RAVENOUS

Livre de règles

Par Le Dandaedre

Table des matières

1 Présentation **11**

1.1 Les calamités . . . 11
1.2 Choix des origines . . . 12
1.2.1 La marque des calamités . . . 12
1.2.2 Évolution de la marque . . . 12
1.3 Transformation incontrôlée . . . 14
1.4 La Sangressence . . . 14
1.5 Le cycle de prédation, l'écosystème et le RP . . . 14
1.6 Béhémoth . . . 15
1.6.1 Beweül, La Marche Indomptable . . . 15
1.6.2 Krangarath, Ire de Roche . . . 17
1.7 Dragon . . . 19
1.7.1 Ür-Dragon, Le Maître des Cieux . . . 19
1.7.2 Deuxième stade . . . 20
1.7.3 Troisième stade . . . 20
1.7.4 Bralikäaan, Le Cœur Ardent . . . 21
1.7.5 Deuxième stade . . . 22
1.7.6 Troisième stade . . . 22
1.8 Guivre . . . 23
1.8.1 Grüunkorwirm, L'Estomac sans Fond . . . 23
1.8.2 Uwarndrwurm, Estomac Barbelé . . . 25
1.9 Léviathan . . . 27
1.9.1 Ayurdarkaröog, Les Tourmentes Insondables . . . 27
1.9.2 Unguûr-Draäogn, L'Écorche-Falaise . . . 29
1.10 Kraken . . . 31
1.10.1 Sazkrïir, Les Abîmes Infinis . . . 31
1.10.2 Glaruüuklis, Sombres Profondeurs . . . 33
1.11 Abyssal . . . 35
1.11.1 Ayakryïa, L'Arbitre Cruel . . . 35
1.11.2 Yaratogoth, Cercle Brisé . . . 37
1.12 Baloth . . . 39
1.12.1 Darnük, Le Titan Briseciel . . . 39
1.12.2 Baräraoh, Crête des Nuages . . . 41
1.13 Célestial . . . 43
1.13.1 Ayakoyin, L'Abjecte Vérité . . . 43
1.13.2 Jnéradantar, Juge Ardent . . . 45
1.14 Yenuï . . . 47
1.14.1 Skeyöold, L'Insondable . . . 47
1.14.2 Anemanth, Destin Changeant . . . 49
1.15 Röc . . . 51
1.15.1 Firah Solhan, L'Ire Prismatique . . . 51
1.15.2 Adetharn, Feu du Renouveau . . . 53
1.16 Fenrir . . . 55
1.16.1 Sagrariyath, Le Chasseur Impitoyable . . . 55
1.16.2 Okyutsuki, Désirs Brûlants . . . 57
1.17 Djieien . . . 59
1.17.1 Tsajariin, Trame Honnie . . . 59
1.17.2 Sshajadra, Toile Éthérée . . . 61

1.18 Treant . . . 63
1.18.1 Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible . . . 63
1.18.2 Mongaroth, Tourment Oublié . . . 65

2 Les enfants des calamités **67**

3 Géographie **69**
3.1 Tribus nomades . . . 71
3.2 Royaume Treorst . . . 71
3.2.1 La guilde des Chasseurs . . . 71
3.2.2 L'ordre des Gardiens . . . 71
3.2.3 Shuürdan, les dents de l'ombre . . . 71
3.3 Kraorst . . . 71
3.4 Arendörst . . . 72
3.5 Ebil . . . 72
3.6 Thenet . . . 72
3.7 Margoz . . . 72
3.8 Mellior . . . 72
3.9 Baronnies Steigrund . . . 72
3.10 Les clans guerriers Eigladstorn . . . 72
3.11 Noocracie Fangdraël . . . 73
3.12 Jüngdorgaunt . . . 73
3.13 L'œil de Dräan . . . 73

4 Les Diverses Races de Dräan **75**
4.1 Viashno . . . 75
4.2 Avemains . . . 75
4.3 Léonins . . . 75

5 Artisanat **77**
5.0.1 Les métiers de l'artisanat . . . 77
5.0.2 De la création des produits . . . 78
5.0.3 Nourriture . . . 80
5.0.4 Potions et Poisons . . . 84
5.0.5 Armes et Armures . . . 89
5.0.6 Boissons . . . 94
5.0.7 Pièges et Appâts . . . 94
5.0.8 Artisanat rapide et artisanat de masse . . . 94
5.0.9 Achat des ressources, rareté et disponibilité . . . 95
5.0.10 Consommables . . . 97

6 Écoles de combat **99**
6.1 Écoles à travers le monde . . . 99
6.2 Dénomination des techniques . . . 99
6.3 Les tiers de maîtrise . . . 99
6.3.1 Techniques spécialistes et uniques . . . 99
6.3.2 Achat de techniques d'autres classes . . . 100
6.3.3 Types de technique . . . 100
6.4 Specialiste de Armes Lourdes . . . 102
6.4.1 Einerjar . . . 106
6.5 Franc-Tireur . . . 109
6.6 Protecteur . . . 112
6.7 Lancier . . . 115

6.8 Maître-Lames . . . 118
6.8.1 Maître de Bêtes . . . 121
6.9 Artilleur . . . 127
6.10 Mage Bestial . . . 131
6.11 Guerrier Mage . . . 135

7 Système de jeu **137**
7.1 Règles de base . . . 137
7.1.1 Jet de compétences et de caractéristiques . . . 137
7.1.2 Spécialités . . . 138
7.1.3 Critiques . . . 138
7.1.4 Degré de difficulté, importance de la narration . . . 139
7.2 Compétences, équipements, réalisme, rapidité . . . 139
7.2.1 Équitation et dressage . . . 139
7.3 Règles en combat . . . 140
7.3.1 Actions en combat . . . 141
7.3.2 Initiative et tour de jeu . . . 141
7.3.3 Attaque . . . 143
7.3.4 Parade, Esquive et Repositionnement . . . 145
7.3.5 Mouvement . . . 147
7.3.6 Actions secondaires . . . 147
7.3.7 Maniements d'armes . . . 148
7.3.8 Calcul des dégâts . . . 148
7.3.9 Résistances . . . 149
7.3.10 Réactions . . . 150
7.3.11 Interruptions et initiative . . . 150
7.3.12 Passif, passifs nommés et cumul de règles . . . 150
7.3.13 Se jeter à terre . . . 151
7.4 Transcendance . . . 151
7.5 Saisies, rodéos et chevauchée . . . 152
7.5.1 Chevauchée et combat acrobatique . . . 152
7.5.2 Saisie et rodéos . . . 153
7.5.3 Résister aux saisies et rodéos . . . 153
7.5.4 Dégâts circonstanciels . . . 154
7.6 Types de dégâts . . . 154
7.6.1 Dégâts physiques . . . 154
7.6.2 Dégâts élémentaires . . . 154
7.6.3 Dégâts d'essence . . . 155
7.7 Dégâts de projectiles improvisés . . . 155
7.7.1 Dégâts de base . . . 155
7.7.2 Dégâts supplémentaires . . . 155
7.7.3 Distance de lancer . . . 156
7.7.4 Distance de chute . . . 156
7.8 Altération d'état . . . 156
7.8.1 Altérations Mineures . . . 157
7.8.2 Altérations Majeures . . . 157
7.8.3 Altérations Transcendantales . . . 158
7.8.4 Altérations Tierces . . . 158
7.8.5 Application naturelles des altérations . . . 159
7.8.6 Résistances . . . 159
7.8.7 Altérations et créatures . . . 159
7.9 Soins et médecine . . . 160
7.9.1 Règles de soins . . . 160

7.9.2 Dégâts létaux . . . 160
7.10 Fatigue . . . 161
7.10.1 Utilisation de la fatigue . . . 161
7.10.2 Actions prolongées . . . 161
7.10.3 Impact et récupération . . . 161
7.11 Danger et prédation . . . 161
7.11.1 Peur et sang des calamités . . . 161
7.11.2 Calamités et cycle de prédations . . . 162
7.11.3 Peur . . . 163

8 Feuille de Personnage **165**
8.1 Caractéristiques . . . 165
8.1.1 Coûts des caractéristiques . . . 165
8.1.2 Limites de caractéristiques . . . 165
8.1.3 Coût des compétences . . . 165
8.1.4 Effet des gains temporaires . . . 166
8.2 Signification des divers champs . . . 166
8.2.1 Torque . . . 166
8.2.2 Vitesse . . . 167
8.2.3 Actions . . . 167
8.3 Liste des compétences . . . 167
8.4 Liste des éléments présents sur la feuille de personnage . . . 168
8.4.1 Caractéristiques . . . 168
8.4.2 Compétences . . . 168
8.4.3 Calcul des statistiques . . . 170

9 Création **171**
9.1 Création de personnage . . . 171
9.1.1 Choix de l'origine . . . 171
9.1.2 Répartition des points . . . 171
9.1.3 Limites . . . 171
9.1.4 Choix des techniques . . . 171
9.1.5 Choix des armes et des consommables . . . 171
9.2 Création de calamité . . . 172
9.3 Créer une classe . . . 172
9.4 Créer un monstre . . . 173
9.4.1 Caractéristiques et compétences . . . 174

10 Gains d'expérience et Progression **177**
10.1 Absorption du sang et gain d'expérience . . . 177
10.1.1 Limitation . . . 177
10.1.2 Coûts réduits . . . 177
10.2 Teinte des calamités . . . 177
10.3 Rites de passage . . . 178

11 Aide au MJ **179**
11.1 De la nature des discutions lors d'une partie . . . 179
11.1.1 De l'art des narrations des joueurs . . . 179
11.1.2 De la communication en partie . . . 179
11.2 Mener une chasse . . . 180
11.2.1 Phases de combat . . . 180
11.2.2 Variantes . . . 181
11.2.3 Récompenses . . . 181

12 Bestiaire **183**

Glossaire **185**

12.1 Tables aléatoires 193

12.1.1 Table de localisation 193

Ravenous

Copirightish© Dandaedre 2022-2024
Version 2.1.0 pré-publication et test.

Auteur : Dandaedre
Graphistozaure : Noushido
Color Palettes : Lost Century Palette by CopheeMoth
Relecteur : Vicky, Durbin, Wulfran, John Von Frenetico
Éditeur — Exécutif : Vicky
Éditeur — Contenu : Wulfran, Vicky
Testeurs — Session 1 : Gregzel, Durbin, El Fredo, Wulfran
Testeurs — Session 2 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Vandole
Testeurs — Session 3 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, El Fredo
Testeurs — Session 3 : Gregzel, Durbin, Vicky, Wulfran, Disturbed, Vandole

Copie fournie en cadre restreint, ne pas reproduire par des moyens normaux ou paranormaux.
Si vous lisez ceci, mais que je ne vous connais pas, vous êtes un vilain petit filou. Si vous ignorez ce message en fermant les yeux pour ne pas le lire et passez à la page suivante, sachez que ça compte quand même et que vous n'êtes pas meilleur que moi.

1. Présentation

Dräan est le monde des monstres, un monde dont les fondations sont perdues dans les limbes du temps et dans les cendres laissées par le passage de colosses immémoriaux. Les nations le composant luttent à la fois pour leur souveraineté et pour leur survie sur une terre régulièrement ravagée par le passage de ses vrais maîtres : les calamités. Car si les êtres peuplant ce monde l'oublient souvent, la planète bénéficie de son propre cycle d'existence, un cycle qui pousse au retour d'horreurs ancestrales capables de ravager même les villes les mieux défendues, les nations les plus puissantes. Dräan, le nom donné à la planète par ses habitants, a longtemps été considérée comme un être vivant à part entière et certaines pratiques rendent encore hommage au monstre-monde sur lequel vivent les insignifiants humains. C'est sur l'île considérée comme l'œil de la bête et autour duquel s'articulent tous les continents que vivent les plus grands monstres. La vie humaine n'a aucune valeur pour les prédateurs séculaires de ce monde, ils ne sont qu'un bétail de plus, des abeilles dont le miel est à récupérer. Leurs enfants sont nombreux et tout aussi dangereux, capables de dépasser les piètres créations des mortels et déchaîner les enfers par leur simple existence, arpentant le monde avec d'autant plus d'intensité que le retour de leurs géniteurs est proche.

Le monde se divise en deux "saisons" nommées Hibernation et Éveil, les années d'hibernation sont des périodes d'intense activité et d'expansion pour les peuplades. Les champs s'étendent à perte de vue et de multiples villages se forment, les villes prospèrent rapidement, des guerres de territoire se déclarent. Mais toute cette activité se ralentit jusqu'à l'extinction dès que l'Éveil approche. Alors le monde devient une terre inhospitalière, des êtres de plusieurs dizaines de mètres de haut se déchaînent sans retenue, les villages sont piétinés et les villes évacuées. Il n'est pas rare en période d'éveil de croiser des groupes nomades tentant tant bien que mal d'échapper à des horreurs capables de tous les contenir dans leur gueule sans le moindre espoir de résistance. Ce sont des temps sombres où seule la survie compte et où la moindre erreur mène à la mort.

Pour se dresser entre eux et leurs proies, nuls autres que les Chasseurs — des mortels maudits par le sang des calamités. Presque immortels, d'une force et d'une endurance sans commune mesure, ces êtres luttent sans relâche pour la survie des mortels. Leurs exploits sont légendaires, leurs proies sont des prédateurs capables de détruire une maison dans un accès de colère. S'ils sont craints et bien souvent honnis en période de reflux des calamités, à chaque retour de ces dernières, comme si tout était oublié, ils deviennent à nouveau les héros bénis de l'humanité. Leur vie est fréquemment brutale, car à l'exception des plus faibles, ils sont tous voués à se battre contre les monstres dont ils partagent le sang, ils sont là pour mettre à mort ce que les autres ne peuvent que craindre. Ce sont des individus bien plus imposants que les autres membres de leur race, définis physiquement par leurs héritages qui se manifestent sous la forme de marques prenant de plus en place sur leur corps au cours de leur vie jusqu'à les recouvrir entièrement. Beaucoup ne voient cependant pas ce jour, tués au combat contre les enfants des calamités. Beaucoup de choses se murmurent sur eux et leurs origines sont teintées de mystère, renforçant le respect craintif dont les autres font preuve envers eux.

Dans ce jeu de rôle, les joueurs incarnent le rôle de ces chasseurs, élus maudits accomplissant leur tâche sans chercher la gloire ou la fortune. Face à des monstres représentant une menace mortelle, ils devront faire usage de tout l'arsenal mis à leur disposition pour vaincre les dangers très physiques de ce monde.

1.1 Les calamités

La légende veut qu'à l'aube des temps, le créateur de toute chose ait donné naissance à l'univers, et peuplé ses vastes étendues de milliers d'enfants ; brillants et ardents. Pendant des millénaires, ils errèrent à travers les grandes étendues cosmiques, jusqu'à s'endormir et former le firmament céleste. Avant cet éternel sommeil, Adrana le soleil, engendra l'œuf-monde nommé Dräan, source de toute

vie terrestre. Logé au cœur de sa coquille dont il ne sortira qu'à la fin des temps, le titan assoupi est père de toutes les calamités, ses turbulents enfants, causant chaos et destruction sur leur passage.

De toutes les créations arpentant Dräan, les calamités sont les plus imposantes et les plus destructrices. Capables d'invoquer les éléments par leur seule présence, ce sont des créatures dont la puissance réelle n'est quantifiable que par un seul fait : personne, ne les ayant affrontées, n'a survécu ou n'a réussi à les vaincre, même dans les légendes. Chacune est unique, chacune est nommée et chacune a apporté mort et destruction partout où son regard a jamais porté. De nombreux paysages portent les cicatrices de leur colère et leur existence est décrite comme un cataclysme ambulant. La seule chance de l'humanité réside dans leur cycle éternel d'éveil et d'hibernation.

Les mortels n'auraient sans doute jamais perduré sans l'existence de ces longues périodes d'accalmie. La légende veut que ce soit de l'œil même de Dräan que parviennent les calamités à chaque réveil, et qu'elles y retournent pour regagner le sommeil. Chaque retour est toujours annoncé par une augmentation de l'activité des enfants des calamités, plus divers, plus envahissants et plus agressifs, ils représentent le premier signe du retour de leurs monstrueux géniteurs. C'est ensuite que les calamités reviennent, ramenant l'humanité au bas de la chaîne alimentaire, détruisant tout sur leur passage, des murailles les plus solides au château les plus imposants. Seuls les chasseurs assez braves ou assez fous pour vouloir entrer dans l'Histoire osent les combattre. Ce sont des périodes sombres qui ont vu la fin de bien des royaumes durant leur cours, et ont effacé des civilisations entières de la carte, n'en laissant que légendes et cendre ardentes, si vite dispersées par le vent de leur ire inextinguible.

Le sang des calamités est un des plus grands dangers de ce monde, il coule dans les veines de leurs enfants et dans les veines des Chasseurs, capables d'en tirer une immense puissance en consommant leur essence. Le lien particulier qui unit les Chasseurs aux Calamités leur permet en effet d'absorber les pouvoirs de ces dernières en consommant la chair et le sang des monstres qu'ils affrontent.

1.2 Choix des origines

1.2.1 La marque des calamités

Les marques ont autant de formes qu'il y a de personnes marquées, si certains motifs sont récurrents comme l'apparition d'écailles et de tâches difformes de couleur sombre, d'autres peuvent être plus exotiques comme des craquellements du derme, l'apparition de veines de couleurs ou même de plumes. Ces marques sont présentes, mais indiscernables, à la naissance. Leur première phase d'extension a lieu lors de l'adolescence de leur porteur où elle commence à coloniser une partie du corps. À l'âge adulte, sa croissance se continue, allant jusqu'à, dans les cas les plus extrêmes, totalement absorber le Chasseur et lui donner une apparence monstrueuse.

Outre son aspect esthétique, la marque semble étroitement liée au pouvoir et à la puissance de celui qui l'arbore. Plus un Chasseur est ancien et a consommé la chair d'enfants des calamités, plus cette marque s'intensifie. Les rituels entourant ces pratiques sont immémoriaux, mais ils sont en lien étroit avec la vie de chaque chasseur qui les apprend dès son enfance.

Cette mystérieuse marque est la source de nombreuses légendes et fantasmes, car si l'on peut compter nombre de lignées de Chasseurs, rares sont ceux qui savent où elles ont commencé, le facteur n'est en outre pas forcément lié à l'ascendance puisque certains ne présentent la marque que sur certaines générations ou de manière aléatoire. Certaines rumeurs prétendent même que des rituels ancestraux permettent d'insuffler la marque en des enfants à naître.

1.2.2 Évolution de la marque

Le premier stade d'évolution se situe entre 0 et 15 points d'essence des Calamités investis ; cette évolution s'accompagne d'un léger changement visuel confirmant l'implantation de la marque sur le corps.

Le second stade d'évolution se situe entre 15 et 25 points d'essence. Cette évolution s'accompagne

d'un violent changement, autant sur la marque que sur le corps du chasseur. Celle-ci peut commencer à grandir de façon incontrôlée et d'incapaciter le chasseur pendant plusieurs semaines.

Le troisième stade d'évolution se situe entre 25 et 40 points d'essence investis. Cette évolution est bien plus violente que la précédente et s'accompagne souvent de plusieurs semaines passées incapacité. Cette évolution se marquera en général d'un autre changement visuel.

Le quatrième stade d'évolution se situe entre 40 et 60 points d'essence investis, cette transformation peut être ralentie si le chasseur ne consomme jamais le sang de sa calamité génitrice. Cette évolution marque la fin de l'humanité du chasseur et son premier pas en tant que vrai scion des calamités. Visuellement, les premiers traits inhumains se figent en ce qui deviendra l'apparence finale du chasseur. Le caractère du chasseur lui aussi sera profondément affecté, embrassant son ascendant semi-divin. Bien souvent les chasseurs de ce niveau commenceront à développer (en plus de leur caractère particulièrement haut en couleur) une profonde arrogance et bien des fois partiront chasser en solitaire, insatisfaits de toujours devoir se plier aux désir et méthodes de leurs camarades.

Aide au MJ

Bien que souvent (mais pas toujours) tendant vers la solitude, irascibilité et l'arrogance, il serait une erreur de considérer les chasseurs vétérans comme de mauvais vivants ou des élément néfastes à leur communauté. Soudés et liés par des codes d'honneurs parfois incompréhensibles, les chasseurs considèrent toujours leur camarades de jadis comme des alliés pour lesquels ils seraient prêt à tout pour venir en aide.

Le cinquième stade d'évolution de la marque se situe entre 60 et 90 points d'essence investis. Franchir ce seuil est la première vraie difficulté pour un chasseur, là ou les autres seuils pouvaient simplement êtres accomplis avec beaucoup de sang et de chasse, le cinquième stade nécessite un premier rite pour être franchi, il s'agit en général d'une grande chasse d'une calamités mineure liée à sa calamité d'origine. Après cette chasse un complexe rituel devra prendre place durant lequel le chasseur assimilera en profondeur l'essence de sa proie pour avancer dans les tiers d'inhumanité supérieurs

Aide au MJ

Ce rituel est hautement lié a l'origine, la culture et les croyances a la fois du chasseur et de la région dans laquelle il a vécu, ainsi, un rituel ayant lieu en plein Tréorst n'est en rien identique à celui fait dans les Baronnies. L'interprétation du Maître de Jeu est primordiale, et incorporer des idées et désir du (ou des) participant peut créer des rituels bien plus intéressants. Ce rituel est la première vraie étape vers l'inhumanité du joueur et devrait être ressenti en tant que tel.

Le sixième stade d'évolution de la marque se situe entre 90 et 150 points d'essence investis. Franchir ce seuil est un acte qui n'est narré que dans les contes les plus secrets des chasseurs, et ainsi très peu d'informations existent sur cette étape. Déjà à moitié fous et imbus d'eux-même, les chasseurs franchissant ce tiers ont désormais plus en commun avec les calamités que l'humanité. Modifiés en profondeur, beaucoup perdent leurs derniers traits humanoïdes et voient certains membres disparaître ou d'autres leur pousser pour mieux s'adapter à leurs chasses. Le rituel accompli pour atteindre ce stade n'est bien souvient transmit que par tradition orale au sein de monastères reculés où viennent se rencontrer les plus vieux chasseurs.

Le septième stade d'évolution de la marque est situé bien après les 160 points d'essence assimilés, et bien peu nombreux sont les chasseurs ayant entendu parler d'un chasseur ayant connu un chasseur qui aurait été témoin de ce rituel. Certains érudits contestent même l'existence d'un tel niveau, et supputent qu'après ce stade, les chasseurs sont tout simplement devenus des calamités mineures à part entière

1.3 Transformation incontrôlée

Bien que personne ne puisse en attester sans voir ses dires sérieusement remis en question, plusieurs rumeurs peu glorieuses courent sur les Chasseurs, il se dit que l'appel de leur sang impur, le sang des calamités qui coule dans leurs veines, puisse les rendre fous. Personne n'a jamais pu produire de preuves et la plupart des incidents les impliquant sont plus généralement à imputer à des maladresses ou à des taux d'alcoolémie trop élevés. Mais dans certaines tavernes, il se murmure que les Chasseurs rendus fous par leur marque sont traqués et éliminés par un ordre extrêmement secret dont les Chasseurs eux-mêmes n'auraient pas conscience.

1.4 La Sangressence

La Sangressence représente le flux vital animant tout les enfants de Dräan, il s'agit de cette énergie surnaturelle donnant vie aux calamités et entraînant le déferlement ininterrompu du surnaturel dans le réel. Sans forme ni logique, la sangréssence déforme et corrompt subtilement le vivant pour le rendre *différent*, plus fort, plus résistant, plus grand, plus *étrange*.

La sangressence est une force extrêmement dépendante de l'interprétation des joueurs comme du Maître de Jeu , pour certains il pourra s'agir de ronces immatérielles représentant leur ascendance au Treant là où pour d'autres il s'agira de tentacules ou bien encore d'une brume sanglante. Sa nature est partiellement immatérielle et n'obéit aucunement aux règles du réel, la Sangressence décrit et représente la nature surnaturelle du sang inhumain qui coule dans les veines des chasseurs ainsi que toute création qui en découlerait.

Ainsi, lorsqu'une règle décrit un *objet* de Sangressence, il s'agit d'un objet crée par l'effet d'un pouvoir de Calamité, et réciproquement, tout pouvoir utilisé par un joueur créera des effets de Sangressence (au moins visuels) et parfois laissera de manière persistante des objets dit de Sangressence.

1.5 Le cycle de prédation, l'écosystème et le RP

Il existe un cycle de prédation entre les enfants des calamités, ce cycle de prédation peut grandement impacter les interactions entre chasseurs. Ce cycle de prédation détermine subtilement le mental d'un chasseur qui, instinctivement, passera de la traque d'une proie à l'élimination d'un prédateur.

1.6 Béhémoth

1.6.1 Beweül, La Marche Indomptable

« Le sol a tremblé, la tour de guet s'est effondrée alors que sa forme se dessinait derrière le flanc de la montagne, plus grand que les arbres les plus vieux de la forêt, son énorme tête cornue s'est tournée vers le village, c'est là que j'ai su que c'était la fin. »

— Angar Brisecorne.



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

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

Premier stade

- **Passif** : *Rage du Béhémoth* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vos points de vie deviennent zéro à la place. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, ignorez toute forme de dégâts et altérations d'état sur les X prochaines attaques, X étant la moitié de votre **Force** (arrondi à l'inférieur). À la fin de ce délai, subissez vos dégâts normalement (si votre état de santé devrait à nouveau vous tuer, il s'applique normalement).
- **Actif** : *Poigne du Béhémoth* : Dépensez un point de fatigue, gagnez +15 Torque sur votre prochaine action.
- **Passif** : Initiative +1

Deuxième stade

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

Troisième stade

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

1.6.2 Krangarath, Ire de Roche

« Matinée pensive dans la forêt,
Qui frappe le Krangarath
Va se faire égorger comme un goret. »

— Marûk le Penseur.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Shistederme* : L'extérieur de votre peau est désormais partiellement couvert de rocs. Cette armure offre une protection de 4 points avec une intégrité de 1 et se régénère à la fin de chaque combat. La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, régénérez votre Shistederme sur toutes vos localisations et restez à un point de vie sur les localisations affectés par l'attaque.
— **Actif** : *Charge du Béhémoth* : Si vous n'êtes pas engagé au corps-à-corps, vous pouvez choisir de dépenser 3 points de fatigue. Si vous faites ainsi, choisissez l'un — Ajoutez un point de dégât pour chacune de vos localisations étant à exactement un point de vie ; ou ajoutez un point de dégât pour chaque localisation ayant encore Shistederme. De plus, votre attaque peut s'accompagner d'un déplacement égal à votre distance de mouvement.
— **Passif** : Initiative +1

Deuxième stade

— **Passif** : +2 mouvement, +1 PV (Toutes localisations), Résistance (Tranchant) (+), +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

— **Passif** : *Shistederme* : Votre protection est désormais de 6 et l'intégrité de deux., Initiative +2
— **Passif** : +2 Jauge, +2 Mouvement, +5 Tr, Initiative +2

1.7 Dragon

1.7.1 Ür-Dragon, Le Maître des Cieux

« La chose était d'une vitesse fulgurante pour son envergure, son crâne aveugle semblait capable de tout percevoir, jusqu'au plus profond de notre âme. Lorsqu'il est passé au-dessus de la ville, aucun projectile ne l'a touché, pas un seul, les meilleurs tireurs des quatre continents étaient là ! »

— .



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

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

Premier stade

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

1.7.2 Deuxième stade

— **Passif** : Vitesse aérienne +4, Résistance (Air) (+), +1 Jauge, Initiative +2

1.7.3 Troisième stade

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

1.7.4 Bralikäaan, Le Cœur Ardent

« Le sol s'est fendu et la lave a commencé à jaillir des fissures, la panique a éclaté immédiatement, les gens criaient et couraient dans tous les sens. C'est alors qu'il est apparu, l'air troublé par la chaleur lui donnait une apparence plus monstrueuse encore, son corps comme rempli de magma rougeoyant sous ses écailles sombres. »

— .



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

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

Premier stade

- **Passif** : *Fureur Ardente* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous infligez 2d10 dégâts de magma aux cibles au contact avec vous à la place et regagnez tous vos points de vie sur les localisations affectées. Lorsque vous déclenchez ce pouvoir vous gagnez l'actif suivant jusqu'à la fin du combat.
  - **Actif** : *Ire de Magma* : Dépensez 1 PF : Votre prochaine attaque inflige des dégâts de magma. Cette attaque inflige 3 dégâts supplémentaires si vous avez subi des blessures ce tour ci. (Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par attaque).
- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Dépensez 3 PF et une action : Effectuez une attaque magique dans un cône de 30° et une portée de 7m devant vous, celle-ci inflige 5/+2 dégâts de feu, brise armure 1, 4 réussites maximum et Précision de +2.
- **Passif** : Initiative +1

1.7.5 Deuxième stade

- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Les dégâts de base deviennent 7/+2, brise armure 2 et la portée devient 10m.
- **Passif** : Résistance (Feu) (+), +1 Jauge, Initiative +2

1.7.6 Troisième stade

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

1.8 Guivre

1.8.1 Grüunkorwirm, L'Estomac sans Fond

« Je n'avais jamais rien vu de tel. Maisons, chevaux, bétail, habitants, il a tout dévoré sans discernement... Et ses hurlements... ils couvraient le ravage qu'il faisait. Ce truc, c'est la colère incarnée et aveugle. »

— Pelilo.



Güunkorwirm est le plus acharné des enfants de Dräan ainsi que le plus véhément. C'est une bête dont l'existence est concentrée vers une seule et unique chose : satisfaire son estomac. Nulle destruction et nul massacre ne seront trop grands pour satisfaire son appétit gargantuesque. Cette perpétuelle recherche de subsistance fait de lui comme de ses enfants une créature imprévisible, vicieuse et vindicative. Les chasseurs issus du sang de cette calamité se distinguent rarement par leur intellect, mais ils sont capables de carnages et ne reculent devant rien pour satisfaire leur appétit.

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

Premier stade

- **Passif** : *Faim Mortelle* : Une fois par combat, lorsque vous subissez des dégâts létaux, passez à un point de vie à la place, votre total de fatigue devient zéro. Vous gagnez les altérations d'état Affamé et Enragé. Lorsque vous perdez l'état Affamé, regagnez votre **Force** en points de fatigue. Lorsque vous perdez l'état Enragé, regagnez votre **Volonté** en points de vie sur toutes les localisations.
- **Passif** : *Estomac insatiable* : La toxicité de tout ce que vous ingérez ne vous affecte pas. Lorsque vous mangez, vous régénérez vos points de fatigue deux fois plus rapidement. Lorsque votre **Satiété** atteint zéro (à jeun) vous gagnez vos points de fatigue trois fois plus vite.
- **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

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

Troisième stade

- **Passif** : *Estomac insatiable* : Lorsque vous consommez nourriture ou potion ratée ou partiellement ratée, vous pouvez bénéficier de tous ses effets perdu ou amoindris comme s'il avaient été réussis.
- **Passif** : +2 satiété, +2 Jauge, +3 PF, Initiative +2

1.8.2 Uwarndrwurm, Estomac Barbelé

« Je n'ai jamais vu tant de violence. J'ai déjà vu des troupeaux de Baloths ravager une ville entière — remparts et tout, sans même s'en rendre compte. J'ai vu une meute de Fenrirs traquer, chasser et harceler une escouade de chasseurs jusqu'à ce qu'ils tombent tous d'épuisement. Des chasseurs ! Mais jamais, jamais je n'avais vu tant de violence et de carnage. Cette chose... Cette créature... C'est un démon fait de haine. »

— Szafiel.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Appétit Insatiable* : Lorsque vous subissez des dégâts létaux, si votre jauge de **Satiété** est supérieure ou égale à cinq gagnez 5 mètres de mouvement lorsque vous vous déplacez vers la créature, un replacement gratuit, et réduisez votre **Satiété** de cinq points à la place. Vous bénéficiez d'un malus de −★ à toutes les actions ne visant pas à attaquer ou attaquer cette créature. Vous ne pouvez plus regagner de **Satiété** autrement qu'en dévorant la cible de votre traque tant que la créature n'a pas été tuée ou que la traque n'a pas été abandonnée.
— **Actif** : *Ergots Barbelés* : Dépensez un point de **Satiété**, choisissez l'un — jusqu'à la fin du tour toutes vos attaques avec des armes naturelles bénéficient d'un point d'anti-matériel supplémentaire ; ou vos attaques gagnent le type de dégât **Tranchant** ⟆ jusqu'à la fin du combat.
— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Actif** : *Labourer la Chair* : Lorsque vous infligez des dégâts faisant perdre des points de vie à la cible vous pouvez choisir de dépensez cinq points de fatigue et une action, si vous faites ainsi vous pouvez vous déplacer vous sur une distance égale à votre force et dévorer, crocs et griffes, un lambeau de chair à la créature lui infligeant 1d6 dégâts **Tranchant** ⟆. Vous regagnez un point de vie sur chaque localisation, 1d6 points de Fatigue, et regagnez jusqu'à un point de satiété.
— **Passif** : +1 satiété, Résistances toxines +2, +1 PF, +1 Jauge, Initiative +1

Troisième stade

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

1.9 Léviathan

1.9.1 Ayurdarkaröog, Les Tourmentes Insondables

« Quand l'éperon du Navire a percuté son corps, le Mythril le plus pur s'est brisé comme du mauvais bronze. Comprenez que le Tonnerre de Dräan était un colosse de bois qui comptait plus de 200 canons, quand ils ont fait un tir de bordée, il a fallu que la fumée se dissipe pour qu'on se rende compte que la créature était intacte et que les seuls débris c'étaient ceux du vaisseau. C'est comme si les boulets avaient simplement rebondi contre lui. »

— Tolido.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Reflux des Profondeurs* : Lorsque votre personnage devrait subir des dégâts létaux, perdez immédiatement votre tour. Au début du tour prochain, regagnez autant de points de vie que nécessaire pour déclencher votre reprise de conscience. Vous ne subissez pas les malus de résurrection. (Ce passif ne peut se déclencher s'il n'est pas possible de reprendre conscience par le biais d'un soin).
— **Passif** : *Savoirs Immémoriaux* : Lorsque vous dépecez une créature que vous avez participé à chasser, vous pouvez créer un Totem Impie ; si vous choisissez de renoncer à participer au dépeçage, vous pouvez créer un second Totem Impie. (Vos compagnons pourront procéder normalement au dépeçage et vous pourrez bénéficier des récompenses normalement, cependant vous ne pourrez effectuer de jet).
— **Passif** : *Totem Impie* : Sacrifiez un Totem Impie, Choisissez l'un — Gagnez accès à un élément de votre choix ; ou gagnez (++) dans une résistance élémentaire de votre choix. Vous ne pouvez avoir qu'un seul effet de Totem actif à la fois.
— **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

— **Passif** : *Totem Impie* : Vous pouvez désormais choisir l'effet – Lorsqu'une attaque inflige des dégâts à la créature que vous affrontez, la personne infligeant des dégâts peut décider de regagner jusqu'à deux points de vie sur la localisation de son choix.
— **Passif** : Résistance (Eau) (+), +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

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

1.9.2 Unguûr-Draäogn, L'Écorche-Falaise

« Terreur infinie,
Gouffre insondable.
Mort. »

— Botro.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Terreur Insondable* : Une fois par combat, si vous deviez subir des dégâts létaux, toutes les cibles à une distance inférieure à 10 mètres de vous reculent, prises de panique, sur une distance en mètres égale à votre volonté. Toutes vos localisations affectées par l'attaque sont soignées à hauteur du nombre de cibles affectés par cet effet. De plus, une zone d'**Eau** apparaît à votre position, d'une profondeur insondable et d'un diamètre égal à votre **Volonté** plus le total des dégâts que vous auriez dû subir (limité au double de votre **Volonté**).

— **Actif** : *Terreur Venue des Profondeurs* : Jusqu'à deux fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une cible vous pouvez choisir de placer un marqueur **Profondeurs** à l'endroit de votre choix, dans un rayon égal à votre **Volonté**. Une fois par combat, vous pouvez dépenser une action pour activer tous les marqueurs **Profondeurs** présents sur le terrain. Si vous faites ainsi, transformez le terrain sous ces marqueurs en zones d'**Eau** d'une profondeur insondable et d'un diamètre égal à votre **Volonté** ; vous pouvez immédiatement vous repositionner sur l'une d'entre elles.

— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : *Traqueur des Profondeurs* : Vous pouvez effectuer vos actions de mouvement dans l'eau comme si vous possédiez un appui. Si deux zones d'eau non connexes sont éloignées d'une distance inférieure à votre **Volonté**, vous pouvez ignorer cette distance lors de vos actions de mouvement [1].

— **Passif** : +1 Vol, Résistance (Abyssal) (+), Résistance (Eau) (+), +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

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

— **Actif** : *Terreur Suintante* : Une fois par tour, lorsque vous effectuez une attaque depuis une zone d'**eau** vous augmentez les altération que vous infligez de +★.

— **Passif** : +2 Jauge, +2 PF, +2 Tr, Résistance (Eau) (+), Initiative +2

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

1.10 Kraken

1.10.1 Sazkrïir, Les Abîmes Infinis

« Le hurlement des marins s'est mêlé aux craquements du navire alors que le monstre resserrait son étreinte sur nous, le capitaine a ordonné d'aller aux canots de sauvetage et tout le monde s'est mis à paniquer. Ils se battaient encore quand le bateau s'est fendu comme une noix et qu'une gueule gigantesque a englouti ce qu'il en restait. »

— .



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Furie du Kraken* : À chaque combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, vous passez à un point de vie à la place. Jusqu'à la fin du tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous gagnez les altérations d'état Enragé et Vigueur du Kraken.
— **Passif** : *Depuis les Profondeurs* : Lorsque vous portez une attaque **Par Surprise** vous marquez votre cible de la **Marque du Kraken**.
— **Passif** : *Marque du Kraken* : Les attaques que vous portez contre les créatures ayant la marque du Kraken augmentent votre seuil d'esquive pour votre prochaine action de deux.
— **Passif** : Initiative +1

Deuxième stade

— **Passif** : +2 PF, Résistance (Eau) (+), Résistance (Mentale) +1, +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

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

1.10.2 Glaruüuklis, Sombres Profondeurs

« D'accord ! D'accord ! Je veux bien vous en parler. Mais ce sera une seule fois, et il n'y aura pas de questions, c'est compris ? Ce truc... Cette créature, ce monstre... C'est... C'est la chose la plus terrifiante que j'aurais jamais pu imaginer. Quand on y est allés avec mes gars, on étais sûrs de mourir. Personne ne va se mettre sur le chemin d'une calamité avec l'espoir d'en réchapper.
Pourtant, quand on a commencé à affronter ce truc, j'ai presque cru qu'on y arriverait. Il était lent, restait très calme, et ne répliquait presque pas. On arrivait même à entamer sérieusement sa chair et plusieurs de mes gars ont réussi à faire des entailles si profondes que des morceaux ont commencé à tomber.
C'est là que j'ai compris... »

— Le Vieil Ermite.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Abjecte Réalité* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, votre corps est déchiré en un morceau pour chacune de vos localisations à la place. Ces morceaux sont projetés au hasard sur une zone égale à la **Force** de la créature ayant infligé cette attaque. Ils sont animés d'une vie propre et des tentacules leur poussent spontanément pour les aider à se mouvoir ou effectuer leurs actions.
Chacun de ces morceaux a droit à une action parmi les quatre types, compte comme ayant 2 points dans chaque caractéristique et 4 mètres de mouvement. Ils possèdent autant de points de vie que votre psyché et ont accès aux compétences Esquive, Combat à mains nues et Arme improvisée à 2 ; en plus de toutes vos compétences et pouvoirs ne nécessitant pas l'usage de plusieurs membres. Au début de votre tour reconstituez votre corps, chacune de vos localisations ayant autant de points de vie que leurs morceaux respectifs (vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie de cette façon).

— **Actif** : *Emprise des Profondeurs* : Lorsque vous infligez une blessure à une créature vous pouvez choisir de dépenser un point de fatigue. Si vous faites ainsi, vous gagnez une marque **Emprise des Profondeurs**.
Sacrifiez trois marques d'**Emprise des Profondeurs**, vous pouvez infliger une altération : *Jusqu'aux tréfonds (★★★)* : Immobilisez la créature jusqu'à la fin du tour, si celle ci résiste à cette altération, des membres tentaculaires restent présents et tentent de l'entraver, augmentant de (+★) toutes les altérations que celle-ci devrait subir jusqu'à la fin du tour.

