

COEUR DE POIGNARD

Document de référence du système 1.0

Scénariste SRD : Rob Hebert | Rédacteur technique : Shawn Banerjee | Maquette : Matt Paquette & Co. | Producteur : Madigan Hunt

Ce document, y compris le cadre de la campagne Witherwild, est considéré comme du contenu de jeu public selon la licence de jeu communautaire de Darrington Press. Veuillez lire la licence de jeu communautaire de Darrington Press avant d'utiliser ce matériel.

© 2025 Critical Role LLC. Tous droits réservés. Pour plus d'informations, veuillez consulter www.darringtonpress.com/license.

CONTENU

■ INTRODUCTION	4
Qu'est-ce que c'est	4
Les bases	4
■ DÉMARRER UNE CAMPAGNE	5
Session zéro	5
Création de décors	6
■ CRÉATION DE PERSONNAGE	8
■ MATÉRIAUX DE BASE	11
Domaines	11
Cours	12
Ascendances	31
Communautés	36
■ MÉCANIQUE DE BASE	39
Déroulement du jeu	39
Boucle de gameplay principale	39
Le projecteur	39
Ordre des tours et économie d'action	40
Faire des mouvements et agir	40
Combattre	43
Stresser	43
Attaquer	43
Cartes, portée et mouvement	44
Conditions	45
Temps d'arrêt	45
La mort	46
Règles supplémentaires	46
Montée en niveau	46
Multiclassement	47
Équipement	48
Armes	48
Fauteuil roulant de combat	57
Armure	59
Butin	61
Consommables	63
■ COURIR UNE AVENTURE	66
Introduction	66
Orientation du GM	66
Mécanique de base de GM	67
Adversaires et environnements	74
Le cadre de la campagne Witherwild	114
■ ANNEXE	120
Référence de la carte de domaine	120

INTRODUCTION

Bienvenue dans DAGGERHEART, un jeu de rôle fantastique collaboratif sur table, riche en magie incroyable et en aventure héroïque et sincère.

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Ceci est le SRD (Document de Référence Système) de Daggerheart. Il s'agit d'un référentiel des éléments mécaniques du système Daggerheart, édité et organisé pour plus de clarté, de concision et de rapidité de consultation.

Vous pouvez utiliser ce SRD de plusieurs manières :

- Pour consulter rapidement les règles de Daggerheart telles qu'elles ont été écrites pendant des années de jeu.
- Pour garantir que tout contenu homebrew que vous créez ou publiez est conforme aux règles de base de Daggerheart.
- Fournir un texte de copie mis à disposition par Darrington Press pour vos propres publications sous leur licence de jeu communautaire (www.darringtonpress.com/license).
- Pour mieux comprendre les mécanismes de Daggerheart, il n'y a pas d'informations sur la saveur et le réglage, vous pouvez donc les plier ou les casser au cours du processus de création de votre propre contenu.

Le Daggerheart SRD ne remplace pas le livre de règles de base, qui contient des informations sur le cadre, des exemples supplémentaires de divers éléments de jeu et des tonnes de bons conseils pour jouer à Daggerheart, sans parler des magnifiques illustrations et de la mise en page.

En bref, voici Daggerheart, le système, réduit à l'essentiel : une version épurée et épurée, sans la saveur, le style et les supports qui font du livre de règles de base une lecture si évocatrice et agréable. Nous espérons que ce document vous sera utile. Bonnes aventures !

LES BASES

QU'EST-CE QUE DAGGERHEART ?

Daggerheart est un jeu de rôle sur table pour un Maître de Jeu (« MJ ») et 2 à 5 joueurs. Chaque session dure environ 2 à 4 heures, et Daggerheart peut être joué en une seule partie ou en plusieurs sessions, quelle que soit la durée.

Lors d'une partie de Daggerheart, le MJ décrit les situations, narre les événements et contrôle les adversaires et obstacles rencontrés par les personnages joueurs (« PJ »). À leur tour, les joueurs interprètent les réactions de leurs PJ face au scénario présenté par le MJ. Si l'issue de l'action d'un joueur dépend du destin ou de la chance, le MJ demande un jet d'action.

Lorsqu'un joueur effectue un jet d'action, il utilise des dés de Dualité : deux dés à 12 faces de couleurs différentes (« d12 ») représentant l'Espoir et la Peur. Les dés de Dualité sont lancés, les modificateurs correspondants sont ajoutés aux résultats et le total est comparé à une difficulté définie par le MJ. Si le total atteint ou dépasse la difficulté, le joueur réussit. S'il est inférieur, il échoue.

De plus, la situation change en fonction du dé de dualité qui obtient le résultat le plus élevé, soit en donnant au joueur des jetons Espoir utiles, soit en générant des jetons Peur terrifiants pour le MJ.

LA RÈGLE D'OR

La règle la plus importante de Daggerheart est de s'appropriier le jeu. Les règles incluses dans ce SRD sont conçues pour vous permettre de profiter pleinement de l'expérience à la table, mais chacun a sa propre approche pour interpréter les règles et raconter des histoires.

Les règles ne doivent jamais entraver l'histoire que vous souhaitez raconter, les personnages que vous souhaitez incarner ou les aventures que vous souhaitez vivre. Avec l'accord de votre groupe, tout peut être adapté à votre style de jeu. Si vous préférez ignorer ou modifier une règle, n'hésitez pas à la mettre en œuvre avec l'accord de votre table.

DÉCISIONS SUR RÈGLES

En jouant à Daggerheart, le MJ et les joueurs doivent toujours privilégier les décisions aux règles. Ce SRD répond à de nombreuses questions que votre table pourrait se poser sur le jeu, mais pas à toutes. En cas de doute sur l'application d'une règle, le MJ doit prendre une décision conforme au récit.

Par exemple, Cœur de Dague possède une arme appelée grappin qui vous permet d'attirer une cible à vous. Si vous essayez de l'utiliser pour attirer un château entier, le texte de l'arme ne vous l'interdit pas, mais cela n'a aucun sens dans le récit. Le MJ pourrait alors vous demander d'extraire quelques briques ou de vous hisser vers le mur.

De même, si votre personnage fait quelque chose qui entraînerait logiquement une mort immédiate – comme plonger dans un volcan actif sans protection – vous pourriez ne pas pouvoir exécuter l'un des mouvements mortels de Cœur de Dague, qui vous permettent normalement de contrôler le destin de votre personnage dans ses derniers instants. Ce type de conséquence doit être clairement expliqué avant l'action et toujours respecter la logique du monde.

En tant que jeu axé sur la narration, Daggerheart n'est pas un endroit où les interprétations techniques et hors contexte des règles sont encouragées. Tout doit revenir à la fiction, et le MJ a l'autorité et la responsabilité de prendre des décisions sur l'application des règles afin de souligner cette fiction.

CRÉATION DE PERSONNAGE

À moins que leur table ne choisisse d'utiliser des personnages pré-générés, chaque joueur crée son propre PJ en effectuant une série de choix guidés. Certaines de ces décisions sont purement narratives, c'est-à-dire qu'elles n'apparaissent ou n'influencent le jeu que par le biais du jeu de rôle, tandis que d'autres sont des choix mécaniques qui affectent les actions que leur PJ peut accomplir et les chances de réussite qu'il a de se déplacer et d'agir.

Remarque : vous pouvez renseigner le nom, les pronoms et la description du personnage de votre personnage à tout moment du processus de création du personnage.

ÉTAPE 1

Choisissez une classe et une sous-classe.

Les classes sont des archétypes basés sur les rôles qui déterminent les caractéristiques de classe et les cartes de domaine auxquelles un PJ accède tout au long de la campagne. Ce SRD comprend neuf classes : Barde, Druide, Gardien, Rôdeur, Voleur, Séraphin, Sorcier, Guerrier et Magicien.

- Sélectionnez une classe et prenez sa fiche de personnage correspondante et des impressions du guide des personnages . Ces feuilles servent à consigner les informations de votre PC ; vous les mettez à jour et vous y référerez tout au long de la campagne.
- Chaque classe commence par une ou plusieurs classes uniques Caractéristiques décrites en bas à gauche de la fiche de personnage de chaque classe. Si votre caractéristique de classe vous invite à faire une sélection, faites-le maintenant.
- Choisissez une sous-classe
Les sous-classes affinent un archétype de classe et renforcent son expression en donnant accès à des caractéristiques uniques. Chaque classe comprend deux sous-classes. Sélectionnez l'une de vos sous-classes et prenez sa carte Fondation .

ÉTAPE 2

Choisissez votre patrimoine.

L'héritage de votre personnage combine deux éléments : l'ascendance et la communauté.

- L'ascendance d'un personnage représente son espèce ou sa lignée ; elle lui confère certains traits physiques et deux caractéristiques ancestrales uniques. Prenez la carte de l'une des ascendances suivantes, puis inscrivez son nom dans le champ Héritage de votre feuille de personnage : Clank, Drakona, Nain, Elfe, Fée, Faune, Firbolg, Fungril, Galapa, Géant, Gobel, Halfling, Humain, Infernis, Katari, Orque, Ribbet, Simiah. Pour créer une ascendance mixte, prenez la première ascendance (listée) d'une ascendance et la deuxième ascendance (listée) d'une autre.
- La communauté de votre personnage représente sa culture ou son environnement d'origine et lui confère une caractéristique communautaire. Prenez la carte de l'une des communautés suivantes, puis inscrivez son nom dans le champ Héritage de votre feuille de personnage : Bien-nés, Savants, Ordres, Crêtes, Marins, Souterrains, Errants, Sauvages.

ÉTAPE 3

Attribuer des traits de caractère.

Votre personnage possède six traits qui représentent ses aptitudes physiques, mentales et sociales :

- Agilité (utilisez-la pour sprinter, sauter, manœuvrer, etc.)
Une Agilité élevée signifie que vous êtes rapide, agile sur terrain difficile et réactif face au danger. Vous effectuerez un jet d'Agilité pour grimper à une corde, sprinter pour vous mettre à couvert ou bondir de toit en toit.
- Force (utilisez-la pour soulever, écraser, agripper, etc.)
Une Force élevée signifie que vous excellez dans les prouesses physiques et l'endurance. Vous effectuerez un jet de Force pour enfoncer une porte, soulever des objets lourds ou tenir bon face à un ennemi qui charge.
- Finesse (utilisez-la pour contrôler, cacher, bricoler, etc.)
Une finesse élevée signifie que vous maîtrisez les tâches exigeant précision, discrétion ou maîtrise absolue. Vous effectuerez un jet de finesse pour utiliser des outils précis, passer inaperçu ou frapper avec précision.
- Instinct (utilisez-le pour percevoir, sentir, naviguer, etc.)
Un Instinct élevé signifie que vous avez un sens aigu de votre environnement et une intuition naturelle. Vous effectuerez un jet d'Instinct pour détecter le danger, remarquer les détails du monde qui vous entoure ou traquer un ennemi insaisissable.
- Présence (utilisez-la pour charmer, performer, tromper, etc.)
Une Présence élevée signifie que vous possédez une forte personnalité et une facilité à vous exprimer en société. Vous effectuerez un jet de Présence pour plaider votre cause, intimider un ennemi ou capter l'attention d'une foule.
- Connaissances (Utilisez-les pour vous souvenir, analyser, comprendre, etc.)
Un niveau de Connaissances élevé signifie que vous connaissez des informations que les autres ignorent et que vous savez utiliser votre esprit par déduction et inférence. Vous effectuerez un jet de Connaissances pour interpréter les faits, discerner clairement les schémas ou mémoriser des informations importantes.

Lorsque vous lancez un trait, son modificateur est ajouté au total du jet. Affectez les modificateurs +2, +1, +1, +0, +0, -1 aux traits de votre personnage dans l'ordre de votre choix.

ÉTAPE 4

Enregistrez des informations supplémentaires sur les personnages.

- Les personnages commencent une nouvelle campagne au niveau 1. Enregistrez votre niveau dans l'espace désigné en haut de votre feuille de personnage.
- L'évasion représente la capacité de votre personnage à éviter dégâts. L'évasion de départ de votre personnage est déterminée par sa classe et apparaît directement sous le champ Évasion sur votre feuille de personnage ; copiez ce nombre dans le champ Évasion.
- Les points de vie (HP) sont une mesure abstraite de votre physique santé. Vos PV de départ sont déterminés par votre classe et sont enregistrés sur votre feuille de personnage.

- Le stress reflète votre capacité à résister à la pression mentale et émotionnelle des situations dangereuses et de l'effort physique. Chaque PJ commence avec 6 emplacements de stress.
- L'Espoir est une métamonnaie qui alimente les attaques spéciales et certaines capacités ou fonctionnalités. Tous les PJ commencent avec 2 points d'Espoir ; indiquez-les dans le champ Espoir de votre feuille de personnage.

ÉTAPE 5

Choisissez votre équipement de départ

Choisissez votre/vos arme(s) :

- Choisissez parmi les tableaux d'armes de niveau 1. Soit une arme principale à deux mains , soit une arme principale à une main et une arme secondaire à une main. Équipez ensuite votre sélection en l'enregistrant dans le champ Arme active de votre feuille de personnage.
- Au niveau 1, votre compétence est de 1 ; écrivez ce nombre dans le champ Compétence de votre feuille de personnage, puis calculez et enregistrez votre jet de dégâts en combinant votre valeur de compétence avec les dés de dégâts de votre ou vos armes équipées .
Exemple : Si votre Maîtrise est de 1 et que les dés de dégâts de votre arme sont d6+1, votre jet de dégâts est de 1d6+1. La Maîtrise détermine uniquement le nombre de dés de dégâts lancés et n'affecte pas les modificateurs de dégâts fixes.

Choisissez et équipez un ensemble d' armure dans la table d'armure de niveau 1, puis enregistrez ses détails dans le champ Armure active de votre feuille de personnage.

- Ajoutez le niveau de votre personnage aux seuils de base de votre armure équipée et enregistrez le total des deux valeurs dans les champs correspondants. À la création du personnage, votre niveau est de 1.
- Enregistrez votre score d'armure dans le champ en haut à gauche de votre fiche de personnage. Votre score d'armure est égal au score de base de votre armure équipée , plus les bonus permanents que votre personnage obtient grâce à d'autres capacités, caractéristiques ou effets.

Ajoutez les éléments suivants aux champs d'inventaire de votre feuille de personnage :

- Une torche, 50 pieds de corde, des fournitures de base et une poignée d'or (cochez une case dans la colonne de gauche de votre feuille de personnage intitulée « Or > Poignées »)
- SOIT une potion de santé mineure (effacez 1d4 points de vie) OU une Potion d'endurance mineure (éliminez 1d4 de stress)
- L'un des objets spécifiques à la classe répertoriés sur votre personnage guide
- Le cas échéant, quel que soit l'objet spécifique à la classe que vous avez sélectionné pour transporter vos sorts
- Tout autre objet approuvé par le MJ que vous aimeriez avoir au début du jeu

ÉTAPE 6

Créez votre arrière-plan.

Développez l'histoire de votre personnage en répondant aux questions d'histoire dans votre guide de personnage, en les modifiant ou en les remplaçant si elles ne correspondent pas au personnage que vous souhaitez jouer.

Remarque : Votre historique n'a pas d'effet mécanique explicite, mais il influence grandement le personnage que vous incarnerez et la préparation du MJ. Lors de la création de votre personnage, vous pouvez ajuster les choix effectués précédemment afin de mieux refléter cet historique à mesure que celui-ci prend forme. Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser le passé de votre personnage plus ambigu pour le moment et découvrir son histoire en jouant.

ÉTAPE 7

Créez vos expériences.

Une Expérience est un mot ou une expression utilisé pour résumer un ensemble spécifique de compétences, de traits de personnalité ou d'aptitudes que votre personnage a acquis au cours de sa vie. Lorsque votre PJ effectue une action, il peut dépenser un Espoir pour ajouter un modificateur d'Expérience pertinent au jet d'action.

- Votre PC obtient deux expériences lors de la création du personnage, chacune avec un modificateur de +2.
- Il n'existe pas de liste d'expériences prédéfinie, mais une expérience ne doit pas être trop vaste et ne doit pas conférer à votre personnage des avantages mécaniques spécifiques, tels que des sorts magiques ou des capacités spéciales. Par exemple, « Chanceux » et « Hautement qualifié » sont trop généraux, car ils pourraient s'appliquer à pratiquement n'importe quel jet. De même, « Vol superpersonique » et « Invulnérable » impliquent des capacités spéciales révolutionnaires.

EXEMPLES D'EXPÉRIENCES

Contexte : Assassin, Forgeron, Garde du corps, Prime Chasseur, chef de la famille royale, artiste de cirque, Escroc, Monarque déchu, Médecin de campagne, Grande Prêtresse, Marchand, Noble, Pirate, Homme politique, Fugueur, Érudite, Mercenaire, Soldat, Conteur, Voleur, Grand Voyageur

Caractéristiques : Affable, Aguerri, Rat de bibliothèque, Charmant, lâche, ami de tous, serviable, intimidant
Présence, Leader, Loup solitaire, Loyal, Observateur, Farceur, Langue d'argent, Doigts collants, Têtu jusqu'à la faute, Survivant, Jeune et naïf

Spécialités : Acrobat, Joueur, Guérisseur, Inventeur, Magique Historien, cartographe, maître du déguisement, navigateur, Tireur d'élite, survivaliste, bretteur, tacticien

Compétences : Chuchoteur d'animaux, Troc, Visée mortelle, Rapide Apprenant, Force incroyable, menteur, Pieds légers, Négociateur, Mémoire photographique, Mains rapides, Réparation, Charognard, Traqueur

Phrases : Attrape-moi si tu peux, fais semblant jusqu'à ce que tu y arrives, d'abord Le temps est le charme, tiens bon, je ne te laisserai pas tomber, Je t'attraperai, je te soutiendrai, la connaissance est le pouvoir, Ami de la nature, Plus jamais, Personne laissé pour compte, Choisissez Quelqu'un de votre taille, le spectacle doit continuer, c'est Pas une négociation, un loup déguisé en mouton

ÉTAPE 8

Choisissez les cartes de domaine.

Votre classe a accès à deux des neuf domaines inclus dans l'ensemble de base. Choisissez deux cartes parmi les domaines de votre classe, listés en haut à gauche de votre feuille de personnage. Vous pouvez choisir une carte de chaque domaine ou deux d'un même domaine, selon votre préférence.

ÉTAPE 9

Créez vos connexions.

Les connexions sont les relations entre les PC. Pour créer des connexions, procédez comme suit :

- Faites le tour de la table et demandez à chaque joueur de décrire son personnage aux autres : au minimum, son nom, ses pronoms, sa description, ses expériences et les réponses à ses questions de fond.
- Discutez des connexions potentielles entre les PJ en vous inspirant des questions incluses dans la section « Connexions » de votre guide de personnage.
- Suggérez au moins une connexion entre votre personnage et le PC de chaque autre joueur. Acceptez les connexions suggérées que vous souhaitez explorer et rejetez celles que vous ne souhaitez pas explorer.

Remarque : un joueur peut rejeter une connexion suggérée pour n'importe quelle raison, et ce n'est pas grave s'il n'y a pas de connexion établie entre chaque paire de PC ; vous pouvez toujours découvrir et développer ces relations en jouant.

MATÉRIAUX DE BASE

DOMAINES

L'ensemble de base Daggerheart comprend 9 decks de domaine, chacun comprenant une collection de cartes accordant des fonctionnalités ou des capacités spéciales exprimant un thème particulier.

Les 9 domaines sont :

ARCANA

Arcana est le domaine de la magie innée et instinctive. Ceux qui choisissent cette voie puisent dans les forces brutes et énigmatiques des royaumes pour manipuler leur propre énergie et les éléments.

Les Arcanes offrent à leurs utilisateurs un pouvoir volatile, mais incroyablement puissant lorsqu'il est correctement canalisé. Le domaine des Arcanes est accessible aux classes de Druide et de Sorcier .

LAME

La Lame est le domaine de la maîtrise des armes. Que ce soit avec l'acier, l'arc ou une arme plus spécialisée, ceux qui suivent cette voie ont le pouvoir de fendre la vie d'autrui. Les porteurs de Lame se consacrent à acquérir un pouvoir inexorable sur la mort. Le domaine de la Lame est accessible au Gardien.

et les classes Guerrier .

OS

L'Os est le domaine de la tactique et du corps. Ses adeptes maîtrisent parfaitement leurs capacités physiques et anticipent les comportements des autres au combat. Les adeptes de l'Os acquièrent une compréhension inégalée des corps et de leurs mouvements. Le domaine de l'Os est accessible aux classes de Rôdeur et de Guerrier .

MANUSCRIT

Le Codex est le domaine de l'étude intensive de la magie. Ceux qui recherchent la connaissance magique se tournent vers les équations de pouvoir consignées dans des livres, des parchemins, des gravures murales ou des tatouages corporels. Le Codex offre une compréhension approfondie et polyvalente de la magie aux adeptes qui recherchent une connaissance dépassant les limites de la sagesse commune. Le domaine du Codex est accessible aux classes de barde et de magicien .

GRÂCE

La Grâce est le domaine du charisme. Par des récits exaltants, des sorts de charme ou un voile de mensonges, ceux qui canalisent ce pouvoir façonnent la réalité de leurs adversaires, soumettant la perception à leur volonté. La Grâce offre à ses détenteurs un magnétisme brut et une maîtrise du langage. Le domaine de la Grâce est accessible aux classes Barde et Voleur.

MINUIT

Minuit est le domaine des ombres et du secret. Que ce soit par des tours de passe-passe, une magie habile ou le manteau de la nuit, ceux qui canalisent ces forces pratiquent l'art de l'obscurité et peuvent découvrir des trésors cachés. Minuit offre à ses praticiens le pouvoir de contrôler et de créer des énigmes. Le domaine de Minuit est accessible aux classes Voleur et Sorcier .

SAGE

La Sagesse est le domaine du monde naturel. Ceux qui empruntent cette voie puisent dans la puissance infinie de la terre et de ses créatures pour libérer une magie brute. La Sagesse confère à ses adeptes la vitalité d'une fleur épanouie et la férocité d'un prédateur vorace. Le domaine de la Sagesse est accessible aux classes de Druide et de Rôdeur .

SPLendeur

La splendeur est le domaine de la vie. Grâce à cette magie, les adeptes acquièrent le pouvoir de guérir et, dans une certaine mesure, de contrôler la mort. Splendor offre à ses disciples la magnifique capacité de donner et de mettre fin à la vie. Le domaine Splendor est accessible aux classes Séraphin et Magicien .

VALEUR

La Bravoure est le domaine de la protection. Que ce soit en attaque ou en défense, ceux qui choisissent cette discipline canalisent une force redoutable pour protéger leurs alliés au combat. La Bravoure offre un grand pouvoir à ceux qui lèvent leurs boucliers pour défendre les autres.

Le domaine Valor est accessible aux classes Guardian et Seraph .

Domaines de classe

Chaque classe donne accès à deux domaines :

- Barde : Codex et Grâce
- Druide : Arcanes et Sage
- Gardien : Lame et Valeur
- Ranger : Os et Sage
- Rogue : Grace et Minuit
- Séraphin : Splendeur et Valeur
- Sorcier : Arcanes et Minuit
- Guerrier : Lame et Os
- Magicien : Codex et Splendeur

Les PJ acquièrent deux cartes de domaine de niveau 1 lors de la création du personnage et une carte de domaine supplémentaire de niveau égal ou inférieur à leur niveau à chaque fois ils montent de niveau.

CARTES DE DOMAINE

Chaque carte de domaine offre une ou plusieurs fonctionnalités que votre PJ peut utiliser au cours de ses aventures. Certaines cartes de domaine vous permettent d'effectuer des mouvements, comme une attaque unique ou un sort. D'autres offrent des effets passifs, de nouvelles capacités de temps d'arrêt ou de rencontres sociales, ou encore des avantages ponctuels.

ANATOMIE DE LA CARTE DE DOMAINE

Chaque carte de domaine comprend six éléments :

Niveau

Le numéro en haut à gauche de la carte indique son niveau. Vous ne pouvez pas acquérir une carte de domaine d'un niveau supérieur à celui de votre PC.

Domaine

Sous le niveau de la carte se trouve un symbole indiquant son domaine. Vous ne pouvez choisir que des cartes appartenant aux deux domaines de votre classe.

Coût du rappel

Le nombre et l'éclair en haut à droite de la carte indiquent son coût de rappel. Il s'agit du niveau de stress qu'un joueur doit marquer pour échanger cette carte de son coffre avec une carte de son équipement.

Remarque : un joueur peut échanger des cartes de domaine pendant les temps d'arrêt sans payer le coût de rappel de la carte de domaine.

Titre

Le nom de la carte.

Taper

Le type de carte est indiqué au centre, au-dessus du titre. Il existe trois types de cartes de domaine : les capacités, les sorts et les grimoires. Les capacités sont généralement de nature non magique, tandis que les sorts sont magiques. Les grimoires sont spécifiques au domaine du Codex et donnent accès à une collection de sorts moins puissants. Certaines mécaniques de jeu ne s'appliquent qu'à certains types de cartes.

Fonctionnalité

Le texte sur la moitié inférieure de la carte décrit ses caractéristiques, y compris les règles spéciales que vous devez suivre lorsque vous utilisez cette carte.

CHARGEMENT ET SAC-FORT

Votre équipement est l'ensemble des cartes de domaine acquises dont votre PJ peut utiliser les effets pendant la partie. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes de domaine simultanément dans votre équipement. Une fois que vous avez acquis six cartes de domaine ou plus, vous devez en choisir cinq à conserver dans votre équipement ; les autres sont considérées comme étant dans votre coffre. Les cartes de coffre sont inactives et n'influencent pas le jeu.

Remarque : vos cartes de sous-classe, d'ascendance et de communauté ne comptent pas dans votre équipement ou votre coffre-fort et sont toujours actives et disponibles.

Au début d'un repos, avant d'utiliser les mouvements de temps d'arrêt, vous pouvez déplacer librement des cartes entre votre chargement et votre coffre-fort, à condition que votre chargement ne dépasse pas son maximum de cinq cartes.

Pour déplacer une carte de votre coffre vers votre équipement à tout autre moment, vous devez marquer un nombre de Stress égal à la carte mise en coffre.

Coût de Rappel de la carte (situé en haut à droite de la carte, à côté de l'éclair). Si votre équipement est déjà plein, vous devez également déplacer une carte de votre équipement vers votre coffre pour libérer de la place, mais cela est gratuit.

Lorsque vous gagnez une nouvelle carte de domaine lors d'un gain de niveau, vous pouvez immédiatement l'ajouter gratuitement à votre équipement. Si votre équipement est déjà plein, vous devez également en déplacer une vers votre coffre pour libérer de la place.

LIMITES D'UTILISATION

Si une carte de domaine limite la fréquence à laquelle elle peut être utilisée, vous pouvez suivre ces limites avec la méthode de votre choix, comme tourner la carte sur le côté, la retourner face cachée ou utiliser des jetons.

Remarque : si un effet ou une capacité vous donne un nombre d'utilisations égal à un trait avec un modificateur de +0 ou moins, il vous accorde 0 utilisation.

COURS

Une classe est un archétype basé sur les rôles qui détermine :

- Accès aux domaines : Chaque classe donne accès à deux domaines ; les joueurs choisissent des cartes de ces domaines lors de la création du personnage et lors de la montée en niveau.
- Évasion de départ et points de vie (HP)
- Éléments de départ
- Caractéristiques de la classe
- Fonctionnalité Espoir de classe, une fonctionnalité de classe qui coûte 3 Espoirs pour activer.

Il y a 9 classes dans les matériaux de base de Daggerheart : Barde, Druide, Gardien, Ranger, Voleur, Séraphin, Sorcier, Guerrier et Magicien.

SOUS-CLASSES

Chaque classe est divisée en deux sous-classes, chacune définissant et mettant en valeur un aspect de son archétype. La sous-classe choisie confère les avantages suivants :

- Trait de Lancement de Sorts : le trait utilisé sur tous les jets de Lancement de Sorts.
- Fonctionnalité de base : une fonctionnalité de départ unique qui établit l'identité et les forces de la sous-classe.
- Fonctionnalité de spécialisation : une fonctionnalité avancée qui peut être Acquise en montant de niveau. Pour certaines sous-classes, la spécialisation confère une nouvelle capacité ; pour d'autres, elle étend ou améliore une capacité déjà acquise via une classe ou une sous-classe.
- Fonctionnalité de maîtrise : la fonctionnalité de maîtrise est la fonctionnalité la plus puissante d'une sous-classe, qui peut être obtenue à des niveaux supérieurs. Pour certaines sous-classes, la fonction de maîtrise débloque une nouvelle capacité extraordinaire ; pour d'autres, c'est l'aboutissement impressionnant de la fonction principale de leur sous-classe.

L'ensemble de base de Daggerheart comprend des cartes détaillant chaque base, spécialisation et capacité de maîtrise. Lorsque vous acquérez l'une de ces capacités, prenez sa carte comme référence en jeu.

BARDE

Les bardes sont les personnes les plus charismatiques de tous les royaumes. Les membres de cette classe sont des maîtres de la captivation et se spécialisent dans une variété de types de performances, notamment le chant, le jeu d'instruments de musique, le tissage de contes ou la narration de blagues. Qu'ils se produisent devant un public ou s'adressent à un particulier, les bardes s'épanouissent en société. Les membres de cette profession tissent des liens et s'entraînent dans des écoles ou des guildes, mais un courant d'égoïsme imprègne les membres de la communauté bardique. S'ils sont peut-être les plus susceptibles de rassembler les gens, un barde au caractère irascible peut tout aussi bien déchirer un groupe.

DOMAINES - Grâce et Codex

DÉPART ÉVASION - 10

POINTS DE VIE DE DÉPART - 5

ARTICLES DE CLASSE - Un roman d'amour ou une lettre jamais ouverte

ARTICLE SUR L'ESPOIR DU BARDE

Créez une scène : dépensez 3 points d'espoir pour distraire temporairement une cible à courte portée, lui infligeant une pénalité de -2 à sa difficulté.

FONCTIONNALITÉ DE CLASSE

Ralliement : Une fois par session, décrivez comment vous rallierez le groupe et attribuez-vous, ainsi qu'à chacun de vos alliés, un dé de ralliement. Au niveau 1, votre dé de ralliement est un d6. Un PJ peut utiliser son dé de ralliement pour le lancer, ajoutant le résultat à son jet d'action, de réaction, de dégâts, ou pour effacer un nombre de points de stress égal au résultat. À la fin de chaque session, débarrassez-vous de tous les dés de ralliement non utilisés. Au niveau 5, votre dé de ralliement passe à un d8.

SOUS-CLASSES DE BARDE

Choisissez la sous-classe Troubadour ou Wordsmith .

TROUBADOUR

Jouez le Troubadour si vous voulez jouer de la musique pour renforcer vos alliés.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Présence

ARTICLE DE FONDATION

Interprète doué : Vous pouvez jouer trois types de chansons différents, une fois par long repos ; décrivez comment vous jouez pour que les autres bénéficient de l'avantage indiqué :

- Chanson relaxante : Vous et tous les alliés à courte portée, nettoyez un point de vie.
- Chanson épique : créez une cible à courte portée temporairement Vulnérable.
- Chanson déchirante : Vous et tous les alliés à proximité portée gagner un espoir.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Maestro. Vos chants de ralliement renforcent le courage de ceux qui les écoutent. Lorsque vous donnez un dé de ralliement à un allié, il peut gagner un espoir ou se libérer d'un stress.

FONCTION DE MAÎTRISE

Virtuose. Vous êtes parmi les meilleurs dans votre domaine et votre talent est sans limite. Vous pouvez interpréter chacune des chansons de votre « Interprète doué » deux fois par longue pause.

FORGERON DES PAROLES

Jouez au Wordsmith si vous souhaitez utiliser des jeux de mots intelligents et captiver les foules.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Présence

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Discours enflammé : une fois par repos long, vous pouvez prononcer un discours sincère et inspirant. Tous les alliés à portée lointaine perdent 2 points de stress.

Cœur d'un poète : après avoir effectué un jet d'action pour impressionner, persuader ou offenser quelqu'un, vous pouvez dépenser un Espoir pour ajouter un d4 au jet.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Éloquent. Vos paroles touchantes remontent le moral. Une fois par séance, lorsque vous encouragez un allié, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

- Permettez-leur de trouver un objet ou un outil banal dont ils ont besoin.
- Aidez un allié sans dépenser d'espoir.
- Donnez-leur un temps d'arrêt supplémentaire pendant leur prochain repos.

FONCTION DE MAÎTRISE

Poésie épique. Votre dé de ralliement passe à un d10. De plus, lorsque vous aidez un allié, vous pouvez raconter l'instant comme si vous écriviez le récit de son héroïsme dans un mémoire.

Lorsque vous le faites, lancez un d10 comme dé d'avantage.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Qui dans votre communauté vous a appris à avoir une telle confiance en vous ?
- Tu étais amoureux autrefois. Qui adorais-tu et comment ?
Est-ce qu'ils t'ont fait du mal ?
- Vous avez toujours admiré un autre barde. Qui sont eux, et pourquoi les idolâtres-tu ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Qu'est-ce qui t'a fait réaliser que nous allions être de si bons amis ?
- Qu'est-ce que je fais qui t'agace ?
- Pourquoi me prends-tu la main la nuit ?

DRUIDE

Devenir druide est plus qu'un métier ; c'est une vocation pour ceux qui souhaitent apprendre et protéger la magie de la nature sauvage. On pourrait sous-estimer un druide doux qui pratique le travail souvent discret de la culture de la flore, mais les druides qui canalisent les forces sauvages de la nature sont terrifiants à observer.

Les druides cultivent leurs capacités en petits groupes, souvent connectés par une éthique ou un lieu spécifique, mais certains choisissent de travailler seuls.

Grâce à des années d'études et de dévouement, les druides peuvent apprendre à se transformer en bêtes et à façonner la nature elle-même.

DOMAINES Sage & Arcanes

DÉPART ÉVASION - 10

POINTS DE VIE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE - Un petit sac de pierres et d'os ou un étrange pendentif trouvé dans la terre

DRUID'S HOPE

Évolution : Dépensez 3 points d'Espoir pour vous transformer en Forme Bestiale sans marquer de Stress. Dans ce cas, choisissez un trait à augmenter de +1 jusqu'à ce que vous quittiez cette Forme Bestiale.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Forme bestiale : Marquez un Stress pour vous transformer magiquement en une créature de votre rang ou inférieur, depuis la liste des Formes bestiales. Vous pouvez quitter cette forme à tout moment. Une fois transformé, vous ne pouvez ni utiliser d'armes ni lancer de sorts depuis les cartes de domaine, mais vous pouvez toujours utiliser les autres aptitudes ou capacités auxquelles vous avez accès. Les sorts lancés avant votre transformation restent actifs et durent leur durée normale, et vous pouvez parler et communiquer normalement. De plus, vous bénéficiez des aptitudes de la Forme bestiale, ajoutez son bonus d'Évasion à votre Évasion et utilisez le trait spécifié dans ses statistiques pour votre attaque. Lorsque vous êtes sous Forme bestiale, votre armure devient partie intégrante de votre corps et vous marquez vos emplacements d'armure comme d'habitude ; lorsque vous quittez une Forme bestiale, les emplacements d'armure marqués restent marqués. Si vous marquez votre dernier point de vie, vous quittez automatiquement cette forme.

Wildtouch : Vous pouvez réaliser des effets subtils et inoffensifs qui impliquent la nature, comme faire pousser rapidement une fleur, invoquer une légère rafale de vent ou allumer un feu de camp à volonté.

SOUS-CLASSES DE DRUIDES

Choisissez la sous-classe Gardien des Éléments ou Gardien du Renouveau .

GARDIEN DES ÉLÉMENTS

Jouez le Gardien des Éléments si vous souhaitez incarner les éléments naturels de la nature.

■ TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Instinct

■ ARTICLE DE FONDATION

Incarnation élémentaire : marquez un stress pour canaliser l'un des éléments suivants jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts graves ou jusqu'à votre prochain repos :

- Feu : lorsqu'un adversaire à portée de mêlée vous inflige des dégâts, il subit 1d10 dégâts magiques.
- Terre : obtenez un bonus à vos seuils de dégâts égal à votre compétence.
- Eau : Lorsque vous infligez des dégâts à un adversaire à portée de mêlée, tous les autres adversaires à très courte portée doivent marquer un Stress.
- Air : vous pouvez planer, ce qui vous permet d'obtenir un avantage sur les jets d'agilité.

■ FONCTION DE SPÉCIALISATION

Aura élémentaire : Une fois par repos pendant la canalisation, vous pouvez adopter une aura correspondant à votre élément. Cette aura affecte les cibles à courte portée jusqu'à la fin de la canalisation.

- Feu : Lorsqu'un adversaire marque 1 ou plusieurs points de vie, ils doivent également marquer un Stress.
- Terre : Vos alliés gagnent un bonus de +1 en Force.
- Eau : Lorsqu'un adversaire vous inflige des dégâts, vous peut marquer un stress pour les déplacer n'importe où dans une portée très proche de l'endroit où ils se trouvent.
- Air : lorsque vous ou un allié subissez des dégâts d'une attaque au-delà de la portée de mêlée, réduisez les dégâts de 1d8.

■ FONCTION DE MAÎTRISE

Domination élémentaire : vous incarnez davantage votre élément. Pendant la canalisation, vous obtenez l'avantage suivant :

- Feu : Vous obtenez un bonus de +1 à votre Compétence pour les attaques et des sorts qui infligent des dégâts.
- Terre : Lorsque vous souhaitez marquer des points de vie, lancez un d6 par point de vie marqué. Pour chaque résultat de 6, réduisez le nombre de points de vie marqués de 1.
- Eau : Lorsqu'une attaque contre vous réussit, vous pouvez marquer un Stress pour rendre l'attaquant temporairement Vulnérable.
- Air : Vous obtenez un bonus de +1 à votre Évasion et pouvez voler.

GARDIEN DU RENOUVEAU

Jouez le Gardien du Renouveau si vous souhaitez utiliser une magie puissante pour soigner votre groupe.

■ TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Instinct

■ CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Clarté de la Nature : Une fois par repos long, vous pouvez créer un espace de sérénité naturelle à courte portée. En vous reposant quelques minutes dans cet espace, vous libérez un stress égal à votre Instinct, réparti selon vos choix entre vous et vos alliés.

Régénération : Touchez une créature et dépensez 3 points d'Espoir. Cette créature perd 1d4 points de vie.

■ CARACTÉRISTIQUES DE SPÉCIALISATION

Portée régénératrice : vous pouvez cibler des créatures à très courte portée avec votre fonction « Régénération ».

Protection du gardien : une fois par long repos, dépensez 2 Espoir pour éliminer 2 points de vie sur 1d4 alliés à courte portée.

■ FONCTION DE MAÎTRISE

Défenseur : Votre transformation animale incarne un esprit gardien guérisseur. Lorsque vous êtes en forme bestiale et qu'un allié à courte portée marque 2 points de vie ou plus, vous pouvez appliquer un effet de stress pour réduire de 1 le nombre de points de vie qu'il marque.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Pourquoi la communauté dans laquelle vous avez grandi était-elle si dépendante de la nature et de ses créatures ?
- Quel a été le premier animal sauvage avec lequel vous avez créé des liens ? Pourquoi Est-ce que ton lien a pris fin ?
- Qui a essayé de vous traquer ? Que veulent-ils de vous ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Qu'est-ce que tu m'as confié qui me fait me jeter dans le danger pour toi à chaque fois ?
- À quel animal me fais-tu penser ?
- Quel surnom affectueux m'as-tu donné ?

OPTIONS DE FORME DE BÊTE

Lorsque vous utilisez votre capacité « Forme bestiale », choisissez une catégorie de créature de votre niveau ou inférieur. À la discrétion du MJ, vous pouvez décrire votre transformation en n'importe quel animal correspondant raisonnablement à cette catégorie.

Les catégories Beastform sont divisées par niveau. Chaque entrée comprend les informations suivantes :

- **Catégorie de créature** : le nom de chaque catégorie décrit le rôle ou le comportement commun des créatures de cette catégorie (comme l'éclaireur agile). Ce nom est suivi de quelques exemples d'animaux qui correspondent à cette catégorie (dans cet exemple, le renard, la souris et la belette).
- **Trait de caractère** : Lorsque vous êtes transformé, vous gagnez un bonus au trait indiqué. Par exemple, lorsque vous êtes transformé en Éclaireur Agile, vous gagnez un bonus de +1 à votre Agilité. Lorsque cette forme disparaît, vous perdez ce bonus.
- **Jets d'attaque** : Lorsque vous effectuez une attaque alors que vous êtes transformé, vous utilisez les dés de portée, de trait et de dégâts indiqués de la créature, mais vous utilisez votre Compétence. Par exemple, en tant qu'Éclaireur Agile, vous pouvez attaquer une cible à portée de mêlée en utilisant votre Agilité. En cas de réussite, vous infligez d4 dégâts physiques en utilisant votre Compétence.
- **Évasion** : Lorsqu'elle est transformée, vous ajoutez la Bonus d'Esquive à votre esquive normale. Par exemple, si votre esquive est habituellement de 8 et que votre forme bestiale indique « Esquive +2 », votre esquive passe à 10 sous cette forme.
- **Avantages** : Votre forme vous rend particulièrement apte à certaines actions. Lorsque vous effectuez un jet d'action ou de réaction lié à l'un des verbes listés pour cette catégorie de créature, vous bénéficiez d'un avantage sur ce jet. Par exemple, un Éclaireur Agile bénéficie d'un avantage sur les jets de furtivité, de recherche d'objets ou de créatures, et autres activités apparentées.
- **Caractéristiques** : Chaque forme possède des caractéristiques uniques. Par exemple, un Scout agile excelle dans les mouvements silencieux et adroits, mais il est également fragile, ce qui augmente le risque d'abandonner la forme bestiale.

NIVEAU 1

■ AGILE SCOUT

(Renard, souris, belette, etc.)

Agilité +1 | Évasion +2

Agilité au corps à corps d4 phy

Obtenir un avantage sur : tromper, localiser, se faufiler

Agile : Votre mouvement est silencieux et vous pouvez dépenser un Espoir pour vous déplacer jusqu'à une portée lointaine sans lancer de dés.

Fragile : lorsque vous subissez des dégâts majeurs ou supérieurs, vous perdez votre forme bestiale.

■ AMI DE LA MAISON

(Chat, chien, lapin, etc.)

Instinct +1 | Évasion +2

Instinct de mêlée d6 phy

Gagner un avantage sur : grimper, localiser, protéger

Compagnon : Lorsque vous aidez un allié, vous pouvez lancer un d8 comme dé d'avantage.

Fragile : lorsque vous subissez des dégâts majeurs ou supérieurs, vous perdez votre forme bestiale.

■ BRUTTEUR AGILE

(Cerf, Gazelle, Chèvre, etc.)

Agilité +1 | Évasion +3

Agilité au corps à corps d6 phy

Gagnez un avantage sur : sauter, se faufiler, sprinter

Proie insaisissable : lorsqu'un jet d'attaque contre vous est susceptible de réussir, vous pouvez marquer un Stress et lancer un d4. Ajoutez le résultat à votre Évasion contre cette attaque.

Fragile : lorsque vous subissez des dégâts majeurs ou supérieurs, vous perdez votre forme bestiale.

PRÉDATEUR DE PACK

(Coyote, Hyène, Loup, etc.)

Force +2 | Évasion +1

Force de mêlée d8+2 phy

Gagnez un avantage sur : l'attaque, le sprint, la piste

Frappe handicapante : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de mêlée, vous pouvez marquer un Stress pour rendre la cible temporairement vulnérable.

Chasse en meute : lorsque vous réussissez une attaque contre la même cible qu'un allié qui agit immédiatement avant vous, ajoutez un d8 à votre jet de dégâts.

■ SCOUT AQUATIQUE

(Anguille, poisson, pieuvre, etc.)

Agilité +1 | Évasion +2

Agilité au corps à corps d4 phy

Gagnez un avantage sur : naviguer, se faufiler, nager

Aquatique : Vous pouvez respirer et bouger naturellement sous l'eau.

Fragile : lorsque vous subissez des dégâts majeurs ou supérieurs, vous perdez votre forme bestiale.

■ ARACHNIDE À LA TRAQUE

(Tarentule, Araignée-loup, etc.)

Finesse +1 | Évasion +2
Finesse de mêlée d6+1 phy

Gagnez un avantage sur : attaquer, grimper, vous faufler

Morsure venimeuse : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de mêlée, celle-ci devient temporairement empoisonnée. Une créature empoisonnée subit 1d10 dégâts physiques directs à chaque action.

Lanceur de toiles : Vous pouvez créer une toile solide, utile aussi bien pour l'aventure que pour le combat. La toile est suffisamment résistante pour soutenir une créature.

Vous pouvez immobiliser temporairement une cible à courte portée en réussissant un jet de finesse contre elle.

NIVEAU 2

■ SENTINELLE BLINDÉE

(Tatou, Pangolin, Tortue, etc.)

Force +1 | Évasion +1
Force de mêlée d8+2 phy

Gagnez un avantage sur : creuser, localiser, protéger

Carapace blindée : Votre carapace renforcée vous confère une résistance aux dégâts physiques. De plus, cochez un emplacement d'armure pour vous rétracter dans votre carapace. Dans votre carapace, les dégâts physiques sont réduits d'un nombre égal à votre score d'armure (après application de la résistance), mais vous ne pouvez effectuer aucune autre action sans quitter cette forme.

Boulet de canon : Marquez un Stress pour permettre à un allié de vous lancer sur un adversaire. Pour ce faire, l'allié effectue un jet d'attaque utilisant l'Agilité ou la Force (au choix) contre une cible à courte portée. En cas de réussite, l'adversaire subit d12+2 dégâts physiques utilisant la Compétence du lanceur. Vous pouvez dépenser un Espoir pour cibler un adversaire supplémentaire à très courte portée du premier.

La deuxième cible subit la moitié des dégâts infligés au premier.

BÊTE PUISSANTE

(Ours, taureau, élan, etc.)

Force +1 | Évasion +3
Force de mêlée d10+4 phy

Gagnez un avantage sur : naviguer, protéger, effrayer

Saccage : Lorsque vous obtenez un 1 au dé de dégâts, vous pouvez lancer un d10 et ajouter le résultat au jet de dégâts. De plus, avant d'effectuer un jet d'attaque, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus de +1 à votre Maîtrise pour cette attaque.

Peau épaisse : vous obtenez un bonus de +2 à vos seuils de dégâts.

■ MIGHTY STRIDER

(Chameau, cheval, zèbre, etc.)

Agilité +1 | Évasion +2
Agilité au corps à corps d8+1 phy

Gagnez un avantage sur : sauter, naviguer, sprinter

Porteur : Vous pouvez transporter jusqu'à deux alliés consentants avec vous lorsque tu bouges.

Piétinement : Marquez un Stress pour vous déplacer jusqu'à courte portée en ligne droite et attaquer toutes les cibles à portée de mêlée de la ligne. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent d8+1 dégâts physiques grâce à votre Maîtrise et deviennent temporairement vulnérables.

■ SERPENT FRAPPE

(Cobra, serpent à sonnette, vipère, etc.)

Finesse +1 | Évasion +2
Finesse très rapprochée d8+4 phy

Prendre l'avantage sur : grimper, tromper, sprinter

Frappe venimeuse : lancez une attaque contre n'importe quel nombre de cibles à très courte portée. En cas de réussite, la cible est temporairement empoisonnée. Une créature empoisonnée subit 1d10 dégâts physiques directs à chaque action.

Sifflement d'avertissement : marquez un stress pour forcer n'importe quel nombre de cibles à portée de mêlée à revenir à très courte portée.

■ PRÉDATEUR QUI BONDIT

(Guépard, Lion, Panthère, etc.)

Instinct +1 | Évasion +3
Instinct de mêlée d8+6 phy

Gagnez un avantage sur : attaquer, grimper, se faufler

Flotte : dépensez un espoir pour vous déplacer jusqu'à une portée lointaine sans lancer de dés.

Mise au sol : Marquez un Stress pour vous déplacer au corps à corps d'une cible et effectuer un jet d'attaque contre elle. En cas de réussite, vous gagnez un bonus de +2 à votre Maîtrise pour cette attaque, et la cible doit marquer un Stress.

■ BÊTE AILÉE

(Faucon, hibou, corbeau, etc.)

Finesse +1 | Évasion +3
Finesse de mêlée d4+2 phy

Obtenir un avantage sur : tromper, localiser, effrayer

Vue aérienne : Vous pouvez voler à volonté. Une fois par repos, en vol, vous pouvez poser une question au MJ sur la scène qui se déroule sous vos pieds sans avoir à lancer de dé. La première fois qu'un personnage effectue un jet pour agir sur cette information, il bénéficie d'un avantage.

Os creux : vous subissez une pénalité de -2 à vos seuils de dégâts.

NIVEAU 3

■ GRAND PRÉDATEUR

(Loup terrible, Vélociraptor, Tigre à dents de sabre, etc.)

Force +2 | Évasion +2

Force de mêlée d12+8 phy

Gagnez un avantage sur : l'attaque, la furtivité, le sprint

Porteur : Vous pouvez transporter jusqu'à deux alliés consentants avec vous lorsque tu bouges.

Maul vicieux : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible, vous pouvez dépenser un espoir pour la rendre temporairement vulnérable et obtenez un bonus de +1 à votre Maîtrise pour cette attaque.

■ PUISSANT LÉZARD

(Alligator, Crocodile, Monstre de Gila, etc.)

Instinct +2 | Évasion +1

Instinct de mêlée d10+7 phy

Gagnez un avantage sur : attaquer, se faufiler, pister

Défense physique : vous obtenez un bonus de +3 à vos seuils de dégâts.

Frappe brusque : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de mêlée, vous pouvez dépenser un Espoir pour serrer cet adversaire dans vos mâchoires, le rendant temporairement restreint et vulnérable.

■ GRANDE BÊTE AILÉE

(Aigle géant, faucon, etc.)

Finesse +2 | Évasion +3

Finesse de mêlée d8+6 phy

Obtenir un avantage sur : tromper, distraire, localiser

Vue aérienne : Vous pouvez voler à volonté. Une fois par repos, en vol, vous pouvez poser une question au MJ sur la scène qui se déroule sous vos pieds sans avoir à lancer de dé. La première fois qu'un personnage effectue un jet pour agir sur cette information, il bénéficie d'un avantage.

Porteur : Vous pouvez transporter jusqu'à deux alliés consentants avec vous lorsque tu bouges.

■ PRÉDATEUR AQUATIQUE

(Dauphin, orque, requin, etc.)

Agilité +2 | Évasion +4

Agilité au corps à corps d10+6 phy

Gagnez un avantage sur : l'attaque, la nage, la piste

Aquatique : Vous pouvez respirer et bouger naturellement sous l'eau.

Mutilation vicieuse : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible, vous pouvez dépenser un Espoir pour la rendre Vulnérable et obtenir un bonus de +1 à votre Maîtrise pour cette attaque.

■ BÊTE LÉGENDAIRE

(Options de niveau 1 améliorées)

Évolution : Choisissez une forme bestiale de niveau 1 et devenez une version plus grande et plus puissante de cette créature. Sous cette forme, vous conservez tous les traits et caractéristiques de la forme originale et bénéficiez des bonus suivants :

- Un bonus de +6 aux jets de dégâts
- Un bonus de +1 au trait utilisé
- par ce formulaire
- Un bonus de +2 à l'évasion

■ HYBRIDE LÉGENDAIRE

(Griffon, Sphinx, etc.)

Force +2 | Évasion +3

Force de mêlée d10+8

Caractéristiques hybrides : Pour vous transformer en cette créature, marquez un stress supplémentaire. Choisissez deux formes bestiales parmi les niveaux 1 et 2. Choisissez un total de quatre avantages et deux caractéristiques parmi ces options.

NIVEAU 4

■ GÉANT MASSIF

(Éléphant, mammoth, rhinocéros, etc.)

Force +3 | Évasion +1

Force de mêlée d12+12 phy

Gagnez un avantage sur : localiser, protéger, effrayer, sprinter

Porteur : Vous pouvez transporter jusqu'à quatre alliés consentants avec vous lorsque tu bouges.

Démolition : dépensez un Espoir pour vous déplacer jusqu'à la portée lointaine en ligne droite et attaquer toutes les cibles à portée de mêlée de la ligne. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent d8+10 dégâts physiques grâce à votre Maîtrise et deviennent temporairement vulnérables.

Intrépide : vous obtenez un bonus de +2 à tous vos seuils de dégâts.

■ TERRIBLE LÉZARD

(Brachiosaure, Tyrannosaure, etc.)

Force +3 | Évasion +2

Force de mêlée d12+10 phy

Gagner un avantage sur : attaquer, tromper, effrayer, traquer

Frappes dévastatrices : lorsque vous infligez des dégâts sévères à une cible à portée de mêlée, vous pouvez marquer un stress pour la forcer à marquer un point de vie supplémentaire.

Foulée massive : vous pouvez vous déplacer jusqu'à une distance lointaine sans rouler. Vous ignorez les terrains accidentés (à la discrétion du MJ) en raison de votre taille.

■ CHASSEUR AÉRIEN MYTHIQUE

(Dragon, Ptérodactyle, Roc, Wyvern, etc.)

Finesse +3 | Évasion +4
Finesse de mêlée d10+11 phy

Gagner un avantage sur : attaquer, tromper, localiser, naviguer

Porteur : Vous pouvez transporter jusqu'à trois alliés consentants avec vous lorsque tu bouges.

Rapace mortel : Vous pouvez voler à volonté et vous déplacer jusqu'à une portée lointaine lors de votre action. Lorsque vous vous déplacez en ligne droite à portée de mêlée d'une cible depuis une portée rapprochée ou plus et que vous attaquez cette cible au cours de la même action, vous pouvez relancer tous les dés de dégâts dont le résultat est inférieur à votre compétence.

■ BÊTE AQUATIQUE ÉPIQUE

(Calmar géant, baleine, etc.)

Agilité +3 | Évasion +3
Agilité au corps à corps d10+10 phy

Gagnez un avantage sur : localiser, protéger, effrayer, suivre

Maître des Océans : Vous pouvez respirer et vous déplacer naturellement sous l'eau. Lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de mêlée, vous pouvez la retenir temporairement.

Inflexible : Lorsque vous devez marquer un emplacement d'armure, lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou plus, réduisez la gravité d'un seuil sans marquer d'emplacement d'armure.

BÊTE MYTHIQUE

(Options de niveau 1 ou de niveau 2 améliorées)

Évolution : Choisissez une forme bestiale de niveau 1 ou 2 et devenez une version plus grande et plus puissante de cette créature. Sous cette forme, vous conservez tous les traits et caractéristiques de la forme originale et bénéficiez des bonus suivants :

- Un bonus de +9 aux jets de dégâts
- Un bonus de +2 au trait utilisé par cette forme
- Un bonus de +3 à l'évasion
- Votre dé de dégâts augmente d'une taille (d6 devient d8, d8 devient d10, etc.)

■ HYBRIDE MYTHIQUE

(Chimère, Cocatrix, Manticore, etc.)

Force +3 | Évasion +2
Force Mêlée d12+10 phy

Caractéristiques hybrides : Pour vous transformer en cette créature, marquez 2 points de stress supplémentaires. Choisissez trois formes bestiales parmi les niveaux 1 à 3. Choisissez un total de cinq avantages et trois caractéristiques parmi ces options.

TUTEUR

Le titre de gardien représente un éventail de professions martiales, parlant davantage de leur boussole morale et de leur force inébranlable que des moyens par lesquels ils combattent.

Si de nombreux gardiens rejoignent des groupes de militants pour un pays ou une cause, ils sont plus susceptibles de suivre les quelques personnes qui leur tiennent vraiment à cœur, la majorité soit maudite. Les gardiens sont connus pour leur combat acharné, même contre vents et marées, défendant leurs alliés avant tout. Malheur à ceux qui s'en prennent à l'allié d'un gardien, car celui-ci répondra à cette blessure de la même manière.

.....

DOMAINES - Valeur et Lame

DÉPART ÉVASION - 9

POINTS DE VIE DE DÉPART - 7

OBJETS DE CLASSE - Un totem de votre mentor ou une clé secrète

.....

■ L'ESPOIR DU GARDIEN

Char de première ligne : dépensez 3 points d'espoir pour libérer 2 emplacements d'armure.

■ FONCTIONNALITÉ DE CLASSE

Invincible : Une fois par repos long, vous pouvez devenir Invincible.

Vous obtenez un dé Invincible. Au niveau 1, votre dé Invincible est un d4. Placez-le sur votre fiche de personnage à l'emplacement prévu, en commençant par la valeur 1 visible.

Après avoir effectué un jet de dégâts infligeant 1 point de vie ou plus à une cible, augmentez la valeur du dé Invincible de 1. Lorsque la valeur du dé dépasse sa valeur maximale,

ou lorsque la scène se termine, retirez le dé et quittez le mode Inarrêtable. Au niveau 5, votre dé Inarrêtable passe à un d6.

Tant que vous êtes imparable, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous réduisez la gravité des dégâts physiques d'un seuil (grave à majeur, majeur à mineur, mineur à aucun).
- Vous ajoutez la valeur actuelle du dé imparable à votre jet de dégâts.
- Vous ne pouvez pas être restreint ou vulnérable.

Astuce : Si votre dé imparable est un d4 et que le 4 est visible, retirez le dé la prochaine fois que vous l'augmenterez. En revanche, si votre dé imparable est passé à un d6 et que le 4 est visible, vous le transformerez en 5 la prochaine fois que vous l'augmenterez. Dans ce cas, retirez le dé dès que vous devrez l'augmenter au-delà de 6.

SOUS-CLASSES DE GARDIENS

Choisissez la sous-classe Stalwart ou Vengeance .

VIGOUREUX

Jouez le Stalwart si vous voulez encaisser des coups violents et continuer à vous battre.

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Inébranlable : obtenez un bonus permanent de +1 à vos seuils de dégâts.

Volonté de fer : lorsque vous subissez des dégâts physiques, vous pouvez marquer un emplacement d'armure supplémentaire pour réduire la gravité.

CARACTÉRISTIQUES DE SPÉCIALISATION

Implacable : obtenez un bonus permanent de +2 à vos seuils de dégâts.

Partenaires d'armes : lorsqu'un allié à très courte portée subit des dégâts, vous pouvez marquer un emplacement d'armure pour réduire la gravité d'un seuil.

CARACTÉRISTIQUES DE MAÎTRISE

Intrépide : obtenez un bonus permanent de +3 à vos seuils de dégâts.

