rotatif	6	+3	4	+4	11	1	1 action	15	30
Long	Double	Long	6	+3	4	+4	11	1	1 action	15	30
Long	Double	Unique	7	+3	4	+4	11	1	1 action	16	32
Loud	Simple	Rotatif	8	+5	5	+0	7	1	1 action	28	50.88
Loud	Simple	Long	8	+5	5	+0	7	1	1 action	28	50.88
Loud	Simple	Unique	9	+5	5	+0	7	1	1 action	29	52.88
Loud	Double	Rotatif	8	+4	4	+4	11	1	1 action	20	40
Loud	Double	Long	8	+4	4	+4	11	1	1 action	20	40
Loud	Double	Unique	9	+4	4	+4	11	1	1 action	21	42

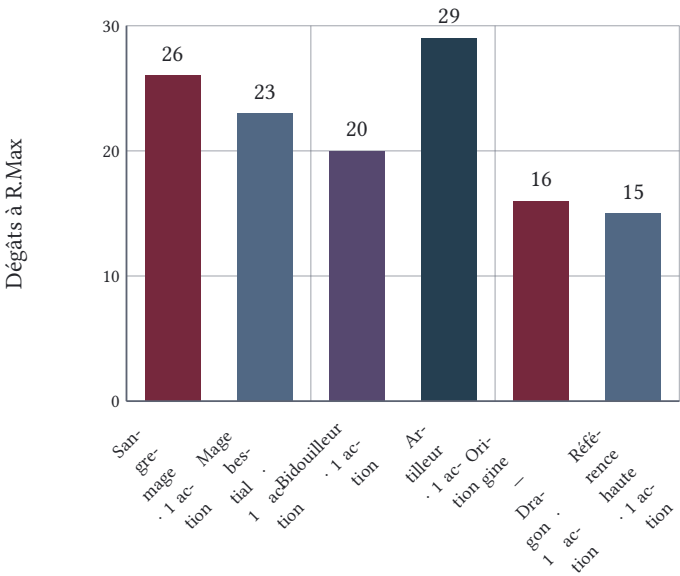
Décomposition de l'espérance à 14 dés sur 2 actions. La colonne E·1 attaque conserve le pool entier sur un seul jet. E retenue applique ensuite le meilleur partage autorisé dans la fenêtre d'actions.

Base	Canon	Chargeur	Dés	Attaques	Imp./att.	Imp. totaux	E·1 attaque	E retenue
Standard	Simple	Rotatif	7+7	2	1	2	20.99	37.91
Standard	Simple	Long	7+7	2	1	2	20.99	37.91
Standard	Simple	Unique	7+7	2	1	2	21.99	39.9
Standard	Double	Rotatif	4+10	2	1	2	14	28
Standard	Double	Long	4+10	2	1	2	14	28
Standard	Double	Unique	4+10	2	1	2	15	30
Compact	Simple	Rotatif	7+7	2	1	2	20	38.51
Compact	Simple	Long	7+7	2	1	2	20	38.51
Compact	Simple	Unique	7+7	2	1	2	21	40.51
Compact	Double	Rotatif	4+10	2	1	2	13	26
Compact	Double	Long	4+10	2	1	2	13	26
Compact	Double	Unique	4+10	2	1	2	14	28
Long	Simple	Rotatif	7+7	2	1	2	21.99	39.9
Long	Simple	Long	7+7	2	1	2	21.99	39.9
Long	Simple	Unique	7+7	2	1	2	22.99	41.9
Long	Double	Rotatif	4+10	2	1	2	15	30

Base	Canon	Chargeur	Dés	Attaques	Imp./att.	Imp. totaux	E-1 attaque	E retenue
Long	Double	Long	4+10	2	1	2	15	30
Long	Double	Unique	4+10	2	1	2	16	32
Lourd	Simple	Rotatif	7+7	2	1	2	27.99	50.88
Lourd	Simple	Long	7+7	2	1	2	27.99	50.88
Lourd	Simple	Unique	7+7	2	1	2	28.99	52.88
Lourd	Double	Rotatif	4+10	2	1	2	20	40
Lourd	Double	Long	4+10	2	1	2	20	40
Lourd	Double	Unique	4+10	2	1	2	21	42

5.8.2. Dégâts maximaux par classe

Le maximum applique la formule $\text{base} + (\text{R.Max} - 1) \times \text{dégâts/réussite}$. Il représente le plafond brut d'un profil ayant atteint son nombre maximal de réussites, avant protection adverse.



SANGREMAGE

26

Ergots de Souffrance · niv. 1 + Ardente Consumption · 1 action

MAGE BESTIAL

23

Aspect du Dragon · niv. 2 + Influx du Léviathan · 1 action

BIDOUILLEUR

20

Per Ignem, Ad Perfectionem · niv. 1 · 1 action

ARTILLEUR

29

Lourd · Canon Simple · Unique · 1 action

ORIGINE — DRAGON

16

Souffle du Dragon · stade 2 · 1 action

RÉFÉRENCE HAUTE

15

Hast · Lourd · 1 action

5.8.3. Dégâts probabilistes sur 2 actions

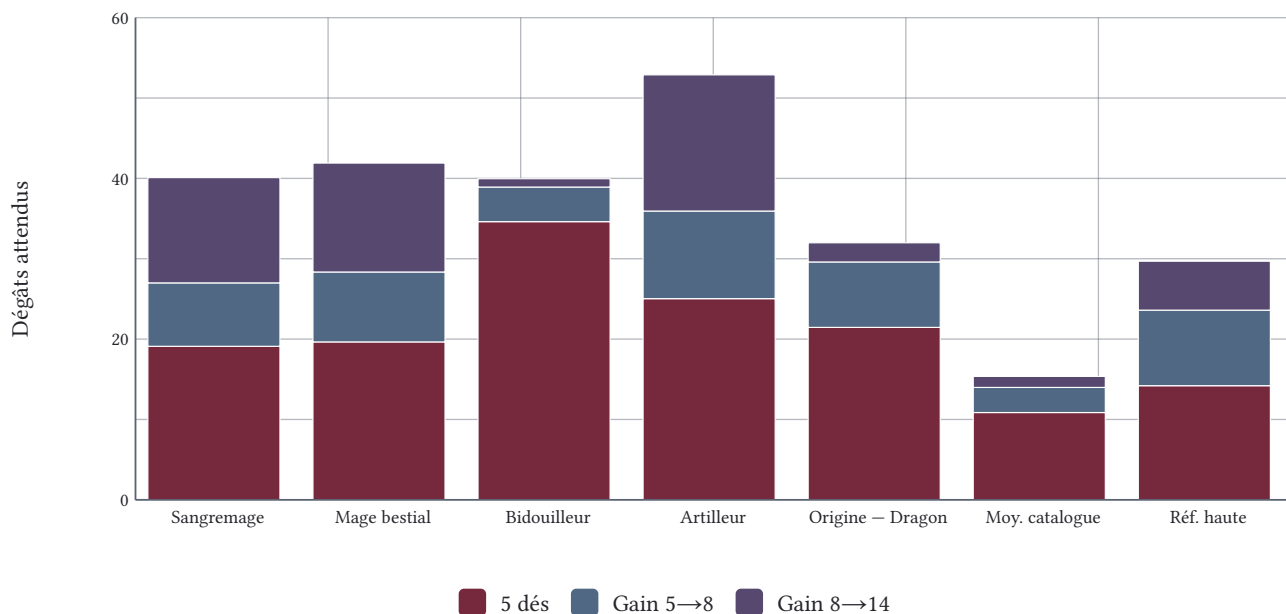
École	Profil	Préc.	B.A.	P.A.	A.M.	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
Sangremage	Conflagration · niv. 1	7	3	0	0	1 action	15.79	19.08	19.96
Sangremage	Ergots de Souffrance · niv. 1	6	3	0	0	1 action	15.55	23.1	32.74
Sangremage	Révélation · niv. 1	7	1	0	0	canalisation de 5 actions	10.99	13.47	14
Sangremage	Révélation · niv. 2	12	2	1	0	canalisation de 6 actions	10	10	10
Sangremage	Révélation · niv. 4	9	5	0	2	canalisation de 8 actions	16.96	17	17
Mage bestial	Aspect du Dragon · niv. 2	7	2	0	0	1 action	16.42	21.12	25.36
Bidouilleur	Magnum Opus · niv. 1	7	5	0	0	1 action	18.03	23.29	25.8
Bidouilleur	Magnum Opus · niv. 2	7	1	2	0	2 actions	5.93	6	6

École	Profil	Préc.	B.A.	P.A.	A.M.	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
Bidouilleur	Magnum Opus · niv. 3	7	8	0	0	2 actions	15.21	15.95	16
Bidouilleur	Per Ignem, Ad Perfectionem · niv. 1	7	3	2	0	1 action	34.62	38.92	39.96
Bidouilleur	Magnum Opus · niv. 4	7	2	0	0	2 actions	8.6	8.97	9
Artilleur	Standard · Canon Simple · Rotatif	7	0	0	0	1 action	15.88	24.38	37.91
Artilleur	Standard · Canon Simple · Long	7	0	0	0	1 action	15.88	24.38	37.91
Artilleur	Standard · Canon Simple · Unique	7	0	0	0	1 action	17.77	26.37	39.9
Artilleur	Standard · Canon Double · Rotatif	11	0	0	0	1 action	19	28	28
Artilleur	Standard · Canon Double · Long	11	0	0	0	1 action	19	28	28
Artilleur	Standard · Canon Double · Unique	11	0	0	0	1 action	21	30	30
Artilleur	Compact · Canon Simple · Rotatif	8	0	0	0	1 action	16	25.6	38.51
Artilleur	Compact · Canon Simple · Long	8	0	0	0	1 action	16	25.6	38.51
Artilleur	Compact · Canon Simple · Unique	8	0	0	0	1 action	17.95	27.6	40.51
Artilleur	Compact · Canon Double · Rotatif	12	0	0	0	1 action	17	26	26
Artilleur	Compact · Canon Double · Long	12	0	0	0	1 action	17	26	26
Artilleur	Compact · Canon Double · Unique	12	0	0	0	1 action	19	28	28
Artilleur	Long · Canon Simple · Rotatif	7	0	0	0	1 action	17.77	26.37	39.9
Artilleur	Long · Canon Simple · Long	7	0	0	0	1 action	17.77	26.37	39.9
Artilleur	Long · Canon Simple · Unique	7	0	0	0	1 action	19.65	28.35	41.9
Artilleur	Long · Canon Double · Rotatif	11	0	0	0	1 action	21	30	30
Artilleur	Long · Canon Double · Long	11	0	0	0	1 action	21	30	30
Artilleur	Long · Canon Double · Unique	11	0	0	0	1 action	23	32	32
Artilleur	Lourd · Canon Simple · Rotatif	7	0	0	0	1 action	23.15	33.95	50.88
Artilleur	Lourd · Canon Simple · Long	7	0	0	0	1 action	23.15	33.95	50.88
Artilleur	Lourd · Canon Simple · Unique	7	0	0	0	1 action	25.03	35.94	52.88
Artilleur	Lourd · Canon Double · Rotatif	11	0	0	0	1 action	28	40	40
Artilleur	Lourd · Canon Double · Long	11	0	0	0	1 action	28	40	40
Artilleur	Lourd · Canon Double · Unique	11	0	0	0	1 action	30	42	42
Origine — Dra- gon	Souffle du Dragon · stade 1	9	1	0	0	1 action	17.48	25.6	27.98
Origine — Dra- gon	Souffle du Dragon · stade 2	9	2	0	0	1 action	21.46	29.6	31.98
Origine — Dra- gon	Souffle du Dragon · stade 3	9	2	0	0	1 action	18.95	24.4	25.99
Sangremage	Conflagration · niv. 1 + Ardente Consumption	7	3	0	0	1 action	17.5	28	38.41
Sangremage	Ergots de Souffrance · niv. 1 + Ardente Consumption	6	3	0	0	1 action	15.55	23.1	37.37
Sangremage	Révélation · niv. 1 + Ardente Consumption	7	1	0	0	canalisation de 5 actions	10.99	15.08	17.92
Sangremage	Révélation · niv. 2 + Ardente Consumption	12	2	1	0	canalisation de 6 actions	14	14	14
Sangremage	Révélation · niv. 4 + Ardente Consumption	9	5	0	2	canalisation de 8 actions	23	24.98	25
Sangremage	Conflagration · niv. 1 + Influx des Tréfons	7	3	0	0	1 action	21.43	25.03	25.96
Sangremage	Ergots de Souffrance · niv. 1 + Influx des Tréfons	6	3	0	0	1 action	20.88	28.94	38.73
Sangremage	Révélation · niv. 1 + Influx des Tréfons	7	1	0	0	canalisation de 5 actions	13.98	16.47	17
Sangremage	Révélation · niv. 2 + Influx des Tréfons	12	2	1	0	canalisation de 6 actions	13	13	13
Sangremage	Révélation · niv. 4 + Influx des Tréfons	9	5	0	2	canalisation de 8 actions	19.96	20	20
Sangremage	Conflagration · niv. 1 + Conflagration	7	3	0	0	1 action	21.27	29.57	33.67
Sangremage	Ergots de Souffrance · niv. 1 + Conflagration	6	3	0	0	1 action	19.1	27	40.09
Sangremage	Révélation · niv. 1 + Conflagration	7	1	0	0	canalisation de 5 actions	12.99	16.57	17.98
Sangremage	Révélation · niv. 2 + Conflagration	12	2	1	0	canalisation de 6 actions	14	14	14
Sangremage	Révélation · niv. 4 + Conflagration	9	5	0	2	canalisation de 8 actions	22.64	23	23
Sangremage	Conflagration · niv. 1 + Révélation	7	3	0	0	1 action	17.5	25.6	29.67
Sangremage	Ergots de Souffrance · niv. 1 + Révélation	6	3	0	0	1 action	15.55	23.1	36.1
Sangremage	Révélation · niv. 1 + Révélation	7	1	0	0	canalisation de 5 actions	10.99	14.57	15.98