— **Passif** : Initiative +1

Deuxième stade

— **Passif** : Résistance (Eau) (+), Résistance (Abysses) (+), PF -2, Cha -1, +2 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

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

— **Passif** : +2 Jauge, +5 Mouvement aquatique, Initiative +2

1.11 Abyssal

1.11.1 Ayakryïa, L'Arbitre Cruel

« La brume s'intensifiait alors que ses pas le rapprochaient de notre colonne, j'ai ordonné aux soldats de tenir leur formation et de se préparer à attaquer pour défendre la ville. Il était gigantesque, ses cornes allongeaient sa silhouette décharnée et bien trop humaine à mon goût. Les balistes ont déchaîné une pluie de carreaux aussi épais que des troncs d'arbres et j'ai sonné la charge. D'un revers de la main, la chose a provoqué une bourrasque de brume qui a traversé nos rangs. L'instant d'après, nos troupes entre-tuaient »

— Szafiel.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Ammortel* : Lorsque votre personnage meurt ou est dévoré à mort, il perd immédiatement son tour et se décompose en une flaque de sang à la place. À partir du moment où la créature a subi des dégâts égaux ou dépassant la **Force** du personnage, celui-ci peut décider d'émerger de la blessure ainsi causée et reprendre son tour tel qu'il s'était interrompu. Ignorez vos malus de mort la première fois que vous devriez les subir lors d'un combat (vous subissez ensuite les malus de mort normalement).
— **Passif** : *Cruelle Prédation* : Toutes les attaques que vous portez gagnent un bonus de +★ aux altérations **Tranchant** ↘et **Perçant** ➶. Lorsque vous appliquez des marques de saignements, appliquez une marque supplémentaire.
— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +1 Agilité, +1 Tr, +2 Vitesse, -2 PF, Résistance (Mentale) +1, Résistance (Horreur) +1, Résistance (Abyssale) (+), Initiative +3

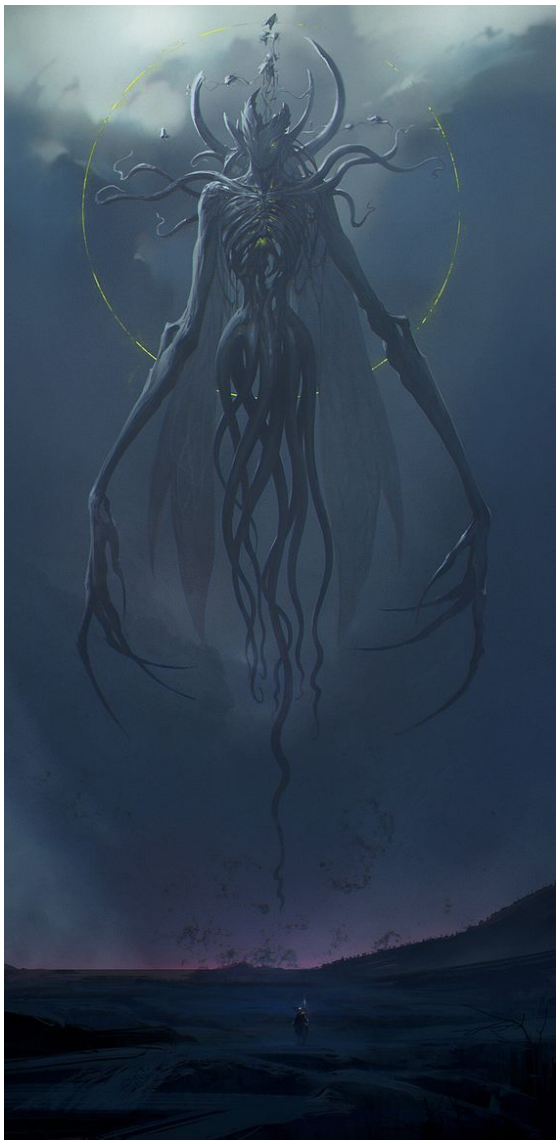
Troisième stade

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

1.11.2 Yaratogoth, Cercle Brisé

« Ceux qui me traitent de lâche n'ont jamais vu le vrai visage de la terreur. On m'a promis de me couvrir d'or, que ma famille serait à jamais à l'abri du besoin, mais aucune forme de récompense ne m'aurait donné le courage de l'affronter. Il ne m'a pas attaqué, pas touché, je doute même qu'il m'ait seulement vu. Il se contentait de rester là, flottant au dessus des ruines de la cité. Lorsque son regard a balayé les environs, j'ai soudain vu la ville se reconstruire, avant d'être détruite à nouveau sans qu'il n'ait besoin d'y porter la moindre attention, encore et encore, comme prisonnière d'un cycle cruel et sans fin, et alors qu'il reprenait sa route, j'entendais les cris le poursuivre. »

— Abbán Le Fol.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Achronicité Complice* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, votre corps et essence sont réduits en une myriade de débris et éclats figés hors du temps. Vous pouvez vous repositionner à n'importe quel endroit que vous avez précédemment occupé pendant le combat.
Jusqu'à la fin du tour vous bénéficiez de la réserve d'actions et de dés de votre prochain tour. Au début du prochain tour, vous êtes automatiquement téléporté à la position que vous occupiez au moment où Achronicité Complice s'est déclenché. Votre réserve d'actions et de dés n'est pas régénérée normalement et reste égale au total de dés restants.
— **Actif** : *Déliquescence Infâme* : Sacrifiez un point de vie sur toutes les localisation — Une cible de votre choix inflige des dégâts abyssaux sur sa prochaine attaque ; si elle infligeait déjà des dégâts abyssaux, elle gagne une réussite maximum à la place ; vous ne pouvez utiliser déliquescence infâme qu'une fois par tour.
— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : Résistance (Abyssal) (++), +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

— **Actif** : *Achronicité Complice* : Gagnez deux dés de combat. Si vous veniez à être tué avant la fin de votre tour, ignorez ces dégâts et replacez vous à nouveau sur une position que vous avez occupée lors du combat.
— **Actif** : *Déliquescence Infâme* : Vous pouvez désormais utiliser ce pouvoir jusqu'à deux fois par tour
— **Passif** : +2 Jauge, +1 PF, Résistance (Seuil de l'inexistence) –★, Initiative +3

1.12 Baloth

1.12.1 Darnük, Le Titan Briseciel

« Ses mouvements étaient lents, comme si le poids des âges était dans chacun de ses lourds pas. Voilà des jours qu'il avançait vers nous, visible depuis la muraille comme une force que rien ne pourrait arrêter. Par trois fois nous l'avons attaqué, il a ignoré chacun de nos assauts comme si nous étions des fourmis sur son chemin, la ville une colline. Ni le fer ni la poudre ne peuvent l'arrêter, je ne pense pas que le mortier seront plus à même de le faire. »

— Illiermo Giusseppe.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Cœur du Baloth* : Vos points de vie sont augmentés de votre **Force** et du maximum entre votre **Psy** et **Volonté** sur toutes les localisations, en plus de votre régénération naturelle vous regagnez trois points de vie par heure sur toutes les localisations, cette régénération ne peut être interrompue.
— **Passif** : *Souffle du Baloth* : Vos points de fatigue sont augmentés de votre **Volonté** et se régénèrent naturellement à hauteur d'un par heure.
— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : PV+7, PF+1 Résistance Fatigue +1, Jauge +1, Initiative +1

Troisième stade

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

1.12.2 Baräraoh, Crête des Nuages

« Flottant tel une montagne ;
tendre comme le rocher.
Le sage choisit la castagne ;
la guivre veut le bouffer. »

— Marûk le Penseur.



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

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

Premier stade

- **Passif** : *Colossale Forteresse* : Vous gagnez une armure naturelle égale a la valeur de protection de votre armure et d'intégrité égale a votre bonus de force plus deux. Les points d'intégrité de votre armure et de votre armure naturelle sont désormais comptabilisés simultanément ; tant que cette réserve n'atteint pas zéro, vous bénéficiez de tout vos bonus d'armure comme si elle était intacte. Votre armure fait désormais partie intégrante de vous et retirer celle-ci en combat ne peut être fait qu'au prix de quatre actions (et beaucoup d'efforts).)
- **Passif** : *Un Cœur fait de Roche* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, régénérez l'**Intégrité** de votre armure naturelle et régénérez la moitié de vos points de vie sur toutes vos localisations à la place.
- **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

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

Troisième stade

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

— **Passif** : +2 Jauge, Initiative +1, Vos équipement comptent comme ayant un point de **Protection** en plus.

1.13 Célestial

1.13.1 Ayakoyin, L'Abjecte Vérité

« Il bloquait le soleil, mais le symbole en croissant de lune qui ornait son front irradiait de sa propre lumière. Ses mouvements lents et assurés étaient comme une danse hypnotique, les soldats se sont mis à prier ou à hurler comme des déments. Certains pleuraient, des vétérans de la guerre de trente ans qui avaient pillé des villages et massacré nos ennemis sans sourciller. Moi aussi je me suis mis à prier »

— .



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Ascension* : Lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place. Vous gagnez les altérations Divine Rétribution et Impure Vérité. Ce passif ne peut se déclencher si vous êtes déjà affligé d'une ou plusieurs de ces altérations d'état.

— **Passif** : *Étouffantes révélations* : Lorsque vous infligez des dégâts **Célestes**, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, vous infligez un poison **Céleste** (★★★) détruisant jusqu'à 3 points d'armure et infligeant 4 points de dégâts chaque tour pendant deux tours. Lorsque cette altération prend fin (par résistance ou lors de son expiration), vous gagnez autant de points de vie et de points d'armure élémentaire **Céleste** que la cible en a perdu de cette façon. Ces points sont répartis sur vos localisations selon votre choix et restent présents jusqu'à la fin du combat. Si la créature résiste immédiatement, vous ne gagnez aucun point de cette manière.

— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : -4 Tr, Résistance (Céleste) (+), +1 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

— **Passif** : *Cauchemars Éveillés* : Lorsque vous infligez des dégâts à une cible, vous pouvez dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, infligez l'altération Prison Onirique (★) à cette cible, si les dégats que vous lui avez infligés sont de type celeste, augmentez de test de (+★).

— **Passif** : +2 Jauge, +1 Vitesse, Résistance (Abyssale) (+), -1 PF, Initiative +2

1.13.2 Jnéradantar, Juge Ardent



Description

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

Premier stade

- **Passif** : *Ardente Rétribution* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, infligez autant de dégâts que vous n'auriez dû en subir à toutes les cibles, alliées comme ennemies, dans un rayon égal à votre volonté sous forme de dégâts de **Feu**. Vos points de vie dans toutes les localisations deviennent égaux au nombre de cibles affectées par cette attaque (vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie de cette façon). Vous pouvez décider de n'affecter qu'une cible avec votre attaque, si vous faites ainsi, vous ne pouvez plus effectuer d'actions d'attaque jusqu'au tour prochain.
- **Passif** : *Mnésique Transcendantale* : Si vous deviez perdre l'usage d'un de vos membre lors d'un combat, vous pouvez choisir de payer 5 points de fatigue, si vous faites ainsi, régénérez ce membre sous la forme d'un membre élémentaire, celui-ci possède un point d'intégrité et aucune protection. Jusqu'à la fin du tour les attaques effectuées avec ce membre sont du type d'un élément auquel vous avez accès. Vous ne pouvez pas régénérer votre membre normalement tant que sa version élémentaire est en place.
- **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

— **Passif** : Vous gagnez accès à l'élément **Feu**, +1 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

— **Passif** : *Ardente Rétribution* : Votre attaque devient de type **Céleste** à la place. Si vous infligez plus de 10 dégâts avec cette attaque, vous gagnez une action de défense supplémentaire avec deux réussites automatiques ce tour-ci.

— **Passif** : +2 Jauge, +1 PF, Vos attaques élémentaires voient leur rayon d'effet et leur portée augmentés d'un mètre., Initiative +1

1.14 Yenuï

1.14.1 Skeyöold, L'Insondable

« Les mages de bataille se sont présentés sur le flanc du monstre, un verre à la main, je fêtais déjà notre victoire sur celui qui avait détruit les terres du Sud, mon foyer. Il les a regardés et a ouvert la gueule avant de disparaître sous un déluge de sortilèges destructeurs. Notre stratégie était venue à bout du Titan d'Os lui-même, mais cette chose a aspiré tout ce qu'on lui a envoyé sans broncher. Les rangs se sont brisés immédiatement. »

— .



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

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

Premier stade

- **Passif** : *Essence du Yenuï* : Lors d'un combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place. Si cette attaque était élémentaire, vous gagnez (+ + +) dans la résistance à l'élément vous ayant infligé ces dégâts létaux et trois points de vie sur toutes les localisations, sinon regagnez un point de vie dans chaque localisation et (+) dans la résistance au type de dégât vous ayant infligé ces dégâts létaux.
- **Passif** : *Dévorer l'Essence* : Lorsque vous consommez l'essence d'une créature, vous gagnez un marqueur **Dévorer l'Essence** du type d'un des éléments de cette créature. Tant que vous possédez un marqueur **Dévorer l'Essence** vous avez accès à l'élément associé à ce marqueur.
- **Actif** : *Consumer l'Essence* : Vous pouvez choisir de sacrifier votre marqueur **Essence** si vous faites ainsi, votre prochaine attaque devient élémentaire de ce type.
- **Passif** : Initiative +1

Deuxième stade

- **Passif** : Dévorer l'essence Vous gagnez deux marqueurs Dévorer l'essence lorsque vous consumez l'essence d'une créature.
- **Passif** : Résistance Abyssale(+), Résistance Céleste(+), +2 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

- **Passif** : *Dévorer l'Essence (Jusqu'à l'Âme)* : Jusqu'à la fin du combat lorsque vous utilisez **Consumer l'Essence** l'essence, vous pouvez aussi bénéficier d'un effet de nourriture ou d'alchimie associée à la créature.
- **Passif** : *De magie à matière* : Jusqu'à une fois par combat, lorsque vous êtes ciblé par une attaque infligeant plus que la moitié de votre réserve de points de vie sur une localisation, vous pouvez choisir de sacrifier un marqueur **Dévorer l'Essence** ou cinq points de fatigue, si vous faites ainsi, vous pouvez gagner un marqueur **Dévorer l'Essence** de la créature vous ayant infligé ces dégâts.
- **Passif** : +2 Jauge, Vitesse+1, Initiative +2

1.14.2 Anemanth, Destin Changeant



Description

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

Premier stade

- **Passif** : *Destin Changeant* : Lors d'un combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, tirez un d3. Vous perdez une de vos actions jusqu'à la fin du combat du type correspondant au résultat du dé (1 : actions d'attaque, 2 : action défensive et 3 : action de déplacement) à la place. Vous pouvez changer le résultat de ce dé pour une valeur de votre choix, si vous faites ainsi, perdez la moitié de vos points de fatigue, la moitié de vos points de vie sur toutes vos localisation et toutes vos actions pour ce tour-ci.
- **Passif** : *Destinées Arbitraires* : En réaction d'un jet de compétence ou de combat, vous pouvez choisir de faire échouer un dé avant de le lancer (ce qui correspond à faire échouer automatiquement le test de compétence). Si vous faites ainsi, gagnez un jeton de **Destinée Arbitraire**. Vous ne pouvez avoir qu'un jeton de **Destinée Arbitraire** à la fois.
  Lors d'un jet de combat ou de compétence, vous pouvez choisir de sacrifier un jeton de **Destinée Arbitraire**, si vous faites ainsi, choisissez l'un — Votre jet de compétence est réussi d'autant de degrés que votre chance ; ou choisissez librement la face de l'un des dés de votre jet d'attaque.
  Vous ne pouvez gagner de jeton de **Destinée Arbitraire** que si le jet vous a été imposé, et avec l'aval du Maître de Jeu . (Vous ne pouvez pas traquer vos chaussures ou attaquer un caillou pour utiliser cette compétence).
- **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : *Marque du destin* : Votre seuil de transcendance est augmenté definitivement de un.
— **Passif** : *Destin Changeant* : Vous tirez désormais un d4, sur un résultat de 4 vous gagnez une action maximum du type de votre choix à la place.
— **Passif** : Jauge, Initiative +2, Résistance Abyssale (+)

Troisième stade

— **Passif** : *Destinées Arbitraires* : Vous pouvez désormais avoir jusqu'à deux jetons de **Destinée Arbitraire** à la fois.
— **Passif** : *Roue Éternelle* : Lors d'un jet de combat, si au moins un dé obtient un résultat égal à votre **Chance**, vous pouvez soigner une cible de votre choix sur toutes ses localisations d'autant de points de vie que le nombre de dés égaux à votre **Chance** dans ce jet.
— **Passif** : +2 Jauge, Vitesse+2, Résistance Céleste (+), Initiative +2

1.15 Röc

1.15.1 Firah Solhan, L'Ire Prismatique

« Les cieux se sont embrasés alors que la neige tombait encore, une bête faite de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et au corps fin et gracile a transpercé les nuages, son corps nimbé de foudre, de feu, de vent et de glace. J'ai serré très fort contre moi ma femme et mon fils en priant Drâan que la bête ne soit pas venue pour nous, elle était plus grande que le village, plus rapide que les oiseaux qui mourraient autour d'elle et s'effondraient désormais autour de notre caravane telle une grêle macabre. »

— Illiermo Giusseppe.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Essence Prismatique* : La première fois par combat que vous devriez subir des dégâts létaux, gagnez une **Marque Élémentaire** [2] de l'élément de votre choix à la place.
— **Passif** : *Chatoiement Prismatique* : A chaque fois que vous utilisez un nouvel élément lors du combat, gagnez une **Marque Élémentaire** vous ne pouvez gagner une marque qu'une seule fois par tour de cette façon.
— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : Résistance Feu (+), Résistance Vent (+), +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

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

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

1.15.2 Adetharn, Feu du Renouveau



description

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

Premier stade

- **Passif** : *Feu du Renouveau* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, vous explosez en une myriades de flammes venant tapisser une zone égale au double de votre volonté de rayon. Vous régénérez toutes vos localisations blessées à hauteur d'un point de vie, vous perdez toutes vos altérations et recréez vos membres détruits. Ces flammes donnent accès à l'élément **Feu** et régénèrent deux points de vie à quiconque finit une action dans leur zone d'effet. Tant que vous êtes dans cette zone vos points de vie ne peuvent descendre en dessous de un. Au début de votre tour, réduisez cette zone de 8 mètres.
- **Passif** : *Transmutation Karmique* : Une fois par combat, lorsqu'une cible, créature ou chasseur, devrait subir des dégâts létaux, vous pouvez sacrifier trois points de fatigue, si vous faites ainsi votre cible bénéficie de **Feu du Renouveau** comme si elle l'avait utilisé. Le rayon de ces flammes devient égal a 7 mètres, empêchent toutes les cibles, créatures ou chasseurs de descendre en dessous d'un point de vie et disparaissent a la fin du tour en cour.
- **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : Résistance magique (+), +1 Jauge, Initiative +2

Troisième stade

— **Passif** : *Dualité Karmique* : Dépensez cinq points de fatigue — vous pouvez faire qu'une attaque ou altération qui aurait dû régénérer une cible la blesse à la place, ou qu'une attaque ou altération qui aurait dû infliger des dégâts périodiques la régénère à la place. En tant que coût supplémentaire vous pouvez sacrifier quatre points de vie sur une localisation de votre choix, si vous faites ainsi vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une réaction. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour de votre cible, après quoi les dégâts périodiques et régénérations continueront à s'appliquer normalement.

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

1.16 Fenrir

1.16.1 Sagrariyath, Le Chasseur Impitoyable

« Je suis allé relever les gars au poste de guet. Quand je suis arrivé, pas un son et la tour avait disparu, il ne restait que quatre morceaux de bois cassés enfichés dans le sol. On a fouillé les environs, mais aucune trace de débris ou de cadavres. C'est à ce moment là que j'ai remarqué qu'il nous manquait des hommes. J'ai sonné le repli et c'est alors qu'il est apparu, comme de nulle part, alors qu'il était gigantesque — sans un bruit, alors qu'il était plus grand qu'une colline. Il a broyé deux de nos hommes qui s'enfuyaient d'un coup de sa patte gigantesque, j'ai pris mes jambes à mon cou moi aussi. Je sais pas comment je suis encore là aujourd'hui. »

— Journal déchiré retrouvé sur un cadavre anonyme.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Prédateur Éternel* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, effectuez une esquive parfaite à la place et devenez dissimulé. Les jets de détections pour vous détecter sont augmentés de (+★★) jusqu'à votre prochaine action offensive.
— **Passif** : *Traqueur patient* : Lorsque vous effectuez un test de camouflage, discrétion ou déplacement silencieux, vous pouvez le réduire de −★ en investissant une action supplémentaire dans le test (jusqu'à un maximum de deux actions).
— **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : *Traqueur Patient* : Vous pouvez désormais investir jusqu'à six actions dans vos tests.
— **Passif** : Discrétion +2, Vitesse +2, +1 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

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

1.16.2 Okyutsuki, Désirs Brûlants

« Le Kami existe parce qu'il est là. Folie que de vouloir comprendre son esprit. Si tu dis avoir vu Okyutsuki, Désirs Brûlants c'est parce que cela était dû. Si tu dis qu'il a annihilé ton village c'est que c'était sa volonté. Si tu dis qu'il avait le visage de tes parents, c'est qu'il les a choisis. Tu vis, sois fier de cela et prie. Prie que les Kamis jamais ne reviennent. »

— Regarde Vers La Lune.



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

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

Premier stade

— **Passif** : *Furieuse Farandole* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux vous vous séparez en quatre entités illusoires de sangressence et restez a un point de vie sur toutes les localisations affectées a la place. Ces illusions de sangréssence se déplacent en ligne droite sur une distance égale à votre psyché à chaque tour. Si l'une de ces illusions venait à entrer en contact avec une cible humanoïde, celle-ci peut choisir de prendre votre apparence jusqu'à la fin du tour, détruisant ainsi l'illusion. Lors de votre prochaine action, choisissez une de ses illusions, vous réapparaissez à sa position. Si aucune illusion ne subsiste, vous pouvez réapparaître au corps-à-corps de n'importe quelle créature ayant votre apparence.
— **Actif** : *Facétieux Félon* : Dépensez deux point de Fatigue, vous pouvez prendre l'apparence d'une cible humanoïde dans votre champ de vision. Une fois par combat vous pouvez décider d'échanger votre position avec une cible qui partage la même apparence que vous [3]. Si vous faites ainsi, vous et votre cible regagnez une action du type de votre choix ainsi qu'une action maximum.
— **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

— **Actif** : *Facétieux Félon* : Vous pouvez désormais utiliser cet actif comme une réaction.
— **Passif** : Saut +4, Discrétion +2, +1 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

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

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

1.17 Djieien

1.17.1 Tsajariin, Trame Honnie

« Les locaux disaient que la caverne était pleine de trésors, mais qu'un mal ancien la gardait. J'ai donc rassemblé certains de mes hommes les plus courageux, le genre à ne pas se laisser impressionner par ce genre de racontars, cela faisait bien des années que le plus grand enfant des calamités qu'on avait croisé sur ces terres ne dépassait pas la taille d'un Abaol Alpha. Lorsque nous somme entrés, j'ai vu d'immenses joyaux ovales d'un verre de jade et j'ai ordonné à ma troupe de s'en saisir, nous n'avons vu les mince fils que trop tard, les uns après les autres, tous se sont retrouvés empêtrés dans des toiles plus solides que le mythril, j'ai ensuite entendu un grattement et j'ai immédiatement pris la fuite. Mais les hurlements, je les entends toujours. »

— .



TODO : description

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

Premier stade

— **Passif** : *Mue Grouillante* : La première fois que vous devriez subir des dégâts létaux lors d'un combat, vous laissez une mue possédant votre apparence, votre essence et votre odeur à la place et vous repositionnez sur n'importe quelle surface dans un rayon de 10 mètre à l'aide d'un **Filin Sangressence**[4]. Cette mue possède autant de points d'intégrité que votre **Psyché**, un point de protection et se désagrège naturellement au début de votre prochain tour. Si elle venait à être détruite, une multitude d'arachnides jailliront de cette dernière tissant autant de toiles et mordant quiconque est sur leur chemin, infligeant un effet d'immobilisation (★★★) et Paralysie (★★) dans un rayon de 4 mètres. Cette mue est immobile et compte comme un objet.

— **Actif** : *Tisseur sangressence* : Dépensez 4 points de fatigue et deux actions – Vous générez une copie d'un équipement porté par vous ou un de vos alliés, cette réplique possède moitié moins de protection et d'intégrité ainsi que les mêmes caractéristiques que l'équipement l'original (cette technique ne peut copier des effets d'armes ou matériaux d'une rareté supérieure à ★★★★★ ou équipements spécifiques à une classe autre que votre classe principale). Cet équipement durera jusqu'à la fin du combat ou quelques heures hors d'un combat, vous ne pouvez posséder qu'une instance active de ce pouvoir à la fois.

— **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

— **Passif** : +10 Mouvement si vous êtes hors du champ de détection de votre adversaire. Résistance (Abyssal) (++), +1 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

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

— **Passif** : +2 Jauge, Initiative +2

4. **Filin Sangressence** : Il s'agit d'un filin fait à l'aide de la même essence magique que celle issue des calamités.

1.17.2 Sshajadra, Toile Éthérée



Description

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

Premier stade

- **Passif** : *Chasseur Éthéré* : Lorsque vous devriez subir une attaque létale, vous pouvez choisir de vous repositionner sur un marqueur **Toile Éthérée**, si ce replacement vous sort de la portée de l'attaque supprimez ce marqueur, perdez la capacité *Chasseur Éthéré* jusqu'à la fin du combat et subissez un dégât sur toutes les localisations touchées a la place.
- **Passif** : *Tisserand Dément* : Au début de chaque tour vous pouvez marquer une zone d'un marqueur **Toile Éthérée**. Lorsqu'une créature subit une altération à proximité d'un marqueur **Toile Éthérée** vous pouvez sacrifier ce marqueur, si vous faites ainsi augmentez de +★★ la difficulté du test, vous ne pouvez utiliser **Tisserand Dément** qu'une seule fois par altération.
- **Passif** : Initiative +3

Deuxième stade

- **Actif** : *Traqueur Éthéré* : Une fois par tour, lorsque vous infligez une altération d'état vous pouvez placer un marqueur **Toile Éthérée** à proximité d'une des cible touchée par votre altération d'état
- **Passif** : Discrétion +2, Vitesse +2, +1 Jauge, Initiative +3

Troisième stade

— **Passif** : *Toile Asphyxiante* : Vos marqueurs **Toile Éthérée** forment désormais des fils de Sangressence. Jusqu'à deux fois par tour, vous pouvez utiliser une action de mouvement pour vous repositionner au corps à corps de la cible. Si vous faites ainsi, choisissez l'un — vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos seuils sur votre prochain jet d'attaque, vous pouvez relancer votre prochain jet de compétence, ou vous pouvez accéder a n'importe quelle partie de l'anatomie de votre cible lors de votre prochaine attaque.

— **Passif** : 2 jauge, Vitesse +2, Initiative +2

1.18 Treant

1.18.1 Stuüunmaärük, Pulsation Inextinguible



TODO : description

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

Premier stade

- **Passif** : *Sève Transcendantale* : Au début de chaque tour, régénérez jusqu'à quatre points de vie dans toutes les localisations. Cette régénération ne peut pas être interrompue. Une fois par tour, si une attaque devrait vous infliger des dégâts létaux, mourez normalement et diminuez cette régénération de deux points jusqu'à la fin du combat (cet effet est cumulatif et peut faire que cette régénération vous inflige des dégâts à la place). Vous ne subissez aucun des malus cumulatifs de mort habituels et vous ressuscitez dès que vos points de vie ne sont plus a zéro sur toutes vos localisations. Si la régénération de **Sève Transcendantale** devient négative, vous perdez ce passif et ne pouvez plus être ramené a la vie par le biais de soins jusqu'à la fin du combat.
- **Passif** : *Sève aberrante* : Dépensez deux points de fatigue — Vous et vos alliés à proximité peuvent faire que vos attaques deviennent de type **Bois** jusqu'à la fin du tour ; votre prochaine attaque inflige un dégât supplémentaire.
- **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

— **Passif** : *Sève transcendantale* : Vous regagnez jusqu'à six points de vie a la place.
— **Passif** : +2PV sur toutes les localisations, PF+1, Jauge +1, Initiative +2

Troisième stade

— **Passif** : *Sève Parasitique* : À chaque fois que vous blessez un adversaire avec une attaque de type **Bois** vous pouvez choisir de dépenser quatre points de vie sur un membre de votre choix et parasiter la localisation touchée. Au début de votre tour, pour chaque localisation que vous régénérez, vous pouvez choisir d'infliger autant de dégâts **Bruts** à une localisation parasitée de la cible à la place. Une localisation parasitée ne peut subir des dégâts de votre part de cette façon qu'une seule fois par tour.
— **Passif** : +2 Jauge, Tr+8, Initiative +1

1.18.2 Mongaroth, Tourment Oublié



TODO : Description

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

Premier stade

- **Passif** : *Tombeau Cryptique* : Une fois par combat lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, placez à votre lieu de mort un autel **Tombeau Cryptique**. Un autel de Sangréssence s'érige sur l'emplacement du marqueur, cet autel funéraire possède cinq points de protection et autant d'intégrité que votre Volonté. Au début de votre tour vous regagnez tous vos points de vie, réapparaissez sur le **Tombeau Cryptique** et régénérez un point d'intégrité sur tous les équipements ayant été endommagés par cette attaque. Tant que le **Tombeau Cryptique** n'est pas détruit, vous ne pouvez subir de malus liés aux morts successives
- **Passif** : *Par les méandres du Labyrinthe* : Dépensez deux points de fatigue, vous vous désagrégez dans une bourrasque de poussière Vous comptez comme étant camouflé ★★. Tant que vous n'effectuez aucune action au début du prochain tour vous pouvez vous repositionner n'importe ou sur le terrain. Si vous êtes situé sur un piège posé par vous ou un allié, vous pouvez immédiatement vous replacer sur un autre piège.
- **Passif** : Initiative +2

Deuxième stade

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

Troisième stade

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

2. Les enfants des calamités

Sur terre, sous la surface des mers et dans les cieux s'ébrouent bien plus que poissons des oiseaux et autres créatures au nombre variable d'appendices. Au-dessus de toute chaîne alimentaire, dans une classe à laquelle eux seuls appartiennent, les enfants des calamités sont les véritables maîtres de ce monde. Si certains sont de tailles raisonnables, tous sont bien plus dangereux que l'humain moyen. Qu'ils soient de voraces Jantan, des félidés plus gros que des tigres se déplaçant en meute, ou un majestueux et imposant Aämarost, draconide capable de projeter un humain dans les airs d'un simple battement de ses puissantes ailes, tous sont capables de décimer de larges groupes d'humains. La seule chance des mortels réside dans le fait que toutes puissantes qu'elles soient, ces créatures ne sont pas alliées. Disputes de territoires, migrations, hibernations et accouplements rythment la vie de ces monstres et celle de la frêle humanité qui en est tributaire. Les humains ne sont que des en-cas pour eux, à peine capables de momentanément satisfaire leur vorace appétit.

Tous les enfants des calamités peuvent voir leur lignage remonter à l'une d'entre elles. Si ce lignage peut sembler parfois obscur d'un point de vue physique, comme dans le cas du Zizfir, fils de Beweül au corps presque humanoïde avec de puissantes ailes ainsi qu'une tête et des écailles de dragon, ils sont tous le reflet d'un ou plusieurs des aspects de leur illustre parent. Qu'il s'agisse de traits physiques ou de leurs capacités magiques comme physiques. Si l'on ne sait pas même aujourd'hui comment toutes ces créatures sont apparues, les théories vont de la corruption d'êtres vivants préexistants par l'essence des calamités en personne à l'apparition spontanée par ces dernières ; l'essence est le seul élément qui les lie véritablement. Celle-ci semble fortement liée au sang et bien qu'aucune science empirique n'ait pu le vérifier, nombre de mages érudits ont manuscrit des bibliothèques entières sur le sujet.

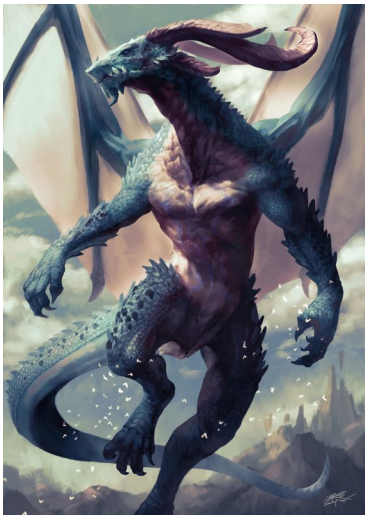


Figure 2.1 – Un Zizfir juvénile.

L'essence est une énergie intrinsèquement arcanique, présente dans les sortilèges et donc dans le sang des enfants des calamités. Chaque essence est différente, teintée de sa propre couleur de mana. La magie est ce qui donne à toutes ces créatures les capacités de s'affranchir des lois habituelles de la physique. Mais si l'essence prête leur force aux chasseurs, elle n'en est pas moins extrêmement dangereuse. Les chasseurs qui tuent ces créatures sont en réalité les seuls capables de les consommer sans périr. Car si tuer un Hecalist Arboricole pourrait nourrir un village pendant des mois, s'en repaître reviendrait au suicide. Pour ce qui est des chasseurs, l'essence semble avoir un fort lien avec leur marque, cette dernière semblant progresser plus vite quand ils consomment leurs frères d'essence. D'une manière générale, les chasseurs sont d'ailleurs reconnus eux-mêmes comme des enfants des calamités de par leur étrangeté et leur puissance surhumaine.

Si les enfants des calamités sont liés par l'essence, ils sont divisés en ce qui concerne les formes, couleurs et tailles. Cette pluralité s'exprime en de nombreux points. Il est par exemple impossible de décider d'une méthode de chasse universelle, chaque organisation de chasseurs et chaque équipe au sein de ces organisations possède ses propres stratégies nées d'expériences différentes. Les dimorphismes au sein même d'une race, les variants et les sous-espèces ne sont pas rares et il arrive que des alphas apparaissent parfois. Il est donc impossible de réellement décider de méthodes universelles et chaque enfant des calamités se doit d'être approché et étudié avec le plus grand soin avant d'être affronté. Connaître la nature de ce que l'on affronte et son comportement est souvent plus important que l'équipe qu'on a rassemblé. Qui sait si le Baloth Briséchine que vous poursuivez ne se mettra pas à cracher du feu. La prudence est ainsi de mise et nombre de chasseurs novices ont terminé dévorés par leurs proies.

3. Géographie

S'il existe moult rumeurs de contrées lointaines protégées des calamités ou la richesse coule à flot et où les femmes sont toutes magnifiques et les hommes de parfaits éphèbes, il est de notoriété publique que le monde connu se limite aux continents qui entourent l'Œil de Dräan.

Si les échanges entre territoires sont déjà rares et très complexes, chaque voyage étant en soit une expédition extrêmement périlleuse, les échanges au sein de chacun d'entre eux est aussi une épreuve. L'existence de chaque village est constamment mise en danger par des facteurs arbitraires comme l'installation d'une créature sur un territoire comprenant l'emplacement de votre maison. Les humains sont habitués à devoir tout recommencer, que ce soit dans les villes où les emplois sont souvent précaires et dangereux, ou bien dans les campagnes ou il faut souvent fuir les zones réclamées par les fils des calamités le temps qu'elles aient été chassées ou aient abandonné la zone. Ce genre de troubles fait partie de la vie quotidienne des millions de mortels qui peuplent le monde, car les fils des calamités ne dorment jamais vraiment, ils sont toujours là, plus ou moins présent en fonction des flux et reflux irréguliers qui agitent leur écosystème incompréhensible. Les paysages sont fréquemment les témoins de lointains passés, que ce soit de gigantesques édifices en ruine, des statues gravées dans les flancs des montagnes, des monuments décrépis et d'anciennes tombes. Chaque continent est le témoin d'une histoire parfois difficile à remettre en ordre, les historiens sont continuellement confrontés à des sources contradictoires en fonction de ce qui est ramené des ruines par le commerce sans fin des pilleurs et des aventuriers en tout genre. Les fantômes du passé sont parfois impossibles à comprendre.

Chacun veut mettre la main sur une connaissance ou une technologie oubliée, le saint Graal dans ce monde ou certains villages connaissent la machine à vapeur, mais pas le travail d'un autre métal que le bronze ; ou certaines villes ornent leurs murs de canons à répétition là où d'autres n'ont que des balistes pour seules défenses. Que ce soit entre les diverses contrées ou au sein de ces dernières, aucune bureaucratie ne peut rendre totalement compte de l'état des connaissances et des savoirs afin d'établir un standard. Il n'est pas rare de voir des systèmes de mesure différents entre des villages distants de quelques kilomètres ou de trouver d'antiques technologies dans les greniers de certaines fermes abandonnées. De nombreux facteurs décident de la possibilité pour quoi que ce soit, que ce soit des biens matériels ou spirituels, de réussir à voyage d'un point A à un point B, et plus ces points sont éloignés, moins les chances seront bonnes. Car aucune force sur terre ne peut protéger un voyageur d'autant de dangers potentiels.

Plusieurs continents, voyages très rares, car les fils des calamités ne sommeillent jamais vraiment même durant le reflux. Villes fortifiées, monde jonché de ruines d'anciennes citées et civilisations ayant succombé au passage de calamités, tel est le monde de Dräan. Ainsi, explorateurs, pilleurs de tombes et chasseurs parcourent, les paysages le monde en quête de gloire et de richesses, et y laissent souvent la vie. Technologie et niveau de vie sont extrêmement variés selon les régions du monde et les inventions peuvent parfois prendre des centenaires avant d'être exportés. Commerce et échanges dépendent de caravanes de marchands très rares, s'éloignant sortant rarement des grandes routes commerciales, tracées entre les zones de chasses des enfants de calamités.

Drenkinsteips
Baronies Steigrund
Noocracie Famydraël
Royaume Treorst
Eye of Dräan
Clan Guerriers Eigladstorn
Jüngdorgaunt
Arvaldorn
Azaeré
Marjac
Eibl
Kilomètres

3.1 Tribus nomades



Les tribus nomades Khâlikir et la caravane de Nâamzor, qui jamais ne s'arrête (ville marchande portée sur le dos d'une placide calamité) sont les deux seuls marchands à jamais parcourir tout Drâan.

3.2 Royaume Treorst

Cités-état protégeant d'immenses enclaves, Tréorst se considère comme un royaume bénéfique protégeant de son rayonnement l'ensemble de son territoire et capable de résister au passage du temps comme celui des calamités.
En réalité, l'état du royaume est bien moins stable qu'il n'aimerait le laisser croire : tenu à bout de bras par une guilde des chasseurs débordée, les cités état peinent à protéger leurs enclaves et plus encore défendre leurs fiefs.
L'ordre des Gardiens de Treran, chargé de la défense de la capitale, Kraorst peine à endiguer l'afflux constant des enfants des calamités jaillissant en flot continu de l'Oeil de Dräan.

3.2.1 La guilde des Chasseurs



La base d'opération de l'ordre des chasseurs est située à Krâorst, avec à sa tête la Guildemaître Sabel Meilfort, tenant d'une serre de fer le groupe désuni et hétéroclite assurant la sécurité de l'ensemble du territoire.
Bien que d'apparence peu fiable et très individualiste, sous l'égide de la Guildemaître et son père avant elle, la guilde fournit un guide à l'ensemble des chasseurs, canalisant leurs pulsions parfois un peu ... brutes dans une direction constructrice. De plus, ce constant effort d'aide à la populace, ainsi qu'un contrôle sur les éléments occasionnellement récalcitrants œuvre à créer une image positive sur la guilde et les Chasseurs en général.

3.2.2 L'ordre des Gardiens

Héritant d'un savoir ancestral et d'immenses réserves d'équipements et soldats, il s'agit du seul corps d'armée de Drâan à employer des humains dans ses troupes régulières.

3.2.3 Shuürdan, les dents de l'ombre

Organisation visant à maintenir le status quo et apaiser les fauteurs de troubles avant que ceux-ci ne puissent entâcher l'harmonie des Royaumes Tréorst.

3.3 Kraorst



La capitale officielle du Royaume, bastion millénaire surprotégé, offrant des remparts barbelés juchés de myriades de canon Essouflenfert, elle est, selon ses dires, le dernier bastion de la civilisation humaine et l'ultime rempart contre l'éveil des calamités. Se targuant d'avoir jadis servi de forteresse ayant permis d'abattre une calamité, nombreux sont ceux qui sont prêts à croire en sa solidité millénaire, tout en oubliant parfois un peu trop le rôle de ses défenseurs, chasseurs de légendes ayant laissé leur vie pour cet exploit. La cité est emplie d'un incessant flot de population en quête de sécurité, savoir et richesses. Elle commence à faire montre des premiers signes de déclin ; la corruption s'installant peu à peu à toutes les strates de la société.
Préférant vivre dans le déni que d'affronter la dure réalité, certains nobles vont jusqu'à prétendre le retour des calamités comme une affabulation et exagération, le tout en graissant la patte de soldats pour s'assurer leur protection personnelle.
Désormais à peine capable d'assurer sa propre protection, la capitale est incapable d'offrir assistance aux autres cités état comme elle l'avait fait au temps jadis.
Les richesses millénaires de la capitale restent cependant trop grandes pour bien des chasseurs qui se laisseront happer par des promesses mielleuses d'artéfacts et savoir ancestraux en échange de

protection personnelle.

3.4 Arendörst

Premier rempart face à l'œil de Dräan, la cité tient uniquement grâce aux incessants sacrifices de L'Ordre et la participation effrénée de la Guilde. Nombreux sont les chasseurs qui prétendent que chasser un mois a Arendörst est l'équivalent de chasser une année partout ailleurs dans le monde. Excepté l'œil même de Dräan.

3.5 Ebil

Cité-état sur le chemin entre Thenet et Kraorst, Ebil s'est enrichie et agrandie avec le commerce prodigieux fait entre ces deux villes. Offrant une très grande quantité de service de protection, acheminement ainsi qu'un grand catalogue d'acheteurs, Ebil sert d'entremetteur attitré entre Thenet et les terres intérieures. Ebil se targue de pouvoir faire acheminer des marchandises des Baronnies jusqu'au Jüngdorgaunt.

3.6 Thenet

Ville maritime, constamment assiégée par les fils du Kraken et Léviathan, Thenet possède une flotte de navires équipés pour résister à leurs assauts. Souvent Marqués, assurément touchés par la folie, les navigateurs de Thenet forment une guilde à part chargée d'assurer la sécurité des côtes et la plupart du commerce extérieur du Royaume. Nombreux sont les chasseurs qui partent naviguer à Thenet pour profiter du danger et des chasses exceptionnelles que la haute mer propose.



3.7 Margoz

Dernière cité-état avant les baronnies, Margoz bénéficie bien trop fréquemment de la compagnie un peu gênante de ses voisins septentrionaux. Continuellement balayé par des vents froids, Margoz est une ville endurcie et toujours prête pour l'hiver... et pour les enfants des calamités qui l'accompagne.

3.8 Mellior

Ancienne enclave de Ebil, Mellior est devenue une cité avec la découverte de ruines millénaires ensevelies à quelques kilomètres au nord de la ville.
Désormais centre d'une attention incessante, la ville est active jour et nuit, et un flot intarissable d'explorateurs, chasseurs et marchands opportunistes s'installent pour profiter des richesses prêtes à être excavées.

3.9 Baronnies Steigrund

Balayée par des vents glaciaux, déchirée par des éléments déchaînés presque six mois par an, les Baronnies laissent à penser qu'elles sont une région stérile et inhabitable, pourtant, comme toute terre de Dräan, elle regorge de richesses et de fertilité... Pour qui ose braver ses dangers.
Baronnies dominées par des familles millénaires de Seigneurs du Sang, ils croient uniquement en la voix du plus fort et dirigent d'une main sanglante leurs enclaves.
La population humaine est traitée comme une ressource et un racisme et mépris puissant gangrènent la société entière des baronnies.
Sans dirigeant global, les baronnies sont unies par un conseil clanique centenaire, néanmoins ce dernier parvient à peine à offrir une cohésion intérieure, il lui est impossible d'établir une politique générale, et encore moins extérieure.

3.10 Les clans guerriers Eigladstorn

Tribus nomades parcourant les monts et steppes d'Eigladstorn, les clans guerriers survivent à un environnement extrêmement hostile sans la protection d'épais murs et myriades de défenses que les autres nations affectionnent tant.

Cette survie est en grande partie due à la très haute concentration de sang des calamités au sein de leurs populations.
En effet, presque tous les nomades partagent le sang des calamités, bien que très souvent en de faibles quantités. Leurs guerriers divins, caste composés de tous ceux ayant reçu la divine marque des calamités, sont révérés pour leurs aptitudes hors du commun et forment le cœur de leur mode de vie. À la fois protecteurs, navigateurs, chasseurs et guides spirituels, leur rôle s'étend à toutes les strates de leur société.
Les clans Eigladstorn contiennent la plus haute concentration de Sang-bestial (probablement liée à la totale acceptation du sang des calamités au sein de leur population). De ce fait, la race la plus commune dans les clans n'est pas humaine, mais Viashno, avec en seconde race la plus commune celle des Léonins.
Une autre distinction importante avec les autres nations est le statut des calamités, là où tous placent les calamités aux rangs de forces incontrôlables et destructrices, les clans, Eiglad les élèvent au rang de Divinités.