Protecteur fidèle : lorsqu'un allié à courte portée a 2 points de vie ou moins et doit subir des dégâts, vous pouvez marquer un stress pour sprinter vers lui et subir les dégâts à la place.

VENGEANCE

Jouez la Vengeance si vous voulez abattre les ennemis qui vous font du mal ou font du mal à vos alliés.

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

À l'aise : gagnez un emplacement de stress supplémentaire.

Vengeance : Lorsqu'un adversaire à portée de mêlée réussit une attaque contre vous, vous pouvez marquer 2 points de stress pour forcer l'attaquant à marquer un point de vie.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Acte de représailles : lorsqu'un adversaire inflige des dégâts à un allié à portée de mêlée, vous obtenez un bonus de +1 à votre compétence pour la prochaine attaque réussie que vous effectuez contre cet adversaire.

FONCTION DE MAÎTRISE

Némésis : Dépensez 2 points d'espoir pour prioriser un adversaire jusqu'à votre prochain repos. Lorsque vous attaquez votre adversaire prioritaire, adversaire, vous pouvez échanger les résultats de vos dés Espoir et Peur. Vous ne pouvez prioriser qu'un seul adversaire à la fois.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Qui dans votre communauté n'avez-vous pas réussi à protéger, et pourquoi penses-tu encore à eux ?
- Vous avez été chargé de protéger quelque chose important et le livrer dans un endroit dangereux. Qu'est-ce que c'est et où doit-il aller ?
- Vous considérez un aspect de vous-même comme une faiblesse. Qu'est-ce que c'est et comment cela vous a-t-il affecté ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Comment t'ai-je sauvé la vie la première fois que nous nous sommes rencontrés ?
- Quel petit cadeau m'as-tu offert et que j'emporte toujours avec moi ?
- Quel mensonge m'as-tu dit sur toi-même auquel je crois absolument ?

RANGER

Les rangers sont des chasseurs hautement qualifiés qui, malgré leurs talents martiaux, mettent rarement leurs talents au service d'une armée. Grâce à leur maîtrise du corps et à une profonde compréhension de la nature sauvage, ils deviennent des tacticiens rusés, poursuivant leur proie avec ruse et patience. Nombre d'entre eux traquent et combattent aux côtés d'un animal de compagnie avec lequel ils ont forgé un lien spirituel puissant. En perfectionnant leurs compétences dans la nature, les rangers deviennent des traqueurs experts, aussi capables de piéger leurs ennemis que de les attaquer de front.

.....

DOMAINES - Os et Saugue

DÉPART ÉVASION - 12

POINTS DE VIE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE - Un trophée de votre premier kill ou une boussole apparemment cassée

.....

L'ESPOIR DU RANGER

Retenez-les : dépensez 3 Espoirs lorsque vous réussissez une attaque avec une arme pour utiliser ce même jet contre deux adversaires supplémentaires à portée de l'attaque.

FONCTIONNALITÉ DE CLASSE

Focalisation du Rôdeur : Dépensez un Espoir et attaquez une cible. En cas de réussite, infligez les dégâts normaux de votre attaque et faites temporairement de la cible de l'attaque votre Focalisation. Jusqu'à la fin de cette capacité ou jusqu'à ce que vous fassiez de la créature une autre Focalisation, vous bénéficiez des avantages suivants contre votre Focalisation :

- Vous savez précisément dans quelle direction ils se trouvent.
- Lorsque vous leur infligez des dégâts, ils doivent marquer un Stresser.
- Lorsque vous échouez une attaque contre eux, vous pouvez mettre fin à la fonction Focus de votre Ranger pour relancer vos dés de dualité.

SOUS-CLASSES DE RANGERS

Choisissez la sous-classe Beastbound ou Wayfinder .

LIÉ À LA BÊTE

Jouez le Beastbound si vous souhaitez former un lien profond avec un allié animal.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Agilité

ARTICLE DE FONDATION

Compagnon : Vous avez un animal de compagnie de votre choix (à la discrétion du MJ). Il reste à vos côtés, sauf indication contraire de votre part.

Prenez la feuille de compagnon Ranger. Lorsque vous faites progresser votre personnage, choisissez également une option de progression pour votre compagnon sur cette feuille.

CARACTÉRISTIQUES DE SPÉCIALISATION

Formation d'expert : choisissez une option de mise à niveau supplémentaire pour votre compagnon.

Lié au combat : lorsqu'un adversaire vous attaque alors qu'il se trouve à portée de mêlée de votre compagnon, vous obtenez un bonus de +2 à votre évvasion contre l'attaque.

CARACTÉRISTIQUES DE MAÎTRISE

Formation avancée : choisissez deux options de mise à niveau supplémentaires pour votre compagnon.

Ami fidèle : une fois par long repos, lorsque les dégâts d'une attaque marqueraient le dernier stress de votre compagnon ou votre dernier point de vie et que vous êtes à courte portée l'un de l'autre, vous ou votre compagnon pouvez vous précipiter du côté de l'autre et subir ces dégâts à la place.

CHEMINEMENT

Jouez au Wayfinder si vous voulez chasser votre proie et frapper avec une force mortelle.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Agilité

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Prédateur impitoyable : lorsque vous effectuez un jet de dégâts, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus de +1 à votre Compétence. De plus, lorsque vous infligez des dégâts graves à un adversaire, celui-ci doit marquer un Stress.

Chemin à suivre : lorsque vous voyagez vers un endroit que vous avez déjà visité ou que vous transportez un objet qui s'est déjà trouvé à cet endroit, vous pouvez identifier le chemin le plus court et le plus direct vers votre destination.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Prédateur insaisissable : lorsque votre Focus effectue une attaque contre vous, vous obtenez un bonus de +2 à votre Évasion contre l'attaque.

FONCTION DE MAÎTRISE

Prédateur suprême : Avant d'effectuer un jet d'attaque contre votre Focus, vous pouvez dépenser un Espoir. En cas d'attaque réussie, vous retirez une Peur de la réserve de Peur du MJ.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Une créature terrible a blessé votre communauté et vous avez juré de la traquer. Que sont-ils et quelle trace ou quel signe unique laissent-ils derrière eux ?
- Ton premier meurtre t'a presque tué aussi. Qu'est-ce que c'était, et quelle partie de vous n'a plus jamais été la même après cet événement ?
- Vous avez parcouru de nombreux pays dangereux, mais quel est l'endroit où vous refusez d'aller ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Quelle compétition amicale avons-nous ?
- Pourquoi agis-tu différemment quand nous sommes seuls que quand d'autres sont là ?
- À quelle menace m'avez-vous demandé de prêter attention et pourquoi vous en inquiétez-vous ?

COMPAGNON RANGER

Lorsque vous choisissez la sous-classe Rôdeur Bête, prenez une fiche de compagnon. Cette fiche permet de consigner des informations importantes sur le compagnon de votre personnage et peut être glissée sous le côté droit de votre fiche de personnage pour une meilleure lisibilité.

ÉTAPE 1 : NOMMER VOTRE COMPAGNON

Travaillez avec le MJ pour décider quel animal vous aurez comme compagnon. Donnez-lui un nom et ajoutez une photo de lui sur la fiche compagnon.

ÉTAPE 2 : ÉCRIRE LEUR ÉVASION

Remplissez leur Évasion, qui commence à 10.

ÉTAPE 3 : CHOISIR LEUR EXPÉRIENCE D'ACCOMPAGNEMENT

Créez deux expériences pour votre compagnon en fonction de sa formation et de l'histoire que vous avez ensemble.

Commencez avec +2 pour les deux expériences. Chaque fois que vous gagnez une nouvelle expérience, votre compagnon en gagne également une. Toutes les nouvelles expériences commencent à +2.

Exemples d'expériences d'accompagnement

Distraction audacieuse, grimpeur expert, rapporter, amical, gardien de la forêt, horrifiant, intimidant, loyal jusqu'au

Fin, Navigation, Agile, Personne laissé pour compte, En haut

Alerte, Protecteur, Compagnon royal, Scout, Animal d'assistance,

Monture de confiance, vigilante, nous les trouvons toujours, vous ne pouvez pas

Frappez ce que vous ne pouvez pas trouver

ÉTAPE 4 : CHOISISSEZ LEUR ATTAQUE ET ENREGISTREZ DÉ DE DÉGÂTS

Enfin, décrivez la méthode de votre compagnon pour infliger des dégâts (son attaque standard) et notez-la dans la section « Attaque et dégâts ». Au niveau 1, le dé de dégâts de votre compagnon est un d6 et sa portée est Mêlée.

TRAVAILLER AVEC VOTRE COMPAGNON

Les sections suivantes vous présenteront les bases du travail avec votre compagnon.

UTILISER LES JETONS DE SORT, L'ESPOIR ET LES EXPÉRIENCES

Effectuez un jet de sort pour vous connecter à votre compagnon et lui ordonner d'agir.

Dépensez un Espoir pour ajouter une Expérience de compagnon applicable au jet.

En cas de réussite avec Espoir, si votre prochaine action s'appuie sur son succès, vous bénéficiez d'un avantage sur le jet.

ATTAQUER AVEC VOTRE COMPAGNON

Lorsque vous ordonnez à votre compagnon d'attaquer, il bénéficie des avantages qui ne vous seraient normalement accordés qu'à vous (comme les effets de « Concentration du Rôdeur »). En cas de réussite, son jet de dégâts utilise votre Maîtrise et son dé de dégâts.

CONSIDÉRER LES DOMMAGES COMME DU STRESS

- Lorsque votre compagnon est sur le point de subir des dégâts, il marque un Stress. Lorsqu'il marque son dernier Stress, il disparaît de la scène (en se cachant, en fuyant ou par une action similaire). Il reste indisponible jusqu'au début de votre prochain repos long, où il revient avec un Stress éliminé.
- Lorsque vous choisissez un mouvement d'arrêt qui supprime le stress sur vous-même, votre compagnon supprime un nombre égal de stress.

AMÉLIOREZ VOTRE COMPAGNON

Lorsque votre personnage monte de niveau, choisissez une option disponible pour votre compagnon dans la liste suivante et marquez-la sur votre feuille :

- Intelligent : votre compagnon gagne un bonus permanent de +1 à une expérience de compagnon de votre choix.
- Lumière dans l'obscurité : utilisez-le comme un emplacement d'espoir supplémentaire pour votre personnage peut marquer.
- Confort des créatures : Une fois par repos, lorsque vous prenez le temps pendant un moment de calme pour donner de l'amour et de l'attention à votre compagnon, vous pouvez gagner un espoir ou vous pouvez tous les deux éliminer un stress.
- Blindé : lorsque votre compagnon subit des dégâts, vous pouvez marquer l'un de vos emplacements d'armure au lieu de marquer l'un de ses emplacements de stress.
- Vieux : augmentez les dés de dégâts ou la portée de votre compagnon d'un cran (d6 à d8, Proche à Lointain, etc.).
- Résilient : votre compagnon gagne un emplacement de stress supplémentaire.
- Lié : Lorsque vous marquez votre dernier point de vie, votre Un compagnon se précipite à vos côtés pour vous réconforter. Lancez un nombre de d6 égal à ses emplacements de stress non marqués et marquez-les. Si l'un d'eux obtient un 6, votre compagnon vous aide à vous relever. Éliminez votre dernier point de vie et revenez sur les lieux.
- Conscient : Votre compagnon gagne un bonus permanent de +2 à leur évasion.

VOYOU

Les escrocs sont des scélérats, souvent dans leur attitude et dans leur pratique. Connus sous le nom de menteurs et de voleurs, les meilleurs d'entre eux sillonnent le monde anonymement. Utilisant leur intelligence et leurs lames acérées, les voleurs dupent leurs ennemis par la manipulation sociale aussi facilement que briser des serrures, franchir des fenêtres ou porter des coups sournois. Ces maîtres de la magie manipulent l'ombre et le mouvement, ajoutant à leur répertoire une panoplie d'outils aussi utiles que mortels. Les voleurs fondent fréquemment des guildes pour rencontrer de futurs complices, louer des emplois et perfectionner des compétences secrètes, prouvant ainsi que l'honneur existe chez les voleurs, à condition de savoir où chercher.

DOMAINES - Minuit et Grâce

DÉPART ÉVASION - 12

POINTS DE VIE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE - Un ensemble d'outils de contrefaçon ou un grappin

L'ESPOIR DU ROGUE

Esquive du voleur : dépensez 3 points d'espoir pour obtenir un bonus de +2 à votre évasion jusqu'à la prochaine fois qu'une attaque réussit contre vous. Sinon, ce bonus dure jusqu'à votre prochain repos.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Camoufflé : À chaque fois que vous devriez être caché, vous êtes camoufflé. En plus des avantages de la condition Camoufflé, lorsque vous êtes camoufflé, vous restez invisible si vous êtes immobile lorsqu'un adversaire se déplace là où il vous verrait normalement.

Après avoir effectué une attaque ou terminé un mouvement dans la ligne de vue d'un adversaire, vous n'êtes plus masqué.

Attaque furtive : lorsque vous réussissez une attaque alors que vous êtes masqué ou qu'un allié est à portée de mêlée de votre cible, ajoutez un nombre de d6 égal à votre niveau à votre jet de dégâts.

- Niveau 1 Tier 1
- Niveaux 2 à 4 Niveau 2
- Niveaux 5 à 7 Niveau 3
- Niveaux 8–10 Niveau 4

SOUS-CLASSES DE VOLEURS

Choisissez la sous-classe Nightwalker ou Syndicate .

MARCHEUR DE NUIT

Jouez le Nightwalker si vous souhaitez manipuler les ombres pour vous déplacer dans l'environnement.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Finesse

ARTICLE DE FONDATION

Shadow Stepper : Vous pouvez vous déplacer d'une ombre à l'autre.

Lorsque vous vous déplacez dans une zone d'obscurité ou dans l'ombre d'une autre créature ou d'un objet, vous pouvez marquer un Stress pour disparaître et réapparaître dans une autre ombre à portée lointaine. À votre réapparition, vous êtes camoufflé.

CARACTÉRISTIQUES DE SPÉCIALISATION

Nuage Sombre : Effectuez un jet de sort (15). En cas de réussite, créez un nuage sombre temporaire qui recouvre toute zone à courte portée. Toute personne se trouvant dans ce nuage ne peut voir au-delà, et toute personne se trouvant à l'extérieur ne peut voir à l'intérieur. Vous êtes considéré comme masqué par tout adversaire dont le nuage bloque la ligne de vue.

Adrénaline : lorsque vous êtes vulnérable, ajoutez votre niveau à vos jets de dégâts.

CARACTÉRISTIQUES DE MAÎTRISE

Ombre fugace : vous gagnez un bonus permanent de +1 à votre Évasion. Vous pouvez utiliser votre capacité « Pas d'ombre » pour vous déplacer à très grande distance.

Disparition : Marquez un Stress pour devenir Camoufflé à tout moment. Lorsque vous êtes Camoufflé grâce à cette capacité, vous supprimez automatiquement l'état de Retenu si vous l'avez. Vous restez Camoufflé ainsi jusqu'à votre jet de Peur ou jusqu'à votre prochain repos.

SYNDICAT

Jouez au Syndicat si vous souhaitez avoir un réseau de contacts partout où vous allez.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Finesse

ARTICLE DE FONDATION

Bien connecté : Lorsque vous arrivez dans une ville ou un environnement important, vous connaissez quelqu'un qui y vit. Donnez-lui un nom, indiquez en quoi vous pensez qu'il pourrait être utile et choisissez un fait parmi la liste suivante :

- Ils me doivent une faveur, mais ils seront difficiles à trouver.
- Ils vont demander quelque chose en échange.
- Ils sont toujours dans de gros ennuis.
- Nous étions ensemble. C'est une longue histoire.
- Nous ne nous sommes pas séparés en très bons termes.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Contacts partout : Une fois par séance, vous pouvez contacter brièvement un contact douteux. Choisissez l'un des avantages suivants et décrivez ce qui l'a amené à vous aider à ce moment précis :

- Ils fournissent 1 poignée d'or, un outil unique ou un objet banal que la situation requiert.
- Lors de votre prochain jet d'action, leur aide vous offre un bonus de +3 au résultat de votre dé d'espoir ou de peur.
- La prochaine fois que vous infligez des dégâts, ils tirent depuis l'ombre, ajoutant 2d8 à votre jet de dégâts.

FONCTION DE MAÎTRISE

Sauvegarde fiable : Vous pouvez utiliser la fonctionnalité « Contacts partout » trois fois par session. Les options suivantes s'ajoutent à la liste des avantages offerts par cette fonctionnalité :

- Lorsque vous marquez 1 ou plusieurs points de vie, ils peuvent se précipiter pour vous protéger, réduisant ainsi les points de vie marqués de 1.
- Lorsque vous effectuez un jet de Présence lors d'une conversation, ils vous soutiennent. Vous pouvez lancer un d20 comme dé d'espoir.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Qu'est-ce que vous avez fait et qui vous a valu l'exil ? de votre communauté d'origine ?
- Vous aviez une vie différente, mais vous avez essayé de la laisser derrière vous. Qui de votre passé vous poursuit encore ?
- À qui de votre passé avez-vous été le plus triste de dire au revoir ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Qu'est-ce que je t'ai récemment convaincu de faire qui nous a tous les deux mis dans le pétrin ?
- Qu'ai-je découvert sur ton passé que je garde secret pour les autres ?
- Qui connaissez-vous dans mon passé et comment ont-ils influencé vos sentiments à mon égard ?

SÉRAPHIN

Les séraphins sont des guerriers et guérisseurs divins investis d'une mission sacrée. Un large éventail de divinités existe dans les royaumes, et de nombreux types de séraphins sont ainsi désignés par ces dieux.

Leur éthique s'aligne traditionnellement sur le domaine ou les objectifs de leur dieu, comme défendre les faibles, exiger la vengeance, protéger une terre ou un artefact, ou défendre une foi particulière.

Certains séraphins s'allient à une armée ou à un lieu, à la grande satisfaction de leurs dirigeants, mais d'autres croisés combattent contre les folies du Royaume des Mortels. Mieux vaut être l'allié d'un séraphin que son ennemi, car ils sont des adversaires redoutables pour ceux qui défient leurs desseins.

.....

DOMAINES - Splendeur et Valeur

DÉPART ÉVASION - 9

POINTS DE VIE DE DÉPART - 7

OBJETS DE CLASSE - Un paquet d'offrandes ou un sceau de votre dieu

.....

ARTICLE SUR L'ESPOIR DU SÉRAPH

Soutien vital : dépensez 3 points d'espoir pour éliminer un point de vie sur un allié à courte portée.

FONCTIONNALITÉ DE CLASSE

Dés de Prière : Au début de chaque session, lancez un nombre de d4 égal au trait de Sort de votre sous-classe et placez-les sur votre fiche de personnage à l'emplacement prévu. Ce sont vos dés de Prière. Vous pouvez dépenser autant de dés de Prière que vous le souhaitez pour vous aider ou aider un allié à distance. Vous pouvez utiliser la valeur d'un dé dépensé pour réduire les dégâts subis, augmenter le résultat d'un jet après celui-ci ou gagner un espoir égal au résultat. À la fin de chaque session, débarrassez-vous de tous les dés de Prière non dépensés.

SOUS-CLASSES DE SÉRAPHE

Choisissez la sous-classe Porteur Divin ou Sentinelle Ailée .

PORTEUR DIVIN

Jouez le rôle du Divin Porteur si vous souhaitez dominer le champ de bataille avec une arme légendaire.

■ TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Force

■ CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Arme spirituelle : Lorsque vous possédez une arme équipée avec une portée de mêlée ou de très courte portée, elle peut s'envoler de votre main pour attaquer un adversaire à courte portée, puis revenir vers vous. Vous pouvez marquer un Stress pour cibler un adversaire supplémentaire à portée avec le même jet d'attaque.

Sparing Touch : une fois par long repos, touchez une créature et supprimez-lui 2 points de vie ou 2 points de stress.

■ FONCTION DE SPÉCIALISATION

Dévoit : Lorsque vous lancez vos dés de Prière, vous pouvez lancer un dé supplémentaire et défausser le résultat le plus faible. De plus, vous pouvez utiliser votre capacité « Toucher Épargnant » deux fois au lieu d'une fois par repos long.

■ FONCTION DE MAÎTRISE

Résonance Sacrée : Lorsque vous obtenez des dégâts pour votre capacité « Arme Spirituelle », si l'un des résultats des dés correspond, doublez la valeur de chaque dé correspondant. Par exemple, deux 5 comptent pour deux 10.

SENTINELLE AILÉE

Jouez la Sentinelle ailée si vous voulez prendre votre envol et frapper des coups écrasants depuis le ciel.

■ TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Force

■ ARTICLE DE FONDATION

Ailes de Lumière : Vous pouvez voler. En volant, vous pouvez faire ce qui suit :

- Marquez un stress pour ramasser et porter une autre créature consentante environ votre taille ou plus petite.
- Dépensez un Espoir pour infliger 1d8 dégâts supplémentaires sur un attaque réussie.

■ FONCTION DE SPÉCIALISATION

Visage éthéré : Votre visage surnaturel suscite la crainte et la peur.

En vol, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de Présence. Si vous réussissez un jet d'Espoir, vous pouvez retirer une Peur de la réserve de Peur du MJ au lieu de gagner de l'Espoir.

■ CARACTÉRISTIQUES DE MAÎTRISE

Ascendant : obtenez un bonus permanent de +4 à votre seuil de dégâts graves.

Pouvoir des Dieux : En vol, vous infligez 1d12 dégâts supplémentaires au lieu de 1d8 grâce à votre capacité « Ailes de Lumière ».

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- À quel dieu vous êtes-vous consacré ? Quoi
Quel exploit incroyable ont-ils accompli pour vous dans un moment de désespoir ?
- Comment votre apparence a-t-elle changé après avoir pris votre serment ?
- De quelle manière étrange ou unique communiquez-vous avec votre dieu ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Quelle promesse m'as-tu fait accepter, si tu mourais sur le champ de bataille ?
- Pourquoi me poses-tu autant de questions sur mon Dieu ?
- Vous m'avez dit de protéger un membre de notre parti plus que tous les autres, y compris vous-même. Qui sont-ils et pourquoi ?

SORCIER

Tous les magiciens innés ne choisissent pas de perfectionner leur art, mais ceux qui le font peuvent devenir de puissants sorciers. Les dons de ces praticiens se transmettent de génération en génération, même si la famille n'en a pas conscience ou hésite à les pratiquer. Les capacités d'un sorcier peuvent aller de l'élémentaire à l'illusionniste, et au-delà, et de nombreux praticiens se regroupent en collectifs en fonction de leurs talents. Devenir un sorcier redoutable ne consiste pas à acquérir du pouvoir, mais à apprendre à cultiver et à contrôler celui que l'on possède déjà. La magie d'un sorcier égaré ou indiscipliné est une force véritablement dangereuse.

DOMAINES - Arcanes et Minuit

DÉPART ÉVASION - 10

POINTS DE VIE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE - Un orbe chuchotant ou un héritage familial

L'ESPOIR DU SORCIER

Magie volatile : dépensez 3 points d'espoir pour relancer n'importe quel nombre de vos dés de dégâts lors d'une attaque qui inflige des dégâts magiques.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Sens des arcanes : vous pouvez sentir la présence de personnes et d'objets magiques à courte portée.

Illusion mineure : Effectuez un jet de sort (10). En cas de réussite, vous créez une illusion visuelle mineure pas plus grande que vous à courte portée. Cette illusion est convaincante pour quiconque se trouve à courte portée ou plus loin.

Canaliser la puissance brute : une fois par long repos, vous pouvez placer une carte de domaine de votre équipement dans votre coffre-fort et choisir de :

- Gagnez de l'espoir égal au niveau de la carte.
- Améliorez un sort qui inflige des dégâts, gagnant un bonus à votre jet de dégâts égal au double du niveau de la carte.

SOUS-CLASSES DE SORCIER

Choisissez la sous-classe Origine élémentaire ou Origine primordiale .

ORIGINE ÉLÉMENTAIRE

Jouez l'Origine Élémentaire si vous souhaitez canaliser la magie brute pour prendre la forme d'un élément particulier.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Instinct

ARTICLE DE FONDATION

Élémentaliste : Choisissez l'un des éléments suivants lors de la création du personnage : air, terre, feu, foudre, eau.

Vous pouvez façonner cet élément pour obtenir des effets inoffensifs.

De plus, dépensez un Espoir et décrivez comment votre contrôle sur cet élément aide un jet d'action que vous êtes sur le point d'effectuer, puis obtenez soit un bonus de +2 au jet, soit un bonus de +3 aux dégâts du jet.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Évasion naturelle : Vous pouvez invoquer votre élément pour vous protéger.

En cas de réussite d'un jet d'attaque contre vous, vous pouvez indiquer un Stress et décrire comment vous utilisez votre élément pour vous défendre. Dans ce cas, lancez un d6 et ajoutez son résultat à votre Évasion contre l'attaque.

FONCTION DE MAÎTRISE

Transcendance : Une fois par repos long, vous pouvez vous transformer en une manifestation physique de votre élément. Ce faisant, décrivez votre transformation et choisissez deux des bienfaits suivants à obtenir jusqu'à votre prochain repos :

- Bonus de +4 à votre seuil sévère
- +1 bonus à un trait de personnage de votre choix
- +1 bonus à votre compétence
- +2 bonus à votre évasion

ORIGINE PRIMAIRE

Jouez l'Origine Primordiale si vous souhaitez étendre la polyvalence de vos sorts de manière puissante.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Instinct

ARTICLE DE FONDATION

Manipulation de la magie : Votre origine primordiale vous permet de modifier l'essence même de la magie. Après avoir lancé un sort ou effectué une attaque avec une arme infligeant des dégâts magiques, vous pouvez marquer un Stress pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Prolonger la portée du sort ou de l'attaque d'une portée
- Gagnez un bonus de +2 au résultat du jet d'action
- Doublez un dé de dégâts de votre choix
- Toucher une cible supplémentaire à portée

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Aide enchantée : Vous pouvez améliorer la magie des autres grâce à votre essence. Lorsque vous aidez un allié avec un jet de sort, vous pouvez lancer un d8 comme dé d'avantage. Une fois par repos long, après qu'un allié a effectué un jet de sort avec votre aide, vous pouvez échanger les résultats de ses dés de dualité.

FONCTION DE MAÎTRISE

Charge Arcanique : Vous pouvez accumuler de l'énergie magique pour améliorer vos capacités. Lorsque vous subissez des dégâts magiques, vous devenez Chargé. Vous pouvez également dépenser 2 points d'Espoir pour devenir Chargé. Lorsque vous réussissez une attaque infligeant des dégâts magiques alors que vous êtes Chargé, vous pouvez annuler votre Charge pour obtenir un bonus de +10 au jet de dégâts ou un bonus de +3 à la Difficulté du jet de réaction que le sort impose à la cible. Vous cessez d'être Chargé lors de votre prochain repos long.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Qu'avez-vous fait pour que les gens de votre entourage La communauté se méfie de vous ?
- Quel mentor vous a appris à contrôler votre nature sauvage magie, et pourquoi ne sont-ils plus capables de vous guider ?
- Vous avez une peur profonde que vous cachez à tout le monde. Qu'est-ce que ça, et pourquoi ça te fait peur ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Pourquoi me fais-tu autant confiance ?
- Qu'ai-je fait qui te rend prudent avec moi ?
- Pourquoi gardons-nous secret notre passé commun ?

GUERRIER

Devenir un guerrier exige des années, voire une vie entière, d'entraînement et de dévouement à la maîtrise des armes et de la violence. Si beaucoup de ceux qui se battent ne font que perfectionner leur force, les guerriers comprennent l'importance d'un corps et d'un esprit agiles, ce qui fait d'eux des combattants parmi les plus recherchés à travers les royaumes. Souvent, ils trouvent un emploi au sein d'une armée, d'une troupe de mercenaires, voire d'une garde royale, mais leur potentiel est gâché dans toute position où ils ne peuvent pas continuer à progresser et à étendre leurs compétences. Les guerriers sont connus pour avoir une arme de prédilection ; s'interposer entre eux et leur lame serait une grave erreur.

.....

DOMAINES - Lame et os

DÉPART ÉVASION - 11

POINTS DE VIE DE DÉPART - 6

ARTICLES DE CLASSE - Le dessin d'un amant ou un affûtage pierre

.....

ARTICLE ESPOIR DU GUERRIER

Pas de pitié : dépensez 3 points d'espoir pour obtenir un bonus de +1 à vos jets d'attaque jusqu'à votre prochain repos.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Attaque d'opportunité : Si un adversaire à portée de mêlée tente de quitter cette portée, effectuez un jet de réaction en utilisant une caractéristique de votre choix contre sa difficulté. Choisissez un effet en cas de réussite, ou deux en cas de réussite critique.

- Ils ne peuvent pas bouger de là où ils sont.
- Vous leur infligez des dégâts égaux à votre attaque principale
- dégâts de l'arme.
- Vous bougez avec eux.

Entraînement au combat : Vous ignorez le fardeau lorsque vous équipez des armes. Lorsque vous infligez des dégâts physiques, vous obtenez un bonus à vos dégâts égal à votre niveau.

SOUS-CLASSES DE GUERRIERS

Choisissez la sous-classe Appel du Brave ou Appel du Tueur.

L'APPEL DES BRAVES

Jouez à l'Appel des Braves si vous souhaitez utiliser la puissance de vos ennemis pour alimenter votre propre pouvoir.

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Courage : Lorsque vous échouez à un jet avec Peur, vous gagnez un Espoir.

Rituel de combat : Une fois par repos long, avant de tenter une action extrêmement dangereuse ou d'affronter un ennemi nettement supérieur à vous, décrivez le rituel ou les préparatifs que vous effectuez. Ce faisant, vous éliminez 2 points de stress et gagnez 2 points d'espoir.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Relevez le défi : vous restez vigilant face au danger grandissant. Tant que vous avez 2 points de vie non marqués ou moins, vous pouvez lancer un d20 comme dé d'espoir.

FONCTION DE MAÎTRISE

Camaraderie : Votre courage inébranlable est un atout précieux pour vos alliés. Vous pouvez effectuer un jet d'équipe une fois de plus par session. De plus, lorsqu'un allié effectue un jet d'équipe avec vous, il lui suffit de dépenser 2 points d'espoir.

L'APPEL DU TUEUR

Jouez à l'Appel du Tueur si vous voulez abattre vos adversaires avec une force immense.

ARTICLE DE FONDATION

Tueur : Vous obtenez une réserve de dés appelée Dés de Tueur. Sur un jet avec Espoir, vous pouvez placer un d6 sur cette carte au lieu de gagner un Espoir, ajoutant ainsi le dé à la réserve. Vous pouvez stocker un nombre de Dés de Tueur égal à votre Maîtrise. Lors d'un jet d'attaque ou de dégâts, vous pouvez dépenser autant de ces Dés de Tueur que vous le souhaitez, en les lançant et en ajoutant leur résultat au jet. À la fin de chaque session, éliminez tous les Dés de Tueur non utilisés sur cette carte et gagnez un Espoir par dé éliminé.

FONCTION DE SPÉCIALISATION

Spécialiste des armes : Vous pouvez manier plusieurs armes avec une facilité redoutable. En cas de réussite, vous pouvez dépenser un Espoir pour ajouter un dé de dégâts de votre arme secondaire à votre jet de dégâts. De plus, une fois par repos long, lorsque vous lancez vos dés de Tueur, relancez les 1.

FONCTION DE MAÎTRISE

Préparation martiale : Vous êtes un guerrier inspirant pour tous ceux qui voyagent avec vous. Votre groupe obtient l'accès à l'attaque de temps mort « Préparation martiale ». Pour utiliser cette attaque pendant un

reposez-vous, décrivez comment vous instruisez et entraînez votre groupe. Vous et chaque allié qui choisissez cette action de temps mort gagnez un dé de Tueur d6. Un PJ possédant un dé de Tueur peut le dépenser pour lancer le dé et ajouter le résultat à un jet d'attaque ou de dégâts de son choix.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Qui vous a appris à vous battre et pourquoi sont-ils restés lorsque vous avez quitté la maison ?
- Quelqu'un vous a vaincu au combat il y a des années et vous a laissé mourir. Qui était-ce et comment vous a-t-il trahi ?
- Quel endroit légendaire avez-vous toujours rêvé de visiter ? visiter, et pourquoi est-ce si spécial ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Nous nous connaissons bien avant que cette fête ne soit organisée. Comment ?
- Pour quelle tâche banale m'aidez-vous habituellement en dehors du champ de bataille ?
- Quelle peur est-ce que je vous aide à surmonter ?

MAGICIEN

Que ce soit par le biais d'une institution ou d'études individuelles, ceux que l'on appelle les sorciers acquièrent et perfectionnent un immense pouvoir magique au fil des années d'apprentissage grâce à divers outils, dont les livres, les pierres, les potions et les herbes. Certains consacrent leur vie à la maîtrise d'une école de magie particulière, tandis que d'autres se forment dans des disciplines très diverses. Nombre d'entre eux deviennent des figures sages et puissantes au sein de leur communauté, conseillant les dirigeants, prodiguant remèdes et soins, et même dirigeant des conseils de guerre. Si ces mages œuvrent tous pour un objectif commun : acquérir des connaissances magiques, ce sont souvent eux qui sont le plus en conflit au sein de leurs rangs, car l'acquisition, la conservation et le partage de puissants secrets font l'objet de débats intenses qui ont causé d'innombrables morts.

.....

DOMAINES - Codex et Splendeur

DÉPART ÉVASION - 11

POINTS DE VIE DE DÉPART - 5

OBJETS DE CLASSE - Un livre que vous essayez de traduire ou un petit animal élémentaire inoffensif

.....

L'ESPOIR DU MAGICIEN

Pas cette fois : dépensez 3 points d'espoir pour forcer un adversaire à portée éloignée à relancer un jet d'attaque ou de dégâts.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Prestidigitation : Vous pouvez réaliser à volonté des effets magiques subtils et inoffensifs. Par exemple, vous pouvez changer la couleur d'un objet, créer une odeur, allumer une bougie, faire flotter un minuscule objet, illuminer une pièce ou réparer un petit objet.

Motifs étranges : choisissez un nombre entre 1 et 12.

Lorsque vous obtenez ce nombre sur un dé de dualité, gagnez un espoir ou éliminez un stress.

Vous pouvez modifier ce numéro lorsque vous prenez un long repos.

SOUS-CLASSES DE MAGICIEN

Choisissez soit l'École de la Connaissance, soit l'École de la Guerre sous-classe.

ÉCOLE DE LA CONNAISSANCE

Jouez à l'École de la Connaissance si vous souhaitez acquérir une compréhension approfondie du monde qui vous entoure.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Connaissance

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Préparé : Prenez une carte de domaine supplémentaire de votre niveau ou inférieur d'un domaine auquel vous avez accès.

Expert : Lorsque vous utilisez une Expérience, vous pouvez marquer un Stress au lieu de dépenser un Espoir. Dans ce cas, doublez votre modificateur d'Expérience pour ce jet.

CARACTÉRISTIQUES DE SPÉCIALISATION

Réalisé : prenez une carte de domaine supplémentaire de votre niveau ou inférieur à partir d'un domaine auquel vous avez accès.

Rappel parfait : une fois par repos, lorsque vous rappelez une carte de domaine dans votre coffre-fort, vous pouvez réduire son coût de rappel de 1.

CARACTÉRISTIQUES DE MAÎTRISE

Brillant : Prenez une carte de domaine supplémentaire de votre niveau ou inférieur à partir d'un domaine auquel vous avez accès.

Expertise perfectionnée : lorsque vous utilisez une expérience, lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou plus, vous pouvez l'utiliser sans dépenser d'Espoir.

ÉCOLE DE GUERRE

Jouez à l'École de guerre si vous souhaitez utiliser la magie entraînée pour la violence.

TRAIT DE LANCEMENT DE SORTS

Connaissance

CARACTÉRISTIQUES DE LA FONDATION

Mage de bataille : Vous avez concentré vos études pour devenir une force invincible sur le champ de bataille. Gagnez un emplacement de point de vie supplémentaire.

Affrontez votre peur : lorsque vous réussissez un jet d'attaque avec Peur, vous infligez 1d10 dégâts magiques supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES DE SPÉCIALISATION

Invocation de Bouclier : Vous pouvez maintenir une barrière magique protectrice. Tant que vous avez au moins 2 points d'Espoir, vous ajoutez votre Maîtrise à votre Évasion.

Alimenté par la peur : les dégâts magiques supplémentaires de votre capacité « Affrontez votre peur » augmentent à 2d10.

CARACTÉRISTIQUES DE MAÎTRISE

Prosperer dans le chaos : lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez marquer un stress après avoir lancé des dégâts pour forcer la cible à marquer un point de vie supplémentaire.

N'ayez pas peur : les dégâts magiques supplémentaires de votre capacité « Affrontez votre peur » augmentent à 3d10.

QUESTIONS DE FOND

Répondez à l'une des questions contextuelles suivantes. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Quelles responsabilités votre communauté comptait-elle sur vous autrefois ?
Comment les avez-vous déçues ?
- Vous avez passé votre vie à chercher un livre ou un objet de grande importance. De quoi s'agit-il et pourquoi est-il si important pour vous ?
- Vous avez un rival puissant. Qui est-il et pourquoi êtes-vous si déterminé à le vaincre ?

RELATIONS

Posez à vos camarades joueurs l'une des questions suivantes à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Quelle faveur t'ai-je demandée que tu n'es pas sûr de pouvoir accomplir ?
- Quel passe-temps étrange ou quelle étrange fascination avons-nous tous les deux partager ?
- Quel secret sur toi-même as-tu confié seulement pour moi ?

ANCESTRIES

Les ancêtres représentent la lignée de votre personnage, ce qui influence son apparence physique et son accès à certaines capacités spéciales. La section suivante décrit chaque ascendance dans Daggerheart et les caractéristiques généralement partagées par ses membres. Cependant, chaque joueur décide dans quelle mesure son personnage correspond à l'expression « standard » ou « moyenne » de son ascendance.

Dans Daggerheart, le terme « peuple » est utilisé pour désigner toutes les ascendances, car les individus de toutes les lignées possèdent des caractéristiques et des cultures uniques, ainsi qu'une personnalité.

Certains ancêtres sont décrits à l'aide du terme « humanoïde ». Cela n'implique aucun lien génétique avec les « humains », qui constituent une ascendance distincte au sein de Daggerheart. Il s'agit plutôt d'un ensemble de caractéristiques physiques que les humains reconnaîtront grâce à leur propre anatomie, comme la mobilité bipède, la posture droite, la disposition du visage, etc. Ces traits varient selon l'ascendance et l'individu, bien que le terme « humanoïde » puisse néanmoins fournir un cadre de référence utile.

L'ensemble de règles de base comprend les ancêtres suivants : Clank, Drakona, Nain, Elfe, Fée, Faune, Firbolg, Fungril, Galapa, Géant, Gobelin, Halfing, Humain, Infernis, Katari, Orc, Ribbet, Simiah et Ascendance mixte.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Chaque ascendance confère deux caractéristiques. Si certaines caractéristiques (comme la capacité de voler) sont implicitement liées à l'anatomie d'une ascendance, les joueurs déterminent la forme physique de leurs personnages. Collaborer avec le MJ pour modifier les traits implicites qui ne correspondent pas à votre concept de personnage.

Si vous souhaitez créer un personnage qui combine plusieurs ancêtres, consultez « Ascendance mixte ».

CLIKUETIS

Les Clanks sont des êtres mécaniques doués de conscience, construits à partir de divers matériaux, dont le métal, le bois et la pierre. Ils peuvent ressembler à des humanoïdes, à des animaux, voire à des objets inanimés. Comme les êtres organiques, leurs corps existent dans une grande variété de tailles.

En raison de leur construction sur mesure, de nombreux clanks présentent des configurations physiques hautement spécialisées. Par exemple, des mains griffues pour saisir, des roues pour se déplacer ou des roues intégrées armes.

De nombreux clanks adoptent des modifications corporelles pour des raisons esthétiques et fonctionnelles, et les membres d'autres ascendances font souvent appel à des artisans clanks pour fabriquer des aides à la mobilité et des ornements sur mesure. D'autres ascendances peuvent créer des clanks, s'inspirant même de leurs propres caractéristiques physiques, mais il est également courant que les clanks se construisent entre eux. La durée de vie d'un clank s'étend tant qu'il est capable d'acquiescer ou de fabriquer de nouvelles pièces, rendant ainsi sa forme physique pratiquement immortelle. Cela dit, son esprit est soumis aux effets du temps et se détériore à mesure que la magie qui le propulse perd de sa puissance.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Conception ciblée : Décidez qui vous a créé et dans quel but. À la création du personnage, choisissez l'expérience qui correspond le mieux à ce but et obtenez un bonus permanent de +1.

Efficace : lorsque vous prenez un court repos, vous pouvez choisir un mouvement de repos long au lieu d'un mouvement de repos court.

DRAKONA

Les Drakona ressemblent à des dragons aptères sous forme humanoïde et possèdent un puissant souffle élémentaire. Tous les Drakonons possèdent d'épaisses écailles qui leur offrent une excellente armure naturelle contre les attaques et les forces de la nature. Ils sont de grande taille, mesurant entre 1,50 et 2,10 mètres en moyenne, et possèdent de longues dents acérées. De nouvelles dents poussent tout au long de leur vie d'environ 350 ans, ce qui garantit qu'ils ne risquent jamais de perdre définitivement une incisive. Contrairement à leurs ancêtres dragons, les Drakonons n'ont pas d'ailes et ne peuvent voler sans aide magique. Les membres de cette lignée transmettent l'élément de leur souffle de génération en génération, bien que, dans de rares cas, le pouvoir élémentaire d'un Drakona diffère de celui du reste de sa famille.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Écailles : Vos écailles agissent comme une protection naturelle. Lorsque vous êtes susceptible de subir des dégâts sévères, vous pouvez marquer un Stress pour réduire votre score de 1 point de vie.

Souffle élémentaire : Choisissez un élément pour votre souffle (comme l'électricité, le feu ou la glace). Vous pouvez utiliser ce souffle contre une cible ou un groupe de cibles à très courte portée, comme une arme d'instinct infligeant 1 d8 points de dégâts magiques grâce à votre maîtrise.

NAIN

Les nains sont plus facilement reconnaissables comme de petits humanoïdes avec une silhouette carrée, une musculature dense et des cheveux épais. Leur taille moyenne varie de 1,20 à 1,75 mètre, et ils sont souvent larges par rapport à leur stature. Leur peau et leurs ongles contiennent une grande quantité de kératine, ce qui les rend naturellement résistants. Cela permet aux nains d'incruster des pierres précieuses dans leur corps et de se parer de tatouages ou de piercings.

Leurs cheveux poussent en abondance, généralement sur la tête, mais certains nains en ont aussi sur tout le corps. Les nains de tous sexes peuvent se laisser pousser une barbe, qu'ils coiffent souvent de manière élaborée. En général, les nains vivent jusqu'à 250 ans et conservent leur masse musculaire jusqu'à un âge avancé.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Peau épaisse : lorsque vous subissez des dégâts mineurs, vous pouvez marquer 2 points de stress au lieu de marquer un point de vie.

Fortitude accrue : dépensez 3 points d'espoir pour réduire de moitié les dégâts physiques subis.

ELFE

Les elfes sont généralement de grands humanoïdes aux oreilles pointues et aux sens très développés. Leurs oreilles varient en taille et en forme de pointe, et avec l'âge, leur extrémité commence à s'affaïsser. Bien que les elfes présentent une grande variété de morphologies, ils sont tous assez grands, mesurant entre 1,80 et 2,00 mètres. Tous les elfes ont la capacité de plonger dans une transe céleste plutôt que de dormir, ce qui leur permet de se reposer efficacement en peu de temps.

Certains elfes possèdent ce qu'on appelle une « forme mystique », qui se manifeste lorsqu'un elfe se consacre à l'étude ou à la protection du monde naturel au point de modifier son apparence physique. Ces caractéristiques peuvent inclure des taches de rousseur célestes, la présence de feuilles, de lianes ou de fleurs dans ses cheveux, des yeux scintillants comme des flammes, et bien d'autres. Parfois, ces traits sont hérités de ses parents, mais si un elfe change d'environnement ou de centre d'intérêt magique, son apparence change avec le temps. Comme les elfes vivent environ 350 ans, ces traits peuvent changer plusieurs fois au cours de leur vie.

■ CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Réactions rapides : marquez un stress pour obtenir un avantage sur un jet de réaction.

Transe céleste : pendant un repos, vous pouvez entrer en transe pour choisir un mouvement de temps d'arrêt supplémentaire.

FÉE

Les fées sont des créatures humanoïdes ailées avec des caractéristiques insectoïdes. Ces caractéristiques couvrent un large spectre, de l'humanoïde à l'insectoïde : certaines possèdent des bras supplémentaires, des yeux composés, des organes en forme de lanterne, des exosquelettes chitineux ou des dards. En raison de leur lien étroit avec le monde naturel, elles possèdent aussi fréquemment des attributs leur permettant de se fondre dans la végétation. La taille moyenne d'une fée varie de 60 à 1,50 m, mais certaines peuvent atteindre 2,10 m. Toutes les fées possèdent des ailes membraneuses et subissent chacune un processus de métamorphose. Ce processus et ces changements diffèrent d'une fée à l'autre, mais au cours de cette transformation, chaque individu manifeste l'apparence unique qu'il conservera tout au long de sa vie d'environ 50 ans.

■ FONCTIONNALITÉ D'ASCENDANCE

Maître de la chance : une fois par session, après que vous ou un allié consentant à courte portée avez effectué un jet d'action, vous pouvez dépenser 3 points d'espoir pour relancer les dés de dualité.

Ailes : Vous pouvez voler. En vol, vous pouvez marquer un Stress après une attaque d'un adversaire pour gagner un bonus de +2 à votre Évasion contre cette attaque.

FAUNE

Les faunes ressemblent à des chèvres humanoïdes avec des cornes courbées, des pupilles carrées et des sabots fendus. Bien que leur apparence puisse varier, la plupart des faunes ont un torse humanoïde et un bas du corps semblable à celui d'une chèvre, recouvert d'une épaisse fourrure. Leur visage peut être plus caprin ou

Plus humanoïdes, ils présentent une grande variété de formes d'oreilles et de cornes. Les cornes des faunes varient de courtes et légèrement courbées à beaucoup plus grandes et nettement courbées. La taille moyenne d'un faune varie de 1,20 m à 2,00 m, mais sa taille peut varier considérablement d'un moment à l'autre selon sa posture. La majorité des faunes ont des membres proportionnellement longs, quelle que soit leur taille ou leur forme, et sont connus pour leur capacité à porter des coups puissants avec leurs sabots fendus. Les faunes vivent environ 225 ans et, en vieillissant, leur apparence peut ressembler de plus en plus à celle d'une chèvre.

■ CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Saut caprin : vous pouvez sauter n'importe où à courte portée comme si vous utilisiez un mouvement normal, ce qui vous permet de franchir des obstacles, de sauter par-dessus des espaces ou d'escalader des barrières en toute simplicité.

Coup de pied : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de mêlée, vous pouvez marquer un Stress pour vous éjecter d'elle, infligeant 2d6 dégâts supplémentaires et repoussant vous-même ou la cible à très courte portée.

FIRBOLG

Les Firbolgs sont des humanoïdes bovins généralement reconnaissables à leur nez large et à leurs longues oreilles tombantes. Certains ont un visage à la fois humanoïde et de bison, de bœuf, de vache ou d'autres bovins. D'autres, souvent appelés minotaures, ont une tête qui ressemble à celle d'un bovin. Ce sont des créatures grandes et musclées, mesurant entre 1,50 mètre et 1,50 mètre.

7 pieds et possèdent une force remarquable quel que soit leur âge. Certains firbolgs sont connus pour utiliser cette force pour charger leurs adversaires, une action particulièrement efficace pour ceux qui possèdent l'un des nombreux styles de cornes courants de cette lignée. Bien que leurs caractéristiques uniques puissent varier, tous les firbolgs sont recouverts d'une fourrure, qui peut être discrète et aux tons terreux, ou déclinée dans une variété de tons pastel, comme des roses et des bleus doux. En moyenne, les firbolgs vivent environ 150 ans.

années.

■ CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Charge : Lorsque vous réussissez un jet d'Agilité pour vous déplacer d'une portée lointaine ou très lointaine vers une portée de mêlée avec une ou plusieurs cibles, vous pouvez marquer un Stress pour infliger 1d12 dégâts physiques à toutes les cibles à portée de mêlée.

Inébranlable : pour marquer un Stress, lancez un d6. Sur un résultat de 6, ne le marquez pas.

FUNGRIL

Les Fungrils ressemblent à des champignons humanoïdes. Leur apparence peut être plus humanoïde ou plus fongique, et ils se déclinent dans une variété de couleurs, des tons terreux aux rouges, jaunes, violets et bleus vifs. Les Fungrils présentent une incroyable variété de corps, de visages et de membres, car il n'existe pas de forme commune. Leur taille varie même de 60 cm à 2,10 m. Si la durée de vie moyenne d'un Fungril est d'environ 300 ans, certains auraient une espérance de vie bien plus longue. Ils peuvent communiquer non verbalement, et de nombreux membres de cette lignée utilisent un réseau mycélien pour échanger chimiquement des informations avec d'autres Fungrils sur de longues distances.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Réseau Fungril : Effectuez un jet d'Instinct (12) pour utiliser votre réseau mycélien et communiquer avec vos ancêtres. En cas de réussite, vous pouvez communiquer à n'importe quelle distance.

Connexion avec la mort : En touchant un cadavre récemment décédé, vous pouvez marquer un Stress pour extraire un souvenir du cadavre lié à une émotion ou une sensation spécifique de votre choix.

GALAPA

Les galapas ressemblent à des tortues anthropomorphes dotées d'une grande carapace bombée dans laquelle elles peuvent se rétracter. Leur taille moyenne varie de 1,20 à 1,80 mètre, et leur tête et leur corps peuvent ressembler à n'importe quel type de tortue. Les galapas se déclinent dans une variété de tons naturels – le plus souvent des nuances de vert et de brun – et arborent des motifs uniques sur leur carapace. Leurs membres peuvent rentrer leur tête, leurs bras et leurs jambes dans leur carapace pour se protéger et s'en servir comme bouclier naturel en cas de besoin. Certains renforcent leur carapace ou la rendent plus résistante en y attachant une armure ou en y gravant des motifs uniques, mais le processus est extrêmement douloureux. La plupart des galapas se déplacent lentement, quel que soit leur âge, et peuvent vivre environ 150 ans.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Coquille : obtenez un bonus à vos seuils de dégâts égal à votre compétence.

Rétractation : Marquez un Stress pour vous rétracter dans votre carapace. Dans votre carapace, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts physiques, d'un désavantage aux jets d'action et vous ne pouvez pas bouger.

GÉANT

Les géants sont des humanoïdes imposants aux épaules larges, aux bras longs et possédant un à trois yeux. Les géants adultes mesurent entre 2,00 et 2,60 mètres et sont naturellement musclés, quelle que soit leur morphologie. Ils sont facilement reconnaissables à leur large carrure et à leurs bras et cous allongés. Bien qu'ils puissent avoir jusqu'à trois yeux, tous les géants naissent sans yeux et restent aveugles pendant leur première année. Jusqu'à ce qu'un géant atteigne l'âge de 10 ans et que ses traits se développent pleinement, la formation de ses yeux peut se poursuivre.

fluctuent. Ceux qui n'ont qu'un seul œil sont communément appelés cyclopes. L'espérance de vie moyenne d'un géant est d'environ 75 ans.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Endurance : Gagnez un emplacement de point de vie supplémentaire sur le personnage création.

Portée : traitez toute arme, capacité, sort ou autre fonctionnalité ayant une portée de mêlée comme s'il avait une portée très courte.

LUTIN

Les gobelins sont de petits humanoïdes facilement reconnaissables à leurs grands yeux et à leurs oreilles massives et membraneuses. Dotés d'une ouïe fine et d'une vue perçante, ils perçoivent les détails à grande distance comme dans l'obscurité, ce qui leur permet de se déplacer aisément dans des environnements difficiles. Leurs couleurs de peau et d'yeux sont incroyablement variées, aucune teinte, vive ou discrète, ne prédominant. Un goblin mesure généralement entre 90 et 120 cm, et ses oreilles font à peu près la taille de sa tête. Les gobelins sont connus pour utiliser la position de leurs oreilles de manière très spécifique lors de la communication non verbale. L'espérance de vie d'un goblin est d'environ 100 ans, et beaucoup conservent leur ouïe et leur vue perçantes jusqu'à un âge avancé.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Pied sûr : vous ignorez le désavantage sur les jets d'agilité.

Sens du danger : une fois par repos, marquez un Stress pour forcer un adversaire à relancer une attaque contre vous ou un allié à très courte portée.

HALFLING

Les halfelins sont de petits humanoïdes dotés de larges pieds velus et d'oreilles proéminentes et arrondies. Ils mesurent en moyenne entre 90 et 120 cm, et leurs oreilles, leur nez et leurs pieds sont plus grands que le reste de leur corps. Leur espérance de vie est d'environ 150 ans, et leur apparence conserve généralement une certaine jeunesse, même après un certain âge. Les halfelins sont naturellement sensibles aux champs magnétiques du Royaume des Mortels, ce qui leur confère une boussole interne puissante.

Ils possèdent également des sens aigus de l'ouïe et de l'odorat, et peuvent souvent détecter ceux qui leur sont familiers grâce au son de leurs mouvements.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Porte-chance : Au début de chaque session, tous les membres de votre groupe gagnent un espoir.

Boussole interne : lorsque vous obtenez un 1 sur votre dé Espoir, vous pouvez le relancer.

HUMAIN

Les humains se reconnaissent facilement à leurs mains agiles, leurs oreilles rondes et leur corps conçu pour l'endurance. Leur taille moyenne varie d'un peu moins de 1,50 mètre à environ 2 mètres et demi. Ils présentent une grande variété de corpulences, certains étant plutôt larges, d'autres souples, et beaucoup se situant entre les deux.

Les humains sont physiquement adaptables et s'adaptent relativement facilement aux climats rigoureux. En général, les humains vivent jusqu'à environ 100 ans, leur corps subissant des changements radicaux entre leur plus jeune âge et leur plus vieux âge.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Endurance élevée : obtenez un emplacement de stress supplémentaire lors de la création du personnage.

Adaptabilité : lorsque vous échouez à un jet qui a utilisé l'une de vos expériences, vous pouvez marquer un stress pour relancer.

INFERNIS

Les Infernis sont des humanoïdes dotés de canines acérées, d'oreilles pointues et de cornes. Ce sont les descendants des démons des Cercles d'En-Deçà. Leur taille moyenne varie de 1,50 à 2,10 mètres et ils sont connus pour leurs longs doigts et leurs ongles pointus. Certains possèdent une longue queue fine et lisse terminée en pointe, en fourche ou en pointe de flèche. Il est courant qu'ils aient deux ou quatre cornes, bien que certains aient une couronne de plusieurs cornes, voire une seule. Ces cornes peuvent également pousser de manière asymétrique, formant des formes uniques, souvent incurvées, qu'ils subliment par des sculptures et des ornements. Leur peau, leurs cheveux et leurs cornes se déclinent dans une variété de couleurs, allant des pastels doux aux tons vifs, en passant par des teintes vibrantes, comme le rose écarlate, le violet profond et le noir profond.

Les Infernis possèdent un « visage de terreur » qui se manifeste involontairement, par exemple lorsqu'ils ressentent de la peur ou d'autres émotions fortes, ou intentionnellement, par exemple lorsqu'ils souhaitent intimider un adversaire. Ce visage peut modifier brièvement leur apparence de diverses manières, notamment en allongeant leurs dents et leurs ongles, en changeant la couleur de leurs yeux, en tordant leurs cornes ou en augmentant leur taille. Les Infernis vivent en moyenne jusqu'à 350 ans, certains attribuant cette longévité à leur lignée démoniaque.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Sans peur : lorsque vous lancez avec Peur, vous pouvez marquer 2 Stress pour le transformer en un jet avec Espoir à la place.

Visage de terreur : vous avez l'avantage sur les jets pour intimider les créatures hostiles.

KATARI

Les Katari sont des humanoïdes félins dotés de griffes rétractables, de pupilles fendues verticalement et de grandes oreilles triangulaires. Ils peuvent également posséder de petites canines pointues, une fourrure douce et de longues moustaches qui facilitent leur perception et leur orientation. Leurs oreilles peuvent pivoter à près de 180 degrés pour détecter les sons, ce qui accroît leurs sens aiguisés. Les Katari peuvent avoir une apparence plus ou moins féline ou humanoïde, avec des attributs félins tels que des poils, des moustaches et un museau. Environ la moitié des Katari possèdent une queue. Leur peau et leur fourrure présentent une grande variété de teintes et de motifs, notamment des couleurs unies, des tons calicot, des rayures tabby et une multitude de taches, de marbrures ou de bandes. Leur taille varie d'environ 90 cm à 2 mètres 30, et ils vivent environ 150 ans.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Instincts félins : lorsque vous effectuez un jet d'agilité, vous pouvez dépenser 2 espoirs pour relancer votre dé d'espoir.

Griffes Rétractables : Effectuez un jet d'Agilité pour griffer une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, elle devient temporairement vulnérable.

ORC

Les orques sont des humanoïdes facilement reconnaissables à leur forme carrée et à leurs défenses semblables à celles d'un sanglier qui dépassent de leur mâchoire inférieure. Ces défenses sont de tailles variées et, bien qu'elles s'étendent depuis la bouche, elles ne servent pas à la consommation de nourriture. Nombre d'entre eux choisissent plutôt de les orner de décorations importantes. Les orques vivent généralement 125 ans et, sauf modification, leurs défenses continuent de pousser tout au long de leur vie. Leurs oreilles sont pointues, et leur pelage et leur peau présentent généralement des tons verts, bleus, roses ou gris. Les orques sont généralement musclés et leur taille moyenne varie de 1,50 à 2 mètres et demi.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Robuste : lorsqu'il vous reste 1 point de vie, les attaques contre vous ont un désavantage.

Défenses : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de mêlée, vous pouvez dépenser un Espoir pour encorner la cible avec vos défenses, infligeant 1d6 dégâts supplémentaires.

