RAVENOUS

Livre de règles

Par Le Dandaedre

Ravenous

Copirightish© Dandaedre 2022
Version 0.3 pré-publication et test.

Auteur : Dandaedre
Graphistozaure : Noushido
Relecteur : Vicky
Éditeur — Exécutif : Vicky
Éditeur — Contenu : Wulfran
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

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 court, 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 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 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.
TODO : Le cinquième, sixième et le septième tiers d'évolution.

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 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.
TODO : Étoffer cette partie ou la supprimer.

1.5 Béhémoth

1.5.1 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.

Caractéristiques maximum à la création : F (7) Vol (7), Agi (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. Ignorez toute forme de dégâts et altérations d'état pendant autant d'actions que votre **Force** (seules comptes vos actions et les actions de vos adversaires à votre encontre). 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.

Deuxième stade

— **Passif** : +1 F, +5 Tr, +1 PV (Toutes localisations), Résistance (Contondant) +, +1 Jauge

Troisième stade

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

1.5.2 Krangarath, Ire de Roche

« TODO : Fluff »
— Odróv Rrrïg.



TODO : Description Caractéristiques maximum à la création : F (7) Vol (7), Agi (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 un 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 a un point de vie sur les localisations affectés par l'attaque.

— **Actif** : *Actif* : Charge du Béhémoth : Si vous n'êtes pas engagé au corps-à-corps, vous pouvez dépenser trois points de fatigue — Votre prochaine attaque peut s'accompagner d'un mouvement égal à votre distance de mouvement. Ajoutez un point de dégât pour chacune de vos localisations étant à un point de vie et chaque localisation ayant encore Shistederme.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +2 mouvement, +5 Tr

— **Passif** : *Shistederme* : Votre protection est désormais de 6 et l'intégrité de deux.

1.6 Dragon

1.6.1 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 ! »
— TODO : Auteur·ice.



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 affuté les rend perspicaces. Leur suprématie aérienne est également indéniable, on les décrit parfois comme flottant à la manière de feuilles dans le vent.

Caractéristiques maximum à la création : Psy (7), Agi (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.

1.6.2 Deuxième stade

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

1.6.3 Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, Ag+1, Vitesse+2

— **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.

1.6.4 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. »
— TODO : Auteur·ice.



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.

Caractéristiques maximum à la création : Psy (7), Per (7), For (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 10m devant vous, celle-ci inflige 5/+2 dégâts de feu, brise armure 1, 4 réussites maximum et précision de +2.

1.6.5 Deuxième stade

- **Passif** : Psy+1, Résistance (Feu) +1, +1 Jauge
- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Les dégâts de base deviennent 7/+2, brise armure 2 et la portée devient 15m.

1.6.6 Troisième stade

- **Passif** : +2 Jauge, PF+1, +1 Dégâts élémentaires
- **Actif** : *Souffle du Dragon* : Vous pouvez décider de faire prendre au souffle la forme d'un projectile de 2m de rayon et une portée de 20m à la place.

1.7 Guivre

1.7.1 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.

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

Premier stade

— **Passif** : *Faim Mortelle* : 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. Ce passif ne peut se déclencher pour le reste du combat.

— **Passif** : *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.

Deuxième stade

— **Passif** : F +1, Tr +3, +1 Jauge

— **Passif** : Lorsque vous consommez nourriture ou potion ratée ou partiellement ratée, vous pouvez bénéficier d'un effet perdu ou amoindri comme s'il avait été réussi.

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +5 PF, Vol+1

— **Actif** : *Y Avoir Pris Goût* : 4 PF, une action. Lorsque vous effectuez une attaque qui inflige des dégâts sur la localisation d'une créature n'ayant plus d'armure, vous pouvez choisir de dévorer cru une partie de la chair blessée. Si vous faites ainsi, infligez 1d6 dégâts perçants supplémentaires à la créature, regagnez 2d6 PV à répartir entre vos localisations et 1d6 points de fatigue. À la discrétion du maître de jeu, vous pouvez aussi gagner des résistances spécifiques ou un effet de nourriture.