École	Profil	Préc.	B.A.	P.A.	A.M.	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
Sangremage	Révélation · niv. 2 + Révélation	12	2	1	0	canalisation de 6 actions	12	12	12
Sangremage	Révélation · niv. 4 + Révélation	9	5	0	2	canalisation de 8 actions	20.64	21	21
Mage bestial	Aspect du Dragon · niv. 2 + Influx du Béhémoth	7	2	0	0	1 action	20.18	25.09	29.36
Mage bestial	Aspect du Dragon · niv. 2 + Influx du Léviathan	7	2	0	0	1 action	19.65	28.35	41.9
Référence	Arme moyenne du catalogue	—	—	—	—	Coûts mixtes	10.86	13.99	15.36
Référence	Meilleure · Hast · Lourd	8	3	1	—	1 action	14.2	23.6	29.69

5.8.4. Dégâts attendus à 5, 8, 14 dés — 2 actions ou canalisation complète

Seul le meilleur profil de chaque classe à 14 dés est conservé, avec la moyenne et la référence haute du catalogue. Chaque barre est cumulative: le premier segment représente 5 dés, puis les segments suivants montrent le gain jusqu'à 8 et 14 dés.



5.8.4.I. Synthèse thermique des meilleurs profils

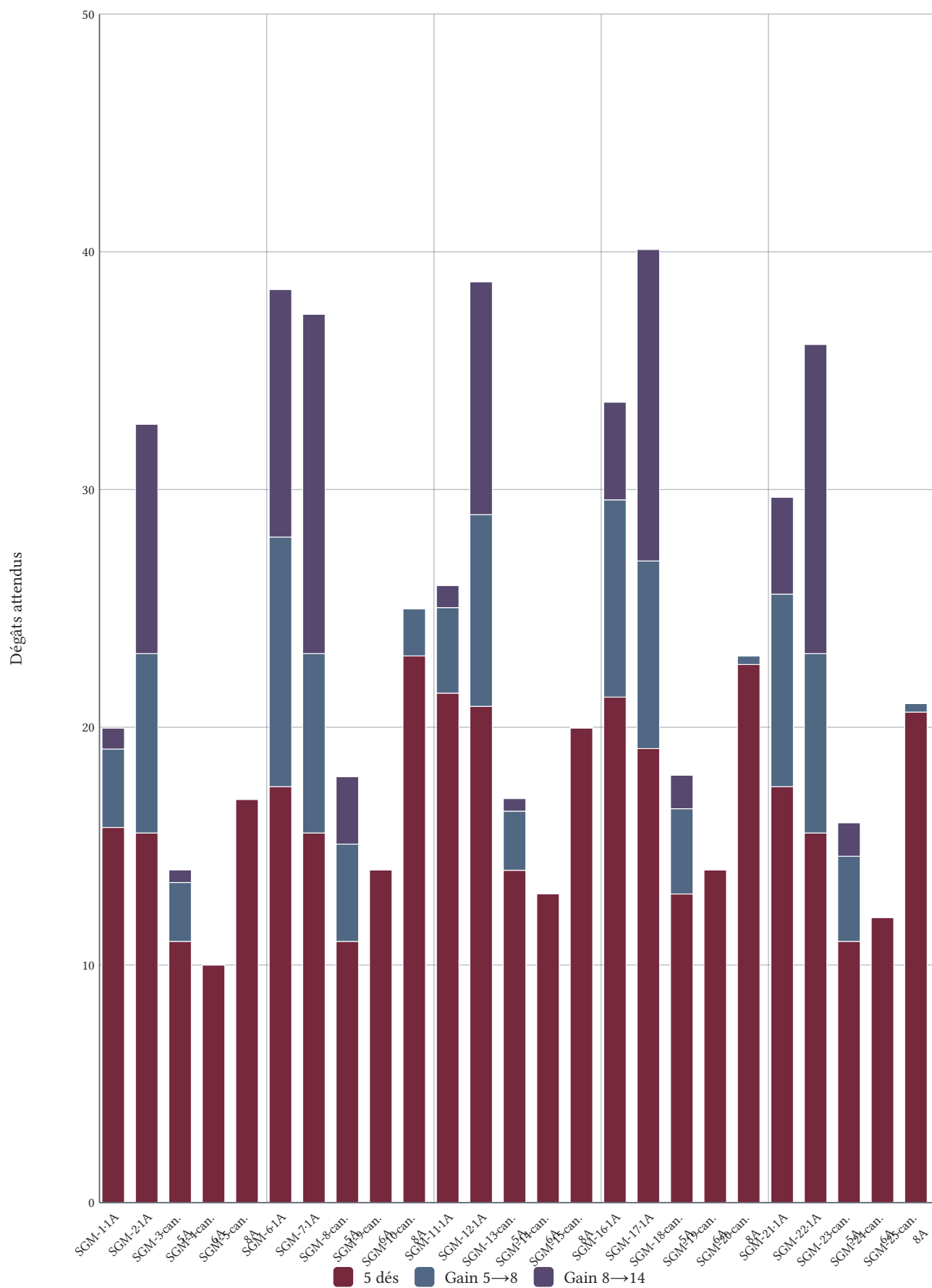
Profil retenu	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
Sangremage · Ergots n1 + Conflag. · 1A	1 action	19.1	27	40.09
Mage bestial · Dragon n2 + Influx du Léviathan · 1A	1 action	19.65	28.35	41.9
Bidouilleur · Per Ignem, Ad Perfectionem n1 · 1A	1 action	34.62	38.92	39.96
Artilleur · Lourd · C. simple · Unique · 1A	1 action	25.03	35.94	52.88
Origine — Dragon · Souffle du Dragon · stade 2 · 1A	1 action	21.46	29.6	31.98
Moyenne du catalogue · 2A	Coûts mixtes	10.86	13.99	15.36
Référence haute · Hast · Lourd · 1A	1 action	14.2	23.6	29.69

5.8.5. Détail de tous les profils offensifs

Les variantes strictement identiques sur le plan offensif sont fusionnées; toutes les attaques et tous les modificateurs qui changent les dégâts, la précision, R. Max, le perce-armure, les actions ou la canalisation restent représentés. Les matrices thermiques donnent les trois valeurs exactes de chaque barre.

5.8.5.I. Sangremage

Code du graphe	Profil complet	Actions
SGM-1-1A	Conflag. n1 · 1A	1 action
SGM-2-1A	Ergots n1 · 1A	1 action
SGM-3-can. 5A	Révé. n1 · can. 5A	canalisation de 5 actions
SGM-4-can. 6A	Révé. n2 · can. 6A	canalisation de 6 actions
SGM-5-can. 8A	Révé. n4 · can. 8A	canalisation de 8 actions
SGM-6-1A	Conflag. n1 + Ardente Consumption · 1A	1 action
SGM-7-1A	Ergots n1 + Ardente Consumption · 1A	1 action
SGM-8-can. 5A	Révé. n1 + Ardente Consumption · can. 5A	canalisation de 5 actions
SGM-9-can. 6A	Révé. n2 + Ardente Consumption · can. 6A	canalisation de 6 actions
SGM-10-can. 8A	Révé. n4 + Ardente Consumption · can. 8A	canalisation de 8 actions
SGM-11-1A	Conflag. n1 + Influx des Tréfons · 1A	1 action
SGM-12-1A	Ergots n1 + Influx des Tréfons · 1A	1 action
SGM-13-can. 5A	Révé. n1 + Influx des Tréfons · can. 5A	canalisation de 5 actions
SGM-14-can. 6A	Révé. n2 + Influx des Tréfons · can. 6A	canalisation de 6 actions
SGM-15-can. 8A	Révé. n4 + Influx des Tréfons · can. 8A	canalisation de 8 actions
SGM-16-1A	Conflag. n1 + Conflag. · 1A	1 action
SGM-17-1A	Ergots n1 + Conflag. · 1A	1 action
SGM-18-can. 5A	Révé. n1 + Conflag. · can. 5A	canalisation de 5 actions
SGM-19-can. 6A	Révé. n2 + Conflag. · can. 6A	canalisation de 6 actions
SGM-20-can. 8A	Révé. n4 + Conflag. · can. 8A	canalisation de 8 actions
SGM-21-1A	Conflag. n1 + Révé. · 1A	1 action
SGM-22-1A	Ergots n1 + Révé. · 1A	1 action
SGM-23-can. 5A	Révé. n1 + Révé. · can. 5A	canalisation de 5 actions
SGM-24-can. 6A	Révé. n2 + Révé. · can. 6A	canalisation de 6 actions
SGM-25-can. 8A	Révé. n4 + Révé. · can. 8A	canalisation de 8 actions