CÔTES

Les ribbets ressemblent à des grenouilles anthropomorphes avec leurs yeux proéminents et leurs mains et pieds palmés. Leur peau est lisse (bien que parfois verruqueuse) et humide, et leurs yeux sont situés de chaque côté de la tête. Certains ribbets ont des pattes postérieures plus de deux fois plus longues que leur torse, tandis que d'autres ont des membres courts. Quelle que soit leur taille (de 90 à 145 cm environ), les ribbets se déplacent principalement en sautillant. Tous possèdent des appendices palmés, ce qui leur permet de nager facilement. Certains possèdent un camouflage naturel vert et brun, tandis que d'autres arborent des couleurs vives et des motifs audacieux. Quelle que soit leur apparence, tous les ribbets naissent d'œufs pondus dans l'eau, éclosent en têtards et, après 6 à 7 ans, deviennent des amphibiens capables de se déplacer sur terre. Les ribbets vivent environ 100 ans.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Amphibie : Vous pouvez respirer et vous déplacer naturellement sous l'eau.

Langue longue : vous pouvez utiliser votre langue longue pour saisir des objets à courte portée. Marquez un Stress pour utiliser votre langue comme une arme de contact en Finesse qui inflige 12 points de dégâts physiques en utilisant votre Maîtrise.

SIMIAH

Les simias ressemblent à des singes anthropomorphes avec de longs membres et des pieds préhensiles. Bien que leur apparence reflète celle de toutes les créatures simiennes, du plus grand gorille au plus petit ouistiti, leur taille diffère de celle de leurs congénères animaux, et ils peuvent mesurer entre 60 et 1,80 mètre. Tous les simias peuvent utiliser leurs pieds agiles pour la communication non verbale, le travail et le combat.

De plus, certains possèdent une queue préhensile qui leur permet de saisir des objets ou de maintenir l'équilibre lors de manœuvres difficiles. Ces caractéristiques confèrent aux membres de cette lignée une agilité unique qui les aide dans diverses tâches physiques. Les simias sont notamment d'habiles grimpeurs et peuvent facilement passer de la bipède à la marche sur les articulations et à l'escalade, et inversement. En moyenne, les simias vivent environ 100 ans.

CARACTÉRISTIQUES D'ASCENDANCE

Grimpeur naturel : vous avez un avantage sur les jets d'agilité qui impliquent l'équilibre et l'escalade.

Agile : obtenez un bonus permanent de +1 à votre évaison lors de la création du personnage.

Ascendance mixte

Les familles du monde de Daggerheart sont aussi uniques que les peuples et les cultures qui les peuplent. L'apparence et les capacités de chacun peuvent être façonnées par le sang, la magie, la proximité ou divers autres facteurs.

Si vous décidez que votre personnage est un descendant de plusieurs ascendances et que vous souhaitez représenter mécaniquement cela dans le jeu, suivez les étapes ci-dessous :

1. Déterminer la combinaison d'ascendance.

Lorsque vous choisissez une ascendance à la création de votre personnage, notez comment votre personnage s'identifie dans la section Héritage de votre feuille de personnage. Par exemple, si votre personnage descend à la fois de gobelins et d'orques, vous pouvez utiliser un terme hybride, comme « gobelin-orque », pour décrire votre ascendance, lister uniquement l'ascendance à laquelle vous vous identifiez le plus (par exemple, simplement « gobelin » ou simplement « orque »), ou inventer un nouveau terme, comme « toothling ».

2. Choisir les caractéristiques de

l'ascendance. Travaillez avec votre MJ pour choisir deux caractéristiques parmi les caractéristiques de la lignée de votre personnage. Vous devez choisir la première caractéristique d'une ascendance et la seconde d'une autre. Notez-les toutes les deux sur une fiche que vous pourrez conserver avec vos autres cartes ou à côté de votre feuille de personnage.

Par exemple, si vous créez un gobelin-orque, vous pouvez choisir les caractéristiques « Pieds sûrs » et « Défenses » ou « Robuste » et « Sens du danger ». Vous ne pouvez pas choisir à la fois « Pieds sûrs » et « Robuste », car ce sont les premières caractéristiques indiquées sur leurs cartes d'ascendance respectives.

L'héritage de votre personnage peut inclure plus de deux ancêtres, mais vous ne choisissez que des caractéristiques de deux d'entre eux. Vous pouvez représenter d'autres ancêtres par leur apparence ou leur histoire.

COMMUNAUTÉS

Les communautés représentent un aspect clé de la culture, de la classe ou de l'environnement d'origine qui a eu le plus d'influence sur l'éducation de votre personnage.

La communauté de votre personnage lui confère une caractéristique.

Chaque carte de communauté propose également six adjectifs qui peuvent vous inspirer pour créer la personnalité de votre personnage, ses relations avec ses pairs, son attitude envers son éducation ou son comportement avec le reste du groupe.

HIGHBORNE

Appartenir à une communauté de haute naissance signifie être habitué à une vie d'élégance, d'opulence et de prestige au sein des hautes sphères de la société. Traditionnellement, les membres d'une communauté de haute naissance possèdent une richesse matérielle incroyable. Bien que celle-ci puisse prendre diverses formes selon la communauté – y compris l'or et autres minéraux, les terres ou le contrôle des moyens de production – ce statut s'accompagne toujours de pouvoir et d'influence. Les personnes de haute naissance accordent une grande valeur aux titres et aux possessions, et la mobilité sociale est limitée au sein de leurs rangs. Les membres d'une communauté de haute naissance contrôlent souvent le statut politique et économique des régions où ils vivent grâce à leur capacité à influencer les populations et l'économie grâce à leur richesse considérable. La santé et la sécurité des personnes les moins aisées qui vivent dans ces régions dépendent souvent de la capacité de cette classe dirigeante de haute naissance à privilégier le bien-être de ses sujets au profit.

Les Bien-nés sont souvent aimables, francs, complices, entreprenants, ostentatoires et imperturbables.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Privilège : Vous avez l'avantage sur les jets de conspiration pour fréquenter les nobles, négocier les prix ou exploiter votre réputation pour obtenir ce que vous voulez vouloir.

LOREBORNE

Faire partie d'une communauté traditionnelle signifie que vous venez d'une société qui favorise les prouesses académiques ou politiques.

Les communautés porteuses de savoir accordent une grande importance au savoir, souvent sous forme de préservation historique, de progrès politique, d'études scientifiques, de développement de compétences ou de compilation de traditions et de mythologie. La plupart de leurs membres effectuent des recherches dans des institutions construites dans des bastions de civilisation, tandis que quelques rares individus s'épanouissent dans la collecte d'informations issues du monde naturel. Certains peuvent être isolationnistes, opérant dans des enclaves plus petites, des écoles ou des guildes et suivant leur propre éthique unique.

D'autres encore exercent leurs connaissances à une plus grande échelle, en effectuant des manœuvres politiques habiles dans les paysages gouvernementaux.

Les Loreborne sont souvent directs, éloquentes, curieux, patients, rhapsodiques et spirituels.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Bien lu : vous avez un avantage sur les jets qui impliquent l'histoire, la culture ou la politique d'une personne ou d'un lieu important.

ORDERBORNE

Faire partie d'une communauté ordonnée signifie que vous appartenez à un collectif qui se concentre sur la discipline ou la foi, et que vous défendez un ensemble de principes qui reflètent votre expérience là-bas.

Les membres de l'Ordre comptent souvent parmi les plus puissants des communautés environnantes. En rassemblant les membres de leur société autour d'une valeur ou d'un objectif commun, comme un dieu, une doctrine, une éthique, voire un commerce ou une activité commerciale, les instances dirigeantes de ces enclaves peuvent mobiliser des populations plus importantes avec moins d'efforts. Si les communautés de l'Ordre prennent des formes variées, certaines même profondément pacifistes, les plus redoutées sont peut-être celles qui se structurent autour de la prouesse militaire. Dans ce cas, il n'est pas rare qu'ils fournissent des soldats à d'autres villes ou pays.

Les Orderborne sont souvent ambitieux, bienveillants, pensifs, prudents, sardoniques et stoïques.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Dévoué : Notez trois dictons ou valeurs que votre éducation vous a inculqués. Une fois par repos, lorsque vous décrivez comment vous incarnez l'un de ces principes par votre action actuelle, vous pouvez lancer un d20 comme dé d'espoir.

RIDGEBORNE

Appartenir à une communauté de crêtes signifie avoir élu domicile sur les pics rocheux et les falaises abruptes des montagnes. Ceux qui ont vécu en montagne se considèrent souvent plus robustes que la plupart, car ils ont prospéré sur les terrains les plus dangereux de nombreux continents. Ces groupes sont doués pour l'adaptation, développant des technologies et des équipements uniques pour déplacer personnes et marchandises sur des terrains difficiles. Ainsi, les crêtes grandissent en grimant et en grimant, ce qui les rend robustes et déterminés. Les localités de crêtes se présentent sous des formes variées : certaines villes creusent des parois rocheuses entières, d'autres construisent des châteaux de pierre, et d'autres encore vivent dans de petites maisons sur des pics balayés par le vent. Les forces extérieures peinent souvent à attaquer les groupes de crêtes, car les petites milices et les importantes forces militaires des montagnes savent exploiter leur avantage en hauteur.

Les Ridgeborne sont souvent audacieux, robustes, indomptables, loyaux, réservés et têtus.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Stable : vous avez l'avantage sur les jets pour traverser des falaises et des rebords dangereux, naviguer dans des environnements difficiles et utiliser vos connaissances de survie.

PAR MER

Appartenir à une communauté maritime signifie vivre sur ou à proximité d'une vaste étendue d'eau. Les communautés maritimes se construisent, tant physiquement que culturellement, autour des eaux qui les accueillent. Certains de ces groupes vivent le long du littoral, construisant des ports pour les habitants comme pour les voyageurs. Ces ports servent de centres commerciaux, d'attractions touristiques, ou même simplement d'endroit sûr où se reposer après des semaines de voyage. D'autres vivent sur l'eau, à bord de petites embarcations ou de grands navires, leur « chez-soi » étant un navire et son équipage, plutôt qu'une terre ferme. Quel que soit leur emplacement, les communautés maritimes sont étroitement liées aux marées et aux créatures qui les peuplent. Les marins apprennent à pêcher dès leur plus jeune âge et s'entraînent dès la naissance à retenir leur souffle et à nager même dans les eaux les plus tumultueuses. Les membres de ces groupes sont très recherchés pour leurs compétences en navigation, et nombre d'entre eux deviennent capitaines de navire, que ce soit au sein de leur propre communauté, au service d'une autre, ou même à la tête d'une puissante force navale.

Les marins sont souvent candides, coopératifs, exubérants, féroces, résolus et endurcis.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Connaître la marée : Vous pouvez sentir le flux et le reflux de la vie. Quand vous lancez avec la Peur, placez un jeton sur votre carte commune. Vous pouvez détenir un nombre de jetons égal à votre niveau. Avant d'effectuer un jet d'action, vous pouvez dépenser autant de jetons que vous le souhaitez pour obtenir un bonus de +1 au jet pour chaque jeton dépensé. À la fin de chaque session, débarrassez-vous de tous les jetons non dépensés.

SLYBORNE

Appartenir à une communauté Slyborne signifie appartenir à un groupe qui opère en dehors de la loi, comprenant toutes sortes de criminels, d'escrocs et d'arnaqueurs. Les membres de ces communautés se rassemblent autour de leurs objectifs peu recommandables et de leurs moyens astucieux pour les atteindre. Nombre d'entre eux possèdent un éventail de compétences peu scrupuleuses : la contrefaçon, le vol, la contrebande et la violence. Les Slyborne peuvent être des individus de toutes classes sociales, des plus riches et influents aux plus démunis. De l'extérieur, les Slyborne peuvent apparaître comme des voyous dénués de toute loyauté, mais ces communautés possèdent des codes d'honneur parmi les plus stricts qui, s'ils sont transgressés, peuvent entraîner une fin terrifiante pour le transgresseur.

Les Slyborne sont souvent calculateurs, intelligents, redoutables, perspicaces, astucieux et tenaces.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Scélérat : Vous avez un avantage sur les jets pour négocier avec les criminels, détecter les mensonges ou trouver un endroit sûr où vous cacher.

SOUS-BORNE

Appartenir à une communauté souterraine signifie appartenir à une société souterraine. Nombre d'entre eux vivent juste sous les villes et villages d'autres collectivités, tandis que d'autres vivent bien plus profondément. Ces communautés vont de petits groupes familiaux dans des terriers à d'immenses métropoles nichées dans des cavernes de pierre. Dans de nombreux endroits, les sous-marins sont reconnus pour leur audace et leur habileté incroyables, qui leur permettent de réaliser de grandes prouesses architecturales et techniques. Ils sont régulièrement recrutés pour leur bravoure, car même les moins téméraires d'entre eux ont probablement déjà rencontré de redoutables créatures souterraines, et apprendre à les éliminer est une pratique courante au sein de ces sociétés. Face aux dangers de leur environnement, de nombreuses communautés souterraines développent un langage non verbal unique, tout aussi utile en surface.

Les Underborne sont souvent composés, insaisissables, indomptables, innovants, ingénieux et sans prétention.

FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Vie en basse lumière : lorsque vous vous trouvez dans une zone peu éclairée ou fortement ombragée, vous bénéficiez d'un avantage sur les jets permettant de cacher, d'enquêter ou de percevoir les détails de cette zone.

WANDERBORNE

Faire partie d'une communauté de nomades signifie vivre comme un nomade, renoncer à un foyer permanent et découvrir une grande variété de cultures. Contrairement à de nombreuses communautés définies par leur lieu de résidence, les nomades se distinguent par leur mode de vie nomade. Du fait de leurs fréquentes migrations, ils privilégient l'acquisition d'informations, de compétences et de relations plutôt que l'accumulation de biens matériels. Si certains nomades sont unis par une éthique commune, comme une religion ou des valeurs politiques ou économiques, d'autres se rassemblent après une tragédie commune, comme la perte de leur foyer ou de leurs terres. Quelle que soit la raison, les dangers de la vie sur la route et le choix de poursuivre ce chemin ensemble font des nomades une communauté de loyauté.

Les Wanderborne sont souvent impénétrables, magnanimes, joyeux, fiables, avisés et peu orthodoxes.

■ FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Pack nomade : ajoutez un pack nomade à votre inventaire. Une fois par session, vous pouvez dépenser un Espoir pour y puiser un objet banal et utile. Consultez le MJ pour déterminer l'objet à extraire.

TRANSMIS SAUVAGE

Faire partie d'une communauté sauvage signifie vivre au cœur de la forêt. Les communautés sauvages se caractérisent par leur engagement envers la conservation de leurs territoires, et nombre d'entre elles entretiennent des liens religieux ou culturels forts avec la faune qu'elles fréquentent. Cela se traduit par des avancées architecturales et technologiques uniques qui privilégient la durabilité plutôt que les résultats à court terme et à haut rendement. L'intégration de leurs villages et villes à l'environnement naturel et l'absence de perturbation de la vie des plantes et des animaux sont une caractéristique des sociétés sauvages. Si certains construisent leurs habitations perchées dans les branches des arbres, d'autres établissent leurs habitations à même le sol, sous la canopée. Il n'est pas rare que les sauvages restent reclus et cachés dans leurs habitations boisées.

Les animaux sauvages sont souvent robustes, loyaux, attentionnés, solitaires, sagaces et dynamiques.

■ FONCTIONNALITÉ COMMUNAUTAIRE

Pied-léger : Vos mouvements sont naturellement silencieux. Vous bénéficiez d'un avantage lors de vos jets pour vous déplacer sans être entendu.

MÉCANIQUE DE BASE

DÉROULEMENT DU JEU

Daggerheart est une conversation. Le MJ décrit des scénarios fictifs impliquant les PJ, et les joueurs décrivent tour à tour les réactions de leurs personnages. L'objectif de chaque personne à la table est de s'appuyer sur les idées des autres et de raconter ensemble une histoire enrichissante. Le système facilite ce processus collaboratif en structurant la conversation et en proposant des mécanismes pour résoudre les moments de tension où le destin ou la fortune décide de l'issue des événements.

PRINCIPES DU JOUEUR & MEILLEURES PRATIQUES

Pour tirer le meilleur parti de Daggerheart, nous recommandons aux joueurs de garder à l'esprit les principes et pratiques suivants tout au long de chaque session :

PRINCIPES

- Soyez fan de votre personnage et de son parcours.
- Mettez en valeur vos amis.
- S'adresser aux personnages et s'adresser aux joueurs.
- Construisons le monde ensemble.
- Jouez pour découvrir ce qui se passe.
- Tenez-vous doucement.

MEILLEURES PRATIQUES

- Acceptez le danger.
- Utilisez vos ressources.
- Racontez l'histoire.
- Découvrez votre personnage.

Pour plus d'informations, consultez le livre de règles de base de Daggerheart, pages 9 et 108.

Gameplay de base Boucle

La boucle de gameplay principale est la procédure qui pilote chaque scène, à la fois pendant et hors du combat :

ÉTAPE 1 :

PRÉPARER LE CADRE

Le MJ décrit un scénario, établissant l'environnement des PJ et tous les dangers, PNJ ou autres détails importants que les personnages remarqueraient.

ÉTAPE 2

POSER ET RÉPONDRE À DES QUESTIONS

Les joueurs posent des questions de clarification pour explorer la scène plus en profondeur et recueillir des informations susceptibles d'éclaircir les actions de leurs personnages. Le MJ répond à ces questions en fournissant aux joueurs des informations que leurs personnages pourraient facilement obtenir, ou en leur posant ses propres questions. Les joueurs répondent également à toutes les questions du MJ.

De cette façon, la table construit la fiction de manière collaborative.

ÉTAPE 3

CONSTRUIRE SUR LA FICTION

Au fil de la scène, les joueurs trouvent des occasions d'agir : problèmes à résoudre, obstacles à surmonter, mystères à résoudre, etc. Ils décrivent la manière dont leurs personnages procèdent ; si leurs actions proposées ne risquent pas d'échouer (ou si l'échec serait ennuyeux), ils réussissent automatiquement. En revanche, si l'issue de leur action est inconnue, le MJ demande un jet d'action. Quoi qu'il en soit, le tableau intègre l'issue à l'histoire et fait avancer la fiction, racontant comment les actions des PJ ont changé les choses.

ÉTAPE 4

RETOURNER À L'ÉTAPE 1

Le processus se répète depuis le début, le MJ transmettant aux joueurs les informations mises à jour ou les modifications importantes. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que la fin de la scène soit déclenchée par une mécanique ou se produise naturellement.

Le projecteur

Le projecteur est un symbole qui représente l'attention de la table et donc le centre d'intérêt immédiat des deux

narration et les mécanismes du jeu. Chaque fois qu'un personnage ou un joueur devient le centre d'une scène, il « est sous les projecteurs » ou « a la vedette ».

Le projecteur se déplace naturellement sur la table au fil des scènes, à moins qu'un mécanisme ne détermine sa prochaine orientation. Par exemple, lorsqu'un joueur rate un jet d'action, le mécanisme incite le MJ à s'emparer du projecteur et à effectuer une action.

Ordre des tours et Économie d'action

Les tours de Daggerheart ne suivent pas un format traditionnel et rigide : il n'y a pas de mécanisme d'initiative explicite et les personnages n'ont pas de nombre d'actions prédéfinies ni de choses à faire avant que la vedette ne passe à quelqu'un d'autre. Un joueur sous la vedette décrit ce que fait son personnage, et la vedette bascule simplement vers celui-ci :

- A. la fiction l'orienterait naturellement vers
 - B. n'a pas eu le focus depuis un moment, ou C.
- un mécanisme déclenché le met en marche

Facultatif : outil de suivi Spotlight

Si votre groupe privilégie une économie d'action plus traditionnelle, vous pouvez utiliser des jetons pour comptabiliser le nombre de fois où un joueur a été mis en avant : au début d'une session ou d'une scène, chaque joueur ajoute un certain nombre de jetons (nous recommandons 3) à sa feuille de personnage et en retire un à chaque action. Si la vedette devait être attribuée à un joueur sans jeton, elle est attribuée à un autre joueur. Une fois que chaque joueur a utilisé tous ses jetons disponibles, il remplit sa feuille de personnage avec le même nombre de jetons qu'auparavant, puis continue à jouer.

FAIRE DES MOUVEMENTS ET AGIR

Chaque fois qu'un personnage fait quelque chose pour faire avancer l'histoire, comme parler avec un autre personnage, interagir avec l'environnement, effectuer une attaque, lancer un sort ou utiliser une fonctionnalité de classe, il fait un mouvement.

JET D'ACTION

Tout mouvement dont le succès serait trivial ou l'échec ennuyeux réussit automatiquement, mais tout mouvement difficile à accomplir ou risqué à tenter déclenche un jet d'action.

APERÇU

Tous les jets d'action nécessitent une paire de d12 appelée dés de dualité. Il s'agit de deux dés à douze faces visuellement distincts, l'un représentant l'espoir et l'autre la peur.

Pour effectuer un jet d'action, vous lancez les dés de dualité, additionnez les résultats, appliquez les modificateurs pertinents et comparez le total à un numéro de difficulté pour déterminer le résultat :

- Succès avec espoir : si votre total atteint ou dépasse le Difficulté ET votre dé d'Espoir affiche un résultat supérieur à votre dé Peur, vous obtenez un « Succès avec Espoir ». Vous réussissez et gagnez un Espoir.
- Succès avec la peur : si votre total atteint ou dépasse le Si votre dé de Peur est plus difficile que votre dé d'Espoir, vous obtenez un « Succès avec Peur ». Vous réussissez avec un coût ou une complication, mais le MJ gagne un point de Peur.

- Échec avec espoir : si votre total est inférieur à la difficulté ET que votre dé d'espoir montre un résultat plus élevé que votre dé de peur, vous avez obtenu un « échec avec espoir ». Vous échouez avec une conséquence mineure et gagnez un espoir, puis les projecteurs se tournent vers le MJ.

- Échec avec Peur : Si votre total est inférieur à la Difficulté ET que votre Dé de Peur montre un résultat supérieur à votre Dé d'Espoir, vous avez obtenu un « Échec avec Peur ». Vous échouez avec une conséquence majeure et le MJ gagne une Peur, puis les projecteurs se tournent vers le MJ.

- Succès critique : Si les dés de dualité donnent des résultats identiques, vous obtenez un « Succès critique » (« Crit »). Vous réussissez automatiquement avec un bonus, gagnez un Espoir et supprimez un Stress. S'il s'agit d'un jet d'attaque, vous infligez des dégâts critiques.

Remarque : un succès critique compte comme un jet « avec espoir ».

Après avoir résolu le jet d'action, la table travaille ensemble pour tisser le résultat dans le récit et le jeu continue.

■ ÉCHEC VERS L'AVANT

Dans Daggerheart, chaque lancer de dés modifie la scène. Il n'existe pas de lancer où « rien ne se passe », car la fiction évolue constamment au gré des succès et des échecs des personnages.

PROCÉDURE

Les étapes suivantes décrivent plus en détail la procédure utilisée par tous les jets d'action :

■ ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UN TRAIT APPROPRIÉ

Certaines actions et certains effets précisent dans leur description quel trait s'applique au jet ; sinon, le MJ indique au joueur qui agit quel trait de personnage s'applique le mieux à l'action tentée. Si plusieurs traits peuvent s'appliquer au jet, le MJ choisit ou laisse le joueur agir décider.

■ ÉTAPE 2 : DÉTERMINER LA DIFFICULTÉ

Certaines actions et fonctionnalités précisent la difficulté dans leur description. Sinon, le MJ la détermine en fonction du scénario. Il peut choisir de la partager ou non avec la table. Dans les deux cas, il doit informer le joueur concerné des conséquences potentielles d'un échec.

■ ÉTAPE 3 : APPLIQUER DES DÉS ET DES MODIFICATEURS SUPPLÉMENTAIRES

Le joueur actif décide d'utiliser une expérience ou d'activer d'autres effets, puis, le cas échéant, ajoute les jetons et les dés appropriés (tels que les dés d'avantage ou de ralliement) à sa réserve de dés.

Remarque : à moins qu'une action, une capacité ou une fonctionnalité ne le permette spécifiquement, un joueur doit déclarer l'utilisation de toute expérience, de tout dé supplémentaire ou de tout autre modificateur avant de lancer les dés.

■ ÉTAPE 4 : LANCEZ LES DÉES

Le joueur actif lance l'intégralité de son pool de dés et annonce les résultats sous la forme « [résultat total] avec [Espoir/Peur] » — ou « Succès critique ! » dans le cas de dés de dualité correspondants.

Exemple : Un joueur effectue un jet d'action avec un +1 dans le trait concerné et aucun autre modificateur ; il lance les dés de dualité et obtient un résultat de 5 sur son dé d'espoir et de 7 sur son dé de peur, puis annonce « J'ai obtenu un 13 avec la peur ! »

■ ÉTAPE 5 : RÉSOUDRE LE RÉSULTAT

Le joueur actif et le MJ travaillent ensemble, avec les suggestions et le soutien du reste de la table, pour résoudre le résultat de l'action.

GM SE DÉPLACE ET ACTIONS ADVERSAIRES

Les MJ peuvent également agir. Ils devraient envisager d'agir lorsqu'un joueur fait l'une des choses suivantes :

- Lancer avec Peur sur un jet d'action.
- Échoue à un jet d'action.
- Fait quelque chose qui aurait des conséquences.
- Leur donne une opportunité en or.
- Il attend d'eux ce qui se passe ensuite.

Une fois le tour du MJ terminé, les projecteurs reviennent sur les PJ.

De nombreux adversaires et environnements ont des caractéristiques de peur, en particulier des mouvements puissants ou conséquents que le MJ doit dépenser de la peur pour activer.

Remarque : cette peur s'ajoute à toute peur que le MJ a précédemment dépensée pour s'emparer de la vedette ou activer une autre action ou capacité.

ACTIONS ADVERSAIRES

Lorsque le jeu passe au MJ, ce dernier peut effectuer une action de MJ pour mettre en avant un adversaire. Un adversaire mis en avant peut :

- Déplacez-vous à courte portée et effectuez une attaque standard
- Déplacez-vous à courte portée et utilisez une action adverse
- Effacer une condition
- Sprintez à une distance lointaine ou très lointaine sur le champ de bataille
- Faites tout ce que la fiction exige ou que le MJ juge approprié

Le MJ peut dépenser de la Peur supplémentaire pour mettre en lumière d'autres adversaires. Une fois l'expérience terminée, les PJ sont à nouveau sous les projecteurs.

ROULEAUX SPÉCIAUX

Certains jets ont des spécifications uniques ou modifient la procédure des jets d'action : jets de trait, jets de sort, jets d'attaque et jets de dégâts. Sauf indication contraire, vous pouvez appliquer n'importe quel bonus, modificateur ou effet à un jet spécial comme s'il s'agissait d'un jet d'action standard.

■ JETONS DE TRAITS

Un jet d'action spécifiant le trait de caractère qui lui est appliqué est appelé jet de trait. Dans le texte d'une aptitude ou d'un effet, un jet de trait est référencé sous la forme « Jet de [Trait] (Difficulté) » (par exemple, « Jet d'Agilité (12) »). Si le texte d'un effet ne précise pas la difficulté d'un jet de trait, le MJ la fixe en fonction des circonstances.

Les caractéristiques et effets qui affectent un jet de trait affectent également tout jet d'action qui utilise le même trait, y compris les jets d'attaque, les jets de sort et les jets d'action standard.

Exemple : La capacité ancestrale du katari « Instincts félins », qui permet au katari de relancer un jet d'Agilité, peut également être utilisée sur un jet d'action standard utilisant l'Agilité pour traverser un terrain dangereux ou sur un jet d'attaque effectué avec une arme qui utilise l'Agilité.

■ JET DE SORTS

Les jets de sorts sont des jets de traits qui nécessitent l'utilisation de votre trait de sorts. Ce trait, si vous en possédez un, est déterminé par votre sous-classe.

Les jets de sort ne sont effectués que lorsqu'un personnage utilise une aptitude qui en nécessite un. Un jet de sort réussi active l'effet décrit par l'aptitude.

Remarques :

Un jet de sort qui peut endommager une cible est également considéré comme un jet d'attaque.

Lorsque vous lancez un sort, le texte vous indique quand l'effet se termine. Le MJ peut dépenser une Peur pour mettre fin à un effet temporaire. Si votre sort ne précise pas quand il prend fin, il prend fin quand vous le souhaitez ou à un moment naturel de l'histoire. Vous pouvez choisir de mettre fin à votre sort plus tôt que prévu.

Vous pouvez lancer et maintenir les effets de plusieurs sorts en même temps.

■ JET DE RÉACTION

Un jet de réaction est effectué en réponse à une attaque ou à un danger, représentant la tentative d'un personnage d'éviter ou de résister à un effet imminent.

Les jets de réaction fonctionnent comme les jets d'action, sauf qu'ils ne génèrent pas d'espoir ou de peur, ne déclenchent pas de mouvements supplémentaires du MJ et les autres personnages ne peuvent pas vous aider avec Aider un allié.

Si vous réussissez un jet de réaction de manière critique, vous n'éliminez pas de Stress et ne gagnez pas d'Espoir, mais vous ignorez tous les effets qui auraient pu vous impacter en cas de réussite, comme subir des dégâts ou marquer du Stress.

JET D'ACTION DE GROUPE

Lorsque plusieurs PJ agissent ensemble, le groupe en désigne un pour diriger l'action. Chaque autre joueur décrit ensuite la manière dont son personnage collabore à la tâche. Le meneur

effectue un jet d'action comme d'habitude, tandis que les autres joueurs effectuent des jets de réaction en utilisant les traits qu'eux et le MJ jugent les plus adaptés.

Le personnage principal gagne un bonus de +1 à son jet d'action principal pour chacun de ces jets de réaction réussis et une pénalité de -1 pour chacun de ces jets de réaction échoués.

TAG TEAM ROLLS

Chaque joueur peut, une fois par session, initier un Tag Team Roll entre son personnage et un autre PJ en dépensant 3 Espoirs.

Les joueurs collaborent pour décrire comment ils combinent leurs actions de manière unique et stimulante. Chaque joueur effectue des jets d'action séparés ; avant de déterminer le résultat du jet, choisissez celui qui s'appliquera aux deux actions. Sur un jet d'Espoir, tous les PJ impliqués gagnent un Espoir. Sur un jet de Peur, le MJ gagne un jeton Peur pour chaque PJ impliqué.

Lors d'une attaque Tag Team réussie, les deux joueurs calculent les dégâts et additionnent leurs totaux pour déterminer les dégâts infligés, qui sont ensuite traités comme s'ils provenaient d'une seule source. Si les attaques infligent des dégâts différents, les joueurs choisissent celui qu'ils infligent.

Remarques :

Un jet d'équipe compte comme un jet d'action unique aux fins de tout compte à rebours ou de toute fonctionnalité qui suit les jets d'action.

Bien que chaque joueur ne puisse lancer qu'un seul Tag Team Roll par session, un PC peut être impliqué dans plusieurs Tag Team Rolls.

AVANTAGE ET INCONVÉNIENT

Certaines fonctionnalités et effets vous permettent d'obtenir un avantage ou un désavantage lors d'un jet d'action ou de réaction :

- L'avantage représente une opportunité à saisir pour augmenter vos chances de succès. Lorsque vous obtenez un avantage, vous lancez un dé d'avantage d6 avec votre réserve de dés et ajoutez son résultat à votre total.
- Un désavantage représente une difficulté, une épreuve ou un défi supplémentaire auquel vous êtes confronté lorsque vous tentez une action. Lorsque vous obtenez un désavantage, vous lancez un dé de désavantage d6 avec votre réserve de dés et soustrayez son résultat de votre total.

L'avantage ou le désavantage peut être accordé ou imposé par des déclencheurs mécaniques ou à la discrétion du MJ. Lorsqu'un PJ vous aide avec « Aider un allié », il lance son propre dé d'avantage et vous l'ajoute à votre total.

Les dés d'avantage et de désavantage s'annulent à égalité lorsqu'ils seraient ajoutés à la même réserve de dés. Vous ne lancerez donc jamais les deux dés simultanément. Si vous bénéficiez d'un avantage ou d'un désavantage provenant d'autres sources qui n'affectent pas votre propre réserve de dés, comme l'action « Aider un allié » d'un autre joueur, leurs effets se cumulent avec vos résultats.

ESPOIR ET PEUR

L'Espoir et la Peur sont des métamonnaies représentant les forces cosmiques qui façonnent l'histoire de votre table. L'Espoir alimente les capacités et les caractéristiques du PJ, tandis que la Peur alimente celles du MJ, des adversaires et des environnements qu'il contrôle.

ESPOIR

Chaque PJ commence avec 2 Espoirs à la création du personnage et en gagne davantage au fil de la partie. Un PJ peut avoir un maximum de 6 Espoirs simultanément, et ces Espoirs sont conservés d'une session à l'autre.

Les joueurs peuvent dépenser de l'Espoir pour :

- Aider un allié
Lorsque vous aidez un allié effectuant un jet d'action, décrivez comment vous procédez et lancez un dé d'avantage. Plusieurs joueurs peuvent dépenser de l'Espoir pour aider le même joueur actif, mais ce joueur n'ajoute que le résultat le plus élevé à son total final.
- Utiliser une expérience
Lorsque vous utilisez une Expérience lors d'un jet pertinent, ajoutez son modificateur au résultat. Vous pouvez dépenser plusieurs Espoirs pour utiliser plusieurs Expériences.
- Lancer un Tag Team Roll
Dépensez 3 points d'Espoir pour lancer un jet de Tag Team, combinant les actions de deux personnages en un acte de synergie impressionnant. Lorsque vous effectuez un jet Tag Team, les deux joueurs lancent leurs jets d'action, puis choisissent l'ensemble de résultats à appliquer au résultat.
- Activer une fonction Espoir
Une Capacité Espoir est un effet qui vous permet (ou nécessite) de dépenser une quantité d'Espoir spécifique pour l'activer. Les Capacités Espoir de classe sont des capacités spécifiques à chaque classe, détaillées sur votre feuille de personnage, dont l'activation coûte 3 Espoirs.

Remarque : lorsque vous utilisez une fonctionnalité Espoir, si vous avez obtenu un espoir pour cette action, l'espoir que vous gagnez grâce à ce jet peut être dépensé sur cette fonctionnalité (ou vers elle, si cela nécessite de dépenser plusieurs espoirs).

PEUR

Le MJ gagne de la Peur chaque fois qu'un joueur obtient un jet de Peur et peut en dépenser à tout moment pour effectuer ou améliorer une action du MJ, ou pour utiliser une Capacité Peur. Le MJ peut avoir jusqu'à 12 points de Peur simultanément. La Peur est reportée d'une session à l'autre.

COMBAT

Bien que Daggerheart s'appuie sur le même flux de narration collaborative pendant et hors combat, les conflits physiques s'appuient davantage sur plusieurs mécanismes clés liés à l'attaque, aux manœuvres et aux dégâts subis.

ÉVASION

L'Évasion représente la capacité d'un personnage à éviter les attaques et autres effets indésirables. Tout jet effectué contre un PJ a une difficulté égale à l'Évasion de la cible. L'Évasion de base d'un PJ est déterminée par sa classe, mais peut être modifiée par les cartes de domaine, l'équipement, les conditions et d'autres effets.

Remarque : les attaques lancées contre les adversaires utilisent la difficulté de la cible au lieu de l'évasion.

POINTS DE VIE ET DÉGÂTS SEUILS

Les points de vie (PV) représentent la capacité d'un personnage à résister aux blessures physiques. Lorsqu'un personnage subit des dégâts, il marque de 1 à 3 PV, selon son seuil de dégâts :

- Si les dégâts finaux sont égaux ou supérieurs au seuil de dégâts graves du personnage, il marque 3 PV.
- Si les dégâts finaux sont égaux ou supérieurs au seuil de dégâts majeurs du personnage mais inférieurs à son seuil de dégâts graves, il marque 2 PV.
- Si les dégâts finaux sont inférieurs au seuil de dégâts majeurs du personnage, il marque 1 PV.
- Si les dégâts entrants sont réduits à 0 ou moins, aucun HP n'est marqué.

Les seuils de dégâts d'un PJ sont calculés en additionnant son niveau aux seuils de dégâts indiqués pour son armure équipée. Les PV de départ d'un PJ dépendent de sa classe, mais il peut gagner des points de vie supplémentaires grâce à des améliorations, des caractéristiques et d'autres effets.

Les seuils de dégâts et les PV d'un adversaire sont répertoriés dans ses blocs de statistiques.

Lorsqu'un personnage marque son dernier point de vie, il tombe. Si un PJ tombe, il effectue un mouvement mortel.

Les personnages peuvent effacer des points de vie en effectuant des mouvements pendant les temps d'arrêt (voir : Temps d'arrêt) ou en activant des capacités ou des effets spéciaux pertinents.

Règle facultative : dégâts massifs

Si un personnage subit des dégâts égaux au double de son seuil de gravité, il marque 4 PV au lieu de 3.

STRESSER

Le stress représente la tension mentale, physique et émotionnelle qu'un personnage peut endurer. Certaines capacités ou effets spéciaux nécessitent que le personnage qui les active indique le stress, et le MJ peut exiger d'un PJ qu'il indique le stress comme une action du MJ ou pour représenter le coût, la complication ou la conséquence d'un jet d'action.

Lorsqu'un personnage marque son dernier Stress, il devient vulnérable (voir : Conditions) jusqu'à ce qu'il élimine au moins 1 Stress.

Lorsqu'un personnage doit marquer 1 ou plusieurs points de stress mais ne le peut pas, il marque 1 point de vie à la place. Un personnage ne peut pas utiliser d'action nécessitant de marquer son stress si tout son stress est marqué.

Les PJ peuvent éliminer le Stress en effectuant des actions de temps mort (voir : Temps mort). Le Stress maximal d'un PJ est déterminé par sa classe, mais il peut l'augmenter grâce à des progrès, des capacités et d'autres effets.

ATTAQUER

JET D'ATTAQUE

Un jet d'attaque est un jet d'action destiné à infliger des dégâts.

Le trait qui s'applique à un jet d'attaque est spécifié par l'arme ou le sort utilisé. Les jets d'attaque à mains nues utilisent soit la Force, soit la Finesse (au choix du MJ). Sauf indication contraire, la Difficulté d'un jet d'attaque est égale à la Difficulté de sa cible.

JET DE DÉGÂTS

En cas d'attaque réussie, lancez les dégâts. Les dégâts sont calculés à partir du jet de dégâts indiqué dans la description de l'attaque, au format « xdy+[modificateur] » (par exemple, pour un sort infligeant « 1d8+2 » de dégâts, lancez un octave et ajoutez 2 au résultat ; les dégâts infligés sont égaux au total).

À chaque fois qu'un effet indique d'infliger des dégâts en utilisant votre trait de Lancement de sorts, vous lancez un nombre de dés égal à votre trait de Lancement de sorts.

Remarque : si votre trait de Lancement de sorts est de +0 ou moins, vous ne lancez rien.

Pour les armes, le nombre de dés de dégâts lancés est égal à votre Maîtrise. Notez que votre Maîtrise multiplie le nombre de dés lancés, mais n'affecte pas le modificateur. Par exemple, un PJ avec une Maîtrise de 2 et maniant une arme avec un indice de dégâts de « d8+2 » inflige des dégâts égaux à « 2d8+2 » en cas d'attaque réussie.

Les attaques à mains nues réussies infligent [Maîtrise]d4 de dégâts.

DÉGÂTS CRITIQUES

Lorsque vous obtenez un succès critique (c'est-à-dire que vous obtenez des valeurs correspondantes sur vos dés de dualité) lors d'un jet d'attaque, vous infligez des dégâts supplémentaires. Effectuez le jet de dégâts comme d'habitude, mais ajoutez le résultat maximal possible des dés de dégâts au total final. Par exemple, si une attaque inflige normalement 2d8+1 dégâts, un succès critique infligera 2d8+1+16.

TYPES DE DOMMAGES

Il existe deux types de dégâts : les dégâts physiques (phy) et les dégâts magiques (mag). Sauf indication contraire, les armes ordinaires et les attaques à mains nues infligent des dégâts physiques, tandis que les sorts infligent des dégâts magiques.

RÉSISTANCE, IMMUNITÉ ET DIRECT DOMMAGE

Si une cible possède une résistance à un type de dégâts, elle réduit de moitié les dégâts subis de ce type avant de les comparer à ses seuils de points de vie. Si elle dispose d'autres moyens de réduire les dégâts subis, comme le marquage des emplacements d'armure, elle applique d'abord l'effet de résistance. Les effets de plusieurs résistances au même type de dégâts ne se cumulent pas.

Si une cible est immunisée contre un type de dégâts, elle ignore les dégâts entrants de ce type.

Si une attaque inflige à la fois des dégâts physiques et magiques, un personnage ne peut bénéficier d'une résistance ou d'une immunité que s'il est résistant ou immunisé aux deux types de dégâts.

Les dégâts directs sont des dégâts qui ne peuvent pas être réduits en marquant les emplacements d'armure.

JET D'ATTAQUE MULTI-CIBLES

Si un sort ou une capacité vous permet de cibler plusieurs adversaires, effectuez un jet d'attaque et un jet de dégâts, puis appliquez les résultats à chaque cible individuellement.

SOURCES DE DOMMAGES MULTIPLES

Les dégâts infligés simultanément par plusieurs sources sont toujours totalisés avant d'être comparés aux seuils de dégâts de leur cible.

Par exemple, si un PJ d'ascendance orque réussit une attaque contre une cible à portée de mêlée et décide de dépenser un Esprit pour utiliser sa capacité « Défenses » (qui lui donne 1d6 de dégâts supplémentaires sur un jet de dégâts), il lancera ses dégâts d'arme normaux et ajoutera un d6 au résultat, puis infligera ce total de dégâts à l'adversaire.

CARTES, GAMME, ET MOUVEMENT

Vous pouvez jouer à Daggerheart en utilisant le « théâtre de l'esprit » ou des cartes et des figurines. Les conversions ci-dessous, des plages abstraites aux mesures physiques, supposent qu'un pouce de carte représente environ 1,5 mètre d'espace fictif.

Daggerheart utilise les plages suivantes pour traduire le positionnement fictif en distance relative à des fins de ciblage, de mouvement et d'autres mécanismes de jeu :

Mêlée : suffisamment proche pour être touché, jusqu'à quelques mètres de distance.

Très proche : suffisamment proche pour distinguer les détails, à environ 1,5 à 3 mètres de distance. En cas de danger, un personnage peut, dans le cadre de son action, passer d'une portée très proche à une portée de mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve dans la plus petite longueur d'une carte de jeu (5 à 7,6 cm).

Proche : suffisamment près pour distinguer les détails importants, à environ 3 à 9 mètres de distance. En cas de danger, un personnage peut, dans le cadre de son action, passer de la portée rapprochée à la portée de mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve dans la longueur d'un crayon (5 à 6 pouces).

Loin : suffisamment proche pour distinguer très peu de détails, à environ 9 à 30 mètres de distance. En cas de danger, un personnage doit effectuer un jet d'Agilité pour passer en toute sécurité de la portée lointaine à la portée de mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve dans la longueur du bord long d'une feuille de papier (11 à 12 pouces).

Très loin : trop loin pour distinguer les détails, à environ 30 à 90 mètres. En cas de danger, un personnage doit effectuer un jet d'Agilité pour passer en toute sécurité de la portée Très loin à la portée de Mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve au-delà de la portée Lointaine, mais toujours dans les limites du conflit ou de la scène.

Hors de portée : tout ce qui se trouve au-delà de la portée Très éloignée d'un personnage est hors de portée et ne peut généralement pas être ciblé.

La portée est mesurée depuis la source d'un effet, comme l'attaquant ou le lanceur de sorts, jusqu'à la cible ou l'objet d'un effet.

La portée indiquée d'une arme, d'un sort, d'une capacité, d'un objet ou d'un autre effet est une portée maximale ; sauf indication contraire, elle peut être utilisée à des distances plus proches.

Règle facultative : plages définies

Si votre table préfère fonctionner avec des règles de portée plus précises, vous pouvez utiliser une carte de bataille en grille de 1 pouce pendant le combat. Si c'est le cas, utilisez les directives suivantes pour jouer :

- Mêlée : 1 case
- Très proche : 3 carrés
- Fermer : 6 cases
- Loin : 12 carrés
- Très loin : 13+ cases
- Hors de portée : hors de la carte de bataille

MOUVEMENT SOUS PRESSION

Lorsque vous êtes sous pression ou en danger et que vous effectuez un jet d'action, vous pouvez vous déplacer à courte portée. Si vous n'effectuez pas déjà un jet d'action, ou si vous souhaitez vous déplacer au-delà de votre courte portée, vous devez réussir un jet d'Agilité pour vous repositionner en toute sécurité.

Un adversaire peut se déplacer à courte portée gratuitement dans le cadre d'une action, ou à très longue portée dans le cadre d'une action distincte.

ZONE D'EFFET

Sauf indication contraire, toutes les cibles d'un effet de groupe doivent être à très courte portée d'un seul point d'origine dans la portée de votre effet.

LIGNE DE VUE ET COUVERTURE

Sauf indication contraire, un attaquant à distance doit avoir une ligne de vue sur sa cible pour effectuer un jet d'attaque. Si une obstruction partielle se trouve entre l'attaquant et sa cible, celle-ci est à couvert. Les attaques à travers un couvert sont désavantagées. Si l'obstruction est totale, il n'y a pas de ligne de vue.

CONDITIONS

Les conditions sont des effets qui accordent des avantages ou des inconvénients spécifiques à la cible à laquelle elles sont attachées.

CONDITIONS STANDARD

Daggerheart a trois conditions standard :

■ CACHÉ

Pendant que vous êtes hors de vue de tous les ennemis et qu'ils ne connaissent pas votre position, vous obtenez le pouvoir caché.

Condition. Tout jet contre une créature cachée présente un désavantage.

Dès qu'un adversaire se déplace vers un endroit où il vous verrait, que vous trouvez dans son champ de vision ou que vous effectuez une attaque, vous n'êtes plus caché.

■ RESTREINT

Les personnages retenus ne peuvent pas bouger, mais vous pouvez toujours effectuer des actions depuis leur position actuelle.

■ VULNÉRABLE

Lorsqu'une créature est vulnérable, tous les jets la ciblant bénéficient d'un avantage.

Certaines fonctionnalités peuvent appliquer des conditions spéciales ou uniques, qui fonctionnent comme décrit dans le texte de la fonctionnalité.

Sauf indication contraire, la même condition ne peut pas être appliquée plus d'une fois à la même cible.

ÉTIQUETTES TEMPORAIRES & CONDITIONS PARTICULIÈRES

L'étiquette temporaire désigne une condition ou un effet que la créature affectée peut effacer en agissant contre lui. Lorsqu'un PJ affecté agit pour effacer une condition ou un effet temporaire, il doit généralement réussir un jet d'action utilisant un trait approprié. Lorsqu'un adversaire affecté agit pour effacer une condition ou un effet temporaire, le MJ met l'adversaire sous les projecteurs et décrit comment il s'y prend ; cela ne nécessite pas de jet, mais utilise son projecteur.

Les conditions spéciales ne sont levées que si des conditions spécifiques sont remplies, comme l'accomplissement d'une action ou l'utilisation d'un objet particulier. Les conditions de levée de ces conditions sont précisées dans le texte de l'effet qui les applique.

TEMPS D'ARRÊT

Entre les conflits, le groupe peut se reposer pour récupérer les ressources dépensées et renforcer ses liens. Pendant ce temps, chaque PJ peut effectuer jusqu'à deux déplacements de repos.

Lorsque le groupe se repose, il doit choisir entre un repos court et un repos long. Si un groupe effectue trois repos courts d'affilée, son prochain repos doit être un repos long.

Si un repos court est interrompu, par exemple par l'attaque d'un adversaire, les personnages n'en bénéficient pas. Si un repos long est interrompu, les personnages n'en bénéficient que.

repos.

Un court repos permet au groupe de reprendre son souffle, environ une heure dans le monde réel. Chaque joueur peut déplacer gratuitement des cartes de domaine entre son équipement et son coffre-fort, puis choisir deux fois parmi les actions suivantes pendant le temps mort (les joueurs peuvent choisir la même action deux fois) :

- Soigner les blessures : Éliminez 1d4+Points de vie de niveau pour vous-même ou un allié.
- Stress dissipé : Éliminez 1d4+Stress de niveau.
- Réparer l'armure : Effacez 1d4+ emplacements d'armure de niveau de votre armure ou de celle d'un allié.
- Préparez-vous : Décrivez comment vous vous préparez pour le chemin. En avant, vous gagnez un Espoir. Si vous choisissez de vous préparer avec un ou plusieurs membres de votre groupe, vous gagnez chacun 2 Espoirs.

À la fin d'un court repos, toutes les fonctionnalités ou effets avec un nombre limité d'utilisations par repos sont actualisés et toutes les fonctionnalités ou effets qui durent jusqu'à votre prochain repos expirent.

Un repos long est une période pendant laquelle les personnages installent leur campement et se reposent ou dorment pendant plusieurs heures en jeu. Chaque joueur peut déplacer gratuitement des cartes de domaine entre son équipement et son coffre-fort, puis choisir deux fois parmi les actions suivantes pendant le repos (les joueurs peuvent choisir la même action deux fois) :

- Soigner toutes les blessures : Supprimez tous les points de vie pour vous-même ou un allié.
- Éliminer tout le stress : Éliminer tout le stress.
- Réparer toutes les armures : Videz tous les emplacements d'armure de votre armure ou de celle d'un allié. • Se préparer : Décrivez comment vous vous préparez pour l'aventure du lendemain, puis gagnez un Espoir. Si vous choisissez de vous préparer avec un ou plusieurs membres de votre groupe, vous gagnez chacun 2 Espoirs.
- Travailler sur un projet : Avec l'approbation du MJ, un PJ peut se lancer dans un projet à long terme, comme déchiffrer un texte ancien ou fabriquer une nouvelle arme. La première fois qu'il démarre un nouveau projet, attribuez-lui un compte à rebours. Chaque fois qu'un PJ effectue le déplacement « Travailler sur un projet », il avance automatiquement le compte à rebours de son projet ou effectue un jet d'action pour le faire avancer (au choix du MJ).

À la fin d'un repos long, toutes les fonctionnalités ou effets avec un nombre limité d'utilisations par repos ou par repos long sont actualisés et toutes les fonctionnalités ou effets qui durent jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à l'expiration de votre prochain repos long.

■ CONSÉQUENCES DES TEMPS D'ARRÊT

Lors d'un repos court, le MJ gagne 1d4 de Peur. Lors d'un repos long, il gagne une Peur égale à 1d4 + le nombre de PJ, et il peut avancer un compte à rebours de longue durée de son choix.

LA MORT

Lorsqu'un PJ marque son dernier point de vie, il doit effectuer un mouvement mortel en choisissant l'une des options suivantes :

- **Flamme de gloire** : Votre personnage embrasse la mort et s'éteint dans un flamboiement de gloire. Effectuez une dernière action. Elle réussit automatiquement (avec l'approbation du MJ), puis vous traversez le voile de la mort.
- **Éviter la mort** : Votre personnage évite la mort et fait face à la Conséquences. Ils tombent temporairement inconscients, puis vous expliquez avec le MJ comment la situation empire. Lorsqu'ils sont inconscients, votre personnage est incapable de bouger ou d'agir, et il ne peut être la cible d'aucune attaque. Ils reprennent conscience lorsqu'un allié efface au moins un de ses points de vie marqués ou lorsque le groupe termine un repos long.
Une fois que votre personnage est tombé inconscient, lancez votre dé d'espoir. Si sa valeur est égale ou inférieure au niveau de votre personnage, il subit une cicatrice : rayez définitivement un emplacement d'Espoir et collaborez avec le MJ pour déterminer son impact narratif durable et comment, si possible, le restaurer. Si vous rayez votre dernier emplacement d'Espoir, le voyage de votre personnage prend fin.
- **Tout risquer** : Lancez vos dés de Dualité. Si le dé d'espoir est plus élevé, votre personnage reste debout et efface un nombre de points de vie ou de stress égal à la valeur du dé d'espoir (vous pouvez diviser la valeur du dé d'espoir entre les points de vie et le stress comme vous le souhaitez). Si le dé de peur est plus élevé, votre personnage traverse le voile de la mort. Si les dés de Dualité donnent des résultats identiques, votre personnage reste debout et efface tous les points de vie et le stress.

Si votre personnage meurt, travaillez avec le MJ avant la prochaine session pour créer un nouveau personnage au niveau actuel du reste du groupe.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les règles suivantes s'appliquent à de nombreux aspects du jeu.

ARRONDISSEMENT

Ce jeu n'utilise pas de fractions ; si vous devez arrondir à un nombre entier, arrondissez au supérieur, sauf indication contraire. En cas de doute, clarifiez toute ambiguïté en faveur des PJ.

RELANCER LES DÉS

Lorsqu'une fonctionnalité vous permet de relancer un dé, vous prenez toujours le nouveau résultat, sauf si la fonctionnalité indique spécifiquement le contraire.

DOMMAGES ENTRANTS

Les dégâts entrants correspondent aux dégâts totaux d'une seule attaque ou source, avant que les emplacements d'armure ne soient marqués.

EFFETS SIMULTANÉS

Si l'ordre de résolution de plusieurs effets n'est pas clair, la personne qui contrôle les effets (joueur ou MJ) décide dans quel ordre les résoudre.

EFFETS D'EMPILAGE

Sauf indication contraire, tous les effets en dehors des conditions et des avantages/inconvénients peuvent se cumuler.

EFFETS DE SORT EN COURS

Si un effet n'a pas d'expiration mécanique répertoriée, il ne prend fin que lorsque le joueur qui le contrôle, le MJ ou les exigences de la fiction le décident.

DÉPENSES DE RESSOURCES

À moins qu'un effet n'indique le contraire, vous ne pouvez pas dépenser de l'Espoir ou marquer du Stress plusieurs fois sur la même fonctionnalité pour augmenter ou répéter ses effets sur le même jet.

UTILISATION DES FONCTIONNALITÉS APRÈS UN JET

Si une fonctionnalité vous permet d'affecter un jet après que le résultat a été totalisé, vous pouvez l'utiliser après que le MJ a déclaré si le jet réussit ou échoue, mais pas après que les conséquences se soient déroulées ou qu'un autre jet ait été effectué.

PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Votre groupe gagne des niveaux dès que le MJ décide que vous avez atteint une étape narrative (généralement toutes les 3 sessions). Tous les membres du groupe gagnent des niveaux simultanément.

Daggerheart possède 10 niveaux PC divisés en 4 niveaux :

- Le niveau 1 englobe uniquement le niveau 1.
- Le niveau 2 englobe les niveaux 2 à 4.
- Le niveau 3 englobe les niveaux 5 à 7.
- Le niveau 4 englobe les niveaux 8 à 10.

Votre niveau affecte vos seuils de dégâts, vos réalisations de niveau et votre accès aux avancées.

PREMIÈRE ÉTAPE

RÉALISATIONS DE NIVEAU

Prenez tous les succès de niveau applicables

- Au niveau 2, vous gagnez une nouvelle Expérience à +2 et augmentez définitivement votre Compétence de 1.
- Au niveau 5, vous gagnez une nouvelle Expérience à +2, de façon permanente augmentez votre compétence de 1 et éliminez tous les traits marqués.
- Au niveau 8, vous gagnez une nouvelle expérience à +2, de façon permanente augmentez votre compétence de 1 et éliminez tous les traits marqués.

DEUXIÈME ÉTAPE PROGRÈS

Choisissez deux avancées avec au moins un emplacement non marqué, de votre niveau ou d'un niveau inférieur. Les options avec plusieurs emplacements peuvent être choisies plusieurs fois. Lorsque vous choisissez une avancée, cochez l'un de ses emplacements.

- Lorsque vous choisissez d'augmenter deux traits de caractère non marqués et que vous les marquez : choisissez deux traits de caractère non marqués et obtenez un bonus permanent de +1. Vous ne pouvez pas augmenter ces statistiques à nouveau avant le palier suivant (lorsque votre exploit de palier vous permet de supprimer ces marques).
- Lorsque vous choisissez d'ajouter de manière permanente 1 ou plusieurs emplacements de points de vie : assombrissez le contour du rectangle suivant dans la section Points de vie de votre fiche de personnage avec un stylo ou un marqueur permanent.
- Lorsque vous choisissez d'ajouter de manière permanente 1 ou plusieurs Stress emplacements : Foncez le contour du rectangle suivant dans la section Stress de votre fiche de personnage au stylo ou au marqueur permanent.
- Lorsque vous choisissez d'augmenter une expérience : obtenez un bonus permanent de +1 à une expérience.
- Lorsque vous prenez une carte de domaine supplémentaire : vous pouvez choisir une carte de domaine supplémentaire de niveau égal ou inférieur à votre niveau, ou parmi les domaines de votre classe. Si vous êtes multiclassé, vous pouvez choisir une carte de niveau égal ou inférieur à la moitié de votre niveau, parmi les domaines de votre classe.
- Lorsque vous choisissez d'augmenter votre évasion : obtenez un bonus permanent de +1 à votre évasion.
- Lorsque vous choisissez de prendre une carte de sous-classe améliorée : prenez la carte suivante de votre sous-classe. Si vous n'avez que la carte de base, prenez une spécialisation ; si vous en avez déjà une, prenez une maîtrise. Ensuite, rayez l'option multiclasse de ce palier.
- Lorsque vous choisissez d'augmenter votre compétence : remplissez l'un des cercles ouverts dans la section « Compétence » de votre feuille de personnage, puis augmentez le nombre de dés de dégâts de votre arme de 1. Le cadre noir autour des emplacements de cette avancée indique que vous devez dépenser deux avancées et marquer les deux emplacements de montée de niveau afin de la prendre comme option.
- Lorsque vous choisissez le multiclassage : choisissez une classe supplémentaire, sélectionnez l'un de ses domaines et obtenez sa caractéristique de classe. Ajoutez le module multiclasse approprié à votre feuille de personnage et prenez la carte de fondation d'une de ses sous-classes. Cochez ensuite l'option d'avancement « sous-classe améliorée » de ce palier et toutes les autres options d'avancement « multiclasse » sur votre feuille de personnage. Le cadre noir autour des emplacements de cette avancée indique que vous devez dépenser deux avancées et cocher les deux emplacements de montée de niveau pour pouvoir la choisir.

TROISIÈME ÉTAPE SEUILS DE DOMMAGES

Augmente tous les seuils de dégâts de 1.

ÉTAPE QUATRE CARTES DE DOMAINE

Obtenez une nouvelle carte de domaine de votre niveau ou d'un niveau inférieur dans l'un des domaines de votre classe et ajoutez-la à votre équipement ou à votre coffre. Si votre équipement est déjà complet, vous ne pourrez pas y ajouter la nouvelle carte avant d'en avoir déplacé une autre dans votre coffre. Vous pouvez également échanger une carte de domaine précédemment acquise contre une autre carte de même niveau ou d'un niveau inférieur.