1.7.2 Uwarndrwurm, Estomac Barbelé

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice. Description



Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

— **Actif** : *Ergots Barbelés* : Dépensez un point de **Satiété**, choisissez l'un — toutes vos attaques avec des armes naturelles infligent un point d'anti-matériel supplémentaire ; ou vos attaques gagnent le type de dégât **Tranchant** ◝.

— **Passif** : *Appétit Insatiable* : Lorsque vous subissez des dégâts qui devraient vous tuer, si votre jauge de **Satiété** n'est pas vide gagnez 5 mètres de mouvement lorsque vous vous déplacez vers la créature, un replacement gratuit, et réduisez votre **Satiété** de trois points a 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 la traque n'a pas été abandonnée.

Deuxième stade

— **Passif** : +1 satiété, +2 Résistances toxines, +1 PF, +1 Jauge

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +1 satiété, +2 Résistances toxines

— **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.

1.8 Léviathan

1.8.1 Ayurdarkaröog, Les Tourmentes Insondables

« Quand l'éperon du Navire a percuté son corps, le Mithril 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.

Caractéristiques maximum à la création : Int (7), Psy (7), For (5)

Premier stade

— **Passif** : *Reflux des Profondeurs* : Lorsque votre personnage devrait mourir, 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.

Deuxième stade

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

— **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.

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +1 Int, Résistance (eau) +

— **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.

1.8.2 Unguûr-Draäogn, L'Écorche-Falaise

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

— **Passif** : *Terreur Insondable* : Une fois par combat, si vous deviez subir des dégâts létaux, vous imposez un test de **Volonté** (⋆⋆) à toutes les cibles à proximité à la place. Toutes vos localisations affectées par l'attaque sont soignées à hauteur du nombre de cibles ayant échoué ce test. 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, à une distance maximum égale 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.

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 calculs de mouvement.

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

Troisième stade

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

— **Actif** : *Terreur Venue des Profondeurs* : Vous placez désormais les marqueurs **Profondeurs** à chaque fois qu'un allié inflige des dégâts, jusqu'à un maximum d'un par allié par tour. Vous pouvez désormais activer ce pouvoir jusqu'à deux fois par combat.

1.9 Kraken

1.9.1 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. »
— TODO : Auteur·ice.



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.

Caractéristiques maximum à la création : Vol (7), Agi (7), Per (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 viee 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.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +2 PF, +1 action

— **Actif** : *Terreur Abyssale* : Dépensez 10 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 (⋆⋆).

1.9.2 Glaruüuklis, Sombres Profondeurs

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

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 d'infliger un dégât de moins à celle-ci. Si vous faites ainsi, vous gagnez une marque **Emprise des Profondeurs**.
Sacrifiez cinq 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.

Deuxième stade

— **Passif** : +1 Vol, +1 Psy, Résistance (Eau) +, Résistance (Abysses) +, PF -1, Cha -1, +1 Jauge

Troisième stade

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

— **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**.

1.10 Abyssal

1.10.1 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 s'entretuaient. »
— Szafiel.



Ayakryïa est le bourreau aveugle, une calamité à l'aspect des plus dérangeant et emprunte 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 imiterait la forme des mortels et, selon certains écrits anciens, sa véritable forme serait plus terrifiante encore, capable d'engendrer la folie par sa seule existence. Ses enfants sont des êtres défiant la raison et adoptant tous des formes plus ignobles les unes que les autres, ils 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.

Caractéristiques maximum à la création : Agi (7), Vol (7), For (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 ont une chance plus élevée d'infliger des altérations physiques ⋆ .