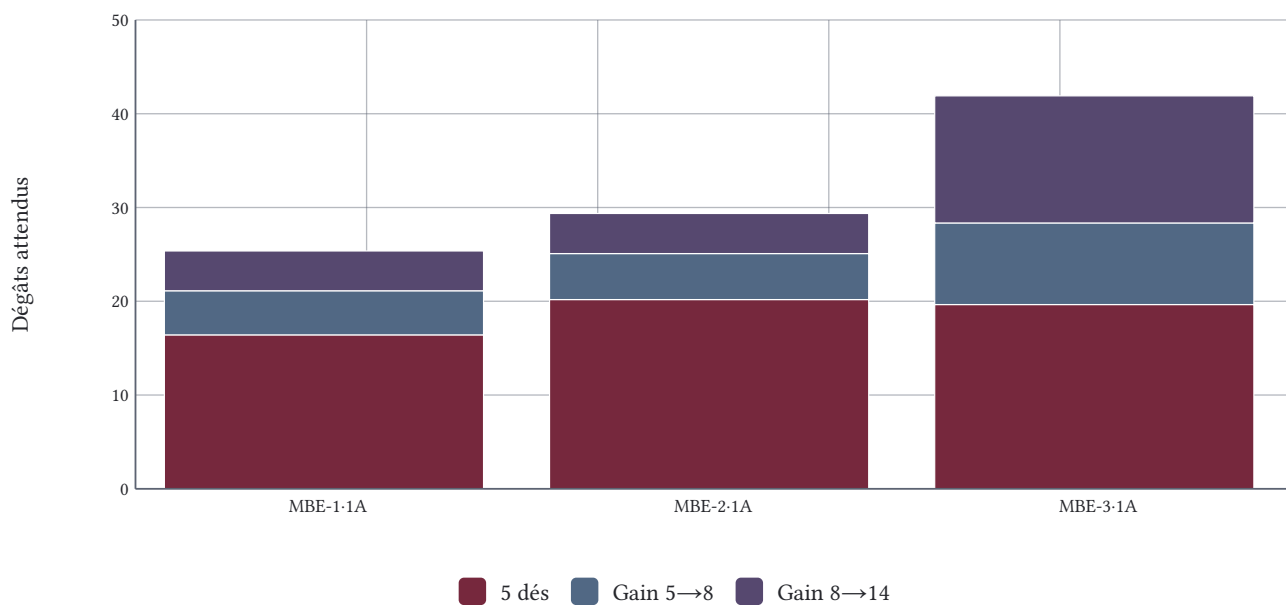


Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
SGM-1-1A – Conflag. n1 · 1A	1 action	15.79	19.08	19.96
SGM-2-1A – Ergots n1 · 1A	1 action	15.55	23.1	32.74

Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
SGM-3-can. 5A — Révél. n1 · can. 5A	canalisation de 5 actions	10.99	13.47	14
SGM-4-can. 6A — Révél. n2 · can. 6A	canalisation de 6 actions	10	10	10
SGM-5-can. 8A — Révél. n4 · can. 8A	canalisation de 8 actions	16.96	17	17
SGM-6-1A — Conflag. n1 + Ardente Consumption · 1A	1 action	17.5	28	38.41
SGM-7-1A — Ergots n1 + Ardente Consumption · 1A	1 action	15.55	23.1	37.37
SGM-8-can. 5A — Révél. n1 + Ardente Consumption · can. 5A	canalisation de 5 actions	10.99	15.08	17.92
SGM-9-can. 6A — Révél. n2 + Ardente Consumption · can. 6A	canalisation de 6 actions	14	14	14
SGM-10-can. 8A — Révél. n4 + Ardente Consumption · can. 8A	canalisation de 8 actions	23	24.98	25
SGM-11-1A — Conflag. n1 + Influx des Tréfons · 1A	1 action	21.43	25.03	25.96
SGM-12-1A — Ergots n1 + Influx des Tréfons · 1A	1 action	20.88	28.94	38.73
SGM-13-can. 5A — Révél. n1 + Influx des Tréfons · can. 5A	canalisation de 5 actions	13.98	16.47	17
SGM-14-can. 6A — Révél. n2 + Influx des Tréfons · can. 6A	canalisation de 6 actions	13	13	13
SGM-15-can. 8A — Révél. n4 + Influx des Tréfons · can. 8A	canalisation de 8 actions	19.96	20	20
SGM-16-1A — Conflag. n1 + Conflag. · 1A	1 action	21.27	29.57	33.67
SGM-17-1A — Ergots n1 + Conflag. · 1A	1 action	19.1	27	40.09
SGM-18-can. 5A — Révél. n1 + Conflag. · can. 5A	canalisation de 5 actions	12.99	16.57	17.98
SGM-19-can. 6A — Révél. n2 + Conflag. · can. 6A	canalisation de 6 actions	14	14	14
SGM-20-can. 8A — Révél. n4 + Conflag. · can. 8A	canalisation de 8 actions	22.64	23	23
SGM-21-1A — Conflag. n1 + Révél. · 1A	1 action	17.5	25.6	29.67
SGM-22-1A — Ergots n1 + Révél. · 1A	1 action	15.55	23.1	36.1
SGM-23-can. 5A — Révél. n1 + Révél. · can. 5A	canalisation de 5 actions	10.99	14.57	15.98
SGM-24-can. 6A — Révél. n2 + Révél. · can. 6A	canalisation de 6 actions	12	12	12
SGM-25-can. 8A — Révél. n4 + Révél. · can. 8A	canalisation de 8 actions	20.64	21	21

5.8.5.II. Mage bestial

Code du graphe	Profil complet	Actions
MBE-1-1A	Dragon n2 · 1A	1 action
MBE-2-1A	Dragon n2 + Influx du Béhémoth · 1A	1 action
MBE-3-1A	Dragon n2 + Influx du Léviathan · 1A	1 action

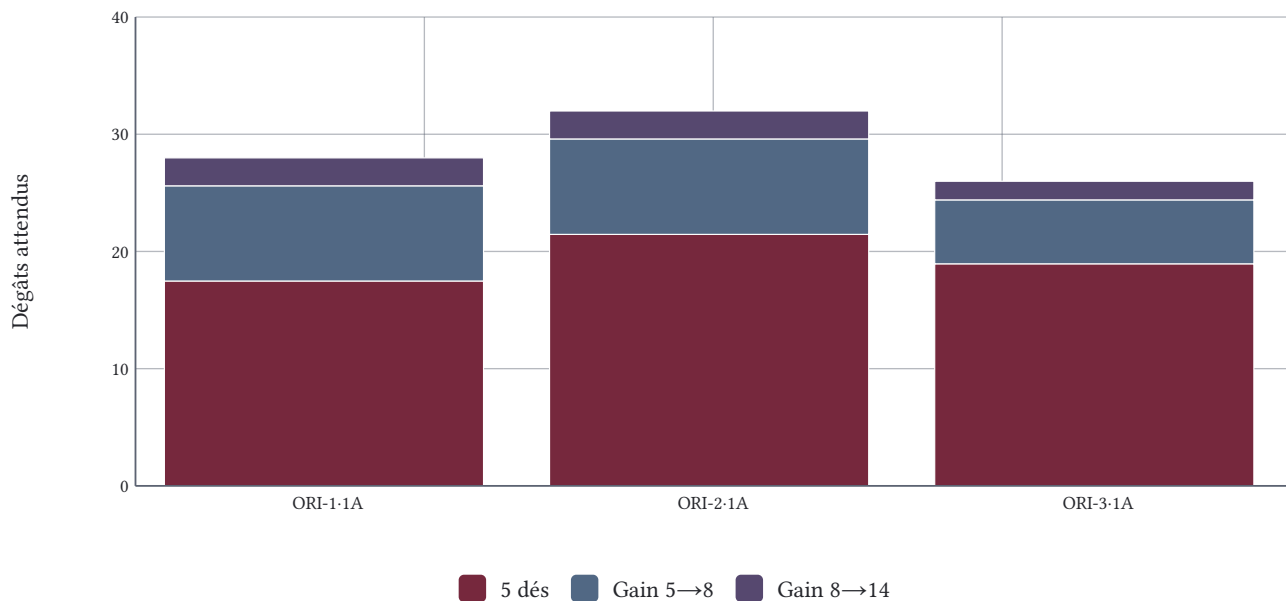


Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
MBE-1-1A — Dragon n2 · 1A	1 action	16.42	21.12	25.36
MBE-2-1A — Dragon n2 + Influx du Béhémoth · 1A	1 action	20.18	25.09	29.36
MBE-3-1A — Dragon n2 + Influx du Léviathan · 1A	1 action	19.65	28.35	41.9

5.8.5.III. Origine — Dragon

Code du graphe	Profil complet	Actions
ORI-1-1A	Souffle du Dragon · stade 1 · 1A	1 action

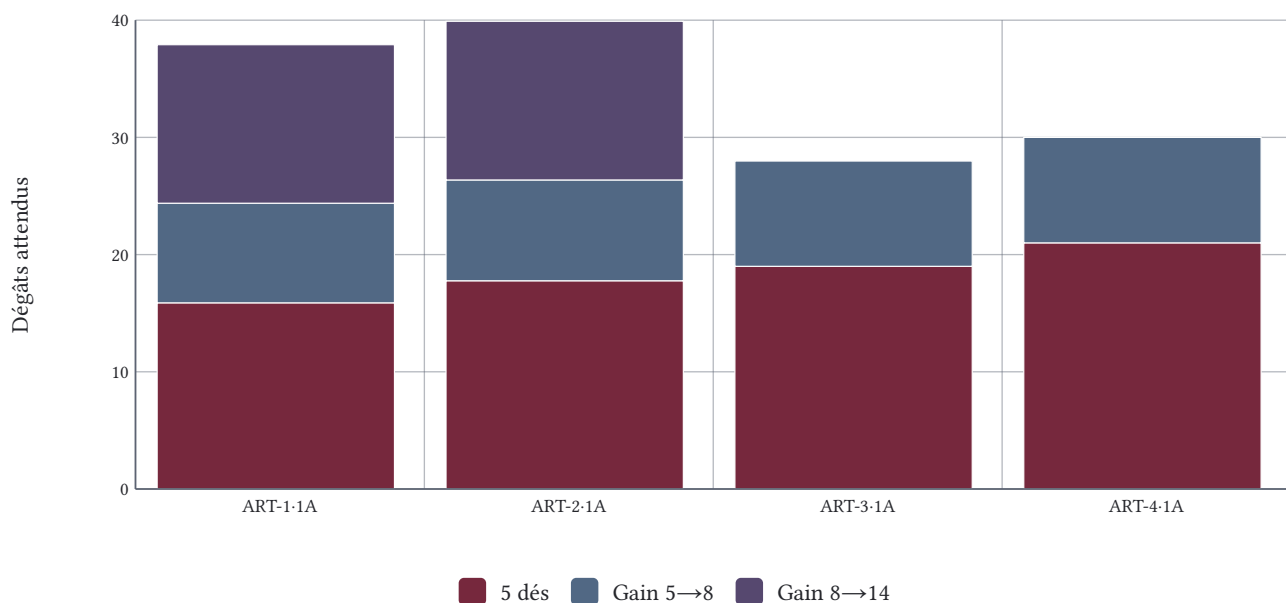
Code du graphe	Profil complet	Actions
ORI-2-1A	Souffle du Dragon · stade 2 · 1A	1 action
ORI-3-1A	Souffle du Dragon · stade 3 · 1A	1 action



Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
ORI-1-1A — Souffle du Dragon · stade 1 · 1A	1 action	17.48	25.6	27.98
ORI-2-1A — Souffle du Dragon · stade 2 · 1A	1 action	21.46	29.6	31.98
ORI-3-1A — Souffle du Dragon · stade 3 · 1A	1 action	18.95	24.4	25.99

5.8.5.IV. Artilleur — Base Standard

Code du graphe	Profil complet	Actions
ART-1-1A	Standard · C. simple · Rotatif · 1A	1 action
ART-2-1A	Standard · C. simple · Unique · 1A	1 action
ART-3-1A	Standard · C. double · Rotatif · 1A	1 action
ART-4-1A	Standard · C. double · Unique · 1A	1 action