MULTICLASSEMENT

À partir du niveau 5, vous pouvez choisir le multiclassage lors de votre progression. En multiclassant, vous choisissez une classe supplémentaire, accédez à l'un de ses domaines et acquérez son aptitude. Prenez le module de multiclassage approprié et ajoutez-le à droite de votre feuille de personnage, puis choisissez une carte de base d'une de ses sous-classes. Si vos cartes de base spécifient des traits de Sort différents, vous pouvez choisir celui à appliquer lors d'un jet de Sort.

Chaque fois que vous avez la possibilité d'acquérir une nouvelle carte de domaine, vous pouvez choisir parmi des cartes égales ou inférieures à la moitié de votre niveau actuel (arrondi au supérieur) du domaine que vous avez choisi lorsque vous avez sélectionné l'avancement multiclasse.

ÉQUIPEMENT

Vos armes et armures équipées sont celles listées dans les sections « Armes actives » et « Armure active » de votre fiche de personnage. Votre personnage ne peut attaquer qu'avec des armes, bénéficier de son armure et acquérir des caractéristiques grâce aux objets qu'il possède. Vous ne pouvez pas équiper d'armes ou d'armures d'un niveau supérieur au vôtre.

Les PJ peuvent transporter jusqu'à deux armes supplémentaires dans les zones « Armes d'inventaire » de la feuille de personnage.

Vous pouvez échanger une arme d'inventaire avec une arme active du même fardeau sans frais pendant un repos ou un moment de calme ; sinon, vous devez marquer un stress pour le faire.

Votre personnage ne peut avoir qu'une seule armure active à la fois. Ils ne peuvent pas équiper d'armure lorsqu'ils sont en danger ou sous pression ; sinon, ils peuvent équiper ou déséquiper une armure sans frais. Chaque armure possède ses propres emplacements d'armure ; si votre personnage la déséquipe, vérifiez le nombre d'emplacements marqués. Vous ne pouvez pas porter d'armure dans votre inventaire. Lorsque votre personnage équipe ou déséquipe une armure, recalculez vos seuils de dégâts.

ARMES

Toutes les armes ont un niveau, une caractéristique, une portée, un dé de dégâts, un type de dégâts et un fardeau. Certaines armes ont également une caractéristique.

CATÉGORIE

La catégorie d'une arme précise s'il s'agit d'une arme principale ou secondaire. Votre personnage ne peut équiper qu'une seule arme de chaque catégorie à la fois.

TRAIT

Le trait d'une arme spécifie quel trait utiliser lors d'un jet d'attaque avec elle.

GAMME

La portée d'une arme spécifie la distance maximale entre l'attaquant et sa cible lorsqu'il attaque avec elle.

DOMMAGE

Les dégâts d'une arme indiquent le montant des dés de dégâts que vous lancez lors d'une attaque réussie ; vous lancez un nombre de dés égal à votre Maîtrise. Si les dégâts incluent un modificateur fixe, ce nombre est ajouté au total des dégâts obtenus, mais n'est pas modifié ni affecté par la Maîtrise.

TYPE DE DOMMAGE

Le type de dégâts d'une arme indique si elle inflige des dégâts physiques ou magiques. Les armes infligeant des dégâts magiques ne peuvent être utilisées que par des personnages possédant le trait Lancer de sorts.

FARDEAU

Le poids d'une arme indique le nombre de mains qu'elle occupe une fois équipée. Le poids maximal de votre personnage est de deux mains.

FONCTIONNALITÉ

La fonctionnalité d'une arme est une règle spéciale qui reste en vigueur tant que l'arme est équipée.

Vous pouvez lancer une arme équipée sur une cible à très courte portée, effectuant un jet d'attaque avec Finesse. En cas de réussite, vous infligez des dégâts comme d'habitude pour cette arme. Une fois lancée, l'arme n'est plus considérée comme équipée. Tant que vous ne l'avez pas récupérée et rééquipée, vous ne pouvez pas l'utiliser pour attaquer ni bénéficier de ses capacités.

TABLEAUX DES ARMES PRINCIPALES

Les joueurs peuvent choisir une arme principale de niveau 1 lors de la création du personnage.

Le MJ peut rendre d'autres armes disponibles tout au long de la campagne à mesure que les PJ montent en niveau.

TIER 1 (NIVEAU 1)

Armes physiques

Nom	Trait	Dégâts de portée	Fardeau	Fonctionnalité
Glaive	Agilité	Mêlée d8 phy	À une main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Épée longue	Agilité	Mêlée d8+3 phy	À deux mains —	
Hache de guerre	Force	Mêlée d10+3 phy	À deux mains —	
épée à deux mains	Force	Mêlée d10+3 phy	à deux mains	Massif : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Masse	Force	Mêlée d8+1 phy	À une main —	
Force de Warhammer		Mêlée d12+3 phy	à deux mains	Lourd : -1 à l'évasion
Poignard	Finesse	Mêlée d8+1 phy	À une main —	
Bâton de quartier	Instinct	Mêlée d10+3 phy	À deux mains —	
Coutelas	Présence	Mêlée d8+1 phy	À une main —	
Rapière	Présence	Mêlée d8 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde	Force	Très proche d10+2 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Lance	Finesse	Très proche d10+2 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Arc court	Agilité	Loin d6+3 phy	À deux mains —	
Arbalète	Finesse	Loin d6+1 phy	À une main —	
Arc	Agilité	Très loin d8+3 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse

TIER 1 (NIVEAU 1)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent un trait de lancer de sorts

Nom	Trait	Dégâts de portée	Fardeau	Fonctionnalité
Ésotérique Gantelets	Force	Mêlée d10+3 mag	À deux mains —	
Hache sacrée	Force	Mêlée d8+1 mag	À une main —	
Anneaux lumineux	Agilité	Très proche d10+1 mag	À deux mains —	
Runes de la main	Instinct	Très proche chargeur d10	À une main —	
De retour Lame	Finesse	Fermer chargeur d8	À une main	Retour : Lorsque cette arme est lancée à sa portée, elle apparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.
Personnel court	Instinct	Fermer d8+1 mag	À une main —	
Bâton double	Instinct	Loin d6+3 mag	À deux mains —	
Sceptre	Présence	Loin chargeur d6	à deux mains	Polyvalent : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Présence, Mêlée, d8.
Baguette magique	Connaissance	Loin d6+1 mag	À une main —	
Greatstaff	Connaissance	Très loin chargeur d6	à deux mains	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.

NIVEAU 2 (NIVEAU 2 À 4)

Armes physiques

Nom	Trait	Portée des dégâts		Fonctionnalité	
Amélioré Glaive	Agilité	Mêlée	d8+3 phy	À une main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Amélioré Épée longue	Agilité	Mêlée	d8+6 phy	À deux mains —	
Amélioré Hache de guerre	Force	Mêlée	d10+6 phy	À deux mains —	
Amélioré épée à deux mains	Force	Mêlée	d10+6 phy	à deux mains	Massif : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaussez le résultat le plus bas.
Force de masse améliorée		Mêlée	d8+4 phy	À une main —	
Amélioré Warhammer	Force	Mêlée	d12+6 phy	à deux mains	Lourd : -1 à l'évasion
Amélioré Poignard	Finesse	Mêlée	d8+4 phy	À une main —	
Amélioré Bâton de quartier	Instinct	Mêlée	d10+6 phy	À deux mains —	
Amélioré Coutelas	Présence	Mêlée	d8+4 phy	À une main —	
Amélioré Rapière	Présence	Mêlée	d8+3 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Amélioré Hallebarde	Force	Très proche	d10+5 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Finesse de lance améliorée		Très proche	d10+5 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Amélioré Arc court	Agilité	Loin	d6+6 phy	À deux mains —	
Amélioré Arbalète	Finesse	Loin	d6+4 phy	À une main —	
Amélioré Arc	Agilité	Très loin	d8+6 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Force du Fauchon Doré		Mêlée	d10+4 phy	À une main	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaussez le résultat le plus bas.
Force des lames d'articulation		Mêlée	d10+6 phy	à deux mains	Brutal : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dégâts, lancez un dé de dégâts supplémentaire.
Urok Glaive	Finesse	Mêlée	d8+3 phy	À une main	Mortel : lorsque vous infligez des dégâts graves, la cible doit marquer un PV supplémentaire.
Fouet à lame	Agilité	Très proche	d8+3 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Acier forgé Hallebarde	Force	Très proche	d8+4 phy	à deux mains	Effrayant : Lors d'une attaque réussie, la cible doit marquer un Stress.
Faux de guerre	Finesse	Très proche	d8+5 phy	à deux mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Tromblon	Finesse	Fermer	d8+6 phy	à deux mains	Rechargement : Après une attaque, lancez un d6. Sur un résultat de 1, vous devez marquer un Stress pour recharger cette arme avant de pouvoir tirer à nouveau.
Grand arc	Force	Loin	d6+6 phy	à deux mains	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaussez le résultat le plus bas.
Arc à poil fin	Agilité	Très loin	d6+5 phy	à deux mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque

NIVEAU 2 (NIVEAU 2 À 4)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent un trait de lancer de sorts

Nom	Trait	Portée des dégâts		Fonctionnalité	
Arcane amélioré Gantelets	Force	Mêlée	d10+6 mag	À deux mains —	
Amélioré Hache sacrée	Force	Mêlée	d8+4 mag	À une main —	
Amélioré Anneaux lumineux	Agilité	Très proche	d10+5 mag	À deux mains —	
Main améliorée Runes	Instinct	Très proche	d10+3 mag	À une main —	
Amélioré Lame de retour	Finesse	Fermer	d8+3 mag	À une main	Retour : Lorsque cette arme est lancée à sa portée, elle apparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.
Amélioré Personnel court	Instinct	Fermer	d8+4 mag	À une main —	
Amélioré Bâton double	Instinct	Loin	d6+6 mag	À deux mains —	
Amélioré Sceptre	Présence	Loin	d6+3 mag	à deux mains	Polyvalent : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Présence, Mêlée, d8+3.
Connaissances améliorées sur la baguette		Loin	d6+4 mag	À une main —	
Amélioré Greatstaff	Connaissance	Très loin	d6+3 mag	à deux mains	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Lame de l'égo	Agilité	Mêlée	d12+4 mag	À une main	Pompeux : Vous devez avoir une Présence de 0 ou moins pour utiliser cette arme.
Lancer une épée	Force	Mêlée	d10+4 mag	à deux mains	Polyvalent : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Connaissance, Loin, d6+3.
Dévorant Poignard	Finesse	Mêlée	d8+4 mag	À une main	Effrayant : Lors d'une attaque réussie, la cible doit marquer un stress.
Marteau de l'instinct exotique		Mêlée	d8+6 mag	à deux mains	Éruptif : Lors d'une attaque réussie contre une cible à portée de mêlée, tous les autres adversaires à très courte portée doivent réussir un jet de réaction (14) ou subir la moitié des dégâts.
Finesse de l'arc de sang Yutari		Loin	d6+4 mag	à deux mains	Brutal : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dégâts, lancez un dé de dégâts supplémentaire.
Arc aîné	Instinct	Loin	d6+4 mag	à deux mains	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Sceptre d'Élie	Présence	Loin	d6+3 mag	À une main	Revigorant : en cas d'attaque réussie, lancez un d4. Sur un résultat de 4, éliminez un Stress.
Baguette de Fascination	Présence	Loin	d6+4 mag	À une main	Persuasif : Avant de faire un jet de Présence, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus de +2 au résultat.
Bâton du gardien	Connaissance	Loin	d6+4 mag	à deux mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque

NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

Armes physiques

Nom	Trait	Portée des dégâts		Fonctionnalité	
Avancé Glaive	Agilité	Mêlée	d8+6 phy	À une main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Avancé Épée longue	Agilité	Mêlée	d8+9 phy	À deux mains —	
Avancé Hache de guerre	Force	Mêlée	d10+9 phy	À deux mains —	
Avancé épée à deux mains	Force	Mêlée	d10+9 phy	à deux mains	Massif : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Avancé Masse	Force	Mêlée	d8+7 phy	À une main —	
Avancé Warhammer	Force	Mêlée	d12+9 phy	à deux mains	Lourd : -1 à l'évasion
Avancé Poignard	Finesse	Mêlée	d8+7 phy	À une main —	
Avancé Bâton de quartier	Instinct	Mêlée	d10+9 phy	À deux mains —	
Avancé Coutelas	Présence	Mêlée	d8+7 phy	À une main —	
Avancé Rapière	Présence	Mêlée	d8+6 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Avancé Hallebarde	Force	Très proche d10+8 phy		à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Avancé Lance	Finesse	Très proche d10+8 phy		à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Avancé Arc court	Agilité	Loin	d6+9 phy	À deux mains —	
Avancé Arbalète	Finesse	Loin	d6+7 phy	À une main —	
Avancé Arc	Agilité	Très loin	d8+9 phy	à deux mains	Encombrant : -1 à Finesse
Agilité de la lame Flickerfly		Mêlée	d8+5 phy	À une main	Aile tranchante : obtenez un bonus à vos jets de dégâts égal à votre agilité.
Épée courageuse	Force	Mêlée	d12+7 phy	à deux mains	Brave : -1 à l'évasion ; +3 au seuil de dégâts graves
Marteau de Colère	Force	Mêlée	d10+7 phy	à deux mains	Dévastateur : Avant de faire un jet d'attaque, vous pouvez marquer un Stress pour utiliser un d20 comme dé de dégâts.
Hache de Labrys	Force	Mêlée	d10+7 phy	à deux mains	Protection : +1 au score d'armure
Méridien Coutelas	Présence	Mêlée	d10+5 phy	À une main	Duel : lorsqu'il n'y a aucune autre créature à portée rapprochée de la cible, obtenez un avantage sur votre jet d'attaque contre elle.
Rétractable Sabre	Présence	Mêlée	d10+7 phy	À une main	Rétractable : La lame peut être cachée dans la poignée pour éviter d'être détectée.
Double fléau	Agilité	Très proche d10+8 phy		à deux mains	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Lames de serre	Finesse	Fermer	d10+7 phy	à deux mains	Brutal : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dégâts, lancez un dé de dégâts supplémentaire.
Poudre noire Revolver	Finesse	Loin	d6+8 phy	À une main	Rechargement : Après une attaque, lancez un d6. Sur un résultat de 1, vous devez marquer un Stress pour recharger cette arme avant de pouvoir tirer à nouveau.
Arc à pointes	Agilité	Très loin	d6+7 phy	à deux mains	Polyvalent : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Agilité, Mêlée, d10+5.

NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

Armes physiques

Nom	Trait	Dégâts de portée	Fonction de charge	
Légendaire Glaive	Agilité	Mêlée	d8+9 phy	Fiable à une main : +1 aux jets d'attaque
Légendaire Épée longue	Agilité	Mêlée	d8+12 phy	À deux mains —
Force légendaire de la hache de combat		Mêlée	d10+12 phy	À deux mains —
Légendaire épée à deux mains	Force	Mêlée	d10+12 phy	Massif à deux mains : -1 à l'évasion ; en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaussez le résultat le plus bas.
Masse légendaire	Force	Mêlée	d8+10 phy	À une main —
Légendaire Warhammer	Force	Mêlée	d12+12 phy	Lourd à deux mains : -1 à l'évasion
Dague légendaire	Finesse	Mêlée	d8+10 phy	À une main —
Légendaire Bâton de quartier	Instinct	Mêlée	d10+12 phy	À deux mains —
Coutelas légendaire	Présence	Mêlée	d8+10 phy	À une main —
Rapière légendaire	Présence	Mêlée	d8+9 phy	Rapide à une main : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde légendaire	Force	Très proche	d10+11 phy	Encombrant à deux mains : -1 à Finesse
Lance légendaire	Finesse	Très proche	d10+11 phy	Encombrant à deux mains : -1 à Finesse
Agilité légendaire de l'arc court		Loin	d6+12 phy	À deux mains —
Finesse légendaire de l'arbalète		Loin	d6+10 phy	À une main —
Agilité légendaire de l'arc long		Très loin	d8+12 phy	Encombrant à deux mains : -1 à Finesse
Épée à double extrémité	Agilité	Mêlée	d10+9 phy	Rapide à deux mains : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Gantelet d'impact	Force	Mêlée	d10+11 phy	Commotion à une main : lors d'une attaque réussie, vous pouvez dépenser un Espoir pour repousser la cible à distance.
hache de traîneau	Force	Mêlée	d12+13 phy	Destructeur à deux mains : -1 à l'Agilité ; en cas d'attaque réussie, tous les adversaires à très courte portée doivent marquer un Stress.
Dague courbée	Finesse	Mêlée	d8+9 phy	Dentelé à une main : lorsque vous obtenez un 1 sur un dé de dégâts, il inflige 8 dégâts à la place.
Arme d'hist allongée	Finesse	Très proche	d8+10 phy	Arme longue à deux mains : l'attaque de cette arme cible tous les adversaires sur une ligne à portée.
Présence de la lame de corde oscillante		Fermer	d8+9 phy	Lutte à deux mains : lors d'une attaque réussie, vous pouvez dépenser un Espoir pour retenir la cible ou l'attirer à portée de mêlée avec vous.
Haches à ricochet	Agilité	Loin	d6+11 phy	Rebond à deux mains : marquez 1 ou plusieurs points de stress pour toucher autant de cibles à portée de l'attaque.
Arc Aantari	Finesse	Loin	d6+11 phy	Fiable à deux mains : +1 aux jets d'attaque
Canon à main	Finesse	Très loin	d6+12 phy	Rechargement à une main : Après une attaque, lancez un d6. Sur un 1, vous devez marquer un Stress pour recharger cette arme avant de pouvoir tirer à nouveau.

NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent un trait de lancer de sorts

Nom	Trait	Dégâts de portée	Fardeau	Fonctionnalité	
Légendaire Gantelets arcaniques	Force	Mêlée	d10+12 mag	À deux mains —	
Légendaire Hache sacrée	Force	Mêlée	d8+10 mag	À une main —	
Légendaire Anneaux lumineux	Agilité	Très proche	d10+11 mag	À deux mains —	
Main légendaire Runes	Instinct	Très proche	d10+9 mag	À une main —	
Légendaire Lame de retour	Finesse	Fermer	d8+9 mag	À une main	Retour : Lorsque cette arme est lancée à sa portée, elle apparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.
Légendaire Personnel court	Instinct	Fermer	d8+10 mag	À une main —	
Légendaire Bâton double	Instinct	Loin	d8+12 mag	À deux mains —	
Légendaire Sceptre	Présence	Loin	chargeur d6+9	à deux mains	Polyvalent : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Présence, Mêlée, d8+6.
Connaissances de la baguette légendaire		Loin	d6+10 mag	À une main —	
Légendaire Greatstaff	Connaissance	Très loin	chargeur d6+9	à deux mains	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Épée de Lumière & Flamme	Force	Mêlée	d10+11 mag	à deux mains	Chaud : Cette arme coupe les matériaux solides.
Siphonnage Gantelets	Présence	Mêlée	d10+9 mag	à deux mains	Vol de vie : en cas d'attaque réussie, lancez un d6. Sur un résultat de 6, supprimez un point de vie ou un stress.
Faux de Midas	Connaissance	Mêlée	d10+9 mag	à deux mains	Gourmand : dépensez une poignée d'or pour obtenir un bonus de +1 à votre Compétence sur un jet de dégâts.
Flottant Éclats de lame	Instinct	Fermer	d8+9 mag	À une main	Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaissez le résultat le plus bas.
Bâton de sang	Instinct	Loin	d20+7 mag	à deux mains	Douloureux : Chaque fois que vous effectuez une attaque réussie, vous devez marquer un Stress.
Arc-en-ciel	Instinct	Loin	d6+13 mag	à deux mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Baguette d'Essek	Connaissance	Loin	d8+13 mag	À une main	Courbure du temps : vous pouvez choisir la cible de votre attaque après avoir effectué votre jet d'attaque.
Revolver Magus	Finesse	Très loin	d6+13 mag	À une main	Rechargement : Après une attaque, lancez un d6. Sur un résultat de 1, vous devez marquer un Stress pour recharger cette arme avant de pouvoir tirer à nouveau.
Gants Fusion	Connaissance	Très loin	chargeur d6+9	à deux mains	Lié : obtenez un bonus à vos jets de dégâts égal à votre niveau.

TABLEAUX D'ARMES SECONDAIRES

Les joueurs peuvent choisir une arme secondaire de niveau 1 lors de la création du personnage.

Le MJ peut rendre d'autres armes disponibles tout au long de la campagne à mesure que les PJ montent en niveau.

TIER 1 (NIVEAU 1)

Nom	Trait	Fonctionnalité de charge de dégâts de portée			
Épée courte	Agilité	Mêlée	d8 phy	Paire à une main : +2 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à proximité Portée de mêlée	
Force du bouclier rond		Mêlée	d4 phy	Protection à une main : +1 au score d'armure	
Force du bouclier de la tour		Mêlée	d6 phy	Barrière à une main : +2 au score d'armure ; -1 à l'évasion	
Finesse de petite dague		Mêlée	d8 phy	Arme à une main jumelée : +2 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à portée de mêlée	
Fouet	Présence	Très proche	d6 phy	Sursaut à une main : marquez un stress pour faire claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de mêlée à revenir à portée rapprochée.	
Grappin	Finesse	Fermer	d6 phy	Crochet à une main : lors d'une attaque réussie, vous pouvez attirer la cible à portée de mêlée.	
Main Arbalète	Finesse	Loin	d6+1 phy	À une main —	

NIVEAU 2 (NIVEAU 2 À 4)

Nom	Trait	Fonctionnalité de charge de dégâts de portée			
Amélioré Épée courte	Agilité	Mêlée	d8+2 phy	À une main	Jumelé : +3 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à l'intérieur Portée de mêlée
Amélioré Bouclier rond	Force	Mêlée	d4+2 phy	À une main	Protection : +2 au score d'armure
Amélioré Bouclier de la tour	Force	Mêlée	d6+2 phy	À une main	Barrière : +3 au score d'armure ; -1 à l'évasion
Amélioré Petite dague	Finesse	Mêlée	d8+2 phy	À une main	Jumelé : +3 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à portée de mêlée
Amélioré Fouet	Présence	Très proche	d6+2 phy	À une main	Surprenant : marquez un Stress pour claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de mêlée à revenir à portée rapprochée.
Amélioré Grappin	Finesse	Fermer	d6+2 phy	À une main	Accroché : lors d'une attaque réussie, vous pouvez attirer la cible à portée de mêlée.
Amélioré Main Arbalète	Finesse	Loin	d6+3 phy	À une main —	
Force du bouclier à pointes		Mêlée	d6+2 phy	À une main	Double devoir : +1 au score d'armure ; +1 aux dégâts de l'arme principale à portée de mêlée
Parade Poignard	Finesse	Mêlée	d6+2 phy	À une main	Parade : Lorsque vous êtes attaqué, lancez les dés de dégâts de cette arme. Si l'un des dés de dégâts de l'attaquant obtient la même valeur que le vôtre, les résultats correspondants sont défaussés avant que les dégâts subis ne soient totalisés.
Le retour de l'agilité de la hache		Fermer	d6+4 phy	À une main	Retour : Lorsque cette arme est lancée à sa portée, elle apparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.

NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

Nom	Trait	Portée des dégâts			Fonctionnalité
Avancé Épée courte	Agilité	Mêlée	d8+4 phy	À une main	Jumelé : +4 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à l'intérieur Portée de mêlée
Avancé Bouclier rond	Force	Mêlée	d4+4 phy	À une main	Protection : +3 au score d'armure
Avancé Bouclier de la tour	Force	Mêlée	d6+4 phy	À une main	Barrière : +4 au score d'armure ; -1 à l'évasion
Avancé Petite dague	Finesse	Mêlée	d8+4 phy	À une main	Jumelé : +4 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à portée de mêlée
Avancé Fouet	Présence	Très proche	d6+4 phy	À une main	Surprenant : marquez un Stress pour claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de mêlée à revenir à portée rapprochée.
Avancé Grappin	Finesse	Fermer	d6+4 phy	À une main	Accroché : lors d'une attaque réussie, vous pouvez attirer la cible à portée de mêlée.
Avancé Main Arbalète	Finesse	Loin	d6+5 phy	À une main —	
Bouclier	Agilité	Mêlée	d4+4 phy	À une main	Déviation : lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez marquer un emplacement d'armure pour obtenir un bonus à votre évasion égal à votre score d'armure contre l'attaque.
Alimenté Gant	Connaissance proche		d6+4 phy	À une main	Chargé : marquez un Stress pour obtenir un bonus de +1 à votre Maîtrise sur une attaque avec une arme principale.
Écharpe à main	Finesse	Très loin	d6+4 phy	À une main	Polyvalent : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Finesse, Proximité, d8+4.

NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

Nom	Trait	Portée des dégâts			Fonctionnalité
Légendaire Épée courte	Agilité	Mêlée	d8+6 phy	À une main	Jumelé : +5 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à l'intérieur Portée de mêlée
Légendaire Bouclier rond	Force	Mêlée	d4+6 phy	À une main	Protection : +4 au score d'armure
Légendaire Bouclier de la tour	Force	Mêlée	d6+6 phy	À une main	Barrière : +5 au score d'armure ; -1 à l'évasion.
Légendaire Petite dague	Finesse	Mêlée	d8+6 phy	À une main	Jumelé : +5 aux dégâts de l'arme principale sur les cibles à portée de mêlée
Légendaire Fouet	Présence	Très proche	d6+6 phy	À une main	Surprenant : marquez un Stress pour claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de mêlée à revenir à portée rapprochée.
Légendaire Grappin	Finesse	Fermer	d6+6 phy	À une main	Accroché : lors d'une attaque réussie, vous pouvez attirer la cible à portée de mêlée.
Légendaire Main Arbalète	Finesse	Loin	d6+7 phy	À une main —	
Bouclier courageux	Agilité	Mêlée	d4+6 phy	À une main	Abri : lorsque vous marquez un emplacement d'armure, cela réduit les dégâts pour vous et tous les alliés à portée de mêlée qui ont subi les mêmes dégâts.
Articulation Griffes	Force	Mêlée	d6+8 phy	À une main	Double : lorsque vous effectuez une attaque avec votre arme principale, vous pouvez infliger des dégâts à une autre cible à portée de mêlée.
Instinct d'éclat d'amorce		Très proche	d4 phy	À une main	Verrouillé : lors d'une attaque réussie, votre prochaine attaque contre la même cible avec votre arme principale réussit automatiquement.

Fauteuil roulant de combat

Par Mark Thompson

Le fauteuil roulant de combat est un ensemble de règles conçu pour vous aider à jouer un utilisateur de fauteuil roulant dans Daggerheart. Cette section vous propose des mécaniques et des pistes narratives, mais n'hésitez pas à adapter le texte d'ambiance à votre personnage. Amusez-vous à concevoir le fauteuil roulant de votre personnage et rendez-le unique et personnalisé à votre goût.

ACTION ET MOUVEMENT

Lorsque vous décrivez les mouvements de votre personnage, vous pouvez utiliser des descriptions telles que les suivantes :

- « Je me dirige vers la porte pour voir si elle est ouverte. »
- « Je me dirige vers le groupe en fauteuil roulant pour demander ce qui se passe. »
- « Je freine et cale en dérapant jusqu'à m'arrêter, me tournant sur mon siège pour pointer mon arc vers l'intrus. »

CONSÉQUENCES

Voici quelques façons de décrire les complications que vous rencontrez lorsque votre personnage utilise son fauteuil roulant :

- « Je freine, mais je ne pense pas à tenir compte du gravier meuble au sol. »
- « J'ai heurté une plaque de glace de manière maladroite et j'ai dérapé devant ma cible. »
- « Je m'apprête à me lancer à sa poursuite, mais l'une de mes roues avant s'accroche à une fissure du trottoir, ce qui me bloque un instant. »

Les MJ doivent éviter de casser le fauteuil roulant d'un personnage ou de le retirer du jeu en conséquence, à moins que tout le monde à la table, en particulier le joueur de l'utilisateur du fauteuil roulant, ne donne son approbation.

ÉVASION

Votre personnage est supposé être capable de déplacer son fauteuil roulant et de se débrouiller dans de nombreuses situations. Par conséquent, le seul fauteuil roulant infligeant une pénalité à l'Évasion d'un PJ est le modèle à structure lourde.

FARDEAU

Tous les fauteuils roulants peuvent être manœuvrés à une ou deux mains en dehors des combats. Cependant, lorsqu'ils sont utilisés comme armes, les attaques ne peuvent être effectuées qu'à une ou deux mains, selon la figurine choisie. Si vous incarnez un personnage dont la mobilité des bras est limitée, voire inexistante, son fauteuil roulant peut être synchronisé avec lui par magie. Par exemple, votre personnage peut utiliser un lien psychique pour guider le fauteuil comme un fauteuil roulant pseudo-électrique. Toutes les règles présentées ici peuvent être adaptées aux besoins de chaque personnage.

CHOISIR SON MODÈLE

Tous les fauteuils roulants de combat sont équipés comme armes principales. Il existe trois modèles de fauteuils roulants : léger, lourd et arcanique. Nous vous encourageons à réfléchir au type de personnage que vous incarnez et à sa classe, puis à choisir le modèle qui correspond le mieux à ce concept.

Modèles à cadre léger

Bien que robustes, ces fauteuils roulants ont des cadres légers qui permettent au fauteuil de se déplacer avec votre personnage de manière plus acrobatique. Ces modèles sont particulièrement adaptés aux aventuriers qui misent sur la vitesse et la flexibilité.

Nom	Niveau	Trait	Portée	Dégâts	Charge	Fonctionnalité
Cadre léger Fauteuil roulant	1	Agilité	Mêlée	d8 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Amélioré Cadre léger Fauteuil roulant	2	Agilité	Mêlée	d8+3 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Avancé Cadre léger Fauteuil roulant	3	Agilité	Mêlée	d8+6 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.
Légendaire Cadre léger Fauteuil roulant	4	Agilité	Mêlée	d8+9 phy	À une main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour cibler une autre créature à portée.

Modèles à châssis lourd

Ces fauteuils roulants ont des cadres plus volumineux et plus lourds, ce qui leur permet d'appuyer les attaques de votre personnage. Cela en fait également une cible plus puissante.

Nom	Niveau	Trait	Portée	Dégâts	Charge	Fonctionnalité
Cadre lourd Fauteuil roulant	1	Force au corps à corps	d12+3 phy	à deux mains		Lourd : -1 à l'évasion
Amélioré Cadre lourd Fauteuil roulant	2	Force au corps à corps	d12+6 phy	à deux mains		Lourd : -1 à l'évasion
Avancé Cadre lourd Fauteuil roulant	3	Force au corps à corps	d12+9 phy	à deux mains		Lourd : -1 à l'évasion
Légendaire Cadre lourd Fauteuil roulant	4	Force au corps à corps	d12+12 phy	à deux mains		Lourd : -1 à l'évasion

Modèles de cadres arcaniques

Ces fauteuils roulants sont dotés d'une structure adaptée à votre personnage et à sa magie, lui permettant de canaliser ses sorts à travers le fauteuil. Contrairement aux autres armes magiques principales, le modèle à structure arcanique ne spécifie pas de trait à utiliser pour effectuer une attaque. Vous utilisez plutôt le trait de Lancement de sorts indiqué par votre sous-classe.

Nom	Trait de niveau	Portée des dégâts	Fonctionnalité
Cadre arcanique Fauteuil roulant	1 Lancer de sorts	Loin chargeur d6	À une main Fiable : +1 aux jets d'attaque
Amélioré Cadre arcanique Fauteuil roulant	2 Lancer de sorts	Loin d6+3 mag	À une main Fiable : +1 aux jets d'attaque
Avancé Cadre arcanique Fauteuil roulant	3 Lancer de sorts	Loin d6+6 mag	À une main Fiable : +1 aux jets d'attaque
Légendaire Cadre arcanique Fauteuil roulant	4 Lancer de sorts	Loin chargeur d6+9	À une main Fiable : +1 aux jets d'attaque

ARMURE

Chaque armure possède un nom, des seuils de dégâts de base et un score d'armure de base. Certaines armures possèdent également une caractéristique.

- Le score d'armure de base d'une armure indique le nombre d'emplacements d'armure qu'elle offre à son porteur avant l'ajout de bonus supplémentaires pour calculer son score d'armure total. Le score d'armure d'un PJ ne peut pas dépasser 12.
- Les seuils de base d'une armure déterminent les seuils de dégâts majeurs et graves de son porteur avant d'ajouter des bonus pour calculer leurs seuils de dégâts finaux.
- La caractéristique d'une armure est une règle spéciale qui reste en vigueur pendant que l'armure est équipée.

Lorsqu'il n'est pas protégé, le score d'armure de base de votre personnage est de 0, son seuil majeur est égal à son niveau et son seuil grave est égal au double de son niveau.

■ RÉDUCTION DES DOMMAGES ENTRANTS

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez marquer un emplacement d'armure pour réduire de 1 le nombre de points de vie que vous marqueriez. Si votre personnage a un score d'armure de 0, vous ne pouvez pas marquer d'emplacements d'armure. Si un effet augmente temporairement votre score d'armure, il augmente d'autant vos emplacements d'armure disponibles ; à la fin de l'effet, la disponibilité de ces emplacements d'armure disparaît également.

TABLES D'ARMURE

TIER 1 (NIVEAU 1)

Nom	Base Seuils	Base Fonctionnalité de score
Armure de gambison	5 / 11	3 Flexible : +1 à l'évasion
Armure en cuir	6 / 13	3 —
Armure en cotte de mailles	7 / 15	4 Lourd : -1 à l'évasion
Armure de plaques complète	8 / 17	4 Très lourd : -2 à l'évasion ; -1 à l'agilité

NIVEAU 2 (NIVEAU 2 À 4)

Nom	Base Seuils	Base Fonctionnalité de score
Armure de gambison améliorée	7 / 16	4 Flexible : +1 à l'évasion
Armure en cuir améliorée	9 / 20	4 —
Armure en cotte de mailles améliorée	11 / 24	5 Lourd : -1 à l'évasion
Armure complète améliorée	13 / 28	5 Très lourd : -2 à l'évasion ; -1 à l'agilité
Armure à chaînes d'Elundrian	9 / 21	4 Gardé : vous réduisez les dégâts magiques entrants par votre score d'armure avant de l'appliquer à vos seuils de dégâts.
Armure Harrowbone	9 / 21	4 Résilient : Avant de marquer votre dernier emplacement d'armure, lancez un d6. Sur un résultat de 6, réduisez la gravité d'un seuil sans marquer d'emplacement d'armure.
Armure de cuirasse Irontree	9 / 20	4 Renforcé : lorsque vous marquez votre dernier emplacement d'armure, augmentez vos seuils de dégâts de +2 jusqu'à ce que vous ayez effacé au moins 1 emplacement d'armure.
Armure flottante runetan	9 / 20	4 Changement : lorsque vous êtes la cible d'une attaque, vous pouvez marquer un emplacement d'armure pour donner un désavantage au jet d'attaque contre vous.
Armure souple Tyris	8 / 18	5 Silencieux : vous obtenez un bonus de +2 aux jets que vous effectuez pour vous déplacer silencieusement.
Armure de Rosewild	11 / 23	5 Espoir : lorsque vous devez dépenser un espoir, vous pouvez marquer un emplacement d'armure à la place.

NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

Nom	Base Seuils	Base Fonctionnalité de score	
Armure de gambison avancée	9 / 23	5	Flexible : +1 à l'évasion
Armure en cuir avancée	11 / 27	5	—
Armure en cotte de mailles avancée	13 / 31	6	Lourd : -1 à l'évasion
Armure complète avancée	15 / 35	6	Très lourd : -2 à l'évasion ; -1 à l'agilité
Armure fine Bellamoi	11 / 27	5	Doré : +1 à la Présence
Armure en écailles de dragon	11 / 27	5	Impénétrable : une fois par court repos, lorsque vous marqueriez votre dernier point de vie, vous pouvez à la place marquer un stress.
Armure de plaques à pointes	10 / 25	5	Tranchant : lors d'une attaque réussie contre une cible à portée de mêlée, ajoutez un d4 au jet de dégâts.
Armure Bladefare	16 / 39	6	Physique : vous ne pouvez pas marquer un emplacement d'armure pour réduire les dégâts magiques.
Le manteau de Monett	16 / 39	6	Magie : vous ne pouvez pas marquer un emplacement d'armure pour réduire les dégâts physiques.
Runes de fortification	17 / 43	6	Douloureux : chaque fois que vous marquez un emplacement d'armure, vous devez marquer un stress.

NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

Nom	Base Seuils	Base Fonctionnalité de score	
Armure de gambison légendaire	11 / 32	6	Flexible : +1 à l'évasion
Armure de cuir légendaire	13 / 36	6	—
Armure en cotte de mailles légendaire	15 / 40	7	Lourd : -1 à l'évasion
Armure de plaques complète légendaire	17 / 44	7	Très lourd : -2 à l'évasion ; -1 à l'agilité
Chaîne de soie Dunamis	13 / 36	7	Ralentissement du temps : marquez un emplacement d'armure pour lancer un d4 et ajoutez son résultat comme bonus à votre évasion contre une attaque entrante.
Armure de canalisation	13 / 36	5	Canalisation : +1 aux jets de sorts
Armure tissée de braise	13 / 36	6	Brûlure : lorsqu'un adversaire vous attaque à portée de mêlée, il marque un Stress.
Armure entièrement fortifiée	15 / 40	4	Fortifié : lorsque vous marquez un emplacement d'armure, vous réduisez la gravité d'une attaque de deux seuils au lieu d'un.
Armure d'opale Veritas	13 / 36	6	Recherche de vérité : cette armure brille lorsqu'une autre créature à courte portée dit un mensonge.
Cotte de mailles du sauveur	18 / 48	8	Difficile : -1 à tous les traits de caractère et à l'évasion

BUTIN

Le butin comprend tous les consommables ou objets réutilisables acquis par le groupe.

Les objets peuvent être utilisés jusqu'à ce qu'ils soient vendus, jetés ou perdus.

Pour générer un objet aléatoire, choisissez une rareté, lancez les dés désignés et faites correspondre le total à l'objet dans le tableau :

- Commun : 1d12 ou 2d12
- Peu fréquent : 2d12 ou 3d12
- Rare : 3d12 ou 4d12
- Légendaire : 4d12 ou 5d12

Butin ROLL	description
01	Sac de couchage Premium Pendant les temps d'arrêt, vous éliminez automatiquement un stress.
02	Sifflet de cornemuseur Ce sifflet artisanal produit un son distinctif. Lorsque vous soufflez dans ce sifflet, sa sonorité perçante s'entend dans un rayon de 1,6 km.
03	Carquois de charge Lorsque vous réussissez une attaque avec une flèche stockée dans ce carquois, vous obtenez un bonus au jet de dégâts égal à votre niveau actuel.
04	La torche d'Alistair Vous pouvez allumer cette torche magique à volonté. La lumière de la flamme remplit un espace bien plus vaste qu'elle ne le devrait, suffisamment pour illuminer une grotte comme en plein jour.
05	Orbes parlantes Cette paire d'orbes permet à toutes les créatures qui les détiennent de communiquer entre elles sur n'importe quelle distance.
06	Fers Cette paire de menottes verrouillables est livrée avec une clé.
07	Cape arcanique Une créature dotée d'un trait de Lancement de sorts portant cette cape peut ajuster sa couleur, sa texture et sa taille à volonté.
08	Filet tissé Vous pouvez effectuer un jet de finesse avec ce filet pour piéger une petite créature. La cible piégée peut se libérer grâce à un jet d'attaque réussi (16).
09	Pot à feu Vous pouvez verser l'étrange liquide contenu dans ce bocal pour produire instantanément du feu. Le contenu se régénère après un long repos.
10	Bâton suspendu : ce bâton plat est gravé de runes. Lorsqu'on l'active, il est immédiatement suspendu. Tant qu'il n'est pas désactivé, il ne peut pas bouger, ne respecte pas les lois de la gravité et reste immobile.
11	Pierre glamour Activez cette pierre de la taille d'un galet pour mémoriser l'apparence d'une personne visible. Dépensez un Espoir pour reproduire cette apparence sur vous-même, comme par magie, sous forme d'illusion.
12	Coffre vide Ce coffre magique semble vide. En prononçant un mot déclencheur ou en effectuant une action spécifique et en l'ouvrant, vous pouvez voir les objets qu'il contient.
13	Étui compagnon. Cet étui peut accueillir un petit animal de compagnie. Tant que l'animal est à l'intérieur, l'animal et l'étui sont protégés contre les tous les dommages et effets nocifs.
14	Flèches perforantes Trois fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque avec l'une de ces flèches, vous pouvez ajouter votre Compétence au jet de dégâts.
15	Pierre de valeur Vous pouvez attacher cette pierre à une armure qui ne possède pas encore de caractéristique. L'armure obtient alors la caractéristique suivante : Résilient : Avant de marquer votre dernier emplacement d'armure, lancez un d6. Sur un résultat de 6, réduisez la gravité d'un seuil sans marquer d'emplacement d'armure.
16	Rossignol Lorsque vous utilisez cette clé pour ouvrir une porte verrouillée, vous obtenez un avantage sur le jet de finesse.
17	Prisme arcanique Placez ce prisme à l'endroit de votre choix et activez-le. Tous les alliés à courte portée bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de sorts. Tant qu'il est activé, le prisme est indéplaçable. Une fois désactivé, il ne peut plus être réactivé avant votre prochain repos long.
18	Endurance mineure Recette de potion
19	Santé mineure Recette de potion
20	Retour à la maison boussoles
21	Ce petit lutin se niche dans le creux de votre conduit auditif et vous murmure des conseils utiles pendant le combat. Une fois par court repos, vous pouvez obtenir un avantage sur un jet d'attaque.
22	Gants Gecko Vous pouvez grimper sur des surfaces verticales et sur des plafonds.
23	Gardien du savoir Vous pouvez enregistrer le nom et les informations de trois créatures hostiles maximum dans ce livre. Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'action contre ces créatures.

Butin ROLL		description
24	Flacon de Fumée noire Recette	En guise de mouvement d'arrêt, vous pouvez marquer un Stress pour fabriquer une Fiole de Fumée Noire.
25	Pierre de sang	Vous pouvez attacher cette pierre à une arme qui ne possède pas encore de caractéristique. L'arme obtient alors la caractéristique suivante : Brutal : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dégâts, lancez un dé de dégâts supplémentaire.
26	Greatstone	Vous pouvez attacher cette pierre à une arme qui ne possède pas encore de caractéristique. L'arme obtient alors la caractéristique suivante : Puissant : lors d'une attaque réussie, lancez un dé de dégâts supplémentaire et défaussez le résultat le plus bas.
27	Planeur	En tombant, vous pouvez marquer un Stress pour déployer ce petit parachute et planer en toute sécurité jusqu'au sol.
28	Anneau du silence	Dépensez un Espoir pour activer cet anneau. Vos pas seront silencieux jusqu'à votre prochain repos.
29	Pendentif apaisant	Lorsque vous devez marquer votre dernier stress, lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou plus, ne le marquez pas.
30	Bouteille double	Cette gourde peut contenir deux liquides différents. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en actionnant un petit interrupteur sur le côté.
31	Sac de sable volage	Vous pouvez convaincre ce petit sac de sable d'être beaucoup plus lourd ou plus léger avec un jet de Présence réussi (10). De plus, lors d'un jet de Finesse réussi (10), vous pouvez souffler un peu de sable sur le visage d'une cible pour la rendre temporairement vulnérable.
32	Anneau de Résistance	Une fois par long repos, vous pouvez activer cet anneau après une attaque réussie contre vous pour réduire de moitié les dégâts.
33	Plume de Phénix	Si vous avez au moins une plume de Phénix sur vous lorsque vous tombez inconscient, vous obtenez un bonus de +1 au jet que vous effectuez pour déterminer si vous obtenez une cicatrice.
34	Boîte de plusieurs Marchandises	Une fois par repos long, vous pouvez ouvrir cette petite boîte et lancer un d12. Sur un résultat de 1 à 6, elle est vide. Sur un résultat de 7 à 10, elle contient un consommable commun aléatoire. Sur un résultat de 11 à 12, elle contient deux consommables communs aléatoires.
35	Charme de Lame d'Air.	Vous pouvez attacher ce charme à une arme de mêlée. Vous pouvez l'activer trois fois par repos. et attaquer une cible à courte portée.
36	Graine de portail	Vous pouvez planter cette graine en terre pour y faire pousser un portail. Ce portail est prêt à l'emploi en 24 heures. Vous pouvez l'utiliser pour vous rendre à tout autre endroit où vous avez planté une graine de portail. Un portail peut être détruit en lui infligeant n'importe quel nombre de dégâts magiques.
37	Chaîne du Paragon	En guise de mouvement de temps libre, vous pouvez méditer sur un idéal ou un principe qui vous est cher et concentrer votre volonté sur cette chaîne. Une fois par long repos, vous pouvez dépenser un Espoir pour lancer un d20 comme dé d'Espoir pour les jets qui correspondent directement à ce principe.
38	Amulette insaisissable	Une fois par repos long, vous pouvez activer cette amulette pour rester caché jusqu'à ce que vous vous déplaciez. Ainsi caché, vous restez invisible même si un adversaire se déplace là où il vous verrait normalement.
39	Gardien de l'espoir Médaillon	Lors d'un long repos, si vous avez 6 Espoirs, vous pouvez dépenser un Espoir pour imprégner ce médaillon de votre généreuse résolution. Lorsque vous avez 0 Espoir, vous pouvez utiliser le médaillon pour gagner immédiatement un Espoir. Le médaillon doit être réimprégné avant de pouvoir être réutilisé de cette façon.
40	Sac infini	Lorsque vous rangez des objets dans ce sac, ils sont rangés dans une poche qui ne manque jamais de place. Vous pouvez les récupérer à tout moment.
41	Relique de la foulée	Vous gagnez un bonus de +1 à votre Agilité. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
42	Relique de renfort	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Force. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
43	Relique de contrôle	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Finesse. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
44	Relique d'harmonisation	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Instinct. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
45	Relique de charme	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Présence. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
46	Relique éclairée	Vous obtenez un bonus de +1 à vos Connaissances. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
47	Relique d'affûtage	Vous obtenez un bonus de +1 à l'expérience de votre choix. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
48	Papillon Pendentif	Lorsque vous portez ce pendentif, vos armes à portée de mêlée qui infligent des dégâts physiques ont un éclat cotonneux et peuvent attaquer des cibles à très courte portée.
49	Tortue lacustre Bottes	Vous pouvez marcher sur la surface de l'eau comme s'il s'agissait d'un sol meuble.

Butin ROLL	description	
50	Compagnon d'argile	: lorsque vous sculpez cette boule d'argile en un compagnon animal, elle se comporte comme cet animal. Par exemple, une araignée peut tisser des toiles d'argile, tandis qu'un oiseau peut voler. Le compagnon d'argile conserve sa mémoire et son identité à travers différentes formes, mais il peut adopter de nouveaux manières à chaque forme.
51	Poussière mythique Recette	En guise de mouvement de pause, vous pouvez utiliser une poignée de fine poussière d'or pour fabriquer de la poussière mythique.
52	Éclat de mémoire	Une fois par long repos, vous pouvez dépenser 2 Espoir pour rappeler une carte de domaine de votre coffre-fort au lieu de payer son Rappel Coût.
53	Gemme d'Alacrité	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, vous permettant d'utiliser votre Agilité lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
54	Gemme de puissance	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, vous permettant d'utiliser votre force lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
55	Gemme de précision	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, vous permettant d'utiliser votre finesse lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
56	Gemme de perspicacité	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, vous permettant d'utiliser votre instinct lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
57	Gemme d'Audace	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, vous permettant d'utiliser votre Présence lorsque vous effectuez une attaque avec celle-ci arme.
58	Gemme de Sagacité	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, vous permettant d'utiliser vos Connaissances lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
59	Anneau de Incassable Résoudre	Une fois par session, lorsque le MJ dépense une Peur, vous pouvez dépenser 4 Espoir pour annuler les effets de cette Peur dépensée.
60	Ceinture d'unité	Une fois par session, vous pouvez dépenser 5 Espoirs pour mener un Tag Team Roll avec trois PC au lieu de deux.

Consommables

Les consommables sont des objets à usage unique. Vous pouvez en posséder jusqu'à cinq exemplaires de chaque à la fois. Leur utilisation ne nécessite aucun jet de dés, sauf si le MJ l'exige ou si la fiction l'exige.

Pour générer un consommable aléatoire, choisissez une rareté, lancez les dés désignés et faites correspondre le total à l'objet dans le tableau :

- Commun : 1d12 ou 2d12
- Peu fréquent : 2d12 ou 3d12

- Rare : 3d12 ou 4d12
- Légendaire : 4d12 ou 5d12

ROLL LOOT	description		ROLL LOOT	description	
01	Potion de foulée	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet d'Agilité.	09	Grindetooth Venin	Vous pouvez appliquer ce venin à une arme qui inflige des dégâts physiques pour ajouter un d6 à votre prochain jet de dégâts avec cela. arme.
02	Potion de renforcement	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Force.	10	Feuilles de Varik	Vous pouvez manger ces feuilles appariées pour gagner immédiatement 2 Espoir.
03	Potion de contrôle	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de finesse.	11	Fiole de Goutte de Lune	Lorsque vous buvez le contenu de cette fiole, vous pouvez voir dans l'obscurité totale jusqu'à votre prochain repos.
04	Potion d'harmonisation	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet d'instinct.	12	Arcane instable Tesson	Vous pouvez effectuer un jet de finesse pour lancer cet éclat sur un groupe d'adversaires à distance. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 1d20 dégâts magiques.
05	Potion de charme	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Présence.	13	Potion de Stabilité	Vous pouvez boire cette potion pour choisir un mouvement d'arrêt supplémentaire.
06	Potion d'illumination	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Connaissance.	14	Amélioré Grindetooth Venin	Vous pouvez appliquer ce venin à une arme qui inflige des dégâts physiques pour ajouter un d8 à votre prochain jet de dégâts avec cela. arme.
07	Santé mineure Potion	Effacer 1d4 PV.			
08	Endurance mineure Potion	Effacer 1d4 Stress.			

ROLL LOOT		description
15	Argile morphing	Vous pouvez dépenser un Espoir pour utiliser cette argile, modifiant suffisamment votre visage pour vous rendre méconnaissable jusqu'à votre prochain repos.
16	Flacon de Fumée noire	Lorsqu'un adversaire vous attaque, utilisez cette fiole et lancez un nombre de d6 égal à votre Agilité. Ajoutez le résultat le plus élevé à votre Évasion face à l'attaque.
17	Racine sauteuse	Mangez cette racine pour sauter à distance une fois sans avoir besoin de rouler.
18	Poudre à casser	Marquez un stress et effacez un HP.
19	Potion de santé	Effacer 1d4+1 PV.
20	Potion d'endurance	Élimine 1d4+1 Stress.
21	Couseur d'armure	Vous pouvez utiliser ce couseur pour dépenser n'importe quel nombre d'espoir et effacer autant d'emplacements d'armure.
22	Baume pour les branchies	Vous pouvez appliquer cette pommade sur votre cou pour respirer sous l'eau pendant un nombre de minutes égal à votre niveau.
23	Réplication Parchemin	En touchant ce morceau de parchemin à un autre, vous pouvez parfaitement copier le contenu du deuxième parchemin. Une fois utilisé, ce parchemin devient un papier banal.
24	Amélioré Éclat arcanique	Vous pouvez effectuer un jet de finesse pour lancer cet éclat sur un groupe d'adversaires à distance. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 2d20 dégâts magiques.
25	Grande foulée Potion	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Agilité jusqu'à votre prochain repos.
26	Renfort majeur Potion	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Force jusqu'à votre prochain repos.
27	Contrôle majeur Potion	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Finesse jusqu'à votre prochain repos.
28	Accord majeur Potion	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Instinct jusqu'à votre prochain repos.
29	Charme majeur Potion	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Présence jusqu'à votre prochain repos.
30	Éclairer majeur Potion	Vous obtenez un bonus de +1 à vos Connaissances jusqu'à votre prochain repos.
31	Sang de la Yorgi	Vous pouvez boire ce sang pour disparaître de l'endroit où vous êtes et réapparaître immédiatement à un point que vous pouvez voir à très grande distance.
32	Le secret d'Homet Potion	Après avoir bu cette potion, la prochaine attaque réussie sera un succès critique.
33	Salive de Redthorn	Vous pouvez appliquer cette salive sur une arme qui inflige des dégâts physiques pour ajouter un d12 à votre prochain jet de dégâts avec cette arme.
34	Channelstone	Vous pouvez utiliser cette pierre pour prendre un sort ou un grimoire de votre coffre-fort, l'utiliser une fois et le remettre dans votre coffre-fort.

ROLL LOOT		description
35	Poussière mythique	Vous pouvez appliquer cette poussière sur une arme qui inflige des dégâts magiques pour ajouter un d12 à votre prochain jet de dégâts avec cette arme.
36	Pâte acide	Cette pâte ronge les murs et autres surfaces par éclairs brillants.
37	Flambeau de Fort-Espoir	Lorsque vous utilisez cet éclair, les alliés à courte portée lancent un d6 lorsqu'ils dépensent un Espoir. Sur un résultat de 6, ils obtiennent l'effet de cet Espoir sans le dépenser. L'éclair dure jusqu'à la fin du scène.
38	Arcane majeur Tesson	Vous pouvez effectuer un jet de finesse pour lancer cet éclat sur un groupe d'adversaires à distance. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 4d20 dégâts magiques.
39	Os de plume	Vous pouvez utiliser ces os pour contrôler votre vitesse de chute pendant un nombre de minutes égal à votre niveau.
40	Cercle de la Vide	Marquez un Stress pour créer un vide s'étendant jusqu'à une portée lointaine. Aucune magie ne peut être lancée à l'intérieur du vide, et les créatures qui s'y trouvent sont immunisées contre les dégâts magiques.
41	Sève de l'arbre solaire	Consommez cette sève pour lancer un d6. Sur un résultat de 5 à 6, vous perdez 2 PV. Sur un résultat de 2 à 4, vous perdez 3 points de stress. Sur un résultat de 1, vous percez le voile de la mort et revenez transformé, gagnant une cicatrice.
42	Poison de crocs-gouttes	Une créature qui consomme ce poison subit 8d10 dégâts magiques directs.
43	Santé majeure Potion	Effacer 1d4+2 PV.
44	Endurance majeure Potion	Effacer 1d4+2 Stress.
45	Musc Ogre	Vous pouvez utiliser ce musc pour empêcher quiconque de vous traquer par des moyens banals ou magiques jusqu'à votre prochain repos.
46	Pousse d'ailes	Vous gagnez des ailes magiques qui vous permettent de voler pendant un nombre de minutes égal à votre niveau.
47	Pot de perdu Voix	Vous pouvez ouvrir ce bocal pour libérer un écho assourdissant de voix pendant un nombre de minutes égal à votre Instinct. Les créatures à portée lointaine non préparées à ce son subissent 6d8 dégâts magiques.
48	Dragonbloom Thé	Vous pouvez boire ce thé pour déclencher une attaque de souffle ardent. Effectuez un jet d'Instinct contre tous les adversaires à courte portée devant vous. Les cibles que vous réussissez subissent 20 dégâts physiques grâce à votre Maîtrise.
49	Graine de pont	D'épaisses vignes poussent de votre position jusqu'à un point de votre choix à distance, vous permettant de les escalader ou de les traverser. Elles se dissipent lors de votre prochain court repos.

ROLL LOOT		description
50	Sève endormie	Vous pouvez boire cette potion pour vous endormir et profiter d'une nuit de sommeil complète. Vous évacuez tout stress au réveil.
51	Fête de Xuria	Vous pouvez manger ce repas pour éliminer tous les PV et le stress et gagner 1d4 d'espoir.
52	Miel de collage	Ce miel peut être utilisé pour coller deux objets ensemble de manière permanente.
53	Potion de Rétrécissement	Vous pouvez boire cette potion pour réduire de moitié votre taille jusqu'à ce que vous choisissiez d'abandonner cette forme ou votre prochain repos. Sous cette forme, vous avez un bonus de +2 en Agilité et un -1 pénalité à votre compétence.
54	Potion de Croissance	Vous pouvez boire cette potion pour doubler votre taille jusqu'à ce que vous choisissiez d'abandonner cette forme ou votre prochain repos. Sous cette forme, vous avez un bonus de +2 à la Force et un +1 bonus à votre compétence.
55	Connaissance Pierre	Si vous mourez en tenant cette pierre, un allié peut prendre une carte de votre équipement pour la placer dans son équipement ou son coffre. Après avoir pris connaissance de cette connaissance, la pierre s'effrite.
56	Mousse douce	Vous pouvez consommer cette mousse pendant un repos pour éliminer 1d4 PV ou 1d4 Stress.
57	Orbe aveuglant	Vous pouvez activer cet orbe pour créer un éclair de lumière intense. Toutes les cibles à courte portée deviennent vulnérables jusqu'à ce qu'elles perdent leurs PV.
58	Thé de la mort	Après avoir bu ce thé, vous tuez instantanément votre cible en cas de réussite critique d'une attaque. Si vous ne réussissez pas une attaque critique avant votre prochain repos long, vous mourez.
59	Miroir de Souci	Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez dépenser un Espoir pour annuler ces dégâts, après quoi le miroir se brise.
60	Goutte d'étoile	Vous pouvez utiliser cette goutte d'étoile pour invoquer une grêle de comètes qui inflige 8d20 dégâts physiques à toutes les cibles à très longue portée.

OR

L'or est une mesure abstraite de la richesse d'un personnage et se mesure en poignées, en sacs et en coffres.

Avec 10 poignées pour 1 sac et 10 sacs pour 1 coffre. Lorsque vous avez marqué tous les emplacements d'une catégorie et que vous obtenez une autre récompense en or dans cette catégorie, marquez un emplacement dans la catégorie suivante et videz tous les emplacements de la catégorie actuelle.

Par exemple, si vous avez 9 poignées et que vous en gagnez une autre, vous marquez un sac et effacez toutes les poignées. Si vous avez 9 sacs et que vous en gagnez une autre, vous marquez un coffre et effacez tous les sacs.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un coffre, donc si tous vos emplacements d'or sont marqués, vous devrez dépenser une partie de votre or ou le stocker ailleurs avant de pouvoir en acquérir davantage.

Règle facultative : pièces d'or

Si votre groupe souhaite suivre l'or avec plus de précision, vous pouvez ajouter des pièces comme valeur nominale la plus basse. En suivant le modèle établi, 10 pièces équivalent à une poignée.