Deuxième stade

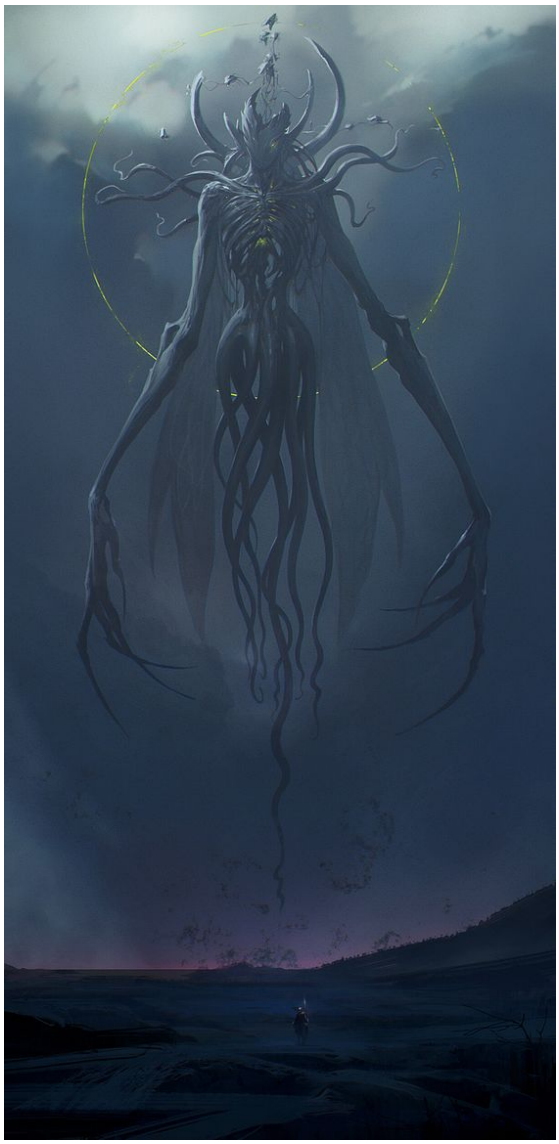
— **Passif** : +2 Jauge, +1 Agilité, +1 Tr, +2 Vitesse, -2 PF, +1 Résistance (Mentale), +1 Résistance (Horreur), Résistance (Abyssale) +

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, -1 PV (Toutes localisations), +4 Vitesse, +1 Action
— **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 (⋆⋆).

1.10.2 Yaratogoth, Cercle Brisé

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

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 de votre tour votre total d'actions de chaque type devient un. Toutes vos localisations dont les points de vie étaient inférieurs à la moitié de leur total sont mis à la moitié. Tous vos dégâts deviennent abyssaux en plus de leurs autres types.
À la fin de ce tour, vous êtes automatiquement téléporté à la position que vous occupiez au moment où Achronicité Complice s'est déclenché. Vous gagnez jusqu'à deux actions de chaque type ainsi que la moitié de vos points de vie sur chaque localisation (vous ne pouvez pas dépasser vos maximums de cette façon).

— **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.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +1 PF, Résistance (Seuil de l'inexistance) ⋆

— **Actif** : *Achronicité Complice* : Votre total d'actions devient deux actions de chaque type a la place. 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.

1.11 Baloth

1.11.1 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.

Caractéristiques maximum à la création : F (7), Vol (7), Ag (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.
— **Passif** : *Souffle du Baloth* : Vos points de fatigue sont augmentés de votre **Volonté** et se régénèrent naturellement à hauteur d'un par heure.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, PF+2, PV+2, Résistance Physique +1
— **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.

1.11.2 Baräraoh, Crête des Nuages

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

- **Passif** : *Colossale Forteresse* : À la fin de chaque tour, régénérez un point d'**Intégrité** sur tous vos équipements.
- **Passif** : *Un Coeur fait de Roche* : Une fois par combat, lorsque vous devriez subir des dégâts létaux, régénérez l'**Intégrité** de tous vos équipements et régénérez la moitié de vos points de vie sur toutes vos localisations à la place. Vous perdez l'effet de **Colossale Forteresse** jusqu'à la fin du combat.

Deuxième stade

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

Troisième stade

- **Passif** : +2 Jauge, Vos équipement comptent comme ayant un point de **Protection** en plus.
- **Passif** : *Tempête d'Obsidienne* : Sacrifiez deux point d'**Intégrité** d'une de vos pièces d'armure active, votre prochaine attaque gagne une réussite maximum supplémentaire, gagne un point de dégât pour chaque localisation d'armure ayant moins de la moitié de son **Intégrité**, et devient de type élémentaire **Foudre**.