3.11 Noocracie Fangdraël

Grandes citées dirigées par le conseil des Très Sages, la Noocracie Fangdraël regroupe un très grand nombre d'enfants de Dräan et une grande concentration de Marqués. Leurs chasseurs, bien moins individualistes que ceux du Royaume Tréorst, forment un ordre séculaire régissant tous les aspects liés à la cohabitation avec les fils de Calamités.
Capables de maîtriser leurs égos et œuvrant au sein d'une communauté les guidant au cours de l'évolution de leur marque, les chasseurs Fangdraël sont les seuls à régulièrement vivre plus d'un siècle.

3.12 Jüngdorgaunt

Empire isolationniste, Jüngdorgaunt regroupe un grand nombre de clans guerriers poussant jusqu'à l'art le combat contre les fils des calamités. Fortement ancré dans leur culture guerrière, l'art du combat ne se perd jamais réellement même lors des grands reflux.
Poussé par leur quête éternelle de pouvoir et perfection, il est très commun pour leurs marqués de perdre complètement contrôle de leur partie bestiale et retourner à Dräan bien avant l'heure.

3.13 L'œil de Dräan

Maelstrom gigantesque, terrain de jeu des fils du Kraken et du Léviathan. Personne ne connaît exactement la nature de l'Oeil de Draän, puisqu'aucun n'est jamais revenu d'une expédition s'approchant réellement de son cœur.
Ainsi les légendes font office de loi, narrant l'œil comme une manifestation physique d'une fissure sur la coquille de l'Oeuf-monde, offrant un judas titanesque à la Divinité lui permettant d'épier l'univers pendant son demi-sommeil.

4. Les Diverses Races de Dräan

Après des millénaires à être infectés par le sang des calamités, certaines races sont nées de ces influences impures, appelés sang-mêlés ou, plus affectueusement, enfants de Dräan. À jamais changés jusqu'au plus profond de leur être, ces races possèdent dès la naissance de puissants traits : des calamités. Si ces races sont à présent acceptées dans la plupart des nations, reste malgré tout ancré dans l'esprit de certains un dégoût pour ceux qu'ils nomment péjorativement sang-impurs. Ces races, jadis minoritaires, existent maintenant en grand nombre dans plusieurs régions du monde.
Bien que totalement différents par leur origine, la différence entre un enfant de Dräan et un chasseur dont la marque aurait totalement transfiguré son apparence est impossible à décrire, si ce n'est par la claire différence de force entre les deux (un marqué ayant eu son apparence transfigurée est en général à un stade extrêmement avancé d'évolution).
Ces races, bien que d'apparences extrêmement différentes à celle d'humains, ne sont pas issues d'espèces différentes, et non seulement des unions inter-raciales peuvent exister, mais il arrive parfois que la mutation ne s'exprime pas sur leur descendance, et un humain peut résulter de l'union de deux enfants de Dräan.

4.1 Viashno



Puissants enfants du Dragon, les Viashno partagent un tempérament prompt à la colère avec ce dernier. Couverts d'écailles et dotés d'une apparence plus que reconnaissable, leur seule communauté existe au sein des clans guerriers Eigladstorn ou ils jouissent d'un statut quasi-divin.

4.2 Avemains



Marqué par le sang du Röc et dotés de puissantes capacités élémentaires, les Avemains possèdent deux grandes colonies, l'une dans les monts Tréorst, l'autre au cœur de la Noocracie Fangdräel.
Contrairement aux rumeurs, le vol n'est pas un trait héréditaire chez les Avemains. Due à leur apparence moins impressionnante que certains autres enfants de Dräan, ils sont plus facilement acceptés au sein de la société.

4.3 Léonins



Naissances sporadiques en petits groupes, les fils du Fenrir vivent principalement dans les Baronnies et les clans guerriers, mais ont des membres un peu partout dans les terres de Dräan.
D'un naturel calme et posé, ils cohabitent sans difficultés avec les humains, bien que leur apparence puisse parfois être problématique pour les plus réfractaires et réactionnaires d'entre eux.

5. Artisanat

5.0.1 Les métiers de l'artisanat

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

Armurier



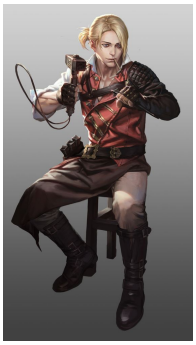
Le rôle de l'armurier est de créer armes, armures et gadgets, et dépend de spécialités liées à ces dernières. La nature des gadgets varie grandement, offrant tout de la simple chaîne avec crochets aux piolets, aux crampons ou griffes de saisie barbelées. La reforge d'une arme ou armure d'un haut niveau nécessite des connaissances spécialisées quant au maniement de cette dernière.

Alchimiste



Le rôle de l'alchimiste est la création de potions, ces dernières servent autant de soins que de fortifiants, ou de poisons. Il dépend de spécialités dans ces trois domaines pour effectuer ses œuvres.

Maître des pièges



Le rôle de maître des pièges est de créer des moyens d'incapaciter, neutraliser, se protéger ou blesser des créatures.
Il se décline en types différents : restreinte : cherchant à neutraliser une créature ou la forcer à se déplacer dans une direction spécifique ; pyrotechnie : qui cherche à blesser mécaniquement comme alchimiquement ; et couverts improvisés : qui visent à protéger un utilisateur de dangers extérieurs.
La restreinte consiste de dispositifs mécaniques capables d'immobiliser, par biais de chaînes, filets, lourds ergots de métal, bruits mécaniques stridents, impacts de madriers et autres moyens aussi divers et inventifs qu'efficaces. Tout est bon pour forcer la créature à agir comme l'entendent les chasseurs, même si seulement pour un court instant.

La pyrotechnie implique, comme son nom le laisse entendre, une certaine maîtrise de l'alchimie de base, mais aussi de notions physiques et mécaniques. Le rôle de cette spécialité est de faire mal, quel qu'en soit le biais, explosions, shrapnels, pal, barbelés et autres réjouissances ne sont qu'une infime partie du répertoire sadique de ces artisans.

La nature des couverts improvisés varie d'une lourde porte blindée à poser au sol à un dispositif capable de déployer plusieurs remparts d'une pression de pied pour protéger l'utilisateur et surprendre la créature. Les spécialités du maître des pièges suivent les trois étapes de l'utilisation du piège, préparation, pose et son (éventuel) désamorçage. La préparation sert à créer le dispositif le plus solide et efficace possible. La pose vise à maximiser son efficacité et positionnement. Et le désamorçage

qui vise à récupérer une partie ou la totalité du piège pour le réutiliser (un piège non utilisé est très souvent aussi dangereux pour un chasseur qu'une créature).

Cuisine



Le rôle du Cuisinier est de permettre à tous de goûter aux prodigieuses merveilles de la nature, même lorsque celles-ci sont définitivement dans la catégorie des éléments inadaptés à la consommation. Il fait de sa mission personnelle de pouvoir ajouter n'importe quel ingrédient à un plat, même lorsque raison et sens commun lui hurlent l'inverse.
Consommer ces plats, bien que parfois risqué, offrira de nombreux avantages dû à la très haute quantité de magie et essence des calamités présente dans les plats.
Ce métier se décline en trois spécialités : Préparation des ingrédients, servant uniquement lors de la phase préparatoire. Assaisonnement, lui permettant d'obtenir des effets supplémentaires à la fin de la préparation. Et Modération, lui permettant de ne tuer ses consommateurs qu'avec modération.

Binousier

Le rôle du brasseur est avant tout spirituel (spiritueux ?), il offre réconfort et courage dans les moments les plus sombres, il éclaire le chemin et guide les âmes en perdition vers la vérité. La nature exacte de la vérité et ses détails sont toujours un peu confus, mais la consommation des alcools du Binousier assure une chose ; du cœur au ventre et une bonne envie de mettre une petite tape amicale au Baloth du coin.



Mineur et Herboriste



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

5.0.2 De la création des produits

Choix des effets

La première étape consiste à déterminer l'effet escompté, qu'il s'agisse des effets d'une potion, nourriture, des propriétés d'une arme ou d'un piège.

Pour sélectionner des effets, il faudra d'abord choisir un Effet (principal), qui sera la base du travail effectué, si le travail est réussi, quels que soient les degrés de réussite, cet effet verra son plein potentiel. Il est ensuite possible de choisir un certain nombre d'effets secondaires appelés Effets (catalysés), ces effets viendront renforcer l'effet principal. Il n'est pas possible de sélectionner plusieurs fois le même ingrédient ni de sélectionner le même ingrédient en tant qu'ingrédient principal et secondaire.

Estimation de la difficulté et du temps

Une fois tous les effets sélectionnés, il est possible d'estimer la difficulté et le temps nécessaire à l'œuvre. Celle-ci est égale à la somme des difficultés de tous les produits, principaux et catalysés. Certains ingrédients peuvent quant à eux diminuer la difficulté du travail, et de ce fait seront soustraits à cette difficulté totale.

Le temps de préparation quant à lui variera grandement selon les degrés de réussite et le nombre d'ingrédients préparés.

— Pour une préparation Alchimique ou Culinaire, le temps de préparation est de 20' plus 10' par ingrédient et 10' par ingrédient préparé.
— Pour une préparation d'Armurier ou Forgeron, le temps de préparation est de 10h plus 2h par métal ajouté, et 2h par métal préparé.
— Pour une préparation de Maître des pièges, le temps de préparation est de 2h plus une heure par matériau ajouté et 1 heure par matériau préparé.

Obtention des ingrédients

S'ils ne sont pas directement récoltés lors d'une chasse, l'achat des ingrédient sera fait par le systeme monétaire mis en place pour la campagne (Voir Section Achat des ressources, rareté et disponibilité page 95). Les ingrédients seront alors obtenu en une quantité dépendant du type d'artisanat effectué :
— Forge : Les ingrédients sont en général suffisants pour forger une seule arme.
— Alchimie : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer un dizaine de potions.
— Cuisine : Les ingrédients sont en général suffisants pour préparer deux à trois repas.

Préparation des ingrédients

La difficulté de la recette devenant rapidement herculéenne, il sera nécessaire d'effectuer un travail de préparation des divers éléments de la recette pour espérer simplifier la finalisation de l'œuvre. Préparer un ingrédient peut avoir sa propre difficulté, notée Préparation, ou simplement utiliser celle de base (dans le cadre de la cuisine par exemple).

Chaque ingrédient peut, ou non, être préparé individuellement, si c'est le cas, un jet de compétence liée sera demandé, s'il est réussi, la difficulté du travail final sera diminuée d'un, s'il s'agit d'une réussite critique, la difficulté sera diminuée de deux.

Dans le cas d'un échec, la difficulté restera inchangée, et dans le cas d'un échec critique, l'ingrédient ou une partie de ce dernier pourra être endommagé, à la discrétion du Maître de Jeu . À noter, il n'est pas possible de réduire de plus de degrés que la difficulté de l'ingrédient lui-même (Exemple, ajouter un Perkol a une recette de cuisine ne pourra pas baisser la difficulté d'un plat, même s'il est préparé individuellement).

Entraide

Il est tout à fait possible de demander à d'autres d'effectuer la préparation des ingrédients pendant qu'un maître artisan finalisera l'œuvre, dans ce cas, les jets de préparation sont effectués par les tiers cherchant à aider au travail et le jet final reste à l'artisan. Procéder ainsi peut considérablement diminuer le temps d'artisanat (autant de temps de jeu que temps réel), puisque tous les jets préliminaires peuvent être répartis entre les joueurs (si tant est que ces derniers maîtrisent l'artisanat en question) sans vrais risques quant aux matériaux.

Toxicité

Dans le cadre de la cuisine et de l'alchimie, un onglet spécial existe, la toxicité. Il s'agit de la difficulté du test à effectuer pour éviter une indigestion ou un empoisonnement. Certains ingrédients viennent à diminuer la toxicité, et les ajouter enlèvera autant de ★ degré de difficulté du test.

Le test est effectué sur Force plus Volonté plus Résistance physique ou Résistance magique selon la nourriture en question. Ce jet est réduit d'une –★ pour chaque niveau dans Résistance (poisons).
Un échec de 0 - 5 degré représente un ballonnement un peu gênant qui persiste quelques heures
Un échec de 5 - 15 degrés représente un malaise persistant infligeant un malus de 2 à tous les tests pendant plusieurs heures.

— Un échec de 15 - 30 degrés représente de grands maux d'estomac, fièvre et potentiels vomissements durant une journée (malus de 2 dés à toutes les actions et -5 aux jets). La personne intoxiquée perd jusqu'à 1 point de vie (torse) au cours de la journée.
— Un échec de 30 - 60 degrés représente une intoxication totale, elle s'accompagne de plusieurs afflictions, paralysie, tremblements, coma, etc.. Elle dure une journée et s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie par heure au cours de la journée.

— Un échec de 60 - 100 degrés représente une intoxication fulgurante, elle s'accompagne de plusieurs afflictions fortes, coma, delirium, arrêts respiratoires etc... Cette intoxication s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie sur plusieurs localisations par heure pendant plusieurs heures.
— Un échec de plus de 100 degrés représente une intoxication nécrotique fulgurante, elle s'accompagne de plusieurs afflictions létales, arrêt respiratoire, arrêt cardiaque, nécroses, dysfonctionnement organiques etc... Cette intoxication s'accompagne d'une perte de plusieurs points de vie par minutes sur plusieurs localisations durant plusieurs minutes. Si traitée, elle progressera vers une intoxication de tiers inférieur, si non traitée, elle progressera vers une mort ou mort définitive.

Cette liste n'est en aucun cas exhaustive et ne servira que de guide au Maître de Jeu , elle donne cependant un ordre d'idée général des résultats en fonction des échecs.

Il est à noter que les humains (et oui, ils existent, ce n'est pas un mythe) ne bénéficiant pas de l'accès à la compétence Résistance (poisons), il n'est pas recommandé de les inviter à partager votre repas, à moins de bénéficier d'un sens de l'humour avoisinant la cruauté brute.

Satiété

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

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

Il est possible de déterminer la quantité consommée d'un plat en déterminant la proportion de satiété du plat par rapport à celle du personnage.

Example

Un personnage avec une satiété de 6 consommera la totalité d'un plat à 6, la moitié d'un plat à 12 et une double portion d'un plat a 3.

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

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

Réussites supplémentaires

Les réussites supplémentaires sur le jet final peuvent donner naissance à de nombreux effets supplémentaires, ceux-ci étant entièrement dépendant de chaque profession, ils seront trouvés dans les sections liées aux professions en question ci-dessous.

5.0.3 Nourriture

Effets

En cas de réussites supplémentaires, il est possible de choisir parmi les effets suivants (sauf si précisé, tous les effets ne peuvent être pris qu'une seule fois)

— 4 points : Doublez la puissance ou la durée d'un effet
— 3 points : Bonus de 1 dans une caractéristique
— 3 points : Bonus de (+) dans une résistance
— 1 point : Soigne 1 point de vie (lent)

En cas d'échec, si vous échouez 20 degrés ou moins, vous pouvez décider de servir le plat, avec certains malus :

— 5 points : Supprimez l'effet de l'ingrédient avec le plus de difficulté à préparer
— 3 points : Divisez par deux la durée ou la puissance d'un effet
— 2 points : Malus de 1 dans une caractéristique
— 2 points : Malus de (-) dans une résistance
— 1 point : Supprimez l'effet de l'ingrédient avec le moins de difficulté à préparer
— 1 point : Inflige deux points de dégâts (lent)

Fonctionnement

Les effets notés (lent) auront leur effet dilué sur plusieurs heures, (rapide) sur plusieurs minutes et ne s'appliqueront réellement qu'à la fin de cette durée. L'ensemble des autres effets sont immédiats et durent jusqu'à fin de satiété.

Spécialités

La spécialité préparation est la seule spécialité pouvant être utilisée lors de la préparation, elle fonctionne comme une spécialité normale.

La spécialité assaisonnement donne autant de réussites si le jet de préparation finale est réussi (elle réduit le degré du test final d'un comme une spécialité normale).

La spécialité modération réduit d'autant de degré la toxicité finale que son niveau (elle réduit le degré du test final d'un comme une spécialité normale).

Ingrédient	Partie	Rareté	Satiété	Effet (Plat)	Effets (Accompagnement)	Difficulté	Toxicité
Gorkul (Bison)	Steak	★	★★	Fatigue -1, Soin (lent) (5 PV)	Soin (lent) (2 PV)	★	☆
Gorkul (Bison)	Cœur	★	★	Soin (lent) (7 PV)	Soin (lent) (4 PV)	★	☆
Gorkul (Bison)	Jarrets	★	★★	Fatigue -1, Soin (lent) (5 PV)	Soin (lent) (2 PV)	★	☆
Sirmat (Chèvre)	Steak	★	★	Fatigue -1, Soin (lent) (2 PV)	Fatigue -1	★	☆
Sirmat (Chèvre)	Cœur	★	☆	Soin (lent) (1 PV)	Soin (lent) (1 PV)	★	☆
Sirmat (Chèvre)	Jarrets	★	★	Fatigue -1, Soin (lent) (2 PV)	Diminue toxicité (★)	★	☆
Varak (Tigre)	Steak	★	★★	Res. Tranchant (+), Soin (rapide) (1 PV)	+1 S. d'attaque	★★	☆
Varak (Tigre)	Cœur	★	☆	Res. Tranchant (++), Ag+1	+1 Action d'esquive	★★	★
Varak (Tigre)	Jarrets	★	★★	Res. Tranchant (+), Soin (lent) (1 PV)	Soin (lent) (1 PV)	★	☆
Plumtor (Poisson-Lune)	Filet	★★	★★★	Soin (rapide) (4 PV)	Soin (lent) (2 PV)	★★	☆
Crispave (Roc)	Ailes	★★★	★★	Ag+2	Actions+1	★★★	☆
Gelora (Grenouille des Glaces)	Cuisses	★★	★★★	Res. Glace (+)	Soin (rapide) (3 PV)	★★	☆
Biast (Drakôn)	Steak	★★	★★	Fatigue -2	Soin (rapide) (2 PV)	★★	★
Biast (Drakôn)	Cœur	★★	★	Res. Magique (+), Électrique (++)	Résistance électrique (+)	★★	★★
Biast (Drakôn)	Jarrets	★★	★★	Fatigue -2	Gagne deux points de fatigue temporaire	★	★
Drakonnet	Steak	★★	★★	Ag+1, Actions+1	+1 Action d'esquive	★	★
Drakonnet	Cœur	★★	★	Actions+1	Res. Air (+)	★	★
Drakonnet	Jarrets	★★	★★	Vitesse +5	+1 Action de mouvement	★	★
Drakôn	Steak	★★★	★★	Fatigue -2	Vol+1	★	★
Drakôn	Cœur	★★★	★	Ag+1	+2 Seuil d'esquive	★★	★★
Drakôn	Jarrets	★★★	★★	Fatigue -2	+1 Seuil de parade	★	★
Perkol (Courges)		☆	★	Soin (lent) (2 PV)	Diminue la difficulté (★★), Soin (très lent) 3 PV	☆	☆
Biadok (Navets)		☆	★	Fatigue -2	Diminue la difficulté (★), Fatigue -1	☆	☆
Bluk'ta (Oigonos)		☆	★	Fatigue-1	Diminue la difficulté (★), Tr+1	☆	☆
Tiblin (Potirons)		☆	★	Soin (rapide) (1 PV)	Diminue la difficulté (★), la toxicité (★)	☆	☆
Taltos (Patates)		☆	★	Fatigue -1	Diminue la difficulté (★★), Soin (lent) 2 PV	☆	☆
Ardanta (Racine)		★	★	Res. Feu (+)	Diminue la difficulté (★)	★	☆
Guivre Fouisseuse	Steak	★★★	★★★	Fatigue -3, Soin (Rapide) (5 PV)	F+1	★★	★
Guivre Fouisseuse	Cœur	★★★	★★	Tr. +6, Consomption (Lente) (5 PV) (★★)	Résistance Physique (+)	★★★	★★★
Guivre Fouisseuse	Jarrets	★★★	★★★	Fatigue -3, Soin (Rapide) (5 PV)	Tr. +4	★★	★★
Guivre Vorace	Steak	★★★★	★★★★	Fatigue -3, Soin (Rapide) (5 PV)		★★	★★★★
Guivre Vorace	Cœur	★★★★	★★	Ignore la perte des 3 prochains points de fatigue	Diminue l'unicité	★★★	★
Guivre Vorace	Jarrets	★★★★	★★★★	Fatigue -3, Soin (Rapide) (6 PV)		★★	★★
Birkol (Guivridé)	Steak	★★★★	★★★	Fatigue -2	Res. Magma (+)	★★	☆
Birkol (Guivridé)	Cœur	★★★★	★★	Gagne 1 PV temporaire sur tt. les localisations	Res. Magma (++), ignore le chaud	★★★	★★★★
Birkol (Guivridé)	Jarrets	★★★★	★★★	Fatigue -2	Res. Eau (+)	★★	★

Taruk (Béhémoth)	Steak	★★★★	★★★	Tr. +4	F+2	★★★	★★★★
Taruk (Béhémoth)	Cœur	★★★★	★★	Vol+1, Tr. +5	Res. Bois (+)	★★★★	★★★★★
Taruk (Béhémoth)	Jarrets	★★★★	★★★	F. +1	Res. Contondant (++)	★★★	★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	Steak	★★★★	★★★	Psy+1, Res. Perçant (++)		★★★★★	★★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	Cœur	★★★★	★★	Psy+2, Res. Magique (++), Aura de froid	Per+2, Vol+1	★★★★	★★★★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	Jarrets	★★★★	★★★	Psy+1, Immunité au froid, Res. Tranchant (+)	Res. Glace & Eau & Air (+)	★★★	★★
Jantan (Fenrir)	Steak	★★★★	★★★	Ag+2	Relances +1	★★★★★	★★
Jantan (Fenrir)	Cœur	★★★★	★★	Ag+1, Res. Tranchant (+), Per. +1	Per+1	★★★	★★
Jantan (Fenrir)	Jarrets	★★★★	★★★	Actions+2, Attaques+1, Rage (★★)	Fatigue+1, Attaques+1	★★★★	★★★★★★
Belist Pubescent (Béhémoth)	Steak	★★★★	★★★	Tr+8, Res. Contondant (++)	Res. Eau (+)	★★★★	★★
Belist Pubescent (Béhémoth)	Cœur	★★★★	★★	Régénération (1/t), Rage (★)	Res. Terre & Feu (+)	★★★	★
Belist Pubescent (Béhémoth)	Jarrets	★★★★	★★★	Res. Magique (++), Magma (++)	Res. Magma (+)	★★★★★	★
Dragonnet (Dragonide)	Steak	★★★★	★★★★	Fatigue -4	Fatigue -2, Res. Physique (+)	★★★★	★★★★
Dragonnet (Dragonide)	Cœur	★★★★	★★★	Int+1, Chr+1, Chn+1, Res. Magique (++)	Res. Physique (++)	★★★★★★	★★★★★★★
Dragonnet (Dragonide)	Jarrets	★★★★	★★★★	Fatigue -4	Fatigue -2, Res. Magique (+)	★★★★★★	★★★
Abrakul Soufflegivre (Baloth)	Steak	★★★★	★★★★	Tr+12, Fatigue-1, Ignore la perte des (2 PF) prochains	Tr.+8, Res. Glace (+)	★★★★★	★★★★
Abrakul Soufflegivre (Baloth)	Cœur	★★★★	★★★★	Res. Glace (++), Psy (+1)	Res. Magique (+) , Res. Glace (+)	★★★★★★	★★★★★★
Abrakul Soufflegivre (Baloth)	Jarrets	★★★★	★★★★	Res. Cont. (+), Res. Perc (+)	Res. Tranchant (+), Res. Froid (★★)	★★★★★★	★★★★

5.0.4 Potions et Poisons

Effets

En cas de réussites supplémentaires, il est possible de choisir parmi les effets suivants (sauf si précisé, tous les effets ne peuvent être pris qu'une seule fois) :

— 4 points : Doublez la puissance ou la durée d'un effet
— 3 points : Bonus de (+) dans une résistance
— 1 point : Soigne 1 point de vie
— 2 points : Augmente d'un degré de difficulté un test
— 2 points : Augmente d'un point un poison ou soin

En cas d'échec, si vous échouez 20 degrés ou moins, vous pouvez décider de terminer la potion, avec certains malus :

— 5 points : Supprimez l'effet de l'ingrédient avec le plus de difficulté à préparer
— 3 points : Divisez par deux la durée ou la puissance d'un effet
— 2 points : Malus de 1 dans une caractéristique
— 2 points : Malus de (-) dans une résistance physique
— 1 point : Malus de (-) dans une résistance élémentaire (2 fois maximum)
— 1 point : Supprimez l'effet de l'ingrédient avec le moins de difficulté à préparer
— 1 point : Inflige un point de dégât (lent)
— 1 point : Diminue d'un degré la difficulté d'un test
— 1 point : Diminue d'un point un poison ou un soin

Spécialités

Les spécialités fonctionnement comme des spécialités normales, diminuant d'un degré de difficulté le test lorsqu'elles sont utilisées.

Nom	Type	Prix	Toxicité	Effet
Potion de Majorin	Potion	★	★	Soin (4 PV)
Potion de Titua Mineure	Potion	★	★	Soin (2 PV) (Toutes localisations)
Potion de Titua Majeure	Potion	★★	★	Soin (2 PV) (Toutes localisations) ; Régénération (1 PV/T 3t) (Toutes localisations)
Colère suffocante	Poison	★★★	N/A	Rage (★★), Poison 1d6 (★★★) (3t)
Mucus ocre	Poison	★★★	N/A	Poison ★★ (3 PV/t) (2t)
Mucus D'or	Poison	★★★	N/A	Poison ★★★★ (1 PV/t) (2t)
Stop-Mort	Poison	★★★★	N/A	Essoufflement (★★), Paralysie (★★★) (4t)
Acide-Mialkar	Poison	★★★	N/A	Corrosif ★★ (2 Armor/t) (2t)
Touche-Berserk	Poison	★★★	N/A	Confusion (★★★), Rage (★★), Débilitement (★) (3t)
Sang de glace	Poison	★★★★★★★	N/A	Poison (★★★) 5 PV/t (Glace), Diminue la résistance à la glace (−) (4t)
Crocs Acérés	Fortifiant	★★★	★★	Per+3 (2a)
Fureur tournoyante	Fortifiant	★★★	★★	Ag+3,F-1, Per-1, Rage (★★) (3t)
Rapidité fulgurante	Fortifiant	★★★★★★★	★★	Attaques+2 (2t)

Ingrédient	Partie	Rareté	Effet (Principal)	Effets (Catalysé)	Difficulté	Toxicité
Majorin	Plante	★	Soin (4 PV)	Ignore la douleur (4t)	★★	★
Titua	Plante	★	Soin (2 PV) (Toutes localisations)	Hallucinations (★★), Peur (★) (4t)	★★	★
Titua	Racine	★	Diminue poison (1 PV/t) (7t)	Euphorie (★★) (5t)	★★	★★
Eloris	Plante	★★	Dégâts (Explosifs) (1d6 PV)	Res. Feu (+) (3t)	★★★	★★★
Mogrine	Plante	★★	Soin (3 PV)	Res. Feu (++) (3t)	★★	★
Mogrine	Racine	★★	Régénération (2 PV/T 2t)	F-1 (★★) (2t)	★★	★★
Znielle	Plante	★★	Diminue poison (4 PV/t) (2t)	Res Eau (++) (2t)	★★	★★★
Kirkol	Plante	★★	Régenere 1PF/t (3t)	Fatigue perte 3/t (3t)	★★★	★
Emerist	Plante	★★★	Essoufflement (★★), Paralysie (★★★) (4t)	Choc (★★) (2t)	★★★	★★
Emerist	Racine	★★★	Poison ★★ (3 PV/t) (2t)	Res. Terre (++) (2t)	★★★★	★★
Zouffal	Plante	★	Poison ★★★★ (1 PV/t) (2t)	F-2 (★★★) (2t)	★★★	★
Mialkars	Plante	★★★	Corrosif ★★ (2 Armor/t) (2t)	Res. Foudre (+), Res. Terre (++) (2t)	★★★	☆
Mialkars	Fleur	★★★	Res. Glace (+ + ++) (2a)	Res. Glace (++) (2t)	★★★★	☆
Bluvis	Plante	★★★	Res. Foudre (++)	Ag+2 (2t)	★★★★	★★★
Gelidra	Racine	★★★★	Résistance Air (++) (3t)	Rayon d'effet (2 m)	★★★★★	★★★
Gelidra	Fleur	★★★★	Résistance Froid (+ + ++) Res. Glace (+ + +)	Résistance Glace (++)	★★★★	★★★
Gorkul (Bison)	Cœur	★	Soin (2 PV)	Régénération (1 PV/T 2t) (Toutes localisations)	★★	☆
Gorkul (Bison)	Sang	☆	Soin (1 PV) (Toutes localisations)	Régénération (1 PV/T 3t) (Toutes localisations)	★★	☆
Sirmat (Chèvre)	Cœur	★	Soin (lent) (1 PV)	Régénération (2 PV/T 2t) (Toutes localisations)	★★	☆
Sirmat (Chèvre)	Sang	☆	Ignore la perte du prochain point de fatigue (10t)	Diminue toxicité (★)	★★	☆
Varak (Tigre)	Cœur	★	Ag+2 (2t)	Ag+1 (2t)	★★★	★
Varak (Tigre)	Sang	☆	Per+1 (2t)	Per+1 (1t)	★★	☆
Biast (Drakôn)	Essence	★★★	Actions+1 (2t), Int -1 (★★) (2t)	Res. Eau (+) (2t)	★★	★
Biast (Drakôn)	Cœur	★★	Res. Électrique (++) (1t)	Résistance électrique (+) (2t)	★★	★★
Biast (Drakôn)	Sang	★	Res. Glace (+) (1t)	Gagne deux points de fatigue temporaire (10t)	★★★	★
Taru (Béhémoth)	Essence	★★	F+1 (2t)	Vol+1 (2t)	★★	★
Taru (Béhémoth)	Cœur	★★	Tr. +5 (2t)	Res. Contondant (+) (2t)	★	★★
Taru (Béhémoth)	Sang	★★	Soin (2 PV) (Toutes localisations)	Régénération (1 PV/T 2t) (Toutes localisations)	★★★	★★
Abaol Pourprépoche (Béhémoth)	Essence	★★	Parades+2 (2t)	Résistance Foudre (+) (2t)	★★★	★★
Abaol Pourprépoche (Béhémoth)	Cœur	★★	Res. Terre & Feu (+) (3t)	Gagne deux points de fatigue temporaire (10t)	★★	★
Abaol Pourprépoche (Béhémoth)	Sang	★★	Res. Magique (+) (1t)	Résistance Glace (++) (2t)	★★	★★
Drakonnet	Essence	★★	Ag+3 (2t)	+2 Action d'esquive (3t)	★★★	★

Drakonnet	Cœur	★★	Res. Métal (+) (2t)	Res. Air (+) (2t)	★★	★
Drakonnet	Sang	★	Vitesse +15 (2t)	+2 Action de mouvement (2t)	★★★★	★
Drakôn	Essence	★★★	Vitesse +10 (5t)	Vol+1 (2t)	★★★★★	★
Drakôn	Cœur	★★★	Per+3 (2a)	+4 Seuil d'esquive (1t)	★★★★	★★
Drakôn	Sang	★★	Ag+3,F-1, Per-1, Rage (★★) (3t)	+2 Seuil de parade (1t)	★★★	★
Ragragul (Baloth)	Essence	★★★★	Vol+2 (2t)	Res. Air (+) (2t)	★★★★	★★★
Ragragul (Baloth)	Cœur	★★★★	Attaques+2 (2t)	Res. Contondant (+) (2t)	★★★	★★★★
Guivre Fouisseuse	Essence	★★★★	Régenere 3PF, Soin (Rapide) (5 PV)	Gagne trois points de fatigue temporaires (5t)	★★★	★
Guivre Fouisseuse	Cœur	★★★	Tr. +6 (5t), Consomption (Lente) (5 PV) (★★)	Résistance Physique (+)	★★★★	★★★
Guivre Fouisseuse	Sang	★★★	Régenere 3PF, Soin (Rapide) (5 PV)	Gagne six points de fatigue temporaires (1t)	★★★	★★
Guivre Vorace	Essence	★★★★	Gagne (★★) de satiété temporairement.	Fait perdre (★★★) satiété temporairement (2h)	★★★	★★★★
Guivre Vorace	Cœur	★★★★	Diminue la toxicité (★)	Diminue la difficulté (★★)	★	★★
Guivre Vorace	Sang	★★★	Rage (★★), Poison 1d6 (★★★) (3t)	Ignore la toxicité temporairement (2h)	★★	★★
Birkol (Guivridé)	Essence	★★★★★	Res. Feu (+ + +), Ignore les pertes de fatigues (3a)	Res. Magma (++) (2h)	★★★	☆
Birkol (Guivridé)	Cœur	★★★★	Gagne 10 PV temporaire sur tt. les localisations (5h)	Res. Magma (++), Res. Feu (++) (5t)	★★★★	★★★★
Birkol (Guivridé)	Sang	★★★	Confusion (★★★), Rage (★★), Débilitement (★) (3t)	Res. Eau (+), Int -1 (3t)	★★★	★
Taruk (Béhémoth)	Essence	★★★★★	Tr. +10 (1h)	F+4 (4t)	★★★★	★★★★
Taruk (Béhémoth)	Cœur	★★★★	Vol+2, Tr. +15 (1h)	Res. Métal (+) (1h)	★★★★★	★★★★★
Taruk (Béhémoth)	Sang	★★★★	F+3, Poison (3/t), Furie du Béhémoth (★★★) (3t)	Res. Contondant (++) (1t)	★★★★	★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	Essence	★★★★★	Psy+3, Res. Perçant (++) (2t)	Res. Terre (+) (10t)	★★★★★	★★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	Cœur	★★★★	Résistance Froid (+ + +), Psy+2, Chn+2 (2t)	Per+2, Vol+1, Relance +2 (3t)	★★★★	★★★★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	Sang	★★★★	Immunité au froid, Rage (★), Sangregivre (★★★) (5h)	Res. Glace & Eau & Air (+ + +) (5t)	★★★★	★★
Jantan (Fenrir)	Essence	★★★★★	Attaques+2 (2t)	Res. Air (++) (3t)	★★★★★★	★★
Jantan (Fenrir)	Cœur	★★★★	Chr +2 (10h)	Per+9 (6a)	★★★★★	★★
Jantan (Fenrir)	Sang	★★★★	Actions+2, Attaques+1, Rage (★★) (3t)	Fatigue perte 4/t, Attaques+4 (4t)	★★★★★	★★★★★★
Fulguris juvénile (Dragon)	Essence	★★★★★	Res. Terre & Feu (++) (3t)	Rayon d'effet (6 m)	★★★★★	★★★★
Fulguris juvénile (Dragon)	Cœur	★★★★★	Dégats (Feu) 2d6	Rayon d'effet(3 m) (2t)	★★★★★★	★★★
Fulguris juvénile (Dragon)	Sang	★★★★★	Dégats (Feu) 1d6	Rayon d'effet (1d6 m)	★★	★★★★

Belist Pubescent (Béhémoth)	Essence	★★★★★	Tr+18, Res. Contondant (+) (4t)	Res. Eau (+ + + + +) (5a)	★★★★★	★★
Belist Pubescent (Béhémoth)	Cœur	★★★★★	Régénération (2d10/t), Rage (★), Int-2 (★★★) (3t)	Res. Terre & Feu (++) (3t)	★★★★	★
Belist Pubescent (Béhémoth)	Sang	★★★★★	Res. Magique (++), Magma (++) (4t)	Res. Magma (+ + + + +) (2a)	★★★★★★	★
Dragonnet (Dragonide)	Essence	★★★★★	Res. Magma (+ + +), Feu (++), Terre (+) (3t)	Tétanie (★★), Vol-4 (★★★)	★★★★★	★★★★
Dragonnet (Dragonide)	Cœur	★★★★★	Psy+5, Combat acrobatique (+2) (3t)	+3 dégâts attaques aériennes (2t)	★★★★★★	★★★★★★★
Dragonnet (Dragonide)	Sang	★★★★★	Pestesangr (★★★★), Poison (★★★ 5 PV/t) (7t)	Diminue la toxicité (★★★), Poison (2 PV/t) (4t)	★★★★★★	★★★
Abrakul Soufflegivre (Baloth)	Essence	★★★★★	Res. Cont (+ + +), Vitesse-5 (4t)	Res. Glace (++), Res. Air (+), Res. Eau (+). (4t)	★★★★★★	★★★★★★
Abrakul Soufflegivre (Baloth)	Coeur	★★★★★	Res. Perc (++), Tr+4 (2t)	Tr+15, Consomption 5 PV (4a) (★★)	★★★★★★	★★★★★★
Abrakul Soufflegivre (Baloth)	Sang	★★★★★	Poison (★★★) 5 PV/t (Glace), Diminue la résistance à la glace (−) (4t)	Res. Glace (+ + + + + + ++) (3a), Res. Glace (- - -) (2t)	★★★★★★	★★★★★★★★
Nocturna (Abyssal)	Essence	★★★★★	Psy+4 (1t)	Résistance Abyssal (++) (2t)	★★★★★	★★★★★
Nocturna (Abyssal)	Cœur	★★★★★	Chn+4 (2t)	Résistance Contondant (++)	★★★★	★★★
Nocturna (Abyssal)	Sang	★★★★★	Int+4, Chn+3 (2t)	Diminue la résistance au poison (★★★) (−−) (2t)	★★★★	★★
Araorist Grisé-chine (Fenrir)	Essence	★★★★★	Dégâts Électriques (4 PV)	+2 Seuil de parade (1t)	★★★	★★
Araorist Grisé-chine (Fenrir)	Cœur	★★★★★	Dégâts Feu (5 PV) & Dégats Électriques (3 PV) (2t)	Res. Eau (++) (3t)	★★★★	★★
Araorist Grisé-chine (Fenrir)	Sang	★★★★★	Dégâts Feu (8 PV)	F-3 (★★★) (2t)	★★★★★	★★
Guivre Basilite	Essence	★★★★★	Poison 6/t (2t), Diminue la résistance au poison (− − −) (2t)	Res. Poison (++), Rage (★), Poison 1d6 (★★★) (3t)	★★★★★	★★★★★
Guivre Basilite	Cœur	★★★★★	Res. Poison (+ + +)	Rage (★), F-2 (2t)	★★★★	★★★★★
Guivre Basilite	Sang	★★★★★	Poison 2d6 (★★★★★) (3t)	Diminue la résistance au poison (− − −) (2t)	★★★★★	★★★★★
Shadrix (Roc)	Cœur	★★	Vitesse +5 (2t)	Ag+1 (2t)	★★	☆
Shadrix (Roc)	Sang	★	Vol+1 (2t)	Res. Métal (+) (2t)	★★	☆
Guivre Fouisseuse	Essence	★★★★	Régenere 3 PF	Soin (Rapide) (5 PV), Gagne trois points de fatigue temporaires (5t)	★★★★	★★★★
Guivre Fouisseuse	Cœur	★★★★★	Tr. +10 (5t), Résistance Terre (+ + +) (5t)	Consomption (Lente) (5 PV) (★★)	★★★★	★★★★★★
Guivre Fouisseuse	Sang	★★★★	Poison (★★★) 4PV/t (3t)	Soin (Rapide) (5 PV), Gagne six points de fatigue temporaires (1t)	★★★	★★★
Guivre Éneriste	Essence	★★★★	Tr. +5 (2t)	Res. Perçant et Bois (+ + + + +) (10a)	★★★★	★★★★★

Guivre Éneriste	Cœur	★★★	Poison (★★★) 5 PV/t	Res. Foudre (++) (2t)	★★★★	★★★★
Guivre Éneriste	Sang	★★	Res. Métal (+) (1h)	Res. Vapeur(++) (5t)	★★★★	★★★★★
Gravan Crapaud (Dragon)	Essence	★★★★★	Per+3 (2t), Res. Magique (+ + +)	Per+3 (2t), Res. Magique (+ + +)	★★★★★	★★★★★
Gravan Crapaud (Dragon)	Cœur	★★★★★	Dégats Eau (2d6) & Air (2d6)	Tr. +5 (2t), Res. Terre (+ + +)	★★★★★★	★★★★
Gravan Crapaud (Dragon)	Sang	★★★★★	Dégats Vapeur (3d6)	Res. Terre (+ + +), Tr. +5 (1t)	★★★★★★	★★★★
Baloth Joueur (Baloth)	Essence	★★★★	Tr. +10 (1h)	F+1(4t)	★★★★★	★★★
Baloth Joueur (Baloth)	Cœur	★★★★★	Régénération (8 PV/T 3t), Résistance Physique (+)	Tr. +15 (1h)	★★★★★★	★★★★★
Baloth Joueur (Baloth)	Sang	★★★★★	F+2	Résistance Contondant (+) (2t)	★★★★★	★★★★
Baloth Briséchine (Baloth)	Essence	★★★★★	Res. Contondant (+ + +) (1h)	Vitesse-5 (4t)	★★★★★★	★★★★
Baloth Briséchine (Baloth)	Cœur	★★★★★	Res. Perc (++) (1h)	Tr+4 (2t)	★★★★★★	★★★★★
Baloth Briséchine (Baloth)	Sang	★★★★★	Régénération (12 PV/T 3t), Résistance Physique (+ + +)		★★★★★★	★★★★★
Aamarosst (Dragon)	Essence	★★★★★	Dégats Magma (5d6)	Res. Contondant (+ + +)	★★★★★★	★★★★★★
Aamarosst (Dragon)	Cœur	★★★★★	Dégats Feu (3d6), Dégats Explosion (3d6)	Res. Électrique (++) (1t)	★★★★★★	★★★★★
Aamarosst (Dragon)	Sang	★★★★★	Res. Air (+ + + + +) (2a)	Aire d'effet (6m)	★★★★★★	★★★★★★★

5.0.5 Armes et Armures

Base

Pour créer de nouvelles armes et armures, plutôt que de simplement partir d'une liste de matériaux et les combiner, il est nécessaire de partir d'une armure existante que l'artisan souhaite améliorer et ajouter de 1 à 3 étoiles de difficulté à la recette selon la rareté de l'arme ou armure originelle.

Selon la volonté du Maître de Jeu , il est aussi possible de créer de toutes pièces une armure ou un type d'arme totalement exotique et unique et lui déterminer des statistiques de bases de manière personnalisée. Faire cela impliquera en général une difficulté supplémentaire élevée (+★★★ ou plus) a moins d'une justification particulière (des schémas ancestraux trouvés dans des ruines, un artisan venu d'une contrée lointaine etc.).