COURIR UNE AVENTURE

INTRODUCTION

Le MJ est chargé de guider le récit et d'incarner l'univers des PJ. Cette section vous propose des conseils pour gérer Daggerheart : utiliser les mécanismes de base ; créer des rencontres mémorables ; planifier des sessions palpitantes ; sélectionner, créer et utiliser les actions du MJ ; concevoir une campagne complète ; gérer des PNJ dynamiques ; et bien plus encore.

ORIENTATIONS GM

Ces trois sections constituent une base pour vous aider à tirer le meilleur parti de ce jeu. Les « Principes du MJ » sont votre étoile directrice : en cas de doute, revenez à ces principes.

PRINCIPES GM

■ COMMENCEZ ET TERMINEZ PAR LA FICTION

Utilisez la fiction pour piloter la mécanique, puis reliez la mécanique à la fiction.

■ COLLABOREZ À TOUT MOMENT, SURTOUT PENDANT UN CONFLIT

Les PJ sont les protagonistes de la campagne ; l'antagonisme entre joueur et MJ ne devrait exister que dans la fiction.

■ REMPLISSEZ LE MONDE DE VIE, D'ÉMERVEILLEMENT ET D'ANGER

Présentez des cultures riches, emmenez les PJ dans des endroits merveilleux et présentez-leur des créatures dangereuses.

■ POSEZ DES QUESTIONS ET INCORPOREZ LES RÉPONSES

En veillant à ce que les idées des joueurs soient incluses, on obtient un récit qui soutient la créativité de l'ensemble du groupe.

■ DONNEZ DE L'IMPACT À CHAQUE ROULEAU

Demandez aux joueurs de lancer les dés uniquement pendant les moments importants.

■ JOUEZ POUR DÉCOUVRIR CE QUI SE PASSE

Laissez-vous surprendre par ce que font les personnages, les choix qu'ils font et les personnes qu'ils deviennent.

■ TENEZ-VOUS DOUCEMENT

Ne vous inquiétez pas si vous devez abandonner ou modifier quelque chose qui existe déjà.

PRATIQUES DE GM

■ CULTIVER UNE TABLE CURIEUSE

Suivez ce qui suscite l'intérêt des joueurs pour favoriser un environnement de recherche créative.

■ GAGNEZ LA CONFIANCE DE VOS JOUEURS

Agissez de bonne foi, tenez vos promesses, admettez vos erreurs.

■ FAITES AVANCER L'HISTOIRE

Faites avancer l'histoire grâce à une action croissante, de nouvelles informations ou des circonstances changeantes après chaque jet d'action, qu'il réussisse ou échoue.

■ PASSER À L'ACTION

Évitez les passages ennuyeux. Quand une scène s'éternise, arrêtez-la.

■ AIDEZ LES JOUEURS À UTILISER LE JEU

Les joueurs s'amuse davantage lorsque vous les aidez à comprendre le système.

■ CRÉER UNE MÉTA CONVERSATION

Permettez aux joueurs de s'exprimer hors de leur personnage, d'utiliser des outils de sécurité et de demander des éclaircissements.

■ DITES-LEUR CE QU'ILS SAURAIENT

Ne cachez pas de détails évidents ou d'informations importantes aux joueurs.

■ ANCRE LE MONDE DANS LA MOTIVATION

Les actions d'un PNJ découlent de ses objectifs et de ses désirs.

■ DONNEZ VIE AUX MÉCANIQUES DU JEU

Donnez un bon exemple de la manière dont la fiction et la mécanique fonctionnent ensemble pour améliorer l'expérience de jeu.

■ RECADRER PLUTÔT QUE REJETER

Si la contribution d'un joueur entre en conflit avec la fiction, travaillez avec lui pour la remodeler.

■ TRAVAIL PAR MOMENTS ET MONTAGES

Lorsque vous cadrez une scène, décidez quels temps doivent être savourés et lesquels ne doivent pas s'attarder.

PIÈGES À ÉVITER

SAPER LES HÉROS

Si un jet ne se déroule pas bien, montrez comment il a été impacté par les prouesses d'un adversaire, des facteurs environnementaux ou des surprises inattendues, plutôt que par l'incompétence du PJ.

TOUJOURS DIRE AUX JOUEURS CE QU'ILS DOIVENT FAIRE ROULER

Laissez les joueurs décider comment gérer un défi.

LAISSER LES SCÈNES S'ÉLANCER

Secouez-le ou coupez-le lorsqu'une scène est terminée, que l'énergie de la table faiblit ou que les gens parlent en rond.

SOLUTIONS SINGULIÈRES

Ne vous focalisez pas sur une seule bonne réponse à un problème. Si les joueurs ont une idée brillante, faites-la fonctionner.

Surplanification

Passez votre temps de préparation à inventer des situations plutôt qu'à écrire des scènes. Si les joueurs vous surprennent, prenez une pause pour réfléchir à vos options.

PEUR DE THÉSAURISATION

Dépensez de la peur quand vous en avez l'occasion. Les joueurs en généreront toujours plus.

Pour des conseils plus détaillés au MJ, voir la page 140 du livre de règles de base de Daggerheart.

MÉCANIQUE DE BASE GM

LANCEMENT DE DÉS

Le MJ n'a pas de dé de dualité ; à la place, il lance un seul d20 appelé le dé du MJ.

JET D'ATTAQUE ADVERSAIRE

Lorsqu'un adversaire attaque un PJ, lancez votre d20 et ajoutez le bonus d'attaque de l'adversaire au résultat. Si le total est égal ou supérieur à l'Évasion de la cible, l'attaque réussit ; sinon, elle échoue. En cas de réussite, lancez les dés de dégâts de l'attaque pour déterminer son ampleur.

Si vous obtenez un 20 naturel lors d'une attaque, votre jet est automatiquement réussi et vous infligez des dégâts supplémentaires. Lancez les dégâts normalement, puis ajoutez le nombre le plus élevé des dés de dégâts au total.

Par exemple, une attaque qui inflige 3d6+2 inflige 18+3d6+2 en cas de succès critique ; le succès critique n'affecte pas le modificateur de dégâts fixes.

Remarque : un succès critique sur le jet de réaction d'un adversaire réussit automatiquement, mais ne confère aucun avantage supplémentaire.

CONSEILS SUR LES JET D'ACTION

Après qu'un joueur a décrit une action qu'il souhaite effectuer pendant la partie, vous pourriez décider qu'un jet d'action est nécessaire pour déterminer le déroulement de la scène. Utilisez ce guide pour déterminer ce que vous souhaitez présenter au joueur, en choisissant l'option la plus adaptée à la situation :

- Déterminer si le jet est nécessaire, compte tenu de la
Expériences ou histoire du PJ, la pression sous laquelle il agit et les résultats possibles.
- Établissez les enjeux d'un jet d'action avant que le joueur le fait.
- Communiquez toutes les conséquences inévitables.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez offrir au joueur la possibilité de renoncer à un jet d'action en échange de l'acceptation d'un résultat, d'un coût ou d'une complication intéressants.

FAIRE DES MOUVEMENTS

En tant que MJ, vous disposez d'actions qui modifient l'histoire en fonction des actions des joueurs. Ces actions ne sont pas liées à des sorts ou des effets spécifiques : lorsque vous effectuez une action, vous pouvez la décrire comme l'exige la fiction.

Les déplacements du MJ ont lieu pendant son tour. Un tour de MJ commence lorsque la vedette lui est transmise et se termine lorsque la vedette revient aux joueurs.

QUAND FAIRE UN PAS

Le MJ peut effectuer un mouvement de MJ quand vous le souhaitez, mais la fréquence et la gravité dépendent du type d'histoire que vous racontez, des actions entreprises par vos joueurs et du ton de la session que vous menez.

Effectuez un mouvement du MJ lorsque les joueurs :

- Roulez avec la peur
- Échouer un jet d'action
- Faire quelque chose qui a des conséquences inévitables
- Vous donner une « opportunité en or » (une ouverture qui exige une réponse immédiate)
- Je compte sur toi pour ce qui se passe ensuite

CHOISIR LES MOUVEMENTS DU MJ

Le résultat du jet d'action d'un joueur détermine votre réponse :

En cas de succès critique, vous laissez le joueur décrire son succès, puis vous lui donnez une opportunité ou un avantage supplémentaire.

Dans un Succès avec Espoir, vous laissez le joueur décrire son succès, puis vous montrez comment le monde réagit à celui-ci.

En cas de succès avec la peur, vous travaillez avec le joueur pour décrire son succès, puis prenez une peur et effectuez un mouvement du MJ pour introduire une conséquence, une complication ou un coût mineur :

- Un adversaire attaque
- Le PC marque un Stress
- Vous introduisez une nouvelle menace
- Vous augmentez les enjeux du conflit

Lors d'un échec avec espoir, vous décrivez comment le PJ ne parvient pas à obtenir ce qu'il veut, puis vous effectuez une action du MJ pour introduire une conséquence, une complication ou un coût mineur :

- Un adversaire attaque
- Le PC marque un Stress
- Vous introduisez une nouvelle menace
- Vous augmentez les enjeux du conflit

En cas d'échec avec peur, vous décrivez comment les choses tournent mal, puis vous effectuez une action du MJ pour introduire une conséquence, une complication ou un coût majeur :

- Vous les mettez en danger immédiat
- Ils deviennent la cible de multiples adversaires
- Ils sont séparés de leur groupe
- Ils perdent une occasion importante pour le bien.

■ RÉFÉRENCE RAPIDE : RÉSOLUTION DES JET D'ACTION

Si vous ne savez pas comment résoudre un jet, pensez à ces phrases rapides :

Succès avec espoir : Oui, et... (Vous obtenez ce que vous voulez et gagnez un espoir.)

Succès avec la Peur : Oui, mais... (Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a une conséquence, et le MJ gagne une Peur.)

Échec avec espoir : Non, mais... (Les choses ne se passent pas comme prévu, mais vous gagnez un espoir.)

Échec avec Peur : Non, et... (Les choses ne se passent pas comme prévu et la situation empire. Le MJ gagne une Peur.)

Si le mouvement que vous devez effectuer n'est pas évident dans la fiction, inspirez-vous de la liste « Exemples de mouvements du MJ » :

- Introduire un nouvel obstacle ou ennemi
- Demandez au joueur ce qui se passe
- Demandez au PC de marquer un Stress
- Dites aux joueurs « tout va bien... pour l'instant ».

■ MOUVEMENTS DOUX ET DUR

Les actions douces sont plus faciles pour les joueurs : elles fournissent au groupe de nouvelles informations sur la scène et leur offrent l'occasion d'y réagir. Les actions dures sont plus brutales, plus percutantes ou plus directes : les PJ n'ont pas la possibilité d'interrompre, de modifier ou d'anticiper le résultat.

Utilisez des mouvements plus doux sur les jets avec Espoir et des mouvements plus durs sur les jets avec Peur.

Exemples de mouvements du GM

- Montrer comment le monde réagit
- Posez une question et développez la réponse
- Faire agir un PNJ conformément à ses motivations
- Conduire un PC à agir en lui faisant miroiter ses objectifs devant eux
- Signaler une menace imminente hors écran
- Révéler une vérité indésirable ou un danger inattendu
- Forcer le groupe à se séparer
- Faire une marque PC Stress
- Faites un mouvement que les personnages ne voient pas
- Montrer les dommages collatéraux
- Effacer la condition d'un adversaire
- Changer l'environnement
- Mettre en lumière un adversaire
- Capturer quelqu'un ou quelque chose d'important
- Utiliser l'histoire d'un PC contre lui
- Supprimer définitivement une opportunité.

UTILISER LA PEUR

Vous démarrez une campagne avec 1 Peur par PJ dans le groupe.

Vous gagnez de la Peur à chaque fois qu'un PJ obtient un jet de Peur, que les PJ se reposent (voir : Temps d'arrêt) ou lorsqu'une capacité ou un effet vous le demande.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 12 peurs à la fois.

La peur persiste entre les séances.

Passez une Peur à :

- Interrompre les joueurs pour voler la vedette et faire un se déplacer
- Effectuer un mouvement supplémentaire du GM
- Utiliser la fonction de peur d'un adversaire
- Utiliser la fonction de peur d'un environnement
- Ajouter l'expérience d'un adversaire à un jet

La tension dramatique d'une scène est corrélée à la quantité de Peur que vous y ressentez. Pour savoir quelle quantité de Peur vous devriez investir dans une scène, consultez le tableau suivant :

Accessoire	Une rencontre entre les PC après une scène chargée d'émotion ; collecte d'informations ; réapprovisionnement sur un marché local ; repos pendant les temps morts.	0-1 Peur
Mineure	Une séquence de voyage ; une escarmouche mineure qui introduit de nouveaux ennemis ou signale des problèmes futurs.	1-3 Peur
Standard	Une bataille importante avec un objectif notable ; un voyage périlleux qui met à l'épreuve la force et l'esprit ; une rencontre sociale tendue à la recherche d'informations ou d'aide cruciales.	2-4 Peur
Majeur	Une grande bataille avec un adversaire solo ou leader ; une scène définissant un personnage avec un changement significatif dans l'histoire personnelle d'un personnage (comme une révélation, une croissance et une trahison).	4-8 Peur
Climatique	Une confrontation majeure avec le méchant d'un arc narratif ; une bataille épique ; un duel judiciaire pour déterminer le sort d'un PNJ important.	6-12 Peur

Si vous ressentez beaucoup de peur, pensez à :

- Dépenser rapidement : Dépensez la peur avant que les joueurs n'aient la possibilité de réagir
- Dépenser souvent : Dépensez Peur à chaque fois que les projecteurs se braquent sur vous
- Dépenser beaucoup : Dépensez Peur de faire plusieurs mouvements d'affilié

Utiliser la peur pour agir témoigne de l'impact accru de votre action. Les actions de peur incluent souvent un ou plusieurs éléments suivants :

- Introduire de nouveaux adversaires sur une scène lorsque leur l'apparence n'a pas été préfigurée ou manque de contexte.
- Un adversaire activant un sort ou une transformation puissant pour infliger des dégâts massifs ou augmenter ses capacités.
- Un environnement exerçant un fort effet négatif sur la

faire la fête.

REPÈRES DE DIFFICULTÉ

La difficulté d'un jet d'attaque contre un adversaire est égale à sa valeur de difficulté. La difficulté de tout autre jet d'action contre un adversaire est égale à sa valeur de difficulté, majorée (le cas échéant) de la valeur de l'un des modificateurs d'expérience correspondants.

Lorsqu'un joueur effectue un jet d'action sans difficulté spécifiée, le MJ fixe la difficulté en fonction de l'ensemble des circonstances. Consultez le tableau de référence suivant pour plus d'informations :

AGILITÉ	sprint roulé	saut	Manœuvre	
	5	Sprintez à courte portée à travers un champ ouvert avec un ennemi présent.	Faites un saut en courant de la moitié de votre taille (environ 3 pieds pour un humain).	Marchez lentement sur une poutre étroite.
	10	Sprintez à distance à travers un champ ouvert avec un ennemi présent.	Faites un saut en courant de votre hauteur (environ 6 pieds pour un humain).	Marchez rapidement sur une poutre étroite.
	15	Sprintez à courte portée sur un terrain accidenté avec un ennemi présent.	Faites un saut en courant du double de votre taille (environ 12 pieds pour un humain).	Courir sur une poutre étroite.
	20	Sprintez à courte portée à travers une bataille active contre plusieurs ennemis.	Faites un saut en courant de trois fois votre taille (environ 18 pieds pour un humain).	Courir sur une poutre étroite par vent fort.
	25	Sprintez à distance à travers une bataille rangée sur un terrain accidenté.	Faites un saut en courant de cinq fois votre taille (environ 30 pieds pour un humain).	Courez sur une poutre très étroite lors d'une averse active.
	30	Courez sur la tête de vos ennemis dans une bataille rangée.	Faites un saut en courant de dix fois votre taille (environ 60 pieds pour un humain).	Courez sur une poutre d'un pouce de large, recouverte d'huile, sous une pluie battante.

élévateur à rouleaux		fracasser	grappin
5	Soulever une chaise.	Détruire une tasse en verre.	Soumettre un enfant.
10	Soulever une table ou un petit coffre.	Détruire une petite table en bois.	Soumettre un adulte faible.
15	Soulever une personne adulte ou une grande poitrine.	Briser une porte en bois.	Soumettre un adulte moyen.
20	Soulevez le côté d'un chariot chargé ou transportez un grand coffre dans les escaliers.	Briser un mur de pierre.	Soumettez un luteur qualifié.
25	Soulevez un cheval, un bœuf ou un gros monstre.	Briser les dents d'un dragon.	Soumettre une grosse bête.
30	Soulever une herse qui tombe.	Briser l'emprise d'un dieu.	Soumettez une bête légendaire.

contrôle du roulis		caler	bricoler
5	Montez à cheval sur un terrain facile.	Échappez aux regards indiscrets sous une couverture complète lors d'une nuit sans lune.	Ouvrez un cadenas collant avec la clé appropriée.
10	Conduire une charrette tirée par des bœufs.	Échappez aux regards grâce à une couverture limitée lors d'une nuit sans lune.	Ouvrez une simple boîte de puzzle.
15	Montez à cheval sur un terrain accidenté.	Évitez les regards indiscrets grâce à une couverture limitée lors d'une nuit moyenne.	Désactiver un piège standard.
20	Conduisez un chariot sur un terrain accidenté.	Échappez aux regards dans l'ombre lors d'une nuit ordinaire.	Désactiver un piège compliqué.
25	Montez à cheval sauvage sur un terrain dangereux.	Évitez les regards indiscrets avec une couverture minimale et une lumière abondante.	Ouvrez une porte sécurisée par une séquence de serrures élaborées.
30	Montez une bête enragée sur un terrain dangereux.	Échappez aux regards sans couverture en plein jour.	Désactivez un piège incroyablement sensible et mortel.

rouler percevoir		sens	naviguer
5	J'entends un bruit fort à vingt pas.	Détectez une embuscade évidente ou remarquez une tromperie évidente.	Suivez un sentier bien tracé, sous un bon éclairage et par beau temps.
10	Entendre une voix qui parle à cinquante pas loin.	Détectez une menace imminente ou remarquez les mensonges d'une personne ordinaire.	Suivez un chemin moyen dans de bonnes conditions d'éclairage et de météo.
15	J'entends quelqu'un marcher dans les bois à cinquante pas.	Détectez les intentions hostiles d'un ennemi ou découvrez les mensonges d'un marchand.	Suivez un chemin subtil à travers des conditions difficiles.
20	J'entends quelqu'un se faufiler dans les bois à cinquante pas.	Détectez l'hostilité voilée d'un politicien ou détectez un assassin à proximité.	Suivez un chemin subtil à travers des conditions difficiles.
25	Entendre un animal rôder à cinquante pas loin.	Identifiez le complot d'un maître espion ou lisez les véritables intentions d'un politicien.	Trouvez votre chemin sans chemin à travers des conditions dangereuses.
30	Entendez un oiseau plonger à cent pas.	Je sens une once de doute dans la déclaration d'un dieu.	Trouvez votre chemin à travers le labyrinthe d'un dieu trompeur.

	charme de rouleau	effectuer	tromper
5	Gagnez la confiance d'un voisin amical.	Gagnez un repas auprès d'une foule amicale.	Tromper une connaissance de confiance.
10	Gagnez la confiance d'un inconnu amical.	Gagnez le gîte et le couvert dans une petite ville ou impressionnez une petite foule.	Tromper un inconnu moyen.
15	Gagnez la confiance d'un étranger prudent ou intégrez le parti d'un noble.	Gagnez le gîte et le couvert dans une taverne bas de gamme ou impressionnez une grande foule.	Tromper un commerçant moyen.
20	Gagnez la confiance d'un ennemi sympathique ou intégrez le groupe d'un ennemi par la parole.	Gagnez un logement dans une taverne haut de gamme ou impressionnez un théâtre complet.	Tromper un courtisan entraîné.
25	Retournez un ennemi contre son dirigeant ou frayez-vous un chemin jusqu'à une cour des fées.	Gagnez votre vie dans une cour royale ou impressionnez un Colisée complet.	Tromper un maître espion.
30	Parlez à un dieu hostile pour qu'il vous accorde une faveur.	Sauvez-vous de l'exécution après avoir offensé la reine.	Tromper un dieu.

	rappel des rôles	analyser	comprendre
5	Rappelez-vous des faits inhabituels sur votre communauté.	Déballer une métaphore évidente en un mot simple texte.	Apprenez des compétences simples auprès d'un excellent professeur.
10	Rappelez-vous des faits inhabituels sur une communauté voisine.	Identifier le sous-texte évident dans une conversation.	Apprenez des compétences simples auprès d'un enseignant moyen.
15	Rappelez-vous des faits inhabituels sur une communauté éloignée.	Décrypter un chiffrement moyen dans un message codé.	Apprenez des compétences complexes auprès d'un excellent professeur.
20	Rappelez-vous des faits spécialisés sur une communauté éloignée.	Identifier une faiblesse dans un plan de bataille compliqué.	Apprenez des compétences complexes dans de mauvaises conditions.
25	Rappelez-vous des faits spécialisés sur un royaume déchu.	Prédire la chute d'une nation sur la base de méfaits cachés.	Apprenez rapidement des compétences complexes dans des conditions dangereuses.
30	Rappelez-vous des informations secrètes sur un groupe historique obscur.	Identifiez la faiblesse dans la forme de combat d'un champion divin.	Apprenez rapidement des compétences complexes à partir d'informations incomplètes.

DONNER UN AVANTAGE ET INCONVÉNIENT

Pour transmettre viscéralement comment les actions ou les circonstances d'un PJ affectent sa capacité à agir, accordez-lui un dé d'avantage (ou imposez-lui un dé de désavantage) au lieu d'ajuster la difficulté d'un jet d'action.

■ JET D'ACTION DE L'ADVERSAIRE

Par défaut, les adversaires n'effectuent généralement pas de jets d'action, à l'exception des jets d'attaque et des actions uniques décrites dans leurs blocs de statistiques. Toute autre action tentée par un adversaire réussit sans jet d'action ; si vous souhaitez que l'action d'un adversaire ait une chance d'échouer, demandez aux PJ concernés d'effectuer des jets de réaction.

Cependant, pour les tâches particulièrement dramatiques ou difficiles que les PJ ne peuvent influencer, vous pouvez tout de même donner un jet d'action à un adversaire. Pour ce jet, lancez un d20. Si le résultat est égal ou supérieur à la Difficulté de l'action, celle-ci réussit ; sinon, elle échoue. Vous pouvez dépenser une Peur avant le jet pour ajouter une Expérience pertinente du bloc de statistiques de l'adversaire au total. Procédez de la même manière pour un jet de réaction.

■ AVANTAGE ET INCONVÉNIENT DE L'ADVERSAIRE

Si un adversaire a l'avantage sur un jet d'action, le MJ lance un d20 supplémentaire et ne compte que le résultat le plus élevé. Si un adversaire a le désavantage sur un jet d'action, le MJ lance un d20 supplémentaire et ne compte que le résultat le plus faible.

■ ATTAQUES ADVERSAIRES

Lorsqu'un adversaire attaque un PJ, le MJ lance un d20 et ajoute le modificateur d'attaque de l'adversaire au résultat. Si le total est égal ou supérieur à l'Évasion de la cible, l'attaque réussit ; sinon, elle échoue. Avant de lancer le dé, le MJ peut accorder un avantage à l'adversaire, lui infliger un désavantage ou dépenser une Peur pour ajouter une Expérience pertinente du bloc de statistiques de l'adversaire au total.

En cas de réussite, l'adversaire inflige les dégâts indiqués dans son bloc de statistiques à la cible.

Lorsqu'une action d'un adversaire permet au MJ de lancer une attaque contre plusieurs cibles, il effectue un jet d'attaque et le compare à l'évasion de chaque cible séparément.

COMPTES À REBOURS

Les comptes à rebours représentent une période ou une série d'événements précédant un effet futur. Un compte à rebours démarre à une valeur initiale. À mesure qu'un compte à rebours avance, il diminue de 1. L'effet du compte à rebours est déclenché lorsqu'il atteint 0.

Remarque : vous pouvez suivre les comptes à rebours en faisant tourner les dés ou en cochant des cases.

Les comptes à rebours standards progressent à chaque jet d'action. Si une capacité d'un adversaire ou d'un environnement fait référence à un « Compte à rebours [n] », il s'agit d'un compte à rebours standard avec une valeur initiale de n.

Les comptes à rebours dynamiques progressent jusqu'à 3 points selon les résultats des jets d'action. Les comptes à rebours de conséquences sont des comptes à rebours dynamiques pour les effets négatifs. Les comptes à rebours de progression sont des comptes à rebours dynamiques pour les effets positifs. Les comptes à rebours dynamiques avancent selon ce graphique :

COMPTE À REBOURS DYNAMIQUE AVANCEMENT

Résultat du jet	Progrès Avancement	Conséquence Avancement
Échec avec peur	Pas d'avancement	Cochez 3
Échec avec espoir	Pas d'avancement	Cochez 2
Réussir avec la peur	Cochez 1	Cochez 1
Succès avec Espoir	Cochez 2	Aucune progression
Succès critique	Cochez 3	Aucune progression

COMPTE À REBOURS AVANCÉ CARACTÉRISTIQUES

- Comptes à rebours avec valeurs de départ aléatoires
- Comptes à rebours en boucle qui se réinitialisent à leur valeur de départ après le déclenchement de leur effet de compte à rebours.
- Comptes à rebours croissants qui augmentent leur valeur de départ de 1 à chaque fois qu'ils bouclent.
- Comptes à rebours décroissants qui diminuent leur valeur de départ de 1 à chaque fois qu'ils bouclent.
- Des comptes à rebours liés aux progrès et aux conséquences avancer simultanément selon les mêmes résultats de jet d'action.
- Comptes à rebours à long terme qui avancent après les pauses à la place des jets d'action.

DISTRIBUTION D'OR, D'ÉQUIPEMENT ET DE BUTIN

C'est à vous et à vos joueurs de décider de l'importance que vous souhaitez accorder à l'or, à l'équipement et au butin dans votre campagne.

Ajustez la disponibilité et l'utilité des richesses et des équipements pour refléter le ton, les thèmes et le cadre de votre campagne.

Si vous ne souhaitez pas suivre l'or, lorsque les PJ achètent de nouveaux objets, laissez-les en choisir un ou deux parmi une courte sélection présélectionnée.

liste qui correspond au paramètre de votre campagne et à l'emplacement actuel du parti.

Sinon, définissez les prix des biens et services en ajustant les entrées dans le tableau Coûts moyens pour refléter les paramètres de votre campagne :

Repas pour un groupe d'aventuriers par nuit	1 poignée
Chambre d'auberge standard par nuit	1 poignée
Chambre d'auberge de luxe par nuit Promenade	1 sac 2 poignées
en calèche Monture (cheval, mule, etc.)	3 sacs
Outils spécialisés	3 poignées
Beaux vêtements	3 poignées
Vêtements de luxe	1 sac
Équipement de niveau 1 (armes, armures)	1 à 5 poignées
Équipement de niveau 2 (armes, armures)	1 à 2 sacs
Équipement de niveau 3 (armes, armures)	5 à 10 sacs
Équipement de niveau 4 (armes, armures)	1–2 coffres

PNJ MJ EN COURSE

Lorsque vous dirigez des PNJ en tant que MJ, vous devez toujours vous efforcer de suivre vos principes de MJ et de les utiliser pour donner vie au monde. Différenciez les PNJ par leurs manières de parler et d'agir uniques ; laissez leurs objectifs et désirs individuels motiver leurs actions.

Les seuls éléments essentiels pour un PNJ sont son nom, description et motivation. S'il est probable que les PJ effectuent des actions contre eux, attribuez-leur une difficulté. Les adversaires peuvent être inventés ou improvisés en modifiant le bloc de statistiques d'un autre adversaire.

Si un PNJ devient un allié au combat, il n'a pas besoin de bloc de statistiques : il suffit de mettre en avant ses actions et de montrer comment son implication modifie la fiction. Si un PJ profite de son aide pendant la scène, donnez-lui l'avantage. Les PNJ sans points de vie ni stress peuvent tout de même être blessés ou tués si la fiction l'exige.

Si vous souhaitez qu'un PNJ important interagisse mécaniquement avec le système, vous pouvez lui attribuer une ou plusieurs fonctionnalités avec des déclencheurs et des effets spécifiques. Un PNJ peut également avoir la possibilité d'ajuster les paramètres de sa fonctionnalité. Par exemple :

FORT ARCANE

Choix : Lorsque la bataille commence, choisissez un PC favori.

Déclencheur : la première fois au cours d'une bataille que le PC favori est à courte portée et est touché par une attaque.

Effet : Effectuez un jet d'attaque avec un modificateur de +6 contre l'adversaire. En cas de réussite, la cible est temporairement entravée par des vrilles de magie puissante.

EXEMPLES DE FONCTIONNALITÉS PNJ

VOLÉE DE FLÈCHES

Déclencheur : Une bataille commence et ce PNJ est impliqué.

Effet : Active un compte à rebours (boucle 3). Il s'écoule lorsqu'un PJ rate une attaque. Lorsqu'il se déclenche, ce PNJ décoche une volée de flèches sur la cible choisie par les PJ, infligeant 2d8+3 dégâts physiques.

MENTOR

Choix : Lorsque la bataille commence, choisissez un PC protégé.

Déclencheur : votre protégé est à courte portée et échoue à un jet d'attaque.

Effet : Approchez-vous du PJ au corps à corps et donnez-lui des conseils. Son prochain jet d'attaque est avantageux.

REGROUPER

Choix : Lorsqu'une bataille commence, choisissez un point à portée éloignée.

Déclencheur : tous les PC ont marqué tous leurs emplacements d'armure.

Effet : Téléportez tous les PJ et ce PNJ à l'endroit choisi et libérez un emplacement d'armure sur chaque cible.

DANS LA NUIT

Déclencheur : Les PJ commencent un long repos avec ce PNJ.

Effet : Lancez 1d4. Sur un résultat de 2 ou moins, ce PNJ vole une poignée d'or au groupe pendant son sommeil, puis disparaît dans la nuit.

MÉCANIQUE GM EN OPTION

JET DE DESTIN

Lorsque le MJ souhaite laisser le hasard décider d'un résultat, il fait appel à un jet de destin. Le MJ détermine les enjeux et l'interprétation du résultat. Un joueur lance ensuite un dé de Dualité et interprète le résultat.

Exemples :

« Lancez votre dé de peur. Sur un résultat de 4 ou moins, le feu se propage au-delà de cette maison. »

Je pense que c'est vraiment le hasard qui décidera si les renforts arriveront à temps. Lancez votre dé de peur...

Cela déterminera la durée initiale du compte à rebours. Lorsque celui-ci se déclenchera, des renforts arriveront à votre portée lointaine.

Lancez votre dé Espoir pour voir combien de monde il y aura à l'auberge ce soir. Plus le résultat est élevé, plus il y aura de monde.

« Faites un jet en utilisant votre dé d'espoir pour déterminer le nombre de potions d'endurance que la boutique a en stock. »

DOMMAGES CAUSÉS PAR CHUTE ET COLLISION

Si un personnage tombe au sol, vous pouvez utiliser les éléments suivants comme guide pour déterminer les dégâts qu'il subit :

- Une chute à très courte portée inflige 1d10+3 points de dégâts physiques dommage.
- Une chute à courte portée inflige 1d20+5 dégâts physiques.
- Une chute d'une portée lointaine ou très lointaine inflige 1d100+15 dégâts physiques, ou la mort à la discrétion du MJ.

Si un personnage entre en collision avec un objet ou un autre personnage à une vitesse dangereuse, il subit 1d20+5 dégâts physiques directs.

SE DÉPLACER ET COMBATTRE SOUS L'EAU

Par défaut, les jets d'attaque effectués lorsque l'attaquant est sous l'eau présentent un désavantage.

Pour les créatures qui ne peuvent pas respirer sous l'eau, utilisez un compte à rebours standard (3) pour suivre combien de temps elles peuvent retenir leur souffle. Avancez le compte à rebours à chaque action du PJ. De plus, s'il rate un jet ou s'il a la Peur sous l'eau, vous pouvez utiliser votre action de MJ pour l'avancer une fois de plus, ou deux fois s'il échoue à la Peur.

Une fois le compte à rebours terminé, le PC sous-marin doit marquer un Stress à chaque fois qu'il effectue une action.

CONFLIT ENTRE PCS

Il peut arriver qu'un joueur souhaite que son personnage agisse contre un autre PJ de la scène. Avant de lancer les dés, discutez de la situation avec les deux joueurs pour décider comment résoudre le conflit. Un jet de dés n'est peut-être pas nécessaire pour parvenir à une issue, mais si le lancer est amusant pour tous, parvenez à un consensus sur les termes du jet, puis animez la scène en fonction des résultats.

Lors d'un jet d'attaque contre un PJ, l'attaquant effectue un jet contre l'Évasion du défenseur, comme un adversaire. Pour tout autre jet d'action, l'instigateur effectue un jet d'action et la cible un jet de réaction. Pour réussir, l'instigateur doit obtenir une difficulté égale à la valeur totale du jet de réaction.

ADVERSAIRES ET ENVIRONNEMENTS

UTILISER DES ADVERSAIRES

BLOCS DE STATISTIQUES ADVERSAIRES

Toutes les informations nécessaires à l'exécution d'un adversaire sont contenues dans son bloc de statistiques. Ce bloc comprend :

■ NOM

Chaque bloc de statistiques possède un nom unique. Les capacités affectant les adversaires portant un nom spécifique incluent tous les adversaires qui utilisent ce bloc de statistiques, quel que soit leur nom dans l'histoire.

■ ÉTAGE

Chaque adversaire est conçu pour affronter les PJ d'un certain niveau. Si vous affrontez un adversaire d'un autre niveau, ajustez ses statistiques.

■ TAPER

Le type de l'adversaire apparaît à côté de son rang. Il représente le rôle qu'il joue dans un conflit.

Les types d'adversaires sont :

- **Cogneurs** : résistants ; lancent des attaques puissantes.
- **Hordes** : groupes de créatures identiques agissant ensemble comme un unité unique.
- **Leaders** : commandent et invoquent d'autres adversaires.
- **Les serviteurs** : faciles à éliminer mais dangereux en nombre.
- **À distance** : fragile dans les combats rapprochés mais inflige des dégâts élevés à portée.
- **Skulks** : manœuvrer et exploiter les opportunités pour tendre une embuscade adversaires.
- **Activités sociales** : présentez les défis autour de la conversation plutôt que de la conversation de combat.
- **Solos** : représentent un défi redoutable pour tout un groupe, avec ou sans soutien.
- **Normes** : représentatives de leur groupe fictif.
- **Soutiens** : améliorent leurs alliés et perturbent leurs adversaires.

■ DESCRIPTION

■ MOTIFS ET TACTIQUES

■ DIFFICULTÉ

La difficulté de tout jet effectué contre l'adversaire, sauf indication contraire.

■ SEUILS DE DÉGÂTS, POINTS DE VIE, ET LE STRESS

Ces systèmes fonctionnent de la même manière que pour les PC. Les chiffres indiqués après « Seuil » correspondent aux seuils majeur et grave de l'adversaire.

■ MODIFICATEUR D'ATTAQUE

Lorsque vous attaquez avec l'adversaire, appliquez ce bonus ou cette pénalité à votre jet d'attaque.

■ ATTAQUE STANDARD

Description du principal moyen utilisé par l'adversaire pour infliger des dégâts aux PJ. Elle comprend le nom de l'attaque, son efficacité et son impact.

Portée et dégâts infligés en cas de réussite. Utiliser l'attaque standard d'un adversaire est une action du MJ.

■ EXPÉRIENCE (FACULTATIVE)

Le MJ peut dépenser une Peur pour ajouter l'Expérience pertinente d'un adversaire afin d'augmenter son jet d'attaque ou d'augmenter la Difficulté d'un jet effectué contre lui.

EXEMPLES D'EXPÉRIENCES :

Acrobaties	Navigation de chasse d'en haut	
Embusqué	Intimidation	Noblesse
Troc	Intrusion	Réflexes rapides
Maître des lames	Sens aiguisés	Mondaine
Garde du corps	Magique Connaissance	Furtivité
Commandant	L'ami de la nature	Traqueur

■ CARACTÉRISTIQUES

Il existe trois types de capacités adverses : les actions, les réactions et les passifs. Remarque : le stress de chaque adversaire est suivi individuellement. Si une capacité nécessite une dépense de stress du MJ pour être activée, ce stress doit provenir de l'adversaire dont elle est activée. Si une capacité nécessite une condition de Peur, celle-ci doit être dépensée en plus de la Peur déjà dépensée, par exemple pour interrompre les PJ et braquer les projecteurs sur l'adversaire.

- **Actions** : une attaque spéciale ou une autre action unique que l'adversaire peut effectuer lorsque les projecteurs sont braqués sur lui.
- **Réactions** : effets spéciaux qui prennent effet lorsque leur Le déclencheur se produit, que l'attention soit braquée sur l'adversaire ou non.
- **Passifs** : capacités spéciales qui restent en vigueur par défaut et ne nécessitent aucune ressource ni déclencheur pour s'activer.

■ ARTICLE(S) DE PEUR

Effets à fort impact qui coûtent une peur à activer.

EXEMPLES DE CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE :

ACTES

Haymaker - Action : Attaquez une cible à très courte portée. En cas de réussite, infligez X points de dégâts physiques directs.

Frappe déchirante - Action : Attaquez une cible à très courte portée. En cas de réussite, infligez X points de dégâts physiques et la cible doit marquer un emplacement d'armure sans bénéficier de son avantage (elle peut toujours utiliser son armure pour réduire les dégâts).

Plus d'où ça vient - Action : invoquez trois laquais au couteau dentelé, qui apparaissent à distance.

RÉACTIONS

Heavy Hitter - Réaction : Lorsque cet adversaire inflige des dégâts avec une attaque standard, vous pouvez dépenser une Peur pour obtenir un bonus de +X au jet de dégâts.

Équipe - Réaction : Lorsqu'un autre adversaire à très courte portée inflige X points de dégâts à une créature, vous pouvez marquer un Stress pour effectuer une attaque standard contre cette même créature. En cas de réussite, combinez les dégâts.

Momentum - Réaction : Lorsque cet adversaire réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

PASSIFS

Horde (X) - Passif : lorsque la Horde a marqué la moitié ou plus de ses PV, son attaque standard inflige X dégâts à la place.

Serviteur (X) - Passif : Cet adversaire est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque X dégâts infligés par un PJ à cet adversaire, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée contre lequel l'attaque réussirait.

Implacable (X) - Passif : Cet adversaire peut être mis en lumière jusqu'à X fois par tour du MJ. Utilisez Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Lent - Passif : lorsque vous mettez en évidence cet adversaire et qu'il n'a pas de jeton sur son bloc de statistiques, il ne peut pas encore agir.

Placez un jeton sur son bloc de statistiques et décrivez ce qu'il se prépare à faire. Lorsque vous mettez cet adversaire en évidence et qu'il a un jeton sur son bloc de statistiques, supprimez-le et il pourra agir.

Forme arcanique - Passive : Cet adversaire est résistant aux dégâts magiques.

Carapace blindée - Passif : lorsque cet adversaire subit des dégâts physiques, réduisez-les de X.

CARACTÉRISTIQUES DE LA PEUR

Explosion - Action : Dépensez une Peur pour déclencher une explosion ardente. Attaquez toutes les cibles à courte portée. Les cibles contre lesquelles l'adversaire réussit subissent 1d8 dégâts magiques et sont repoussées à longue portée.

BÂTIMENT ÉQUILIBRÉ RENCONTRES

Lorsque vous planifiez une bataille, commencez par [(3 x le nombre de PC en combat) + 2] Points de bataille et effectuez les ajustements suivants :

-1 pour un combat plus facile ou plus court

-2 si vous utilisez 2 adversaires Solo ou plus

-2 si vous ajoutez +1d4 (ou un +2 statique) aux jets de dégâts de tous les adversaires

+1 si vous choisissez un adversaire d'un niveau inférieur

+1 si vous n'incluez aucun Bruisers, Hordes, Leaders ou Solos

+2 pour un combat plus dur ou plus long

Ensuite, dépensez vos points de bataille pour ajouter un adversaire au rencontre:

Dépensez 1 point pour chaque groupe de Minions égal à la taille du groupe.

Dépensez 1 point pour chaque adversaire social ou de soutien.

Dépensez 2 points pour chaque adversaire de type Horde, À distance, Furtif ou Standard.

Dépensez 3 points pour chaque adversaire Leader.

Dépensez 4 points pour chaque adversaire Bruiser.

Dépensez 5 points pour chaque adversaire Solo.

ADVERSAIRES VAINCUS

Lorsqu'un adversaire marque son dernier point de vie, il est vaincu : neutralisé, ligoté, mis en déroute, tué ou tout autre élément que la table juge logique.

REPÈRES DE BLOC DE STATISTIQUES DE L'ADVERSAIRE

Statistique de l'adversaire	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Modificateur d'attaque	+1	+2	+3	+4
Dés de dégâts	1d6+2 à 1d12+4	2d6+3 à 2d12+4	3d8+3 à 3d12+5	4d8+10 à 4d12+15
Difficulté	11	14	17	20
Seuils de dommages	Majeur 7/Grave 12	Majeur 10/Grave 20	Majeur 20/Grave 32	Majeur 25/Grave 45

ADVERSAIRES PAR NIVEAU

Cette section contient les blocs de statistiques suivants :

TIER 1 (NIVEAU 1)

- Fousseur d'acide
- Ours
- Ogre des cavernes
- Construire
- Courtisan
- Défenseur Deeproot
- Loup redoutable
- Moustiques géants
- Rat géant
- Scorpion géant •
- Serpent de verre
- Busard
- Garde d'archer
- Garde à lames
- Casque de protection
- Bandit au couteau dentelé
- Hexer au couteau dentelé
- Brise-genoux au couteau dentelé •
- Laquais au couteau dentelé
- Lieutenant au couteau dentelé •
- Ombre au couteau dentelé •
- Tireur d'élite au couteau dentelé • Marchand
- Élémentaire du chaos mineur
- Élémentaire de feu mineur
- Démon mineur
- Tréant mineur
- Limon vert
- Petite vase verte
- Limon rouge
- Petit limon rouge •
- Petit noble •
- Capitaine pirate •
- Pirates pillards
- Pirate résistant

- Mercenaire
- Archer squelette
- Drague squelette •
- Chevalier squelette •
- Guerrier squelette
- Lame magique
- Essaim de rats
- Soldat sylvestre •
- Essaim de ronces enchevêtrées
- Ronce enchevêtrée •
- Maître d'armes • Jeune dryade • Zombie musclé
- Hulk zombie en patchwork
- Zombie pourri
- Zombie trainant • Pack Zombie

NIVEAU 2 (NIVEAU 2 À 4)

- Escadron d'archers •
- Apprenti assassin
- Assassin Empoisonneur
- Maître Assassin
- Boîte de combat
- Crâne du Chaos
- Conscrit
- Courtisane
- Adepte du culte
- Croc du culte
- Initié au culte
- Pack de chiens démoniaques
- Anguilles électriques
- Soldat d'élite
- Expérience ratée • Maître des bêtes géant
- Bagarreux géant
- Recrue géante

- Aigle géant •
- Gorgone •
- Jeune papillon • Chevalier
du royaume
- Voleur masqué
- Baron marchand
- Démolisseur de Minotaure
- Chasseur mortel
- Conseiller royal •
- Gardien du secret
- Requin
- Sirène
- Archer spectral •
- Capitaine spectral •
- Gardien spectral • Espion

- Spectre de pierre
- Sorcier de guerre

■ NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

- Papillon adulte
- Démon de l'avarice
- Démon du désespoir •
- Démon de l'orgueil
- Démon de la jalousie •
- Démon de la colère
- Chauve-souris terrible
- Dryade •
- Étincelle élémentaire •
- Élémentaire de Terre supérieur
- Élémentaire d'eau supérieur
- Énorme vase verte • Hyde
- Monarque
- Chevalier cerf •
- Tréant chêne
- Jeune tréant • Tête
de vampire • Vampire
- Geôlier gardien du coffre-fort
- Sentinelle gardienne du coffre-fort
- Tourelle de gardien de coffre-fort
- Jeune dragon de glace

■ NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

- Arch-Nécromancien
- Troupe de choc déchue •
- Sorcier déchue
- Seigneur de guerre déchue :
- Briseur de royaume

- Seigneur de guerre déchue :
- Champion invaincu • Archer
sacré
- Soldat sacré
- Haut Séraphin
- Kraken
- Oracle du Destin
- Abomination des Royaumes Extérieurs
- Corrupteur des Royaumes Extérieurs •
- Esclave des Royaumes Extérieurs
- Dragon volcanique :
- Prédateur d'obsidienne
- Dragon volcanique : •
- Fléau en fusion • Dragon
volcanique : • Tyran cendré
- Zombie perfectionné
- Légion des zombies

ADVERSAIRES DE NIVEAU 1 (NIVEAU 1)

FOUEUR D'ACIDE

Niveau Solo

Un insecte de la taille d'un cheval avec des griffes fousseuses et du sang acide.

Motifs et tactiques : creuser, traîner, nourrir, repositionner

Difficulté : 14 | Seuils : 8/15 | PV : 8 | Stress : 3

ATK : +3 | Griffes : Très proches | 1d12+2 phy

Expérience : Sens des tremblements +2

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : Le Fousseur peut être mis en lumière jusqu'à trois fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Éruption de Terre - Action : Marquez un Stress pour que le Fousseur jaillisse du sol. Toutes les créatures à très courte portée doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité, sous peine d'être renversées, ce qui les rend vulnérables jusqu'à leur prochaine action.

Cracher de l'acide - Action : Attaquez toutes les cibles à courte portée devant le Fousseur. Les cibles que le Fousseur réussit à vaincre subissent 2d6 dégâts physiques et doivent marquer un emplacement d'armure sans en bénéficier (elles peuvent néanmoins utiliser leur armure pour réduire les dégâts). Si elles ne peuvent pas marquer d'emplacement d'armure, elles doivent marquer un PV supplémentaire et vous gagnez une Peur.

Bain d'acide - Réaction : Lorsque le Fousseur subit des dégâts sévères, toutes les créatures à courte portée sont baignées de son sang acide, subissant 1d10 dégâts physiques. Cette élaboussure recouvre le sol à très courte portée de sang, et toutes les créatures autres que le Fousseur qui la traversent subissent 1d6 dégâts physiques.

OURS

Niveau Cogneur

Un grand ours avec une fourrure épaisse et des griffes puissantes.

Motifs et tactiques : grimper, défendre le territoire, frapper, suivre

Difficulté : 14 | Seuils : 9/17 | PV : 7 | Stress : 2

ATK : +1 | Griffes : Mêlée | 1d8+3 phy

Expérience : Embuscade +3, Sens aiguisés +2

CARACTÉRISTIQUES

Force écrasante - Passif : les cibles qui marquent des PV grâce à l'attaque standard de l'ours sont repoussées à très courte portée.

Morsure - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque contre une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, infligez 3d4+10 points de dégâts physiques et la cible est entravée jusqu'à ce qu'elle se libère grâce à un jet de Force réussi.

Momentum - Réaction : Lorsque l'ours réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

OGRE DES GROTTES

Niveau Solo

Un humanoïde massif qui voit toute vie intelligente comme de la nourriture.

Motifs et tactiques : Mordre les têtes, festoyer, arracher les membres, piétiner, projeter les ennemis

Difficulté : 13 | Seuils : 8/15 | PV : 8 | Stress : 3

ATK : +1 | Club : Très proche | 1d10+2 phy

Expérience : Lancer +2

CARACTÉRISTIQUES

Montée en puissance - Passif : Vous devez dépenser une Peur pour mettre en lumière l'Ogre. Lorsqu'ils sont sous les projecteurs, ils peuvent effectuer leur attaque standard contre toutes les cibles à portée.

Briseur d'os - Passif : les attaques de l'Ogre infligent des dégâts directs.

Déluge de Rochers - Action : Marquez un Stress pour ramasser des objets lourds et les lancer sur toutes les cibles situées devant l'Ogre à portée lointaine. Attaquez ces cibles. Les cibles que l'Ogre réussit à affronter subissent 1d10+2 dégâts physiques. S'il réussit contre plusieurs cibles, vous gagnez une Peur.

Fureur déchaînée - Réaction : Lorsque l'ogre atteint 2 PV ou plus, il peut se déchaîner. Déplacez-le jusqu'à un point à courte portée et infligez 2d6+3 dégâts physiques directs à toutes les cibles sur son passage.

CONSTRUCTION

Niveau Solo

Un être grossièrement humanoïde de pierre et d'acier, assemblé et animé par magie.

Motifs et tactiques : détruire l'environnement, servir le créateur, écraser la cible, piétiner les groupes

Difficulté : 13 | Seuils : 7/15 | PV : 9 | Stress : 4

ATK : +4 | Coup de poing : Mêlée | 1d20 phy

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : Le Build peut être mis en lumière jusqu'à deux fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Structure faible - Passive : lorsque la construction marque les PV de dommages physiques, ils doivent marquer un HP supplémentaire.

Piétinement - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles sur le chemin de la Construction lorsqu'elles se déplacent. Les cibles contre lesquelles la Construction réussit subissent 1d8 dégâts physiques.

Surcharge - Réaction : Avant de lancer les dégâts pour la construction Attaquez-vous, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus de +10 aux dégâts. Le Construct peut alors reprendre le dessus.

Séisme mortel - Réaction : Lorsque la Construction marque ses derniers PV, la magie qui la propulse se brise dans une explosion de force. Lancez une attaque avec avantage contre toutes les cibles à très courte portée. Les cibles contre lesquelles la Construction réussit subissent 1d12+2. dégâts magiques.

COURTISAN

Niveau Social

Une mondaine ambitieuse et habillée de manière ostentatoire.

Motifs et tactiques : Discréditer, gagner des faveurs, manœuvrer, comploter

Difficulté : 12 | Seuils : 4/8 | HP : 3 | Stress : 4

ATK : -4 | Dagues : Mêlée | 1d4+2 phy

Expérience : Socialite +3

CARACTÉRISTIQUES

Moquerie - Action : Marquez un Stress pour dire une moquerie et forcez une cible à courte portée à effectuer un jet de Réaction de Présence (14) pour voir si elle peut sauver la face. En cas d'échec, la cible doit marquer 2 Stress et est vulnérable jusqu'à la fin de la scène.

Bouc émissaire - Action : Dépensez une peur et ciblez un P.J. Le Courtisan convainc une foule ou un individu important que la cible est la cause de leur conflit ou de leur malheur actuel.

MOUSTIQUES GÉANTS

Niveau Horde (/HP)

Des dizaines de moustiques de la taille d'un poing, volant ensemble pour se protéger.

Motifs et tactiques : s'envoler, harceler, voler du sang

Difficulté : 10 | Seuils : 5/9 | HP : 6 | Stress : 3

ATK : -2 | Proboscis : Mêlée | 1d8+3 phy

Expérience : Âge de camouflage +2

CARACTÉRISTIQUES

Horde (1d4+1) - Passif : Lorsque les Moustiques ont marqué la moitié ou plus de leurs PV, leur attaque standard inflige 1d4+1 dégâts physiques à la place.

Vol - Passif : En vol, les Moustiques bénéficient d'un bonus de +2 à leur Difficulté.

Bloodsucker - Réaction : Lorsque l'attaque des Moustiques provoque un cible pour marquer des HP, vous pouvez marquer un Stress pour forcer la cible à marquer un HP supplémentaire.

DÉFENSEUR DE PROFONDEUR

Niveau Cogneur

Un homme-légume costaud avec des vignes avides.

Motifs et tactiques : embuscade, arrestation, protection, agression

Difficulté : 10 | Seuils : 8/14 | PV : 7 | Stress : 3

ATK : +2 | Vignes : proches | 1d8 + 3 phy

Expérience : Énorme +3

CARACTÉRISTIQUES

Frappe au sol - Action : Frappez le sol, projetant toutes les cibles à très courte portée à distance lointaine. Chaque cible ainsi repoussée doit subir un stress.

Saisir et faire glisser - Action : Effectuer une attaque contre une cible à l'intérieur à courte portée. En cas de réussite, dépensez une Peur pour attirer l'adversaire au corps à corps, infligez 1d6+2 dégâts physiques et entravez-le jusqu'à ce que le Défenseur subisse des dégâts importants.

RAT GÉANT

Niveau Minion

Un rongeur de la taille d'un chat, doué pour la récupération et la survie.

Motifs et tactiques : creuser, faim, fouiller, épuiser

Difficulté : 10 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -4 | Griffes : Mêlée | 1 phy

Expérience : Sens aiguisés +3

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (3) - Passif : Le Rat est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 3 points de dégâts infligés par un P.J au Rat, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Rats Géants à courte portée. Ces Spires se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 1 point de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

LOUP TERRIBLE

Niveau Skulk

Un grand loup aux dents menaçantes, rarement rencontré seul.

Motifs et tactiques : défendre le territoire, harceler, protéger la meute, encercler, traquer

Difficulté : 12 | Seuils : 5/9 | HP : 4 | Stress : 3

ATK : +2 | Griffes : Mêlée | 1d6 + 2 phy

Expérience : Sens aiguisés +3

CARACTÉRISTIQUES

Tactiques de meute - Passif : Si le Loup fait un étendard réussi attaque et qu'un autre loup redoutable se trouve à portée de mêlée de la cible, infligez 1d6+5 dégâts physiques au lieu de leurs dégâts standard et vous gagnez une peur.

Frappe Boiteuse - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque contre une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, infligez 3d4+10 dégâts physiques directs et rendez la cible vulnérable jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. au moins 1 CV.

SCORPION GÉANT

Niveau Cogneur

Un insecte de la taille d'un humain avec des griffes déchirantes et une queue urticante.

Motifs et tactiques : embuscade, alimentation, lutte, empoisonnement

Difficulté : 13 | Seuils : 7/13 | PV : 6 | Stress : 3

ATK : +1 | Pincés : Mêlée | 1d12+2 phy

Expérience : Âge de camouflage +2

CARACTÉRISTIQUES

Double Frappe - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque standard contre deux cibles à portée de mêlée.

Dard venimeux - Action : Attaquez une cible à très courte portée. En cas de réussite, dépensez une Peur pour infliger 1d4+4 points de dégâts physiques et empoisonnez -la jusqu'à son prochain repos ou si elle réussit un jet de Connaissance (16). Tant qu'elle est empoisonnée, la cible doit lancer un d6 avant d'effectuer un jet d'action. En cas de résultat de 4 ou moins, elle doit marquer un Stress.

Momentum - Réaction : Lorsque le Scorpion réussit une attaque contre un P.J, vous gagnez une Peur.

SERPENT DE VERRE

Niveau Standard

Un serpent transparent avec une tête massive qui laisse derrière lui une traînée d'éclats de verre partout où il va.

Motifs et tactiques : grimper, nourrir, garder ses distances, effrayer

Difficulté : 14 | Seuils : 6/10 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +2 | Crocs de verre : Très proche | 1d8 + 2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Éclats destructeurs d'armure - Passif : Lors d'une attaque réussie au corps à corps contre le Serpent, l'attaquant doit marquer un emplacement d'armure sans en bénéficier (il peut néanmoins utiliser l'armure pour réduire les dégâts). S'il ne peut pas marquer d'emplacement d'armure, il doit marquer un point de vie supplémentaire.

Serpent Tournoyant - Action : Marquer un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à très courte portée. Les cibles contre lesquelles le Serpent réussit subissent 1d6+1 points de dégâts physiques.

Crachoir - Action : Dépensez une Peur pour introduire un dé Crachoir d6. Lorsque le Serpent est sous les projecteurs, lancez ce dé. Sur un résultat de 5 ou plus, toutes les cibles devant le Serpent à portée lointaine doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité sous peine de subir 1d4 dégâts physiques.

Le Serpent peut prendre la vedette une deuxième fois lors de ce tour du MJ.

GARDE À LAME

Niveau Standard

Un garde blindé portant une épée et un bouclier peints aux couleurs de la colonie.

Motifs et tactiques : arrestation, fermeture des portes, survivre à la journée, coincer

Difficulté : 12 | Seuils : 5/9 | HP : 5 | Stress : 2

ATK : +1 | Épée longue : Mêlée | 1d6 + 1 phy

Expérience : Connaissance locale +3

CARACTÉRISTIQUES

Mur de Boucliers - Passif : Une créature qui tente de se déplacer à très courte portée du Garde doit réussir un jet d'Agilité. Si d'autres Gardes Lames se tiennent en ligne à côté du premier, et que chacun d'eux se trouve à portée de mêlée d'un autre garde de la ligne, la difficulté augmente du nombre total de gardes de cette ligne.

Détenir - Action : Lancer une attaque contre une cible à Très À courte portée. En cas de réussite, marquez un Stress pour retenir la cible jusqu'à ce qu'elle se libère grâce à une attaque réussie, un Jet de Finesse ou un Jet de Force.

HARRIER

Niveau Standard

Un combattant agile armé de javelots.

Motifs et tactiques : Flank, Harry, Kite, Profi t

Difficulté : 12 | Seuils : 5/9 | HP : 3 | Stress : 3

ATK : +1 | Javelot : Rapprochement | 1d6 + 2 physiques

Expérience : Âge de camouflage +2

CARACTÉRISTIQUES

Maintenir la distance - Passif : après avoir effectué une attaque standard, le Harrier peut se déplacer n'importe où dans la portée éloignée.

Repli - Réaction : Lorsqu'une créature se déplace en mêlée pour effectuer une attaque, vous pouvez marquer un Stress avant le jet d'attaque pour vous déplacer n'importe où à courte portée et attaquer cette créature. En cas de réussite, vous infligez 1d10+2 points de dégâts physiques.

PROTÈGE-TÊTE

Niveau Leader

Un garde chevronné avec une masse, un sifflet et une voix tonitrueuse.

Motifs et tactiques : arrestation, fermeture des portes, arrestation, recherche de gloire

Difficulté : 15 | Seuils : 7/13 | PV : 7 | Stress : 3

ATK : +4 | Masse : Mêlée | 1d10+4 phy

Expérience : Commandant +2, Connaissances locales +2

CARACTÉRISTIQUES

Rassembler les gardes - Action : dépensez 2 points de peur pour mettre en lumière le garde-chef et jusqu'à 2d4 alliés à portée lointaine.