1.12 Célestial

1.12.1 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 »
— TODO : Auteur·ice.



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.

Caractéristiques maximum à la création : Psy (7), Int (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 5 points de fatigue, si vous faites ainsi, vous infligez un poison **Céleste** (⋆⋆⋆) détruisant jusqu'à la 3 points d'armure et infligeant 4 points de dégâts chaque tour pendant trois tours. Lorsque cette altération est résistée ou se termine, 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.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : *Cauchemars Éveillés* : Lorsque vous infligez des dégâts à une cible, vous pouvez dépenser 5 points de fatigue, si vous faites ainsi, tous les seuils de tous les tests de résistance que cette cible doit effectuer sont augmentés d'un degré jusqu'à la fin du tour.

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

1.12.2 Jnéradantar, Juge Ardent

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

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 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.

Deuxième stade

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

Troisième stade

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

— **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.

1.13 Yenuï

1.13.1 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. »
— TODO : Auteur·ice.



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.

Caractéristiques maximum à la création : Psy (7), For (7), Per (5)

Premier stade

— **Passif** : *Essence du Yenuï* : À chaque combat, la première fois que vous subissez des dégâts létaux, vous restez à un point de vie à la place et gagnez (++) dans la résistance à l'élément vous ayant infligé ces dégâts létaux.

— **Passif** : *Dévorer l'essence* : Vous gagnez accès à l'élément de la dernière créature dont vous avez consommé l'essence. Vous pouvez choisir d'utiliser cette essence et transformer votre prochaine attaque en une attaque élémentaire de ce type. Si vous faites ainsi, vous perdez accès à cet élément.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : *Dévorer l'Essence (Jusqu'à l'Âme)* : Lorsque vous dévorez l'essence, vous pouvez aussi bénéficier d'un effet de nourriture ou d'alchimie comme si elle était cuisinée.

— **Passif** : +2 Jauge, Vitesse+1, Int+1

1.13.2 Anemanth, Destin Changeant

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

— **Passif** : *Destin Changeant* : Lors d'un combat, la première fois que vous devriez subir des dégâts létaux, tirez un d4. Vous perdez une de vos actions jusqu'à la fin du combat du type correspondant au résultat du dé (1 : actions d'attaque, 2 : parades, 3 : esquives et 4 : déplacement). 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.
TODO : Ajouter la partie "invu" de l'invu, et éventuellement ajouter un bonus

— **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).

Deuxième stade

— **Passif** : Chn +1, Psy +1, +1 Jauge

Troisième stade

— **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, Int+2

1.14 Röc

1.14.1 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.

Caractéristiques maximum à la création : Psy (7), Agi (7), Vol (5)

Premier stade

— **Passif** : *Essence Prismatique* : La première fois par combat que vous devriez subir des dégâts létaux, gagnez une **Marque Élémentaire** [1] de l'élément de votre choix à la place.
— **Passif** : *Vol Éternel* : Vos caractéristiques magiques (TODO : Préciser lesquelles) gagnent un bonus de +1 tant que vous ne touchez pas le sol.