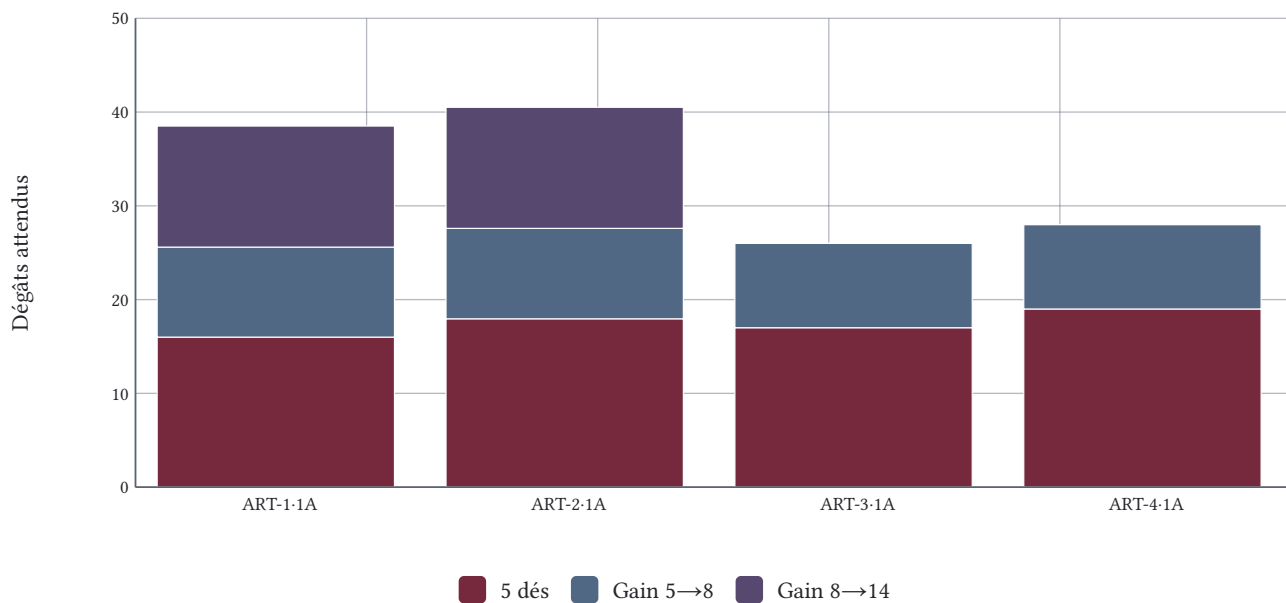


Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
ART-1-1A — Standard · C. simple · Rotatif · 1A	1 action	15.88	24.38	37.91

Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
ART-2-1A — Standard · C. simple · Unique · 1A	1 action	17.77	26.37	39.9
ART-3-1A — Standard · C. double · Rotatif · 1A	1 action	19	28	28
ART-4-1A — Standard · C. double · Unique · 1A	1 action	21	30	30

5.8.5.V. Artilleur — Base Compact

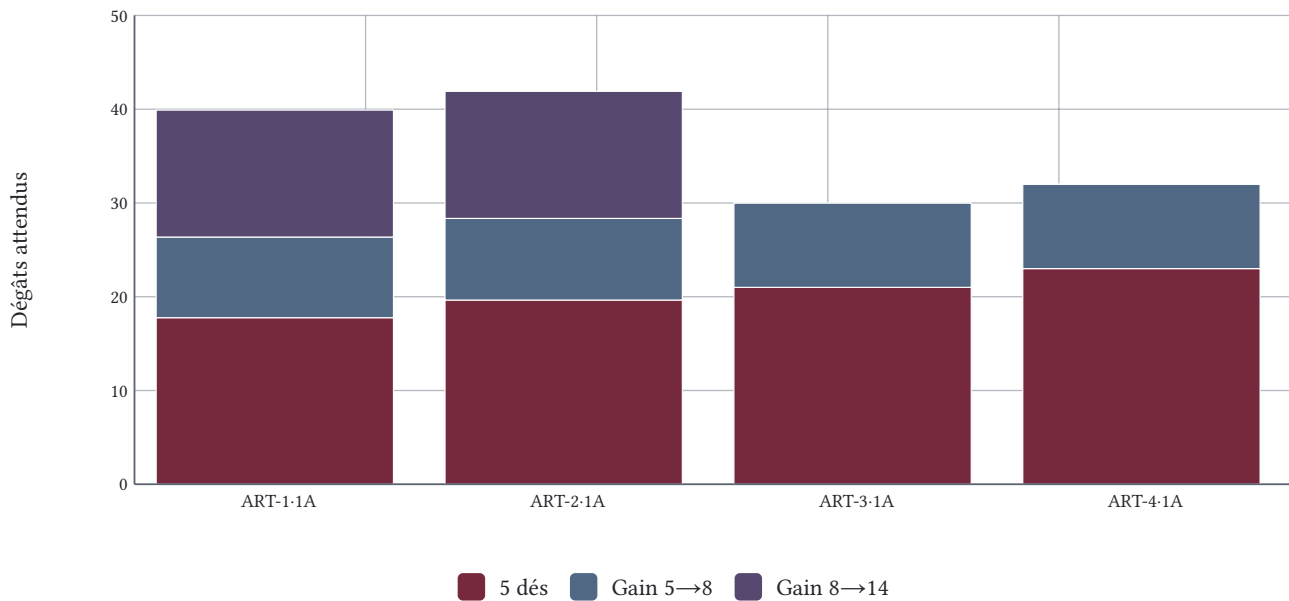
Code du graphe	Profil complet	Actions
ART-1-1A	Compact · C. simple · Rotatif · 1A	1 action
ART-2-1A	Compact · C. simple · Unique · 1A	1 action
ART-3-1A	Compact · C. double · Rotatif · 1A	1 action
ART-4-1A	Compact · C. double · Unique · 1A	1 action



Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
ART-1-1A — Compact · C. simple · Rotatif · 1A	1 action	16	25.6	38.51
ART-2-1A — Compact · C. simple · Unique · 1A	1 action	17.95	27.6	40.51
ART-3-1A — Compact · C. double · Rotatif · 1A	1 action	17	26	26
ART-4-1A — Compact · C. double · Unique · 1A	1 action	19	28	28

5.8.5.VI. Artilleur — Base Long

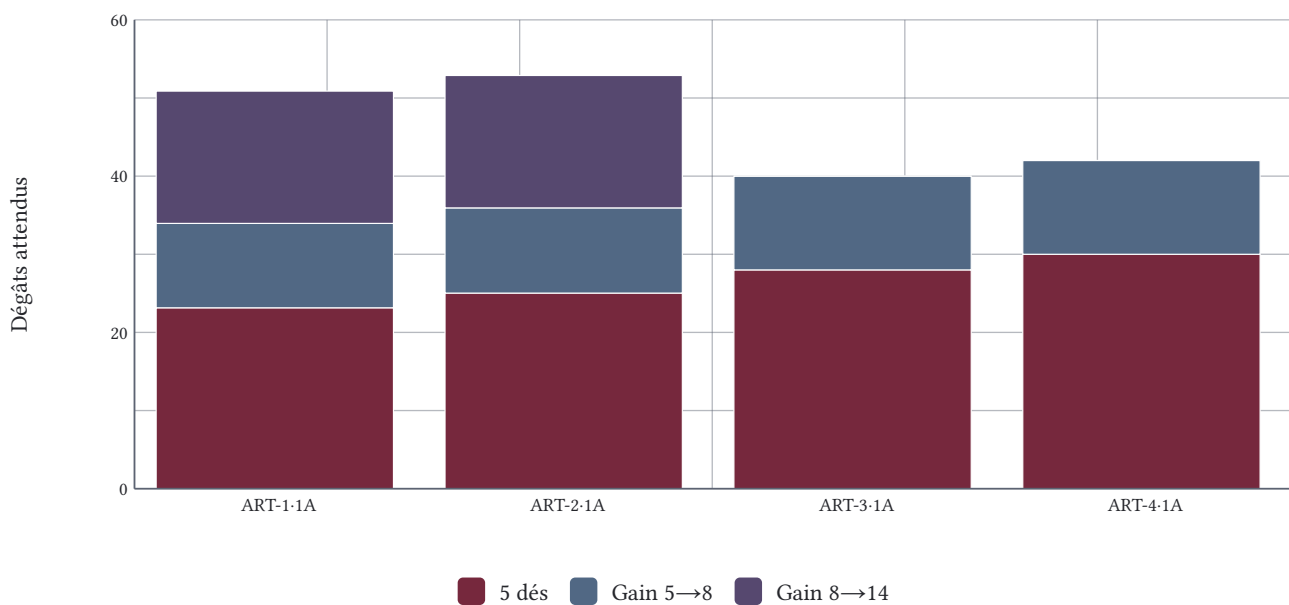
Code du graphe	Profil complet	Actions
ART-1-1A	Long · C. simple · Rotatif · 1A	1 action
ART-2-1A	Long · C. simple · Unique · 1A	1 action
ART-3-1A	Long · C. double · Rotatif · 1A	1 action
ART-4-1A	Long · C. double · Unique · 1A	1 action



Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
ART-1-1A — Long · C. simple · Rotatif · 1A	1 action	17.77	26.37	39.9
ART-2-1A — Long · C. simple · Unique · 1A	1 action	19.65	28.35	41.9
ART-3-1A — Long · C. double · Rotatif · 1A	1 action	21	30	30
ART-4-1A — Long · C. double · Unique · 1A	1 action	23	32	32

5.8.5.VII. Artilleur — Base Lourde

Code du graphe	Profil complet	Actions
ART-1-1A	Lourd · C. simple · Rotatif · 1A	1 action
ART-2-1A	Lourd · C. simple · Unique · 1A	1 action
ART-3-1A	Lourd · C. double · Rotatif · 1A	1 action
ART-4-1A	Lourd · C. double · Unique · 1A	1 action



Profil	Actions	5 dés	8 dés	14 dés
ART-1-1A — Lourd · C. simple · Rotatif · 1A	1 action	23.15	33.95	50.88
ART-2-1A — Lourd · C. simple · Unique · 1A	1 action	25.03	35.94	52.88
ART-3-1A — Lourd · C. double · Rotatif · 1A	1 action	28	40	40
ART-4-1A — Lourd · C. double · Unique · 1A	1 action	30	42	42

5.8.6. Attaques à transférer vers #weapon-pill

Cet audit recherche dans toutes les écoles et origines les profils de dégâts encore écrits sous leur ancienne forme libre. Les modificateurs d'une attaque existante ne sont pas considérés comme des armes autonomes.

MIGRATION

Complète

Aucun profil d'arme historique détecté.