À mon signal - Réaction : Compte à rebours (5). Lorsque le garde-tête est sous les projecteurs pour la première fois, activez le compte à rebours. Il s'écoule lorsqu'un PJ effectue un jet d'attaque. Lorsqu'il se déclenche, tous les gardes archers à portée lointaine effectuent une attaque standard avec avantage contre la cible la plus proche à leur portée. Si des attaques réussissent sur la même cible, combinez leurs dégâts.

Momentum - Réaction : Lorsque le Head Guard réussit à attaquer un PC, vous gagnez une Peur.

GARDE DE L'ARCHER

Tier À distance

Un grand garde portant un arc long et un carquois avec des flèches gravées aux couleurs de la colonie.

Motifs et tactiques : arrestation, fermeture des portes, survivre à la journée, coincer

Difficulté : 10 | Seuils : 4/8 | HP : 3 | Stress : 2

ATK : +1 | Arc long : Lointain | 1d8+3 phy

Expérience : Connaissance locale +3

CARACTÉRISTIQUES

Tir handicapant - Action : Effectuer une attaque contre une cible à moins de Portée longue. En cas de réussite, marquez un Stress pour infliger 1d12+3 points de dégâts physiques. Si la cible marque des PV suite à cette attaque, elle subit un désavantage aux jets d'Agilité jusqu'à ce qu'elle ait perdu au moins 1 PV.

BANDIT AU COUTEAU DENTÉ

Niveau Standard

Un criminel rusé vêtu d'un manteau portant l'un des couteaux emblématiques du gang.

Motifs et tactiques : évasion, profit, vol, jet de fumée

Difficulté : 12 | Seuils : 8/14 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +1 | Dagues : Mêlée | 1d8+1 phy

Expérience : Voleur +2

CARACTÉRISTIQUES

Grimpeur - Passif : Le Bandit grimpe aussi facilement qu'il court.

D'en haut - Passif : Lorsque le Bandit réussit un standard à attaquer depuis le dessus d'une cible, ils infligent 1d10+1 dégâts physiques au lieu de leurs dégâts standard.

HEXER À COUTEAU DENTÉ

Niveau Assistance

Un bandit armé d'un bâton et vêtu d'une cape ornée d'accessoires magiques, utilisant des malédictions pour vexer ses ennemis.

Motifs et tactiques : commandement, maléfice, profit

Difficulté : 13 | Seuils : 5/9 | HP : 4 | Stress : 4

ATK : +2 | Bâton : Loin | 1d6 + 2 mag

Expérience : Connaissances magiques +2

CARACTÉRISTIQUES

Malédiction - Action : Choisissez une cible à distance et lancez -lui une malédiction temporaire. Tant que la cible est maudite, vous pouvez lui infliger un stress. lorsque cette cible lance un jet avec Espoir pour que le jet soit plutôt avec Peur.

Flux chaotique - Action : Attaquez jusqu'à trois cibles à très courte portée. Marquez un Stress pour infliger 2d6+3 points de dégâts magiques aux cibles que le Maléfique a réussi à vaincre.

LIEUTENANT AU COUTEAU DENTÉ

Niveau Leader

Un bandit chevronné en cuir de qualité avec une voix forte et des yeux rusés.

Motifs et tactiques : Intimider, commander, tirer profit, renforcer

Difficulté : 13 | Seuils : 7/14 | PV : 6 | Stress : 3

ATK : +2 | Javelot : Rapprochement | 1d8+3 phy

Expérience : Connaissance locale +2

CARACTÉRISTIQUES

Tacticien - Action : Lorsque vous mettez en lumière le lieutenant, marquez un Insistez également pour mettre en évidence deux alliés à courte portée.

Plus d'informations sur Where That Came From - Action : invoquer trois couteaux dentelés Les laquais, qui apparaissent à distance lointaine.

Coup de grâce - Action : Dépensez une Peur pour attaquer une cible vulnérable à courte portée. En cas de réussite, infligez 2d6+12 points de dégâts physiques et la cible doit marquer un Stress.

Momentum - Réaction : Lorsque le lieutenant réussit une attaque un PC, vous gagnez une Peur.

COUTEAU DENTÉ BRISEUR DE GENOUX

Niveau Cogneur

Un bagarreur imposant portant une grande massue.

Motifs et tactiques : lutter, intimider, tirer profit, voler

Difficulté : 12 | Seuils : 7/14 | PV : 7 | Stress : 4

ATK : -3 | Club : Mêlée | 1d4+6 phy

Expérience : Voleur +2, Menaces dévoilées +3

CARACTÉRISTIQUES

Je les ai - Passif : les créatures retenues par le Brise-genoux subissent le double de dégâts des attaques des autres adversaires.

Maintien - Action : Lancez une attaque contre une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, la cible ne subit aucun dégât, mais devient restreinte et vulnérable. Elle peut se libérer, surmontant les deux conditions, grâce à un jet de Force réussi, ou est libérée automatiquement si le Brise-genoux subit des dégâts majeurs ou supérieurs.

OMBRE DE COUTEAU DENTÉ

Niveau Skulk

Un scélérat agile portant un couteau méchant et utilisant la magie de l'ombre pour isoler ses cibles.

Motifs et tactiques : embuscade, dissimulation, division, profit

Difficulté : 12 | Seuils : 4/8 | HP : 3 | Stress : 3

ATK : +1 | Dagues : Mêlée | 1d4+4 phy

Expérience : Intrusion +3

CARACTÉRISTIQUES

Attaque sournoise - Passif : Lorsque l'Ombre réussit une attaque standard avec avantage, elle inflige 1d6+6 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standard.

Masqué - Action : Devenir caché jusqu'à la prochaine attaque de l'Ombre. Les attaques effectuées en étant caché grâce à cette fonctionnalité bénéficient d'un avantage.

LAQUIN AU COUTEAU DENTÉ

Niveau Minion

Un voleur aux vêtements simples et aux petits poignards, désireux de faire ses preuves.

Motifs et tactiques : s'échapper, profiter, jeter de la fumée

Difficulté : 9 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -2 | Dagues : Mêlée | 2 phy

Expérience : Voleur +2

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (3) - Passif : Le Laquais est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 3 points de dégâts infligés par un PJ au Laquais, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et mettez en lumière tous les laquais Jagged Knife à proximité d'eux. Ces serviteurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 2 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

SNIPER AU COUTEAU DENTÉ

Tier À distance

Un bandit dégingandé frappant à couvert avec un arc court.

Motifs et tactiques : embuscade, dissimulation, profit, repositionnement

Difficulté : 13 | Seuils : 4/7 | PV : 3 | Stress : 2

ATK : -1 | Arc court : Lointain | 1d10+2 phy

Expérience : Furtivité +2

CARACTÉRISTIQUES

Frappe invisible - Passif : Si le tireur d'élite est caché lorsqu'il effectue une attaque standard réussie contre une cible, il inflige 1d10+4 des dégâts physiques au lieu de leurs dégâts standard.

MARCHAND

Niveau Social

Un commerçant bien habillé avec un œil attentif pour le gain financier.

Motifs et tactiques : acheter bas et vendre haut, créer de la demande, gonfler les prix, rechercher le profit

Difficulté : 12 | Seuils : 4/8 | HP : 3 | Stress : 3

ATK : -4 | Club : Mêlée | 1d4+1 phy

Expérience : Négociateur astucieux +3

CARACTÉRISTIQUES

Traitement préférentiel - Passif : Un PJ qui réussit un jet de Présence contre le Marchand bénéficie d'une réduction sur ses achats. Un PJ qui échoue à un jet de Présence contre le Marchand doit payer davantage et subir un désavantage lors de ses prochains jets de Présence contre lui.

Le Runaround - Passif : Lorsqu'un PJ obtient un 14 ou moins sur un jet de Présence effectué contre le Marchand, il doit marquer un Stress.

ÉLÉMENTAIRE DU CHAOS MINEUR

Niveau Solo

Une masse scintillante de magie incontrôlable.

Motifs et tactiques : Confondre, déstabiliser, transfigurer

Difficulté : 14 | Seuils : 7/14 | PV : 7 | Stress : 3

ATK : +3 | Explosion Warp : Proche | 1d12+6 mag

CARACTÉRISTIQUES

Forme arcanique - Passive : L'élémentaire est résistant à la magie dommage.

Flux écoeurant - Action : Marquez un PV pour forcer toutes les cibles à courte portée à marquer un Stress et à devenir vulnérables jusqu'à leur prochain repos ou jusqu'à ce qu'elles effacent un PV.

Refaire la réalité - Action : Dépensez une Peur pour transformer la zone à Très courte portée en un biome différent. Toutes les cibles dans cette zone subissent 2d6+3 dégâts magiques directs.

Réflexion magique - Réaction : Lorsque l'élémentaire subit des dégâts d'une attaque à courte portée, infligez à l'attaquant une quantité de dégâts égale à la moitié des dégâts qu'il a infligés.

Momentum - Réaction : Lorsque l'Élémentaire réussit attaque un PC, vous gagnez une Peur.

ÉLÉMENTAIRE DE FEU MINEUR

Niveau Solo

Une flamme vivante de la taille d'un grand feu de joie.

Motifs et tactiques : Encercler les ennemis, grandir, intimider, déclencher des incendies

Difficulté : 13 | Seuils : 7/15 | PV : 9 | Stress : 3

ATK : +3 | Explosion élémentaire : Lointaine | 1d10+4 mag

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : L'Élémentaire peut être mis en lumière jusqu'à deux fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Terre Brûlée - Action : Marquez un Stress pour choisir un point à portée lointaine. Le sol à portée très proche de ce point s'enflamme immédiatement. Toutes les créatures présentes dans cette zone doivent effectuer un jet de Réaction d'Agilité. Les cibles qui échouent subissent 2d8.

dégâts magiques des flammes. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

Explosion - Action : Dépensez une peur pour déclencher une explosion de feu.

Attaquez toutes les cibles à courte portée. Les cibles vaincues par l'Élémentaire subissent 1d8 dégâts magiques et sont repoussées à longue portée.

Consommer du bois d'allumage - Réaction : Trois fois par scène, lorsque l'élémentaire se déplace sur des objets hautement inflammables, consommez-les pour effacer un PV ou un stress.

Momentum - Réaction : Lorsque l'Élémentaire réussit attaque un PC, vous gagnez une Peur.

DÉMON MINEUR

Niveau Solo

Une créature aux teintes cramoisies des Cercles Ci-dessous, consumée par la rage contre tous les mortels.

Motifs et tactiques : agir de manière erratique, rassembler les cibles, savourer la douleur, tourmenter

Difficulté : 14 | Seuils : 8/15 | PV : 8 | Stress : 4

ATK : +3 | Griffes : Mêlée | 1d8+6 phy

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : Le Démon peut être mis en lumière jusqu'à deux fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Tout doit tomber - Passif : Lorsqu'un PJ obtient un échec avec Peur alors qu'il à proximité du Démon, ils perdent un Espoir.

Hellfire - Action : Dépensez une peur pour faire pleuvoir le feu de l'enfer à l'intérieur de Far Portée. Toutes les cibles dans la zone doivent effectuer un jet de réaction d'agilité. Les cibles qui échouent subissent 1d20+3 dégâts magiques. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

Reaper - Réaction : Avant de lancer les dégâts de l'attaque du Démon, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus au jet de dégâts égal au nombre actuel de PV marqués du Démon.

Momentum - Réaction : Quand le Démon réussit attaque un PC, vous gagnez une Peur.

TRÉANT MINEUR

Niveau Minion

Un jeune arbre ambulant s'élevant pour défendre leur forêt.

Motifs et tactiques : Écraser, submerger, protéger

Difficulté : 10 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -2 | Branche griffue : Mêlée | 4 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur () - Passif : Le Tréant est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 5 points de dégâts infligés par un PJ au Tréant, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Tréants mineurs à courte portée. Ces serveurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 4 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

SUINT VERT

Niveau Skulk

Un monticule mouvant de boue verte translucide.

Motifs et tactiques : Camoufler, consommer et multiplier, ramper, envelopper

Difficulté : 8 | Seuils : 5/10 | HP : 5 | Stress : 2

ATK : +1 | Appendice de vase : Mêlée | 1d6 + 1 mag

Expérience : Âge camouflage +3

CARACTÉRISTIQUES

Lent - Passif : Lorsque vous mettez en lumière le Limon et qu'il n'a pas de jeton sur sa case de statistiques, il ne peut pas encore agir. Placez un jeton sur sa case de statistiques et décrivez ce qu'il se prépare à faire. Lorsque vous mettez en lumière le Limon et qu'il a un jeton sur sa case de statistiques, supprimez le jeton et il peut agir.

Forme acide - Passif : Lorsque le Limon réussit une attaque, la cible doit marquer un emplacement d'armure sans bénéficier de ses avantages (elle peut néanmoins utiliser son armure pour réduire les dégâts). Si elle ne peut pas marquer d'emplacement d'armure, elle doit marquer un point de vie supplémentaire.

Envelopper - Action : Effectuez une attaque standard contre une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, la vase l'enveloppe et la cible doit marquer 2 points de stress. Elle doit marquer un point de stress supplémentaire lors de son jet d'action. Si la vase subit une attaque sévère, dégâts, la cible est libérée.

Split - Réaction : Lorsque l'Ooze a 3 HP ou plus marqués, vous pouvez utiliser une Peur pour les diviser en deux Minuscules Limons Verts (sans PV ni Stress marqués). Mettez-les immédiatement en évidence.

PETITE SUINTE VERTE

Niveau Skulk

Un petit monticule mobile de boue verte translucide.

Motifs et tactiques : camouflage, progression

Difficulté : 14 | Seuils : 4/Aucun | PV : 2 | Stress : 1

ATK : -1 | Appendice de vase : Mêlée | 1d4+1 mag

CARACTÉRISTIQUES

Forme acide - Passif : Lorsque le Limon réussit une attaque, la cible doit marquer un emplacement d'armure sans bénéficier de ses avantages (elle peut néanmoins utiliser son armure pour réduire les dégâts). Si elle ne peut pas marquer d'emplacement d'armure, elle doit marquer un point de vie supplémentaire.

SUINT ROUGE

Niveau Skulk

Un monticule mouvant de boue rouge flamboyante et translucide.

Motifs et tactiques : Camoufler, consommer et multiplier, enflammer, déclencher des incendies

Difficulté : 10 | Seuils : 6/11 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +1 | Appendice de vase : Mêlée | 1d8+3 mag

Expérience : Âge camouflage +3

CARACTÉRISTIQUES

Feu rampant - Passif : Le Limon ne peut se déplacer qu'à très courte distance, comme d'habitude. Il met le feu à tout objet inflammable qu'il touche.

Enflammer - Action : Lancez une attaque contre une cible à très courte portée. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts magiques et est enflammée jusqu'à ce qu'elle soit anéantie par un jet de finesse (14). Tant qu'elle est enflammée, la cible subit 1d4 dégâts magiques lors de son jet d'action.

Séparation - Réaction : Lorsque le Limon a 3 PV ou plus marqués, vous pouvez dépenser une Peur pour le diviser en deux Minuscules Limons Rouges (sans PV ni Stress marqués). Mettez-les immédiatement en évidence.

PETITE SUINTURE ROUGE

Niveau Skulk

Un petit monticule mobile de boue rouge flamboyante translucide

Motifs et tactiques : Blaze, camouflage

Difficulté : 11 | Seuils : 5/Aucun | PV : 2 | Stress : 1

ATK : -1 | Appendice de vase : Mêlée | 1d4+2 mag

CARACTÉRISTIQUES

Brûlure - Réaction : Lorsqu'une créature à portée de mêlée inflige des dégâts au Limon, elle subit 1d6 dégâts magiques directs

PETIT NOBLE

Niveau Social

Un aristocrate richement habillé et paré, débordant d'orgueil.

Motifs et tactiques : abuser du pouvoir, rassembler des ressources, mobiliser des sbires

Difficulté : 14 | Seuils : 6/10 | PV : 3 | Stress : 5

ATK : -3 | Rapière : Mêlée | 1d6+1 phy

Expérience : Aristocrate +3

CARACTÉRISTIQUES

Ma terre, mes règles - Passif : Toutes les actions sociales faites contre le Noble sur sa terre ont un désavantage.

Gardes, saisissez-les ! - Action : Une fois par scène, marquez un Stress pour invoquez 1d4 gardes à lames, qui apparaissent à longue portée pour faire respecter la volonté du noble.

Exil - Action : Dépensez une Peur et ciblez un PJ. Le Noble Proclame que la cible et ses alliés sont exilés du territoire du noble. Pendant leur exil, la cible et ses alliés sont désavantagés lors des interactions sociales au sein du domaine du noble.

CAPITAINE PIRATE

Niveau Leader

Un loup de mer charismatique avec un chapeau impressionnant, désireux de faire des raids et de piller.

Motifs et tactiques : commander, les faire marcher sur la planche, piller, attaquer

Difficulté : 14 | Seuils : 7/14 | PV : 7 | Stress : 5

ATK : +4 | Cutlass : Mêlée | 1d12+2 phy

Expérience : Commandant +2, Marin +3

CARACTÉRISTIQUES

Swashbuckler - Passif : Lorsque le capitaine marque 2 ou moins

HP d'une attaque à portée de mêlée, l'attaquant doit marquer un stress.

Renforts - Action : Une fois par scène, marquez un Stress pour invoquer une Horde de Pirates Raiders, qui apparaît à longue portée.

Sans Quartier - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible ayant au moins trois Pirates à portée de mêlée. Le Capitaine dirige les Pirates en proférant menaces et promesses de mort imminente. La cible doit effectuer un Jet de Réaction de Présence. En cas d'échec, elle subit 1d4+1 Stress. En cas de réussite, elle subit un Stress.

Momentum - Réaction : Lorsque le Capitaine réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

PIRATES

Niveau Horde (/HP)

Des scélérats marins se déplaçant en meute dévastatrice.

Motifs et tactiques : S'allier, piller, attaquer

Difficulté : 12 | Seuils : 5/11 | PV : 4 | Stress : 3

ATK : +1 | Cutlass : Mêlée | 1d8+2 phy

Expérience : Marin +3

CARACTÉRISTIQUES

Horde (1d4+1) - Passif : Lorsque les pillards ont marqué la moitié ou plus de leurs PV, leur attaque standard inflige 1d4+1 dégâts physiques à la place.

Swashbuckler - Passif : Lorsque les Raiders marquent 2 HP ou moins de une attaque à portée de mêlée, l'attaquant doit marquer un Stress.

PIRATE CORSÉ

Niveau Cogneur

Un pirate très musclé et tatoué avec des poings de la taille d'un melon.

Motifs et tactiques : piller, attaquer, écraser, terroriser

Difficulté : 13 | Seuils : 8/15 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +1 | Poings massifs : Mêlée | 2d6 phy

Expérience : Marin +2

CARACTÉRISTIQUES

Bretteur - Passif : Lorsque le Robuste marque 2 PV ou moins grâce à une attaque à portée de mêlée, l'attaquant doit marquer un Stress.

Vider les ponts - Action : Attaquez une cible à très courte portée. En cas de réussite, marquez un Stress pour vous déplacer au corps à corps, infligeant 3d4 dégâts physiques et repoussant la cible à courte portée.

ÉPÉE DE MARCHANDISE

Niveau Minion

Un mercenaire armé tente sa chance.

Motifs et tactiques : Charger, lacérer, submerger, tirer profit

Difficulté : 10 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : +3 | Épée longue : Mêlée | 3 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (4) - Passif : Le Mercenaire est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 4 points de dégâts infligés par un PJ au Mercenaire, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Mercenaires à courte portée. Ces Sbires se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 3 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

ARCHER SQUELETTE

Tier À distance

Un squelette fragile avec un arc court et des flèches.

Motifs et tactiques : Perforer des cibles distraites, faire le mort, voler la peau

Difficulté : 9 | Seuils : 4/7 | PV : 3 | Stress : 2

ATK : +2 | Arc court : Loin | 1d8+1 phy

CARACTÉRISTIQUES

Opportuniste - Passif : Lorsque deux adversaires ou plus se trouvent à très courte portée d'une créature, toutes les blessures infligées par l'Archer à cette créature sont doublées.

Tir mortel - Action : Attaquez une cible vulnérable à distance. En cas de réussite, marquez un Stress pour infliger 3d4+8. dommages physiques.

DRAGUE SQUELETTE

Niveau Minion

Un tas d'os qui claquent.

Motifs et tactiques : s'effondrer, submerger, faire le mort, voler la peau

Difficulté : 8 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -1 | Griffes d'os : Mêlée | 1 phy

CARACTÉRISTIQUES

Minion (4) - Passif : Le Dredge est vaincu lorsqu'il prend n'importe quel dégâts. Pour chaque tranche de 4 dégâts infligés par un PJ au Dredge, éliminez un serviteur supplémentaire à portée contre lequel l'attaque réussirait.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et Mettez en lumière tous les Dragueurs à courte portée. Ces Sbires se déplacent au corps à corps de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 1 point de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

CHEVALIER SQUELETTE

Niveau **Cogneur**

Un grand squelette blindé avec une énorme lame.

Motifs et tactiques : abattre les vivants, voler la peau, semer le chaos

Difficulté : 13 | Seuils : 7/13 | PV : 5 | Stress : 2
ATK : +2 | Grande épée rouillée : Mêlée | 1d10+2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque le Chevalier réussit une attaque, tous les PJ à courte portée perdent un Espoir et vous gagnez une Peur.

Couper jusqu'à l'os - Action : Marquer un stress pour effectuer une attaque

Contre toutes les cibles à très courte portée. Les cibles contre lesquelles le Chevalier réussit subissent 1d8+2 dégâts physiques et doivent subir un stress.

Creuser deux tombes - Réaction : Lorsque le Chevalier est vaincu, il attaque une cible à très courte portée (en donnant la priorité à la créature qui l'a tué).

En cas de réussite, la cible subit 1d4+8 dégâts physiques et perd 1d4 points d'espoir.

GUERRIER SQUELETTE

Niveau **Standard**

Un squelette couvert de terre armé d'une lame rouillée.

Motifs et tactiques : Feindre la mort, se liguer, voler la peau

Difficulté : 10 | Seuils : 4/8 | HP : 3 | Stress : 2
ATK : +0 | Épée : Mêlée | 1d6+2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Only Bones - Passif : Le guerrier est résistant aux dégâts physiques.

Ne restera pas mort - Réaction : Lorsque le guerrier est vaincu, vous pouvez le mettre en lumière et lancer un d6. Sur un résultat de 6, s'il y a d'autres adversaires sur le champ de bataille, le guerrier se reforme sans aucun PV marqué.

LAME SORT

Niveau **Leader**

Un mercenaire combinant l'escrime et la magie pour un effet mortel.

Motifs et tactiques : Exploder, commander, endurer

Difficulté : 14 | Seuils : 8/14 | PV : 6 | Stress : 3
ATK : +3 | Épée longue renforcée : Mêlée | 1d8+4 phy/mag

Expérience : Connaissances magiques +2

CARACTÉRISTIQUES

Acier arcanique - Passif : Dégâts infligés par l'étendard de la Lame magique l'attaque est considérée à la fois physique et magique.

Explosion Supprimante - Action : Marquez un Stress et ciblez un groupe à distance. Toutes les cibles doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité sous peine de subir 1d8+2 dégâts magiques. Vous gagnez une Peur pour chaque cible ayant perdu des PV suite à cette attaque.

Déplacez-vous en tant qu'unité - Action : dépense 2 points de peur pour éclairer jusqu'à cinq alliés à portée lointaine.

Momentum - Réaction : Lorsque la Lame enchantée réussit un attaquez un PC, vous gagnez une Peur.

ESSAI DE RATS

Niveau **Horde** (/HP)

Une masse glissante de rongeurs ordinaires se déplaçant comme un seul homme, comme un vorace vague.

Motifs et tactiques : Consommer, obscurcir, essayer

Difficulté : 10 | Seuils : 6/10 | HP : 6 | Stress : 2
ATK : -3 | Griffes : Mêlée | 1d8+2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Horde (1d4+1) - Passif : Lorsque l'Essaim a marqué la moitié ou plus de ses PV, son attaque standard inflige 1d4+1 dégâts physiques à la place.

Dans votre visage - Passif : toutes les cibles à portée de mêlée ont un désavantage sur les attaques contre des cibles autres que l'Essaim.

SOLDAT SYLVAN

Niveau **Standard**

Un guerrier féérique paré d'une armure faite de feuilles et d'écorce.

Motifs et tactiques : embuscade, dissimulation, étouffement, protection, traque

Difficulté : 11 | Seuils : 6/11 | PV : 4 | Stress : 2
ATK : +0 | Faux : Mêlée | 1d8+1 phy

Expérience : Tracker +2

CARACTÉRISTIQUES

Tactiques de meute - Passif : Si le soldat effectue une attaque standard et qu'un autre soldat sylvestre se trouve à portée de mêlée de la cible, infligez 1d8+5 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standard.

Contrôle forestier - Action : Dépensez une Peur pour abattre un arbre à courte portée. Une créature touchée par l'arbre doit réussir un jet de Réaction d'Agilité (15) sous peine de subir 1d10 dégâts physiques.

Se fondre dans la masse - Réaction : Lorsque le soldat réussit une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour devenir Caché jusqu'à la prochaine attaque du Soldat ou jusqu'à ce qu'un PJ réussisse un Jet d'Instinct (14) pour les trouver.

Essaim de ronces enchevêtrées

Niveau **Horde** (/HP)

Un groupe de tumbleweeds animés et buveurs de sang, chacun de la taille d'une grande courge.

Motifs et tactiques : Digérer, enchevêtrer, immobiliser

Difficulté : 12 | Seuils : 6/11 | HP : 6 | Stress : 3
ATK : +0 | Épines : Mêlée | 1d6 + 3 phy

Expérience : Âge de camouflage +2

CARACTÉRISTIQUES

Horde (1d4+2) - Passif : Lorsque l'Essaim a marqué la moitié ou plus de ses PV, son attaque standard inflige 1d4+2 dégâts physiques à la place.

Écraser - Action : Marquez un Stress pour infliger 2d6+8 dégâts physiques directs à une cible avec 3 jetons Ronces ou plus.

Encombrement - Réaction : Lorsque l'Essaim réussit une attaque, donnez un jeton Ronce à la cible. Si une cible possède des jetons Ronce, elle est restreinte. Si elle en possède 3 ou plus, elle est également vulnérable. Tous les jetons Ronce peuvent être retirés en réussissant un jet de Finesse (12 + le nombre de jetons Ronce) ou en infligeant des dégâts majeurs ou supérieurs à l'Essaim. Si des jetons Ronce sont retirés d'une cible grâce à un jet de Finesse, un nombre de Spires Ronce Enchevêtrée à portée de mêlée égal au nombre de jetons retirés apparaît.

RONCE ENCHEVÊTUEUSE

Niveau Minion

Une plante grimpante animée et buveuse de sang.

Motifs et tactiques : combiner, drainer, enchevêtrer

Difficulté : 11 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -1 | Épines : Mêlée | 2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (4) - Passif : Le Roncier est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 4 points de dégâts infligés par un PJ au Roncier Enchevêtré, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Ronges enchevêtrées à courte portée. Ces serviteurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 2 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

Drain et Multiplication - Réaction : Lorsqu'une attaque de Ronce fait perdre des PV à une cible et qu'il y a au moins trois serviteurs de Ronce Enchevêtrée à courte portée, vous pouvez les combiner pour former une Horde d'Essaim de Ronce Enchevêtrée. Les PV de la Horde sont égaux au nombre de serviteurs combinés.

JEUNE DRYADE

Niveau Leader

Un homme-arbre impérieux qui dirige les défenses de sa forêt.

Motifs et tactiques : commander, nourrir, élaguer les indésirables

Difficulté : 11 | Seuils : 6/11 | HP : 6 | Stress : 2

ATK : +0 | Faux : Mêlée | 1d8 + 5 phy

Expérience : Leadership +3

CARACTÉRISTIQUES

Voix de la Forêt - Action : Marquez un Stress pour mettre en lumière 1d4 alliés à portée d'une cible qu'ils peuvent attaquer sans bouger. En cas de réussite, leurs attaques infligent la moitié des dégâts.

Cage épineuse - Action : Dépensez une Peur pour former une cage autour d'une cible à très courte portée et la retenir jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un jet de Force réussi. Lorsqu'une créature effectue un jet d'action contre la cage, elle doit marquer un Stress.

Momentum - Réaction : Lorsque la Dryade réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

ZOMBIE MUSCLÉ

Niveau Cogneur

Un grand cadavre, gonflé par la décomposition et en colère.

Motifs et tactiques : Écraser, détruire, faire pleuvoir des débris, claquer

Difficulté : 10 | Seuils : 8/15 | PV : 7 | Stress : 4

ATK : +2 | Slam : Très proche | 1d12+3 phy

Expérience : Dégâts collatéraux +2, Lancer +4

CARACTÉRISTIQUES

Lent - Passif : Lorsque vous mettez en évidence le zombie et qu'il n'a pas de jeton sur sa case de statistiques, il ne peut pas encore agir. Placez un jeton sur sa case de statistiques et décrivez ce qu'il se prépare à faire. Lorsque vous mettez en évidence le zombie et qu'il a un jeton sur sa case de statistiques, supprimez le jeton et il peut agir.

Déchirer - Action : Effectuez une attaque standard avec avantage contre une cible que le zombie a maîtrisée. En cas de réussite, l'attaque inflige des dégâts directs.

Déchirure et déchirure - Réaction : lorsque les zombies effectuent une attaque standard réussie, vous pouvez marquer un stress pour les retenir temporairement la cible et la forcer à marquer 2 Stress.

HULK ZOMBIE EN PATCHWORK

Niveau Solo

Une imposante gestalt de cadavres se déplaçant comme un seul homme, avec des membres de la taille d'un torse et des poings aussi gros qu'un halfelin adulte.

Motifs et tactiques : Absorber les cadavres, s'agiter, avoir faim, terrifier

Difficulté : 13 | Seuils : 8/15 | PV : 10 | Stress : 3

ATK : +4 | Trop de bras : Très proche | 1d20 phy

Expérience : Intimidation +2, Déchirer les choses +2

CARACTÉRISTIQUES

Destructible - Passif : Lorsque le zombie subit des dégâts majeurs ou supérieurs, il marque un PV supplémentaire.

Membres agités - Passif : lorsque le zombie effectue une attaque standard, il peut attaquer toutes les cibles à très courte portée.

Un autre pour la pile - Action : Quand le zombie est à portée de main À courte portée d'un cadavre, ils peuvent l'incorporer en eux-mêmes, libérant ainsi un HP et un Stress.

Cris tourmentées - Action : Marquez un Stress pour que tous les PJ à distance effectuent un jet de Réaction de Présence (13). Les cibles qui échouent perdent un Espoir et vous gagnez une Peur pour chacune. Les cibles qui réussissent doivent marquer un Stress.

ZOMBIE POURRI

Niveau Minion

Un cadavre en décomposition marchant vers sa proie.

Motifs et tactiques : manger de la chair, avoir faim, mutiler, encercler

Difficulté : 8 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -3 | Morsure : Mêlée | 2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (3) - Passif : Le zombie est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 3 points de dégâts infligés par un PJ au zombie, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et Mettez en lumière tous les zombies corrompus à courte portée. Ces serviteurs se placent au corps à corps de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 2 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

ZOMBIE DÉPLACEUR

Niveau Standard

Un cadavre animé qui se déplace en tremblant, poussé uniquement par la faim.

Motifs et tactiques : Dévorer, affamé, rassembler l'ennemi, déchieter la chair

Difficulté : 10 | Seuils : 4/6 | PV : 4 | Stress : 1

ATK : +0 | Morsure : Mêlée | 1d6+1 phy

CARACTÉRISTIQUES

Trop nombreux à gérer - Passif : lorsque le zombie est à portée de mêlée d'une créature et qu'au moins un autre zombie est à portée rapprochée, toutes les attaques contre cette créature ont un avantage.

Horrifiant - Passif : Cibles qui marquent les PV du Zombie les attaques doivent également marquer un Stress.

PACK ZOMBIES

Niveau Horde (/HP)

Un groupe de cadavres traînants se déplaçant instinctivement ensemble.

Motifs et tactiques : Consommer de la chair, avoir faim, mutiler

Difficulté : 8 | Seuils : 6/12 | PV : 6 | Stress : 3

ATK : -1 | Morsure : Mêlée | 1d10+2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Horde (1d4+2) - Passif : Lorsque les zombies ont marqué la moitié ou plus de leurs PV, leur attaque standard inflige 1d4+2 dégâts physiques à la place.

Surmenage - Réaction : Lorsque les zombies marquent des PV d'une attaque à portée de mêlée, vous pouvez marquer un Stress pour effectuer une attaque standard contre l'attaquant.

ADVERSAIRES DE NIVEAU 2 (NIVEAU 2-4)

ESCADRON D'ARCHERS

Niveau Horde (/HP)

Un groupe d'archers entraînés portant des arcs massifs.

Motifs et tactiques : Rester ensemble, survivre, tirer à la volée

Difficulté : 13 | Seuils : 8/16 | PV : 4 | Stress : 3

ATK : +0 | Arc long : Lointain | 2d6+3 phy

CARACTÉRISTIQUES

Horde (1d +3) - Passif : Lorsque l'escadron a marqué la moitié ou plus de ses PV, son attaque standard inflige 1d6+3 dégâts physiques à la place.

Volée concentrée - Action : Dépense une Peur pour cibler un point à distance. Lancez une attaque avec avantage contre toutes les cibles à courte portée de ce point. Les cibles contre lesquelles l'escadron réussit subissent 1d10+4 points de dégâts physiques.

Tir de suppression - Action : Marquez un Stress pour cibler un point à distance. Jusqu'au prochain jet de Peur, toute créature se déplaçant à courte portée de ce point doit effectuer un jet de Réaction d'Agilité. En cas d'échec, elle subit 2d6+3 dégâts physiques. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts.

ASSASSIN EMPOISONNEUR

Niveau Skulk

Un scélérat rusé, expert à la fois en poisons et en embuscades.

Motifs et tactiques : anticiper, être payé, tuer, contaminer la nourriture et l'eau

Difficulté : 14 | Seuils : 8/16 | PV : 4 | Stress : 4

ATK : +3 | Dague de lancer empoisonnée : proche | 2d8+1 phy

Expérience : Intrusion +2

CARACTÉRISTIQUES

Venin de Grindetooth - Passif : les cibles qui marquent des PV à cause des attaques de l'Assassin sont vulnérables jusqu'à ce qu'elles aient perdu un PV.

Sorti de nulle part - Passif : L'Assassin a un avantage sur les attaques s'il est caché.

Fumigation - Action : Larguez une bombe fumigène qui remplit l'air à courte portée de fumée, étourdissant toutes les cibles dans cette zone. Étourdi les cibles ont un désavantage sur leur prochain jet d'action, puis effacez la condition.

APPRENTI ASSASSIN

Niveau Minion

Un jeune stagiaire désireux de faire ses preuves.

Motifs et tactiques : Agir de manière imprudente, tuer, prouver sa valeur, se montrer

Difficulté : 13 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : -1 | Dague lancée : Très proche | 4 phy

Expérience : Intrusion +2

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur () - Passif : L'Assassin est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 6 points de dégâts infligés par un PJ à l'Assassin, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et mettez en lumière tous les apprentis assassins à proximité d'eux. Ces serviteurs se déplacent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 4 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

MAÎTRE ASSASSIN

Niveau Leader

Un tueur chevronné avec une voix menaçante et une lame mortelle.

Motifs et tactiques : Embuscade, sortir vivant, tuer, se préparer à tous les scénarios

Difficulté : 15 | Seuils : 12/25 | PV : 7 | Stress : 5

ATK : +5 | Dague dentelée : proche | 2d10+2 phy

Expérience : Commandement +3, Intrusion +3

CARACTÉRISTIQUES

Je ne le verrai pas venir - Passif : l'assassin inflige des dégâts directs lorsqu'il est caché.

Frappe unanime - Action : Marquez un Stress pour mettre en évidence un nombre d'autres Assassins égal au Stress non marqué de l'Assassin.

La Lame Subtile - Réaction : Lorsque l'Assassin réussit une attaque standard contre une cible Vulnérable, vous pouvez dépenser une Peur pour infliger des dégâts sévères au lieu de ses dégâts standard.

Momentum - Réaction : Lorsque l'Assassin réussit attaquez un PC, vous gagnez une Peur.

BOÎTE DE BATAILLE

Niveau Solo

Une construction en forme de cube avec une rune différente sur chacun de ses six côtés.

Motifs et tactiques : changer de tactique, piétiner les ennemis, attendre déguisé

Difficulté : 15 | Seuils : 10/20 | PV : 8 | Stress : 6

ATK : +2 | Coup : Mêlée | 2d6+3 phy

Expérience : Âge de camouflage +2

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : La Boîte peut être mise en lumière jusqu'à deux fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour la mettre en lumière.

Tactiques aléatoires - Action : marquez un stress et lancez un d6.

La Boîte utilise le mouvement correspondant : 1.

Rayon de mana. La Boîte tire un rayon brûlant. Lancez une attaque. contre une cible à distance. En cas de réussite, inflige 2d10+2 dégâts magiques.

2. Jets de feu. La Boîte s'élève en l'air, tournoyant et libérant des jets de flammes. Attaquez toutes les cibles à courte portée. Les cibles contre lesquelles la Boîte réussit subissent 2d8 dégâts physiques.

3. Piétinement. La Boîte est propulsée de manière erratique. Attaquez tous les PJ à courte portée. Les cibles contre lesquelles la Boîte réussit subissent 1d6+5 dégâts physiques et sont vulnérables jusqu'à leur prochain jet d'Espoir.

4. Gaz choquant. La boîte projette un gaz argenté étincelant d'éclairs. Toutes les cibles à courte portée doivent réussir un jet de réaction en finesse ou marquer 3 points de stress.

5. Claquement étourdissant. La boîte bondit et ses parois claquent, créant un léger bang supersonique. Toutes les cibles à très courte portée doivent réussir un jet de réaction de force, sous peine de devenir vulnérables. jusqu'à ce que le cube soit vaincu.

6. Gémissement psionique. La Boîte libère un groupe d'abeilles mécaniques dont le bourdonnement perturbe les esprits mortels. Toutes les cibles à courte portée doivent réussir un jet de Réaction de Présence sous peine de subir 2d4+9 dégâts magiques directs.

Surcharge - Réaction : Avant de lancer les dégâts pour l'attaque de la Boîte, vous pouvez marquer un Stress pour ajouter un d6 au jet de dégâts.

De plus, vous gagnez une Peur.

Séisme mortel - Réaction : Lorsque la boîte indique leurs derniers PV, la magie qui les alimente se brise dans une explosion de force. Toutes les cibles à courte portée doivent réussir un jet de Réaction d'Instinct sous peine de subir 2d8+1 dégâts magiques.

CRÂNE DU CHAOS

Tier À distance

Un crâne humanoïde flottant animé par une magie scintillante.

Motifs et tactiques : ricaner, consommer la magie, servir le créateur

Difficulté : 15 | Seuils : 8/16 | PV : 5 | Stress : 4

ATK : +2 | Explosion d'énergie : Proche | 2d8+3 mag

CARACTÉRISTIQUES

Lévitiation - Passive : Le crâne lévite à plusieurs mètres du sol et ne peut pas être retenu.

Protections - Passif : Le Crâne est résistant aux dégâts magiques.

Explosion Magique - Action : Marquer un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à courte portée. Les cibles contre lesquelles le Crâne réussit subissent 2d6+4 dégâts magiques.

Siphon de Magie - Action : Dépensez une Peur pour attaquer un PJ doté d'un trait de Lancement de Sorts à Très Courte Portée. En cas de réussite, la cible subit 1d4 de Stress et le Crâne en efface autant. De plus, en cas de réussite, le Crâne peut être immédiatement à nouveau mis en lumière.

CONSCRIT

Niveau Minion

Un civil mal formé, forcé à participer à la guerre.

Motifs et tactiques : suivre les ordres, se regrouper, survivre

Difficulté : 12 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : +0 | Lances : Très proche | 6 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur () - Passif : Le Conscrit est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 6 points de dégâts infligés par un PJ au Conscrit, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Conscrits à courte portée. Ces Sbiens se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 6 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

COURTISANE

Niveau Social

Un manipulateur accompli et maître des arts sociaux.

Motifs et tactiques : attirer, manœuvrer, sécuriser les clients

Difficulté : 13 | Seuils : 7/13 | PV : 3 | Stress : 4

ATK : -3 | Dague : Mêlée | 1d4+3 phy

Expérience : Manipulation +3, Mondain +3

CARACTÉRISTIQUES

Regard brûlant - Réaction : Lorsqu'un PJ à courte portée effectue un jet de Présence, vous pouvez marquer un Stress pour jeter un regard vers les conséquences. En cas d'échec, la cible doit marquer 2 Stress et est vulnérable jusqu'à la fin de la scène ou la réussite d'une action sociale contre la Courtisane. En cas de réussite, elle doit

marquer un stress.

ADEPTE DU SECTEUR

Niveau Assistance

Un mage expérimenté maniant l'ombre et la peur.

Motifs et tactiques : s'attirer les faveurs, gêner les ennemis, découvrir des connaissances

Difficulté : 14 | Seuils : 9/18 | PV : 4 | Stress : 6

ATK : +2 | Bâton recouvert de runes : Loin | 2d4+3 mag

Expérience : Connaissance des Déchus +2, Rituels +2

CARACTÉRISTIQUES

Explosion Énervante - Action : Dépensez une Peur pour effectuer une attaque standard contre une cible à portée. En cas de réussite, la cible doit marquer un Stress.

Voile des Déchus - Action : Marquez un Stress pour envelopper un allié à courte portée d'un voile de Protection jusqu'à ce que l'Adepté marque ses derniers PV. Tant qu'elle est Protégée, la cible bénéficie d'une résistance à tous les dégâts.

Chaînes de l'Ombre - Action : Dépensez une Peur et choisissez un point à distance. Toutes les cibles à proximité de ce point sont entravées par des chaînes de fumée jusqu'à ce qu'elles se libèrent grâce à un jet de Force ou d'Instinct réussi. Une cible entravée par cette capacité doit dépenser un Espoir pour effectuer un jet d'action.

La peur est un carburant - Réaction : Deux fois par scène, lorsqu'un PJ obtient un échec avec la peur, éliminez un stress.

CULTE FANG

Niveau Skulk

Un tueur professionnel devenu adepte d'une secte.

Motifs et tactiques : capturer des sacrifices, isoler des proies, gravir les échelons

Difficulté : 15 | Seuils : 9/17 | PV : 4 | Stress : 4

ATK : +2 | Couteau long : Mêlée | 2d8+4 phy

CARACTÉRISTIQUES

Étreinte de l'Ombre - Passif : Le Croc peut grimper et marcher sur des surfaces verticales. Marquez une contrainte pour passer d'une ombre à une autre à distance.

Éliminer le traînard - Action : Marquer un Stress pour qu'une cible à portée de mêlée effectue un jet de Réaction d'Instinct. En cas d'échec, la cible doit marquer 2 points de Stress et est téléportée avec le Croc vers une ombre à portée lointaine, la rendant temporairement vulnérable. En cas de réussite, la cible doit marquer un Stress.

INITIÉ AU SECTEUR

Niveau Minion

Un cultiste de bas rang vêtu de robes simples, désireux d'acquiescer au pouvoir.

Motifs et tactiques : suivre les ordres, acquiescer au pouvoir, rechercher des connaissances interdites

Difficulté : 13 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : +0 | Dague rituelle : Mêlée | 5 points de vie

CARACTÉRISTIQUES

Serveur () - Passif : L'Initié est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 6 points de dégâts infligés par un PJ à l'Initié, éliminez un Serveur supplémentaire à portée contre lequel l'attaque aurait réussi.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Initiés du Culte à courte portée. Ces serveurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 5 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

MEUTE DE CHIENS DÉMONIAQUES

Niveau Horde (/HP)

Des chiens surnaturels éclairés de l'intérieur par le feu de l'enfer.

Motifs et tactiques : provoquer la peur, consommer la chair, plaire aux maîtres

Difficulté : 15 | Seuils : 11/23 | PV : 6 | Stress : 3

ATK : +0 | Griffes et crocs : Mêlée | 2d8+2 phy

Expérience : Suivi des odeurs +3

CARACTÉRISTIQUES

Horde (2d4+1) - Passif : Lorsque la meute a marqué la moitié ou plus de leurs PV, leur attaque standard inflige 2d4+1 dégâts physiques à la place.

Hurllement Effrayant - Action : Marquez un Stress pour faire perdre un Espoir à toutes les cibles à Très Courte Portée. Si une cible ne peut pas perdre un Espoir, elle doit marquer 2 Stress.

Momentum - Réaction : Lorsque la meute réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

ANGUILLES ÉLECTRIQUES

Niveau Horde (/HP)

Un essaim d'anguilles qui encerclent et électrocutent.

Motifs et tactiques : Éviter les grands prédateurs, choquer les proies, les déchirer

Difficulté : 14 | Seuils : 10/20 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +0 | Morsure choquante : Mêlée | 2d6+4 phy

CARACTÉRISTIQUES

Horde (2d4+1) - Passif : Lorsque les anguilles ont marqué la moitié ou plus de leurs PV, leur attaque standard inflige 2d4+1 dégâts physiques à la place.

Choc paralysant - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque standard contre toutes les cibles à très courte portée. Vous gagnez une Peur pour chaque cible qui marque des PV.

SOLDAT D'ÉLITE

Niveau Standard

Un écuyer en armure ou un roturier expérimenté cherchant à progresser.

Motifs et tactiques : Gagner la gloire, maintenir l'ordre, nouer des alliances

Difficulté : 15 | Seuils : 9/18 | PV : 4 | Stress : 3

ATK : +1 | Lance : Très proche | 2d8+4 phy

CARACTÉRISTIQUES

Renforcer - Action : Marquer un Stress pour passer en Mêlée un allié et lance une attaque standard contre une cible à très courte portée. En cas de réussite, inflige 2d10+2 dégâts physiques et l'allié peut se libérer d'un Stress.

Loyauté du vassal - Réaction : lorsque le soldat est à très courte portée d'un chevalier ou d'un autre noble qui subirait des dégâts, vous pouvez marquer un stress pour vous déplacer à portée de mêlée et subir les dégâts à la place.

EXPÉRIENCE ÉCHOUÉE

Niveau Standard

Une expérience nécromantique magique qui a mal tourné, les laissant déformés et disgracieux.

Motifs et tactiques : Dévorer, chasser, traquer

Difficulté : 13 | Seuils : 12/23 | HP : 3 | Stress : 3

ATK : +1 | Morsure et griffe : Mêlée | 2d6 + 5 phy

Expérience : Copieur +3

CARACTÉRISTIQUES

Fortitude déformée - Passif : l'expérience est résistante aux dégâts physiques.

Submerger - Passif : Lorsqu'une cible attaquée par l'Expérience a d'autres adversaires à très courte portée, l'Expérience inflige le double de dégâts.

Fente chancelante - Action : marquer un point de stress pour mettre en valeur l'expérience comme un mouvement supplémentaire du MJ au lieu de dépenser de la Peur.

MAÎTRE DES BÊTES GÉANTES

Niveau Leader

Un guerrier vêtu de cuir portant un fouet et un arc massif.

Motifs et tactiques : commander, gagner sa vie, manœuvrer, immobiliser, protéger les animaux de compagnie

Difficulté : 16 | Seuils : 12/24 | PV : 6 | Stress : 5

ATK : +2 | Arc long | Lointain | 2d8+4 phy

Expérience : Manipulation d'animaux +3

CARACTÉRISTIQUES

Deux en un - Passif : lorsque le Beastmaster est mis en lumière, vous pouvez également mettre en lumière un adversaire animal de niveau 1 actuellement sous son contrôle.

Frappe épinglante - Action : Effectuez une attaque standard contre une cible.

En cas de réussite, vous pouvez marquer un Stress pour la clouer à une surface proche. La cible clouée est retenue jusqu'à ce qu'elle se libère grâce à un jet de Finesse ou de Force réussi.

Compagnon mortel - Action : Deux fois par scène, invoquez un ours, un loup redoutable ou un animal de niveau 1 similaire sous le contrôle du Maître des bêtes. L'adversaire apparaît à courte portée et est immédiatement mis en lumière.

Bagarreur géant

Niveau Cogneur

Un géant particulièrement musclé brandissant un marteau de guerre plus gros qu'un humain.

Motifs et tactiques : gagner sa vie, submerger, claquer, renverser

Difficulté : 15 | Seuils : 14/28 | PV : 7 | Stress : 4

ATK : +2 | Warhammer : Très proche | 2d12+3 phy

Expérience : Intrusion +2

CARACTÉRISTIQUES

Bélier - Action : Marquez un Stress pour que le Bagarreur charge un objet inanimé à courte portée qu'il pourrait fracasser (comme un mur, une charrette ou un étal de marché) et le détruire. Toutes les cibles à très courte portée de l'objet doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité sous peine de subir 2d4+3 dégâts physiques dus aux éclats.

Représailles sanglantes - Réaction : Lorsque le Bagarreur perd 2 PV ou plus suite à une attaque à très courte portée, vous pouvez effectuer une attaque standard contre l'attaquant. En cas de réussite, le Bagarreur inflige 2d6+15 dégâts physiques au lieu de ses dégâts standard.

Momentum - Réaction : Lorsque le Bagarreur réussit un attaque un PC, vous gagnez une Peur.

AIGLE GÉANT

Niveau Skulk

Un oiseau de proie géant aux serres tachées de sang.

Motifs et tactiques : chasser sa proie, rester mobile, frapper de manière décisive

Difficulté : 14 | Seuils : 8/19 | PV : 4 | Stress : 4

ATK : +1 | Griffes et bec : très proches | 2d6 + 3 physiques

CARACTÉRISTIQUES

Vol - Passif : En vol, l'Aigle gagne un bonus de +3 à sa Difficulté.

Plongeon mortel - Action : Marquez un Stress pour attaquer une cible à distance. En cas de réussite, infligez 2d10+2 points de dégâts physiques et renversez la cible, la rendant vulnérable jusqu'à son prochain acte.

Décollage - Action : Lancez une attaque contre une cible à très courte portée. En cas de réussite, infligez 2d4+3 dégâts physiques. La cible doit réussir un jet de réaction d'agilité, sous peine d'être temporairement retenue par les serres massives de l'Aigle. Si la cible est retenue, l'Aigle s'élève immédiatement à très longue portée au-dessus du champ de bataille tout en la maintenant.

Chute mortelle - Action : En vol, l'Aigle peut larguer un Restreint

Cible qu'ils tiennent. Lorsqu'ils la lâchent, la cible n'est plus retenue, mais commence à tomber. Si sa chute n'est pas empêchée lors de la prochaine action des PJ, la cible subit 2d20 dégâts physiques à l'atterrissage.

RECRUE GÉANTE

Niveau Minion

Un combattant géant portant une armure empruntée.

Motifs et tactiques : Agresser, gagner sa vie, submerger, terrifier

Difficulté : 13 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 2

ATK : +1 | Warhammer : Very Close | 5 points de vie

CARACTÉRISTIQUES

Minion () - Passif : La recrue est vaincue lorsqu'elle prend un dégâts. Pour chaque tranche de 7 dégâts infligés par un PJ à la recrue, éliminez un serviteur supplémentaire à portée contre lequel l'attaque réussirait.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière toutes les Recrues Géantes à courte portée. Ces Spires se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 5 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

GORGONE

Niveau Solo

Un humanoïde à tête de serpent et à écailles avec un arc doré, enragé que leur paix ait été perturbée.

Motifs et tactiques : Coincer, frapper et fuir, pétrifier, chercher vengeance

Difficulté : 15 | Seuils : 13/25 | PV : 9 | Stress : 3

ATK : +4 | Arc court de Sunsear : Loin | 2d20+3 mag

Expérience : Furtivité +3

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : La Gorgone peut être mise en lumière jusqu'à deux fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour la mettre en lumière.

Flèches de Sunsear - Passif : Lorsque la Gorgone réussit une attaque standard, la cible brille jusqu'à la fin de la scène et ne peut pas se cacher. Les jets d'attaque contre une cible brillante bénéficient d'un avantage.

Couronne de Serpents - Action : Effectuez un jet d'attaque contre une cible à portée de mêlée en utilisant les serpents protecteurs de la Gorgone. En cas de réussite, marquez un Stress pour infliger 2d10+4 dégâts physiques et la cible doit marquer un Stress.

Regard Pétrifiant - Réaction : Lorsque la Gorgone subit des dégâts d'une attaque à courte portée, vous pouvez dépenser une Peur pour forcer l'attaquant à effectuer un Jet de Réaction d'Instinct. En cas d'échec, elle se transforme en pierre, perdant un PV et déclenchant un Compte à Rebours Pétrifiant (4). Ce compte à rebours s'arrête lorsque la Gorgone est attaquée. Lorsqu'il se déclenche, la cible doit effectuer un mouvement mortel.

Si la Gorgone est vaincue, tous les comptes à rebours de pétrification prennent fin.

Momentum - Réaction : Lorsque la Gorgone réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

MOUCHES JUVÉNILE

Niveau Solo

Un insecte de la taille d'un cheval avec des écailles irisées et des ailes cristallines se déplaçant plus vite que l'œil ne peut le voir.

Motifs et tactiques : Collectionner des objets brillants, chasser, fondre sur

Difficulté : 14 | Seuils : 13/26 | PV : 10 | Stress : 5

ATK : +3 | Coup d'aile : Très proche | 2d10+4 phy

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : La Papillon peut être mise en lumière jusqu'à trois fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour la mettre en lumière.

Précision sans égale - Passif : Avant que la Papillon Scintillant n'attaque, lancez un d6. Sur un résultat de 4 ou plus, l'Évasion de la cible est divisée par deux contre cette attaque.

Danse Mentale - Action : Marquez un Stress pour créer un spectacle magique et éblouissant qui s'empare de l'esprit des ennemis proches. Toutes les cibles à courte portée doivent effectuer un jet de Réaction d'Instinct. Pour chaque cible ratée, vous gagnez une Peur et la Flickerfly apprend l'une des peurs de la cible.

Souffle hallucinatoire - Réaction : Compte à rebours (Boucle 1d6).

Lorsque la Papillon subit des dégâts pour la première fois, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, la Papillon exhale un gaz hallucinatoire sur toutes les cibles devant elle jusqu'à une portée éloignée. Les cibles doivent réussir un jet de Réaction d'Instinct pour ne pas être tourmentées par des hallucinations terrifiantes. Les cibles dont les peurs sont connues de la Papillon subissent un désavantage sur ce jet. Les cibles qui échouent doivent marquer un Stress et perdre un Espoir.

CHEVALIER DU ROYAUME

Niveau Leader

Un soldat décoré avec une armure lourde et un puissant destrier.

Motifs et tactiques : Dénigrer, rechercher la gloire, montrer sa domination

Difficulté : 15 | Seuils : 13/26 | PV : 6 | Stress : 4

ATK : +4 | Épée longue : Mêlée | 2d10+4 phy

Expérience : Connaissances anciennes +3, Haute société +2, Tactiques +2

CARACTÉRISTIQUES

Chevalier - Passif : Tant que le Chevalier est sur sa monture, il bénéficie d'un bonus de +2 à sa Difficulté. Lorsqu'il subit des dégâts sévères, il est renversé et perd cet avantage jusqu'à la prochaine mise en lumière.

Lourdement blindé - Passif : lorsque le chevalier subit des dégâts physiques, réduisez-les de 3.

Charge de cavalerie - Action : Si le chevalier est monté, se déplacer jusqu'à portée lointaine et effectuer une attaque standard contre une cible. En cas de réussite, infliger 2d8+4 dégâts physiques et la cible doit marquer un Stress.

Pour le Royaume ! - Action : Marquer un Stress pour mettre en évidence 1d4+1 alliés. Les attaques qu'ils effectuent lorsqu'ils sont ainsi mis en lumière infligent la moitié des dégâts.

VOLEUR MASQUÉ

Niveau Skulk

Un voleur rusé doté d'une habileté acrobatique et d'un fi air pour le dramatique.

Motifs et tactiques : Échapper, se cacher, voler, tirer profit

Difficulté : 14 | Seuils : 8/17 | PV : 4 | Stress : 5

ATK : +3 | Épée arrière : Mêlée | 2d8+3 phy

Expérience : Acrobaties +3

CARACTÉRISTIQUES

Mains rapides - Action : Effectuer une attaque contre une cible à Portée au corps à corps. En cas de réussite, inflige 1d8+2 points de dégâts physiques et le voleur vole un objet ou consommable dans l'inventaire de la cible.

Plan d'évasion - Action : Marquez un stress pour révéler un piège à collet

N'importe où sur le champ de bataille par le Voleur. Toutes les cibles à très courte portée du piège doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité (13) ou être soulevées et suspendues la tête en bas. Une cible est retenue et vulnérable jusqu'à ce qu'elle se libère, mettant fin aux deux conditions, grâce à un jet de Finesse ou de Force (13).

BARON MARCHAND

Niveau Social

Un marchand accompli avec une grande opération sous son commandement.

Motifs et tactiques : abuser du pouvoir, rassembler des ressources, mobiliser des sbires

Difficulté : 15 | Seuils : 9/19 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : -2 | Rapière : Mêlée | 1d6+2 phy

Expérience : Noblesse +2, Commerce +2

CARACTÉRISTIQUES

Tout le monde a un prix - Action : Dépensez une peur pour offrir à une cible un

Un marché dangereux pour obtenir quelque chose qu'ils désirent ou dont ils ont besoin. S'il est utilisé sur un PJ, il doit effectuer un jet de Réaction de Présence (17). En cas d'échec, il doit marquer 2 points de Stress ou accepter le marché.

Le meilleur muscle que l'argent puisse acheter - Action : Une fois par scène, marquez un stress pour invoquer 1d4+1 adversaires de niveau 1, qui apparaissent à longue portée, pour faire respecter la volonté du baron.

Démolisseur de Minotaure

Niveau **Cogneur**

Un firbolg massif à tête de taureau avec un tempérament vif.

Motifs et tactiques : Consommer, ensanglanter, naviguer, dominer, poursuivre

Difficulté : 16 | Seuils : 14/27 | PV : 7 | Stress : 5

ATK : +2 | Hache de guerre : Très proche | 2d8+5 phy

Expérience : Navigation +2

CARACTÉRISTIQUES

Montée en puissance - Passif : Vous devez dépenser une peur pour mettre en évidence le Minotaure. Sous la lumière, il peut effectuer son attaque standard contre toutes les cibles à portée.

Taureau Chargeur - Action : Marquez un Stress pour charger à travers un groupe à courte portée et attaquer toutes les cibles sur le chemin du Minotaure. Les cibles contre lesquelles le Minotaure réussit subissent 2d6+8 dégâts physiques et sont repoussées à très longue portée.