Effets

En cas de réussites supplémentaires, il est possible de choisir parmi les effets suivants (sauf si précisé, tous les effets ne peuvent être pris qu'une seule fois) :

- 5 points : Doublez la puissance ou la durée d'un effet
- 4 points : Bonus de (+) dans une résistance
- 3 points : Diminue le torque nécessaire pour l'utiliser de 4 (peut être pris deux fois)
- 6 points : Augmente le nombre de réussites maximum d'un. (Disponible à la discrétion du Maître de Jeu)
- 4 points : Augmente d'un point les dégâts d'une arme
- 3 points : Augmente l'intégrité d'un.
- 2 points : Diminue un malus de discrétion d'un (peut être pris cinq fois)
- 3 points : Donne un bonus de discrétion d'un (peut être pris trois fois)
- 2 points : Augmente l'initiative d'un (peut être pris deux fois)

En cas d'échec, si vous échouez 20 degrés ou moins, vous pouvez décider de terminer votre œuvre, avec certains malus :

- 5 points : Supprimez l'effet du matériau avec le plus de difficulté à préparer
- 3 points : Divisez par deux la durée ou la puissance d'un effet
- 2 points : Malus de (-) dans une résistance
- 1 point : Supprimez l'effet du matériau avec le moins de difficulté à préparer
- 1 point : Augmentez de cinq le torque nécessaire au maniement de l'arme (peut être pris jusqu'à cinq fois)
- 2 points : Diminue d'un point l'intégrité de l'objet
- 2 points : Diminue d'un point les dégât d'une arme
- 1 point : Donne un malus de discrétion d'un point
- 1 point : Diminue l'initiative d'un point

Finitions

La métallurgie bénéficie d'un tableau spécifique appelé Finitions, il s'agit de difficultés supplémentaires que l'artisan peut s'imposer pour obtenir des résultats supplémentaires, ou tout simplement faire à part. Ces dernières n'encourent en général que des frais mineurs comparés au reste du travail et l'artisan ne facturera bien souvent que son temps de travail.

Spécialités

Les spécialités fonctionnement comme des spécialités normales, diminuant d'un degré de difficulté le test lorsqu'elles sont utilisées.

Ingrédient	Rareté	Densité	Effet Armes (Principal)	Effet Armures (Principal)	Effets Armes (Catalysé)	Effet Armures (C)	Difficulté	Préparation
Fer	★	★	Tr.-1	Res. Tranchant (+)	Intégrité+1	Intégrité+1	★★	★
Acier	★	★★	Intégrité +1	Intégrité +1	Résistance+1	Résistance+1	★★★	★★
Chrome	☆	★	Vitesse +2	Res. Air (+)	Res. Corrosion (★)	Res. Corrosion (★)	★★	★★
Cuir	☆		Prot+1, Maniement+1		Res. Impact (+)	Res. Impact (+)	★★★★	★★
Écaille	★★	★	Dmg+2,Intégrité-2	Res. Perçant (++)	Tr+5, Résistance Phy (+)	Tr+5, Res. Phy (+)	★★★★	★★★★★
Mithril	★★★	★★	Intégrité+2	Res. Physique (+), Intégrité+1	Dégâts élémentaires +(★)	Res. Glace, air (+)	★★	★★★★
Admium	★★	★★★	Dmg+1	Prot+1	Parade+1	Res. Feu, Terre (+)	★★★★	★★★
Cristelium	★★★	★★	Psy+1	Init+1	Dégâts élémentaires (★) (Air)	Res. Foudre (++)	★★★	★★★★★★
Vif Argent	★★★	★★	Ag+1	Vitesse +3	Relances+1	Res. Vapeur (+)	★★★	★★★★
Mistrim	★★★	★★★	Per+1	Res. Feu (++)	Diminue la difficulté (★★★)	Diminue la difficulté (★★★)	★	★★★★
Tiaum	★★★★	★★★	F+1	Res. Contondant (+)	Dégâts élémentaires (★) (Feu)	Res. Magma (+)	★★★★★	★★★
Pourpresangı	★★★	★★★★	Ag+1	Ag+1	Esquive+2	Esquive +1,Parade+2	★★★★★★	★★
Termentine	★★★	★★★★	Intégrité -1	Intégrité -1	Dégâts élémentaires (★★) (Glace)	Résistance élémentaires (++) (Glace)	★★★★★	★★★★
Criellaine	★★★	★★★★★	Résistance-1 & Ag -1	Résistance & Ag -1	Dégâts élémentaires (★★) (Eau)	Résistance élémentaires (++) (Eau)	★★★★★★	★★★★★
Qartizine	★★★	★★★	Intégrité-1 & F -1	Intégrité -1	Dégâts élémentaires (★★) (Électrique)	Résistance élémentaires (++) (Électrique)	★★★★★	★★★★
Argenite	☆	★	Vitesse +2	Res. Électrique (+)	Res. Électrique (★)	Res. Électrique (★)	★★	★★★
Pyrochite	★★	★	Dmg+2,Intégrité-2	Res. Feu (++)	Tr+5, Résistance Feu (+)	Tr+5, Résistance Feu (+)	★★★★	★★★★★
Aquarite	★★★	★★	Intégrité+2	Res. Eau (+), Intégrité+1	Dégâts élémentaires (★) (Eau)	Res. Gel, Eau (+)	★★	★★★★
Venturite	★★	★★★	Dmg+1	Prot+1	Parade+1	Res. Air, Terre (+)	★★★★	★★★
Sylvanite	★★★	★★	Psy+1	Init+1	Dégâts élémentaires (★) (Plante)	Res. Poison (++)	★★★	★★★★★★
Lunargent	★★★	★★	Ag+1	Vitesse +3	Relances+1	Res. Lune (+)	★★★	★★★★
Aethérite	★★★★★	★★★★	Intégrité +3	Prot+3	Tr.-5, Dmg+1	Tr.-5, Res. Éther (+)	★	★★★★★
Solium	★★★	★★★	Per+1	Res. Terre (++)	Diminue la difficulté (★★)	Diminue la difficulté (★★)	★	★★★★
Pyraum	★★★★	★★★	F+1	Res. Feu (+)	Dégâts élémentaires (★) (Feu)	Res. Lave (+)	★★★★★	★★★
Brounik (Drakôn)	★★★	☆	Actions+1, Int -1	Actions+1, Int -1	Res. Poison (+ + +)	Res. Poison (+ + +)	★★	★★★★★
Biast (Drakôn)	★★★	☆	Actions+1, Int -1	Actions+1, Int -1	Res. Eau (+ + +)	Res. Eau (+ + +)	★★	★★★★★
Drakonnet	★★	☆	Ag+1	Ag+1	+2 Action d'esquive	+2 Action d'esquive	★★★	★★★★★
Drakôn	★★★	☆	Vitesse +3	Vitesse +3	Vol+1 (2t)	Vol+1 (2t)	★★★★★	★★★★★

Sombraliance	★★★★★	★★★★	Intégrité +3	Prot+3	Tr.-5,Dmg+1	Tr.-5, Res. Impact (+)	★	★★★★★
Guivre Vorace	★★★★	☆	Gagne (★★) de satiété temporairement.	Gagne (★★) de satiété temporairement.	Fait perdre (★★★) satiété temporairement (2h)	Fait perdre (★★★) satiété temporairement (2h)	★★★	★★★★
Birkol (Guivridé)	★★★★★	☆	Res. Feu (+ + +), Ignore les pertes de fatigues (3a)	Res. Feu (+ + +), Ignore les pertes de fatigues (3a)	Res. Magma (++) (2h)	Res. Magma (++) (2h)	★★★	★★★★
Taruk (Béhémoth)	★★★★★	☆	Tr. +10 (1h)	Tr. +10 (1h)	F+4 (4t)	F+4 (4t)	★★★★	★★★★
Zizfir Juvénile (Yenuï)	★★★★★	☆	Psy+3, Res. Perçant (++) (2t)	Psy+3, Res. Perçant (++) (2t)	Res. Terre (+) (10t)	Res. Terre (+) (10t)	★★★★★	★★★★★★
Jantan (Fenrir)	★★★★★	☆	Attaques+2 (2t)	Attaques+2 (2t)	Garde tout les échecs pour les prochaines actions (2t)	Garde tout les échecs pour les prochaines actions (2t)	★★★★★★	★★★★★★
Belist Pubescent (Béhémoth)	★★★★★	☆	Tr+18, Res. Contondant (+) (4t)	Tr+18, Res. Contondant (+) (4t)	Res. Eau (+ + + + +) (5a)	Res. Eau (+ + + + +) (5a)	★★★★★	★★★★★★
Dragonnet (Dragonide)	★★★★★	☆	Res. Magma (+ + +), Feu (++), Terre (+)	Res. Magma (+ + +), Feu (++), Terre (+)	Tétanie (★★), Vol-4 (★★★)	Tétanie (★★), Vol-4 (★★★)	★★★★★	★★★★★★★★
Sombracier	★★★★★	★★★★★					★★★★★★	★★★★★★★★★★★★

Nom	Rareté	Dégâts	+	R.Max	Armor.B	Prot	Int.	Deux M	Une M	Esq.	Parr.	Vitesse	Discrétion	Spécial
Rondache	★	1	0.5	2	0	4	3	2	4	-1	-1	0	0	Esq+0,5 d
Bouclier	★	1	1	2	0	6	4	6	8	-2	0	-1	-2	
Pavois	★	2	1	3	0	7	6	8	9	-3	1	-2	-3	2A
Pavois Lourd	★★	2	2	3	0	10	7	10	16	-4	2	-3	-4	2A,Ag-1
Pavois S. Lourd	★★★	2	1	3	0	12	8	13	18	-5	3	-4	-5	2A,Ag-1
Légere	★					2	1	9		0	0	0	0	
Moyenne	★					3	2	10		-1	0	0	-1	
Mailles	★					4	3	15		-2	-1	-1	-2	
Plates	★★					5	4	23		-3	-3	-1	-4	Ag-1
Plates Lourde	★★★					6	4	28		-3	-3	-1	-5	Ag-1
Plates S. Lourde	★★★★					7	5	35		-4	-4	-2	-6	Ag-1
Brumevent	★★★★★					1	2	5		1	0	1	1	Ag+1
Roncelianes	★★★★★					3	1	15		2	-2	2	4	

Nom	Rareté	Dégâts	+	R.Max	Armr.B	Protbx	Int.	Deux M	Une M	Esq.	Parr.	Vitesse	Discr.	Catégorie	Modes	Spécial
Mains nues	ø	0	½	5	0	0	ø	ø	ø	ø	ø	ø	ø	Naturelle	↗	Esq. ½, Init + 2, Ag+1
Arme improvisée	ø	+1	+½	3	1	+2	+½	ø	ø	-½	-½	-½	-½	Improvisée	Variable	Gagne un bonus tous les 10 niveaux de torque
Dagues	★	2	½	5	1	2	2	4	7	2	1	3	1	Dague	↘, [↗]	Ag+1, Esq.+0,5d,Init+2, 25m
Griffes	★	1	1	5	1	1	2	3	6	2	1	3	1	Exotique	↘, ↗-	Ag+1, Esq.+0,5d,Init+2
Griffes Lourdes	★★★	3	1	4	3	1	3	6	8	2	-2	3	0	Exotique	↘	Esq.+½d
Épée Bâtarde	★	2	1	4	1	3	3	7	10	1	1	0	0	Epée	↘, [↗]	
Épée Longue	★	3	1	3	1	3	4	12	15	0	0	0	0	Epée	↘, [↗], [[↗-]]	
Hache Courte	★	3	2	2	1	3	3	4	7	2	1	1	0	Hache	↘	30m
Épée Lourde	★	5	2	3	2	4	4	18	25	-2	-2	0	-2	Epée	↘, [[↗]]	
Épée S. Lourde	★★★	5	1	7	2	5	6	20	35	-3	-3	-3	-4	Haroth	↘, [↗], [[↗]]	Ag-1/2A
Marteau Lourd	★	7	2	2	2	5	6	20	29	-3	-3	-1	-3	Marteau	↗	
Marteau S. Lourd	★★★	9	3	2	3	7	7	28	50	-3	-3	-3	-4	Rhödarak	↗	Ag-1/2A
Hache Lourde	★★	6	2	2	3	5	5	19	26	-2	-2	-1	-1	Hache	↘, [[↗]]	
Hache S. Lourde	★★★	8	2	3	4	6	5	25	40	-3	-3	-2	-3	Kahml	↘, [↗]	Ag-1/2A
Lance Légère	★	3	1	3	1	4	3	5	11	1	-1	1	0	Lance	↗, [↘]	Init+3, 15m
Lance	★	4	1	2	1	4	4	10	18	-1	-3	1	0	Lance	↗, [↘]	Init+6
Lance Lourde	★★	5	2	3	1	5	4	19	29	-2	-5	0	-1	Lance	↗, [↘], [[↗–]]	Init+4
Lance S. Lourde	★★★	8	2	4	2	6	5	26	42	-3	-8	-2	-3	Lance	↗, [[↘]], [↗]	Init+2/2A
Fauchard	★★	3	2	2	2	4	4	11	21	-2	-5	-2	-2	Lance	↘, [[↗]]	Init+2
Fauchard Lourd	★★★	6	2	2	2	5	5	22	34	-4	-8	-3	-8	Lance	↘, [↗], [[↗]]	Init+4
Javelin	★★	1	2	4	1	3	2	4	11	0	0	0	0	Lance	↗	100m
Baton	★	3	2	3	1	4	2	5	10	1	3	1	-1	Baton	↗, [[↗]]	
Colonne Titanique	★★★	8	3	3	2	6	6	30	45	-5	-2	-3	-6	Paysagiste	↗	2A
Arc	★	3	1	4	0	2	1	ø	7	0	0	0	0	Arc	↗	1 Ac. ⟳, PArmure 1, 90m
Arc Long	★★	5	1	5	0	3	1	ø	10	-1	-1	-1	0	Arc	↗	1 Ac. ⟳, PArmure 2, 150m
Arc Lourd	★★★	3	2	4	1	3	4	ø	15	-1	-1	-2	-1	Arc	↗	1 Ac. ⟳, PArmure 3, 125m
Arc de Force	★★★★	4	2	4	1	3	4	ø	20	-2	-2	-2	-3	Arc	↗	2 Ac. ⟳, PArmure 4, 125m
Arbalète	★	4	1	3	0	3	1	8	16	-1	-1	0	-1	Arbalete	↗	2 Ac. ⟳, PArmure 2, 80m
Arbalète de poing	★	3	1	2	0	2	1	6	12	0	0	0	-1	Arbalete	↗	2 Ac. ⟳, PArmure 3, 50m
Arbalète Lourde	★★	5	1	3	0	3	2	10	20	-2	-2	-1	-2	Arbalete	↗	3 Ac. ⟳, PArmure 4, 100m
Arbaliste	★★★★	8	2	4	2	4	2	20	35	-4	-4	-2	-3	Arbalete	↗, [[↗-]]	4 Ac. ⟳, PArmure 5, 225m
Cannon	★★★★★★	10	4	3	2	5	2	30	42	-9	-6	-3	-4	Cannon	↗	1 t. ⟳, 125m

5.0.6 Boissons

Pour raisons de du prix du houblon n'ayant toujours pas baissé, la création de boissons ne sera pas disponible lors de la V0.3. Nous vous prions de nous excuser pour l'inexcusable gène occasionné.

5.0.7 Pièges et Appâts

En attente de remaniement.

5.0.8 Artisanat rapide et artisanat de masse

Dans un certain nombre de cas, il peut être nécessaire de fabriquer soi-même un objet, sans nécessairement chercher à en faire une œuvre d'art. Il peut s'agir d'une nécessité de temps, du nombre d'objets à fabriquer ou tout simplement un consommable dont les effets sont trop basiques pour réellement bénéficier d'un jet unique.

Aide au MJ

Ce jet d'artisanat un peu simplifié est là pour faire gagner du temps lors de la partie pour des objets simples. Il ne devrait pas se substituer à un jet d'artisanat classique lors de la création d'objets uniques ou trop complexes.

Un seul jet est effectué, à pleine difficulté, et le nombre de degrés détermine le temps additionnel passé pour effectuer son travail.

- Une réussite de 0 à 5 degrés signifie que le temps passé est égal au temps estimé
- Une réussite de 5 degrés ou plus diminuera jusqu'à moitié le temps nécessaire
- Un échec de 0 à 10 degrés signifiera un temps jusqu'à doublé
- Un échec de plus de 10 degrés nécessitera un temps de doublé a triplé et des ingrédients seront perdus dans la fabrication

Example

Fabriquer une potion avec deux matériaux occupe un temps de base d'une trentaine de minutes, réussir le jet pourrait diminuer le temps de travail jusqu'à quinze minutes, et échouer pourrait augmenter ce temps jusqu'à une heure et demi.

Ce temps sert ensuite de base pour déterminer le temps de chaque travail, ainsi si chaque potion nécessite quinze minutes de travail, en fabriquer quatre prendra une heure, en fabriquer cent prendra vingt-cinq heures etc.

Entraide

Il est possible de s'entraider pour un artisanat rapide, chaque personne aidant lançant un jet sous la difficulté de l'œuvre. Si le jet est réussi ou échoué de moins de dix degrés, la personne sera ajoutée au groupe de travail.

Le temps total est ensuite divisé par le nombre de personnes du groupe de travail. Par exemple, si trois personnes ont réussi à aider l'artisan, le temps total est divisé en quatre, puis l'artisan lance son jet pour déterminer si lui aussi diminue le temps d'artisanat (avec 5 degrés de réussites ou plus) ou ruine les efforts des personnes l'ayant aidé en doublant le temps d'artisanat (avec des degrés d'échec).

Qualité

Il est possible de choisir volontairement de ralentir son œuvre, doublant sa durée totale, pour obtenir une meilleure qualité. Faire ainsi offrira autant de degrés de réussite sur chaque produit qu'il n'a de points dans sa spécialité. Si plusieurs personnes fournissent une aide à ce travail, un degré de réussite pourra être ajouté, jusqu'à un maximum ne pouvant dépasser le double de la spécialité de l'artisan effectuant le jet final.

Variance

Lorsqu'un artisan crée un grand nombre de produits, il créera de la sorte une variance dans la qualité de ces derniers. Tous les dix à vingt produits fabriqués (selon le type de produit), un exemplaire sera d'une qualité supérieure, offrant jusqu'à +1d6 degrés de réussite. A la discrétion du Maître de Jeu , certains produits pourront aussi être d'une qualité moindre, retirant leurs degrés de réussite, voir diminuant ces derniers d'une valeur pouvant monter jusqu'à -2d6.

5.0.9 Achat des ressources, rareté et disponibilité

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

Aide au MJ

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

Argent et achats

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

Aide au MJ

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

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

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

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

Rareté et disponibilité

Certains matériaux étant indiqués d'une rareté élevée, il n'est pas rare qu'ils soient en rupture de stock ou très limités en quantité. Pour représenter ce fait, il peut être intéressant, à chaque départ

d'expédition, de faire quelques promotions exceptionnelles sur certains matériaux (impliquant un arrivage frais et en quantité de ces derniers) et en interdisant l'achat de certains autres. Bien utilisée, cette méthode montre de manière indirecte les effets des chasses des autres équipes, et leurs impacts sur l'économie.

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

Aide au MJ

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

Niveau de danger et envoi d'équipes

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

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

Aide au MJ

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

Négociations

Il est possible de négocier les prix des matériaux et services au moyen de jet de dés. La caractéristique consacrée est en général le Charisme, bien que d'autres caractéristiques soient, bien entendu, disponibles (Intelligence ou Force, principalement, bien que ces dernières soient très adverses quant à leur utilisation). Il est préférable d'effectuer un unique jet (ou un jet commun symbolisant la participation de tous lors des différentes négociations) et de donner une unique réduction de prix à l'ensemble des achats.

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

Aide au MJ

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

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

Tous les joueurs peuvent effectuer un jet de négociation de difficulté (★), la difficulté pourra être augmentée si le nombre des achats est élevé, jusqu'à un maximum de (★★★).
Selon le nombre de réussites, les effets suivants peuvent être appliqués :

— **Plus de 20 degrés d'échec au total :** Le prix de l'ensemble des achats est fortement augmenté. À la volonté du Maître de Jeu , vous pouvez être bannis de plusieurs échoppes et ateliers.

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

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

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

5.0.10 Consommables

Nom	Effet	Prix
Feu en Poudre	Brûle avec intensité, durée peut être modulée entre 2 tours et 2 heures. Infligera environ 10 points de dégâts de feu sur sa durée (AntiM 3). Principalement utilisé pour démarrer un feu en milieu humide et forger en pleine nature. S'utilise aussi comme dispositif incendiaire.	★
Grappin	Grappin au bout d'une corde ou chaine, dizaine de mètres	☆
Kit de Crochets	Cruel dispositif pouvant servir à accrocher morceaux de viande, créature fraichement dépecée, créature encore vivante ou chasseur particulièrement ivre.	★
Couteau de chasse	Grand couteau de boucher, conçu pour sa dureté et durabilité (chercher la définition à "Épée bâtarde" dans le dictionnaire humain)	★
Aiguisoir	Restaure le tranchant des armes émoussées, fait très chic en soirée	☆
Kit de réparation d'armure	Nombreux morceaux de métal, cuir, et écailles. Permets à un forgeron de réparer jusqu'a 20 points d'intégrité (N'inclut pas de Feu en Poudre)	★
Kit de camping	Tout le nécessaire pour des soirées en nature se décline selon les régions (le kit de camping en grand nord n'est pas le même que celui en désert)	★★
Kit de dépeçage	Tout le nécessaire pour dépecer une créature et la préparer. N'inclus pas d'aiguisoir.	★
Kit de création de potions	Verrerie et divers conteneurs, assez pour une vingtaine de potions	★★
Barbelés	Grande longueur de barbelés, cruel et efficace. Inflige saignements ★ (2PV/t 3t).	★★★
Kit de pose de pièges	Cordes, filins, déclencheurs (N'inclut pas d'explosifs ou dispositifs avancés, seulement le nécessaire à la pose et activation de pièges)	★★
Cordages	De quoi descende une centaine de mètres en rappel, où égayer ses soirées.	★

6. Écoles de combat

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

6.1 Écoles à travers le monde

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

6.2 Dénomination des techniques

Le format utilisé pour décrire les techniques est le suivant :

> **Nom de la technique – Niveau de la technique**
>
> *Type de technique* (Type de Sang de la Technique)
> 🩸 Coût de la technique à l'achat (en points de sang)
> ⚡ Coût de la technique en jauge
> Effet de la technique

Le coût en sang correspond uniquement au premier achat de la technique, une fois acquise, ce dernier n'importera plus. Le coût en jauge quant à lui correspond au prix à dépenser pour utiliser la technique, ce dernier sera payé à chaque utilisation de la technique. Utiliser une technique nécessite au moins un point de jauge (⚡). Si vous ne possédez pas assez de jauge dans votre réserve pour utiliser la technique, vous pouvez choisir de consommer le reste de votre jauge et gagner l'altération **dernier souffle** (cf. page X) pour l'utiliser.

6.3 Les tiers de maîtrise

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

- *0 à 15 points* : Novice, seul le Tiers 1 est disponible
- *16 à 35 points* : Confirmé, les deux premiers tiers sont disponibles, il vous est permis d'enseigner vos techniques de rang inférieur à d'autres joueurs. Vous bénéficiez d'une réputation élevée auprès de votre organisation, qui est susceptible de vous accorder plus de moyens.
- *36 à 60 points* : Avancé, les trois premiers tiers sont accessibles, votre organisation répond de vous et vous confie la plupart de ses moyens.
- *61 à 90 points* : Maître, les quatre premiers tiers deviennent accessibles, vous pouvez demander les services de maîtres artisans et les ressources de votre organisation et jouissez même d'une bonne réputation auprès des organisations alliées à la votre. Vous êtes régulièrement chargé de l'enseignement et la formation des novices. Il est de votre devoir de veiller à la bonne progression et promotion des chasseurs de bas rang.
- *91 à 150 points* : Grand Maître, les cinq premiers tiers sont disponibles, vous pouvez demander les services et conseils de divers maîtres chasseurs. Vous pouvez organiser des chasses réunissant les efforts de plusieurs équipes et organisations.

6.3.1 Techniques spécialistes et uniques

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

peuvent être apprises qu'avec l'autorisation du Maître de Jeu .

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

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

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

6.3.2 Achat de techniques d'autres classes

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

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

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

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

6.3.3 Types de technique

Les techniques se déclinent en plusieurs types et sous type :

- **Passif :** La technique modifie définitivement un aspect du personnage et est disponible en toutes circonstances
- **Actif :** La technique doit être activée pour être utilisée, elle nécessite souvent un coût supplémentaire, en jauge, action, ressource de base ou ressource spéciale. Ces techniques peuvent être utilisées à tout moment ou vous pourriez utiliser une action. Vous pouvez ainsi vous en servir en lieu et place d'une attaque, esquive, parade, etc.
- **Réaction :** La technique peut interrompre le tour de combat et venir s'opposer à une action adverse. Ces techniques très puissantes ont fréquemment un coût très élevé pour compenser leur aptitude à briser l'ordre naturel du combat. Notez néanmoins que la technique doit pouvoir être lancée pour pouvoir être utilisée, ainsi il n'est pas possible d'utiliser une technique de parade sur une cible située à plusieurs centaines de mètres de là. Seules les techniques de ce type peuvent être utilisées hors de votre tour d'initiative. De plus, à la fin de l'utilisation de la technique, le tour reprend normalement et une attaque toujours en vol saura trouver son destinataire si celui-ci est toujours à portée.
- **CC ou Contrôle de Foule** *(sous type)* : Technique principalement axée sur une capacité infligeant une altération d'état à un adversaire, permettant de créer une opportunité ou offrir un répit salvateur.
- **Finale** *(sous type)* : Technique ne pouvant être combinée avec une autre technique finale, elle peut cependant être combinée avec d'autres techniques actives pour la renforcer. Les attaques de ce type sont souvent des attaques de grande puissance visant à achever une créature.

— **Brise armure** *(sous type)* : Technique visant à briser un grand nombre de points d'armure, en posséder plusieurs dans une équipe est nécessaire à un bon déroulement du combat.
— **Tueuse de Monstre** *(sous type)* : Technique visant à infliger un grand nombre de points de dégâts. Sert en général à immédiatement briser ou mutiler un membre avant de reprendre le combat, mais peut aussi servir à tenter de tuer une créature.
— **Combo** *(sous type)* : Technique nécessitant un très grand nombre de prérequis pour fonctionner. Ne pouvant en général se lancer qu'après une autre technique.
— **Saisie** *(sous type)* : Technique nécessitant l'usage de la plupart des membres. Ces techniques ont en général un prérequis de torque. Vous pouvez garder l'usage d'une main en vous infligeant un malus de -10 de torque et -5 sur chaque jet demandé. Vous pouvez garder l'usage de vos deux mains en vous infligeant un malus de -20 de torque et -8 sur chaque jet demandé.

6.4 Specialiste de Armes Lourdes



Excelle à infliger de lourds dégâts et à incapaciter ses cibles. Le spécialiste des Armes Lourdes souffre d'importants problèmes de manœuvrabilité et de défense, qu'il compense par ses grandes Capacités de Contrôle.



Mécanique exclusive :
Delicate destruction.

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Câlin du Baloth	1	Passif (Baloth)	2🩸	Gagnez +15 de Torque
Câlin du Baloth	2	Passif, Exclusif (Baloth)	4🩸	Gagnez +25 de Torque
Peindre au tronc d'arbre	1	Passif (Béhémoth)	3🩸	Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence et spécialité d'armes lourdes pour manier les armes nécessitant un torque supérieur à 30.
Plieur de Montagne	1	Actif (Béhémoth)	4🩸2⚡	Votre prochaine attaque gagne +4 brise armure
Plieur de Montagne	2	Actif (Béhémoth)	6🩸2⚡	Votre prochaine attaque gagne aussi +2 dégâts anti-matériel.
Envol de Rochers	1	Actif (Béhémoth)	6🩸1⚡	Vous pouvez tirer un projectile que vous pourriez porter comme si vous en possédiez un maniement à un niveau égal à votre force. Le seuil de base de tir est à 5 et sa portée est égale au double de votre torque.
Envol de Rochers	2	Actif (Béhémoth)	3🩸1⚡	Vous pouvez aussi lui faire exécuter des manœuvres aériennes.
Tendre Bousculade	1	Actif (Béhémoth)	4🩸3⚡	Votre prochaine attaque gagne concussif (★★★).

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Attendrir un Monolithe	1	Actif (Baloth)	8🩸	Vous pouvez choisir de dépenser 4 actions et 2 PF à la place du coût normal de votre attaque. Si vous faites ainsi, augmentez vos réussites maximum de trois et ajoutez une deuxième fois votre force aux dégâts de votre arme. Votre attaque ignore trois points de parade. Jusqu'au début du prochain tour, vous bénéficiez d'un malus de -3 à l'esquive et la parade. Cette attaque gagne Concussif (★★) en plus de ses autres types de dégâts.
Douce réprimande	1	Actif (Béhémoth), réaction	9🩸	Dépensez 4 points de fatigue – Vous pouvez charger sur une distance de 10 m dans n'importe quelle direction pour tenter d'interrompre une action ne vous ciblant pas.
Peindre au tronc d'arbre	2	Passif (Béhémoth)	2🩸	Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence et spécialité d'armes lourdes pour manier les armes nécessitant un torque supérieure à 20. Vous réduisez tous les malus pour manier ces armes de 4 points.
Tendre Bousculade	2	Actif (Béhémoth), Réaction	7🩸4⚡	Votre prochaine action gagne Concussif (★★★★) et devient une réaction.

Caresse véhémente	1	Passif, Exclusif (Béhémoth)	5🩸	Vous bénéficiez d'une action d'attaque maximum supplémentaire.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Ressembler à un clou	1	Actif (Béhémoth)	6🩸1⚡	Tous les tests de force opposés à vous sont augmentés d'un degré de difficulté jusqu'à la fin du tour.
Brame sensuel	1	Exclusif, Passif (Béhémoth)	5🩸	Perdez définitivement une action défensive maximum, vous gagnez une action offensive maximum.
Écaler à la masse	1	Actif (Guivre)	8🩸3⚡	Jusqu'à la fin du tour, toutes vos actions gagnent autant de points en brise armure que leur niveau en concussif.
Câliner délicatement	1	Passif, CC, Saisie (Béhémoth)	5🩸	Vos saisies infligent désormais l'effet suivant en plus de leurs autres effets : Tant que vous réussissez vos tests de saisie, vous infligez un malus de déplacement/esquive/parade égal votre nombre de réussites (jusqu'à un maximum de 4). N'appliquez pas cet effet si votre torque est de moitié inférieure à celui de votre cible.
Déni pugnace	1	Passif, Exclusif (Baloth)	5🩸	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Écaler à la masse	2	Actif, Exclusif (Guivre)	9🩸4⚡	Ces attaques gagnent aussi deux points d'anti-matériel.
Emprunt innoportun	1	Actif (Béhémoth)	7🩸3⚡	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez équiper des éléments de décor à proximité de vous comme si vous en possédiez le maniement au prix d'une action gratuite. Ces éléments doivent avoir une masse inférieure à votre torque fois dix et comptent comme ayant votre torque et comptent comme ayant cinq points d'intégrité et votre force en dégâts et protection.
Delicate destruction	1	Passif, Unique, (Mécanique) (Béhémoth)	9🩸	Lorsque vous brisez un objet ou un membre, regagnez 1⚡. Vous ne pouvez pas gagner plus de 3⚡par combat de cette façon. (Les petits objets et consommables ne comptent pas pour l'activation de Délicate destruction)
Fracassement mélancolique	1	Actif, Exclusif, (Baloth)	9🩸3⚡	Votre prochaine attaque inflige cinq points de brise armure supplémentaires. Si cette attaque touche une cible, votre arme perd cinq points d'intégrité. Si cette attaque touche un élément de terrain, celui-ci est détruit dans un rayon égal à votre force.
Affection exubérante	1	Passif, Exclusif (Béhémoth)	5🩸	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet

Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	Vous bénéficiez d'une action maximum supplémentaire.

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

6.4.1 Einerjar



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



Mécanique exclusive :
Rage inextinguible.

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
FUREUR SANGUINAIRE	1	Actif, (Guivre)	6🩸	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localisations, vous gagnez l'altération Rage, vos attaques infligent une réussite supplémentaire tant que vous êtes enragé.
FUREUR SANGUINAIRE	2	Actif, Exclusif, (Guivre)	5🩸1⚡	Sacrifiez 4 points de vie a la place, vous gagnez 2 dégâts supplémentaires sur chaque attaque tant que vous êtes enragé. Lorsque vous perdez l'altération d'état enragé, regagnez 1⚡.
EXSANGUINATION PROGRESSIVE	1	Actif, (Béhémoth)	3🩸1⚡	Votre prochaine attaque marque la cible en son point d'impact, toutes les attaques ciblant cette marque ignorent jusqu'à 4 points d'armure ce tour-ci.
EXSANGUINATION PROGRESSIVE	1	Actif, (Béhémoth)	4🩸1⚡	Ces attaques infligent aussi une marque de saignement.
GUILLOTINE INSATIABLE	1	Passif (Béhémoth)	3🩸	Attaquer une cible a subit des dégâts ce tour-ci donne +1 précision et +1 dégât
ÉDIT CRUEL	1	Actif, (Abyssal)	5🩸1⚡	Votre prochaine attaque ignore (++) résistances au tranchant. Si celle-ci inflige des dégâts, toutes vos attaques ce tour-ci ignorent (++) résistance au tranchant.
ÉDIT CRUEL	2	Actif, Exclusif (Abyssal)	3🩸1⚡	Si celle-ci inflige des dégâts, toutes les attaques ignorent (++) résistances au tranchant ce tour-ci a la place.
ÉVENTREMENT	1	Actif, CC, (Abyssal)	7🩸3⚡	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, elle inflige en plus l'effet suivant (★★) : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que la créature agit, celle-ci subit autant de dégâts qu'elle aurait dû en subir dû au saignement (la durée et la valeur du saignement restent inchangées).

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
GLOIRE SANGLANTE	1	Actif (Baloth)	4🩸1⚡	Regagnez immédiatement sur chacun de vos membres autant de points de vie que le double de localisation blessés de votre cible.

IL EST À MOI	1	Actif (Béhémoth), réaction	6🩸2⚡	Ciblez une créature qui ne vous cible pas dans un rayon de 15 m, vous pouvez immédiatement vous jeter sur sa trajectoire et lui porter une attaque. Si celle-ci inflige des dégâts, la créature doit réussir un test de rage contre vous (★★★). Si elle échoue sa prochaine attaque vous prendra pour cible.
DÉSESPOIR SALVATEUR	1	Passif (Béhémoth)	4🩸	Lorsque toutes vos actions défensives sont épuisées vous gagnez (++) dans toutes les résistances physiques
ÉDIT CRUEL	3	Actif, Exclusif (Abyssal)	6🩸1⚡	Votre prochaine attaque ignore toutes les résistances au tranchant à la place. Si celle-ci inflige des dégâts, regagnez une action.
VISIONS SANGLANTES	1	Passif, Exclusif (Guivre)	5🩸	Vous bénéficiez d'une action d'attaque et d'une action de mouvement maximum supplémentaire.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
BRUTALE HÉMORRAGIE	1	Actif (Abyssal)	4🩸1⚡	Dans le cas où votre prochaine attaque ferait perdre des points de vie à la cible, appliquez tous les saignements de la cible immédiatement en plus des dégâts (les saignements voient leur durée diminuée d'un tour et continueront de s'appliquer normalement par la suite).
INFLUX DESTRUCTEUR	1	Passif (Dragon)	5🩸	Vous gagnez +5 de vitesse et +5 de torque tant que la créature que vous affrontez est blessée.
INFLUX DESTRUCTEUR	2	Passif, Exclusif (Dragon)	7🩸	Vous gagnez aussi +5 de vitesse pour vous diriger vers la créature tant que celle-ci est blessée.
BOURREAU FACÉTIEUX	1	Passif (Béhémoth)	7🩸	À la fin des saisies que vous infligez (fin volontaire ou imposée), vous pouvez porter une attaque en tant que réaction gratuite.
MÂCHOIRE BARBELÉE	1	Actif (Guivre)	6🩸4⚡	Votre prochaine action voit sa valeur de brise armure doublée et gagne 1 point d'anti-matériel.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
MÂCHOIRE BARBELÉE	2	Actif, Exclusif (Guivre)	7🩸4⚡	Cette attaque inflige aussi le double des marque de saignements à sa cible.
TALION ABJECT	1	Actif, Exclusif (Roc)	8🩸4⚡	Doublez tous les saignements que vous avez subi. Vous infligez autant de dégâts supplémentaires sur votre prochaine attaque.
RAGE INEXTINGUIBLE	1	Passif, Unique, (Mécanique), (Guivre)	8🩸	Si vous deviez gagner l'altération "Rage" alors que vous êtes déjà sous l'effet de cette altération, vous gagnez l'altération "Rage Inextinguible" à la place.
ERGOTS SANGLANTS	1	Actif, Exclusif, Réaction (Guivre)	9🩸2⚡	Infligez une attaque sur une créature vous attaquant en tant que réaction. Si celle-ci se voit infliger un saignement, vous gagnez une esquive gratuite pour autant de réussites que celle-ci n'as de saignements.
MUR ÉCARLATE	1	Passif, exclusif (Béhémoth)	5🩸	Vous bénéficiez d'une action de défense maximum supplémentaire tant que vous êtes blessé ou subissez un saignement.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	Vous beneficiez d'une action maximum supplémentaire.

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

6.5 Franc-Tireur



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



Mécanique exclusive :
Chasseur silencieux

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Murmures Funestes	1	Passif, (Abyssal)	3🩸	Les attaques portées depuis hors de la zone de combat ignorent 3 PA
Murmures Funestes	2	Passif, (Abyssal)	4🩸	Les attaques portées depuis hors de la zone de combat ignorent 6 PA
Maître des Poisons	1	Passif, (Abyssal)	4🩸	Jusqu'à deux fois par combat utiliser un consommable est une action gratuite, la durée de ces consommables est aussi doublée.
Maître des Poisons	2	Passif, exclusif (Abyssal)	6🩸	Vous pouvez bénéficier de cet effet une fois par tour.
Tir Brutal	1	Actif, Exclusif, Final (Abyssal)	4🩸2⚡	Votre prochaine attaque gagne +2d et gagne aussi +2 réussite maximale pour chaque action investie. Vous pouvez investir jusqu'à 3 actions.
Tir Grappin	1	Actif, (Djieien), Réaction	1🩸	Vous pouvez attacher un filin et tirer une flèche en plus de votre prochaine action. (Vous devez posséder le filin en question dans vos équipements à portée de main).
Tir Fracassant	1	Actif, CC (Béhémoth)	3🩸1⚡	Effectuez une action de replacement vers la cible, votre prochaine attaque devient Impact (★).
Tir Fracassant	2	Actif, CC (Béhémoth)	4🩸2⚡	Effectuez une action de replacement et saut sur la cible, votre prochaine attaque devient Impact (★★). Si votre arme a un torque > 20, cette attaque inflige 2 dégâts supplémentaires.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	1	Actif (Baloth), Finale	6🩸3⚡	Votre prochaine action tirera une flèche supplémentaire, celle dernière possède les mêmes propriétés que la flèche de base et effectue les mêmes dégâts. Si ce tir est exécuté à bout portant, les flèches toucheront la même zone, plus vous tirerez depuis une position éloignée plus les zones touchées le seront.
Tueur de Proximité	1	Passif, exclusif (Abyssal)	7🩸	Toutes les attaques effectuées à courte portée infligent +2 dégâts, toutes les attaques effectuées à bout portant infligent +1 dégât par réussite.

Tir Prescient	1	Actif, Réaction (Céleste)	6🩸2⚡	Nommez un type d'attaque ou d'action (mêlée, distance, élémentaire, physique, déplacement, esquive, parade). Jusqu'à la fin du tour, la prochaine fois que votre cible effectue cette action, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque gratuite en tant que réaction. Cette attaque gagne (★★) à toutes ses altérations. Si vous ne depensez aucune action de cette façon vous regagnez 2⚡au debut de votre tour de jeu.
Marquer pour Mort	1	Actif (Abyssal)	4🩸4⚡	Désignez une cible, jusqu'à la fin du tour toutes les attaques contre cette cible infligent un dégât supplémentaire. Si la cible n'est pas tuée à la fin du tour, regagnez 4⚡, vous ne pouvez plus utiliser cette technique jusqu'à la fin du combat.
Toile du Djieien	1	Passif, Exclusif (Djieien)	6🩸	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire, ce mouvement peut être fait dans n'importe quelle direction sans restrictions.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Éventail Destructeur	2	Actif, Exclusif, (Baloth), Finale	6🩸	Votre prochaine attaque tirera deux flèches supplémentaires à la place.
Tir Brumevent	1	Actif, Exclusif, Réaction (Céleste)	6🩸1⚡	Votre prochaine attaque devient une réaction, ne consomme pas d'actions et ne peut être interrompue. Cette attaque ne peut bénéficier d'aucun autre modificateur de techniques supplémentaire.
Marquer pour Mort	2	Actif (Abyssal)	9🩸4⚡	Toutes les attaques contre cette cible infligent aussi une réussite supplémentaire.
Cadence Mortelle	1	Passif (Dragon)	6🩸	À chaque fois que vous infligez des dégâts, vous pouvez immédiatement vous déplacer d'autant de mètres dans la direction de votre choix. Cette action n'est pas interruptible.
Déluge d'acier	1	Passif, Exclusif (Kraken)	5🩸	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tir Grappin	2	Actif, Exclusif (Djieien)	7🩸	Vous pouvez décider de dépenser 1⚡en plus des autres coûts de cette technique. Si vous faites ainsi votre action de dépense, pas de filin et compte comme ayant utilisé un filin renforcé (Intégrité 2, Prot 2).
Chasseur silencieux	1	Passif, Unique (Mécanique) (Djieien)	10🩸	Pour chaque attaque consécutive effectuée sans être détecté ou pris pour cible par votre adversaire vous gagnez un des de combat jusqu'à un maximum de 3d.
Murmures Funestes	3	Passif, Exclusif (Abyssal)	10🩸	Les attaques portées depuis hors de la zone de combat ajoutent aussi (★★) aux altérations
Aspect du prédateur	1	Passif, Exclusif (Mécanique) (Djieien)	10🩸	Lorsque vous êtes pris pour cible par un adversaire, vous pouvez décider de dépenser 1⚡. Si vous faites ainsi, votre prochaine attaque contre cet adversaire infligera jusqu'a deux réussites supplémentaires.

Toile du Djieien	1	Passif, Exclusif (Djieien)	9	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire. Une fois par combat, si vous vous jetez à terre a proximité d'un filin vous pouvez immédiatement vous placer dessus et bénéficier des bonus de cette action.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9	Cri de la banshee, active tout les consommables
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8 1	
Une amélioration	2		7	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12 2	
Une amélioration	3		7 1	
Une amélioration	2		8 1	

6.6 Protecteur



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



Mécanique exclusive :
Sous Pression.