5.8.7. Audit de l'extraction

LECTURE

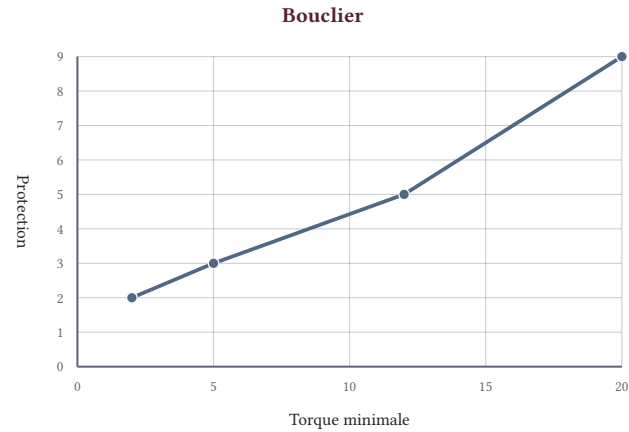
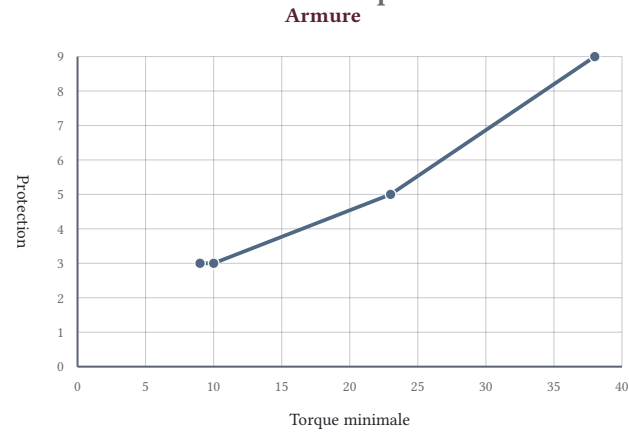
Complète

Aucun profil partiel n'a été écarté.

5.9. Artisanat — Armures et boucliers

La torque est traitée comme la contrainte; protection, intégrité et parade comme des bénéfices indépendants. Pour comparer les équipements, Torque min. retient la plus faible prise valide. Les deux prises restent visibles dans le tableau afin de ne pas masquer les contraintes d'équipement.

5.9.1. Protection face à la torque



5.9.2. Tableau défensif

Équipement	Protection	Intégrité	Parade	Torque 1M	Torque 2M	Torque min.
Bouclier · Léger	2	1	+2	8	2	2
Bouclier · Moyen	3	2	+1	9	5	5
Bouclier · Lourd	5	2	+2	18	12	12
Bouclier · Super-lourd	9	3	+4	33	20	20
Armure · Léger	3	5	0	—	9	9
Armure · Moyen	3	6	0	—	10	10
Armure · Lourd	5	7	-2	—	23	23
Armure · Super-lourd	9	7	-3	—	38	38

5.10. Artisanat — Audit des mentions

Métier	Source	Entrée	T.	Rôle	Élément	Segment détecté
Alchimie	Réagents	Delicates Romoreti	0	Dégâts	Feu	Inflige 1d6 dégâts de @el_fire
Alchimie	Réagents	Vespera Stridente (Rôc)	0	Dégâts	Neutre	Inflige 3d6 dégâts @el_neutral dans une zone de 5 mètres
Alchimie	Réagents	Clémar commun (Dragon)	1	Dégâts	Feu	Inflige 2d6 dégâts de @el_fire
Alchimie	Réagents	Araorist Griséchine (Fenrir)	1	Dégâts	Feu	Inflige 5 dégâts de @el_fire et 3 dégâts de @el_lightning
Alchimie	Réagents	Araorist Griséchine (Fenrir)	1	Dégâts	Foudre	Inflige 5 dégâts de @el_fire et 3 dégâts de @el_lightning
Alchimie	Réagents	Arkis Foudreciel (Béhémoth)	1	Dégâts	Foudre	Inflige 3d6 dégâts de @el_lightning
Alchimie	Réagents	Ayunda des Brunes (Béhémoth)	1	Dégâts	Glace	Inflige 2d6 dégâts de @el_ice
Alchimie	Réagents	Abaol Pourpréchine (Béhémoth)	1	Résistance	Terre	#change-resist([@el_earth], 1)
Alchimie	Réagents	Ekrasil Irefeu (Dragon)	1	Résistance	Feu	#change-resist([@el_fire], 1)
Alchimie	Réagents	Gelidra	1	Résistance	Glace	#change-resist([@el_ice], 1)
Alchimie	Réagents	Biastr (Drakôn)	1	Résistance	Foudre	#change-resist([@el_lightning], 1)
Alchimie	Réagents	Biastr (Drakôn)	1	Résistance	Eau	#change-resist([@el_water], 1)
Alchimie	Réagents	Mjonn des Collines (Fenrir)	1	Résistance	Vent	#change-resist([@el_wind], 1)
Alchimie	Réagents	Obrandum (Treant)	1	Résistance	Bois	#change-resist([@el_wood], 1)
Alchimie	Réagents	Paratagorios (Tréant)	2	Dégâts	Physique gén.	Force -10, Dégâts @el_physical -4 (#ddlvl(3))
Alchimie	Réagents	Tifrit Alcemist (Djieiien)	2	Dégâts	Élémentaire gén.	#removable[Les dégâts des attaques @el_elementary:pl sont augmentés de 8]
Alchimie	Réagents	Heridon Cracheur (Baloth)	2	Dégâts	Eau	Inflige 8 dégâts de @el_water
Alchimie	Réagents	Ekrasil Irefeu (Dragon)	2	Dégâts	Feu	Inflige 3d6 dégâts de @el_fire
Alchimie	Réagents	Harkti Crachevent (Abyssal)	2	Dégâts	Vent	Inflige 2d6 dégâts @el_wind
Alchimie	Réagents	Saxifrage (Plante)	2	Résistance	Perçant	#change-resist([@el_pierce], 1)
Alchimie	Réagents	Darjenaire commune (Djieiien)	2	Résistance	Tranchant	#change-resist([@el_slash], 1)
Alchimie	Réagents	Selise parasitique (Djieiien)	2	Dégâts	Physique gén.	Les dégâts @el_physical:pl que vous infligez sont augmentés de 2
Alchimie	Réagents	Kioenkkol (Yénuï)	3	Dégâts	Élémentaire gén.	Psyché -10, Dégâts @el_elementary:pl -6 (#ddlvl(3))
Alchimie	Réagents	Glésira Féroce (Djieiien)	3	Dégâts	Physique gén.	Dégâts @el_physical:pl -3 (#ddlvl(3))
Alchimie	Réagents	Cyroros Pélagique (Kraken)	3	Dégâts	Physique gén.	#removable[Les dégâts des attaques @el_physical:pl sont augmentés de 6]
Alchimie	Réagents	Argundur Arboricole (Dragon)	3	Dégâts	Bois	Inflige 4d6 dégâts de @el_wood
Alchimie	Réagents	Aamarosst (Dragon)	3	Dégâts	Magma	Inflige 2d6 dégâts de @el_magma anti-matériel 1
Alchimie	Réagents	Mesgalirra Iséparable (Guivre)	3	Dégâts	Terre	Inflige 3d6 dégâts de @el_earth
Alchimie	Réagents	Martelbranche (Tréant)	2	Résistance	Contondant	Résistance aux altérations de catégorie @el_blunt (#ddlvl(1))
Alchimie	Réagents	Sauge ignifère	3	Résistance	Feu	Résistance aux altérations de catégorie @el_fire (#ddlvl(1))
Alchimie	Réagents	Frantevente Mauge	3	Résistance	Vent	Résistance aux altérations de catégorie @el_wind (#ddlvl(2))
Alchimie	Réagents	Heridon Cracheur (Baloth)	3	Résistance	Contondant	#change-resist([@el_blunt], 1)
Alchimie	Réagents	Herkan Noir (Djieiien)	3	Résistance	Terre	#change-resist([@el_earth], 3)
Alchimie	Réagents	Ramanko	3	Résistance	Foudre	#change-resist([@el_lightning], 3)
Alchimie	Réagents	Hodrevyr Astucieux (Kraken)	3	Résistance	Eau	#change-resist([@el_water], 3)
Alchimie	Réagents	Oonamazu (Léviathan)	3	Résistance	Eau	#change-resist([@el_water], 3)
Alchimie	Réagents	Gystori impétueuse (Rôc)	3	Résistance	Vent	#change-resist([@el_wind], 3)
Alchimie	Réagents	Yggdrishen (Abyssal)	3	Résistance	Bois	#change-resist([@el_wood], 3)
Alchimie	Réagents	Taruk (Béhémoth)	3	Résistance	Perçant	#change-resist([@el_pierce], 3)
Alchimie	Réagents	Braobarduk des Cimes (Baloth)	3	Résistance	Tranchant	#change-resist([@el_slash], 3)
Alchimie	Réagents	Ayunda des Brunes (Béhémoth)	3	Résistance	Glace	Résistance @al_pestegivre (#ddlvl(2)), #change-resist([@el_ice], 1)
Alchimie	Réagents	Mylexine Livide (Djieiien)	3	Dégâts	Physique gén.	Les dégâts @el_physical:pl que vous infligez sont augmentés de 3
Alchimie	Réagents	Zizfir Reclus (Yénuï)	3	Résistance	Céleste	Force +4, Psyché +4, #change-resist([@el_celestial], 3)
Alchimie	Réagents	Armourgrth (Tréant)	4	Résistance	Terre	Résistance aux altérations de catégorie @el_earth (#ddlvl(3))
Alchimie	Réagents	Argundur Arboricole (Dragon)	4	Résistance	Contondant	#change-resist([@el_blunt], 3), #removable[Force -4]
Alchimie	Réagents	Ssjakkradin Sonetoile (Djieiien)	4	Résistance	Abyssal	#change-resist([@el_abyssal], 1)
Alchimie	Réagents	Avrendyr Mangéclat (Yénuï)	4	Résistance	Céleste	#change-resist([@el_celestial], 1)
Alchimie	Réagents	Karvadan Aveugle (Béhémoth)	4	Résistance	Feu	#change-resist([@el_fire], 3), Ignore les pertes de fatigues
Alchimie	Réagents	Kioenkkol (Yénuï)	4	Résistance	Foudre	#change-resist([@el_lightning], 5), Regagnez un point de vie sur toutes les localisations à chaque fois que vous subissez des dégâts de @el_lightning
Alchimie	Réagents	Dremaë Mantelaube (Célestial)	4	Résistance	Céleste	#change-resist([@el_celestial], 1)
Alchimie	Réagents	Aamarosst (Dragon)	4	Résistance	Feu	#change-resist([@el_magma], 3), #change-resist([@el_fire], 1), #change-resist([@el_earth], 1), #removable[Vitesse -3]
Alchimie	Réagents	Aamarosst (Dragon)	4	Résistance	Terre	#change-resist([@el_magma], 3), #change-resist([@el_fire], 1), #change-resist([@el_earth], 1), #removable[Vitesse -3]
Alchimie	Réagents	Aamarosst (Dragon)	4	Résistance	Magma	#change-resist([@el_magma], 3), #change-resist([@el_fire], 1), #change-resist([@el_earth], 1), #removable[Vitesse -3]