Deuxième stade

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

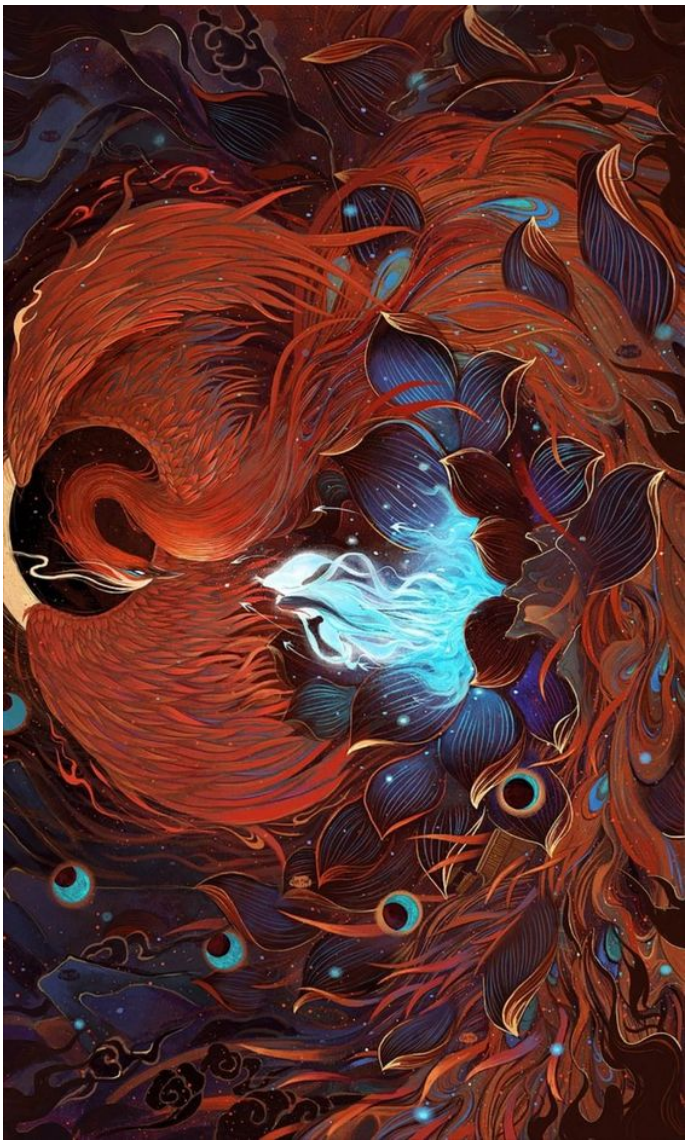
Troisième stade

— **Actif** : *Ire Transélementaire* : Perdez toutes les **Marques Élémentaires** que vous possédez, votre prochaine attaque gagne +1 réussite maximum et inflige +2 dégâts de l'élément de votre choix pour chaque marque dépensée de cette façon. TODO : Ajouter d'autres moyens d'en gagner sinon c'est vraiment weak comme pouvoir T3
— **Passif** : 2 jauge, Vitesse +2, Vitesse aérienne +4

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

1.14.2 Adetharn, Feu du Renouveau

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



description

Caractéristiques maximum à la création :

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 (TODO : version 4 : et alterations fondamentales) 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* : Lorsqu'une cible devrait subir des dégâts létaux, vous pouvez faire en sorte qu'elle bénéficie de Feu du Renouveau à votre place. Si vous faites ainsi, vous comptez comme ayant utilisé ce passif jusqu'à la fin du combat. Si vous aviez déjà bénéficié de ce passif, vous gagnez immédiatement l'altération Grièvement blessé et comptez comme ayant subi des dégâts létaux (Vous ne perdez cependant pas de point de vie). TODO : Est-ce qu'on veut que l'effet 'peut pas passez en-dessous de 1pv dans les flammes' se transfere a la cible ? aux deux ?

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : *Dualité Karmique* : Dépensez quatre points de fatigue — vous pouvez faire qu'un élément qui aurait dû régénérer une cible la blesse à la place, ou qu'un élément qui aurait dû infliger des dégâts périodiques la régénère à la place.

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

1.15 Fenrir

1.15.1 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. »
— Jorb Hendde.



Sagrariyath est la mort invisible, le prédateur le plus silencieux et le plus furtif qui soit, ses crocs et ses griffes vous frappent avant que vous ne puissiez les voir. 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 sauvagerie ne connaissent que peu d'égaux et il se 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 vicieux 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 et leur présence n'est parfois connue que trop tard. Les mortels teintés par son sang sont souvent des individus d'une célérité sans pareil et dotées d'un talent à se sortir des pires situations qui frise le surnaturel.

Caractéristiques maximum à la création : Per (7) Agi (7) For (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).

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : 2 jauge, Vitesse +2
— **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 ⋆ .

1.15.2 Rajvarngr, Rugissement Céleste

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



description

Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

- **Passif** : *Parades parfaites* :
- **Passif** :

Deuxième stade

- **Passif** : Per +1, Discrétion +2, Vitesse +2, +1 Jauge
- **Passif** :

Troisième stade

- **Passif** : 2 jauge, Vitesse +2
- **Actif** :

1.16 Djieien

1.16.1 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 : Auteur·ice.