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Agile comme une montagne	1	Passif, (Guivre)	6	Réduisez de 2 points les malus liés au maniement des armures
Agile comme une montagne	2	Passif, Exclusif (Guivre)	3	Réduisez de 4 points les malus liés au maniement des boucliers et armures a la place
Flegmatique tels les cieux	1	Passif (Baloth)	2	Réduisez les pertes d'intégrité de vos équipements d'un
Flegmatique tels les cieux	2	Passif, Exclusif (Baloth)	4	Réduisez les pertes d'intégrité de vos équipements de deux à la place.
Vengeance du dolmen	1	Actif (Guivre)	2 1⚡	Votre prochaine attaque inflige autant de dégâts bonus que vous en avez subi lors de ce tour jusqu'à un maximum égal à votre force.
Intervention semi-divine	1	Actif (Céleste)	5 1⚡	Vous pouvez placer votre bouclier n'importe ou dans une zone égale à votre torque, si celui-ci subit des dégâts, il est projeté jusqu'à vous et vous pouvez le récupérer au prix d'une action gratuite.
Plisser les oreilles	1	Passif (Guivre)	7	Lorsqu'une attaque devrait vous prendre par surprise, vous pouvez faire un jet de perception (★★★) pour ignorer les effets et malus liés à la surprise. Tous vos tests de perception sont diminués de (★).
Caillou inflexible	1	Passif, Exclusif (Baloth)	5	Vous gagnez une action de défense maximum supplémentaire.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Intervention semi-divine	2	Actif, Réaction (Céleste)	7 1⚡	Placer votre bouclier peut être utilisé comme une réaction dans une zone égale à la moitié de votre torque (il ne s'agit pas d'une parade).
Tendre une joue pour en agresser une autre	1	Actif, Réaction, CC (Béhémoth)	6 1⚡	Votre prochaine attaque est une réaction, toutes ses altérations physiques sont augmentés de (★). N'utilisez cette action qu'après avoir paré une attaque qui vous était destinée.

Affectueux Séquoia	1	Actif, Réaction (Céleste)	5🩸1⚡	Lorsqu'un allié situé immédiatement à votre proximité effectue une parade, vous pouvez dépenser 2 PF, si vous faites ainsi, vous pouvez vous interposer, effectuer une parade et ajouter les résultats de votre parade au sien.
Une tortue nommée Destinée	1	Actif (Baloth).	6🩸	Dépensez un point de fatigue, vous vous infligez un malus de -5 en vitesse, précision et esquive. Toutes vos actions défensives gagnent un des de combat gratuits. Vous pouvez mettre fin à cet effet à n'importe quel moment.
Plisser les oreilles	2	Passif, Réaction, Exclusif (Guivre)	6🩸	Quand une attaque est effectuée à proximité de vous, vous pouvez faire un test de perception (★). Si vous réussissez, votre prochaine parade devient une réaction.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Rempart presque parfait	1	Actif (Céleste)	4🩸2⚡	À la fin de votre prochaine parade, regagnez autant de dés que vous n'en avez utilisé pour parer.
Demi-ambidextrie	1	Passif (Béhémoth)	5🩸	Vous pouvez toujours utiliser la valeur de torque à deux mains de vos armes pour calculer le torque et encombrement de vos équipement.
Sourire réprobateur	1	Actif, Réaction (Béhémoth)	6🩸2⚡	Votre prochaine attaque devient une réaction, bénéficie d'une réussite maximum supplémentaire, un des supplémentaire et ses altérations physiques sont augmentés de (★★). N'utilisez cette action que lorsque votre cible vient de détourner son attention de vous.
Une ancre avec des ailes	1	Passif, Saisie (Guivre)	7🩸	Lorsque vous effectuez une saisie ou un rodéo, vous pourrez gratuitement utiliser filins, grappins et chaines pour vous ancrer au sol. Vous gagnez un bonus de (★★) à vos jets de saisie si vous faites ainsi. Vous pouvez relancer vos jets de saisie une fois par combat au prix d'un filin, grappin ou chaîne.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tendre une joue pour en agresser une autre	2	Actif, Exclusif, Réaction, CC (Béhémoth)	10🩸1⚡	Cette attaque bénéficie d'une degré de réussite maximum supplémentaire. Les altérations de cette attaque sont augmentés de (★★) à la place.
Autocuiseur céleste	1	Passif, Unique (Mécanique), (Baloth)	10🩸3⚡	Vous gagnez deux des combat et +5 en vitesse de déplacement jusqu'à la fin du tour pour chaque allié n'ayant plus d'actions deffensives à sa disposition. Vous ne pouvez gagnez plus de 8 des et +20 de déplacement de cette façon.
Outrecuidance mélancolique	1	Actif (Céleste)	6🩸2⚡	Jusqu'à la fin du tour, résister aux altérations est diminué de (★★).
Muret inexpugnable	1	Actif, Exclusif (Céleste)	10🩸2⚡	Dépensez 3PF. Votre prochaine parade protégera une zone d'un rayon égal à votre volonté en mètres. Toutes les personnes dans ce rayon ignorent les éventuels effets supplémentaires de l'attaque.
Monticule vindicatif	1	Passif, Exclusif (Béhémoth)	5🩸	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

6.7 Lancier



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



Mécanique exclusive :
Suprématie aérienne.

Tier 1

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

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Envol fracturé	1	Actif, Réaction (Dragon)	8🩸3⚡	Vous pouvez effectuer une action de remplacement comme une réaction, si cette action vous amène hors de portée d'une attaque, celle-ci se résout sans pouvoir vous cibler.
Dentelures cruelles	1	Actif (Guivre)	7🩸1⚡	Votre prochaine attaque gagne 1 point d'anti-matériel. Si elle inflige des dégâts, vous pouvez décider de perdre un point d'intégrité sur votre arme et faire perdre 2 points d'armure supplémentaire à la localisation touchée.

Morsure implacable	1	Passif, Saisie (Guivre)	6🩸	Lorsque vous effectuez une saisie ou un rodéo, vous bénéficiez d'un bonus de (★) à tous vos jets pour chaque arme ou objet planté dans la créature jusqu'à un maximum de (★★★★). Si vous venez à être éjecté de la saisie, vous pouvez récupérer jusqu'à deux objets plantés sur la créature au moyen d'une action gratuite.
Pal Sadique	2	Actif, CC (Léviathan)	6🩸1⚡	Si votre cible résiste à l'immobilisation, ajoutez (★) à toutes vos prochaines altérations physiques jusqu'à la fin du combat.
Assaut implacable	1	Passif (Roc)	5🩸	Vous gagnez +5 de mouvement terrestre et +5 de mouvement aérien.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Forgé pour le Carnage	1	Passif (Abyssal)	6🩸	Les armes que vous maniez ayant un torque inférieur à 20 gagnent une réussite supplémentaire maximum. Celles ayant un torque supérieur ou égal à 20 gagnent +2 dégâts.
Furie d'Æther	1	Actif (Yenuï)	6🩸2⚡	Jusqu'à la fin du tour, vous gagnez 1 des de défense pour chaque attaque que vous avez fait ce tour-ci, vous gagnez +1 à votre seuil d'esquive pour chaque déplacement que vous avez effectué ce tour-ci.
Fin d'un Âge	1	Actif, Final, Exclusif, Tueuse de créature (Céleste)	9🩸5⚡	Dépensez une action de mouvement et une action d'attaque, votre prochaine attaque est ininterruptible, elle inflige 12 dégâts supplémentaires. Votre attaque devient une attaque aérienne, inflige un malus de -6 à l'esquive et -8 à la parade. Ses dégâts deviennent des dégâts bruts et sont infligés dans un rayon de 1 mètre autour du point d'impact.
Appui Opportun	1	Actif, Réaction (Dragon)	6🩸	Dépensez 3 points de fatigue, vous pouvez jeter une arme et la planter sur n'importe quelle surface au prix d'une action libre en tant que réaction. Il ne s'agit pas d'une attaque et cette action ne peut être interrompue. (Vous devez posséder une arme ou un objet à jeter pour procéder). Une fois plantée, l'arme conserve toutes ses propriétés physiques et résiste à l'arrachage (★★★) jusqu'à la fin du tour.
Tourbillon d'acier	3	Passif, Exclusif (Kraken)	4🩸	Vous bénéficiez d'une action de defense supplémentaire.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Suprématie Aérienne	2	Passif, Unique (Mécanique) (Dragon)	7🩸	Une fois par tour, tant que vous êtes dans les airs, vous pouvez choisir d'effectuer un jet comme si vous aviez un appui.
Appui Opportun	2	Passif, Réaction, Exclusif (Dragon)	8🩸	Ce tour ci, toute personne a proximité de cet appui peut immédiatement l'utiliser pour se replacer au prix d'une action gratuite.
Projection Implacable	1	Actif (Béhémoth)	8🩸2⚡	Vous pouvez effectuer une projection sur une distance égale à votre torque, n'utilisez cette technique que si vous maniez une arme d'hast. Si votre cible est un adversaire, celle-ci peut choisir d'effectuer un test de force (★★★), si elle réussit elle subit les dégâts de base de votre arme à la place.

Assaut implacable	2	Passif, Exclusif (Roc)	5🩸	Tant que vous maniez une arme d'hast vous gagnez +10 à la place.
Tourbillon d'acier	4	Passif, Exclusif (Béhémoth)	4🩸	Vous bénéficiez d'une action d'attaque supplémentaire.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

6.8 Maître-Lames



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



Mécanique exclusive :
Frère-d'armes.

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Furie d'Acier	1	Passif, Exclusif (Kraken)	6🩸	Vous gagnez une action d'attaque supplémentaire maximum.
Métal funeste	1	Unique (Mécanique), Passif (Djieien)	9🩸	Pour chaque attaque que vous infligez avez une nouvelle arme, vous gagnez une marque de "Métal funeste". Vous pouvez décider de perdre toutes ces marques et gagner un des de combat pour chaque marque ainsi perdue.
Transcender l'acier	1	Actif, Exclusif (Abyssal)	6🩸1⚡	Dépensez un point de fatigue, augmentez votre Seuil de Transcendance de un point sur votre prochainne attaque.
Maître de l'acier	1	Passif, Exclusif (Kraken)	7🩸	Lorsque vous maniez une seule arme légère, vous gagnez un des d'attaque et une réussite maximum sur la première attaque de chaque tour. Lorsque vous maniez deux armes légères, vous pouvez appliquer les effets des deux armes sur chaque attaque (poisons, saignements, etc...)
Maître de l'acier	2	Passif, Exclusif (Kraken)	9🩸	Lorsque vous maniez une seule arme légère, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos parades, lorsque vous maniez deux armes légères, vous gagnez une réussite automatique à toutes vos esquives.
Marche funèbre	1	Actif (Abyssal)	2🩸1⚡	Vous pouvez effectuer une attaque acrobatique pour toucher une cible sans malus et vous repositionner autour de la créature a porté d'attaque, cette attaque est ininterruptible et ne peut déclencher d'attaques d'opportunité. Ignorez les malus de modes dégradés de votre arme lors de cette attaque.
Coupe Jarret	1	Actif (Abyssal)	3🩸2⚡	Votre attaque inflige un malus de -5 de vitesse à la cible (★★).
Coupe Jarret	2	Actif (Abyssal)	3🩸2⚡	Si votre attaque blesse, elle inflige aussi une marque de Saignement.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet

Transcender l'acier	2	Passif, Exclusif (Abyssal)	6🩸2⚡	Augmentez votre seuil de deux points à la place. Si cette attaque cible un point faible elle ignore aussi jusqu'a deux points d'armure.
Parade parfaite	1	Actif (Céleste)	5🩸2⚡	Votre prochaine parade gagne 4 réussites et ignore tous les effets supplémentaires infligés par l'attaque (Par exemple, des effets qui visent à modifier le seuil de parade ou infliger des pertes de des).
Vérité fulgurante	1	Actif, Tueur de créature, Exclusif (Céleste)	7🩸1⚡	Dépensez trois actions et maintenez une arme rengainée. Si à la fin du tour, vous l'avez maintenue rengainée de manière ininterrompue, vous gagnez 4 des d'attaque supplémentaire et jusqu'à 2 réussites maximum lors de la prochaine utilisation de cette arme.
Influx sauvage	1	Passif, Exclusif (Guivre)	5🩸	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.
Par delà l'acier	1	Actif, Exclusif (Céleste)	6🩸2⚡	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez utiliser n'importe quelle arme ou arme improvisée comme s' il s'agissait de votre arme principale. Utilisez les statistiques de votre arme principale pour déterminer les valeurs de dégâts, intégrité, protection et maniement (elle conserve cependant son torque). A la fin du tour si les dégâts infligés à cette arme dépassent sa valeur réelle d'intégrité, détruisez cette arme normalement.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Fraction d'instant	1	Actif, Réaction, Exclusif (Yénuï)	6🩸4⚡	Votre prochaine action devient une réaction, celle-ci ne peut être interrompue. Si à la fin de votre réaction, vous devriez vous retrouver hors de portée d'attaques vous ciblant, celles-ci se résolvent sans vous infliger de dégâts.
Marche funèbre	2	Actif, Exclusif (Abyssal)	5🩸1⚡	Vous pouvez librement changer d'armes avant et après cette attaque.
Chevauchée mortuaire	1	Actif, Saisie (Abyssal)	6🩸2⚡	Lors de votre prochaine saisie réussie, vous pouvez infliger une attaque inesquivable et imparable sans malus, celle-ci ignore jusqu'à 4 points d'armure.
Acier trempé	1	Passif (Behemoth)	7🩸	Réduisez les pertes d'intégrité de vos armes d'un point. Une fois par combat, lorsqu'une arme devrait être détruite, elle reste à un point d'intégrité à la place.
Furie d'Acier	2	Passif, Exclusif (Kraken)	5🩸	Vous gagnez une action défensive et une action maximum.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Métal funeste	1	Unique (Mécanique), Passif (Djieien)	9🩸	Lorsque vous sacrifiez vos marques, vous pouvez décider de dépenser 1⚡. Si vous faites ainsi vous gagnez aussi 4 réussites maximum sur votre attaque.
Dix milles crocs d'acier	1	Actif, Exclusif (Djieien)	4🩸1⚡	A la fin de votre attaque vous pouvez décider de planter votre arme dans le sol, si vous faites ainsi vous pouvez vous repositionner sur une arme à portée de vous et l'équiper gratuitement.

Martel d'acier	1	Actif (Kraken)	7🩸2⚡	Si votre prochaine attaque inflige des dégâts, elle gagne Concussif (★) plus (★) pour chaque attaque que vous avez effectuée ce tour-ci sur cette même localisation.
Parade parfaite	2	Actif, Réaction, Exclusif (Céleste)	5🩸2⚡	Cette parade devient une réaction.
Mirage d'acier	1	Actif, Exclusif (Yenuï)	9🩸2⚡	Jusqu'à la fin du 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. Si vous faites ainsi, cette attaque touche automatiquement et inflige moitiée moins de réussites que votre précédente attaque. N'utilisez cette technique que si vous maniez une arme dans chaque main.

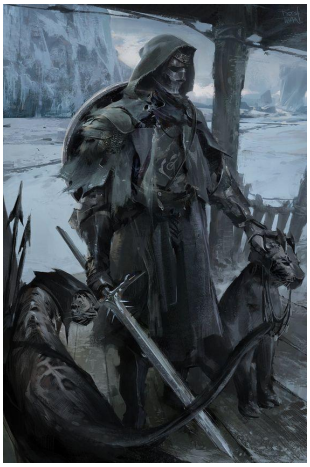
Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

6.8.1 Maître de Bêtes



Le Maître des Bêtes est expert dans l'art et la coordination du combat. Lors d'un affrontement, il peut prendre un rôle très avancé pour tirer pleinement parti de son comparse bestial ou rester beaucoup plus en retrait et se repositionner là où besoin s'en fait sentir. Capable dans tous les domaines, il manquera d'une vraie spécialité qui lui soit unique.



Mécanique exclusive :
Sangrelien.

Sangrelien

Vous pouvez vous lier à une créature en partageant votre sang avec cette dernière. En faisant ainsi vous et votre Sangrelien partagez un lien symbiotique modifiant votre nature en profondeur. À moins qu'un pouvoir de sang ne précise le contraire, votre créature reste toujours à votre contact et tant que ce lien est actif elle ne peut désormais plus attaquer et se déplacer indépendamment de vous. À chaque fois que vous effectuez une action de mouvement, la créature effectuera une action de déplacement mimant la votre afin de toujours rester a proximité.

Lorsque vous subissez des dégâts d'une attaque à aire d'effet, votre Sangrelien subit autant de dégâts que vous s'il est de taille moyenne ou supérieure, et moitié moins s'il est de taille petite. Si l'attaque est une attaque ciblée seul vous subissez des dégâts

Si une capacité venait à autoriser votre Sangrelien à effectuer ou assister à effectuer une parade ou esquive, celui-ci subira tous les dégâts éventuels liés a la parade ou esquive.

Lors d'un combat votre Sangrelien ne pourra être individuellement ciblé par une attaque sauf si cette attaque possède une règle ciblant spécifiquement ce dernier.

Examples

Si une attaque vient à cibler toutes les cibles présentes sur le champ de bataille, alors votre Sangrelien sera inclus dans l'attaque, il en va de même si l'attaque cible la plus petite cible sur le champ de bataille (et que votre Sangrelien a le malheur d'être de petite taille).

À l'inverse, une attaque de base de la créature (comprendre une morsure ou un coup de griffe) ne peut pas cibler votre Sangrelien individuellement.

Cette règle immunise votre Sangrelien à toutes les attaques aléatoires et autres attaques de proximité ou d'opportunité, mais ne le protège pas d'une attaque ciblant une cible répondant à un critère précis.

Combat monté

Si votre Sangrelien est une créature qui peut être montée, elle obéit aux mêmes règles que le combat monté (Chapitre **??** page **??**). Si un effet venait à faire se déplacer la créature en tant que réaction hors de votre tour (pouvoir, activation de passif, etc.) vous êtes immédiatement éjecté de la créature et devez vous repositionner dans une zone égale à votre demi-déplacement.

Au même titre que toutes les créatures montées, cette dernière ne peut plus effectuer d'attaques naturelles et n'attaquera pas en même temps que vous. Si votre monture esquive une attaque, elle vous fera aussi esquiver cette attaque.

Création de Créature

Toutes les créatures liées par le Sangrelien ont des statistiques de base déterminées par leur nature. Elles effectuent leurs attaques en symbiose avec leur maître (sauf altération d'état l'en empêchant). Les créatures fonctionnent avec un total de Points de vie (plutôt que des localités). Cependant, les blessures sont toujours localisées et un impact important sur une partie peut toujours la mutiler ou la briser.

Les créatures rentrent dans trois natures différentes, terrestre, volantes et amphibie (aquatique et terrestre), ainsi que trois tailles différentes, petite (1m au garrot), moyenne (2m au garrot) et grande (3m au garrot), offrant des caractéristiques différentes Créer une créature consiste à additionner les bonus d'une nature et d'une taille :

	Petite créature	Créature Moyenne	Grande Créature
Carac.	F 3 Ag 4 Per 4 Int 3 Vol 3 Psy 3 (+1 libre)	F 3 Ag 4 Per 4 Int 3 Vol 3 Psy 3 (+1 libre)	F 6 Ag 3 Per 3 Int 3 Vol 3 Psy 1 (+1 libre)
Vitesse	16	24	10
Torque	15	22	35
Dégâts	F+1/+1 BA 0, RMax 3 (**Perçant**➶)	F+2/+1 BA 0, RMax 3 (**Perçant**➶ou **Contondant**➚)	F+3/+5 BA 1, RMax 2 (**Tranchant**➘ou **Contondant**➚)
Dés de Combat	3d de combat	4d de combat	5d de combat
Points de vie	18 (Total)	22 (Total)	30 (Total)
Actions	1 attaque 2 esquive 1 mouvement	1 attaque 1 esquive 2 mouvements	1 attaque 1 esquive 1 mouvement
Spécial		Peut être monté sans malus	

	Créature Aquatique	Créature Terrestre	Créature Volante
Carac.	Ag -1 Per -1 Vol -1 (Terre)	F +1	F -1 Ag 3 Per +1 Int +1 Vol -1
Vitesse	-5 (Terre) / +10 (Aquatique)		+10 (Air) -6 (Terre)
Torque	+10		-5
Dégâts	Dégâts +1	Ou **Tranchant**➘	F+3/+5 BA 1, RMax 2 (**Tranchant**➘ou **Contondant**➚)
Dés de Combat	-1d (Terre) +1d (Aquatique)		-1d de combat
Points de vie	18 (Total)		-5 (Total)
Actions	2 actions et 1 mvt (Terre)		1 attaque 1 esquive 1 mouvement

Spécial	Ne peut être monté sans malus

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Sangrelien	1	Unique (Mécanique), Passif (Créature)	7🩸	Vous pouvez vous lier à une créature en partageant votre sang avec cette dernière (Voir l'encadré sur les Créatures ci-dessous). Lorsque vous gagnez des points de sang, la créature avec lequel vous êtes liés en gagne moitié autant que vous pouvez dépenser dans un tableau exclusif à cette créature. Si votre sangrelien est d'un niveau grandement inférieur au vôtre, elle ne bénéficiera pas des réductions de gains d'expérience.
Sangrelien	2+	Unique (Mécanique), Passif (Créature)	12🩸	Vous pouvez vous lier à une autre créature, si vous faites ainsi, vous devrez choisir au début de chaque combat avec quelle créature vous vous battez. Seule cette dernière bénéficiera des améliorations de puissance du lien. Toutes les autres créatures obéiront aux ordres comme si elles étaient dressées, mais ne pourront obtenir des effets de pouvoirs.
Frappe conjointe	1	Actif, (Léviathan)	5🩸2⚡	Votre Sangrelien attaque immédiatement après vous, sur la même localisation que vous. Son jet d'attaque obtient autant de réussites que vous n'en avez obtenus sur votre attaque. Cette attaque n'entre pas dans les limites d'attaques du Sangrelien.
Guidé par le sang	1	Actif, (Abyssal)	5🩸1⚡	Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous chassez ne peuvent plus vous prendre par surprise. Vous pouvez attaquer les créatures furtives et invisibles comme si elle ne l'était pas.
Révéler les points faibles	1	Actif, (Abyssal)	6🩸2⚡	Vous ordonnez à votre Sangrelien d'attaquer une localisation précise au moyen d'une action gratuite, si sa prochaine attaque touche, elle peut révéler un point faible (★★). Toutes les attaques portées sur ce point faible infligent un dégât supplémentaire et ignorent 4 points d'armure.
Révéler les points faibles	2	Actif, (Abyssal)	7🩸1⚡	Résister à "Révéler un point faible" passe à (★★★) d'altération.
Porte-malice	1	Actif, (Dragon)	4🩸	Votre Sangrelien peut porter sur lui une réserve de potions et autres consommables (dépendant de son torque). Ce dernier peut vous y donner accès au prix d'une de ses actions de mouvement.
Prédateur acculé	1	Passif, Exclusif (Kraken)	8🩸	Vous et votre sangrelien actif gagnez une action de defense maximum supplémentaire.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Impact soudain	1	Actif, (Baloth)	5🩸1⚡	Au prix d'une action de mouvement de votre sangrelien, ce dernier peut se jeter sur une cible et tenter de la repositionner sur une distance égale a la moitié de sa torque. Si la cible est un adversaire celle-ci peut choisir de subir un impact concussif (★★).

Influx Incontrôlable	1	Passif, (Kraken)	8🩸	Lorsque vous ou votre Sangrelien êtes grièvement blessés, vous bénéficiez d'un bonus de +5 de vitesse, +2 dégâts et +1 réussite maximum jusqu'à la fin du tour. Cet effet ne peut se produire qu'une fois par combat pour chacun d'entre vous, mais peut se cumuler.
Guidé par le Sang	2	Actif, Réaction (Abyssal)	5🩸1⚡	Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous chassez ne bénéficient d'aucun bonus lié à la furtivité contre vous. Si votre Sangrelien parvient à toucher la créature lors d'une attaque, il peut en indiquer la présence aux alliés à proximité, supprimant les malus liés à la détection pour ceux-ci (cette action n'est pas une attaque et ne peut être interrompue).
Ire du Chasseur	1	Saisie, Passif (Léviathan)	8🩸	Lorsque vous réussissez une saisie, vous pouvez ordonner à votre Sangrelien de participer à cette dernière. Si vous faites ainsi, ce dernier peut effectuer gratuitement son action de C.C. et vous apportera un bonus de (★) à tous vos tests durant la saisie. Il ne pourra effectuer d'actions durant toute la durée de la saisie.
Porte-malice	2	Actif, (Dragon)	3🩸	Une fois par tour, votre Sangrelien peut jeter un consommable sur une cible située dans la limite de sa torque en mètres. Si sa cible est consciente, elle peut utiliser ce consommable au prix d'une action gratuite. Si la cible est ennemie ou inconsciente, le consommable s'active normalement sur ce dernier.

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
In extremis	1	Actif, Réaction (Céleste)	6🩸2⚡	Votre Sangrelien peut immédiatement se déplacer sur une distance égale à son mouvement et écarter une cible hors d'une attaque au moyen d'une action gratuite. Si l'attaque est une attaque de zone et le mouvement total de la créature ne permet pas d'en sortir, vous pouvez faire que le Sangrelien couvre cette cible de son corps et encaisse l'impact initial.
Lien de Sang	1	Passif (Yénuï)	7🩸	Si vous et votre Sangrelien infligez des dégâts du même type, augmentez vos chances d'altération de (★). Si vous infligez des dégâts de types différents, augmentez vos réussites maximum de 1.
Frappe Incapacitante	1	Actif (Béhémoth)	6🩸1⚡	Votre Sangrelien peut immédiatement essayer d'infliger une des compétences d'altération qu'il possède à une cible avec un bonus de (★) au moyen d'une action gratuite. S'il n'en possède pas, sa prochaine attaque gagne (★★) à toutes ses altérations physiques à la place.
Morsure Brisécaille	1	Actif (Guivre)	6🩸3⚡	La prochaine attaque de votre Sangrelien possède +2 de brise armure.
Prise en chasse	1	Passif, Exclusif (Yenuï)	8🩸	Vous et votre sangrelien actif gagnez une action de mouvement supplémentaire.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet

Loup solitaire	1	Actif (Fenrir)	8🩸2⚡	Votre sangrelien sort du combat jusqu'a ce que vous réutilisiez ce pouvoir de sang. Tant que votre sangrelien est hors du combat vous beneficiez de (+) dans toutes vos resistances et de 4 des de dégat supplémentaires.
Morsure Brisécaille	2	Actif (Guivre)	6🩸2⚡	Si cette attaque fait perdre des points d'armure à la cible, votre prochaine attaque gagne 1 points d'anti-matériel.
Essence de la bête	1	Passif, (Yénuï)	7🩸	Au début de chaque combat, vous bénéficiez d'un des effets suivants : Si votre Sangrelien est une créature volante - Gagnez une action et un point d'agilité. Si votre Sangrelien est une créature terrestre - gagnez un point de résistance physique et un point de force.
Meute hurlante	1	Actif, (Fenrir)	4🩸4⚡	Vous pouvez changer de sangrelien actif en choisissant un sangrelien parmis les créatures qui vous sont liées. Cette créature doit etre dans le meme combat que vous ou située a proximité de votre combat.
Prise en chasse	2	Passif, Exclusif (Yenuï)	9🩸	Vous et votre sangrelien actif gagnez une attaque maximum supplémentaire.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

Évolution des Sangreliens

L'Évolution des Sangreliens doit être faite en dépensant le sang gagné par la créature dans le tableau suivant.

Gain	Tiers	Coût	Effet

Lien Symbiotique	Tiers 0	0	(Votre Sangrelien actif bénéficie toujours de cette technique) Votre Sangrelien agit désormais en symbiose avec vous, il attaque désormais uniquement conjointement à vous et se déplace toujours a vos cotés, prêt à attaquer à tout moment. Lorsque vous attaquez vous pouvez désormais dépenser les dés de votre Sangrelien en même temps que les vôtres pour lui faire effectuer une attaque. (Il s'agit toujours de deux attaques séparées, devant êtres parées ou esquivés séparément).
Lien Symbiotique	Tiers 1	8	Lorsque vous esquivez ou parez vous pouvez faire que votre Sangrelien vous défende en utilisant des dés de sa réserve et une action défensive pour renforcer vos actions.
Partage des Sens	Tiers 1	4	La créature partage un sens physique avec vous. Peut être acheté autant de fois que désiré.
Gain de meilleurs Points de Vie	Tiers 1	4	La créature gagne +5 Points de vie. Peut être acheté 2x.
Teinte du Sang	Tiers 2	8	La créature gagne votre passif de serviabilité, si ce dernier devrais le faire ce déplacer alors qu'il transporte une créature ou chasseur, celui-ci la lâche immédiatement et effectue son replacement normalement.
Attaque Brise-armure	Tiers 2	5	La créature gagne un point de Brise armure.
Gain de caractéristiques	Tiers 2	4	La créature gagne +1 dans une statistique. Peut être acheté 3x sur trois statistiques différentes.
Gain de Vitesse	Tiers 2	6	La créature gagne +5 de vitesse. Peut être acheté 2x.
Gain de CC	Tiers 2	8	La créature gagne une capacité de contrôle (C.C). Si la créature est grande, elle peut infliger l'altération Assommé (★). Si elle est moyenne elle gagne un Choc. Si elle est petite, elle gagne un Aveuglement (★). (D'autre C.C. peuvent être négociés auprès du Maître de Jeu selon la nature de la créature).
Chevauchée	Tiers 3	7	Vous pouvez chevaucher la créature (ou celle-ci peut vous porter pour les plus petites). La créature ne peut effectuer d'action autre que celles de mouvement tant que celle-ci vous déplace, ignorez cet effet si la créature peut être montée sans malus. Vous bénéficiez d'une réussite supplémentaire maximum en combat tant que vous êtes sur la créature.
Endurance Surnaturelle	Tiers 3	5	La créature gagne (+) dans une résistance physique de votre choix. Peut être acheté 4x.
Vitesse Fulgurante	Tiers 3	8	La créature gagne une action du type de votre choix (attaque, parade, esquive, mouvement) et une action maximum. Peut être acheté 2x.
Poids du Sang	Tiers 3	8	La créature gagne un de vos passifs de sang. Peut être acheté 3x.

6.9 Artilleur



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



Mécaniques exclusives : *Recul* & *Feu du Dragon.*

Recul

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

Feu du Dragon

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

Altérations uniques

Altération : Surchauffe (X) : Toutes vos attaques infligent X dégâts supplémentaires et vous infligent X dégâts de feu au torse et main directrice. Vous perdez deux points de surchauffe chaque tour ou vous n'utilisez pas l'arme ayant infligé l'altération surchauffe.

Tier 1

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

Échappée belle	1	Passif, Exclusif (Guivre)	7🩸	Vous pouvez 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.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Maniement des armes de tir rapides	1	Passif, Spécialiste (Kraken)	3🩸	Vous pouvez manier les armes à répétition. Gagnez +2 vitesse.
Rugissement du Dragon	1	Actif, Final (Kraken)	5🩸2⚡	Dépensez deux actions, vous pouvez utiliser immédiatement tout votre chargeur dans votre prochaine attaque. Pour chaque munition utilisée de cette façon, ajoutez vos dégâts de base à votre attaque et deux points de surchauffe.
Super-charge	1	Actif, Final (Dragon)	7🩸4⚡	Dépensez trois actions, votre prochaine attaque inflige le double de ses dégâts. Vous gagnez l'altération Surchauffe (+2). Cette action vous inflige un recul de 6m et son test est augmenté de (★★).
Tir de couverture	1	Actif (Abyssal)	7🩸4⚡	Désignez une zone au sol de 10m de rayon, jusqu'à la fin du tour, lorsqu'un ennemi effectue une action dans cette zone, vous pouvez effectuer une attaque en tant que réaction. Jusqu'au debut de votre prochain tour vos attaques infligent 1 dégâts de moins et (★) supplémentaires à vos altérations. Si vous n'effecturez aucune action de cette façon, regagnez 3⚡au debut de votre tour.
Moteur brulant	1	Passif, Exclusif (Yénuï)	8🩸	Vous bénéficiez d'une action de mouvement maximum supplémentaire. Votre premier mouvement chaque tour recharge une munition de votre arme équipée.

Tier 3

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

Tier 4

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

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

Arbre d'artisanat du Canon Portatif

Le canon portatif de l'artilleur doit être créé par un artisan, en présence de l'artilleur, et ne peut être manié que par le chasseur auquel il a été lié. L'arme principale de l'artilleur ne peut être détruite lors d'un combat tant que ce dernier possède encore des points de sa jauge du dragon, maintenant cette arme en état par son énergie. Si l'artilleur possède d'autres armes, ces dernières ne bénéficient pas de cette protection. Le coût de ces armes est déterminé par le Maître de Jeu et peut croître

exponentiellement avec les achats successifs. Ce système d'achat et artisanat est unique à l'artilleur et représente l'aptitude de ce dernier à transformer et utiliser ce qui ne serait qu'un amas d'acier pour une autre personne en une arme capable d'une immense propension à la destruction.

Gain	Type	Dégâts	
Standard	Base	7/+2 R :2	Tr : 10 (-1 recul par 10 de sur-torque) Recharge 2A. AB1
Compact	Base	5/+2 R :2	Tr : 6. (-2 recul, -1 de recul par 10 de sur-torque). Recharge 1A.
Long	Base	4/+3 R :4	Tr : 15. Recul +1. (-1 de recul par 10 de sur-torque). Recharge 3A. AB2
Lourd	Base	9/+3 R :2	Tr : 26. Recul +4. (-1 de recul par 10 de sur-torque). Recharge 4A. AB3.
Canon Simple	Canon	0/+1 R :+1	
Canon Double	Canon	Chaque recharge apporte deux tirs. Peut être utilisé simultanément, doublant les dégâts de base et ajoutant 1 au recul. Recharge +1A.	
Chargeur Rotatif	Chargeur	Chaque recharge apporte six tirs, armes standard ou compact. Intégrité -1. Recharge +2A.	
Chargeur Long	Chargeur	Chaque recharge apporte quatre tirs, armes standard, compacte ou longue. Recharge +1A.	
Chargeur Unique	Chargeur	+1	Intégrité +2. AB+1.
Munition lacérante	Alchimie	-1/-0	Les dégâts de l'attaque deviennent Tranchant (Donne un bonus de +★ aux altérations).
Munition incapacitante	Alchimie	-3/-0	Les dégâts de l'attaque deviennent Contondant (Donne un bonus de +★ aux altérations).
Munition Alchimique	Alchimie	-6/-1 R :-1	L'arme inflige les effets d'une potion à l'impact (Donne un bonus de +★ aux altérations).

6.10 Mage Bestial



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



Mécanique exclusive :
Transessence Fulminante

Tier 1

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Communion Sangrelementaire	1	Spécial, Exclusif (Tout)	8🩸	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des traits de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler ce trait pendant la durée d'un combat en dépensant 2⚡. Vous pouvez acheter deux fois ce pouvoir. (Un trait est une caractéristique spécifique : capacité de camouflage, gain de statistique, gain de résistance, un pouvoir naturel comme générer de la soie, avoir un sang acide etc. Il ne s'agit pas d'un pouvoir offensif ou d'une attaque). Vous gagnez accès à l'élément de la créature si celle-ci en possède un.
Aspect du Fenrir	1	Actif, Aspect, Exclusif (Fenrir)	6🩸1⚡	Changez l'apparence et les propriétés de vos mains en griffes. Jusqu'à la fin du tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts tranchants ou perçants : F/+2 Rmax 3 AB 2. Prot : 2, Intgr : Psy. Si ces armes venaient à être détruites, vous regagnez immédiatement l'usage de vos mains.
Influx sanglant	1	Actif (Yénuï)	7🩸1⚡	Vous regagnez Psy points de vie répartis entre n'importe quels localisations.
Influx sanglant	2	Actif, Exclusif (Yénuï)	5🩸1⚡	Vous et une cible à votre contact regagnez chacun Psy points de vie répartis entre n'importe quels localisations.
Aspect du Dragon	1	Actif, Aspect, Exclusif (Dragon)	6🩸1⚡	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez utiliser le souffle suivant : Dépensez 3 PF et une action de combat – Vous infligez un souffle élémentaire d'un élément auquel vous avez accès sur un cône de 30° ce souffle inflige Psy/+1 Rmax :4 AB 1. Portée : Vol.
Aspect du Roc	1	Actif, Aspect, Exclusif (Roc)	5🩸1⚡	Jusqu'à la fin du tour vous gagnez l'usage d'ailes. Vous pouvez désormais utiliser votre mouvement terrestre pour tout mouvement vertical ; à la fin de votre mouvement vous pouvez choisir de rester dans les airs.
Influx du Djieien	1	Actif (Djieien)	10🩸1⚡	Effectuez un test de torque contre votre cible, si vous réussissez vous pouvez choisir de le ramener jusqu'à vous au moyen d'un filin de sangressence. Jusqu'à la fin du tour vous pouvez vous projeter sur cette cible au prix d'une action de mouvement.

Aspect de l'Abyssal	1	Actif, Aspect, Exclusif (Abyssal)	5🩸1⚡	Vous gagnez un camouflage optique et olfactif correspondant à la position sur laquelle vous vous situez. Ce camouflage vous donne un bonus de (★) à tous vos tests et un malus de (★★) a la détection opposée tant que vous restez positionné sur des zones similaires. Ce camouflage disparaît à la fin du prochain tour ou à votre prochaine action offensive.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Influx du Djieien	2	Actif, Exclusif (Djieien)	6🩸1⚡	A la fin du tour votre filin reste désormais toujours actif et doit être retiré par la créature au prix d'une action. Votre premier replacement sur la créature chaque tour est une action gratuite.
Aspect de la Guivre		Actif, Aspect, Exclusif (Guivre)	7🩸1⚡	Changez l'apparence et les propriétés de votre mâchoire en puissant crocs. Jusqu'à la fin du tour vous bénéficiez d'armes naturelles infligeant des dégâts perçants : F/+1 Rmax 3 AB 4 AM1.
Aspect du Baloth		Actif, Aspect, Exclusif (Baloth)	6🩸1⚡	Vous gagnez Vol points d'armure naturelle sur toutes vos localisations. Si cette valeur excède votre force vous souffrez d'une pénalité de -5 a votre mouvement et discrétion. Cette armure reste présente jusqu'à la fin du combat ou sa destruction. Si vous deviez gagnez une armure naturelle d'une quelconque façon, gardez la valeur la plus élevée à la place.
Influx du Béhémoth		Actif, Exclusif, CC (Béhémoth)	6🩸1⚡	Dépensez une action de mouvement, ce mouvement ne peut être interrompu, si ce mouvement est uniquement horizontal vous pouvez vous déplacer sur le double de la distance que vous auriez dû parcourir normalement. Vous infligez un impact concussif (★★★) avec votre cranium. Si vous possédez des cornes et pouvez effectuer une attaque avec, vous pouvez choisir de résoudre cette capacité comme une attaque. Vous subissez un impact concussif (★★)
Frappe du Fenrir		Passif, Exclusif (Fenrir)	6🩸	Vous gagnez une action d'attaque maximum supplémentaire

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Aspect du Dragon	2	Actif, Aspect, Exclusif (Dragon)	6🩸1⚡	Jusqu'à la fin du tour vous pouvez utiliser le souffle suivant : Dépensez 3 PF et une action de combat – Vous infligez un souffle élémentaire d'un élément auquel vous avez accès sur un cône de 30° ce souffle inflige Psy/+1 Rmax :4 AB 1. Portée : Vol.
Communion Sangrelementaire	2	Spécial, Aspect, Exclusif (Tout)	10🩸	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des aspects de la créature chassée, vous pouvez désormais appeler cet aspect pendant un tour en dépensant 2⚡. Vous pouvez acheter jusqu'à deux fois ce pouvoir. (Un aspect est un pouvoir actif : une attaque, une capacité offensive, un membre supplémentaire etc.). Votre jauge est définitivement augmentée de un.
Aspect du Baloth	2	Actif, Aspect, Exclusif (Baloth)	6🩸1⚡	Vos parades avec des armes naturelles gagnent 2 points de protection et d'intégrité supplémentaires.

Influx du Béhémoth	2	Actif, Exclusif, CC (Béhémoth)	6🩸1⚡	Si vous effectuez une attaque celle-ci inflige 2 dégâts supplémentaires et (★) de concussif supplémentaire.
Transanguination	1	Actif, Exclusif (Yénui)	12🩸2⚡	Votre prochain aspect dure jusqu'à la fin du combat ou que vous choisissiez d'y mettre fin. Si vous subbisez plus de 4 points de dégâts sur la localisation transformée par l'aspect, mettez fin à cet aspect et regagnez 1⚡. Vous ne pouvez plus utiliser cet aspect jusqu'à la fin du combat.

Tier 4

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Communion Sangrelementaire	3	Spécial, Exclusif (Tout)	12🩸	Vous ne pouvez acheter ce pouvoir qu'après une chasse réussie. Choisissez un des passif de survivabilité de la créature chassée, vous pouvez désormais bénéficier de ce passif pendant un tour en dépensant 5⚡. Vous pouvez acheter jusqu'à deux fois ce pouvoir. (Le passif de survivabilité est le pouvoir lui permettant de revenir à la vie une fois vaincue).
Influx célestial	1	Actif, Réaction, Exclusif (Célestial)	8🩸2⚡	Vous cessez d'exister pour les quatre prochaines actions (alliées ou adverses). A 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 a la place ; apparaissez sur l'emplacement inoccupé le plus proche.
Influx du Léviathan	1	Actif (Abyssal)	8🩸2⚡	Votre prochaine transformation inflige 2 dégâts supplémentaires et possède une réussite maximum supplémentaire. Une fois par tour votre attaque peut choisir d'infliger des dégâts abyssaux.
Influx du Kraken	1	Actif (Kraken)	6🩸3⚡	Jusqu'à la fin du tour, si vous maniez deux armes vous pouvez ajouter la moitié des dégâts et des réussites maximum de votre arme secondaire a votre arme principale.
Serres du Roc	1	Passif, Exclusif (Roc)	7🩸	Vous gagnez une action de mouvement et de défense supplémentaire.

Tier 5

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 6

Technique	Niv	Type	Coût	Effet

Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡
Une amélioration	3		7🩸1⚡
Une amélioration	2		8🩸1⚡

De l'achat des traits, aspects et passifs

Aide au MJ

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

6.11 Guerrier Mage



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



Mécanique exclusive :
None.

Tier 1

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

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une amélioration	2		7🩸	
Un combo	1	Actif, Exclusif ()	9🩸	
Une réaction	1	Actif, Exclusif ()	8🩸1⚡	
Une amélioration	2		7🩸	
Gain d'une action	1	Pasif, Exclusif (Kraken)	8🩸	

Tier 3

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Une attaque tueuse de Boss	1	Actif, Exclusif ()	12🩸2⚡	
Une amélioration	3		7🩸1⚡	
Une amélioration	2		8🩸1⚡	

7. Système de jeu

7.1 Règles de base

Les jets de dés dans le système de Ravenous sont divisés en deux, les jets de combat et les jets de compétences. Les jets de combat sont exclusivement tirés au d10 et comparés à un seuil variable. Les jets de compétence, quand à eux, sont tirés avec un dé au nombre de faces variable selon la difficulté de l'action entreprise, et comparés ensuite à un seuil déterminé par les compétences et caractéristiques du personnage.