Métier	Source	Entrée	T.	Rôle	Élément	Segment détecté
Alchimie	Réagents	Urgaei Givrecornes (Baloth)	4	Résistance	Glace	Psyché +2, Chance +3, #change-resist([@el_ice], 2)
Alchimie	Réagents	Urgaei Givrecornes (Baloth)	4	Résistance	Physique gén.	Gagnez 4 marques de @al_regeneration, #change-resist([@el_physical], -2)
Alchimie	Réagents	Nocturna (Abyssal)	4	Dégâts	Élémentaire gén.	Les dégâts @el_elementary:pl que vous infligez sont augmentés de 5
Alchimie	Solvants	Sang de Vathaknor (Yénui)	3	Dégâts	Élémentaire gén.	Augmente les dégâts élémentaires de votre potion de 4
Alchimie	Solvants	Lymphe d'Arjatayu (Rôc)	4	Dégâts	Élémentaire gén.	Donne deux points de brise-armure aux dégâts élémentaires de votre potion
Brasserie	Finitions	Testicules de Guivridé	1	Résistance	Physique gén.	Vous gagnez \$(+)\$ dans une résistance physique de votre choix
Brasserie	Finitions	Corne de Zizifir	2	Accès	Vent	Vous avez @el_accès à l'élément @el_wind
Brasserie	Finitions	Sécrétide de Kraken	2	Accès	Eau	Vous avez @el_accès à l'élément @el_water
Brasserie	Finitions	Os de Belist Pubescent	2	Accès	Feu	Vous avez @el_accès à l'élément @el_fire
Brasserie	Finitions	Os de Belist Pubescent	2	Dégâts	Feu	Vous pouvez faire que votre passif de survivabilité inflige 4d6 dégâts de @el_fire autour de vous
Brasserie	Finitions	Coprolithes de Granak	2	Accès	Terre	Vous avez @el_accès à l'élément @el_earth
Brasserie	Finitions	Quintessence de Yénui	3	Résistance	Élémentaire gén.	Vous gagnez \$(+)\$ dans une résistance élémentaire de votre choix
Brasserie	Finitions	Ergots de Drakonnet	3	Accès	Foudre	Vous avez @el_accès à l'élément @el_lightning
Brasserie	Finitions	Ergots de Drakonnet	3	Dégâts	Élémentaire gén.	Une fois par combat vous pouvez effectuer une attaque élémentaire infligeant +1 dégât par @rl_mouvement effectué durant le tour
Brasserie	Finitions	Glace de Jarkondoth	3	Accès	Glace	Vous avez @el_accès à l'élément @el_ice
Brasserie	Finitions	Glace de Jarkondoth	3	Autre	Glace	Vous accumulez une armure naturelle de @el_ice gagnant 1 point de protection chaque tour passé en combat
Brasserie	Finitions	Sève de Zanndakin	3	Accès	Bois	Vous avez @el_accès à l'élément @el_wood
Brasserie	Finitions	Coeurardent de Magradas	3	Accès	Magma	Vous avez @el_accès à l'élément @el_magma
Forge	Finitions	Cure de cohésion	1	Résistance	Physique gén.	Résistance physique au choix #resist(1)
Forge	Finitions	Remaniement totale du design	1	Dégâts	Physique gén.	Changez la nature de dégâts @el_physical de votre équipement pour une autre
Forge	Finitions	Abrasage à Chaud	2	Résistance	Physique gén.	Résistance à un type de dégât @el_physical #resist(1)
Forge	Finitions	Incrustation Volcanique	2	Résistance	Glace	#change-resist([@el_ice], 1)
Forge	Finitions	Incrustation Volcanique	2	Résistance	Glace	#resist-category([@el_ice], 1)
Forge	Finitions	Incrustation d'Aquartz	2	Résistance	Eau	#change-resist([@el_water], 1)
Forge	Finitions	Incrustation d'Aquartz	2	Résistance	Eau	#resist-category([@el_water], 1)
Forge	Finitions	Incrustation de Nimbusite	2	Résistance	Vent	#change-resist([@el_wind], 1)
Forge	Finitions	Incrustation de Nimbusite	2	Résistance	Vent	#resist-category([@el_wind], 1)
Forge	Finitions	Modification majeure du design	2	Dégâts	Physique gén.	Ajoutez un mode [dégradé] à votre arme parmi les types de dégâts @el_physical:pl
Forge	Finitions	Incrustation de Pyroclaste	3	Résistance	Feu	#change-resist([@el_fire], 2)
Forge	Finitions	Incrustation de Pyroclaste	3	Résistance	Feu	#resist-category([@el_fire], 1)
Forge	Finitions	Habillage Runique	3	Résistance	Élémentaire gén.	Résistance à un type de dégât @el_elementary simple #resist(1)
Forge	Finitions	Affûtage Élémentaire	3	Dégâts	Élémentaire gén.	Dégâts @el_elementary:pl de l'équipement +2
Forge	Finitions	Affûtage Élémentaire	3	Dégâts	Physique gén.	Dégâts @el_physical:pl -1
Forge	Finitions	Incrustation de Diapyrite	4	Résistance	Magma	#change-resist([@el_magma], 1)
Forge	Finitions	Incrustation de Diapyrite	4	Résistance	Magma	#resist-category([@el_magma], 2)
Forge	Finitions	Désacration Abjecte	4	Résistance	Abyssal	#change(willpower, -2), #change-resist([@el_abyssal], -2)
Forge	Finitions	Incrustation élémentaire	4	Autre	Élémentaire gén.	Choisissez un type @el_elementary simple lors de la création de votre arme
Forge	Finitions	Incrustation élémentaire	4	Dégâts	Élémentaire gén.	La première fois que vous dégainez cette arme chaque tour, ses dégâts deviennent de ce type élémentaire lors de leur prochaine attaque
Forge	Finitions	Incrustation élémentaire	4	Autre	Physique gén.	#change(damage, -4, of_type: [@el_physical])
Forge	Finitions	Aurification Empyréenne	4	Résistance	Abyssal	#change-resist([@el_abyssal], 2)
Forge	Finitions	Avilissement Pervers	4	Résistance	Céleste	#change-resist([@el_cestial], 2)
Forge	Matériaux	Écaille	1	Résistance	Physique gén.	Résistance (une nature @el_physical) #resist(1)
Forge	Matériaux	Criellaine	2	Résistance	Physique gén.	Résistance (un élément physique) #resist(1)
Forge	Matériaux	Admium	2	Autre	Perçant	#change(physical_damage, +2, of_type: [@el_pierce])
Forge	Matériaux	Mistrim	2	Autre	Tranchant	#change(physical_damage, -2, of_type: [@el_slash])
Forge	Matériaux	Mistrim	2	Résistance	Tranchant	#change-resist([@el_slash], -1)
Forge	Matériaux	Vif Argent	3	Résistance	Physique gén.	#change-resist([@el_physical], -1)
Forge	Matériaux	Cryolithite	3	Autre	Glace	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_ice])
Forge	Matériaux	Cryolithite	3	Résistance	Glace	#change-resist([@el_ice], 2)
Forge	Matériaux	Cryolithite	3	Résistance	Eau	#change-resist([@el_water], -3)
Forge	Matériaux	Aquartz	3	Autre	Eau	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_water])
Forge	Matériaux	Aquartz	3	Résistance	Eau	#change-resist([@el_water], 2)

Métier	Source	Entrée	T.	Rôle	Élément	Segment détecté
Forge	Matériaux	Aquartz	3	Résistance	Vent	#change-resist([@el_wind], -3)
Forge	Matériaux	Nimbusite	3	Autre	Vent	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_wind])
Forge	Matériaux	Nimbusite	3	Résistance	Vent	#change-resist([@el_wind], 2)
Forge	Matériaux	Nimbusite	3	Résistance	Foudre	#change-resist([@el_lightning], -3)
Forge	Matériaux	Pulsarine	3	Autre	Foudre	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_lightning])
Forge	Matériaux	Pulsarine	3	Résistance	Foudre	#change-resist([@el_lightning], 2)
Forge	Matériaux	Pulsarine	3	Résistance	Glace	#change-resist([@el_ice], -3)
Forge	Matériaux	Pyroclaste	3	Autre	Feu	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_fire])
Forge	Matériaux	Pyroclaste	3	Résistance	Feu	#change-resist([@el_fire], 2)
Forge	Matériaux	Pyroclaste	3	Résistance	Magma	#change-resist([@el_magma], -3)
Forge	Matériaux	Diapryrite	3	Autre	Magma	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_magma])
Forge	Matériaux	Diapryrite	3	Résistance	Magma	#change-resist([@el_magma], 2)
Forge	Matériaux	Diapryrite	3	Résistance	Terre	#change-resist([@el_earth], -3)
Forge	Matériaux	Terralith	3	Autre	Terre	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_earth])
Forge	Matériaux	Terralith	3	Résistance	Terre	#change-resist([@el_earth], 2)
Forge	Matériaux	Terralith	3	Résistance	Bois	#change-resist([@el_wood], -3)
Forge	Matériaux	Sylvanite	3	Autre	Bois	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_wood])
Forge	Matériaux	Sylvanite	3	Résistance	Bois	#change-resist([@el_wood], 2)
Forge	Matériaux	Sylvanite	3	Résistance	Feu	#change-resist([@el_fire], -3)
Forge	Matériaux	Ombralithe	4	Autre	Abyssal	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_abyssal])
Forge	Matériaux	Ombralithe	4	Résistance	Abyssal	#change-resist([@el_abyssal], 1)
Forge	Matériaux	Auredium	4	Autre	Céleste	#change(elemental_damage, +1, of_type: [@el_celestial])
Forge	Matériaux	Auredium	4	Résistance	Céleste	#change-resist([@el_celestial], 1)
Forge	Matériaux	Termentine	4	Autre	Élémentaire gén.	#change(damage, -2, of_type:[Non @el_elementary])
Forge	Matériaux	Termentine	4	Dégâts	Élémentaire gén.	La première fois chaque tour que vous subissez des dégâts @el_elementary:pl vous infligez 2D6 de dégâts de cet élément dans une zone de 6 mètres autour de vous
Forge	Matériaux	Termentine	4	Résistance	Physique gén.	#change-resist([@el_physical], -1)
Forge	Matériaux	Pyrochite	4	Dégâts	Feu	Votre arme inflige désormais des dégâts @el_elementary:pl de @el_fire
Forge	Matériaux	Pyrochite	4	Dégâts	Élémentaire gén.	Votre arme inflige désormais des dégâts @el_elementary:pl de @el_fire
Forge	Matériaux	Venturis	4	Dégâts	Vent	Votre arme inflige désormais des dégâts @el_elementary:pl de @el_wind
Forge	Matériaux	Venturis	4	Dégâts	Élémentaire gén.	Votre arme inflige désormais des dégâts @el_elementary:pl de @el_wind
Forge	Matériaux	Magozite	4	Dégâts	Élémentaire gén.	Transforme un type de dégât @el_elementary simple en un autre dans les effets de votre arme
Forge	Matériaux	Magozite	4	Résistance	Physique gén.	Pour chaque effet de matériaux ajoutant une résistance (positive ou négative) @el_elementary simple ajoutez une résistance @el_physical de votre choix de même niveau
Forge	Matériaux	Magozite	4	Résistance	Élémentaire gén.	Pour chaque effet de matériaux ajoutant une résistance (positive ou négative) @el_elementary simple ajoutez une résistance @el_physical de votre choix de même niveau
Forge	Matériaux	Razorite	4	Autre	Tranchant	#change(physical_damage, +4, of_type: [@el_slash])
Forge	Matériaux	Razorite	4	Résistance	Tranchant	#change-resist([@el_slash], 3), #change(torque, +10)
Forge	Matériaux	Quakeite	4	Autre	Contondant	#change(physical_damage, +5, of_type: [@el_blunt]), #change(armor_break, +1)
Forge	Matériaux	Quakeite	4	Résistance	Contondant	#change-resist([@el_blunt], 3)
Forge	Matériaux	Thornite	4	Autre	Perçant	#change(physical_damage, +6, of_type: [@el_pierce]), #change(armor_pierce, +1)
Forge	Matériaux	Thornite	4	Résistance	Perçant	#change-resist([@el_pierce], 3)
Restauration	Ingrédients	Plumtor (Poisson-Lune)	0	Résistance	Foudre	#removable[#change-resist([@el_lightning], -1)]
Restauration	Ingrédients	Shadrix (Rôc)	1	Résistance	Vent	#removable[#change-resist([@el_wind], -2)]
Restauration	Ingrédients	Ayunda des Brunes (Béhémoth)	2	Dégâts	Physique gén.	#removable[Vos attaques @el_physical:pl infligent 2 dégâts de moins]
Restauration	Ingrédients	Yggdrishen (Abyssal)	2	Résistance	Abyssal	#removable[#change-resist([@el_abyssal], -2)]
Restauration	Ingrédients	Ljaork Fourbe (Fenrir)	3	Résistance	Physique gén.	#removable[#change-resist([@el_physical], -1)]
Restauration	Ingrédients	Abbracacite Bougon (Baloth)	4	Dégâts	Physique gén.	Vos attaques [@el_physical:pl] infligent 4 dégâts supplémentaires
Restauration	Ingrédients	Kayarothe Abject (Abyssal)	4	Résistance	Céleste	#removable[rl_transcendence_threshold -1], #change-resist([@el_celestial], -2)
Restauration	Assaisonnements	Shakjaadin (Célestial)	3	Dégâts	Élémentaire gén.	Dégâts des attaques élémentaires +2
Restauration	Assaisonnements	Ghargouli (Abyssal)	4	Dégâts	Élémentaire gén.	Dégâts des attaques élémentaires +3
Pièges	Pièges	Dégâts Mutilants	2	Dégâts	Tranchant	Inflige 3d6+10 dégâts @rl_arbreak 0 (@el_slash) et inflige #marques([@al_saignement], 2, 2)