TODO : description

Caractéristiques maximum à la création : Per (7) Agi (7) Vol (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**[2]. 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. TODO : Retirer limite de temps ?

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +1 Psy

— **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 ajouterons (⋆) 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.

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

1.16.2 Sshajadra, Toile Etherée

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



Description

Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

— **Passif** : *Repli dans la Toile* :
— **Passif** :

Deuxième stade

— **Passif** : Per +1, Discrétion +2, Vitesse +2, +1 Jauge
— **Passif** :

Troisième stade

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

1.17 Treant

1.17.1 Stuüunmaärük, Chasseur Immobile

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



TODO : description

Caractéristiques maximum à la création : For (7) Psy (7) Agi (5)

Premier stade

— **Passif** : *Sève Transcendantale* : Au début de chaque tour, régénérez jusqu'à trois points de vie dans toutes les localisations. Cette régénération ne peut pas être interrompue. Une fois par tour, si une attaque vous tue, 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 relevez normalement lorsque les PVs de toutes vos localités atteignent le quart de leur total.
— **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.

Deuxième stade

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

Troisième stade

— **Passif** : +2 Jauge, +1 For
— **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 localité 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.

1.17.2 Mongaroth, Tourment Oublié

« TODO : fluff »
— TODO : Auteur·ice.



TODO : Description

Caractéristiques maximum à la création :

Premier stade

— **Passif** :
— **Passif** :

Deuxième stade

— **Passif** : Per +1, Discrétion +2, Vitesse +2, +1 Jauge
— **Passif** :

Troisième stade

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

2. Geographie

3. Artisanat

4. Écoles de combat

4.1 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
FUREUR SANGUINAIRE	1	Actif, (Guivre)	6🩸	Sacrifiez 3 points de vie dans toutes les localités, 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 un saignement de 1 dégât sur 4 tours (chaque attaque viens ajouter un point au saignement total).
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 localité 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 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⚡	

4.1.1 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 localités, 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 un saignement de 1 dégât sur 4 tours (chaque attaque viens ajouter un point au saignement total).
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 localité 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 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⚡	

4.2 Franc-Tirreur

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⚡	

4.3 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	

4.4 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	

4.5 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.
Tueur implacable	1	Actif (Abyssal)	6🩸2⚡	Dépensez une action d'attaque et un point de fatigue, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme légère dans chaque main, répartissez vos réussites entre vos deux armes et infligez leurs dégâts sous la forme d'une attaque. (Chaque arme nécessite une réussite initiale pour infliger des dégâts).
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.
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 un saignement de 3 PV/t.

Tier 2

Technique	Niv	Type	Coût	Effet
Tueur implacable	2	Passif (Abyssal)	6🩸	Attaquer un point faible ou une faille dans l'armure d'une cible vous permet d'ignorer jusqu'à 3 points d'armure supplémentaire.
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 (Abyssal)	5 1	Vous pouvez librement changer d'armes avant et après cette attaque. Les seuils pour parer cette attaque sont augmentés de deux.
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	

4.5.1 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*.

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 localité 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 +4 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 2 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⚡	

4.6 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.
Mécanique exclusive : *Recul*.

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	

4.7 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 localité 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⚡	

4.8 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	

5. Systeme de jeu

6. Feuille de Personage

7. Creation

8. Aide au MJ

9. Bestiaire

Todo

9.1 Test Glossary

Sangressence Affamé Enragé

Euphorie Furie Dernier souffle

Empoisonné Consomption Paralysé Choc Sonné

Assommé Fracture Saignement Assommé Décapitation

Hémorragie interne Choc métabolique Grièvement blessé

À l'article de la mort Atrophie Inanition Apathie Hypostase

Honni Antipathie Profane Stupeur

Rage Inextinguible Vigueur du Kraken Divine Rétribution

Impure Vérité

9.2 Test Icons

⋆ ⋆⋆ ⋆⋆⋆ ⋆⋆⋆⋆

Memo