Le dé de base est le d10 (noté ☆), si le test concerne une action plus simple, le dé devient progressivement d8 (-★), d6 (-★★), d4 (-★★★) puis réussite automatique d1 (-★★★★). Si le test devient plus complexe, le dé devient d12, d20, d30, d100, d1000 etc. Associer une difficulté ★ à un dé revient à ajouter (ou retirer) un cran au d10 pour chaque ★.

Par convention, un bonus sera noté avec un − préfaçant le symbole ★ pour signaler une diminution du seuil, et + lorsque un malus est appliqué.

7.1.1 Jet de compétences et de caractéristiques

Jet de compétence

Le Maître de Jeu peut choisir d'imposer un jet de compétence à un joueur lorsque son personnage décide d'entreprendre une action difficile, qu'il a des chances non négligeables d'échouer. C'est à lui de décider du degré de difficulté du test, comme détaillé dans l'introduction. Ensuite, le joueur n'a plus qu'à calculer son seuil de réussite : c'est-à-dire, la valeur en-dessous de laquelle son jet sera considéré réussi. Pour cela, il lui faut associer la compétence demandée par le Maître de Jeu à la caractéristique qui y correspond, et additionner les deux. Il y soustraira ensuite son dé pour en déduire ses degrés d'échec ou de réussite.

Example

Par exemple, le Maître de Jeu demande à une joueuse ayant décidé de traquer un enfant de Fenrir un jet de Traque +★★. Celle-ci ajoute sa compétence traque (3) à sa perception (5) pour un total de 8. Elle doit donc, avec 1d20, faire moins de 8 pour réussir ce test. Un résultat de — mettons — 3, lui donnerait 5 degrés de réussite ; un résultat de 15 lui donnerait 7 degrés d'échec.

À noter qu'une compétence n'est pas nécessairement associée à une seule caractéristique. Il est souvent possible d'en associer plusieurs à une même compétence, changeant drastiquement la narration de l'action entreprise. Un test de négociation sous force, par exemple, n'a pas du tout les mêmes implications que sous charisme quant aux relations à long terme avec l'interlocuteur.
Seul le Maître de Jeu est habilité à trancher quand à l'association d'une compétence avec une caractéristiques et libre à lui d'en refuser (par exemple, un test de connaissance sous chance ou un test de traque sous force pourraient être refusés si le Maître de Jeu ne voit pas d'association entre les deux qui pourraient fonctionner dans le contexte).

Jet de caractéristique

Lorsqu'aucune compétence ne correspond vraiment à l'action que le joueur décide d'entreprendre, le Maître de Jeu peut décider de demander un jet de caractéristique à la place. Dans ce cas, le seuil de réussite correspond à la valeur de la caractéristique testée — doublée.

Example

Par exemple, si une joueuse décide d'essayer d'appréhender la magie qu'une créature dégage pour en déduire sa position, le Maître de Jeu pourrait décider de lui imposer un jet de caractéristique sous psy. Mettons un jet +★ pour un psy à 5 reviendrait à devoir faire moins de 10 sur 1d12. Une autre possibilité aurait été de faire un jet de compétence : traque sous psy. Les deux sont acceptables et affaires de subtilités de narration.

Absence de compétence

Si un jet de compétence est demandé, mais que le joueur ne possède pas cette compétence, le jet de compétence sera effectué normalement ; c'est-à-dire que le joueur ajoutera zéro à la caractéristique qu'il choisit pour le test, puisque c'est la valeur de sa compétence. Cependant, si la compétence en question est complexe et que le Maître de Jeu estime qu'elle ne pourrait pas facilement être improvisée, il peut choisir d'ajouter +★ à la difficulté du jet avant de l'autoriser.

Example

Par exemple, le Maître de Jeu demande à un joueur un test de résistance au feu +★★★. Compétence qu'il n'a pas. Comme la compétence n'est pas exactement commune, il choisit d'augmenter encore cette difficulté d'un cran (+★★★★) ; laissant au pauvre joueur la tâche difficile de faire moins de — mettons — 5 (sa valeur de force avec laquelle il choisit de tenter de résister aux effets du flammes) avec 1d100. Moralité : ne pas tenter de caresser le Röc flamboyant.

7.1.2 Spécialités

Certaines compétences, notées comme des sous-éléments d'une compétence ; sont considérées des spécialités de cette compétence. Ces spécialités représentent un grand temps d'apprentissage dans un domaine spécifique de cette compétence.

Lorsqu'un jet de compétence doit être effectué et qu'un personnage s'avère posséder une spécialité qui correspond exactement à la tâche attendue, il peut diminuer ce jet d'un degré (+★) avant de l'effectuer. De plus, il ajoute cette spécialité à son total de seuil de réussite.

Example

Par exemple un joueur se trouvant dans une forêt souhaitant y trouver une source d'eau potable pourrait être sollicité à faire un jet de Survie, mettons +★. Étant donné qu'il se trouve en forêt et qu'il a la spécialité forêt à 2 en plus de survie à 3 et perception 4 ; ce joueur peut faire son jet au dé 10 (soit : ☆) avec pour seuil de réussite $4 + 3 + 2 = 9$.

À l'inverse, si le Maître de Jeu demande un jet spécifiquement dans une spécialité, le joueur n'enlève pas de degré au jet pour avoir cette spécialité, mais en retire un (−★) s'il ne la possède pas. Pour le reste, le jet se déroule normalement, caractéristique + compétence + zéro (la valeur de la spécialité).

7.1.3 Critiques

Lorsqu'un dé obtient le résultat minimal possible (1), le jet est considéré comme une réussite critique. Comme son nom l'indique, une réussite critique est toujours une réussite, mais elle devrait de surcroît être accompagnée d'une narration exceptionnelle et galvanisante ; ou bien d'effets supplémentaires par rapport à une réussite ayant obtenu un nombre équivalent de degrés de réussite. Selon les circonstances, ce jet peut bénéficier de degrés de réussites supplémentaires allant jusqu'au niveau de la compétence en question.

Lorsqu'un dé obtient le résultat maximal possible (20 sur 1d20, 4 sur 1d4, etc.), le jet est considéré comme un échec critique. Un échec critique est toujours considéré comme un échec ; c'est pourquoi il est recommandé de ne pas faire tirer de dés aux joueurs effectuant des actions triviales et de considérer l'action comme étant une réussite automatique à la place, puisqu'un jet au dé 4 implique

1 chance sur 4 d'échouer, ce qui est énorme pour un personnage expert dans un domaine. De la même façon que les réussites critiques, un échec critique encourt plus de conséquences qu'un échec conventionnel, et peut obtenir jusqu'à 10 degrés d'échec supplémentaires selon les circonstances.

7.1.4 Degré de difficulté, importance de la narration

Déterminer le degré de difficulté est un des plus grand conundrum du Maître de Jeu . Savoir effectuer des estimations rapides est la clef d'une narration fluide et plaisante. Hélas, il n'existe aucune technique miracle pour facilement déterminer le degré de difficulté d'une action. À toute fin utile cependant, voici une liste d'adjectifs qui peuvent correspondre aux divers dés :

- d4 trivial ;
- d6 simple ;
- d8 ordinaire ;
- d10 modéré ;
- d12 complexe ;
- d20 avancé ;
- d100 cauchemardesque ;
- d1000 impossible.

7.2 Compétences, équipements, réalisme, rapidité

7.2.1 Équitation et dressage

Dressage

Dresser une créature signifie lui apprendre des tours, l'élever à répondre à des ordres et bien se comporter en combat. Le dressage est une discipline qui — bien que présente dans Ravenous — n'est que peu développée dans les règles, cette dernière étant bien plus souvent utilisée par des humains que des enfants des Calamités. Le dressage comporte de nombreux défauts, les créatures étant facilement en proie aux affres de la terreur, et pouvant facilement mal comprendre les ordres ou tout simplement mourir à un moment inopportun.

Combat monté

Le combat monté quand à lui essaye de mitiger ces défauts en limitant la quantité de libre arbitre des créatures pour en faire des alliés plus fiables, bien que moins versatiles.

Voici les quelques règles qui le régissent :

La créature est considérée comme une entité à part de son cavalier, elle a ses propres actions, points de vie et points de fatigue ; elle effectue ses propres esquives et ses propres attaques. Cependant, elle partage la même initiative que son cavalier, et joue donc ses actions à ce moment-là.

Aide au MJ

Chaque action d'attaque de la créature étant gérée à part, il convient au maître de jeu de considérer les tenant et aboutissants de donner une action d'attaque à une monture [a]. Donner une valeur de dégâts/brise armure fixe peut être une bonne méthode pour gérer les attaques tout comme jute ajouter un bonus de dégats et/ou brise armure fixe à chaque attaque du cavalier à la place.

a. Principalement quand au temps de narration, mais aussi au plaisir de jeu si seule une personne possède une monture.

Si la monture effectue une esquive, celle-ci en fait intégralement bénéficier son cavalier, pouvant donc lui donner une esquive totale et presque gratuite. En revanche, le cavalier ne peut pas effectuer une action d'esquive ou de repositionnement indépendamment de sa monture à moins d'en descendre préalablement. Du reste, et comme la logique le suggère, si une attaque venait à toucher la créature, elle touchera également son cavalier s'il s'agit d'une attaque à aire d'effet, et touchera seulement sa cible (monture ou cavalier) s'il s'agit d'une attaque ciblée sur l'un des deux.

Aide au MJ

À noter que, même monté, le chasseur peut toujours utiliser des actions de parade pour se défendre lui-même, sa monture ou les deux, selon les attaques.

De plus, il est possible pour le chasseur de sauter de sa monture et ajouter son esquive ou repositionnement à celui de sa créature pour tenter de se dégager d'une attaque à aire d'effet en abandonnant sa monture à son triste sortCette maneuvre est connu sous le nom de *manœuvre Yoshi* et peut avoir de sérieuse conséquence sur le lien de confiance entre la créature et son maître.. Il lui faudra alors faire autant de réussites qu'il n'en restait à l'attaque après la défense de sa monture.

Donner un ordre à sa monture coûte une action à son cavalier, sans type associé. Ainsi il est possible d'utiliser une action de défense pour ordonner à sa monture de se déplacer, une action d'attaque pour lui enjoindre d'esquiver, etc. Bien entendu, en plus de cet ordre, il convient à la créature de dépenser les ressources associées pour effectuer l'action en question : c'est-à-dire actions de déplacements s'il s'agit d'un déplacement, actions d'attaque pour mordre la guivre, etc., etc. De plus, si la créature est stressée, ou bien la situation est difficile à manœuvrer, le Maître de Jeu est libre de demander un test d'équitation pour s'assurer de la réussite de l'entreprise.

Aide au MJ

Un certain nombre d'actions peuvent être considérées comme instinctives à la créature, et ne coûtent donc aucune action à leur cavalier ; à la discretion du Maître de Jeu et du dressage décrit par le joueur. Par exemple, la plupart des créatures douées d'intelligence, mème basique, voudraient instinctivement esquiver la charge d'un Baloth. En revanche, si un joueur insiste que son dressage consiste exclusivement à inculquer la rage à son animal au point d'en oublier toute précaution ; vous pouvez décider de rendre ses attaques gratuites, mais incontrôlées et ciblant toujours la créature la plus proche, par exemple — et exiger des ordres pour esquiver à la place.

7.3 Règles en combat

Une fois le combat entamé, le fonctionnement du jeu change complètement. Chaque tour de jeu représente un laps de temps de *10 secondes*. Ces 10 secondes s'écoulent entre le début du tour de jeu du personnage ou de la créature la plus élevée en initiative jusqu'à la fin du tour de jeu du personnage ou de la créature la moins élevée en initiative (cf. **initiative** ci-après). À noter que la plupart des effets limités dans le temps se calculent non pas en tours de jeu, mais en tours de joueur (ou créature) et prennent donc fin au début du tour de l'entité concernée plutôt qu'au début du tour de l'entité avec le plus d'initiative.

Pendant toute la durée du combat, au début du tour de chaque combattant, celui-ci doit choisir une des caractéristiques de combat : **Force** pour les combattants subtils, **Agilité** pour les combattants en finesse, **Perception** pour les ceux à distance et **Psyché** pour certains mages bestiaux. Cette caractéristique détermine la **réserve de dés** (d10) que le combattant aura a sa disposition jusqu'au début de son prochain tour de jeu (où il pourra de nouveau choisir une caractéristique, souvent la même, et récupérer autant de dés pour sa réserve).

Cette réserve de dés va servir au combattant pour toutes ses actions de combat jusqu'à son prochain tour ; c'est-à-dire non seulement pour ses attaques, mais aussi ses parades ou esquives. Il est donc primordial de gérer précautionneusement ses ressources pour assurer sa survie.

Il est recommandé de physiquement placer devant vous autant de dés que vous n'en avez dans votre réserve et les utiliser pour chaque action au cours de votre tour, pour représenter cette réserve auprès de vous et de vos camarades (et du maître jeu espiègle qui ne manque jamais une occasion de vous espionner).

Sauf technique martiale stipulant le contraire, les dés qui n'ont pas été utilisés au début de votre

prochain tour de jeu sont perdus et ne peuvent donc pas être accumulés.

7.3.1 Actions en combat

À la création, les joueurs ont un total de quatre actions possible par tour avec un maximum de deux actions offensives, deux actions défensives et deux actions de mouvement.

Si une technique martiale demande à un combattant de dépenser plusieurs actions, la première action dépensée doit être du même type que l'action (une action d'attaque s'il s'agit d'une technique visant à faire des dégâts), mais le reste des actions dépensées peut être de n'importe quel type (par exemple une action d'attaque et une action de mouvement).

En outre, il est possible d'effectuer un certain nombre d'**actions autres** [1] pendant un tour de combat. Cette catégorie encapsule toutes les actions qui pourraient être faites en combat ne correspondant pas à l'une des trois grandes catégories, par exemple tenter de se dissimuler (test de discrétion), tenter de stopper une hémorragie (test de médecine) ou bien boire une potion.

La plupart de ces actions sont considérées gratuites, mais il appartient entièrement au Maître de Jeu d'y associer un coût si l'action entreprise lui paraît longue, difficile ou pour tout autre raison. Une utilisation répétée des actions gratuites dans un même tour de jeu peut également encourir un coût en action si le Maître de Jeu le souhaite.

Example

Par exemple si un joueur tente de se dissimuler, boire une potion, puis une deuxième, puis enduire son arme de poison, le Maître de Jeu pourrait décider d'imposer la dépense d'une ou de deux actions pour pouvoir faire toutes ces préparations en plein combat. Le joueur peut alors soit revoir ses actions à la baisse, soit dépenser autant d'actions dans la ou les catégories de son choix (par exemple une action d'attaque et une de mouvement).

7.3.2 Initiative et tour de jeu

La narration du combat est dictée par l'ordre des tours que les joueurs et créatures prendront. Pour déterminer cet ordre, déterminer l'initiative est nécessaire, les joueurs (ou créatures) ayant la plus élevée joueront leurs tours en premier. Dans Ravenous, cette valeur ne représente pas la vitesse du combattant plutôt que sa maîtrise de la situation et sa capacité à évoluer dans le combat et être proactif dans ses actions. En d'autre termes, l'initiative représente la préparation des combattants à l'affrontement.

À chaque tour de jeu, le personnage ayant la valeur d'initiative la plus élevée agit en premier. Il conserve son tour tant qu'il effectue des actions ne demandant pas d'interactions (se déplacer, faire pas de côté, sortir des potions, se gratter le nez, etc.). Lorsqu'il effectue une action nécessitant une réponse d'un autre personnage ou du Maître de Jeu , il doit effectuer un jet, ce qui donne ainsi la possibilité d'y répondre à son adversaire (ou partenaire), qui effectuera un jet en réponse (parade, esquive, encaissement, etc.). Une fois cette réponse effectuée, ce premier joueur reprendra son tour jusqu'à ce qu'il décide d'y mettre fin, ou, faute de dés restants, finisse son tour par défaut. L'action sera ensuite donnée au suivant dans l'ordre d'initiative et ainsi de suite.

Les créatures restent dans une catégorie un peu différente, celles-ci ayant parfois plusieurs valeurs d'initiatives qui lui permettront d'effectuer différentes actions au cours d'un même tour. Elles reprendront donc parfois plusieurs fois le contrôle de la narration lors d'un tour et forceront les joueurs à s'adapter au fil du combat.

Déterminer l'initiative et Préparation du combat

Ordre interne Les joueurs décident tout d'abord entre eux dans quel ordre ils procéderont dans le combat en choisissant de se donner un malus ou un bonus à l'initiative. Ce malus ou bonus ne

1. Aussi appelées **actions hors Combat** ou **actions gratuites** (lorsque celles-ci non pas de coût associé)

peut dépasser la valeur de leur compétence d'initiative et le total de ces bonus et malus doit être inférieur ou égal à zéro.

Example

Alice et Bob veulent effectuer des actions profitant à tout le groupe et souhaitent donc agir le plus rapidement possible, ils choisissent ainsi de prendre un bonus de +3 et +2 respectivement, de son côté Claire choisit que son ordre d'initiative n'importe pas et accepte de prendre un malus de -4. Le dernier joueur David doit quant à lui prendre un malus de -1 (ou plus) pour équilibrer ce total.

Si le total d'initiative du groupe est inférieur à zéro, les points mis de côté de cette façon peuvent servir au cours du combat à être ajoutés à l'initiative d'un des joueurs pour changer son ordre de jeu.

Example

Un groupe de 5 chasseurs s'apprête à affronter une créature qu'ils savent très rapide. Se méfiant de sa valeur d'initiative, ils décident de ne pas courir le risque de garder leur initiative commune à 6, et décident donc de donner des malus conséquents à leurs personnages les moins utilitaires : -5, -2 et à nouveau -5. Leurs deux personnages plus utilitaires, quand à eux, ne vont s'approprier que de légers bonus : +4 et +1 et ceci pour deux raisons. La première et la plus évidente est de garder dans leur réserve d'initiative un bonus de +7 attribuable dynamiquement pour changer le cours de la bataille une fois celle-ci engagée ; la seconde est que leurs scores d'initiatives sont ainsi relativement bien répartis (1, 1, 4, 7, 10), et vont leur donner de bonnes chances d'arriver à deviner à quels scores d'initiative la créature joue ses tours.

Ainsi, une fois le combat commencé, le joueur à 10 d'initiative remarque d'emblée que la créature joue son premier tour en même temps que lui, et en déduit donc la valeur de son premier tour d'initiative. Lorsque la créature joue à nouveau un tour entre le deuxième et le troisième joueur, le groupe peut en déduire que ce second tour de jeu se situe à une initiative de 5 ou 6. Une fois ce repérage effectué, le groupe décide d'attribuer les 7 points restants ainsi : Le premier joueur prend encore un bonus de +1 et le second un bonus de +4 pour que tous les deux puissent jouer les premiers, avant la créature ; et les +2 restants vont au troisième joueur, espérant le faire jouer avant, ou au pire pendant, le second tour de la créature.

Initiative du groupe La valeur de base d'initiative du groupe — à laquelle viendront s'ajouter les bonus ou malus évoqués plus tôt — est l'illustration de l'expérience des chasseurs, et de leur maîtrise de l'art de la traque.

Cette valeur initiale est calculée en additionnant les 5 scores d'initiative les plus élevés parmi les chasseurs. Cette limite représente le fait que passé un certain nombre de participants, les nouveaux venus n'ajoutent rien à la préparation.

Préparations du combat À cette réserve d'initiative viennent s'ajouter tous les bonus liés à la préparation au combat, qu'il s'agisse du camouflage des joueurs, de la préparation du terrain, des leurres mis en place, des pièges mis en place, etc. Cette préparation est le cœur même de l'engagement et représente toute l'œuvre des joueurs contre leur adversaire.

Cette préparation donnera lieu a des bonus d'initiative pouvant atteindre jusqu'à +10. Il appartient au Maître de Jeu d'évaluer ce bonus en fonction de la pertinence de la préparation du groupe et en s'aidant de la liste suivante :

- Connaissance de la créature ;
- Dissimulation du groupe ;
- Pièges et obstacles au mouvement ;
- Leurres et appâts utilisés ;
- Créature essoufflée ou blessée ;
- Créature victime d'altérations négatives.

Chacune de ces entrées peut justifier un bonus d'initiative allant jusqu'à +3. En revanche, les créatures intelligentes peuvent apprendre des techniques des chasseurs, voire instinctivement s'en méfier ; leur donnant droit à un jet qui — s'il est réussi — peut drastiquement réduire ces bonus d'initiative, voire les nullifier.

Ce jet, effectué à la discrétion du Maître de Jeu , dépend entièrement de la créature concernée et peut aller de la connaissance des chasseurs sous intelligence à l'instinct surnaturel sous psy en passant par à peu près tout ce que vous pourriez imaginer de la part de créatures plus ou moins intelligentes.

Initiative finale Pour les joueurs, l'initiative qu'ils utiliseront est la suivante :

Bonus ou malus choisi par le joueur	+	Somme des compétences d'initiative	+	Bonus selon la préparation.

Pour les créatures, leur initiative se calcule de la façon suivante :

Initiative de la créature	+	Bonus ou malus selon sa propre préparation

7.3.3 Attaque

Pour effectuer une attaque, la première étape consiste à déterminer le seuil pour toucher. Par défaut, le seuil pour toucher une créature est de 6, il convient ensuite d'y ajouter des modificateurs selon les particularités suivantes :

Bonus ou malus des équipement

-1 si la cible est en mouvement	+1 si la cible est grande
-2 si la cible est en train d'effectuer une charge	+2 si la cible est titanesque
-1 si l'attaque vise un membre	+2 si la cible est immobile
-2 si l'attaque vise un point exact sur un membre	+1 pour chaque point dans la spécialité de maniement d'arme
-1 si l'attaque est acrobatique	
-2 si l'attaque est en chute libre	
-2 pour les attaques de mêlée à terre (si vous avez été — ou vous êtes — jeté au sol)	

Aide au MJ

Le Maître de Jeu peut, s'il l'estime nécessaire, ajouter des bonus ou malus liés au couvert, à l'élévation, au camouflage, etc. Il est cependant conseillé de limiter au maximum les changements de seuil de sorte à laisser les joueurs calculer eux même le seuil et ainsi grandement accélérer les tours de jeu.

Une fois ce seuil déterminé, le joueur décidera du nombre de dés à investir dans l'action, avec pour maximum son niveau dans sa compétence de maniement d'arme. Chaque d10 obtenant un résultat en dessous du seuil comptera alors comme une réussite.

Tir

Le seuil de base d'un tir est identique à celui d'une attaque de mêlée s'il est effectué dans la portée de l'arme. Une fois dépassée, et jusqu'à deux fois la portée maximum, ce seuil est diminué de -2 et le tir est dit à longue portée. Au-delà et jusqu'à trois fois la portée maximum de l'arme, ce malus

devient -4 et le tir est dit à portée extrême. Passé trois fois la portée maximum de l'arme, le tir n'est plus possible.

Lancer

Le seuil de base dépend fortement de l'arme et de son aérodynamisme.

Pour les armes conçues pour le lancer (différenciées par la présence d'une portée dans ses règles) leur seuil de base est identique à celui d'un tir normal, mais ils subissent un malus de -3 au lieu de -2 une fois leur portée maximale dépassée et le tir devient impossible à partir de deux fois la portée maximale. Les dégâts sont égaux à leurs dégâts de base, mais ne bénéficient pas du modificateur de force.)

Pour les armes qui n'ont pas été conçues pour le lancer leur seuil de base dépend de la différence de torque entre le lanceur et l'objet. Leurs dégâts seront uniquement dépendants de leur poids et non de leurs dégâts de base (cf. Dégâts de projectiles page X). Pour que le lancer soit possible (et inflige des dégâts), il faut que le torque du lanceur soit supérieur au poids de l'objet.

- Si le torque du lanceur est supérieur à deux fois le poids de l'objet, alors le seuil de base du lancer est de 4 et sa portée est égale au torque du lanceur. Au-delà de cette distance, le seuil devient 1 jusqu'au double de son torque. Plus loin, le tir est impossible.
- Si le torque du lanceur est inférieur à deux fois le poids de l'objet, alors le seuil de base du lancer est de 2 et la portée est égale à la moitié du torque du lanceur ; par-delà, le seuil devient -2 jusqu'à son torque.

Combat acrobatique

Lorsque effectuer une attaque, un mouvement, une esquive ou tout simplement que rester immobile nécessite des acrobaties, le combat est qualifié de combat acrobatique.

> **Aide au MJ**
>
> Il est toujours préférable d'autoriser les actions des joueurs et les qualifier d'action acrobatiques plutôt que de les refuser ou de demander plusieurs actions. Cela inclut, mais n'est pas limité à : Sauter au-dessus d'une créature pour atteindre un point faible, rester sur le dos d'une créature pour continuer à la frapper pendant qu'elle bouge, sauter par-dessus une créature et s'accrocher à un filin etc.

Lors d'un combat acrobatique, le joueur souffrira toujours d'un malus à ses seuils, et le Maître de Jeu pourra décider — si les actions sont suffisamment complexes pour le justifier — de demander un jet de compétence pour valider la réussite de l'action [2].

> **Example**
>
> Si un joueur souhaite rester sur une créature lorsqu'elle bouge, le Maître de Jeu peut décider de demander un jet de compétence pour ne pas être éjecté à mi-trajet. De plus, même si il réussit son jet, il souffrira d'un malus à son seuil du à sa situation étant désormais qualifiée de combat acrobatique.

> **Aide au MJ**
>
> S'il l'estime nécessaire, ou si cela apporte un intérêt narratif, le Maître de Jeu peut décider que cibler les points faibles d'une grande créature ou d'une créature très vivace nécessitera un combat acrobatique.

Combat en conditions extrêmes

Sont qualifiés de conditions extrêmes des conditions limitant fortement ou totalement les mouvements ou conditions des chasseurs. Cette liste (non exhaustive) inclut :

2. Souvent un jet dans une compétence d'athlétisme, mais un jet de caractéristique peut lui être substitué, ou même un jet plus ésotérique

1. Combat sous-marin ;
2. Combat aérien ;
3. Combat en chute libre [3] ;
4. Combat sur des surfaces instables [4] ;
5. Combat dans un blizzard magique.

La plupart du temps le Maître de Jeu pourra choisir de simplement limiter le mouvement des joueurs selon leur capacité à se déplacer (si les joueurs ne savent pas nager, un combat sous-marin risque d'être aussi bref que triste) et leur donner un malus aux seuils en fonction de leur aisance dans cet élément, et potentiellement associer un coût en fatigue à chaque action ou chaque tour de jeu dans l'élément.

Example

Des joueurs tentant de se battre sous l'eau après avoir choisi (plus ou moins judicieusement) de poursuivre un léviathan risquent de voir toutes leurs actions de mouvement divisées par deux, subir un malus de -2 aux actions et payer un point de fatigue tout les tours passés sous l'eau.

Ces règles rapides permettent de gérer n'importe quelle situation un peu saugrenue arrivant, cependant, si un combat est particulièrement orienté sur ces mécaniques, il peut être intéressant de créer des règles personnalisées pour gérer cette situation.

7.3.4 Parade, Esquive et Repositionnement

Une fois le nombre de réussites d'une attaque déterminée, la cible de cette attaque peut chercher à l'esquiver, la parer ou bien essayer de ne jamais avoir été sur son chemin. Pour ce faire, un seuil est déterminé et le jet approprié est effectué, moyennant la dépense d'action appropriée.

Le nombre de réussites du jet de parade, d'esquive ou de repositionnement est ensuite soustrait au total de réussites de l'attaque. Si le total est inférieur ou égal à zéro, l'attaque est complètement parée ou esquivée et n'inflige donc aucun dégât. S'il reste encore des réussites à l'attaque, cette dernière inflige ses dégâts en fonction de cette nouvelle valeur.

Parade

Deux éléments sont nécessaires pour effectuer une parade :
- Une arme ou protection capable de parer : les exigences peuvent varier d'une attaque à l'autre. Si des mains nues pourraient suffire à arrêter un coup de griffe, un pavois ou un rocher un peu plat pourrait être nécessaire à arrêter une gigantesque boule de feu.
- Avoir choisi la caractéristique Force pour les actions de ce tour-ci : les parades sont effectuées en force uniquement.

Le seuil de base d'une parade est de 6.

-1 si l'attaque est très rapide	$+1$ l'attaque est lente
-2 si l'attaque est effectuée depuis un angle mort (queue frappant depuis une position impensable, attaque par derrière)	$+2$ l'attaque est très lente
	$+1$ l'attaque est prévisible
	$+2$ l'attaque est très prévisible
-2 si l'attaque prend par surprise (bouh)	$+1$ pour chaque niveau dans la compétence de parade

Aide au MJ

Un jet de connaissance sur la créature en question peut déterminer un certain nombre d'attaques

3. Une version un peu moins contrôlée du combat aérien
4. Le lac de lave est fourni en option

extrêmement prévisibles et donner ce bonus aux joueurs automatiquement lorsqu'ils les voient venir.

Le maniement de certaines armes pourra augmenter ou diminuer le seuil de parade d'une valeur de −3 à +3 si le Maître de Jeu en décide ainsi, ces bonus peuvent représenter l'alignement élémentaire des armes, une utilisation ingénieuse ou une tentative particulièrement futile.

Aide au MJ

Une grande boule de feu pourra être plus facile à parer avec une gigantesque épée qu'une dague, tout comme une attaque de foudre pourra être plus simple à parer en plantant une lance en métal dans le sol pour faire paratonnerre ; indépendamment des bonus ou malus des armes elle-mêmes. Ces bonus ou malus sont présents pour représenter l'ingéniosité des joueurs qui pourront chercher des façons narratives de justifier une parade.

Esquive

Contrairement à la parade, l'esquive ne nécessitera jamais l'utilisation d'un équipement et elle utilise l'agilité plutôt que la force.

Son seuil de base est également 6 et elle répond aux modificateurs suivants en plus de ceux de la parade (à l'exception, bien sûr, du malus pour équipement inapproprié) :

−1 l'attaque a une aire d'effet
−2 l'attaque à une très grande aire d'effet (balayage / coup de queue)
−2 l'attaque est une attaque de zone ciblée sur le joueur
+2 l'attaque est une attaque de zone dont le joueur est à l'extrémité
+1 pour chaque niveau dans la compétence d'esquive

Si l'esquive est effectuée vers un couvert, naturel ou artificiel, précipice ou crevasse, elle peut bénéficier d'un bonus allant jusqu'à +4d.

Laisser passer la tempête

Lors d'un combat, il est possible de se retrouver dans une situation ou continuer à agir offensivement serait difficile, voire déconseillé. Que ce soit parce qu'aucun adversaire ne se trouve à portée, ou bien parce que la vie du chasseur est en grave danger, ou encore parce qu'il va au-devant d'un — comme disent les professionnels — tatanage en règle.

Dans ce cas, il est possible pour un chasseur d'adopter une Posture Défensive, qui permet, comme son nom l'indique, de se concentrer entièrement sur la défense, au prix d'une forte diminution de ses capacités offensives.

Lorsqu'un joueur souhaite passer en Posture Défensive, ce dernier doit sacrifier deux actions offensives. S'il fait ainsi et tant qu'il n'attaque pas, ne se jette pas a terre ou ne subit pas d'altérations Transcendantale ; il reste dans cette Posture Défensive.

Tant qu'un joueur est en Posture Défensive il diminue les points de fatigue qu'il reçoit des attaques de moitié, il bénéficie d'un bonus de +3 à ses seuils défensifs et d'un bonus de +1d pour chaque action défensive qu'il effectue.

Lorsque ce dernier met fin a sa Posture Défensive volontairement, sa prochaine attaque souffre d'un malus de -4 au seuil pour toucher.

Repositionnement

Le repositionnement est une technique défensive un peu à part, pour deux raisons : la première, c'est qu'elle peut être effectuée quelque soit la caractéristique choisie pour ce tour ; et la seconde est

qu'au lieu d'une action de défensive, elle utilise une action de mouvement. Elle est moins restrictive, mais en revanche, elle n'est pas aussi efficace que ses deux contreparties.

Pour commencer, elle souffre d'un défaut majeur : cette technique représente l'habileté d'un chasseur à prévoir le combat et les mouvements de la créature, et à se déplacer en fonction pour ne pas se trouver sur la trajectoire de ses attaques. En termes de jeu, il s'agit d'un jet en tout point similaire à une parade ou esquive, mais qui s'accompagne *obligatoirement* d'un déplacement visant à amener le chasseur hors de la portée de l'attaque (contrairement aux parades et esquives qui laissent les chasseurs au même endroit où les attaques les ont trouvés) — c'est la raison pour laquelle cette technique coûte une action de mouvement plutôt que défensive.

— Si le repositionnement est une réussite totale, le déplacement *doit* emmener le chasseur jusqu'en-dehors de la zone d'effet de l'attaque.
— Si le repositionnement est une réussite partielle, le déplacement *doit* emmener le chasseur jusqu'aux abords de la zone d'effet de l'attaque. C'est-à-dire quelque part entre la bordure de la zone et la moitié de son rayon.
— Si le repositionnement est un échec total, l'action n'entraîne aucun déplacement.

Ce qui signifie donc, que si pour une raison ou une autre, le chasseur ne *peut pas*, en un seul déplacement, sortir de la zone d'effet d'une attaque. Une réussite totale est impossible, et le chasseur prendra au minimum (même s'il aurait normalement dû nullifier. tous les dés d'attaque de son adversaire) une réussite de l'attaque ; et s'il ne *peut pas* pas sortir de la moitié de l'aire d'effet, toute tentative de repositionnement est vouée à l'échec.

En outre, son seuil de base est 5 plutôt que 6, et elle répond aux même modificateurs que la parade (à l'exception là encore du malus lié aux équipements inappropriés).

7.3.5 Mouvement

En combat, trois actions de mouvement sont disponibles, représentant un investissement différent pour chacune.

— Le demi-déplacement, égal à la moitié de la valeur de déplacement du personnage est gratuit une fois par tour.
— Le déplacement, qui coûte une action de mouvement, permet de se positionner à une distance égale à la valeur de déplacement au sol, ou la valeur de déplacement aérien dans les airs.
— La course, qui coûte deux actions de mouvement, permet de se déplacer sur une distance égale à sa valeur de course. Aux tours suivants, le joueur ou la créature qui avait commencé une course peut choisir de la maintenir au prix de deux actions de mouvement. Ce faisant, la distance de déplacement augmente d'abord de moitié ; puis à partir du troisième tour, est doublée pour tous les tours de courses suivants.

Example

Par exemple, un personnage avec 12m de vitesse de course courrait à hauteur de 12m le premier tour, 18m le second et 24m à partir du troisième tour et tous les suivants.

7.3.6 Actions secondaires

Outre les actions mentionnées ci-dessus, un certain nombre d'actions sont disponibles aux personnages. Des actions qui ne sont ni d'attaque, ni de défense, ni de mouvement ; mais pas non plus assez rapides pour être considérées des actions autres (gratuites). Des actions telles que dégainer ou rengainer une arme, ranger une potion, creuser un piège, etc.

Pour ces actions, il appartient au Maître de Jeu de leur attribuer un coût. Voici cependant quelques règles générales pour l'y aider :

— Toute action rapide et simple consommera une action (dégainer une arme, se relever d'une esquive un peu trop réussie, etc..).

— Toute action complexe pour le personnage en consommera deux (dégainer une arme trop lourde pour lui, finir d'ajuster un mélange alchimique, défaire une série de nœuds en utilisant son intellect plutôt que ses deltoïdes rusés).
— Si un dispositif préparé par le joueur vient simplifier cette action (potions attachées au cou pour être plus accessibles, arme attachée sans fourreau, arme plantée dans le sol préalablement etc..) le coût en action sera diminué d'un (transformant possiblement l'action en action gratuite). Cependant, il existera toujours une contrepartie à cette simplification (la potion n'est pas bien protégée dans un étui, l'arme peut aisément être projetée durant le combat, etc.)

7.3.7 Maniements d'armes

Pour utiliser une arme, il est nécessaire de maîtriser son maniement. Utiliser une arme dont vous n'avez pas la compétence de maniement équivaut à en faire une arme improvisée. Sans maîtrise des armes improvisées, impossible de s'en servir.

Une arme utilisée en tant qu'arme improvisée perd toutes ses statistiques. Elles sont remplacées par celles que le Maître de Jeu juge appropriées (en général limitant les degrés de réussite et les capacités de brise armure).

Double maniement

Manier une arme dans chaque main offre la possibilité aux chasseurs d'utiliser à volonté une arme ou l'autre pour chaque action. Hormis cet avantage, seules les techniques de sang offrent un bonus à ce type de combat.

Les bonus et malus aux actions que peuvent offrir les armes (parade, esquive, attaque) ne sont valables que pour l'arme active et ne peuvent se cumuler. Tous les autres bonus (mouvement, discrétion, spécial) sont valables à condition que l'arme ou bouclier soit dégainé et équipé.

Triple maniement et plus

Manier une arme dans chaque main ainsi que d'autres armes attachées aux membres (boucliers, rondaches, etc.) offre la possibilité aux chasseurs d'effectuer des actions avec chaque arme selon la nécessité du combat. Le torque total nécessaire pour manier ces armes sera calculé en fonction du torque a une main (même si le bouclier est techniquement attaché a un avant-bras) et sera sommé normalement, donnant naissance à d'éventuels malus de sous-torque. En plus de ces potentiels malus, manier plus de deux armes ou boucliers donnera un malus de -1 à la parade et a l'attaque pour chaque arme ou bouclier en plus de la deuxième.

Quelque exemples :

Example

Un personnage maniant une épée dans chaque main et une rondache attachée à son avant-bras aura un malus de -1 à l'attaque et la parade.Un personnage maniant une hache lourde dans ses deux mains avec un bouclier affixé à son avant-bras n'aura pas de malus au combat (il utilise « trois » mains de en termes de maniement, mais seulement deux armes ou boucliers).Un personnage maniant une masse d'arme dans chaque main et un pavois fixé à chaque avant-bras aura un malus de -2 à ses parades et attaques (en plus de tous ses éventuels malus de sous-torque).

7.3.8 Calcul des dégâts

Avant de calculer les dégâts, il convient de déterminer la quantité de réussites de l'attaque, cette dernière est limitée par l'arme et la technique utilisée. Notée RMax ou réussites maximum, elle indique, après soustraction de la parade ou esquive, la quantité de réussites maximum de l'attaque. Toute arme possède une valeur de base et une valeur par réussite, en général notée X/+Y (par exemple 6/+2 ou 4/+½). La première réussite de l'attaque inflige X dégâts, toutes les réussites

suivantes ajoutent Y dégâts au total de dégâts infligés. Si l'attaque est une attaque de mêlée, le modificateur de Force du personnage sera ajouté à l'attaque.

Example

Une attaque (4 + ½ RMax 3) à 7 réussites, parée avec 3 réussites. Restent donc 4 réussites, mais notre arme nous limite à 3. L'attaque inflige donc 4 (pour la première réussite) +½ + ½ dégâts (pour les deux réussites restantes) ; soit 5 dégâts plus le modificateur de Force du personnage.

7.3.9 Résistances

Lors de l'application des dégâts, c'est-à-dire après éventuelle esquive ou parade, les résistances s'additionnent de la manière suivante :

- Valeur de protection de l'armure (si la localisation impactée par l'attaque n'a pas encore vu son armure détruite)
- Encaissement (si l'attaque a été encaissée)
- Force (si l'attaque est encaissée ou protégée)
- Deux points supplémentaires pour chaque valeur de résistance à l'élément (+)
- Deux points en moins pour chaque valeur de faiblesse à l'élément (−)

Tous ces points sont retirés (ou ajoutés) aux dégâts subis, si l'attaque inflige des dégâts une fois les (éventuelles) protections déduites, les dégâts restants sont soustraits des points de vie de la localisation touchée.

Aide au MJ

Les résistances sont plus souvent une exception qu'une règle, il est fortement conseillé au Maître de Jeu de seulement attribuer quelques faiblesses élémentaires et quelques résistances à chaque créature. Une surcharge d'information risquera toujours de ralentir le combat et rendre la prise de décision plus confuse pour les joueurs.

Brise armure et anti-matériel

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

Si une attaque dispose de la capacité anti-matériel, celle-ci fera aussi perdre autant de points d'intégrité à l'armure que sa valeur d'anti-matériel quels que soient les dégâts infligés par l'attaque (à condition qu'elle touche).

Examples

Pour un personnage frappant avec une arme (BA 2) contre une armure (5) :
Si l'attaque fait 5 dégâts ou moins, rien ne se passe.
Si l'attaque fait 6 dégâts, elle fera perdre 1 point d'intégrité à l'armure.
Si l'attaque fait 7 dégâts ou plus, elle fera perdre 2 points d'intégrité à l'armure.

Pour un personnage frappant avec une arme (BA 2, AM 3) contre une armure (5), fait perdre un minimum de 3 points d'intégrité à l'armure si l'attaque connecte ; et jusqu'à un maximum de 5 si l'attaque inflige deux dégâts ou plus.

Lorsque l'armure atteint 0 d'intégrité sur une localisation, celle-ci n'offre plus de protection jusqu'à sa réparation complète.

Si l'attaque est parée, la valeur de protection de l'arme vient s'ajouter à celle de l'armure pour le

calcul des résistances. Le calcul de brise armure quant à lui, cherchant à déterminer combien de points d'intégrité sont perdus sur l'attaque, est effectué sur l'arme seule. Ainsi, il est déconseillé de parer la charge d'autobus en rut avec une épée bâtarde pour quiconque ne se déplace pas avec une carriole d'épées de rechange.

Perce armure

Propriété quasi réservée à l'arc, une attaque avec cette propriété est suffisamment précise pour toujours trouver des failles dans l'armure, parfois alors même que cette dernière est intacte.

Avant de calculer si l'attaque brise l'armure, le joueur vérifiera si elle peut l'ignorer — c'est-à-dire si la valeur de perce-armure est supérieure à la valeur d'intégrité restante de l'armure. Si c'est le cas, les dégâts sont appliqués directement sur les points de vie, sinon l'attaque se résout normalement.

7.3.10 Réactions

Lorsqu'une personne est ciblée par une attaque, cette dernière peut réagir à cette attaque et choisir de se défendre (esquiver, encaisser, parer). Tous les personnages non ciblés par cette attaque ne peuvent réagir et s'interposer à l'attaque à moins de posséder une technique pour. Ces techniques comportent le mot clef réaction et sont les seules pouvant interrompre le rythme de la narration. Elles peuvent être utilisées à n'importe quel moment, mais ont en général une portée ou une condition associée (cible qui vous tourne le dos, cible vous attaquant, attaquant un allié à proximité, etc.).

La raison principale de ce fonctionnement est la nécessité de fluidité des combats, ainsi, lorsque le Maître de Jeu souhaite résoudre une attaque, l'ensemble de la table n'entre pas dans des délibérations pour déterminer qui parera l'attaque, pour qui, comment, etc. Si un joueur possède une réaction valide, il peut l'utiliser, sinon l'attaque se résout normalement.