Métier	Source	Entrée	T.	Rôle	Élément	Segment détecté
Pièges	Pièges	Fracture élémentaire	1	Accès	Élémentaire gén.	Diminue la résistance élémentaire de la créature de \$(---)\$ à un élément dont l'un des chasseurs a @el_acces
Pièges	Pièges	Explosion élémentaire	1	Accès	Élémentaire gén.	Inflige jusqu'à 4d6+10 dégâts élémentaires d'un élément auquel un des chasseurs a @el_acces sur une zone de 20 m
Pièges	Pièges	Crimes passionels	3	Dégâts	Pur	Inflige 8d6 dégâts @rl_arbreak 4 et #marques([@al_saignement], 5, 2) sur une zone de 15 mètres et 2 dégâts @el_pure @rl_am 2 à la cible
Pièges	Pièges	Floraison élémentaire	3	Accès	Élémentaire gén.	Projeté jusqu'à 5 armes infligeant une attaque élémentaire (duquel l'un des chasseurs a @el_acces) possédant 4 réussites à la cible
Pièges	Pièges	Justice Triomphante	4	Autre	Élémentaire gén.	Deux armes élémentaires sont propulsées vers les cieux infligeant chacune 3 réussites
Pièges	Pièges	Sangrefort	4	Autre	Élémentaire gén.	Zone transformant la prochaine attaque des 3 prochains chasseurs en attaque élémentaire d'un élément de base choisi

5.10.1. Audit des références @rl_* et @ca_*

Métier	Source	Entrée	T.	Macro	Champ	Valeur source
Alchimie	Réagents	Mélèze Bigarré (arbre)	0	@ca_torque	Effet (Principal)	@ca_torque +5
Alchimie	Réagents	Hokknor Facétieux (Béhémoth)	1	@ca_torque	Effet (Principal)	@ca_torque +10
Alchimie	Réagents	Ragragul (Baloth)	2	@rl_defensive	Effet (Principal)	@RL_defensive:pl maximum +2
Alchimie	Réagents	Mjonn des Collines (Fenrir)	2	@rl_mouvement	Effet (Principal)	@RL_mouvement:pl maximum +2
Alchimie	Réagents	Goesse Velue (Arbre)	2	@rl_offensive	Effet (Principal)	@RL_offensive:pl maximum +2
Alchimie	Réagents	Acronyte Mangemain (Léviathan)	2	@rl_fatigue	Effet (Principal)	Fait perdre 3 points de @rl_fatigue par tour (#ddlv(2))
Alchimie	Réagents	Arkis Trayan (Béhémoth)	2	@rl_fatigue	Effet (Principal)	Fait perdre 4 points de @rl_fatigue par tour (#ddlv(2)), @rl_offensive:pl maximum +4
Alchimie	Réagents	Arkis Trayan (Béhémoth)	2	@rl_offensive	Effet (Principal)	Fait perdre 4 points de @rl_fatigue par tour (#ddlv(2)), @rl_offensive:pl maximum +4
Alchimie	Réagents	Nivrem Nouveux (Tréant)	2	@ca_torque	Effet (Principal)	@ca_torque +20
Alchimie	Réagents	Léaraas'h (Léviathan)	3	@ca_torque	Effet (Principal)	@ca_torque +15, Inflige @al_consomption (#ddlv(2))
Alchimie	Réagents	Arangar (Béhémoth)	4	@rl_offensive	Effet (Principal)	Actions maximum +2, @rl_offensive:pl maximum +2 ; #removable[Rage (#ddlv(4))]
Alchimie	Réagents	Arjatayu (Röc)	4	@rl_fatigue	Effet (Principal)	Fait perdre 3 points de @rl_fatigue par action (#ddlv(3))
Alchimie	Réagents	Armourgrth (Tréant)	4	@rl_toxine	Effet (Principal)	Résistance aux altérations de catégorie @el_earth (#ddlv(3)) ; [Inflige 5 points de @rl_toxine]
Alchimie	Transmutations	Quintessentiation zélée	4	@ca_secondary	Effet	Augmente les effets sur les caractéristiques @ca_secondary (Torque, vitesse, etc.) de moitié
Brasserie	Finitions	Aile de Dragon	1	@rl_mouvement	Effet	Vous gagnez une @rl_mouvement maximum supplémentaire.
Brasserie	Finitions	Corne de Zizifir	2	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_wind. Une fois par combat vous pouvez obtenir 2 réussites défensives pour esquiver ou parer un projectile.
Brasserie	Finitions	Sécrite de Kraken	2	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_water. Une fois par combat vous pouvez diminuer les réussites de toutes les attaques contre vous de 1 jusqu'à la fin du tour.
Brasserie	Finitions	Os de Belist Pubescent	2	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_fire. Vous pouvez faire que votre passif de survivabilité inflige 4d6 dégâts de @el_fire autour de vous.
Brasserie	Finitions	Coprolithes de Granak	2	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_earth. Une fois par combat vous pouvez gagner @al_concussif (#ddlv(3)) sur une attaque.
Brasserie	Finitions	Coeur de Radaran	2	@rl_offensive	Effet	Vous gagnez une @rl_offensive maximum supplémentaire.
Brasserie	Finitions	Ergots de Drakonnet	3	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_lightning. Une fois par combat vous pouvez effectuer une attaque élémentaire infligeant +1 dégât par @rl_mouvement effectué durant le tour.
Brasserie	Finitions	Ergots de Drakonnet	3	@rl_mouvement	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_lightning. Une fois par combat vous pouvez effectuer une attaque élémentaire infligeant +1 dégât par @rl_mouvement effectué durant le tour.
Brasserie	Finitions	Glace de Jarkondoth	3	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_ice. Vous accumulez une armure naturelle de @el_ice gagnant 1 point de protection chaque tour passé en combat ; perdez cette armure lorsque vous subissez des dégâts.
Brasserie	Finitions	Sève de Zanndakin	3	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_wood. La première fois que vous subissez des dégâts vous regagnez jusqu'à 4 points de vie sur toutes vos localisations.
Brasserie	Finitions	Coeurardent de Magradas	3	@el_acces	Effet	Vous avez @el_acces à l'élément @el_magma. Une fois par combat vous pouvez faire qu'une attaque gagnez deux points d'anti-matériel.
Brasserie	Effets secondaires	Vibrante Saveur	2	@rl_offensive	Effet	Le premier tour ou vous n'effectuez aucune @rl_offensive ou défensive du tour, regagnez un point de jauge

Métier	Source	Entrée	T.	Macro	Champ	Valeur source
Brasserie	Effets secondaires	Influence	3	@rl_mouvement	Effet	À chaque fois que vous utilisez une technique de @jauge, vous pouvez effectuer une @rl_mouvement dans la direction de votre choix
Forge	Finitions	Lanière simple	0	@rl_freehand	Effet	Votre bouclier gagne @rl_freehand ; #change(parry, -1)
Forge	Finitions	Harnachement simple	2	@rl_freehand	Effet	Votre arme gagne @rl_freehand ; #change(integrity,-1)
Forge	Finitions	Ceinture Blindée	2	@rl_integrity	Effet	Vous disposez de deux emplacements de potion d'accès rapide, #tearing-resist(2), ils possèdent @rl_integrity 2 ; #change(parry, -1)
Forge	Finitions	Baudrier Blindé	2	@rl_integrity	Effet	Vous disposez de deux fourreaux d'accès rapide pour des armes ou boucliers de n'importe quelle catégorie #tearing-resist(2), ils possèdent @rl_integrity 2 ; #change(stealth, -1), #change(dodge, -1),
Forge	Finitions	Harnachement complexe	3	@rl_freehand	Effet	Votre équipement gagne @rl_freehand, #tearing-resist(2) ; #change(torque, +10)
Forge	Matériaux	Termentine	4	@el_acces	Effets sur les Armes	Lorsque vous infligez des dégâts à une créature vous gagnez @el_acces à un de ses éléments jusqu'à la fin du tour ou sa première utilisation ; #change(damage, -2, of_type: [Non @el_elementary])
Forge	Matériaux	Gripbane	4	@rl_satiety	Effet sur les Armures et Boucliers	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 @rl_satiety et un point de vie sur toutes les localisation à la place ; #change(protection, -2)
Restauration	Ingrédients	Volmet (Volaille)	0	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Gorkul (Bison)	0	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Sirmat (Chèvre)	0	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Varak (Tigre)	0	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Gelora (Grenouille des Glaces)	0	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(1)
Restauration	Ingrédients	Plumtor (Poisson-Lune)	0	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Ragragul (Baloth)	1	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Ragragul (Baloth)	1	@rl_defensive	Effet	@Rl_defensive:pl maximum +1
Restauration	Ingrédients	Shadrix (Rôc)	1	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Borekkoï (Béhémoth)	1	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(4)
Restauration	Ingrédients	Ekrasil Irefeu (Dragon)	1	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Abaol Pourprêchine (Béhémoth)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Abaol Pourprêchine (Béhémoth)	2	@rl_offensive	Effet	@Rl_offensive:pl maximum +1
Restauration	Ingrédients	Ayunda des Brunes (Béhémoth)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Cripave (Rôc)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Baloth Joueur (Baloth)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Makol Joueur (Béhémoth)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Makol Joueur (Béhémoth)	2	@rl_defensive	Effet	Augmente le seuil des @rl_defensive:pl de +1
Restauration	Ingrédients	Oonamazu (Léviathan)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Braobarduk (Baloth)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Nocturna (Abyssal)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(1)
Restauration	Ingrédients	Yggdrishen (Abyssal)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(1)
Restauration	Ingrédients	Chrysirde Pourpre (Djicien)	2	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(1)
Restauration	Ingrédients	Hydrequin Plongeur (Rôc)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(1)
Restauration	Ingrédients	Hydrequin Plongeur (Rôc)	3	@rl_mouvement	Effet	@Rl_mouvement:pl d'@rl_offensive -1 maximum +2, Nombre
Restauration	Ingrédients	Hydrequin Plongeur (Rôc)	3	@rl_offensive	Effet	@Rl_mouvement:pl d'@rl_offensive -1 maximum +2, Nombre
Restauration	Ingrédients	Baloth Brisêchine (Baloth)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Chtatis Yadra (Fenrir)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Chtatis Yadra (Fenrir)	3	@ca_torque	Effet	Intiative +2, Vitesse +10 ; #removable[@ca_torque -10]
Restauration	Ingrédients	Gystori Impêtieuse (Rôc)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Hodrevyr Astucieux (Kraken)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Fandrasil Sournoix (Fenrir)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Ljaork Fourbe (Fenrir)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Léaraasic'h (Léviathan)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(4)
Restauration	Ingrédients	Léaraasic'h (Léviathan)	3	@rl_defensive	Effet	Augmente le seuil des @rl_defensive:pl de +2 ; #removable[@rl_offensive:pl maximum -1]
Restauration	Ingrédients	Léaraasic'h (Léviathan)	3	@rl_offensive	Effet	Augmente le seuil des @rl_defensive:pl de +2 ; #removable[@rl_offensive:pl maximum -1]
Restauration	Ingrédients	Mjonn (Fenrir)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Harkti Traj (Abyssal)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Esjandir Nacré (Guivre)	3	@rl_satiety	@Rl_satiety	#ddlvl(3)