Si une cible est projetée contre un objet solide ou une autre créature, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires (combinez les dégâts).

Gore - Action : Attaquez une cible à très courte portée, déplaçant le Minotaure à portée de mêlée. En cas de réussite, infligez 2d8 points de dégâts physiques directs.

CONSEILLER ROYAL

Niveau **Social**

Un courtisan de haut rang avec l'oreille de la noblesse locale.

Motifs et tactiques : s'attirer les faveurs, fabriquer des preuves, comploter

Difficulté : 14 | Seuils : 8/15 | PV : 3 | Stress : 3

ATK : -3 | Baguette : Lointaine | 1d4+3 phy

Expérience : Administration +3, Courtier +3

CARACTÉRISTIQUES

Rétorsion dévastatrice - Passive : Un PJ qui obtient moins de 17 sur un jet d'action ciblant le Conseiller doit marquer un Stress.

Oreilles pliées - Action : Marquez un stress pour influencer un PNJ à portée de mêlée en murmurant des mots. L'opinion de cette cible sur un sujet évolue vers la préférence du conseiller, sauf si elle est en contradiction directe avec ses motivations.

Bouc émissaire - Action : Dépensez une Peur pour convaincre une foule ou une personnalité qu'une personne ou un groupe est responsable d'un problème auquel la cible est confrontée. La cible devient hostile au bouc émissaire jusqu'à ce qu'elle soit convaincue de son innocence grâce à un jet de Présence (17).

CHASSEUR MORTEL

Niveau **Leader**

Une silhouette de mort-vivant portant un lourd manteau de cuir, avec des yeux scrutateurs et un comportement cruel et désinvolte.

Motifs et tactiques : Dévorer, chasser, traquer

Difficulté : 16 | Seuils : 15/27 | PV : 6 | Stress : 4

ATK : +5 | Déchirure : Très proche | 2d12+1 phy

Expérience : Bloodhound +3

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque le chasseur réussit une attaque, tous les PJ à portée lointaine perdent un espoir et vous gagnez une peur.

Deathlock - Action : Dépensez une Peur pour maudire une cible dans Très A courte portée avec un Deathlock nécrotique jusqu'à la fin de la scène.

Les attaques du Chasseur contre une cible sous l'effet de la Mort infligent des dégâts directs. Le Chasseur ne peut maintenir qu'un seul effet de Mort à la fois.

Mort inévitable - Action : Marquez un stress pour mettre en évidence 1d4 alliés.

Les attaques qu'ils effectuent lorsqu'ils sont ainsi mis en lumière infligent la moitié des dégâts.

Saccage - Réaction : Compte à rebours (boucle 1d6). Lorsque le Chasseur est sous les projecteurs pour la première fois, activez le compte à rebours.

Lorsqu'il se déclenche, déplacez le Chasseur en ligne droite jusqu'à un point à portée lointaine et attaquez toutes les cibles sur son passage. Les cibles contre lesquelles le Chasseur réussit subissent 2d8+2 dégâts physiques.

GARDIEN DU SECRET

Niveau **Leader**

Un chef clandestin avec un canal direct vers les Dieux Déchus.

Motifs et tactiques : Accumuler un grand pouvoir, comploter, prendre le commandement

Difficulté : 16 | Seuils : 13/26 | PV : 7 | Stress : 4

ATK : +3 | Bâton chargé de sceaux : Loin | 2d12 mag

Expérience : Coercition +2, Savoir déchu +2

CARACTÉRISTIQUES

Saisissez votre moment - Action : dépensez 2 points de peur pour mettre en lumière 1d4 alliés.

Les attaques qu'ils effectuent lorsqu'ils sont ainsi mis en lumière infligent la moitié des dégâts.

La Volonté de Notre Maître - Réaction : Lorsque vous mettez en lumière un allié au sein de Far portée, marquez un Stress pour gagner une Peur.

Rituel d'Invocation - Réaction : Compte à rebours (6). Lorsque le Gardien du

Secret est sous les projecteurs pour la première fois, activez le compte à rebours.

Lorsqu'il marque des PV, augmentez ce compte à rebours du nombre de PV marqués.

Lorsqu'il se déclenche, invoquez un Démon mineur qui apparaît à courte portée.

Chiens déchus - Réaction : Une fois par scène, lorsque le Secret-

Le gardien marque 2 PV ou plus, vous pouvez marquer un stress pour invoquer une meute de chiens démoniaques, qui apparaît à courte portée et est immédiatement mis en évidence.

REQUIN

Niveau **Cogneur**

Un grand prédateur aquatique, toujours en mouvement.

Motifs et tactiques : trouver le sang, isoler la proie, cibler les faibles

Difficulté : 14 | Seuils : 14/28 | PV : 7 | Stress : 3

ATK : +2 | Mâchoire dentée : Très proche | 2d12+1 phy

Expérience : Odorat +3

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque le Requin réussit une attaque, tous les PJ à portée lointaine perdent un Espoir et vous gagnez une Peur.

Morsure déchirante - Passive : lorsque le requin réussit une

Pour une attaque, la cible doit marquer un emplacement d'armure sans en bénéficier (elle peut néanmoins utiliser une armure pour réduire les dégâts). Si elle ne peut pas marquer d'emplacement d'armure, elle doit marquer un PV supplémentaire.

Du sang dans l'eau - Réaction : Lorsqu'une créature à portée rapprochée du requin marque des PV de l'attaque d'une autre créature, vous pouvez marquer un stress pour immédiatement mettre en évidence le requin, le déplacer à portée de mêlée de la cible et effectuer une attaque standard.

CAPITAINE SPECTRAL

Niveau **Leader**

Un commandant fantomatique menant ses troupes au-delà de la mort.

Motifs et tactiques : se déplacer à travers des objets solides, rallier des troupes, revivre de vieilles batailles

Difficulté : 16 | Seuils : 13/26 | PV : 6 | Stress : 4

ATK : +3 | Arc long : Lointain | 2d10+3 phy

Expérience : Connaissances anciennes +3

CARACTÉRISTIQUES

Fantôme - Passif : Le capitaine a une résistance aux dégâts physiques.

Marquez une contrainte pour vous déplacer jusqu'à courte portée à travers des objets solides.

Bataille sans fin - Action : dépensez 2 points de peur pour récupérer jusqu'à 1d4+1 à vaincu les alliés spectraux dans la bataille aux points où ils sont apparus pour la première fois (sans HP ni stress marqués).

Tenez bon - Réaction : lorsque les alliés spectraux du capitaine sont obligés de faire un jet de réaction, vous pouvez marquer un Stress pour donner à ces alliés un bonus de +2 au jet.

Momentum - Réaction : Lorsque le capitaine réussit une attaque un PC, vous gagnez une Peur.

SIRÈNE

Niveau **Skulk**

Une personne mi-poisson aux écailles chatoyantes et à la voix irrésistible.

Motifs et tactiques : Consommer, attirer les proies, les soumettre avec des chansons

Difficulté : 14 | Seuils : 9/18 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +2 | Morsure de la mâchoire distendue : Mêlée | 2d6+3 phy

Expérience : Répertoire de chansons +3

CARACTÉRISTIQUES

Public captif - Passif : Si la sirène effectue une attaque standard contre une cible fascinée par son chant, l'attaque inflige 2d10+1 dégâts au lieu de leurs dégâts standard.

Chant Enchanteur - Action : Dépensez une Peur pour chanter un chant qui affecte toutes les cibles à courte portée. Les cibles doivent réussir un jet de Réaction d'Instinct ou être en Transe jusqu'à ce qu'elles marquent 2 points de Stress. Les autres Sirènes à courte portée de la cible peuvent marquer un point de Stress pour chacune ajouter un bonus de +1 à la Difficulté du jet de réaction. Tant qu'elle est en Transe, la cible ne peut pas agir et est Vulnérable.

GARDIEN SPECTRAL

Niveau **Standard**

Un combattant fantomatique avec des lances et des épées, ancré par le devoir.

Motifs et tactiques : se déplacer à travers des objets solides, protéger des trésors, revivre de vieilles batailles

Difficulté : 15 | Seuils : 7/15 | PV : 4 | Stress : 3

ATK : +1 | Lance : Très proche | 2d8+1 phy

Expérience : Connaissances anciennes +2

CARACTÉRISTIQUES

Fantôme - Passif : Le Gardien a une résistance aux dégâts physiques.

Marquez une contrainte pour vous déplacer jusqu'à courte portée à travers des objets solides.

Lame Tombale - Action : Dépensez une Peur pour attaquer une cible à très courte portée. En cas de réussite, infligez 2d10+6 points de dégâts physiques et la cible doit subir un Stress.

ARCHER SPECTRAL

Tier **À distance**

Un combattant fantomatique avec un arc éthéré, incapable de bouger tant que sa charge est vulnérable.

Motifs et tactiques : se déplacer à travers des objets solides, rester en dehors de la mêlée, ressasser de vieilles batailles

Difficulté : 13 | Seuils : 6/14 | HP : 3 | Stress : 3

ATK : +3 | Arc long : Lointain | 2d10+2 phy

Expérience : Connaissances anciennes +2

CARACTÉRISTIQUES

Fantôme - Passif : L'Archer a une résistance aux dégâts physiques.

Marquez une contrainte pour vous déplacer jusqu'à courte portée à travers des objets solides.

Choisissez votre cible - Action : dépensez une peur pour effectuer une attaque à l'intérieur

Tir à longue portée contre un PJ se trouvant à très courte portée d'au moins deux autres PJ. En cas de réussite, la cible subit 2d8+12 dégâts physiques.

ESPIONNER

Niveau **Social**

Un agent d'espionnage qualifié avec le don d'être au bon endroit pour entendre des secrets.

Motifs et tactiques : Fuir, dissimuler son apparence, écouter aux portes

Difficulté : 15 | Seuils : 8/17 | PV : 4 | Stress : 3

ATK : -2 | Dague : Mêlée | 2d6+3 phy

Expérience : Espionnage +3

CARACTÉRISTIQUES

Rassembler des secrets - Action : dépensez une peur pour décrire comment l'espion connaît un secret sur un PJ dans la scène.

Fly on the Wall - Réaction : Lorsqu'un PC ou un groupe discute

Pour un objet sensible, vous pouvez marquer un Stress pour révéler la présence de l'Espion sur les lieux, l'observant. Si l'Espion s'enfuit pour signaler ses découvertes, vous gagnez 1d4 de Peur.

SPECTRE DE PIERRE

Niveau Skulk

Un chasseur rôdeur, comme un lion de montagne furtif, avec un corps de pierre gris ardoise.

Motifs et tactiques : défendre le territoire, isoler la proie, traquer

Difficulté : 13 | Seuils : 11/22 | PV : 6 | Stress : 3

ATK : +3 | Morsure et Griffes : Mêlée | 2d8+6 phy

Expérience : Sens des pierres +3

CARACTÉRISTIQUES

Enjambeur de pierre - Passif : Le Spectre de pierre se déplace dans la pierre et la terre aussi facilement que dans l'air. Lorsqu'il est dans la pierre ou la terre, il est caché et immunisé contre tous les dégâts.

Embuscade rocheuse - Action : En étant caché, marquez un Stress pour sauter au corps à corps avec une cible à très courte portée. La cible doit réussir un jet d'Agilité ou d'Instinct (15) pour ne pas subir 2d8 dégâts physiques et devenir temporairement entravée.

Rugissement d'avalanche - Action : Dépensez une Peur pour rugir dans une grotte et provoquer un effondrement. Toutes les cibles à courte portée doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité (14) sous peine de subir 2d10 dégâts physiques.

Les décombres peuvent être nettoyés avec un compte à rebours de progression (8).

Momentum - Réaction : Lorsque le Stonewraith réussit une attaque un PC, vous gagnez une Peur.

MAGICIEN DE GUERRE

Tier À distance

Un mage aguerri au combat, formé à la magie destructrice.

Motifs et tactiques : Développer de nouveaux sorts, rechercher le pouvoir, briser les formations

Difficulté : 16 | Seuils : 11/23 | PV : 5 | Stress : 6

ATK : +4 | Bâton : Loin | 2d10+4 mag

Expérience : Connaissances magiques +2, Stratégie +2

CARACTÉRISTIQUES

Téléportation de combat - Passif : Avant ou après avoir effectué une attaque standard, vous pouvez marquer un Stress pour vous téléporter vers un endroit à portée éloignée.

Rafraîchir la sphère de protection - Action : marquez un stress pour rafraîchir la réaction « Sphère de protection » du sorcier.

Éruption - Action : Dépensez une Peur et choisissez un point à l'intérieur Portée lointaine. Une zone très proche autour de ce point se transforme en terrain infranchissable. Toutes les cibles présentes dans cette zone doivent effectuer un jet de réaction d'Agilité (14). Les cibles qui échouent subissent 2d10 dégâts physiques et sont projetées hors de la zone. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts et ne sont pas déplacées.

Artillerie arcanique - Action : Dépensez une Peur pour déclencher une pluie d'explosions magiques précise. Toutes les cibles présentes doivent effectuer un jet de Réaction d'Agilité. Les cibles qui échouent subissent 2d12 dégâts magiques. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

Sphère protectrice - Réaction : Lorsque le sorcier subit des dégâts d'une attaque à courte portée, il inflige 2d6 dégâts magiques à l'attaquant. Cette réaction ne peut être réutilisée que lorsque le sorcier l'a rafraîchie avec son action « Rafraîchir la Sphère protectrice ».

ADVERSAIRES DE NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

MOUCHES SPECTRICES ADULTES

Niveau Solo

Un insecte ailé de la taille d'une grande maison avec des écailles irisées et des ailes qui se déplacent trop vite pour être suivies.

Motifs et tactiques : Collectionner des objets brillants, chasser, nicher, fondre

Difficulté : 17 | Seuils : 20/35 | PV : 12 | Stress : 6

ATK : +3 | Attaque d'aile : très proche | 3d20 phy

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (4) - Passif : La Papillon peut être mise en lumière jusqu'à quatre fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour la mettre en lumière.

Ne rate jamais - Passif : lorsque le Flickerfly effectue une attaque, l'évasion de la cible est divisée par deux contre l'attaque.

Vol mortel - Passif : En vol, la Flickerfly peut se déplacer jusqu'à une portée éloignée au lieu d'une portée rapprochée avant d'entreprendre une action.

Tourbillon - Action : Dépensez une Peur pour tourbillonner et effectuer une attaque contre toutes les cibles à très courte portée. Les cibles contre lesquelles Flickerfly réussit subissent 3d8 dégâts physiques directs.

Danse Mentale - Action : Marquez un Stress pour créer un spectacle magique et éblouissant qui s'empare de l'esprit des ennemis proches. Toutes les cibles à courte portée doivent effectuer un jet de Réaction d'Instinct. Pour chaque cible ratée, vous gagnez une Peur et la Flickerfly apprend l'une des peurs de la cible.

Souffle hallucinatoire - Action : Compte à rebours (boucle 1d6). Lorsque la Papillon subit des dégâts pour la première fois, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, la Papillon souffle un gaz hallucinatoire sur toutes les cibles devant elle jusqu'à la portée lointaine.

Les cibles doivent effectuer un jet de Réaction d'Instinct pour ne pas être tourmentées par d'effrayantes hallucinations. Les cibles dont les peurs sont connues du Papillon sont désavantagées sur ce jet. En cas d'échec, elles perdent 2 points d'Espoir et subissent 3d8+3 dégâts magiques directs.

Réflexes étranges - Réaction : lorsque la Flickerfly subit des dégâts d'une attaque à courte portée, vous pouvez marquer un Stress pour subir la moitié des dégâts.

DÉMON DE L'AVARICE

Niveau Support

Une monstruosité royale vêtue de cornes circulaires ornées de trésors.

Motifs et tactiques : Consommer, alimenter la cupidité, semer la dissidence

Difficulté : 17 | Seuils : 15/29 | PV : 6 | Stress : 5

ATK : +2 | Gueule affamée : Mêlée | 3d6 + 5 mag

Expérience : Manipulation +3

CARACTÉRISTIQUES

L'argent parle - Passif : Les attaques contre le Démon sont désavantagées, sauf si l'attaquant dépense une poignée d'or. Ce Démon commence avec un nombre de poignées égal au nombre de PJ. Lorsqu'une cible marque des PV grâce à l'attaque standard du Démon, elle peut dépenser une poignée d'or au lieu de marquer des PV (1 poignée par PV). Ajoutez une poignée d'or au Démon pour chaque poignée d'or dépensée par les PJ sur cette capacité.

Les chiffres doivent augmenter - Passif : ajoute un bonus au Démon jets d'attaque égaux au nombre de poignées d'or dont ils disposent.

L'argent c'est du temps - Action : Dépensez 3 poignées d'or (ou une peur) pour projecteur 1d4+1 alliés.

DÉMON DU DÉSESPOIR

Niveau Skulk

Une créature démoniaque encapuchonnée avec de longs membres, suintant des ombres.

Motifs et tactiques : Rendre la peur contagieuse, rester dans l'ombre, saper la détermination

Difficulté : 17 | Seuils : 18/35 | PV : 6 | Stress : 5
ATK : +3 | Éclair miasmatique : Lointain | 3d6+1 mag

Expérience : Manipulation +3

CARACTÉRISTIQUES

Profondeurs du désespoir - Passif : Le démon inflige le double de dégâts aux PJ avec 0 espoir.

Votre combat est inutile - Action : Dépensez une Peur pour alourdir l'esprit de tous les PJ à portée lointaine. Toutes les cibles affectées remplacent leur dé d'Espoir par un d8 jusqu'à ce qu'elles obtiennent un succès avec Espoir ou leur prochain repos.

Vos amis vous décevront - Réaction : Lorsqu'un PC échoue avec la peur, vous pouvez marquer un Stress pour faire perdre un Espoir à tous les autres PJ à courte portée.

Momentum - Réaction : Quand le Démon réussit attaquez un PC, vous gagnez une Peur.

DÉMON DE LA JALOUSIE

Tier À distance

Une créature capricieuse aux membres grêles et aux désirs insatiables.

Motifs et tactiques : Participer au succès des autres, prendre ce qui appartient aux autres, garder rancune

Difficulté : 17 | Seuils : 17/30 | PV : 6 | Stress : 6
ATK : +4 | Assaut psychique : Lointain | 3d8+3 mag

Expérience : Manipulation +3

CARACTÉRISTIQUES

Esprit non protégé - Passif : l'attaque standard du démon inflige des dégâts directs.

Mon tour - Réaction : Lorsque le Démon marque des PV d'une attaque, dépensez un nombre de Peur égal aux PV marqués par le Démon pour obliger l'attaquant à marquer le même nombre de PV.

Rivalité - Réaction : Lorsqu'une créature à courte portée subit des dégâts d'un adversaire différent, vous pouvez marquer un Stress pour ajouter un d4 au jet de dégâts.

Ce qui est à toi est à moi - Réaction : Lorsqu'un PJ subit des dégâts importants à très courte portée du Démon, vous pouvez dépenser une Peur pour que la cible effectue un jet de Réaction en Finesse. En cas d'échec, le Démon s'empare d'un objet ou d'un consommable de son choix dans l'inventaire de la cible.

DÉMON DE L'HUBRIS

Niveau Leader

Un démon parfaitement beau et infiniment cruel avec une lance brillante et des robes élégantes.

Motifs et tactiques : condescendre, déclarer une victoire prématurée, prouver sa supériorité

Difficulté : 18 | Seuils : 18/36 | PV : 7 | Stress : 5
ATK : +4 | Lance parfaite : Très proche | 3d10 phy

Expérience : Manipulation +2

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque le Démon réussit une attaque, tous les PJ à portée lointaine doivent perdre un Espoir et vous gagnez une Peur.

Quitte ou double - Passif : Lorsqu'un PJ à distance rate un jet, il peut relancer son dé de Peur et prendre le nouveau résultat. S'il échoue à nouveau, il marque 2 points de Stress et le Démon en supprime un.

Compétence inégalée - Action : marquez un stress pour infliger les dégâts d'attaque standard du démon à une cible à courte portée.

La racine de la méchanceté - Action : dépensez une peur pour mettre en lumière deux autres démons à portée lointaine.

Tu es pâle en comparaison - Réaction : Lorsqu'un PJ échoue à un jet à courte portée du Démon, il doit marquer un Stress.

DÉMON DE LA COLÈRE

Niveau Cogneur

Un démon imposant avec des poings de la taille d'un rocher, poussé par une rage sans fin.

Motifs et tactiques : attiser la colère, impressionner les rivaux, semer le chaos

Difficulté : 17 | Seuils : 22/40 | PV : 7 | Stress : 5
ATK : +3 | Poings : Très rapprochés | 3d8+1 mag

Expérience : Intimidation +2

CARACTÉRISTIQUES

Colère implacable - Passif : Les attaques du Démon infligent directement dommage.

Désir de combat - Action : Dépensez une Peur pour faire bouillir le sang de tous les PJ à portée lointaine. Ils utilisent un d20 comme dé de Peur jusqu'à la fin de la scène.

Représailles - Réaction : Lorsque le Démon subit des dégâts d'une attaque à courte portée, vous pouvez marquer un Stress pour effectuer une attaque standard contre l'attaquant.

Sang et Âmes - Réaction : Compte à rebours (Boucle 6). Activé la première fois qu'une attaque est portée en vue du Démon. Le compte à rebours s'arrête lorsqu'un PJ effectue une action violente. Lorsqu'il se déclenche, invoque 1d4. Démons mineurs, qui apparaissent à courte portée.

Chauve-souris terribleNiveau **Skulk**

Un animal de compagnie aux ailes larges, infiniment fidèle à son propriétaire vampire.

Motifs et tactiques : Plonger, se cacher, protéger le leader

Difficulté : 14 | Seuils : 16/30 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +2 | Griffes et dents : Mêlée | 2d6+7 phy

Expérience : Sanguinaire +3

CARACTÉRISTIQUES

Vol - Passif : En vol, la Chauve-souris gagne un bonus de +3 à sa Difficulté.

Cri - Action : Marquez un Stress pour émettre un cri aigu vers toutes les cibles situées devant la Chauve-souris et à distance. Ces cibles doivent marquer 1d4 Stress.

Gardien - Réaction : Lorsqu'un vampire allié marque des PV, vous pouvez marquer un Stress pour voler à portée de mêlée de l'attaquant et effectuer une attaque avec avantage contre lui. En cas de réussite, vous infligez 2d6+2 points de dégâts physiques.

DRYADENiveau **Leader**

Un esprit de la nature sous la forme d'un arbre humanoïde.

Motifs et tactiques : commander, cultiver, chasser, préserver la forêt

Difficulté : 16 | Seuils : 24/38 | PV : 8 | Stress : 5

ATK : +4 | Arc court Deadfall : Loin | 3d10+1 phy

Expérience : Connaissance de la forêt +4

CARACTÉRISTIQUES

Champ de ronces - Action : Marquez un Stress pour cibler un point à distance. Créez un champ d'épines qui couvre une zone à courte portée de ce point. Toutes les cibles dans cette zone subissent 2d6+2.

Dégâts physiques infligés lors de leur action. Pour quitter la zone, la cible doit réussir un jet de finesse ou infliger plus de 20 points de dégâts à la Dryade.

Cultiver des jeunes arbres - Action : dépensez une peur pour faire pousser trois serviteurs jeunes arbres tréants, qui apparaissent à courte portée et prennent immédiatement la vedette.

Nous sommes tous un - Réaction : Lorsqu'un allié meurt à courte portée, vous pouvez dépenser une Peur pour effacer 2 PV et 2 Stress tandis que la force vitale de l'allié tombé est renvoyée dans la forêt.

ÉTINCELLE ÉLÉMENTAIRENiveau **Minion**

Une particule ardente de feu élémentaire.

Motifs et tactiques : exploser, consommer, prendre de la masse

Difficulté : 15 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : +0 | Rafales de feu : proches | 5 mag

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur () - Passif : L'Élémentaire est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 9 points de dégâts infligés par un PJ à l'Élémentaire, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et activer toutes les Étincelles élémentaires à courte portée. Ces serviteurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 5 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

GRAND ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRENiveau **Cogneur**

Un glissement de terrain vivant de rochers et de poussière, aussi grand qu'une maison.

Motifs et tactiques : Avalanche, renversement, matraquage

Difficulté : 17 | Seuils : 22/40 | PV : 10 | Stress : 4

ATK : +7 | Poing de rocher : Très proche | 3d10+1 phy

CARACTÉRISTIQUES

Lent - Passif : Lorsque vous mettez en lumière l'Élémentaire et qu'il n'a pas de jeton sur sa case de statistiques, il ne peut pas encore agir. Placez un jeton sur sa case de statistiques et décrivez ce qu'il s'apprête à faire.

Lorsque vous mettez en évidence l'élémentaire et qu'il a un jeton sur son bloc de statistiques, effacez le jeton et il peut agir.

Coups Écrasants - Passif : Lorsque l'Élémentaire réussit une attaque, la cible doit marquer un emplacement d'armure sans bénéficier de ses avantages (elle peut néanmoins utiliser son armure pour réduire les dégâts). Si elle ne peut pas marquer d'emplacement d'armure, elle doit marquer un PV supplémentaire.

Objet inamovible - Passif : Une attaque qui déplacerait l'Élémentaire le déplace de deux portées de moins (par exemple, « Loin » devient « Très proche »). Lorsque l'Élémentaire subit des dégâts physiques, réduisez-les de 7.

Glissement de terrain - Action : Marquez un stress pour créer un glissement de terrain qui enterre le terrain devant l'élémentaire à courte portée avec une chute de pierres.

Toutes les cibles dans cette zone doivent effectuer un jet de réaction d'agilité (19).

Les cibles qui échouent subissent 2d12+5 dégâts physiques et deviennent vulnérables jusqu'à leur prochain jet d'Espoir. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

Momentum - Réaction : Lorsque l'Élémentaire réussit une attaque un PC, vous gagnez une Peur.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU SUPÉRIEURNiveau **Support**

Une énorme vague vivante qui s'écrase sur les ennemis.

Motifs et tactiques : Inonder, disperser, noyer

Difficulté : 17 | Seuils : 17/34 | PV : 5 | Stress : 5

ATK : +3 | Vague déferlante : Très proche | 3d4+1 mag

CARACTÉRISTIQUES

Jet d'eau - Action : Marquez un Stress pour attaquer une cible dans Très Proche rapprochée. En cas de réussite, inflige 2d4+7 dégâts physiques et la prochaine action de la cible est désavantagée. En cas d'échec, la cible doit marquer un Stress.

Étreinte noyée - Action : dépensez une peur pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à très courte portée. Les cibles contre lesquelles l'Élémentaire réussit deviennent restreintes et vulnérables lorsqu'elles commencent à se noyer. Une cible peut se libérer, mettant fin aux deux conditions, grâce à un jet de Force ou d'Instinct réussi.

Marée haute - Réaction : lorsque l'Élémentaire réussit une attaque standard, vous pouvez marquer un Stress pour repousser la cible à courte portée.

ÉNORME SUINT VERT

Niveau Skulk

Un monticule d'acide vert translucide plus grand que la plupart des humains.

Motifs et tactiques : Camoufler, ramper, envelopper, se multiplier

Difficulté : 15 | Seuils : 15/30 | PV : 7 | Stress : 4
ATK : +3 | Appendice de vase : Mêlée | 3d8+1 mag

Expérience : Intégration +3

CARACTÉRISTIQUES

Lent - Passif : Lorsque vous mettez en lumière le Limon et qu'il n'a pas de jeton sur sa case de statistiques, il ne peut pas encore agir. Placez un jeton sur sa case de statistiques et décrivez ce qu'il se prépare à faire. Lorsque vous mettez en lumière le Limon et qu'il a un jeton sur sa case de statistiques, supprimez le jeton et il peut agir.

Forme acide - Passif : Lorsque le Limon réussit une attaque, la cible doit marquer un emplacement d'armure sans bénéficier de ses avantages (elle peut néanmoins utiliser son armure pour réduire les dégâts). Si elle ne peut pas marquer d'emplacement d'armure, elle doit marquer un point de vie supplémentaire.

Enveloppe - Action : Lancez une attaque contre une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, la vase l'enveloppe et la cible doit marquer 2 points de stress. Tant qu'elle est enveloppée, la cible doit marquer un point de stress supplémentaire à chaque jet d'action. Lorsque la vase subit des dégâts sévères, toutes les cibles enveloppées sont libérées et l'état disparaît.

Séparation - Réaction : Lorsque le Limon a 4 PV ou plus marqués, vous pouvez dépenser une Peur pour le diviser en deux Limons verts (sans PV ni Stress marqués). Mettez-les immédiatement en évidence.

HYDRE

Niveau Solo

Une bête quadrupède à écailles avec plusieurs têtes à long cou, chacune remplie de crocs menaçants.

Motifs et tactiques : Dévorer, régénérer, terrifier

Difficulté : 18 | Seuils : 19/35 | PV : 10 | Stress : 5
ATK : +3 | Morsure : proche | 2d12+2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Menace à plusieurs têtes - Passif : L'Hydre commence avec trois têtes et peut en avoir jusqu'à cinq. Lorsqu'elle subit des dégâts majeurs ou supérieurs, elle perd une tête.

Implacable (X) - Passif : L'Hydre peut être mise en lumière X fois par tour du MJ, X correspondant au nombre de têtes de l'Hydre. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour la mettre en lumière.

Régénération - Action : Si l'Hydre a des PV marqués, dépensez une Peur pour effacer un PV et faire pousser deux têtes.

Chœur terrifiant - Action : tous les PJ à portée lointaine perdent 2 points d'espoir.

Faiblesse magique - Réaction : Lorsque l'Hydre prend la magie

En cas de dégâts, ils deviennent hébétés jusqu'au prochain jet de Peur. Tant qu'ils sont hébétés, ils ne peuvent pas utiliser leur action Régénération, mais sont immunisés aux dégâts magiques.

MONARQUE

Niveau Social

Le souverain d'une nation, entouré du privilège de la tradition et exerçant un pouvoir inégalé dans son domaine.

Motifs et tactiques : contrôler les vassaux, détruire les rivaux, forger un héritage

Difficulté : 16 | Seuils : 16/32 | PV : 6 | Stress : 5
ATK : +0 | Warhammer : Mêlée | 3d6+3 phy

Expérience : Histoire +3, Noblesse +3

CARACTÉRISTIQUES

Exécutez-les ! - Action : Dépensez une Peur par PJ du groupe pour que le groupe soit condamné pour des crimes réels ou imaginaires. Un PJ qui réussit un jet de Présence peut exiger un procès par combat ou une autre forme spéciale d'épreuve.

Crownsguard - Action : Une fois par scène, marquez un Stress pour invoquer six serviteurs de niveau 3, qui apparaissent à courte portée pour faire respecter la volonté du monarque.

Casus Belli - Réaction : Comptez à rebours à long terme (8). Dépensez une Peur pour activer la capacité après que le désir de guerre du Monarque ait été révélé.

Lorsqu'il se déclenche, le monarque a une raison de rallier la nation à la guerre et le soutien nécessaire pour agir en conséquence. Vous gagnez 1d4 de Peur.

TRÉANT DE CHÊNE

Niveau Cogneur

Un arbre ancien, robuste et animé.

Motifs et tactiques : Se cacher à la vue de tous, préserver la forêt, déraciner, balancer des branches

Difficulté : 17 | Seuils : 22/40 | PV : 7 | Stress : 4
ATK : +2 | Branche : Très proche | 3d8+2 phy

Expérience : Connaissance de la forêt +3

CARACTÉRISTIQUES

Juste un arbre - Passif : Avant de faire leur première attaque lors d'un combat ou après qu'ils soient devenus cachés, le Tréant est indiscernable des autres arbres jusqu'à ce qu'ils agissent à nouveau ou qu'un PJ réussisse un jet d'instinct pour les identifier.

Barrage de graines - Action : Marquez un stress et attaquez jusqu'à trois cibles à courte portée, les bombardant de glands géants. Les cibles contre lesquelles le Tréant réussit subissent 2d10+5. dommages physiques.

Enracinement - Action : Marquez un stress pour immobiliser le Tréant. Le Tréant est entravé tant qu'il est immobilisé et peut mettre fin à cet effet au lieu de se déplacer tant qu'il est sous le projecteur. Tant qu'il est immobilisé, le Tréant bénéficie d'une résistance aux dégâts physiques.

Jeune tréant

Niveau Minion

Un petit arbre sensible.

Motifs et tactiques : se fondre dans la masse, préserver la forêt, attaquer, encercler

Difficulté : 14 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1
ATK : +0 | Branches : Mêlée | 8 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur () - Passif : Le Jeune Arbre est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 6 points de dégâts infligés par un PJ au Jeune Arbre, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : Dépensez une Peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les Jeunes Tréants à courte portée. Ces serviteurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 8 points de dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

TÊTE DE VAMPIRE

Niveau Leader

Un mort-vivant captivant vêtu d'une parure aristocratique.

Motifs et tactiques : Créer des esclaves, charmer, commander, voler, intimider

Difficulté : 17 | Seuils : 22/42 | HP : 6 | Stress : 6

ATK : +5 | Rapière : Mêlée | 2d20+4 phy

Expérience : Aristocrate +3

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque le vampire réussit une attaque, tous les PJ à portée lointaine perdent un espoir et vous gagnez une peur.

Regarde-moi dans les yeux - Passif : Une créature qui se déplace en mêlée Le vampire doit effectuer un jet de réaction d'instinct. En cas d'échec, vous gagnez 1d4 de Peur.

Se nourrir de ses disciples - Action : Lorsque le vampire est à portée de mêlée d'un allié, il peut forcer ce dernier à marquer un PV. Le vampire supprime alors un PV.

La chasse est ouverte - Action : dépensez 2 points de peur pour invoquer 1d4 vampires, qui apparaissent à longue portée et prennent immédiatement la vedette.

Lifesuck - Réaction : Lorsque le vampire est mis en lumière, lancez un d8.

Sur un résultat de 6 ou plus, toutes les cibles à très courte portée doivent marquer un HP.

SENTINELLE GARDIENNE DE L'ABRI

Niveau Cogneur

Une construction dorée recouverte de poussière avec des membres carrés et une énorme masse en guise de main.

Motifs et tactiques : Détruire à tout prix, effacer, protéger

Difficulté : 17 | Seuils : 21/40 | PV : 6 | Stress : 3

ATK : +3 | Masse chargée : Très proche | 2d12+1 phy

CARACTÉRISTIQUES

Kinetic Slam - Passif : les cibles qui subissent des dégâts de l'attaque standard de la Sentinelle sont repoussées à très courte portée.

Box In - Action : Marquez un Stress pour choisir une cible à très courte portée sur laquelle se concentrer. Cette cible subit un désavantage aux jets d'attaque lorsqu'elle est à très courte portée de la Sentinelle. La Sentinelle ne peut se concentrer que sur une seule cible à la fois.

Éclair de Mana - Action : Dépensez une Peur pour lancer une magie explosive sur un point à distance. Toutes les cibles à très courte portée de ce point doivent effectuer un jet de Réaction d'Agilité. Les cibles qui échouent subissent 2d8+20. dégâts magiques et sont repoussés à courte portée. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts et ne sont pas repoussées.

Momentum - Réaction : Lorsque la Sentinelle réussit

attaquez un PC, vous gagnez une Peur.

VAMPIRE

Niveau Standard

Un mort-vivant intelligent aux lèvres tachées de sang et au sourire d'un prédateur.

Motifs et tactiques : mordre, charmer, tromper, nourrir, intimider

Difficulté : 16 | Seuils : 18/35 | PV : 5 | Stress : 4

ATK : +3 | Rapière : Mêlée | 3d8 phy

Expérience : Chasseur nocturne +3

CARACTÉRISTIQUES

Morsure drainante - Action : Attaquez une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, infligez 5d4 dégâts physiques. La cible qui perd des PV suite à cette attaque perd un Espoir et doit marquer un Stress. Le vampire perd alors un PV.

Mistform - Réaction : Lorsque le vampire subit des dégâts physiques, vous pouvez dépenser une Peur pour subir la moitié des dégâts.

TOURELLE DE GARDIEN DE COFFRE-FORT

Tier À distance

Une tourelle vivante massive avec un blindage renforcé et douze jambes mécaniques à piston.

Motifs et tactiques : concentrer le feu, verrouiller, marquer, protéger

Difficulté : 16 | Seuils : 20/32 | PV : 5 | Stress : 4

ATK : +3 | Canon Magitech : Loin | 3d10+3 mag

CARACTÉRISTIQUES

Tir lent - Passif : lorsque vous mettez en lumière la tourelle et qu'elle n'a pas de jeton sur son bloc de statistiques, elle ne peut pas faire de tir standard attaque. Placez un jeton sur leur bloc de statistiques et décrivez ce

Ils se préparent à le faire. Lorsque vous mettez la tourelle en évidence et qu'ils ont un jeton sur leur bloc de statistiques, supprimez-le et ils peuvent attaquer.

Marquer la cible - Action : Dépensez une peur pour marquer une cible à distance Portée jusqu'à la destruction de la tourelle ou jusqu'à ce que la cible marquée devienne cachée. Tant que la cible est marquée, son évasion est divisée par deux.

Tir concentré - Réaction : Lorsqu'un autre adversaire inflige des dégâts à une cible à portée éloignée de la tourelle, vous pouvez marquer un Stress pour ajouter les dégâts d'attaque standard de la tourelle au jet de dégâts.

Détonation - Réaction : Lorsque la tourelle est détruite, elle explose.

Toutes les cibles à courte portée doivent effectuer un jet de réaction d'agilité.

Les cibles qui échouent subissent 3d20 dégâts physiques. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

GARDIEN DU COFFRE-FORT GEÔLIER

Niveau Support

Une construction carrée, couverte de poussière, avec d'épaisses portes battantes métalliques sur leur torse.

Motifs et tactiques : Emporter, piéger, protéger, frapper

Difficulté : 16 | Seuils : 19/33 | PV : 5 | Stress : 3

ATK : +2 | Coup corporel : Très proche | 3d6+2 phy

CARACTÉRISTIQUES

Bouclier de blocage - Passif : Créatures à portée de mêlée du Les Geôliers subissent un désavantage lors des jets d'attaque. Les créatures piégées à l'intérieur du Geôlier sont immunisées contre cette capacité.

Verrouillage - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque contre une cible à très courte portée. En cas de réussite, la cible est retenue.

dans le Geôlier jusqu'à sa libération avec un jet de Force réussi (18).

Tant qu'elle est retenue, la cible ne peut attaquer que le Geôlier.

JEUNE DRAGON DE GLACE

Niveau Solo

Un dragon bleu glacier avec quatre membres puissants et des ailes teintées de givre.

Motifs et tactiques : Avalanche, défendre le repaire, voler, geler, défendre ce qui est à moi, mutiler

Difficulté : 18 | Seuils : 21/41 | PV : 10 | Stress : 6

ATK : +7 | Morsure et Griffes : Rapprochement | 4d10 phy

Expérience : Protéger ce qui m'appartient +3

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : Le Dragon peut être mis en lumière jusqu'à trois fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Déchirer et écraser - Passif : si une cible endommagée par le Dragon ne marque pas d'emplacement d'armure pour réduire les dégâts, elle doit marquer un stress.

Pas d'espoir - Passif : lorsqu'un PJ obtient un jet de peur alors qu'il est à portée éloignée du dragon, il perd un espoir.

Souffle de Blizzard - Action : Dépensez 2 points de Peur pour libérer un tourbillon de glace devant le dragon à courte portée. Toutes les cibles dans cette zone doivent effectuer un jet de Réaction d'Agilité. Les cibles qui échouent subissent 4d6+5.

Les cibles subissent des dégâts magiques et sont retenues par la glace jusqu'à ce qu'elles se libèrent grâce à un jet de Force réussi. Les cibles qui réussissent doivent subir 2 points de stress ou subir la moitié des dégâts.

Avalanche - Action : Dépensez une Peur pour que le Dragon déclenche une immense chute de neige et de glace, recouvrant toutes les créatures à distance. Toutes les cibles dans cette zone doivent réussir un jet de Réaction d'Instinct, sous peine d'être ensevelies sous la neige et les rochers, devenant vulnérables jusqu'à ce qu'elles se dégagent des décombres. Pour chaque PJ ratant le jet de réaction, vous gagnez une Peur.

Écailles Gelées - Réaction : Lorsqu'une créature réussit une attaque contre le Dragon à très courte portée, elle doit marquer un Stress et devenir Glacée jusqu'à son prochain repos ou la surmonter. Tant qu'elle est Glacée, elle subit un désavantage aux jets d'attaque.

Momentum - Réaction : Lorsque le Dragon réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

ADVERSAIRES DE NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

ARCH-NÉCROMANCIEN

Niveau Leader

Un mage en décomposition vêtu de robes sombres et en lambeaux.

Motifs et tactiques : Corrompu, décadence, fuite pour combattre un autre jour, ressusciter

Difficulté : 21 | Seuils : 33/66 | PV : 9 | Stress : 8

ATK : +6 | Explosion nécrotique : Lointaine | 4d12+8 mag

Expérience : Connaissances interdites +3, Sagesse des siècles +3

CARACTÉRISTIQUES

Danse de la mort - Action : marquez un stress pour mettre en évidence 1d4 alliés. Les attaques qu'ils effectuent lorsqu'ils sont ainsi mis en lumière infligent la moitié des dégâts, ou la totalité des dégâts si vous dépensez une Peur.

Rayon de Décomposition - Action : Marquez 2 points de Stress pour que toutes les cibles à distance effectuent un jet de Force. Les cibles qui échouent subissent 2d20+12 points de dégâts magiques et vous gagnez une Peur. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts. Une cible qui marque 2 PV ou plus doit également marquer 2 points de Stress et devient Vulnérable jusqu'à ce qu'elle obtienne un jet d'Espoir.

Ouvrez les portes de la mort - Action : dépensez une peur pour invoquer un Zombie Legion, qui apparaît à courte portée et prend immédiatement le devant de la scène.

Pas aujourd'hui, mes chers - Réaction : Lorsque le Nécromancien a atteint 7 PV ou plus, vous pouvez dépenser une Peur pour le téléporter vers un lieu sûr afin qu'il puisse récupérer. Un PJ qui réussit un jet d'Instinct peut suivre la magie de téléportation jusqu'à sa destination.

Ta vie m'appartient - Réaction : Compte à rebours (boucle 2d6). Lorsque le Nécromancien a marqué 6 points de vie ou plus, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, infligez 2d10+6 dégâts magiques directs à une cible à courte portée. Le Nécromancien récupère ensuite un nombre de points de stress ou de vie égal au nombre de points de vie marqués par la cible suite à cette attaque.

TROUPE DE CHOC TOMBÉE

Niveau Minion

Une âme maudite liée à la volonté des Déchus.

Motifs et tactiques : Écraser, dominer, obtenir un soulagement, punir

Difficulté : 18 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : +2 | Hache maudite : Très proche | 12 points de vie

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (12) - Passif : La troupe de choc est vaincue dès qu'elle subit des dégâts. Pour chaque tranche de 12 points de dégâts infligés par un PJ à la troupe de choc, éliminez un serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Aura de Destin - Passif : Lorsqu'un PC marque des PV suite à une attaque par la troupe de choc, ils perdent un espoir.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et mettre en lumière toutes les troupes de choc tombées à courte portée d'elles.

Ces serviteurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 12 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

SORCIER DÉCHUE

Niveau Assistance

Un mage puissant lié par les accords qu'ils ont conclus dans la vie.

Motifs et tactiques : acquérir, décourager, dominer, tourmenter

Difficulté : 19 | Seuils : 26/42 | PV : 6 | Stress : 5

ATK : +4 | Bâton corrompu : Loin | 4d6+10 mag

Expérience : Connaissances anciennes +2

CARACTÉRISTIQUES

Conflit - Action : Dépensez une Peur pour déclencher une tempête de feu dévorante et attaquez toutes les cibles à courte portée. Les cibles que le Sorcier parvient à vaincre subissent 2d10+6 dégâts magiques directs.

Tableau Cauchemar - Action : Marquez un Stress pour piéger une cible à distance dans une puissante illusion de ses pires peurs. Tant qu'elle est piégée, la cible est entravée et vulnérable jusqu'à ce qu'elle se libère, mettant fin aux deux états, grâce à un jet d'Instinct réussi.

Glissant - Réaction : Lorsque le sorcier subit des dégâts d'une attaque, il peut se téléporter jusqu'à une portée lointaine.

Chaînes de la Culpabilité - Réaction : Compte à rebours (Boucle 2d6).

Lorsque le Sorcier est sous les projecteurs pour la première fois, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, toutes les cibles à distance deviennent vulnérables et doivent marquer un Stress en revivant leurs plus grands regrets. Une cible peut se libérer de ses regrets grâce à un jet de Présence ou de Force réussi. Si un PJ échoue à se libérer, il perd un Espoir.

Seigneur de guerre déchu : Briseur de royaume

Niveau Solo

Un Dieu déchu, enveloppé de rage et de ressentiment, porteur de millénaires d'expérience dans la destruction de l'esprit des héros.

Motifs et tactiques : Corrompre, dominer, punir, briser les faibles

Difficulté : 20 | Seuils : 36/66 | PV : 8 | Stress : 5

ATK : +7 | Fouet barbelé : Rapprochement | 4d8+7 phy

Expérience : Conquête +3, Histoire +2, Intimidation +3

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : Le Briseur de Royaume peut être mis en lumière jusqu'à deux fois par tour de MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Armure de plaques Firespite - Passif : lorsque le briseur de royaume subit des dégâts, réduisez-les de 2d10.

Fouet tourmentant - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque standard contre toutes les cibles à très courte portée. Lorsqu'une cible utilise son armure pour réduire les dégâts de cette attaque, elle doit marquer 2 emplacements d'armure.

Rage Dévorante - Réaction : Compte à rebours (décroissant de 8). Lorsque le Briseur de Royaume est sous les projecteurs pour la première fois, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, créez un torrent de rage incarnée qui déchire la chair des os. Toutes les cibles à portée éloignée doivent effectuer un jet de Réaction de Présence. Les cibles qui échouent subissent 2d6+10 dégâts magiques directs. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts. Pour chaque PV marqué par ces dégâts, invoquez une Troupe de Choc Déchue à très courte portée de la cible qui a marqué ces PV. Si le compte à rebours descend à 0, le Briseur de Royaume marque ses PV restants et toutes les cibles à portée éloignée doivent marquer tous leurs PV restants et effectuer un mouvement mortel.

Doombringer - Réaction : Lorsqu'une cible marque des PV suite à une attaque du Realm-Breaker, tous les PJ à portée lointaine de la cible doivent perdre un Espoir.

Je n'ai jamais connu la défaite (changement de phase) - Réaction : lorsque le briseur de royaume marque ses derniers PV, remplacez-le par le champion invaincu et mettez-le immédiatement en lumière.

SEIGNEUR DE GUERRE DÉCÉDÉ : CHAMPION INVAINCU

Niveau Solo

Ce que seuls les plus craints ont la chance de craindre.

Motifs et tactiques : envoyer une mort impitoyable, punir les rebelles, assurer la victoire à tout prix

Difficulté : 18 | Seuils : 35/58 | PV : 11 | Stress : 5

ATK : +8 | Épée brise-cœur : Très proche | 4d12+13 phy

Expérience : Conquête +3, Histoire +2, Intimidation +3

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : Le Champion invaincu peut être mis en lumière jusqu'à trois fois par tour de MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Armure défaillante - Passif : lorsque le champion invaincu subit des dégâts, réduisez-les de 1d10.

Frappe fracassante - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque standard contre toutes les cibles à très courte portée. Les PJ contre lesquels le Champion réussit perdent un nombre d'Espoir égal aux PV qu'ils ont marqués grâce à cette attaque.

Légions infinies - Action : Dépensez une peur pour invoquer un nombre de troupes de choc déchues égal au double du nombre de PJ. Les troupes de choc apparaissent à longue portée.

Cercle de Souillure - Réaction : Compte à rebours (1d8). Lorsque le Champion invaincu est sous les projecteurs pour la première fois, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, un cercle magique s'ouvre sur une zone à portée lointaine du Champion. Une cible dans cette zone est vulnérable jusqu'à ce qu'elle quitte le cercle.

Le cercle peut être supprimé en infligeant de graves dégâts au champion invaincu.

Momentum - Réaction : Lorsque le champion invaincu réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

Doombringer - Réaction : Lorsqu'une cible marque des PV suite à une attaque du Champion Invaincu, tous les PJ à portée lointaine de la cible perdent un Espoir.

ARCHER SANCTIFIÉ

Tier À distance

Soldats spirituels avec des arcs sanctifiés.

Motifs et tactiques : Concentration du feu, obéissance, repositionnement, volée

Difficulté : 19 | Seuils : 25/45 | PV : 3 | Stress : 2

ATK : +4 | Arc long sanctifié : Lointain | 4d8+8 phy

CARACTÉRISTIQUES

Punir le coupable - Passif : L'Archer inflige le double de dégâts aux cibles marquées Coupable par un Haut Séraphin.

Volée Divine - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque standard contre jusqu'à trois cibles.

SOLDAT SANCTIFIÉ

Niveau Minion

Âmes des fidèles, élevées avec des armes divines.

Motifs et tactiques : obéir, déjouer, punir, envahir

Difficulté : 18 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 2

ATK : +2 | Épée et bouclier : Mêlée | 10 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (13) - Passif : Le soldat est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 13 points de dégâts infligés par un personnage au soldat, éliminez un serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Vol divin - Passif : Pendant que le soldat vole, dépensez une Peur pour passer à la portée lointaine au lieu de la portée rapprochée avant de prendre une action.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les soldats sacrés à courte portée d'eux.
Ces serviteurs se placent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 10 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

HAUT SÉRAPHINE

Niveau Leader

Un champion divin, chef d'une armée sacrée de guerriers qui appliquent la volonté de leur dieu.

Motifs et tactiques : Appliquer le dogme, fuir, prononcer un jugement, frapper

Difficulté : 20 | Seuils : 37/70 | PV : 7 | Stress : 5

ATK : +8 | Épée sacrée : Très proche | 4d10+10 phy

Expérience : Connaissance divine +3

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : Le Séraphin peut être mis en lumière jusqu'à trois fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Vol divin - Passif : Pendant que le Séraphin vole, dépensez une Peur pour passer à la portée lointaine au lieu de la portée rapprochée avant de prendre une action.

Jugement - Action : Dépensez une Peur pour rendre une cible coupable aux yeux du dieu du Séraphin jusqu'à sa défaite. Tant qu'elle est coupable, la cible ne gagne pas d'Espoir sur un résultat avec Espoir. Lorsque le Séraphin réussit une attaque standard contre une cible coupable, celle-ci inflige des dégâts sévères au lieu de ses dégâts standard. Le Séraphin ne peut marquer qu'une seule cible à la fois.

Rayons Divins - Action : Marquez un Stress pour refléter un éclat divin sous la forme d'un rayon de lumière brûlant qui touche jusqu'à vingt cibles à très longue portée. Les cibles doivent effectuer un jet de Réaction de Présence, avec un désavantage si elles sont marquées Coupable. Les cibles qui échouent subissent 4d6+12 dégâts magiques. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

Nous ne faisons qu'un - Action : Une fois par scène, dépensez une Peur pour éclairer tous les adversaires à distance. Les attaques qu'ils effectuent sous cet éclairage réduisent de moitié les dégâts.

KRAKEN

Niveau Solo

Une bête légendaire de la mer, plus grande que le plus grand galion, avec des tentacules chargés de ventouses et une gueule terrifiante.

Motifs et tactiques : Consommer, écraser, noyer, s'attaquer

Difficulté : 20 | Seuils : 35/70 | PV : 11 | Stress : 8

ATK : +7 | Tentacules : Proches | 4d12+10 phy

Expérience : Natation +3

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : Le Kraken peut être mis en lumière jusqu'à Trois fois par tour de MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour les mettre en avant.
De nombreux tentacules - Passif : tant que le Kraken a 7 PV marqués ou moins, il peut effectuer son attaque standard contre deux cibles à portée.

Saisir et noyer - Action : Effectuez un jet d'attaque contre une cible à courte portée. En cas de réussite, marquez un Stress pour l'attraper avec un tentacule et la traîner sous l'eau. La cible est entravée et vulnérable jusqu'à ce qu'elle se libère grâce à un jet de Force réussi ou que le Kraken subisse des dégâts majeurs ou supérieurs. Tant qu'elle est ainsi entravée et vulnérable, la cible doit marquer un Stress lors de son jet d'action.

Explosion Bouillante - Action : Dépensez une Peur pour projeter un jet d'eau bouillante sur n'importe quel nombre de cibles dans une ligne jusqu'à une portée lointaine.
Toutes les cibles doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité sous peine de subir 4d6+9 dégâts physiques. Si une cible marque un emplacement d'Armure pour réduire les dégâts, elle doit également marquer un Stress.
Momentum - Réaction : Quand le Kraken réussit attaquez un PC, vous gagnez une Peur.

ORACLE DE LA MORT

Niveau Solo

Un immortel imposant et incarnation du destin, maudit à ne voir que le mal résultats.

Motifs et tactiques : Changer l'environnement, condamner, décourager, mettre de côté

Difficulté : 20 | Seuils : 38/68 | PV : 11 | Stress : 10

ATK : +8 | Attaque psychique : Lointaine | 4d8+9 mag

Expérience : Connaissances illimitées +4

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque l'Oracle réussit une attaque, tous les PJ à portée lointaine perdent un Espoir et vous gagnez une Peur.

Murs se refermant - Passif : Lorsqu'une créature obtient un échec alors qu'elle se trouve à très grande distance de l'Oracle, elle doit marquer un Stress.

Prononcer le Destin - Action : Dépensez une Peur pour présenter à une cible à distance la vision de son cauchemar personnel. La cible doit effectuer un jet de Réaction de Connaissance. En cas d'échec, elle perd tout Espoir et subit 2d20+4 dégâts magiques directs. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et perd un Espoir.

Invocation de Tourmenteurs - Action : Une fois par jour, dépensez 2 points de Peur pour invoquer 2d4 serviteurs de rang 2 ou inférieur liés à l'un des cauchemars personnels du PJ. Ils apparaissent à courte portée par rapport à ce dernier.

Connaissance inquiétante - Réaction : Lorsque l'Oracle voit une créature mortelle, il connaît instantanément l'un de ses cauchemars personnels.

Destin vengeur - Réaction : Lorsque l'Oracle marque les PV d'une attaque à très courte portée, vous pouvez marquer un Stress pour repousser l'attaquant à distance et lui infliger 2d10+4 dommages physiques.

ABOMINATION DES ROYAUMES EXTÉRIEURS

Niveau Bruiser

Une parodie chaotique de la vie, en constante évolution.

Motifs et tactiques : Démolir, dévorer, miner

Difficulté : 19 | Seuils : 35/71 | PV : 7 | Stress : 5

ATK : +2d4 | Pseudopode massif : très proche | 4d6 + 13 mag

CARACTÉRISTIQUES

Forme chaotique - Passive : lorsque l'Abomination attaque, lancez 2d4 et utiliser le résultat comme modificateur d'attaque.

Présence Désorientante - Passif : Lorsqu'une cible subit des dégâts de l'Abomination, elle doit effectuer un jet de Réaction d'Instinct. En cas d'échec, elle subit un désavantage à son prochain jet d'action et vous gagnez une Peur.

Séisme de Réalité - Action : Dépensez une Peur pour faire trembler les limites de la réalité à portée lointaine de l'Abomination. Toutes les cibles dans cette zone doivent réussir un jet de Réaction de Connaissance pour ne pas être débloquées. de la réalité jusqu'à la fin de la scène. Lorsqu'une cible Débloquée dépense de l'Espoir ou marque des emplacements d'Armure, des PV ou du Stress, elle doit doubler le montant dépensé ou marqué.

Forme irréaliste - Réaction : Lorsque l'Abomination subit des dégâts, réduisez-les de 1d20. Si l'Abomination marque 1 point de vie ou moins suite à une attaque réussie, vous gagnez une Peur.

CORRUPTEUR DES ROYAUMES EXTÉRIEURS

Niveau Assistance

Une masse changeante et informe, apparemment faite de lumière chromatique.

Motifs et tactiques : embrouiller, distraire, submerger

Difficulté : 19 | Seuils : 27/47 | PV : 4 | Stress : 3

ATK : +7 | Pseudopode corrosif : Très proche | 4d8+5 mag

CARACTÉRISTIQUES

Toucher briseur de volonté - Passif : lorsqu'un PJ subit des dégâts du Corrupteur, il perd un espoir.

Dégorgier les débris de la réalité - Action : Marquer un Stress pour cracher des portions partiellement digérées de réalités consommées sur toutes les cibles à courte portée. Les cibles doivent réussir un jet de Réaction de Connaissance ou marquer 2 Stress.

THRALL DES ROYAUMES EXTÉRIEURS

Niveau Minion

Une forme vaguement humanoïde dépourvue de mémoire et d'identité.

Motifs et tactiques : Détruire, dégoûter, désorienter, intimider

Difficulté : 17 | Seuils : Aucun | HP : 1 | Stress : 1

ATK : +3 | Griffes et dents : très proches | 11 phy

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (13) - Passif : Le Serviteur est vaincu dès qu'il subit des dégâts. Pour chaque tranche de 13 points de dégâts infligés par un PJ au Serviteur, éliminez un Serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : dépensez une peur pour choisir une cible et mettre en lumière tous les esclaves du royaume extérieur à courte portée d'eux. Ces serviteurs se déplacent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque partagé. En cas de réussite, ils infligent 11 dégâts physiques chacun. Combinez ces dégâts.

DRAGON VOLCANIQUE : TYRAN CENDRÉ

Niveau Solo

Aucun ennemi n'a jamais eu l'insolence de blesser ainsi le dragon. À mesure que la lave se dépose, elle est réduite en cendres, comme ses anciens ennemis.

Motifs et tactiques : Étouffer, voler, intimider, tuer ou être tué

Difficulté : 18 | Seuils : 29/55 | PV : 8 | Stress : 5

ATK : +10 | Griffes et dents : rapprochées | 4d12+15 phy

Expérience : Chasse d'en haut +5

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (4) - Passif : Le Tyran cendré peut être mis en lumière jusqu'à quatre fois par tour du MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Acculé - Passif : marquez un Stress au lieu de dépenser une Peur pour mettre en lumière le Tyran cendré.

Ailes blessées - Passif : En vol, le Tyran cendré gagne un bonus de +1 à sa Difficulté.