7.3.11 Interruptions et initiative

Lorsqu'une attaque est interrompue brutalement, lorsqu'une réaction inflige une très grande quantité de dégâts ou lorsqu'un joueur ou créature subit des altérations négatives, le Maître de Jeu peut décider de temporairement interrompre le tour du joueur ou la créature en question.

Le Maître de Jeu décide ensuite si le joueur (ou créature) agira plus tard dans le tour ou s'il perd immédiatement son tour. Cette dernière option offre la possibilité de punir un joueur (ou une créature) ayant subi de grands dégâts sans totalement l'incapaciter. Le Maître de Jeu peut à la place lui donner des malus temporaires à ses seuils ou lui faire perdre des actions.

Ces règles existent uniquement pour alléger la punition d'un joueur ayant échoué une mécanique et ne devraient pas être utilisées pour alourdir et rallonger le combat.

7.3.12 Passif, passifs nommés et cumul de règles

Lorsqu'un joueur possède un passif nommé, celui-ci utilisera toujours la meilleure version obtenue (au choix du joueur) et ne peut être cumulé avec une autre version ayant le même nom.

Si plusieurs passifs possèdent des effets similaires, vous pouvez en bénéficier simultanément.

Examples

Passif : Vos attaques gagnent +1 au seuil
Passif : Vos attaques gagnent +2 au seuil
⇒ Passif : Vos attaques gagnent +3 au seuil

En revanche,

Passif : Vengeance du Nouchauzaure – Vos ripostes infligent 666 points de dégâts
Passif : Vengeance du Nouchauzaure – Vos ripostes infligent 2 points de dégâts
⇒ Passif : Vengeance du Nouchauzaure – Vos ripostes infligent 666 points de dégâts

7.3.13 Se jeter à terre

Lorsque tous les recours sont épuisés, lorsque aucune action n'est disponible, mais qu'une attaque doit tout de même être mitigée, le joueur (ou la créature) peut toujours se jeter à terre.

Faire ainsi donnera 2d10 d'esquive, une action d'esquive gratuite (même sans avoir la compétence) et +2 au seuil d'esquive. Toutefois, à la fin de cette esquive, le joueur est à terre et immobile, lui donnant de grands malus de combat (cf. aux catégories concernées page X) et il devra dépenser une action pour se relever (possiblement au tour suivant s'il ne lui reste plus d'actions).

7.4 Transcendance

Lors d'un combat, les enfants des calamités (chasseurs comme créatures) se jettent corps et âme dans la bataille, et leur essence se trouve galvanisée par l'affrontement et la fureur de vaincre (ou, à défaut, l'instinct de survie). De cette essence en ébullition, ils peuvent tirer une puissance inouïe normalement inatteignable.

En combat lors d'une chasse, toutes les réussites critiques que vous tirez pour vos jets à l'encontre de la créature sont comptabilisés sous forme de marqueurs dans une réserve commune pour tous les chasseurs appelée jauge de transcendance. Il en va de même pour la ou les créatures dans leur propre réserve.

> **Aide au MJ**
>
> Il est conseillé d'utiliser des jetons mis dans un pot commun pour représenter les marqueurs de transcendance

. Par définitions, tous les dés obtenant un résultat sous la valeur de seuil de transcendance sont considérés comme réussite critique et ajoutent a la jauge de transcendance. Égal a (1) pour les joueurs par défaut, il est possible pour un chasseur d'augmenter son seuil de transcendance via des techniques d'écoles martiales, ou via des consommables.

À n'importe quel moment ou il pourrait agir, un chasseur peut choisir — avec le consentement du reste de son groupe — de consommer ces marqueurs de transcendance pour déclencher une attaque d'une puissance inégalée. Le joueur peut alors choisir de consommer autant de marqueurs qu'il le souhaite de cette réserve, et tire autant de dés supplémentaires pour son attaque. Il peut s'agir de n'importe quel type d'attaque que le chasseur pourrait effectuer ; cependant la **Transcendance** est considérée comme une technique finale unique, et ne peut être utilisée avec aucune autre techniques d'arme augmentant les dégâts d'une technique [5]. Si un effet venait à augmenter ces dégâts d'une quelconque manière, cet effet est ignoré lors de la **Transcendance** et ne se déclenche pas (il est donc conservé pour la prochaine attaque). Les dégâts de cette technique sont calculés en prenant en compte les dégâts de base de l'arme utilisée, et un bonus fixe de +2 dégâts par réussite supplémentaire — indépendamment de l'arme utilisée.

Une fois l'attaque lancée, un certain nombre de degrés seront soustraits de cette dernière selon la résistance transcendantale de la créature. Le nombre maximum de réussites après soustraction de cette résistance et de l'éventuelle parade ou esquive de la créature est égal à la somme des niveaux d'évolutions de la marque de tous les participants à la réserve de transcendance. Si plus de quatre chasseurs participent à la chasse, seuls les six chasseurs de plus haut niveau compteront pour ce total.

Les dégâts infligés par les attaques de transcendance comptent deux fois les résistances (positives ou négatives) avant l'application des dégâts.

5. Une technique donnant accès à un autre élément, ou permettant un replacement avec l'attaque est autorisée, mais tout gain de dégâts est ignoré

Example

Une chasseuse qui effectue une transcendance avec sa lance (qui inflige des dégâts **Perçant➹**) sur une créature ayant résistance − au perçant infligerait +4 dégâts au lieu des +2 habituels. En revanche, la même attaque portée à une créature ayant résistance (++) au perçant infligerait −8 dégâts.

Après avoir effectué une **Transcendance** ; le chasseur gagne l'altération d'état Fatigue de Transcendance qui rend plus difficile la prochaine utilisation de la transcendance.

En plus des dégâts supplémentaires, si la **Transcendance** inflige des dégâts, elle déclenche automatiquement l'altération d'état transcendantale liée à l'élément de l'arme ou technique utilisée (cf.**Altération d'état** section 7.8 page 156).

Bien entendu, il en va de même pour tous les enfants des calamités, et les créatures ont elles aussi accès à leur propre réserve de **Transcendance** pour déclencher ces attaques.

Il est encouragé pour le Maître de Jeu comme les joueurs de donner libre cours à leur imagination lors de leurs descriptions pour faire de la **Transcendance** l'attaque extraordinairement puissante et haute en couleur qu'elle devrait être.

7.5 Saisies, rodéos et chevauchée

Lorsqu'un joueur ou une créature cherche à imposer une restriction physique à une cible, plusieurs options s'offrent à lui selon son torque. Ces options vont de la **saisie**, visant une immobilisation totale, à une **chevauchée** qui représente seulement l'action de monter sur la créature sans chercher à réellement la dominer ; ou encore le **rodéo** qui, en plus de monter la créature, cherche à diriger et restreindre ses possibilités.

Ces actions sont principalement dictées par l'ordre d'initiative, lors de son tour, un joueur ou une créature peut tenter une action de restriction, s'il ou elle réussit, l'action commence et durant tout son tour la créature ou le joueur bénéficie de la saisie, lorsque le tour de la personne saisie commence, elle peut immédiatement tenter de se libérer ou d'inverser la saisie. Il est donc important de noter que la saisie est une action qui, si réussie, donne au moins un tour d'action à son acteur. Ce choix favorisant l'offense vise à favoriser l'utilisation des saisies autant pour les joueurs que le Maître de Jeu . Cependant, dû à ce statut très unilatéral, celles-ci doivent toujours s'inscrire comme un outil de narration important et non comme une action sans conséquence.

Le joueur ou créature initiant cette action sera toujours référé en tant qu'**Acteur**, même hors de son tour, à l'inverse, sa cible sera référée en tant que **Receveur**.

7.5.1 Chevauchée et combat acrobatique

Bien que similaire en de nombreux points à un rodéo, la **chevauchée** n'est pas une action visant à dominer l'adversaire, mais simplement l'acte d'être physiquement sur lui (en général dans un équilibre plus ou moins précaire).

Effectuer une chevauchée est un test d'agilité plus endurance ou agilité plus chevauchée, d'une difficulté comprise entre (+★★) et (+★★★★★) selon sa vitesse et la taille de la créature (une créature plus petite étant plus complexe à chevaucher).

N'apportant qu'un avantage minime à l'acteur de la chevauchée ce test est principalement cosmétique et représente une façon comme une autre de rester très proche de son adversaire et suivre tous ses déplacements.

Lorsque la créature chevauchée effectue une action particulièrement rapide ou gênante, un nouveau test peut être demandé à la personne montant la créature (par exemple si cette dernière s'envole ou charge brutalement un mur).

7.5.2 Saisie et rodéos

Une saisie nécessite de posséder, au moins temporairement, plus que la moitié du torque de l'adversaire. Si l'acteur à réussi une saisie, mais perd ce prérequis, il subit un malus de +★ à +★★★★ a tous ses tests (selon a quel point il est éloigné de ce prérequis) mais il ne met pas immédiatement fin à la saisie.

Si l'acteur possède ses prérequis de torque, il peut, lors de son tour, entamer une action de saisie. Il s'agit d'une action neutre utilisant la jauge de transcendance pour effectuer une action d'éclat, capable de profondément changer le court d'un combat.

Au moment où le joueur décide d'effectuer une action de **saisie**, ce dernier doit dépenser un certain nombre de marqueurs de transcendance. Pour chaque marqueur dépensé, le joueur tirera un d10 sous un seuil à 6 (comme si **saisie** était une compétence d'attaque sans limite de nombre de dés), et comptabilisera chaque dé ayant réussi. Le Maître de Jeu peut décider de lui octroyer un bonus ou malus a son jet selon les circonstances a sa **saisie**.

> **Example**
>
> Une **saisie** sur une créature assommée ou partiellement immobilisée pourra voir son seuil augmenté de +1 ou +2 là ou une créature enragée et extrêmement rapide pourra voir son seuil diminué de −1 à −2

Si l'acteur ne possède pas ces prérequis, ou simplement s'il souhaite avoir ses deux mains libres, il peut effectuer un **rodéo** à la place. Il s'agit aussi d'une action neutre obéissant aux mêmes règles que la **saisie**, cependant, son seuil est augmenté de +2 (en plus de tous les éventuels bonus et malus) et tous ses tests sont augmentés de (+★).

Si le nombre de réussites dépasse la résistance transcendantale de la créature la saisie réussie et l'acteur immobilise sa cible jusqu'à la fin du tour.

Les actions suivantes sont disponibles à l'**acteur** de la **saisie** ou du **rodeo** :

- Mettre fin à la saisie (☆) — Si réussi, le participant peut librement se replacer à portée de sa cible, sans malus.
- Forcer une action (+★★ ou plus) — Si réussi, la cible doit effectuer une action de déplacement complète dans une direction choisie.
- Effectuer une attaque (+★ ou plus) — Si réussi, le participant peut effectuer une attaque contre sa cible, cette attaque a un malus au seuil de −2 si elle est effectuée a deux mains et −2 supplémentaire lors d'une saisie. La cible doit effectuer un test pour esquiver ou parer l'attaque (cf. Tenter une action ci-après).
- Porter la cible (+★★★ ou plus) — La cible est soulevée, si vous ne possédez pas le torque pour la soulever, vous vous ancrez au sol et l'immobilisez.
- Planter un objet (+★) — Vous plantez un objet dans la cible, si celle-ci ne possède aucun point faible ou imperfection là où vous tentez de planter l'objet, dépensez une action pour la créer.
- Gober sa cible (+★★) — Lorsque la cible a été saisie par la gueule d'une créature, cette dernière peut tenter de la gober. Cette action nécessite un certain nombre de réussites dépendant de la taille et la réticence de sa cible, que la créature obtiendra (en général) en plusieurs essais.
- Tomber comme un déchet (réussite auto) — Le participant peut gratuitement lâcher sa saisie ou tomber de son rodéo, cependant si une attaque est tentée contre lui, cette dernière bénéficiera d'un bonus de 4 au seuil pour toucher.

7.5.3 Résister aux saisies et rodéos

Une fois son tour arrivé, le **receveur** peut effectuer un nombre d'actions limitées :

- Tenter de se libérer (★★★★★) – Si réussi, l'**acteur** doit immédiatement relâcher sa cible. Le degré de ce test peut être diminué de (-★) pour chaque instance de dégâts ou perte de

fatigue infligée à la cible, jusqu'à un maximum de (+★★★★). Ce degré est aussi diminué de (-★) pour chaque tour passé à subir cette saisie ou rodéo après le premier indépendamment de ce maximum.
— Renverser la saisie (+★★★★★★) — Si réussi, le **receveur** retourne immédiatement la saisie, infligeant ainsi un rodéo à la cible. Ce test bénéficie lui aussi d'une diminution de la difficulté du test de (-★) pour chaque instance de dégâts ou perte de fatigue, jusqu'à un maximum de (-★★★★).
— Tenter une action (+★★★) — Si réussi, l'action succède et se résout normalement, si le test échoue, l'action ne se résout pas et est dépensée. Si l'action réussie est une action de mouvement, le mouvement entraîne l'**acteur** avec elle, mais ne met pas fin à la saisie.

7.5.4 Dégâts circonstanciels

À cause de la nature contraignante des diverses actions de saisie, il arrive régulièrement que des dégâts environnementaux soient infligés à l'un des ou les deux participants (cible dirigée vers un lac d'acide, créature cherchant à se projeter contre un mur pour se débarrasser du chasseur, etc.). Ces situations devront être gérées par le Maître de Jeu qui pourra décider de traiter ces dégâts comme une simple tentative de se libérer ou bien offrir un bonus à la créature ou au joueur sur son action.

Aide au MJ

Les saisies sont une mécanique implacable, laissant le receveur totalement démuni après avoir subi cette action, il est donc impératif de faire comprendre à quel point cette situation est périlleuse à l'équipe et au joueur. Il s'agit d'une mécanique punitive pour quiconque se retrouve démuni face à un adversaire capable de ces techniques et doit être réservé à des situations particulières, auxquelles les joueurs doivent avoir été préparés et mis en garde.

7.6 Types de dégâts

Les dégâts sont répartis en plusieurs catégories selon leur type, ces types influent sur les résistances appliquées, et sur les éventuelles afflictions associées.

7.6.1 Dégâts physiques

Les dégâts physiques sont répartis en trois sous-catégories, **Contondant**↗, **Tranchant**↘, **Perçant**➹.

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts physiques, le compétence utilisée pour y résister est **Résistance Physique**, ainsi que la résistance directement associée. Toutes ces compétences sont des spécialités et réduisent les dégâts de 2 pour chaque niveau (noté d'un +).

Example

Une créature (Résistance physique (+), Résistance au contondant (++), Résistance au perçant (+)) qui subit 5 dégâts contondants les réduirait de 6. Si ces dégâts étaient perçants, elle les réduirait de 4, et s'ils étaient tranchants elle les réduirait de 2.

Lors d'une attaque physique, le mode de l'arme déterminera le type de dégâts de l'attaque. Certaines armes peuvent être maniées de plusieurs façons et offrent ainsi plusieurs modes dit Mode dégradé et offrent la possibilité de sélectionner un autre type de dégât en échange d'un malus aux dégâts de l'arme.

7.6.2 Dégâts élémentaires

Certaines capacités, certaines potions et certains équipements de maître peuvent infliger des dégâts élémentaires, il est possible d'y résister via les compétences de résistances magiques et résistances aux éléments.

Les attaques élémentaires sont séparées en deux grandes catégories aussi appelées **Couleurs** :

Céleste , incluant **Feu** , **Terre** , **Bois** , **Magma** ; et **Abyssale** , incluant **Eau** , **Vent** , **Glace** , et **Foudre** .

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts magiques, ceux-ci sont résistés par la compétence **Résistance Céleste** ou **Résistance Abyssale** ainsi que la résistance a l'élément associé.

7.6.3 Dégâts d'essence

- Brut : Dégâts ignorant la plupart des résistances, ils n'ont pas d'altérations associées. Les attaques infligeant des dégâts bruts peuvent être esquivées ou parées et sont absorbées par les éventuelles protections (armures ou magiques) normalement.
- Pur : Dégâts ignorant toutes les résistances, ils n'ont pas d'altérations associées. Ces dégâts ne peuvent pas être parés ou esquivés sans utiliser une technique de tiers équivalent à l'attaque ayant infligé les dégâts purs.
- Céleste : Couleur fondamentale de magie, ces dégâts sont liés aux calamités célestes, seuls les fils de ces calamités peuvent être source directe de ces dégâts, si un effet venait à copier l'élément d'une attaque céleste, cet effet inflige des dégâts bruts à la place. Les attaques liées à cet élément n'ont pas d'altérations d'effets associés. Ces dégâts ne peuvent être réduits que par des protections et résistances (Célestes).
- Abyssal : Couleur fondamentale de magie, ces dégâts sont liés aux calamités abyssales, seuls les enfants de ces calamités peuvent être source directe de ces dégâts, si un effet venait à copier l'élément d'une attaque abyssale, cet effet inflige des dégâts bruts à la place. Les attaques liées à cet élément n'ont pas d'altérations d'effets associés. Ces dégâts ne peuvent être réduits que par des protections et Résistances (Abyssal).
- Existence : Dégâts absolus, ces dégâts ignorent toute forme de résistance, ces attaques ne peuvent être parées ou esquivées sans utiliser un pouvoir de tiers équivalent à celui de l'attaque. Toutes les attaques d'existence sont associées à l'altération Seuil de l'inexistence. Cet élément ne peut être infligé que par des êtres transcendantaux (après le septième seuil d'évolution de la marque pour les joueurs), si une capacité venait à copier l'élément d'une attaque d'Existence, elle inflige des dégâts purs à la place.

7.7 Dégâts de projectiles improvisés

Les dégâts de projectiles improvisés (ou de projectiles autopropulsés) dépendent de trois critères, leur masse, leur vélocité et leur forme.

7.7.1 Dégâts de base

- **Objet Très Léger** (<1 kg) — *Arme de lancer, potion* : 1 dégât
- **Objet Léger** (1-10 kg) — *Arme, petit rocher* : 2 dégâts
- **Objet Moyen** (10-50 kg) — *Arme moyenne, petit tronc d'arbre* : 3 dégâts
- **Objet Lourd** (50-100 kg) — *Gros rocher, coéquipier, arme lourde* : 4-5 dégâts
- **Objet Très Lourd** (100-500 kg) — *Très gros rocher, coéquipier en armure, monture* : 6-7 dégâts

7.7.2 Dégâts supplémentaires

Certains attributs du projectile peuvent lui justifier des dégâts supplémentaires ou au contraire un malus de dégât.

Forme propice

Une forme particulièrement propice aux dégâts pourra donner lieu à un bonus général de dégâts ou anti-matériel ; en général de l'ordre de +1 ou +2 et/ou +1AM.

Example

Un objet couvert de piques, barbelés ou lames en tous genres offriront toujours plus de dégâts que leur contre-pars faits d'une surface plane, à masse équivalente.

Forme situationnelle

Une forme qui peut infliger des dégâts si elle est bien orientée pourra donner lieu à un bonus en cas de réussites, par exemple si le lanceur arrive à tirer parti d'un pic ou d'une surface tranchante.

Ce bonus pourra être matérialisé par un bonus par réussite (en général +1 ou +2) et une à deux réussites supplémentaires possibles.

Matériaux

Un matériau défavorable aux dégâts pourra infliger un malus aux dégâts généraux de l'objet, par exemple une surface pouvant aisément se déformer ou se plier. Ces malus sont en général de l'ordre de -1 ou -2 pour des objets particulièrement mous ou gélatineux.

Exemples

Un tronc d'arbre de taille moyenne avec un bout aiguisé pourra être catégorisé comme l'arme improvisée suivante :

— **Tronc d'arbre aiguisé** – Torque 20, Dégâts : 3/+2 (RMax 3) AM1

Un gigantesque bout de bois planté en tous sens de lances et diverses armes pourra être catégorisé de la façon suivante :

— **Bout de bois con punte** – Torque 50, Dégâts : 5/+0 (RMax 1) AM1

Un exemple moins pertinent :

— **Gélatine de poche avec un morceau de verre dedans** : Torque 3, Dégâts : 0/+1 (RMax 2)

7.7.3 Distance de lancer

Dans le cas d'un lancer, le torque du lanceur détermine à la fois la distance et la masse maximum de l'objet lancé. Si le poids de l'objet lancé est :

— Inférieur au torque du lanceur : La distance de lancer est égal au torque du lanceur
— Inférieur au double du torque du lanceur : La distance de lancer est égal à la moitié de son torque
— Supérieur au double du torque du lanceur : L'objet est trop lourd pour être lancé offensivement

7.7.4 Distance de chute

Si l'objet n'est pas lancé, mais au contraire tombe de son propre poids (ou si la distance de chute est plus importante que la distance de lancer), des dégâts sont ajoutés pour la distance supplémentaire

— **Chute courte** (1 à 10m) : +1 dégât
— **Chute courte** (<20m) : +2 dégâts
— **Chute longue** (<50 m) : +3 dégâts

7.8 Altération d'état

Il est important de noter que si l'utilisation d'une technique inflige une altération sous certaines (ou aucune) conditions, cette technique prend alors précédence sur les règles d'altérations tierces.

Une altération d'état est un modificateur négatif ou positif affectant une créature ou un joueur. Celles-ci sont souvent dénotées d'un degré de difficulté (★) et une caractéristique (force, agilité, etc.) correspondant à la difficulté pour résister à l'altération [6]. Si la cible de l'altération y résiste, celle-ci est ignorée et n'aura aucun effet.

Si vous êtes victime d'une altération et que celle-ci permet un jet de dés pour y résister, une fois par tour, vous pouvez relancer ce même test à un degré de difficulté inférieur. Si vous le réussissez,

6. Il existe cependant des altération auxquelles il n'est pas possible de résister. Ces altérations ont en général une condition de résistance et de perte alternative.

vous perdez immédiatement cette altération. Certaines altérations ont une condition de perte (par exemple : Perdu si vous récupérez 5 points de fatigue). Dans ce cas, vous perdez immédiatement l'altération dès que vous remplissez cette condition.

Lorsque vous perdez une altération d'état, vous perdez immédiatement tous les effets négatifs qu'elle vous infligeait. Cependant, dans le cas où cette dernière vous aurait fait perdre des ressources (points de vie, points de vie maximums, actions, actions maximum, points de fatigue maximum, etc.) vous ne regagnez pas ces ressources immédiatement, mais vous pouvez à présent les régénérer normalement.

Les Altérations d'état sont séparées en quatre catégories, altération mineures, altérations majeures, altérations transcendantales et altérations tierces.

7.8.1 Altérations Mineures

Cette catégorie comprend les altérations liées a un élément physique (**Perçant**➹, **Tranchant**➘ ou **Contondant**➚) ou magique (**Feu**, **Vent**, **Terre**, **Eau**, **Glace**, **Foudre**, **Magma** et **Bois**). Ces altérations ont en général un effet très limité et ne peuvent complètement neutraliser une créature ou un joueur.

À moins qu'une technique ou effet ne précise autrement, ces altération ne peuvent être appliqués si le membre affecté possédé une résistance à l'élément associé. Le seuil pour résister a ces altérations est de (+★★), plus (+★★) si la cible est faible a cet élément. La caractéristique employée pour résister à ces altérations est précisée entre parenthèses.

- **Perçant**➹ — Sonné (For) : Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.
- **Tranchant**➘ — Saignement (For) : Au début du tour vous perdez deux points de vie sous forme de dégâts bruts sur la localisation affectée (pendant deux tours). Cette altération peut être infligée plusieurs fois et se cumule.
- **Contondant**➚ — Sonné (For) : Vous perdez une action, jusqu'à la fin de votre tour vos seuils sont diminués de 1.
- **Feu** — Combustion (Ag) : À la fin de votre tour, vous perdez quatre points de vie. Si vous effectuez deux actions de mouvement vous pouvez effectuer un jet de résistance a l'altération avec (-★).
- **Terre** — Secousse (Per) : Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'à la fin du tour.
- **Vent** — Ionisation (Psy) : Vous perdez jusqu'à (++) dans une résistance jusqu'à la fin du tour.
- **Eau** — Suffocation (Vol) : Jusqu'à la fin du tour, lorsque vous effectuez une action vous perdez un point de fatigue. Si vous perdez deux points de fatigue, perdez cette altération.
- **Glace** — Gel (Vol) : Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.
- **Magma** — Incinération (Ag) : Perdez jusqu'à un points d'armure a la fin de votre tour. Si vous perdez des points d'armure de cette façon perdez autant de points de vie sur cette localisation.
- **Bois** — Enchevêtrement (Per) : Jusqu'à la fin du prochain tour, perdez une action de mouvement.
- **Foudre** — Électrocution (Psy) : Perdez quatre points d'armure.

> **Aide au MJ**
>
> Quand une (ou plusieurs) attaque élémentaire inflige des dégâts, le Maître de Jeu peut décider d'infliger l'altération mineure correspondante, avec (ou non) possibilité d'y résister, à sa discrétion.

7.8.2 Altérations Majeures

Cette catégorie comprend les altérations liés aux éléments physiques, et aux deux couleurs de magie (cf. Types de dégâts page 154).

Le test pour résister à ces altérations est en général de (★★★) mais peut être augmenté ou diminué de (★★) si la localisation ciblée est vulnérable à l'élément en question. Cependant, une fois appliquées, ces altérations ne peuvent être perdues naturellement.

— **Tranchant** ↘ — Mutilation (For) : Les actions utilisant ce membre subissent un malus de -3 au seuil. Perdez cette altération en regagnant la moitié de vos points de vie sur la localisation affectée.
— **Contondant** ↗ — Fracture (For) : À chaque fois que vous effectuez une action utilisant la localisation affectée, perdez jusqu'à un point de fatigue, si vous ne pouvez pas, perdez deux points de vie a la place. Vous perdez cette altération si vous regagnez la moitié de vos points de vie sur la localité touchée.
— **Perçant** ➹ — Ravagé (For) : Au début de votre tour subissez trois dégâts bruts sur la localisation touchée. Perdez cette altération en regagnant la totalité de vos points de vie sur la localisation ciblée.
— **Céleste** ⧋ — Harmonie (Psy) : Jusqu'à la fin de votre prochain tour si vous subissez des dégâts sur une autre localisation subissez autant de dégâts bruts sur la localisation affectée par harmonie.
— **Abyssale** ▽ — Chaos (Vol) : Jusqu'à la fin de votre prochain tour diminuez tout les effets de soins de moitié, si un effet devait soigner cette localisation uniquement soignez une autre localisation au hasard à la place.

7.8.3 Altérations Transcendantales

Cette catégorie comprend les altération causés par la transcendance, il s'agit d'altérations importantes capables d'immobiliser ou grandement diminuer les capacités des cibles affectées. De la même façon que les altérations majeures, elles ne peuvent pas être perdues naturellement.

— **Tranchant** ↘ — Tranché (For) : Vous perdez l'usage de la localisation affectée, tout les test nécessitant cette localisation uniquement échouent automatiquement. Vous perdez cette altération lorsque vous régénération l'intégralité des points de vie de la localisation affectée
— **Contondant** ↗ — Brisé (For) : Tout les jets nécessitant l'usage de la localisation affectée infligent un malus de +★★ et -6 au seuil et vous font perdre deux points de fatigue. Vous perdez cette altération en régénérant la moité des points de vie de la localisation affectée
— **Perçant** ➹ — Choc Métabolique (For) : Lorsque vous effectuez une action nécessitant l'usage de la localisation affectée vous perdez deux points de fatigue et une action. Perdez cette altération en régénérant l'intégralité de vos points de vie et la moitié de vos points de fatigue
— **Céleste** ⧋ — Congruence (Psy) : Jusqu'à la fin du tour prochain vous perdez la moitié de vos caractéristiques physiques et de vos bonus de dégâts physiques. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous recèperez l'intégralité de vos points de fatigue.
— **Abyssale** ▽ — Diffraction (Vol) : Jusqu'à la fin du prochain tour vous perdez la moitié de vos actions et toutes vos résistances Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous recèperez l'intégralité de vos points de fatigue.

7.8.4 Altérations Tierces

Appliquer les effets de potions, pal, piques, et autres désagréments tombe dans la catégorie des altérations tierces. Les conditions pour faire s'appliquer ces dernières sont assez variables, mais peuvent être séparées en trois catégories :

— Si l'altération vise à infliger un changement dans l'état de l'adversaire, il est nécessaire qu'elle soit portée par une attaque, et que celle-ci inflige des dégâts. Ou alors, qu'elle soit justifiée par la narration.

> **Example**
>
> Dans le cas d'un poison, si le personnage décide d'en enduire ses lames, le coup qu'il va porter à sa cible doit passer son armure naturelle pour espérer qu'il fasse effet. En revanche, s'il décide d'en imbiber le corps d'un appât, il suffit de s'assurer que la créature le dévore pour espérer

voir la substance faire effet.

— Si l'altération est principalement cosmétique ou ne crée que des changements mineurs, il est tout de même nécessaire que l'attaque porte. Cependant, elle n'a pas besoin de faire des dégâts ; il suffit de faire perdre des points d'armure ou de vie à la cible.

Example

Vouloir faire qu'une flèche reste plantée dans le derme de la créature ou planter une lance entre des écailles.

— Si l'altération vise à préparer une autre action ou ne crée aucun changement, elle nécessitera un jet de compétence ou d'avoir réussi d'un degré ou plus l'attaque associée au jet.

Example

Un joueur veut lancer une corde en lasso autour d'une corne, placer une chaîne au cou de la créature, etc.

Ces règles sont uniquement là pour aider le Maître de Jeu à trancher dans des situations de litige, si le flot de la narration emmène la partie ailleurs, n'hésitez pas à les ignorer.

7.8.5 Application naturelles des altérations

Lors d'un combat, l'application de dégâts peut s'accompagner d'altérations. L'application naturelle desdites altérations est entièrement à la discrétion du Maître de Jeu . Ces altérations correspondent en général à une séquelle lors d'une attaque d'une grande magnitude.

Il est préférable de limiter la distribution de ces altérations à des moments narratifs forts, afin d'éviter au maximum de ralentir la narration avec ces derniers.

Un moyen de distribuer ces altérations peut être le suivant :

1. Grand impact ⇒ Altération Mineure
2. Répétitions de grands impacts ou plusieurs altérations mineures ⇒ Altération Majeure
3. Nombreuses altérations majeures ou grandes attaques sur un membre bas en points de vie ⇒ Altération Transcendantale

7.8.6 Résistances

À moins qu'il ne soit précisé autrement, lorsqu'une même source vous inflige à nouveau une altération d'état identique à l'une de celles qui vous affligeait déjà, cette altération regagne sa durée initiale. En revanche, les jets pour y résister ont désormais leur seuil de difficulté égal à celui initial, moins un pour chaque application successive.

Example

Une secousse à (★★★★) passe à (★★★) puis à (★★), etc...)

7.8.7 Altérations et créatures

Cibler spécifiquement une partie de l'anatomie d'une créature peut être une stratégie viable pour certaines équipes de chasseurs ou contre certains monstres spécifiques. Cette course d'action vise à sérieusement invalider une créature ou neutraliser une partie de son arsenal de combat trop dangereux à affronter.

Attaques sur des membres

Ces attaques ne peuvent pas tuer leur cible (sauf circonstances exceptionnelles), elles peuvent aider à la capture et servent en général à limiter l'arsenal adverse. Les membres des créatures étant en général moins blindés que leur torse et tête, cette approche peut séduire un groupe de chasseurs

offrant un combat de plus en plus simple au fur et à mesure des membres brisés. Cette approche peut en revanche présenter un grand défaut si les créatures possèdent l'aptitude de régénérer leurs membres avec leur passif de survie.

Attaques sur le tronc et le crâne

Souvent renforcés d'un cuir plus épais, d'écailles, ou de tout autre élément leur donnant une très grande endurance, ces membres vitaux sont bien plus durs à attaquer pour les chasseurs étant donné la fâcheuse manie des créatures à vouloir éviter la mort. Adopter pour stratégie de viser ces points vitaux présentera souvent une bien plus grande résistance aux combattants, mais assure en échange une victoire totale une fois détruits, rendant cette option très attrayante.

7.9 Soins et médecine

Le concept de soins pour les enfants des calamités est un peu particulier, capables de digérer sans broncher des substances qui plieraient de douleur un homme ordinaire, capables de régénérer des membres entiers en quelques semaines de convalescence, le point central de la médecine pour les enfants des calamités devient donc une alimentation abondante, et beaucoup de repos.

Cependant, bien que ces deux points restent les plus importants, de nombreuses substances accélèrent grandement leur rétablissement, et de nombreux concepts chirurgicaux peuvent leurs êtres bénéficiaires (l'ablation du tronc d'arbre dans l'abdomen par exemple).

7.9.1 Règles de soins

Pour chaque membre blessé, et pour chaque affliction, il est possible de lancer un jet de soins. Celui-ci prendra entre une dizaine de secondes pour des premiers secours rapides, une vingtaine de minutes pour des premiers soins et quelques heures pour médecine et chirurgie, ces valeurs sont évidemment à moduler selon les degrés de réussite.

Les premiers secours peuvent arrêter les effets d'une altération physique (saignement, choc métabolique, mutilation si le membre est rattaché) et faire regagner quelques points de vie (1 à deux selon les réussites), ces soins ne peuvent soigner les blessures aggravées.

Les premiers soins permettent d'arrêter les effets d'une affliction physique ou magie et regagner des points de vie (1 à 2d6 selon les réussites et potentiellement un à deux dégâts aggravés sur d'excellentes réussites).

Les soins avancés permettent d'arrêter la plupart des altérations non légendaires (selon les degrés de réussite), et permettent de regagner jusqu'à plusieurs d10 points de vie, plusieurs points de vie aggravés et regagner d'éventuels points de caractéristiques temporairement perdus.

7.9.2 Dégâts létaux

Lorsqu'un personnage devrait mourir, il bénéficie en général d'une règle lui permettant de revenir immédiatement en combat (il s'agit du passif de son sang de calamité). S'il advenait que le joueur doive mourir normalement, il est incapacité à la place et compte comme mort.

La première fois qu'il est incapacité, il doit être soigné de la moitié de ses points de vie pour pouvoir revenir au combat. Il perd tous les effets négatifs qu'il avait sur lui (saignements, paralysies, etc.) mais bénéficie de l'effet Grièvement blessé. La deuxième fois qu'il est incapacité, il doit être soigné de la totalité de ses points de vie pour reprendre connaissance, il ne perd pas les effets négatifs qu'il possédait et gagne l'altération À l'article de la mort.

Comme son nom l'indique, cette altération précède une neutralisation totale, et en effet, la prochaine fois que le personnage devrait se retrouver à zéro point de vie, il ne peut être ramené en combat (sauf par un effet qui contredirait explicitement cette règle). À la place, il est laissé pour mort par la créature, qui ne le dévorera que si elle en a véritablement le temps (si aucune autre menace n'est présente à proximité).

Le sort du joueur est désormais dans les mains de ses coéquipiers qui pourront décider de rapatrier

son cadavre moribond, ou de celles destin si ses coéquipiers ont pris la poudre d'escampette. Il est à noter qu'il peut parfois arriver à un personnage de reprendre connaissance, partiellement digéré et recraché sur un bas-côté par une créature ayant perdu son appétit. Cependant, cette destinée est entièrement dans les mains du Maître de Jeu qui peut décider de "sauver" un personnage en le mutilant grièvement (temporairement ou non, car certaines blessures de superprédateurs ne guérissent jamais) et le laissant comme objectif à récupérer par ses anciens (ou nouveaux) camarades.

7.10 Fatigue

La fatigue représente à la fois une ressource, qui peut être utilisée pour activer certaines techniques, renforcer une attaque ou parade, ou lors d'actions à très haut niveau d'adrénaline (se jeter à terre par exemple). Elle représente aussi à quel point le personnage ou la créature est proche de l'épuisement total.

7.10.1 Utilisation de la fatigue

Utiliser la fatigue permet à un chasseur un rapide gain de puissance en échange d'une ressource unique qu'il pourra difficilement regagner lors du combat. Certaines techniques possèdent un coût en fatigue associé représentant une demande importante sur le métabolisme du chasseur.

7.10.2 Actions prolongées

Un certains nombres d'actions, en combat comme hors combat imputent un lourd coût sur le physique de leurs acteurs. Ainsi, si effectuer un sprint n'aura aucun coût en fatigue associé, une longue course drainera l'endurance du chasseur la pratiquant.

La règle la plus simple à appliquer est d'associer un coût en fatigue aux actions et demander un jet dans la compétence associée, un échec entraînant une prise de fatigue et une réussite une augmentation de la difficulté du prochain jet.

> **Aide au MJ**
>
> N'importe quelle variante de cette règle peut être utilisée, l'essentiel est de montrer que de lourdes actions ne peuvent êtres continuées indéfiniment, et que les entamer avant un combat impliquere le risque de diminuer ses options pour celui-ci.

7.10.3 Impact et récupération

Lorsque vous avez perdu la moitié de votre réserve de fatigue, vous ne pouvez plus utiliser la fatigue pour renforcer vos actions (vous pouvez toujours l'utiliser pour les techniques explicitant leur dépense).

Lorsque que vous avez utilisé les trois quarts de vos points de fatigue, vous ne pouvez plus utiliser volontairement vos points de fatigue.

Lorsque vous atteignez zéro point de fatigue, vous devez effectuer un test ★ de résistance (fatigue), augmenté de +★ à chaque tour. Échouer ce test entraîne l'altération d'état Assommé.

7.11 Danger et prédation

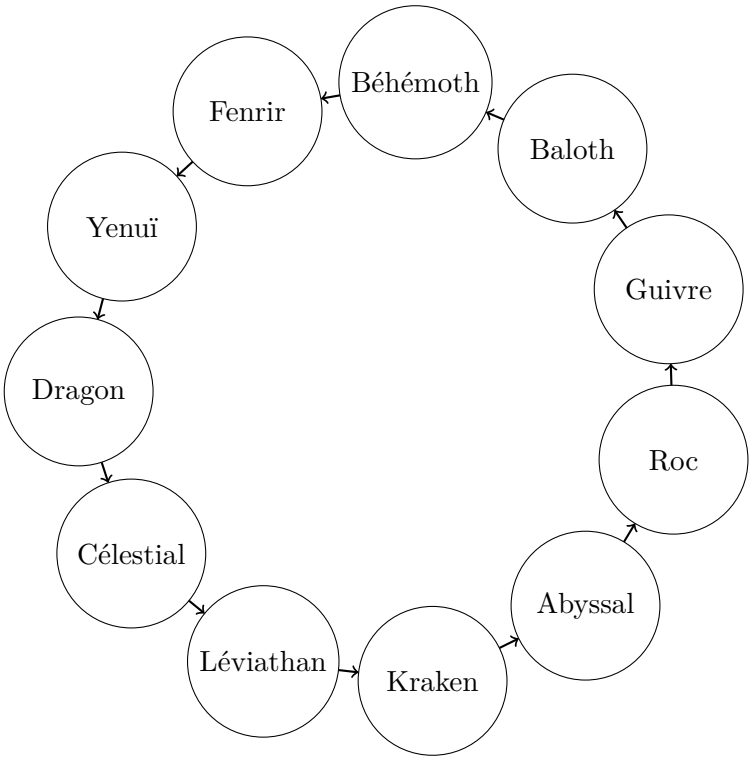
7.11.1 Peur et sang des calamités

Le concept de peur est très difficile à décrire chez des créatures telles que les enfants des calamités (et des ex-humains partageant leur sang). Pour la plupart des espèces, la peur se manifeste sous la forme d'un instinct de survie poussant la créature à fuir le danger jusqu'à être acculé ou mortellement blessé et, une fois poussée dans ses derniers retranchements, combattre avec acharnement. Cependant, nombreux sont les contre-exemples de créatures n'ayant connu que trop peu de prédateurs pour adopter un tel comportement, certains alpha ou les membres de certaines sous-espèces. De ce fait, il est toujours risqué de baser une stratégie sur le type de réponse au danger que possédera une créature.

Ces traits de caractère se retrouvent d'ailleurs auprès des chasseurs qui partagent leur sang.

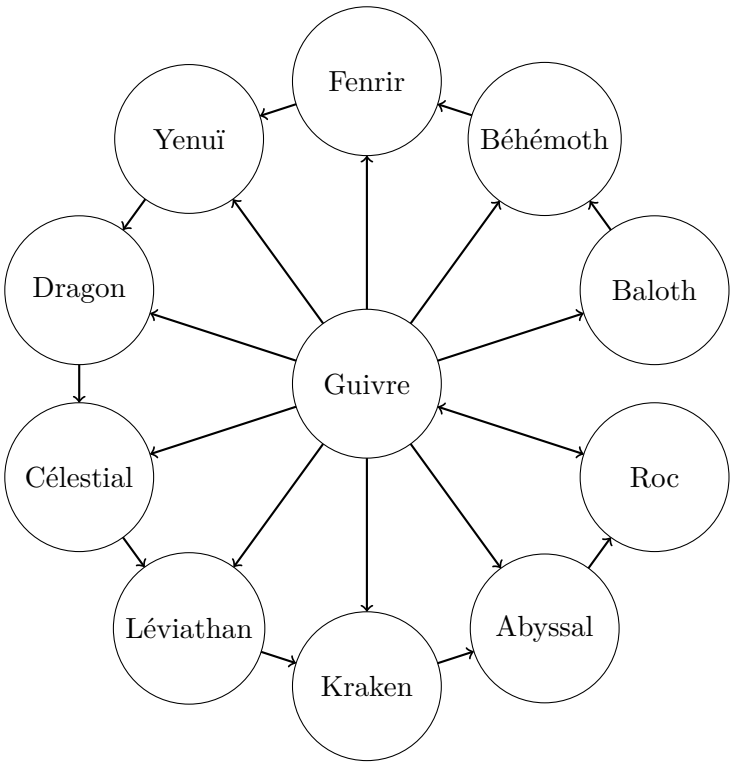
7.11.2 Calamités et cycle de prédations

Le cycle de prédation est un sujet très débattu au sein de la communauté des experts, selon la plupart des érudits, celui-ci peut être résumé de la façon suivante :



Cependant, il convient de lui associer un bémol important : selon les éléments, le stade d'évolution, le terrain, l'âge et l'expérience de la créature, le cycle de prédation peut être extrêmement différent, de plus de nombreuses sous-espèces n'obéissent tout simplement pas à cette règle.

Enfin, il faut aborder la guivre dans la pièce, certaines espèces sont tout simplement inclassables, par leur nature, leur agressivité et tout simplement leur bêtise, les encourageant à attaquer leurs prédateurs directs



De ce fait, la plupart des experts, bien que soucieux de donner des informations complètes sur la nature de proies et prédateurs de chaque espèce, choisissent en général de donner uniquement des cas concrets et observés ; et de laisser les vérités générales aux académiciens cloîtrés derrière leurs remparts et forteresses.