Métier	Source	Entrée	T.	Macro	Champ	Valeur source
Restauration	Ingrédients	Vespera Stridente (Röc)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Vathaknor Familier (Yénuï)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Zizfir Reclus (Yénuï)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Restauration	Ingrédients	Aggränvkis des Tréfonds (Kraken)	4	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Abbrabacite Bougon (Baloth)	4	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Tjiennkis des Marais (Djieien)	4	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(4)
Restauration	Ingrédients	Tjiennkis des Marais (Djieien)	4	@rl_offensive	Effet	Parade +3, Précision +1 ; @al_aveuglement (#ddlvl(2)), #removable[@rl_offensive:pl maximum -1]
Restauration	Ingrédients	Ulcen Clairvoyant (Célestial)	4	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(2)
Restauration	Ingrédients	Kayaroht Abject (Abyssal)	4	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(3)
Restauration	Ingrédients	Kayaroht Abject (Abyssal)	4	@rl_transcendence_threshold	Effet	Résistance @al_mutilation, @al_saignement et @al_decapitation (#ddlvl(3)) ; #removable[@rl_transcendence_threshold -1], #change-resist([@el_celestial], -2)
Restauration	Assaisonnements	Glaffok Moulu (Kraken)	1	@rl_defensive	Effet	@Rl_defensive:pl et mouvement maximum +1
Restauration	Assaisonnements	Caviar de Kraken	2	@rl_defensive	Effet	@Rl_defensive:pl et mouvement maximum +2 ; Esquive -2
Restauration	Assaisonnements	Crème de Dracoris	2	@rl_mouvement	Effet	@Rl_mouvement maximum +1, Vitesse +5 ; Psyché -2
Restauration	Assaisonnements	Concassé de Corne de Béhémoth	3	@rl_offensive	Effet	Force +3 ; @rl_offensive:pl maximum +1
Restauration	Assaisonnements	Varec Yuon (Leviathan)	3	@rl_defensive	Effet	@Rl_defensive:pl, mouvement et offensive maximum +2 ; Parade +2 ; Esquive -2
Restauration	Assaisonnements	Cendres Draconiques	3	@rl_defensive	Effet	Perception +3 ; @rl_defensive:pl maximum -1
Restauration	Assaisonnements	Shakjaadin (Célestial)	3	@rl_defensive	Effet	Dégâts des attaques élémentaires +2 ; @rl_defensive:pl maximum -1, Psyché -1
Restauration	Assaisonnements	Bepricots Secs (Béhémoth)	4	@rl_offensive	Effet	Force +3, Dés de la réserve active +1 ; @rl_offensive:pl maximum -1, Psyché -2
Restauration	Assaisonnements	Sauce Coursevent (Fenrir)	4	@rl_offensive	Effet	Agilité+3 et Esquive+3 ; @rl_offensive:pl maximum -1, Force -2
Restauration	Assaisonnements	Amanite Nécrophage	4	@rl_mouvement	Effet	Dés de la réserve active +2, Esquive et parade +2, @rl_mouvement maximum -1, Agilité -1
Restauration	Assaisonnements	Machoulis Braisé	4	@rl_defensive	Effet	Perception +5 ; @rl_defensive:pl maximum -1, Volonté -1, Force -1
Restauration	Accompagnements	Perkol (Courges)	0	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(2)
Restauration	Accompagnements	Biadok (Navets)	0	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Restauration	Accompagnements	Biadok (Navets)	0	@rl_toxin_jauge	Effet	Gagne deux points de @rl_toxin_jauge maximum temporaire
Restauration	Accompagnements	Bluk'ta (Oigosos)	1	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Restauration	Accompagnements	Antaris (Riz)	2	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(3)
Restauration	Accompagnements	Vegilous (Tomates)	2	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Restauration	Accompagnements	Tiblin (Potirons)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(2)
Restauration	Accompagnements	Ardanta (Racine)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(3)
Restauration	Accompagnements	Ardanta (Racine)	3	@rl_toxin_jauge	Effet	Gagne cinq points de @rl_toxin_jauge maximum temporaire
Restauration	Accompagnements	Taltos (Patates)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Restauration	Accompagnements	Cerfa (Carottes)	3	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Restauration	Accompagnements	Falsum (Champignons)	4	@rl_satiété	@Rl_satiété	#ddlvl(1)
Pièges	Pièges	Barricades	0	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 15, Matériaux Travaillés
Pièges	Pièges	Grande fosse	0	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 15
Pièges	Pièges	Remplacement Simple	0	@ca_torque	Effet	Projette une cible avec une force de @ca_torque 15
Pièges	Pièges	Entraves Simples	0	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 15
Pièges	Pièges	Dégâts Simples	0	@rl_arbreak	Effet	Inflige jusqu'à 4d6 dégâts @rl_arbreak 1
Pièges	Pièges	Dégâts Simples	0	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux bruts
Pièges	Pièges	Entraves Fortes	1	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20
Pièges	Pièges	Dégâts Moyens	1	@rl_arbreak	Effet	Inflige jusqu'à 4d6+5 dégâts @rl_arbreak 2
Pièges	Pièges	Dégâts Moyens	1	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux Travaillés
Pièges	Pièges	Protection Massive	1	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux Travaillés
Pièges	Pièges	Remplacement Fort	2	@ca_torque	Effet	Projette une cible avec une force de @ca_torque 30
Pièges	Pièges	Dégâts Mutilants	2	@rl_arbreak	Effet	Inflige 3d6+10 dégâts @rl_arbreak 0 (@el_slash) et inflige #marques([@al_saignement], 2, 2)
Pièges	Pièges	Dégâts Mutilants	2	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux Métallurgiques
Pièges	Pièges	Filets étouffants	2	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux Travaillés
Pièges	Pièges	Protection Mécanique	2	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux Métallurgiques
Pièges	Pièges	Dégâts Importants	2	@rl_arbreak	Effet	Inflige jusqu'à 4d6+12 dégâts @rl_arbreak 2
Pièges	Pièges	Dégâts Importants	2	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 30, Matériaux Alchimiques
Pièges	Pièges	Brise Charge	2	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 30, Connaissances créature (#ddlvl(2))

Métier	Source	Entrée	T.	Macro	Champ	Valeur source
Pièges	Pièges	Dégâts Fracassants	3	@rl_arbreak	Effet	Inflige jusqu'à 5d6 dégâts @rl_arbreak 4
Pièges	Pièges	Dégâts Fracassants	3	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux Alchimiques
Pièges	Pièges	Daedalus	3	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20
Pièges	Pièges	Monstrapulte	4	@ca_torque	Effet	Projetter une cible avec une force de @ca_torque 60
Pièges	Pièges	Monstrapulte	4	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 20, Matériaux travaillés
Pièges	Pièges	Chaines Implacables	4	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 30, Matériaux Travaillés
Pièges	Pièges	Aegis	4	@ca_torque	Prérequis	@ca_torque 30, Matériaux Métallurgiques
Pièges	Pièges	Surprise concussive	1	@ca_torque	Effet	Un lourd objet s'abat sur la cible. Inflige @al_concussif (#ddlv(1) ++ddlv(1) par 10@ca_torque de l'objet, max #ddlv(6))
Pièges	Pièges	Rempart inextinguible	1	@rl_protection	Effet	Donne +5d défensifs et un bouclier improvisé jusqu'au début de votre prochain tour (@rl_protection 2, @rl_protection 2)
Pièges	Pièges	Rempart inextinguible	1	@rl_protection	Effet	Donne +5d défensifs et un bouclier improvisé jusqu'au début de votre prochain tour (@rl_protection 2, @rl_protection 2)
Pièges	Pièges	Envol fracturé	1	@ca_torque	Effet	Projetter une cible (@ca_torque 30) verticalement sur 20 mètres
Pièges	Pièges	Bouquet de lames	1	@rl_arbreak	Effet	Projetter jusqu'à trois lames sur une courte distance, infligeant six dégâts chacune (@rl_arbreak 1)
Pièges	Pièges	Baiser du dragon	1	@rl_arbreak	Effet	Inflige 6d6 dégâts @rl_arbreak 4 sur une zone de 5 mètres
Pièges	Pièges	Fracture élémentaire	1	@el_acces	Effet	Diminue la résistance élémentaire de la créature de \$(---)\$ à un élément dont l'un des chasseurs a @el_acces
Pièges	Pièges	Explosion élémentaire	1	@el_acces	Effet	Inflige jusqu'à 4d6+10 dégâts élémentaires d'un élément auquel un des chasseurs a @el_acces sur une zone de 20 m
Pièges	Pièges	Crimes passionels	3	@rl_arbreak	Effet	Inflige 8d6 dégâts @rl_arbreak 4 et #marques([@al_saignement], 5, 2) sur une zone de 15 mètres et 2 dégâts @el_pure @rl_am 2 à la cible
Pièges	Pièges	Crimes passionels	3	@rl_am	Effet	Inflige 8d6 dégâts @rl_arbreak 4 et #marques([@al_saignement], 5, 2) sur une zone de 15 mètres et 2 dégâts @el_pure @rl_am 2 à la cible
Pièges	Pièges	Subtiles caresses	3	@ca_torque	Effet	Inflige un impact @al_concussif (#ddlv(3)) tous les chasseurs possédant @ca_torque>30 à proximité peuvent ajouter #ddlv(1) au jet
Pièges	Pièges	Vortex de lianes	3	@ca_torque	Effet	Projetter (@ca_torque 30) verticalement sur 20 mètres, déclenche jusqu'à 4 grappins pendant l'envol fournissant des appuis
Pièges	Pièges	Floraison élémentaire	3	@el_acces	Effet	Projetter jusqu'à 5 armes infligeant une attaque élémentaire (duquel l'un des chasseurs a @el_acces) possédant 4 réusites à la cible
Pièges	Pièges	Canarbaliste Lourde	4	@rl_rmax	Effet	Arme à usage unique infligeant 5/+10 @rl_rmax 4, @rl_arbreak 5 et 20 dégâts @rl_am 2 autour du Canon ; doit être activée par un chasseur
Pièges	Pièges	Canarbaliste Lourde	4	@rl_arbreak	Effet	Arme à usage unique infligeant 5/+10 @rl_rmax 4, @rl_arbreak 5 et 20 dégâts @rl_am 2 autour du Canon ; doit être activée par un chasseur
Pièges	Pièges	Canarbaliste Lourde	4	@rl_am	Effet	Arme à usage unique infligeant 5/+10 @rl_rmax 4, @rl_arbreak 5 et 20 dégâts @rl_am 2 autour du Canon ; doit être activée par un chasseur