7.11.3 Peur

La peur et la terreur sont des sentiments communs pour l'espèce humaine et c'est à travers ces derniers que celle-ci a appris à survivre, fuyant des adversaires trop dangereux pour eux et refusant de s'aventurer sur un territoire inconnu. Nombreuses coutumes et avancement technologique découlent de cette même terreur, et il est souvent dit que cet instinct de préservation est presque un trait génétique inhérent à l'humanité. Les chasseurs cependant sont différemment affectés par le danger, menacés ou acculés, ceux-ci tendent à réagir de manière agressive et imprévisible.

Bien que laissé libre à l'interprétation du Maître de Jeu , les points suivants donnent une base utile à la description de la peur lors une chasse :

Pour un humain :

- **Le premier échec** lié à un événement traumatisant ou situation traumatisante laissera un mauvais pressentiment, instinctivement cette personne sentira le danger et pourra commencer à chercher une voie de sortie ou de fuite.
- **Le second échec** laissera la personne l'ayant échoué en proie à un début de panique. Cette dernière doit désormais réussir un test de volonté (+★) toutes les actions visant à se rapprocher du danger.
- **Le troisième échec** laissera la personne l'ayant échoué terrorisé, forçant un test de volonté +★ pour toute action et un test de volonté +★★ pour toute action le rapprochant du danger.

Pour un chasseur :

- **Le premier échec** lié à un événement traumatisant laissera un mauvais pressentiment, rendant le chasseur nerveux ou impatient.
- **Le second échec** rend le chasseur profondément mal à l'aise, l'entraînement a plus d'agressivité ou au contraire beaucoup plus de prudence. Ce changement d'attitude sera marqué par un type d'action sur lequel le chasseur se rabat inconsciemment, qu'il s'agisse d'attaquer

sans réfléchir, de sans cesse se replacer, de chercher à désengager le combat, etc.

— **Le troisième échec** se marque par un désir incontrôlable de fuir le combat ou détruire la menace, toute action visant à une approche plus rationnelle du combat est désormais augmentée de +★.

8. Feuille de Personnage

8.1 Caractéristiques

Force : Représente la force du personnage, sert de réserve de combat pour le maniement des armes lourdes et types de combat non acrobatiques.

Agilité : Représente la propension aux acrobaties, replacements et mouvements du personnage. Sert de réserve de combat pour le maniement des armes légères et tous types de combats agiles et acrobatiques.

Perception : Représente l'acuité des sens physiques du personnage, sert de réserve de combat pour le maniement des armes a distance.

Intelligence : Représente la capacité du personnage a l'intellect, logique, déduction et tactique. Sert à la plupart des tests de connaissance et artisanat.

Volonté : Représente le mental et la disposition à endurer les afflictions. Pour un humain, elle représente aussi son aptitude à résister aux affres de la terreur.

Psy : Représente l'aptitude du personnage au domaine magique. Sert de réserve de combat pour l'utilisation de magies et pouvoirs des calamités.

Chance : Représente le lien du personnage à la trame du destin, cette caractéristique est rarement utilisée par les chasseurs et sert uniquement lors de tests dépendant de facteurs totalement hors du contrôle du personnage.

Charisme : Représente l'éloquence et le bagou naturel du personnage. Bien que rarement utilisée par des chasseurs, cette caractéristique permet d'influer subtilement et pacifiquement les opinions de tierces personnes envers le personnage.

8.1.1 Coûts des caractéristiques

De un à cinq les caractéristiques coûtent un point, une fois dépassé cinq, les caractéristiques coûtent alors deux points pour augmenter d'un niveau. Ce coût doublera ainsi tous les cinq niveaux (au niveau dix, les caractéristiques coûtent quatre pour un, au niveau 15 huit pour un, etc..)

8.1.2 Limites de caractéristiques

Les caractéristiques sont limitées à un niveau maximum de six lors de la création, à l'exception de trois caractéristiques dépendant de l'origine choisie. Ces restrictions restent actives une grande partie de l'évolution du personnage, cependant certaines compétences ou traits d'évolution peuvent faire dépasser cette limite à un personnage.
À moins qu'il ne soit précisé le contraire sur une origine, toutes les limites de caractéristiques sont augmentées d'un point tous les deux niveaux d'évolution de la marque. Soit sept pour toutes les caractéristiques, plus deux à huit et une à six au niveau deux. Huit pour toutes les caractéristiques plus deux à neuf et une à sept au niveau quatre et ainsi de suite.
De plus, suite à certains événements marquants, certaines grandes chasses ou tout simplement le bon vouloir du Maître de Jeu , ces restrictions pourront être augmentées (ou diminuées). Il faut néanmoins garder à l'esprit que les caractéristiques de l'homme sont comprises de un à cinq (et en moyenne entre un et deux), et celles du surhomme de six à dix. Ainsi, dépasser dix est du domaine des fils des calamités, et les personnages ne devraient atteindre ce niveau qu'après de longues années de traque et d'évolution.

8.1.3 Coût des compétences

D'un fonctionnement similaire aux caractéristiques, toutes les compétences de base coûtent un point du niveau un à cinq. En revanche, une fois dépassé cinq, le prix des points de compétences augmente

d'un par niveau. C'est-à-dire deux points pour évoluer de cinq à six, trois points de six à sept, quatre de sept à huit et ainsi de suite.
Il n'est pas possible de monter une compétence au-delà de 5 sans une très grande quantité d'entraînement, et/ou la tutelle d'un maître. Le seuil maximum d'une compétence est de 10.

8.1.4 Effet des gains temporaires

Si une caractéristique venait à être modifiée temporairement (par le biais d'une potion, d'une capacité, d'une altération, etc.), cette caractéristique donnera des dés de combat et une valeur pour les tests de compétence égale à cette nouvelle valeur durant toute la durée de la modification
Cependant, l'ensemble des champs secondaires dérivés de cette valeur ne seront pas recalculés et ne seront pas affectés par cette modification. (Votre torque et en modificateur de force ne sont pas affectés si votre force est augmentée ou diminuée temporairement).

8.2 Signification des divers champs

8.2.1 Torque

Le Torque est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique, il représente à la fois la capacité à porter, lancer ou manier des objets lourds, tout comme estimer quelle armure sera ou non trop pesante pour un personnage, déterminer s'il est capable de déraciner un arbre ou arrêter la charge d'un Baloth (la réponse à cette dernière question étant probablement non).

Poids porté

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

Poids soulevé

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

Armes maniées

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

Armes et armure

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

Le torque nécessaire pour les armures est comparé au torque du personnage. Si le personnage ne possède pas un torque suffisant, il subit un malus de un à tous les tests liés à l'agilité et tous les seuils par niveau de sous-torque (cf. la définition de **sur-torque** et **sous-torque** plus bas).
S'il est supérieur, en revanche, il ignore un point de malus par niveau de sur-torque. Ce niveau nécessaire est indépendant de celui pour le maniement des armes et ne correspond pas non plus à la limite de poids porté (en général bien supérieur au poids d'une armure, arme et équipements).

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

Différence de torque

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

Prouesse de force

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

Impact et concussif

Toutes attaques et impacts à haut niveau de vélocité ou de torque infligent l'altération concussif, le nombre de ⋆ est déterminé par la puissance de l'impact, la valeur est en général précisée sur l'attaque ou l'action.

Sur-torque et sous-torque

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

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

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

8.2.2 Vitesse

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

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

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

8.2.3 Actions

Les personnages bénéficient d'un total de quatre actions, parmi celles-ci, ils peuvent choisir d'effectuer jusqu'à deux actions d'attaque, deux actions de déplacement et deux actions défensives (parade ou esquive). Si un personnage est à court d'actions, il ne peut plus agir ou réagir, il peut cependant se **jeter à terre**, s'il en décide ainsi.

8.3 Liste des compétences

Les compétences notées (ϟ) sont spéciales et ne peuvent être acquises par le biais d'un achat de compétence normal.

> **Example**
>
> Il est impossible d'augmenter son nombre d'actions ou sa résistance magique à sa propre discrétion, simplement en passant un niveau.

Les compétences notées (×) sont expertes et coûtent deux fois plus cher que des compétences normales à l'achat.

> **Example**
> Une compétence normale coûtant 1 point d'expérience, une compétence suivie d'un (×) en coûte donc 2.

Les compétences suivies d'un ⊕ (+) augmentent le seuil des jets effectués pour chaque point dans la compétence.

> **Example**
> Une maîtrise de la lance a 3 vous permet d'augmenter votre seuil pour toucher une créature d'autant de points. Un seuil de, disons, 4, deviendrait donc 7 ; vous permettant de toucher beaucoup plus facilement.

Les compétences suivies d'un ○ diminuent le degré de difficulté des jets d'un degré et s'ajoutent à la compétence.

> **Example**
> Pour ces spécialités, le fait d'avoir investi un point diminue automatiquement le degré de difficulté du test, et leur valeur s'ajoute ensuite à votre compétence. Par exemple, un jet de survie (Mers) au d20 alors que vous avez 3 en survie et 2 en spécialité mers ; sera fait au d12 avec pour seuil le total des deux : 5.

Toutes les compétences sous forme de liste (—) sont des spécialités et coûtent ainsi deux fois plus cher à l'achat.

8.4 Liste des éléments présents sur la feuille de personnage

8.4.1 Caractéristiques

Caractéristiques principales

Force, agilité, perception, intelligence
Charisme, chance, volonté, psy

Caractéristiques secondaires

Torque
Vitesse / Vitesse aérienne / Saut hauteur / Saut longueur
Actions
Jauge
Sang

8.4.2 Compétences

Résistances

Résistance Poisons (×)$^{\oplus}$
Résistance Physique (≀)
- — Perçant (Choc) (≀)
- — Tranchant (Saignement) (≀)
- — Contondant (Étourdissement) (≀)

Résistance Céleste (≀)
- — Terre (≀)
- — Feu (≀)
- — Magma (≀)
- — Bois (≀)

Résistance Abyssale (≀)
- — Eau (≀)
- — Air (≀)
- — Glace (≀)
- — Foudre (≀)

Martial

Armes d'hast
- — Lance$^{\oplus}$

— Bâton$^{\oplus}$

Armes tranchantes
- — Épées$^{\oplus}$
- — Dagues$^{\oplus}$
- — Hache$^{\oplus}$
- — Griffes$^{\oplus}$

Armes contondantes
- — Marteau$^{\oplus}$
- — Armes improvisées$^{\oplus}$

Armes colossales
- — Rhödarak (marteau titanesque)$^{\oplus}$
- — Haroth (épée titanesque)$^{\oplus}$
- — Kahml (hache titanesque)$^{\oplus}$
- — Paysagiste (armes improvisées)$^{\oplus}$

Armes à distance
- — Arc$^{\oplus}$
- — Arbalète$^{\oplus}$
- — Canon$^{\oplus}$

Lancer
- — Armes légères$^{\oplus}$
- — Javelines$^{\oplus}$
- — Armes improvisées$^{\oplus}$

Parade (×)$^{\oplus}$
Esquive (×)$^{\oplus}$
Encaissement N fois par tour (≀)$^{\oplus}$
Initiative (×)$^{\oplus}$

Généraliste

Sens commun [1]
Négociation
Traque
Survie
- — Foret$^{\bigcirc}$
- — Montagnes$^{\bigcirc}$
- — Mers$^{\bigcirc}$
- — Désert$^{\bigcirc}$
- — Neige$^{\bigcirc}$
- — Marais$^{\bigcirc}$
- — Volcans$^{\bigcirc}$
- — Cavernes$^{\bigcirc}$

Dépeçage
- — Cuisine$^{\bigcirc}$
- — Essence$^{\bigcirc}$
- — Alchimie$^{\bigcirc}$
- — Armurerie$^{\bigcirc}$
- — Organes volatils$^{\bigcirc}$

Médecine
- — Premiers secours$^{\bigcirc}$
- — Chirurgie enjouée$^{\bigcirc}$

Athlétisme

Vigilance
Escalade
Discrétion
Camouflage
Natation
Rodéo
Saisie
Chevauchée
Course
Dressage
Endurance
Acrobatie

Artisanat

Alchimie
- — Poisons$^{\bigcirc}$
- — Remèdes$^{\bigcirc}$
- — Toxines$^{\bigcirc}$

Cuisine
- — Modération (Diminution des toxines)
- — Assaisonnement (Catalysation des effets)
- — Préparation des ingrédients

Pièges
- — Préparation$^{\bigcirc}$
- — Pose$^{\bigcirc}$
- — Activation$^{\bigcirc}$

Forge
- — Armures$^{\bigcirc}$
- — Armes$^{\bigcirc}$
- — Gadgets$^{\bigcirc}$

Brasserie
- — Accompagnement$^{\bigcirc}$
- — Tonique$^{\bigcirc}$
- — Agrément$^{\bigcirc}$

Récolte
- — Minéraux légendaires$^{\bigcirc}$
- — Plantes légendaires$^{\bigcirc}$

Connaissances

Fils des Calamités
- — Béhémoth$^{\bigcirc}$
- — Baloth$^{\bigcirc}$
- — Etc.

Géographie
- — Horst $^{\bigcirc}$
- — Tréorst$^{\bigcirc}$
- — Etc.

Flore
- — Plantes médicinales$^{\bigcirc}$
- — Plantes toxiques$^{\bigcirc}$

1. Le sens commun est noté Éducation civique pour les personnages humains et correspond à un sens commun à une valeur de 5.

— Plantes légendaires○
Minéraux
— Minéraux magiques○
— Minéraux légendaire○

8.4.3 Calcul des statistiques

Chasseur

— Un chasseur partageant le sang des calamités à un Torque égal à cinq fois sa force et quatre actions par tour.
— Les chasseurs bénéficient aussi d'une résistance physique (+) si leur force est supérieure à six, Abyssale (+) si leur volonté est supérieure à six et Céleste (+) si leur Psyché est supérieur à 6.
— Leur point de vie sont égaux à leur Force plus la valeur la plus élevée entre agilité et volonté sur toutes leurs membres, cette valeur plus deux sur le torse et cette valeur moins deux sur la tête.
— Leur total de points de fatigue est égal à leur force, plus volonté plus deux.
— Leur satiété est égale à cinq, plus un si leur force est supérieure ou égale à cinq ; plus un si leur volonté est supérieure ou égale à cinq.
— Leur modificateur de force (ajouté à chaque attaque physique) est égal à un, plus un pour tous les trois niveaux de force.
— Leur modificateur de psyché (ajouté à chaque attaque magique) est égal à zéro, plus un tous les trois niveaux de psyché.

Aide au MJ

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

— Leur torque est égale à quatre fois leur force, et ils bénéficient seulement de trois actions totales par tour.
— Leurs points de vie sont égaux à leur force sur toutes leurs localisations, force plus un sur le torse et force moins un sur la tête.
— Leurs points de fatigue sont égaux à leur force plus deux.
— Leur satiété est égale à cinq ; plus un si leur force est supérieure ou égale à cinq.
— Leur modificateur de force (ajouté à toutes les attaques physiques) est égal à zéro, plus un tous les quatre points de force.

9. Création

9.1 Création de personnage

9.1.1 Choix de l'origine

La première étape consiste à choisir la marque du personnage parmi les origines décrites dans le chapitre Les calamités page 11, bien que n'influençant en aucun cas ses futurs choix de classes, le choix de la marque a un impact profond sur le personnage.

9.1.2 Répartition des points

Première chasse	**Chasseur débutant**	**Chasseur confirmé**
Points de caractéristiques	Points de caractéristiques	Points de caractéristiques
— 18	— 24	— 28
Points de compétences	Points de compétences	Points de compétences
— 6 Générales	— 8 Générales	— 10 Générales
— 6 Athlétisme	— 10 Athlétisme	— 14 Athlétisme
— 7 Martial	— 12 Martial	— 16 Martial
— 4 Artisanat	— 4 Artisanat	— 8 Artisanat
— 4 Connaissances	— 8 Connaissances	— 6 Connaissances
— 5 Libres	— 7 Libres	— 10 Libres
Points de sang	Points de sang	Points de sang
— 10-15	— 15-25	— 30-40

Les points libres ne peuvent être dépensés en martial, et lors de la répartition des points, il ne peut être autorisé de créer un personnage sans les compétences de discrétion, camouflage et traque.

9.1.3 Limites

Lors de la création, toutes les compétences sont limitées à un niveau maximum égal à 5 et les toutes les spécialités à un niveau égal à 3. Tous les deux stades d'évolution de la marque, cette limite est augmentée d'un point.

Chance et charisme

Bien que rarement utilisés par les chasseurs, ces deux caractéristiques sont en général autour de deux pour tous les chasseurs et les points donnés a la création représentent ce fait. Souhaiter diminuer ces caractéristiques nécessite l'accord du Maître de Jeu . Une autre méthode consiste à donner ces caractéristiques à deux et offrir lors de l'évolution des chasseurs et leur éventuelle sociabilisation des points de caractéristiques.

9.1.4 Choix des techniques

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

9.1.5 Choix des armes et des consommables

L'arme de l'école choisie et une armure possible à équiper sont en général fournies lors de la création de personnage. Selon l'expérience et l'ancienneté de ces derniers, leurs armes et armures pourront posséder jusqu'à 10★ de modifications chacune ; et un certain nombre de consommables sauront aussi fournis à hauteur de 6★ à 15★ de rareté.

Ce choix reste entièrement dépendant du scénario et du Maître de Jeu , qui peut souhaiter faire commencer la partie après une cuisante défaite ayant détruit tout le matériel des joueurs ou la veille

d'une grande bataille où tous les équipements seraient fournis pour la mission (bien que cela soit excessivement rarement le cas).

9.2 Création de calamité

Voici les lignes directrices si vous désirez créer vos propres origines pour les joueurs et les créatures :

Caractéristiques maximum à la création : A (7), B (7), C(5)

Premier stade :

Passif : *Nom* : Donne un type d'immortalité, important pour les mécaniques de jeu.
Actif / Passif : *Nom / ou laissé vide* : Donne en général un gimmick cœur au fils de la calamité.

Second stade :

Passif : +1 Stat. Principale, +1-5 Stat. Calculée, +1 Ressource, Résistance (Élément physique / magique) (+), +1 Jauge

Troisième stade :

Passif : +2 Jauge, +1-5 Ressource, +1-5 Stat Calculée
Actif si possible : *Nom* : Autre gimmick de classe ou renforcement d'un gimmick existant.

Quatrième stade :

Passif : Nouvelles limites de caractéristiques.
Actif si possible : *Nom* : Changement de l'actif principal si possible.

Cinquième stade :

Actif : *Nom* : Dernier gimmick de classe, finit de définir les enfants des calamités.
Passif : +2 Jauge, +2-10 Ressource, +1 Résistance (Physique), +1 Résistance (Magique), +1 Action

Sixième stade :

Passif : +3 Stat principales (répartis), +1 Jauge, +1 Résistance, Accès à un élément magique, +1 Action
Actif : *Nom* : Renforcement ou refonte d'un actif existant
Passif : *Franchir une cime* : Conditions du passage au septième stade.

Septième stade :

Passif : Nouvelles limites de caractéristiques
Passif : +1 à deux types d'actions, +1-3 réussites max d'un ou deux types d'armes
Actif : *Nom : Condition, Coût* : Dépassement des limites, permet de briser certaines des limitations du monde réel
Passif : Vision d'une nouvelle ascension : Conditions pour un nouvel éveil sont révélées.

9.3 Créer une classe

Description de la classe, points forts et faibles.
Description des éventuelles restrictions.

Tiers 1

- Deux passifs
- Deux actifs
- Un CC/Mouvement/Spécial
- Deux des pouvoirs au moins ont une amélioration

Tiers 2

- Une réaction
- Une amélioration d'un pouvoir d'un tiers inférieur
- Une attaque tueuse de créature

— Une technique libre (CC/Mouvement/Spécial/Amélioration)

Tiers 3

— Un Passif
— Un actif
— Un CC
— Une brise armure

Tiers 4

— Une amélioration
— Un actif
— Un CC
— Une réaction
— Mécanique de job
— Un mouvement

Tiers 5

— Deux améliorations
— Un combo
— Une réaction
— Mécanique de job
— Une action

Tiers 6

— Une attaque tueuse de Boss
— Deux améliorations
— Un mouvement
— Un passif

Tiers 7

— Un brise-armure
— Un combo
— Une réaction
— Une amélioration de tueuse de Boss
— Une ultime technique

Variable

— Tiers 1 - 4 : Gain d'une attaque et d'une action
— Tiers 5 - 7 : Gain d'une autre action, d'un mouvement, d'une parade et d'une esquive

9.4 Créer un monstre

Créer un enfant de Dräan nécessite tout d'abord d'avoir une idée concrète du monstre dans son état naturel. Rapides, puissants, volants, vicieux, brutaux, etc. tous les monstres ont des thèmes et une façon unique de se battre.

Répondre aux interrogations suivantes aidera à cristalliser l'essence du monstre, bien qu'avoir toutes les

— réponses ne soit pas indispensable.
— Comment la créature chasse-t-elle ? Quel type de gibier ?
— Comment se défend-elle de ses prédateurs naturels ?
— Quand opte-t-elle pour la fuite ? A-t-elle des méthodes de camouflage ?
— Comment la créature réagit-t-elle à la présence humaine ?
— Quelles sont les armes naturelles de la créature ? Est-elle capable d'utiliser des objets pour se défendre ?
— La créature a-t-elle des faiblesses distinctives ? Boîte-t-elle ? À-t-elle un strabisme apparent ?

— Quel est le degré d'intelligence de la créature ? Est-elle capable de cibler un adversaire en particulier ? Est-elle capable d'identifier une menace ? Un piège ?
— La créature cherchera-t-elle à se venger des joueurs ? Cherchera-t-elle à détruire leurs armes ? Leur campement ?

9.4.1 Caractéristiques et compétences

La créature possède, au même titre que les joueurs, accès à toutes les caractéristiques, pour des raisons de simplicité, il peut être intéressant de spécifier uniquement les caractéristiques utilisées par la créature.

Les caractéristiques les plus importantes sont :

— Force (Puissance des attaques, torque, etc.)
— Agilité (Vitesse, puissance des attaques des monstres agiles)
— Volonté (Résistances aux altérations)
— Perception (Détection des proies camouflées)
— Psyché (Puissance des attaques élémentaires)

Les caractéristiques de la créature peuvent aisément dépasser 10 et peuvent atteindre 20 points pour les plus grandes d'entre elles (il n'existe en réalité pas de limite aux caractéristiques des créatures, les calamités pouvant aisément atteindre 100 dans certaines caractéristiques. Cependant, il existe une limite aux dégâts que peuvent encaisser les joueurs, et les faire affronter un adversaire complètement hors de leur portée n'est pas forcément intéressant).

Il convient ensuite de déterminer le niveau dans les compétences de la créature, une fois encore seule un nombre limité de compétences sont utiles à spécifier :

Example

— Maniement des armes naturelles 6
  — Arme naturelle 4
— Résistance physique 2
  — Perçant (Choc) 1
  — Tranchant (Saignement) 3
  — Contondant (Étourdissement) 1
— Résistance Poisons 1
— Résistance Abyssale 2
— Dissimulation 4
— Traque 7
— Connaissances (Chasseurs) 3

Mécaniques et thème

Une mécanique est essentiellement un enchaînement d'action, plus ou moins prévisible, dictant le déroulement du combat.

Example

"Après deux attaques, la créature se retourne et fouette l'air autour d'elle avec sa queue" ou encore "La créature fera apparaître des piliers de glace tout autours de l'arène et sautera de pilier en pilier", "Tant que la créature n'est pas blessée, elle cherchera toujours à fuir", etc.

Définir ces mécaniques donne à la fois aux joueurs la possibilité d'apprendre la ou les méthodes de combat de la créature, mais leur donne la possibilité de choisir une stratégie pour s'y adapter. Il est important de ne jamais révéler l'exact fonctionnement des mécaniques de la créature, de sorte à pousser les joueurs à apprendre eux-même comment affronter cette dernière.

Au cours du combat, ces mécaniques pourront se complexifier, en ajoutant de nouveaux effets.

Example

Maintenant que la créature est enragée, la créature frappe l'air avec sa queue deux fois" ou bien "Après avoir été blessée, les piliers de glace émettent une aura de glaciale et appliquent des marques de froid sur les joueurs.

Aide au MJ

Il n'est pas conseillé de rendre les mécaniques complexes trop rapidement de sorte à éviter de tomber dans une situation où les joueurs préféreront tout simplement les ignorer, ne parvenant pas à les comprendre. Avoir le choix entre tuer tous ses joueurs ou rendre le combat trivial n'est pas une décision réjouissante en tant que Maître de Jeu .

Attaques

Il convient ensuite de déterminer l'attribut d'attaque des créatures, voici une base sur laquelle itérer :

- **Griffes** : Dégâts 6/+2 (RMax : 4), *Brise Armure 2*
- **Crocs** : Dégâts 5/+2 (RMax : 3), *Brise Armure 2, Anti-matériel 2*
- **Queue** : Dégâts 4/+1 (RMax : 3), *Brise Armure 1, Zone (X m)*
- **Attaque élémentaire** : Dégâts Psy/+1d10 (RMax : 3), *Brise armure 2, Zone (X m)*

Cette base est évidemment à prendre avec une pincée de gros sel, elle décrit seulement les dégâts moyens du prédateur moyen de taille moyenne dans son environnement moyen.

Attaques mineures, piétinement et bousculades

De nombreuses "attaques" de la créature ne sont en réalité que de mineures bousculades, et bien que ces dernières puissent assurément tuer un humain moyen, elles peuvent aisément être encaissées par un chasseur. Ces attaques peuvent être impressionnantes sans vraiment présenter de risque tout comme passer inaperçues au sein de son déplacements et actions. Leur simple présence, faisant office de « feintes » rajoute un degré de complexité au combat, en faisant sans cesse s'interroger les joueurs et personnages « cette attaque vaut-elle la peine d'être parée ? ». Et seule une bonne connaissance de la créature (à la fois par des compétences, mais aussi par un affrontement passé) permettra de répondre à cette question.

Un exemple des valeurs de dégâts pour ces attaques, la notation RX signifie que X réussites sont nécessaires pour totalement parer ou esquiver l'attaque :

- **Piétinement** (la créature se déplace et bouscule les joueurs par sa masse) : Dégâts 1d6+2, *Brise Armure 1*, R3
- **Bousculade/Ruée** (la créature donne un coup en réaction à un déplacement ou une attaque) : Dégâts 1d6+3, *Brise armure 0*, R1
- **Fauchage** (Grand coup de queue ou de griffe, seul la vélocité et la masse sont réellement dangereux sur cette attaque) : Dégâts 2d6, *Brise armure 1*, l'attaque touche successivement toutes les personnes dans la zone jusqu'à être totalement parée, R2
- **Ruade** (la créature se débat, suite à une lourde attaque ou simplement le fait d'être agitée par le combat), Dégâts 1d6 par réussite non parée, R3, *Brise armure 1.*

Aide au MJ

Toutes ces attaques sont données avec des valeurs de dégâts variables et des réussites fixes pour garder un très grand degré de variation. Il est possible d'y substituer une valeur de dégâts fixe pour gagner du temps. Utiliser des vraies attaques cependant (c'est-à-dire utiliser des dés pour la créature et la faire porter une attaque) est déconseillé et irait à l'encontre du concept « d'attaque incontrôlées » des créatures.

Altérations

Certaines créatures possèdent des altérations particulières. Souvent documentés, ces altérations mériteraient une préparation spécifique des joueurs.

Example

« Les morsures de la créature sont empoisonnées », « La créature émet une aura de froid extrême », « Si vous êtes blessés, vous gagnez une marque **Marque de l'explosion** dans cinq tours qui explosera, vous infligeant des dégâts (dans cinq tours) » ou plus simplement « Toutes les attaques de la créature infligent Contondant ★★★ en plus de ses autres altérations ».

10. Gains d'expérience et Progression

10.1 Absorption du sang et gain d'expérience

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

Une créature possède un certain nombre de points de sang, déterminés par les facteurs suivants :

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

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

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

La notation consacrée est la suivante :

Sang : $8 + 4 + 4(15r)$

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

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

10.1.1 Limitation

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

10.1.2 Coûts réduits

Les points de sang nouvellement obtenus appartiennent à une calamité, s'ils sont dépensés immédiatement, ils entraîneront un coût réduit dans l'achat de la prochaine technique appartenant à ladite calamité. Si la technique est de Tiers 1, le coût sera réduit de 1, si elle est de Tiers 2, le coût sera réduit de 2 et ainsi de suite.

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

10.2 Teinte des calamités

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

Example

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

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

Aide au MJ

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

10.3 Rites de passage

Hautement dépendant des régions, souvent secret et jalousement gardé, chaque passage d'un niveau d'évolution de la marque se fait à l'aide d'un rite de passage. Les détails exacts de ce rite sont toujours intrinsèquement liés à la culture locale et la relation du chasseur avec celle-ci. Chaque niveau d'évolution de cette marque impliquera de nouveaux changements profonds quand à la nature du personnage (voir Évolution de la marque page 12).

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

Bien que laissé libre a l'interprétation du Maître de Jeu , l'échelle suivante donne un guide important pour déterminer les prérequis à imposer aux joueurs :

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

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

11. Aide au MJ

11.1 De la nature des discutions lors d'une partie

De par la nature sociale d'une partie de Jeu de Rôle, il est difficile de dicter un code de conduite objectif à tenir durant le déroulement de celle-ci. Cependant, certaines directives peuvent (à la discrétion de l'ensemble des participants) apporter un plus à l'expérience de jeu.

11.1.1 De l'art des narrations des joueurs

Le sujet de la narration de leur propre actions aux joueurs est un sujet complexe qui nécessiterait un ouvrage complet pour espérer en faire le tour. Malgré tout, le cœur du problème peut être résumé en ces trois points :

- Aucun Maître de Jeu n'aime faire face à des joueurs décidant du résultat de leur actions sans jamais tirer de dés ;
- Aucun Maître de Jeu n'aime faire face à des joueurs ne décrivant aucune action et s'exprimant seulement par monosyllabes ou usant d'un discourt indirect ("J'attaque", "Je charge", "Je lui dit...") ;
- Il est extrêmement difficile pour un joueur de s'essayer à une description s'il ne sait pas comment l'action va réussir (ni si elle va réussir).

Faute d'apporter une solution (ni même une pierre à ce délicat ouvrage), Ravenous offre une catégorie d'actions qui sont principalement influencées par le Joueur et sa narration : La Sangressence.

Il est donc fortement conseillé de laisser les joueurs libre de décrire l'aspect et la façon dont leur sangressence interagit avec le monde. De plus lorsque les joueurs utilisent des pouvoirs de jauge, il est conseillé au maître de jeu d'essayer d'essayer autant que possible d'accomoder les joueurs et de leur descriptions.

Aide au MJ

Ce conseil a pour but d'encourager les joueurs à donner leur propre saveur à des moment qui sont sensés être rares et haut en couleur, cela ne veux cependant pas dire qu'utiliser un point de jauge est directement synonyme de reprendre les rennes de la narration autoriser toutes les libertés aux joueurs.

11.1.2 De la communication en partie

La communication en combat, le **Hors Role-Play** et le **Metagame** sont eux aussi des sujet sur lesquels aucun guide objectif ne pourra être donné, et c'est aux participant de décider exactement comment gérer ces derniers.

Ceci étant dit, faute d'offrir une solution globale, lors des combat il est fortement encouragé de limiter les communications hors personnage. La raison est à la fois pratique et sociale.

- Ralentir les combat en offrant des pause stratégies entre chaque action brise le rythme de la narration sans y ajouter la saveur de discutions désespérées de joueurs luttant pour leur vie ;
- Peu de gens apprécient voir jugées chacune de leurs actions par tout le reste de la table ou devoir écouter chacune de leurs suggestions.

De ce fait il est conseillé au Maître de Jeu de limiter fortement les interactions *ex-persona* au moins lors des combats. Si une discutions stratégique enflammée entre des chasseur d'opinions très divergentes peut apporter beaucoup à une partie, un meeting stratégique entre quatre joueurs en train de manger de chips, lui, n'apporte rien au tour d'un joueur.

Cependant limiter les communications *ex-persona* ne doit pas forcement vouloir dire interdire toute forme de communication, ni même toute forme de communication ex-persona. Certaines de ces interactions peuvent être nécessaire au bon déroulement d'une chasse, ces dernières pouvant se

justifier comme simplement des interjections entre chasseurs, ou bien des avertissements de leur futur stratégie.

> **Example**
>
> "Tous a couvert il m'a mis une marque qui vas exploser." ou encore "Je siffle trois fois, et tout ceux qui ont chassé avec moi savent que c'est mon signal de repli stratégique"

Il est très difficile de déterminer ce qui est acceptable ou non lors d'un tour de jeu, et c'est à la table de se fixer des règles de sorte à éviter d'en faire pâtir la narration. De plus des compromis peuvent êtres trouvés, par exemple en décidant qu'un rituel de Sangressence au début du combat permet aux chasseurs de communiquer entre eux, ou bien que les années d'expérience leur permettent de communiquer leur intention en quelques mots et signaux.

Quelque soit la solution initialement choisie, il est important de garder l'esprit ouvert et adapter cette dernière aux besoins des joueurs et Maître de Jeu, le plaisir de jeu étant primordial à la réussite d'une partie.

11.2 Mener une chasse

11.2.1 Phases de combat

Toute traque est divisée en plusieurs étapes, certaines sont évidentes et connues de tous, d'autres peuvent surprendre les joueurs, souvent cruellement.

Prise d'informations Avant de partir en quête, une équipe cherchera *habituellement* plus d'informations sur la ou les créatures qu'ils seront amenés à affronter. Cette reconnaissance préliminaire permettra à l'équipe de préparer consommables et pièges en fonction de la menace.

Traque et Reconnaissance Une fois sur le terrain vient le temps de la traque, cherchant, si ce n'est pas déjà fait, à confirmer la nature exacte de la créature, ainsi que d'autres détails. La créature est-elle sur son territoire naturel ? La créature a-t-elle été chassé par un plus gros prédateur ? La créature est-elle seule, ou en meute ? La créature est-elle bel et bien celle que le groupe est censé chasser ? La créature est-elle l'oméga de la bande ou un alpha ? Est-elle juvénile ou mature ? Est-elle mâle ou femelle ?

Répondre à toutes ces questions pourra permettre d'ajuster les derniers détails du plan, ou, plus drastiquement, imposera à l'équipe de repartir au camp changer intégralement la stratégie.

Préparation Vient ensuite le temps des préparations du combat, pièges, consommables, nourriture, renforcement d'abris, placement de couverts, placement d'appâts. Tout est bon pour faire pencher la balance en faveur de l'équipe. Cependant, toute cette préparation peut être mise à mal par une créature trop méfiante, ou bien trop agressive, qui attaquerait l'équipe avant que les préparatifs ne soient prêts.

Combat : Phase 1 Enfin commence le combat, dans toute sa grandeur et subtilité, où chercheront à s'entre-tuer les joueurs et la créature. Une fois blessée, celle-ci pourra chercher à fuir, ou redoublera d'ardeur. Entraînant un combat plus difficile, une phase de course poursuite ou une nouvelle traque.

Combat : Phase 2+ Une fois mortellement blessée, la créature, au même titre que tous les enfants de Dräan, échappera à la mort. Ce second souffle marque le début d'une nouvelle phase de combat, apportant souvent d'autres mécaniques, et pouvant grandement changer les valeurs des caractéristiques de la créature.

> **Aide au MJ**
>
> Certaines créatures régénèrent leur armure, d'autres gagnent de grandes réserves de points de vie, certaines autres fuient ou disparaissent mystérieusement. Certaines gagnent un grand influx de puissance, voient leur nombre d'attaques augmenter, etc.

Quelle que soit la nature de cette transition, la créature regagne toutes ses actions et peut immédiatement agir, perdant très fréquemment ses altérations négatives. De ce fait, blesser mortellement la créature doit toujours être un choix stratégique de l'équipe et faire phaser la créature à un moment inopportun peut transformer une superbe opportunité en une mortelle erreur.

Bien qu'il soit commun pour une créature de posséder un second souffle, certaines peuvent en posséder plusieurs, ou ce second souffle peut se recharger sous certaines conditions.

11.2.2 Variantes

Plus que des différences à l'échelle de l'individu, toutes les créatures possèdent de nombreuses variants. Dimorphisme entre mâle et femelle, alpha et oméga, juvéniles et matures sont certains des critères imposant des variations au sein de l'espèce. Le milieu, la quantité de magie et là position géographique crée parfois des variations donnant des propriétés incongrues à la créature. Occasionnellement communes et héréditaires, ces variants donnent quelquefois naissance à une sous-espèce à part entière.

11.2.3 Récompenses

Une fois vaincue, la créature peut être dépecée, son essence peut être assimilée et les récompenses partagées.

La guilde de Tréorst fournit toujours des récompenses supplémentaires pour la rapidité d'exécution. De plus, si les chasseurs choisissent de revendre un certain nombre de morceaux, la guilde sera toujours ravie de les racheter pour les mettre à disposition du reste des chasseurs.

12. Bestiaire

Glossaire

Symboles

électrocution

Perdez quatre points d'armure.(Résisté sous Psy – Base ★★★)

A

À l'article de la mort

-2 Actions. -2 Précision. Perdez la totalité de vos points de fatigue. Ne peut être résisté. Perdu avec un repos complet et le regain de toutes les réserves de base (satiété, jauge, fatigue et points de vie).

Action Neutre

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

Affamé

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

Assommé

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

Aveuglement

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

B

bout portant

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

Brisé

Tout les jets nécessitant l'usage de la localisation affectée infligent un malus de +★★ et -6 au seuil et vous font perdre deux points de fatigue. Vous perdez cette altération en régénérant la moité des points de vie de la localisation affectée(Résisté sous For – Base ★★★★★)

C

Chaos

Jusqu'à la fin de votre prochain tour diminuez tout les effets de soins de moitié, si un effet devait soigner cette localisation uniquement soignez une autre localisation au hasard à la place.(Résisté sous Vol – Base ★★★★)

Choc

-1 Action. Perdu à la fin du tour où il est appliqué. (Résiste sous Force – Base ★★)

Choc Métabolique

Lorsque vous effectuez une action nécessitant l'usage de la localisation affectée vous perdez deux points de fatigue et une action. Perdez cette altération en régénérant l'intégralité de vos points de vie et la moitié de vos points de fatigue(Résisté sous For – Base ★★★★★)

Combustion

À la fin de votre tour, vous perdez quatre points de vie. Si vous effectuez deux actions de mouvement vous pouvez effectuer un jet de résistance a l'altération avec (−★).. (Résisté sous Ag – Base ★★★)

Congruence

Jusqu'à la fin du tour prochain vous perdez la moitié de vos caractéristiques physiques et de vos bonus de dégâts physiques. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous recèperez l'intégralité de vos points de fatigue.(Résisté sous Psy – Base ★★★★★)

Au contact

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

Copie en Sangressence

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

D

Diffraction

Jusqu'à la fin du prochain tour vous perdez la moitié de vos actions et toutes vos résistances Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous recèperez l'intégralité de vos points de fatigue.(Résisté sous Vol – Base ★★★★★)

Divine Rétribution

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

E

Enchevêtrement

Jusqu'à la fin du prochain tour, perdez une action de mouvement.(Résisté sous Per – Base ★★★)

Enragé

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

F

Fatigue de Transcendance

Vos utilisations de la jauge de transcendance nécessitent la dépense de 8 points de fatigue, diminuez ce malus de deux points à chaque tour, si ce malus atteint zéro, perdez cette altération.

Fracture

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

G

Gel

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

Grièvement blessé

-1 Action, -1 Précision. Perdez la moitié de vos points de fatigue. Ne peut être résisté. Perdu avec le regain de tous les points de vie à la fin d'un combat.

H

Harmonie

Jusqu'à la fin de votre prochain tour si vous subissez des dégâts sur une autre localisation subissez autant de dégâts bruts sur la localisation affectée par harmonie. (Résisté sous Psy – Base ★★★★)

I

Impure Vérité

Lorsque vous portez une attaque contre la cible de votre colère, vous pouvez choisir de diminuer la réserve de dés de votre adversaire d'autant de dés que votre nombre de réussites. Si vous faites ainsi, toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres subissent autant de dégâts célestes sur le torse.

Incinération

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

Ionisation

Vous perdez jusqu'à (++) dans une résistance jusqu'à la fin du tour.(Résisté sous Psy – Base ★★★)

J

Jauge de Transcendance

Jauge représentant le nombre de dés ayant obtenu un résultat sous le seuil de transcendance. Il s'agit du nombre de marqueurs de transcendance non utilisés. Pour plus de détails, se référer à la section Transcendance page 151.

M

Mode dégradé

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de [] ou [[]] au symbole signalant un nouveau type des dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -1 / -2 aux dégâts totaux ou de $-$ signalant un malus de $-\frac{1}{2}$ aux dégâts pour chaque réussite.

Mutilation

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

P

Perte Naturelle d'une altération d'état

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

courte portée

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

portée extrême

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

longue portée

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

Prison Onirique

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

À proximité

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

Précision

Noté sous la forme de bonus (+) ou malus (−), a ajouter à toutes les attaques portées.

R

Résistance Transcendantale

Résistance aux altération et attaques de transcendance, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général égale au niveau de dangerosité de la créature (environ ★)×1.5 mais peut aisément varier.

réussite partielle

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

réussite totale

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

S

Saignement

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

Sangressence

Décrit n'importe quelle manifestation matérielle d'un pouvoir. Cette manifestation existe en général durant toute la durée du combat, ou, hors d'un combat, pendant quelques minutes. Voir 1.4 page 14.

Secousse

Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'à la fin du tour.(Résisté sous Per – Base ★★★)

Seuil de l'inexistence

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

Seuil de Transcendance

Seuil en-dessous duquel un dé ajoute au seuil de transcendance lors d'une attaque, initialement 1, ce seuil peut être augmenté par certaines techniques et origines. Pour plus de détails, se référer à la section Transcendance page 151.

Sonné

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

Sonné

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

Suffocation

Jusqu'à la fin du tour, lorsque vous effectuez une action vous perdez un point de fatigue. Si vous perdez deux points de fatigue, perdez cette altération.(Résisté sous Vol – Base ★★★)

T

Tranché

Vous perdez l'usage de la localisation affectée, tout les test nécessitant cette localisation uniquement échouent automatiquement. Vous perdez cette altération lorsque vous régénération l'intégralité des points de vie de la localisation affectée(Résisté sous For – Base ★★★★★)

V

Vigueur du Kraken

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

Z

zone de combat

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

Todo

Mémo

12.1 Tables aléatoires

12.1.1 Table de localisation

Table de localisations aléatoire sur humanoïdes

1. Tête
2. Torse
3. Bras gauche
4. Bras droit
5. Jambe gauche
6. Jambe droite

Table de localisations aléatoire sur créatures quadrupèdes

1. Tête
2. Torse
3. Torse
4. Patte avant gauche
5. Patte avant droite
6. Patte arrière gauche
7. Patte arrière droite
8. Queue

Table de localisations aléatoire sur créatures quadrupèdes ailées

1. Tête
2. Torse
3. Torse
4. Aile droite
5. Aile gauche
6. Patte avant gauche
7. Patte avant droite
8. Patte arrière gauche
9. Patte arrière droite
10. Queue