Cendres aux cendres - Passif : lorsqu'un PJ obtient un échec alors qu'il est à l'intérieur À courte portée du Tyran cendré, il perd un Espoir et vous gagnez une Peur. Si le PJ ne peut pas perdre d'Espoir, il doit marquer un PV.

Desperate Rampage - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque Contre toutes les cibles à courte portée. Les cibles que le Tyran cendré réussit à vaincre subissent 2d20+2 dégâts physiques, sont repoussées à courte portée et doivent subir un stress.

Nuage de cendres - Action : Dépensez une Peur pour fracasser le sol et projeter des cendres à distance. Tant qu'elle se trouve dans le nuage de cendres, la cible subit un désavantage aux jets d'action. Le nuage de cendres se dissipe la prochaine fois qu'un adversaire est mis en lumière.

Apocalyptique - Action : Comptez à rebours (1d12). Dépensez une Peur à activer. Son temps de recharge diminue lorsqu'un PJ obtient un jet de Peur.

Lorsqu'il se déclenche, le Tyran des Cendres se débat, causant des dégâts environnementaux (comme un tremblement de terre, une avalanche ou l'effondrement de murs). Toutes les cibles à distance doivent effectuer un jet de Réaction de Force. Les cibles qui échouent subissent 2d10+10 dégâts physiques et sont entravées par les décombres jusqu'à ce qu'elles se libèrent grâce à un jet de Force réussi. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts. Si le Tyran des Cendres est vaincu pendant que ce compte à rebours est actif, le compte à rebours est déclenché immédiatement, car les dégâts causés par son agonie sont importants.

DRAGON VOLCANIQUE : FLÉAU EN FUSION

Niveau Solo

Enragé par ses blessures, le dragon éclate en lave en fusion.

Motifs et tactiques : arroser de lave, incinérer, repousser les envahisseurs, repositionner

Difficulté : 20 | Seuils : 30/58 | PV : 7 | Stress : 5
ATK : +9 | Griffes recouvertes de lave : Fermées | 4d12+4 phy

Expérience : Chasse d'en haut +5

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : Le Fléau en fusion peut être mis en lumière jusqu'à trois fois par tour de MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour mettre en avant eux.

Écailles Brisées - Passif : Lorsque le Fléau en fusion subit des dégâts, lancez un nombre de d6 égal aux PV marqués. Pour chaque résultat de 4 ou plus, vous gagnez une Peur.

Puissance fracassante - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque contre une cible à très courte portée. En cas de réussite, la cible subit 4d8+1 dégâts physiques, perd un Espoir et est repoussée à courte portée. Le Fléau en fusion supprime un Stress.

Éruption - Action : Dépensez une peur pour faire jaillir de la lave sous le Les écailles du Fléau en fusion emplissent la zone à très courte portée de lave en fusion. Toutes les cibles dans cette zone doivent réussir un jet de réaction d'Agilité, sous peine de subir 4d6+6 dégâts physiques et d'être repoussées à courte portée. Cette zone reste couverte de lave. Lorsqu'une créature autre que le Fléau en fusion pénètre dans cette zone ou agit à l'intérieur, elle doit marquer 6 PV.

Souffle Volcanique - Réaction : Quand le Fléau en fusion prend En cas de dégâts importants, lancez un d10. Sur un résultat de 8 ou plus, le Fléau en fusion crache un jet de lave devant lui, à distance. Toutes les cibles dans cette zone doivent effectuer un jet de réaction d'agilité. Les cibles qui échouent subissent 2d10+4 dégâts physiques, subissent 1d4 de stress et sont vulnérables jusqu'à ce qu'elles aient surmonté un stress. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts et doivent subir un stress.

Éclaboussure de lave - Réaction : Lorsque le Fléau en fusion subit de graves dégâts d'une attaque à très courte portée, du sang en fusion jaillit de la blessure et inflige 2d10+4 dégâts physiques directs à l'attaquant.

Vengeance cendrée (changement de phase) - Réaction : lorsque le fondu Scourge marque leurs derniers PV, les remplace par le Tyran cendré et les met immédiatement en lumière.

ZOMBIE PARFAIT

Niveau Bruiser

Un zombie imposant et musclé doté d'une force et d'une compétence magiques.

Motifs et tactiques : Consommer, traquer, mutiler, terrifier

Difficulté : 20 | Seuils : 40/70 | PV : 9 | Stress : 4
ATK : +4 | Grande hache : Très proche | 4d12+15 phy

CARACTÉRISTIQUES

Terrifiant - Passif : Lorsque le zombie réussit une attaque, tous les PJ à portée lointaine perdent un espoir et vous gagnez une peur.

Présence effrayante - Passif : les PJ ne peuvent pas dépenser d'espoir pour utiliser des fonctionnalités contre le zombie.

Frappe Parfaite - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque standard contre toutes les cibles à très courte portée. Les cibles contre lesquelles le Zombie réussit sont vulnérables jusqu'à leur prochain repos.

Opportuniste qualifié - Réaction : lorsqu'un autre adversaire inflige des dégâts à une cible à très courte portée du zombie, vous pouvez dépenser une peur pour ajouter les dégâts d'attaque standard du zombie au jet de dégâts.

DRAGON VOLCANIQUE : PRÉDATEUR D'OBSIDIENNE

Niveau Solo

Une créature ailée massive avec des écailles d'obsidienne et des griffes incroyablement acérées.

Motifs et tactiques : défendre le repaire, bombarder en piqué, voler, chasser, intimider

Difficulté : 19 | Seuils : 33/65 | PV : 6 | Stress : 5
ATK : +8 | Griffes d'obsidienne : Fermées | 4d10+4 phy

Expérience : Chasse d'en haut +5

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : Le Prédateur d'obsidienne peut être mis en lumière jusqu'à deux fois par tour de MJ. Utilisez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en lumière.

Vol - Passif : En vol, le Prédateur d'obsidienne gagne un bonus de +3 à sa Difficulté.

Écailles d'obsidienne - Passif : Le prédateur d'obsidienne est résistant à dommages physiques.

Queue d'Avalanche - Action : Marquez un Stress pour effectuer une attaque contre toutes les cibles à courte portée. Les cibles contre lesquelles le Prédateur d'Obsidienne réussit subissent 4d6+4 dégâts physiques et sont repoussées à longue portée et vulnérables jusqu'à leur prochain jet d'Espoir.

Bombe en piqué - Action : Si le prédateur d'obsidienne vole, marquez un Choisissez un point éloigné. Déplacez-vous jusqu'à ce point et attaquez toutes les cibles à très courte portée.

Les cibles contre lesquelles le Prédateur d'Obsidienne réussit prennent 2d10+6 dommages physiques et doit marquer un Stress et perdre un Espoir.

Rage explosive (changement de phase) - Réaction : lorsque le Prédateur d'obsidienne marque ses derniers PV, remplacez-le par le Fléau en fusion et mettez-le immédiatement en lumière.

LÉGION DES ZOMBIES

Niveau Horde (/HP)

Une grande meute de morts-vivants, toujours puissants malgré leur chair en décomposition.

Motifs et tactiques : Consommer le cerveau, déchiqueter la chair, entourer

Difficulté : 17 | Seuils : 25/45 | PV : 8 | Stress : 5
ATK : +2 | Tentacules : Proches | 4d6+10 phy

CARACTÉRISTIQUES

Horde (2d +) - Passif : Lorsque la Légion a marqué la moitié ou plus de ses PV, son attaque standard inflige 2d6+5 dégâts physiques à la place.

Inflexible - Passif : La Légion a une résistance aux dégâts physiques.

Implacable (2) - Passif : La Légion peut être mise en lumière jusqu'à Deux fois par tour de MJ. Dépensez de la Peur comme d'habitude pour les mettre en valeur.

Submerger - Réaction : Lorsque la Légion subit des dégâts mineurs d'une attaque à portée de mêlée, vous pouvez marquer un Stress pour effectuer une attaque standard avec avantage contre l'attaquant.

UTILISATION DES ENVIRONNEMENTS

Les environnements représentent tout ce qui se trouve dans une scène au-delà des PJ et des adversaires, comme l'espace physique, les PNJ d'arrière-plan et les forces naturelles.

BLOC DE STATISTIQUES ENVIRONNEMENTALES

Le bloc de statistiques de chaque environnement présente ses statistiques mécaniques nécessaires :

■ NOM

■ ÉTAGE

Leur environnement PC est conçu pour être un défi.

■ TAPER

Le type de scène qu'il prend en charge le plus facilement :

- Explorations — des lieux merveilleux avec des mystères et des merveilles à découvrir
- Sociaux — lieux qui présentent principalement des relations interpersonnelles défis
- Traversées — endroits dangereux où le mouvement à travers et autour de l'espace lui-même est un défi
- Événements — activités ou événements spéciaux (plutôt que des espaces physiques)

■ DESCRIPTION

Un résumé évocateur d'une ligne de l'environnement.

■ IMPULSIONS

La manière ou le mode par lequel l'environnement pousse et tire les personnes qui s'y trouvent.

■ DIFFICULTÉ

La difficulté standard des jets d'action effectués pour surmonter, s'opposer ou résister à l'environnement ou à ses éléments.

■ ADVERSAIRES POTENTIELS

■ CARACTÉRISTIQUES

■ QUESTIONS SUR LES FONCTIONNALITÉS

Des suggestions pour des accroches d'intrigue, des moteurs narratifs et des connexions avec d'autres éléments de l'histoire.

ADAPTATION DES ENVIRONNEMENTS

Parfois, vous souhaitez utiliser un environnement, mais il n'est pas adapté à votre groupe. Ou vous souhaitez remplacer une ou deux fonctionnalités, puis le présenter comme un environnement totalement différent. Que vous planifiez votre session ou improvisiez un environnement en cours de session, vous pouvez ajuster le bloc de statistiques d'un environnement existant pour l'adapter aux besoins de votre scène ou improviser des éléments selon vos besoins. Les environnements

Le cadre est là pour aider à organiser les idées, pas pour étouffer la créativité.

Lorsque vous devez ajuster rapidement un bloc de statistiques à un niveau différent, vous pouvez simplement remplacer ses statistiques existantes par celles répertoriées dans le tableau Statistiques d'environnement par niveau, en utilisant la colonne qui correspond au niveau de votre groupe.

STATISTIQUES DE RÉFÉRENCE POUR LES ENVIRONNEMENTS PAR NIVEAU

Statistiques environnementales	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Dés de dégâts	1d6+1 à 1d8+3	2d6+3 à 2d10+2	3d8+3 à 3d10+1	4d8+3 à 4d10+10
Difficulté	11	14	17	20

BLOCS DE STATISTIQUES D'ENVIRONNEMENT PAR NIVEAU

Cette section contient les blocs de statistiques suivants.

■ TIER 1 (NIVEAU 1)

- Bosquet abandonné (Exploration) •
Embusqué (Événement)
- Embusqués (Événement)
- Marché animé (Social) • Ascension
à flanc de falaise (Traversal) •
Taverne locale (Social) •
Ville d'avant-poste (Social) •
Rivière déchaînée (Traversal)

■ NIVEAU 2 (NIVEAU 2 À 4)

- Rituel de culte
(événement) • Temple sacré
(social) • Ville hantée (exploration)
- Col de montagne (traversée)

NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

- Cœur brûlant du Bois (Exploration)

- Siège du château (événement)
- Bataille rangée (événement)

NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

- Royaume du Chaos (Traversée)

- Usurpation divine (événement)
- Cour impériale (sociale)
- Ossuaire du nécromancien (Exploration)

ENVIRONNEMENTS DE NIVEAU 1 (NIVEAU 1)

BOSSAGE ABANDONNÉ

Niveau Exploration

Un ancien bosquet druidique en friche et entièrement reconquis par la nature.

Impulsions : Attirer les curieux, faire écho au passé

Difficulté : 11

Adversaires potentiels : Bêtes (ours, loup terrible, serpent de verre), Gardiens du bosquet (Tréant mineur, Soldat sylvestre, Jeune dryade)

CARACTÉRISTIQUES

Champ de bataille envahi par la végétation - Passif : Une bataille a eu lieu ici. Un PJ peut effectuer un jet d'instinct pour identifier les traces de ce combat.

En cas de réussite avec Espoir, apprenez les trois informations ci-dessous. En cas de réussite avec Peur, apprenez-en deux. En cas d'échec, un PJ peut marquer un Stress pour en apprendre un et obtenir un avantage sur le prochain jet d'action pour explorer cet environnement. Un PJ avec un historique ou une Expérience approprié peut apprendre un détail supplémentaire et poser une question complémentaire sur la scène et obtenir une réponse véridique (même si pas toujours complète). • Des traces d'une bataille (armes et branches cassées,

entailles dans le sol) jonchent le sol. • Un tronc d'arbre couvert de mousse est en fait le cadavre d'un tréant. • Les arbres

encore debout sont tordus de manière étrange, comme par une puissante magie.

Pourquoi ces groupes en sont-ils venus aux mains ? Pourquoi le bosquet est-il aujourd'hui inutilisé ?

Vignes barbelées - Action : Choisissez un point dans le bosquet. Toutes les cibles à très courte portée de ce point doivent réussir un jet de réaction d'agilité, sous peine de subir 1d8+3 dégâts physiques et être entravées par les vignes barbelées. Les créatures entravées restent en vie jusqu'à leur libération par un jet de finesse ou de force réussi, ou en infligeant au moins 6 points de dégâts aux vignes.

Combien y a-t-il de vignes ? Où vous attrapent-elles ? Vous tirent-elles vers le bas ou vous soulèvent-elles du sol ?

Vous n'êtes pas le bienvenu ici - Action : Une jeune dryade, deux soldats sylvestres et un nombre de tréants mineurs égal au nombre de PJ apparaissent pour affronter le groupe pour leur intrusion.

Que cachent les gardiens du bosquet ? À quelle menace les PJ pourraient-ils faire face pour apaiser la Dryade ?

Défiler - Action : Dépensez une Peur pour invoquer un Chaos Mineur Élémentaires attirés par les échos de la violence et de la discorde, ils apparaissent à distance d'un personnage choisi et attirent immédiatement l'attention.

De quelle couleur l'herbe prend-elle à l'apparition de l'élémentaire ? Comment le chaos déforme-t-il les insectes et la petite faune du bosquet ?

EMBUSQUÉ

Niveau Événement

Une embuscade est tendue pour prendre au dépourvu un groupe sans méfiance.

Impulsions : Submerger, disperser, entourer

Difficulté : Spéciale (voir « Force relative »)

Adversaires potentiels : Tous

CARACTÉRISTIQUES

Force relative - Passive : La difficulté de cet environnement est égale à celle de l'adversaire ayant la plus grande difficulté.

Qui donne le signal de l'embuscade ? Qu'est-ce qui prouve qu'ils sont aux commandes ?

Surprise ! - Action : Les embusqués se révèlent au groupe, vous gagnez 2 points de Peur et les projecteurs se tournent immédiatement vers l'un des adversaires embusqués.

Que veulent les embusqués du parti ? Comment leurs tactiques d'embuscade reflètent-elles cela ?

EMBUSCUEURS

Niveau Événement

Une embuscade est tendue par les PJ pour prendre au dépourvu les adversaires sans méfiance.

Impulsions : s'échapper, se regrouper, protéger les plus vulnérables

Difficulté : Spéciale (voir « Force relative »)

Adversaires potentiels : Tous

CARACTÉRISTIQUES

Force relative - Passive : La difficulté de cet environnement est égale à celle de l'adversaire ayant la plus grande difficulté.

Quel adversaire est le moins préparé ? Lequel est le mieux préparé ?

D'où viennent-ils ? - Réaction : Lorsqu'un PJ lance une embuscade sur des adversaires sans méfiance, vous perdez 2 points de Peur et le premier jet d'attaque qu'un PJ effectue a un avantage.

Que font les adversaires au moment où l'embuscade commence ? Quel impact cela a-t-il sur leur approche du combat ?

MARCHÉ ANIMÉ

Niveau Social

Le cœur économique de la colonie, avec des artisans locaux, des marchands ambulants et des clients de toutes les classes sociales.

Impulsions : Achetez bas et vendez haut, tentez et titillez avec des marchandises de près et de loin

Difficulté : 10

Adversaires potentiels : Gardes (garde à lame, garde-tête), Voleur masqué, marchand

CARACTÉRISTIQUES

Faire pencher la balance - Passif : les PJ peuvent obtenir un avantage sur un jet de présence en offrant une poignée d'or dans le cadre de l'interaction.

Acceptera-t-on n'importe quelle pièce, ou seulement la monnaie locale ? Les PJ sont-ils assez ouverts dans leur offre de pots-de-vin ?

Découverte inattendue - Action : Révélez aux PJ que l'un des marchands possède quelque chose qu'ils désirent ou dont ils ont besoin, comme de la nourriture de leur maison, un livre rare, des composants magiques, une carte au trésor douteuse ou une clé magique.

Quel prix au-delà de l'or le marchand demandera-t-il en échange de cette rareté ?

Sticky Fingers - Action : Un voleur tente de voler quelque chose sur un PC. Le PJ doit réussir un jet d'Instinct pour repérer le voleur ou perdre un objet choisi par le MJ pendant que le voleur s'enfuit à courte distance. Pour récupérer l'objet volé, les PJ doivent effectuer un compte à rebours de progression (6) pour traquer le voleur avant que celui-ci n'effectue un compte à rebours de conséquences (4) et ne s'enfuit vers sa cachette.

Qu'est-ce qui a poussé cette personne à commettre un vol à la tire ? Où se trouve sa cachette et comment a-t-elle réussi à passer inaperçue ?

La foule se rapproche - Réaction : Lorsqu'un des PJ se sépare du groupe, la foule se déplace et le coupe du groupe.

Où les emmène le mouvement de la foule ? Que ressentent-ils à l'idée d'être seuls mais entourés ?

MONTÉE À FLANC DE FALAISE

Niveau Traversée

Une falaise abrupte et rocheuse suffisamment haute pour rendre la traversée dangereuse.

Impulsions : Jeter les non-prêts vers un destin rocailleux, attirer les gens avec la promesse de ce qui se trouve au sommet

Difficulté : 12

Adversaires potentiels : Construct, Deeproot Defender, Giant Scorpion, serpent de verre

CARACTÉRISTIQUES

L'ascension - Passive : L'ascension du flanc de la falaise utilise un Progress

Compte à rebours (12). Il s'écoule selon les critères suivants lorsque les PJ effectuent un jet d'action pour grimper :

- Succès critique : Cochez 3
- Succès avec espoir : cochez 2 • Succès avec peur : cochez 1
- Échec avec espoir : aucune progression • Échec avec peur : coche 1 Lorsque le compte à rebours se déclenche, le groupe a atteint le sommet de la falaise.

Quelles étranges formations sont disposées les pierres ? Quels avertissements inquiétants les aventuriers précédents ont-ils laissés ?

Pitons abandonnés - Passif : Les grimpeurs précédents ont laissé derrière eux de grandes tiges métalliques qui peuvent les aider à gravir. Si un PJ utilisant les pitons rate un jet d'action pour grimper, il peut marquer un Stress au lieu de faire tourner le compte à rebours.

Que vous révèlent la forme et le matériau de ces pitons sur les grimpeurs précédents ? Quelle est leur distance ?

Chute - Action : Dépensez une peur pour que la prise d'un PJ échoue,

Les projetant vers le sol. S'ils ne sont pas sauvés lors de l'action suivante, ils touchent le sol et augmentent le compte à rebours de 2.

Le PJ subit 1d12 dégâts physiques si le compte à rebours est compris entre 8 et 12, 2d12 entre 4 et 7 et 3d12 à 3 ou moins.

Comment savoir si tant d'autres sont tombés ici avant vous ? Qu'est-ce qui vit dans ces murs et qui pourrait bien tenter d'effrayer les aventuriers et les pousser à succomber à un repas facile ?

TAVERNE LOCALE

Niveau Social

Une taverne animée qui sert de centre social pour sa ville.

Impulsions : Offrir des opportunités aux aventuriers, nourrir la communauté

Difficulté : 10

Adversaires potentiels : Gardes (garde à lame, garde-tête), Mercenaires (Harrier, Mercenaire, Lame enchantée, Maître d'armes), Marchand

CARACTÉRISTIQUES

De quoi parle-t-on en ville ? - Passif : Un PJ peut interroger le barman, le personnel ou les clients sur les événements locaux, les rumeurs et les offres d'emploi grâce à un jet de Présence. En cas de réussite, il peut choisir deux des détails ci-dessous à apprendre, ou trois en cas de réussite critique. En cas d'échec, il peut en choisir un et marquer un Stress car le local continue à parler de quelque chose d'insignifiant. • Une rumeur fascinante ayant un lien avec l'histoire du PJ. • Un emploi prometteur pour le groupe impliquant une menace ou une situation proche.

• Folklore local lié à quelque chose qu'ils ont vu • Potins de la ville qui font allusion à un problème communautaire

Qui détient quelles informations ? Quelles rumeurs les habitants répandent-ils sur les PJ ?

Chanter pour votre souper - Passif : Un PJ peut chanter une fois pour les invités en effectuant un jet de Présence. En cas de réussite, il gagne 1d4. des poignées d'or (2d4 en cas de réussite critique). En cas d'échec, ils marquent un Stress.

Quelle pièce interprétez-vous ? Que signifie-t-elle pour vous ?

À quand remonte la dernière fois où vous l'avez interprété devant un public ?

Mysterious Stranger - Action : Révélez un inconnu cachant son identité, caché dans une cabine ombragée.

Que veulent-ils ? Quelle impression ont-ils des personnages ? Quels sont leurs tics ou leurs accessoires ?

Quelqu'un arrive en ville - Action : Présentez un PNJ important qui souhaite embaucher le groupe pour quelque chose ou qui a un lien avec le passé d'un PJ.

Savaient-ils que les PJ étaient là ? Que veulent-ils dans cette ville ?

Bagarre de bar ! - Action : Dépensez une Peur pour qu'une bagarre éclate dans la taverne. Lorsqu'un PJ tente de se déplacer dans la taverne pendant que la bagarre persiste, il doit réussir un jet d'Agilité ou de Présence, sous peine de subir 1d6+2 dégâts physiques suite à un coup violent ou un jet d'objet. Un PJ peut tenter d'activer cette capacité en réussissant un jet d'action qui provoquerait les clients de la taverne.

Qui a déclenché le combat ? Que faudra-t-il pour l'arrêter ?

AVANT-POSTE

Niveau Social

Une petite ville à la périphérie d'une nation ou d'une région, à proximité d'un donjon, de tombeaux ou d'autres destinations d'aventure.

Impulsions : conduire les désespérés à une mort certaine, tirer profit de espoir en lambeaux

Difficulté : 12

Adversaires potentiels : Bandits au couteau dentelé (Hexer, Brise-genoux, Laquais, Lieutenant, Ombre, Sniper), Masqué Voleur, marchand

CARACTÉRISTIQUES

Rumeurs Abondantes - Passif : Les ragots sont la monnaie qui circule le plus rapidement dans le royaume. Un PJ peut se renseigner sur des événements majeurs en effectuant un jet de Présence. Ce qu'il apprend dépend du résultat de son jet, basé sur les critères suivants : • Succès Critique :

Apprendre l'existence de deux événements majeurs. Le PJ peut poser une question complémentaire sur l'une des rumeurs et obtenir une réponse véridique (même si elle n'est pas toujours complète). • Succès

avec Espoir : Apprendre l'existence de deux événements, dont au moins un est pertinent pour le passé du personnage. • Succès avec Peur :

Apprendre une rumeur alarmante liée au passé du personnage.

• Échec éventuel : Les habitants réagissent mal à leurs questions. Le PJ doit marquer un Stress pour apprendre une rumeur pertinente.

Quelles nouvelles les PJ pourraient-ils transmettre aux voyageurs curieux ? Que pensent les habitants de ces événements ?

Société de la boussole brisée - Passif : Une société d'aventuriers maintient ici une salle capitulaire, où les héros échangent des vantardises et des rumeurs, boivent à leurs succès imaginaires et complotent pour saper leurs rivaux.

De quelles vantardises se vantent les aventuriers ici, et lesquelles pensez-vous sont vraies ?

Groupe rival - Passif : Un autre groupe d'aventuriers est ici, à la recherche le même trésor ou les mêmes pistes que les PJ.

Quel PJ a un lien avec l'un des membres du groupe rival ? S'approche-t-il du PJ en premier ou attend-il qu'il bouge ?

Ce serait dommage qu'il arrive quelque chose à votre magasin - Action :

Les PJ sont témoins du braquage d'un magasin de produits généraux par des agents d'un chef de crime local.

Quel problème cela cause-t-il si les PJ interviennent ?

Mauvais endroit, mauvais moment - Réaction : La nuit, ou lorsque le groupe est seul dans une ruelle, vous pouvez dépenser une Peur pour introduire un groupe de voleurs qui tentent de les dévaliser. Ces voleurs apparaissent à courte portée d'un PJ choisi et incluent un Brise-genoux au Couteau Dentelé, autant de Laquais que de PJ et un Lieutenant. Pour un groupe plus important, ajoutez un Maléfique ou un Sniper.

Quels détails montrent au groupe que ces personnes sont d'anciens aventuriers désespérés ?

RIVIÈRE FOLLE

Niveau Traversée

Une rivière au courant rapide sans pont pour la traverser, suffisamment profonde pour emporter la plupart des gens.

Impulsions : Traverser les barrières, emporter les non-prêts, diviser le territoire

Difficulté : 10

Adversaires potentiels : Bêtes (ours, serpent de verre), déchetés

Bandits au couteau (Hexer, Kneebreaker, Lackey, Lieutenant, (Ombre, Sniper)

CARACTÉRISTIQUES

Traversée dangereuse - Passif : Traverser la rivière nécessite un compte à rebours de progression (4). Un PJ qui obtient un échec avec Peur est immédiatement ciblé par l'action « Ressac » sans qu'une Peur soit dépensée pour cette fonctionnalité.

Certains des PJ ont-ils déjà traversé des rivières à gué comme celle-ci ? Certains ont-ils peur de se noyer ?

Contre-courant - Action : dépense une peur pour attraper un PJ dans le contre-courant. Ils doivent effectuer un jet de réaction d'agilité. En cas d'échec, ils subissent 1d6+1 dégâts physiques et sont déplacés sur une courte distance en aval de la rivière, devenant vulnérables jusqu'à leur sortie. En cas de réussite, ils doivent marquer un stress.

Quels bibelots et babioles gisent au fond de la rivière ? Des prédateurs nagent-ils dans ces rivières ?

Chasseur Patient - Action : Dépensez une Peur pour invoquer un Serpent de Verre à proximité d'un PJ choisi. Le Serpent apparaît dans ou près de la rivière et prend immédiatement la vedette pour utiliser son action « Serpent Tournant ».

Quels trésors la bête cache-t-elle dans son terrier ? Quels voyageurs avez-vous déjà été victime de ce prédateur ?

ENVIRONNEMENTS DE NIVEAU 2 (NIVEAU 2-4)

RITUEL CULTE

Niveau Événement

Une secte déchue se rassemble autour d'un sceau des dieux vaincus et d'un feu de joie qui brûle d'une nuance de vert maladif.

Impulsions : Profane la terre, unifie le Royaume des Mortels avec les Cercles d'En Bas

Difficulté : 14

Adversaires potentiels : Culte des Déchus (Adeptes du Culte, Culte Fang, Initié du Culte, Gardien du Secret)

CARACTÉRISTIQUES

Terrain profané - Passif : les cultistes ont dédié cet endroit à

Les Dieux Déchus, et leur influence néfaste s'y infiltre. Réduisez le dé d'espoir des PJ à un d10 lorsqu'ils se trouvent dans cet environnement. La profanation peut être annulée grâce à un Compte à rebours de progression (6).

Comment les PJ remarquent-ils pour la première fois que quelque chose ne va pas dans cet endroit ? Quelles peurs refont surface alors que l'espoir est tenu à distance ?

Pouvoir blasphématoire - Action : Une partie du pouvoir du rituel est

détourné vers un membre de secte pour combattre les intrus. Choisissez un adversaire qui sera imprégné d'une magie terrible jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à sa défaite.

Un adversaire imprégné prend immédiatement la vedette et obtient l'un des avantages suivants, ou les trois si vous dépensez une Peur : • Il obtient un avantage sur toutes les attaques. • Il inflige 1d10

dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie.

• Il obtient la capacité suivante : Implacable (2) - Passif. Cet adversaire peut être mis en vedette jusqu'à deux fois par tour de MJ. Dépensez de la Peur comme d'habitude pour le mettre en vedette.

Comment l'ennemi change-t-il d'apparence ? Quelles peurs ses coups font-ils surgir ?

L'Invocation - Réaction : Compte à rebours (6). Lorsque les PJ entrent en scène ou que la secte commence le rituel d'invocation d'un démon, activez le compte à rebours. Désignez un adversaire pour diriger le rituel. Le compte à rebours s'arrête lorsqu'un PJ obtient un jet de Peur.

Lorsqu'il se déclenche, invoquez un Démon mineur à très courte portée du chef du rituel. Si le chef est vaincu, le compte à rebours s'arrête sans effet, le rituel étant un échec.

Que fera la secte de ce démon en laisse si elle réussit ? Que tenteront-ils ensuite d'invoquer ?

Terminer le rituel - Réaction : Si le chef du rituel est ciblé par une attaque ou un sort, un allié à très courte portée de lui peut marquer un Stress pour être ciblé par cette attaque ou ce sort à la place.

Quel effet cela fait-il de voir une telle dévotion se transformer en poursuite de la peur et de la domination ?

TEMPLE SACRÉ

Niveau Social

Un temple animé mais bien entretenu qui offre des soins et accueille des services réguliers, supervisés par un prêtre ou un séraphin.

Impulsions : Connecter le Royaume des Mortels aux Reliques d'en Haut, afficher le pouvoir du divin, apporter aide et secours aux fidèles

Difficulté : 13

Adversaires potentiels : Gardes (Garde d'archer, Garde à lames, (Protecteur de tête)

CARACTÉRISTIQUES

Un lieu de guérison - Passif : un PJ qui se repose dans le Temple sacré efface automatiquement tous ses PV.

Quelle est l'odeur de l'encens ? Quels genres de chants chantent les acolytes ?

Guidance divine - Passif : Un PJ qui prie une divinité alors qu'il se trouve dans le Temple sacré peut faire un jet d'instinct pour recevoir des réponses. Si le dieu qu'ils implorent n'est pas le bienvenu dans ce temple, le jet est effectué avec un désavantage. • Succès

critique : Le PJ obtient des informations claires. De plus, il gagne 1d4 Espoir, qui peut être réparti entre les membres du groupe s'ils partagent la vision et les conseils qu'ils ont reçus.

• Succès avec Espoir : Le PJ reçoit des informations claires. • Succès

avec Peur : Le PJ reçoit de brefs éclairs de perspicacité et une impression émotionnelle transmettant une réponse. • Tout Échec : Le PJ ne reçoit que de vagues éclairs. Il peut marquer un Stress pour recevoir une image claire sans contexte.

Que ressentez-vous lorsque vous êtes touché par cette vision ? Quel sentiment persiste après que les images se soient estompées ?

Espoir inébranlable - Réaction : Une fois par scène, chaque PJ peut marquer un Stress pour transformer un résultat avec Peur en un résultat avec Espoir.

À quelles émotions ou à quels souvenirs vous connectez-vous lorsque la peur vous envahit ?

Censure divine - Réaction : Lorsque les PJ ont pénétré sans autorisation, Si vous avez blasphémé ou offensé le clergé, vous pouvez dépenser une Peur pour invoquer un Haut Séraphin et 1d4 Gardes à Lames à courte portée du prêtre principal pour renforcer sa volonté.

Quels symboles ou icônes arborent-ils pour signaler qu'ils sont des agents oints de la divinité ? Qui dirige le groupe et qu'est-ce qui les a conduits à cette vocation ?

VILLE HANTÉE

Niveau Exploration

Une ville abandonnée peuplée des esprits agités des époques passées.

Impulsions : Détourner et désorienter, rejouer les apocalypses à la fois publiques et personnelles

Difficulté : 14

Adversaires potentiels : Fantômes (Archer spectral, Spectral Capitaine, Gardien spectral), versions fantomatiques d'autres adversaires (voir « Forme fantomatique »)

CARACTÉRISTIQUES

Connaissances enfouies - Passif : La ville recèle d'innombrables mystères à se dérouler. Un PJ qui cherche des connaissances sur la ville déchue peut faire un jet d'Instinct ou de Connaissance pour en apprendre davantage sur cet endroit et découvrir un butin (potentiellement hanté). • Succès critique : Obtenir des informations précieuses et un objet utile.

• Succès avec espoir : Obtenez des informations précieuses. •

Succès avec peur : Découvrez des informations vagues ou incomplètes. • Tout échec : Marquez un stress pour trouver une piste après une recherche exhaustive recherche.

Quels plus grands secrets la ville recèle-t-elle ? Pourquoi tant de fantômes s'attardent-ils ici ? Quels aventuriers condamnés ont rencontré un terrible danger ? Le destin est-il déjà là ?

Forme fantomatique - Passive : Les adversaires qui apparaissent ici sont de forme fantomatique. Ils sont résistants aux dégâts physiques et peuvent utiliser un Stress pour se déplacer à courte portée à travers des objets solides.

Quelles blessures à leur forme physique indiquent la cause de leur décès ? Quel but non accompli les retient dans le plan mortel ?

Impasses - Action : Les fantômes d'une époque révolue évoquent des scènes de leur passé, comme un festival de rue, une révolution ou un braquage. Ces apparitions modifient l'agencement de la ville autour des PJ, bloquant leur chemin, les forçant à faire un détour ou les mettant au défi, par exemple en les prenant pour des voleurs rivaux pendant le braquage.

Que veulent les fantômes de toi ? Qu'attends-tu d'eux ?

Apocalypse Then - Action : Dépensez une Peur pour manifester l'écho d'une catastrophe passée qui a ravagé la ville. Activez un Compte à rebours de Progression (5) pendant que la catastrophe se rejoue autour des PJ. Pour terminer le compte à rebours et échapper à la catastrophe, les PJ doivent surmonter des menaces telles que des incendies dévastateurs, des civils en débandade, des bâtiments qui s'effondrent ou des rues en ruine, tout en se remémorant l'histoire et en trouvant des indices pour échapper à l'inévitable. Est-ce la catastrophe qui a conduit à l'abandon de la ville ? Que sait-on de cette catastrophe et comment pourrait-elle aider les PJ à s'échapper ?

COL DE MONTAGNE

Niveau Traversée

Des pics pierreux qui percent les nuages, avec un chemin sinueux qui serpente de haut en bas à travers de nombreux lacets.

Impulsions : imposent un coût effrayant en termes de ravitaillement et d'endurance, révèlent des manipulations magiques, ralentissent les déplacements

Difficulté : 15

Adversaires potentiels : Bêtes (ours, aigle géant, serpent de verre),
Crâne du Chaos, Minotaure destructeur, Chasseur mortel

CARACTÉRISTIQUES

Sceaux gravés - Passif : Grands marquages et gravures ont été créés à flanc de montagne. Un PJ possédant un historique ou une expérience pertinente les identifie comme une magie météorologique augmentant la puissance des vents glacés. Un PJ qui réussit un jet de Connaissance peut se souvenir d'informations sur les sceaux, d'informations potentielles sur leurs créateurs et de la façon de les dissiper. En cas de réussite critique, un PJ reconnaît que les sceaux sont d'un style créé par des enchanteurs des crêtes et bénéficie d'un avantage lors d'un jet de dissipation.

Qui a lancé ce sort ? Sont-ils à proximité ? Pourquoi voulaient-ils que le temps soit plus menaçant ?

Avalanche - Action : Dépensez une Peur pour sculpter la montagne avec un torrent glacé, provoquant une avalanche. Tous les PJ sur son passage doivent réussir un jet de Réaction d'Agilité ou de Force, sous peine d'être renversés et emportés au pied de la montagne. Un PJ utilisant une corde, des pitons ou tout autre équipement d'escalade bénéficie d'un avantage sur ce jet. Les cibles qui échouent sont projetées au pied de la montagne à portée lointaine, subissent 2d20 dégâts physiques et doivent marquer un Stress. Les cibles qui réussissent doivent marquer un Stress.

Comment les PJ tentent-ils de résister à l'avalanche ? Quelle approche adoptent-ils pour se retrouver lorsque leurs compagnons dévalent la montagne ?

Nid de rapaces - Réaction : Lorsque les PJ entrent dans les terrains de chasse des rapaces, deux aigles géants apparaissent à très grande distance d'un PJ choisi, identifiant les PJ comme des proies probables.

Depuis combien de temps les aigles n'ont-ils pas trouvé de proie ? Ont-ils des œufs dans leur nid ou des jeunes non encore envolés ?

Vents Glaciaux - Réaction : Compte à rebours (Boucle 4). Lorsque les PJ pénètrent dans le col, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, tous les personnages traversant le col doivent réussir un jet de Réaction de Force ou marquer un Stress. Un PJ portant des vêtements adaptés au froid extrême bénéficie d'un avantage sur ces jets.

Quelles parties du corps des PJ s'engourdissent en premier ? Comment tentent-ils de se réchauffer en avançant ?

ENVIRONNEMENTS DE NIVEAU 3 (NIVEAU 5-7)

LE CŒUR BRÛLANT DES BOIS

Niveau Exploration

D'épaisses cendres indigo remplissent l'air autour d'un arbre imposant couvert de mousse qui brûle éternellement avec des flammes d'une nuance de bleu maladif.

Impulsions : Battrre un rythme étrange que tout le monde doit suivre, corrompre les bois

Difficulté : 16

Adversaires potentiels : Bêtes (ours, serpent de verre), élémentaux (Étincelle élémentaire), Défenseurs verdoyants (Dryade, Tréant chêne, Cerf Chevalier)

CARACTÉRISTIQUES

Chaos Magic Locus - Passif : Lorsqu'un PJ effectue un jet de sort, il doit lancer deux dés de peur et prendre le résultat le plus élevé.

Qu'est-ce que cela fait de faire de la magie dans cet endroit touché par le chaos ?

Que craignez-vous qu'il se passe si vous perdez le contrôle du sort ?

La Flamme Indigo - Passif : Les PJ qui s'approchent de l'arbre central peuvent faire un jet de Connaissance pour tenter d'identifier la magie qui a consommé cet environnement.

• En cas de réussite : Ils apprennent trois des détails ci-dessous. En cas de réussite avec la Peur, ils en apprennent

deux. • En cas d'échec : Ils peuvent marquer un Stress pour en apprendre un et obtenir un avantage sur le prochain jet d'action pour enquêter sur cet environnement.

• Détails : Ceci est le résultat de la magie déchu. La corruption se propage à travers la mousse cendrée. Elle ne peut être purifiée que par un rituel de magie de la nature avec un compte à rebours de progression (8).

Quelle secte déchu a corrompu ces bois ? Qu'ont-ils déjà fait du bois maudit et de la sève de cet arbre ?

Vignes agrippantes - Action : Animez des vignes hérissées d'épines qui jaillissent des sous-bois pour piéger les PJ. La cible doit réussir un jet de Réaction d'Agilité ou devenir Contrainte et Vulnérable jusqu'à ce qu'elle se libère, ce qui élimine les deux conditions, grâce à un jet de Finesse ou de Force réussi ou en infligeant 10 points de dégâts aux vignes. Si la cible effectue un jet pour s'échapper, elle subit 1d8+4 points de dégâts physiques et perd un Espoir.

Quels souvenirs douloureux les vignes font-elles remonter à la surface lorsqu'elles transpercent la chair ?

Constructions en charbon - Action : Des animaux déformés, enveloppés de flammes indigo, piétinent un point de votre choix. Toutes les cibles à courte portée de ce point doivent effectuer un jet de réaction d'agilité.

Les cibles qui échouent subissent 3d12+3 dégâts physiques. Celles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

S'agit-il de vrais animaux consommés par la flamme ou simplement de constructions issues de la magie corruptrice ?

Cendres étouffantes - Réaction : Compte à rebours (Boucle 4). Lorsque les PJ pénètrent dans le Cœur Ardent des Bois, activez le compte à rebours. Lorsqu'il se déclenche, tous les personnages doivent effectuer un jet de réaction de Force ou d'Instinct. Les cibles qui échouent subissent 4d6+5 dégâts physiques directs. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts. Les masques ou vêtements de protection donnent un avantage au jet de réaction.

Quelles hallucinations la cendre provoque-t-elle ? Quel goût incongru possède-t-elle ?

SIÈGE DU CHÂTEAU

Niveau Événement

Un siège actif avec une force d'attaque luttant pour accéder à un château fortifié.

Impulsions : libérer la volonté de se battre, briser les murs, créer des tensions

Difficulté : 17

Adversaires potentiels : Mercenaires (Harrier, Mercenaire, Spellblade, Maître d'armes), Forces nobles (Escadron d'archers, (Conscrit, Soldat d'élite, Chevalier du Royaume)

CARACTÉRISTIQUES

Entrée secrète - Passif : Un PJ peut trouver ou rappeler un chemin secret vers le château avec un jet d'Instinct ou de Connaissance réussi.

Comment peuvent-ils entrer sans révéler le chemin aux attaquants ?

Est-ce que certains des défenseurs surveillent ce chemin ?

Armes de siège (Changement d'environnement) - Action : Compte à rebours des conséquences (6). L'attaquant déploie des armes de siège pour tenter de détruire les fortifications des défenseurs. Activez le compte à rebours au début du siège (pour un siège prolongé, optez pour un compte à rebours de longue durée). Lorsqu'il se déclenche, les fortifications des défenseurs ont été percées et les attaquants s'y sont inondés.

Vous gagnez 2 points de peur, puis passez à l'environnement de bataille rangée et le mettez en valeur.

Quelles armes de siège sont déployées ? Sont-elles magiques, ordinaires ou un mélange des deux ? Quelles défenses les personnages doivent-ils surmonter pour prendre d'assaut le château ?

Renforts ! - Action : Invoquez un Chevalier du Royaume, un

Un nombre de serviteurs de rang 3 égal au nombre de PJ, ainsi que deux adversaires de votre choix à distance du PJ choisi en renfort. Le Chevalier du Royaume est immédiatement mis en avant.

Qui ciblent-ils en premier ? Quelle formation adoptent-ils ?

Dommages collatéraux - Réaction : Lorsqu'un adversaire est vaincu, vous pouvez dépenser une Peur pour qu'une attaque perdue d'une arme de siège touche un point du champ de bataille. Toutes les cibles à très courte portée de ce point doivent effectuer un jet de Réaction d'Agilité. • Les cibles qui échouent

subissent 3d8+3 dégâts physiques ou magiques et doit marquer un stress.

• Les cibles qui réussissent doivent marquer un Stress.

Quels débris sont dispersés par l'attaque ? Qu'est-ce qui est brisé par la frappe et qui ne peut être facilement réparé ?

BATAILLE RANGÉE

Niveau Événement

Un combat massif entre deux grands groupes de combattants armés.

Impulsions : S'emparer des gens, des terres et des richesses, verser le sang pour la cupidité et la gloire

Difficulté : 17

Adversaires potentiels : Mercenaires (Sellsword, Harrier, Spellblade, Maître d'armes), Forces nobles (Escadron d'archers, (Conscrit, Soldat d'élite, Chevalier du Royaume)

CARACTÉRISTIQUES

À la dérive sur une mer d'acier - Passif : Traverser un champ de bataille en combat actif est extrêmement dangereux. Un PJ doit réussir un jet d'Agilité pour se déplacer, et ne peut atteindre que la portée rapprochée en cas de réussite. Si un adversaire se trouve à portée de mêlée, il doit marquer un Stress pour effectuer un jet d'Agilité et se déplacer.

Les combattants vous prennent-ils pour l'ennemi ou vous considèrent-ils comme des intrus ? Pouvez-vous faire la différence entre un ami et un ennemi dans la mêlée ?

Raze and Pillage - Action : La force attaquante augmente les enjeux en allumant un incendie, en volant un bien de valeur, en kidnappant une personne importante ou en tuant la population.

Qu'est-ce qui est précieux ici ? Qui est le plus vulnérable ?

Magie de Guerre - Action : Dépensez une Peur lorsqu'un mage d'un camp utilise une magie destructrice à grande échelle. Choisissez un point du champ de bataille à très grande portée du mage. Toutes les cibles à courte portée de ce point doivent effectuer un Jet de Réaction d'Agilité. Les cibles qui échouent subissent 3d12+8 dégâts magiques et doivent marquer un Stress.

Quelle forme prend l'attaque : boule de feu, pluie d'acide, tempête de lames ? Quel objectif tactique cette attaque est-elle censée atteindre ? et qu'est-ce qui vient ensuite ?

Renforts ! - Action : Invoquez un Chevalier du Royaume, un nombre de serviteurs de niveau 3 égal au nombre de PJ, et deux adversaires de votre choix à distance d'un PJ choisi en renfort. Le Chevalier du Royaume prend immédiatement le dessus.

Qui ciblent-ils en premier ? Quelle formation adoptent-ils ?

ENVIRONNEMENTS DE NIVEAU 4 (NIVEAU 8-10)

ROYAUME DU CHAOS

Niveau Traversée

Un espace d'un autre monde où les lois de la réalité sont instables et dangereuses.

Impulsions : Annihiler la certitude, consommer le pouvoir, défier la logique

Difficulté : 20

Adversaires potentiels : Monstrosités des Royaumes extérieurs

(Abomination, Corrupteur, Serviteur)

CARACTÉRISTIQUES

Architecture impossible - Passif : Le haut est en bas, le bas est à droite, la droite est vers l'étoile. La gravité et la directionnalité sont elles-mêmes en constante évolution, et toute tentative de traverser ce royaume est une odyssee en soi, nécessitant un compte à rebours de progression (8). En cas d'échec, le PJ doit marquer un Stress en plus des autres conséquences du jet.

Qu'est-ce que cela fait de se déplacer dans un espace si étranger au Royaume des Mortels ?

Sur quel point ou repère vous fixez-vous pour maintenir votre équilibre ?

Quels points de repère étranges traversez-vous au cours de votre voyage ?

Tout ce que vous êtes, cet endroit vous le prendra - Action :

Compte à rebours (Boucle d). Activez le compte à rebours.

Lorsqu'il se déclenche, tous les PJ doivent réussir un jet de Réaction de Présence, sinon leur trait le plus élevé est temporairement réduit de 1d4, sauf s'ils marquent un nombre de Stress égal à sa valeur. Les points de trait perdus sont récupérés si le PJ réussit un jet critique ou s'échappe du Royaume du Chaos.

Comment cet endroit tente-t-il de vous voler ce qui fait votre légende ? Que ressentez-vous lorsqu'on vous prive de ce pouvoir ?

Déconstruction - Action : Dépensez une Peur pour forcer un PJ à effectuer un jet de Force. En cas d'échec, il subit 4d10 dégâts magiques directs.

En cas de réussite, ils doivent marquer un Stress.

Quel aperçu d'autres mondes entrevoyez-vous alors que cet endroit tente de vous détruire ? Quelle facette fondamentale de votre personnalité cette destruction tente-t-elle d'effacer ?

Prédateurs des Royaumes Extérieurs - Action : Dépensez une Peur pour invoquer un Abomination des Royaumes Extérieurs, un Corrupteur des Royaumes Extérieurs et 2d6

Les esclaves des Royaumes Extérieurs, qui apparaissent à courte portée d'un PJ choisi, défiant toute logique et toute causalité. Mettez immédiatement l'un de ces adversaires en évidence et vous pourrez dépenser une Peur supplémentaire pour réussir automatiquement son attaque standard.

Quels vestiges à moitié consumés du monde brisé ces monstruosité abandonnent-elles à la poursuite de la chair vivante ? Quels reflets irréguliers de leur ancienne personnalité percevez-vous entre ces instants de malice aveugle ?

Réalité désorientante - Réaction : Sur un résultat avec Peur, vous pouvez demander au PJ de décrire laquelle de ses peurs le Royaume du Chaos évoque alors qu'une vision de la réalité se défait et se reconstruit au PJ.

Le PJ perd un Espoir. S'il s'agit de son dernier Espoir, vous gagnez une Peur.

Quel moment voient-ils ? Si c'est un souvenir, comment est-il déformé par ce lieu ? Sera-t-il difficile de s'accrocher au véritable souvenir ?

USURPATION DIVINE

Niveau Événement

Un rituel massif conçu pour franchir les portes des Reliques d'en haut et renverser les Nouveaux Dieux eux-mêmes.

Impulsions : acquérir du pouvoir, impressionner, faire taire la dissidence

Difficulté : 20

Adversaires potentiels : Arch-Nécromancien, Fallen Shock

Troupes, Chasseur mortel, Oracle du destin, Zombie perfectionné

CARACTÉRISTIQUES

Préparations finales - Passif : Lorsque l'environnement prend d'abord

Sous les projecteurs, désignez un adversaire comme l'Usurpateur cherchant à renverser les dieux. Activez un Compte à rebours à long terme (8) pendant que l'Usurpateur rassemble le nécessaire pour mener le rituel. Lorsqu'il se déclenche, mettez cet environnement sous les projecteurs pour utiliser la fonctionnalité « Début de la Fin ». Tant que cet environnement reste en jeu, vous pouvez conserver jusqu'à 15 points de Peur.

Que requiert encore l'Usurpateur : le cœur d'un Grand Séraphin ? L'aimant d'une ancienne porte ? La loyauté de deux ennemis jurés ? Les larmes d'une âme pure ?

Bénédictio divine - Passif : lorsqu'un PJ réussit de manière critique, il peut dépenser 2 Espoirs pour rafraîchir une capacité normalement limitée par les utilisations (comme une fois par repos, une fois par session).

Quel dieu vous favorise dans votre lutte contre cette usurpation ? Comment votre pouvoir renouvelé reflète-t-il leur influence ?

Les profanateurs abondent - Action : Dépensez 2 points de Peur pour invoquer 1d4+2 troupes de choc tombées à portée rapprochée de l'Usurpateur afin de l'assister dans son siège divin. Mettez immédiatement les troupes de choc sous tension pour utiliser une action « Attaque de groupe ».

Quel Haut Déchu ces troupes servent-elles ? De quelle chair divine souhaitent-elles se repaître ?

Tueur de Dieux - Action : Si le compte à rebours du Siège Divin (voir « Le Début de la Fin ») s'est déclenché, vous pouvez dépenser 3 points de Peur pour décrire l'Usurpateur tuant l'un des dieux des Reliques d'en Haut, se nourrissant de son pouvoir et devenant plus fort. L'Usurpateur perd 2 PV. Augmentez sa Difficulté, ses Dégâts, son Modificateur d'Attaque, ou donnez-lui une nouvelle aptitude du dieu tué.

Quel dieu meurt ? Quels sont ses derniers mots ? Comment se manifeste le nouveau pouvoir volé à l'Usurpateur ?

Début de la Fin - Réaction : Lorsque le compte à rebours à long terme « Préparatifs finaux » se déclenche, l'Usurpateur commence à marteler les portes des Reliques. Activez un Compte à rebours de Siège Divin (10). Mettez l'Usurpateur en lumière pour décrire son assaut et réduisez ce compte à rebours de 1. Si l'Usurpateur subit des dégâts majeurs ou supérieurs, augmentez le compte à rebours de 1.

Lorsqu'il se déclenche, l'Usurpateur brise la barrière entre le Royaume des Mortels et les Reliques d'en Haut pour tuer les dieux et prendre leur place. Vous gagnez une Peur pour chaque PV non marqué de l'Usurpateur. Vous pouvez immédiatement utiliser la capacité « Tueur de Dieux » sans dépenser de Peur pour effectuer une action MJ supplémentaire.

Comment le Royaume des Mortels se tord-il alors que l'ordre naturel est violé ?

Quels mortels sont témoins de ce blasphème de loin ?

Ritual Nexus - Réaction : En cas d'échec avec la Peur contre le Usurpateur, le PJ doit marquer 1d4 de Stress dû au contrecoup du pouvoir magique.

Quelles visions d'échecs passés vous tourmentent alors que vos efforts échouent ?

Comment ces souvenirs sont-ils déformés par l'Usurpateur ?

COUR IMPÉRIALE

Niveau Social

Le domaine majestueux d'un empire puissant, richement décoré de trésors volés.

Impulsions : Justifier et perpétuer le pouvoir impérial, séduire ses rivaux avec des promesses de pouvoir et de confort

Difficulté : 20

Adversaires potentiels : Garde à lames, Courtisane, Chevalier de la Royaume, monarque, espion

CARACTÉRISTIQUES

Tous les chemins mènent ici - Passif : À la cour impériale, un

Le PC a un désavantage sur les jets de présence effectués pour entreprendre des actions qui ne correspondent pas au mode de vie impérial ou qui ne soutiennent pas la domination de l'empire.

Comment la façon dont le langage est utilisé rend-elle difficile la discussion sur d'autres modes de vie ? Quels avantages évidents pour la loyauté créent des frictions lorsque vous essayez d'aborder des alternatives ?

Vassaux rivaux - Passif : Les PJ peuvent trouver à la cour des sujets impériaux, des vassaux et des suppliants, chacun cherchant à obtenir des faveurs, à se rapprocher du pouvoir, à échanger des faveurs contre de la loyauté et à élever son statut au-dessus de celui des autres. Certains pourraient vouloir à tout prix affaiblir leurs rivaux, tandis que d'autres pourraient même être ouverts à des discussions frisant la sédition.

Comment bénéficient-ils de la vassalité et que leur a-t-elle coûté ? Quelle exploitation les pousse à envisager de s'opposer à l'innarrétable ?

La Gravité de l'Empire - Action : Dépensez une Peur pour offrir à un PJ une occasion en or ou lui proposer d'atteindre un objectif majeur en échange de son obéissance ou de son soutien à l'empire. La cible doit effectuer un jet de Réaction de Présence. En cas d'échec, elle doit marquer tout son Stress ou accepter l'offre. S'il a déjà marqué tout son Stress, elle doit l'accepter ou s'exiler de l'empire. En cas de réussite, elle doit marquer 1d4 Stress car elle est soumise à la tentation.

Que désirent si désespérément les PJ qu'ils pourraient envisager de s'associer à ce pouvoir impitoyable ? Comment les agents impériaux ont-ils découvert les plus grands désirs des PJ ?

Décret impérial - Action : Dépensez une Peur pour réduire de 1d4 un compte à rebours à long terme lié aux projets de l'empire. Si cela déclenche le compte à rebours, une proclamation relative aux projets est annoncée à la cour pendant l'exécution du plan.

Quelle démonstration de pouvoir ou quel transfert de richesse était nécessaire pour accélérer ce plan ? Quelles vies ont été bouleversées ou bouleversées pour que cela se produise ?

Yeux Partout - Réaction : Sur un résultat avec Peur, vous pouvez dépenser une Peur pour qu'un fidèle de l'Empire surprenne des propos séditeux à la cour. Un PJ doit réussir un jet de Réaction d'Instinct pour remarquer que le groupe a été entendu et tenter d'intercepter le témoin avant qu'il ne soit démasqué.

Comment l'Empire a-t-il compromis ce témoin ? Pourquoi leur premier réflexe est-il de protéger l'Empire, même s'il ne les traite pas bien ?

OSSUAIRE DU NÉCROMANCIEN

Niveau Exploration

Une crypte poussiéreuse avec une bibliothèque, des couloirs tortueux et de nombreux sarcophages, éclaboussés du sang d'envahisseurs malheureux.

Impulsions : Confondre les intrus, fouiller dans des secrets qu'il vaut mieux laisser enfouis, manifester la non-vie, libérer une marée de morts-vivants

Difficulté : 19

Adversaires potentiels : l'hôte de l'archi-nécromancien (perfectionné) (Zombie, Légion des zombies)

CARACTÉRISTIQUES

Pas de place pour les vivants - Passif : Une fonctionnalité ou une action qui libère des PV nécessite de dépenser un Espoir pour être utilisée. Si elle coûte déjà de l'Espoir, le PJ doit en dépenser un supplémentaire.

Qu'est-ce que cela fait d'essayer de guérir dans un endroit si antithétique à la vie ?

Des siècles de connaissances - Passif : un PJ peut enquêter sur la bibliothèque et le laboratoire et effectuer un jet de connaissances pour apprendre des informations liées aux arcanes, à l'histoire locale et aux plans du Nécromancien.

Comment s'appellent les tomes ? Sur quel projet travaille le nécromancien et que révèle-t-il de ses plans ?

Explosion squelettique - Action : Toutes les cibles à courte portée d'un point que vous choisissez dans cet environnement doivent réussir un jet de réaction d'agilité ou subir 4d8+8 dégâts physiques causés par des éclats d'obus squelettiques pendant qu'une partie de l'ossuaire explose autour d'elles.

Quelle architecture squelettique ancienne est détruite ? Quels os restent dans votre armure ?

Aura de Mort - Action : Une fois par scène, lancez un d4. Chaque mort-vivant à portée éloignée du Nécromancien peut éliminer un nombre de PV et de stress égal au résultat obtenu. Le mort-vivant peut choisir la répartition de ce nombre entre PV et stress.

Comment se manifeste leur regain de vigueur ? Ont-ils l'air plus vivants ou, paradoxalement, sont-ils plus décrépés mais vigoureux ?

Ils continuent d'arriver ! - Action : Dépensez une peur pour invoquer 1d6

Des zombies pourris, deux zombies perfectionnés ou une légion de zombies, qui apparaissent à courte portée d'un PJ choisi.

Qui étaient ces gens avant de devenir les pions du nécromancien ?

Quels vestiges de ces vies restent-ils à voir pour les héros ?

CONSEILS SUPPLÉMENTAIRES DE GM

Cette section fournit des conseils supplémentaires pour préparer et exécuter une session de Daggerheart.

RYTHMES DE L'HISTOIRE

Dans la narration, un temps fort est un moment qui change la trajectoire du récit : un changement dans le monde, une action ou une réaction significative, une révélation émotionnelle ou une décision importante.

Tournez-vous avec les joueurs, racontez un rythme, puis laissez-les réagir et faire avancer la scène avec leurs propres rythmes.

Lors de la préparation d'une séance, planifiez en fonction des moments qui donnent forme à chaque scène ou séquence, plutôt que de pré-écrire des détails ou des échanges spécifiques.

PRÉPARATION DU COMBAT RENCONTRES

Construisez les obstacles auxquels les PJ sont confrontés autour de la question : « Qu'est-ce qui contribue à raconter l'histoire ? » Les ennemis, l'environnement et les dangers sont les outils qui renforcent la tension et créent du suspense. Assurez-vous que le combat permette aux joueurs de mieux comprendre le déroulement de l'histoire, en révélant le monde, l'intrigue ou les personnages.

BATAILLES ET RÉCIT

Les combats dynamiques créent du suspense en forçant les joueurs à choisir entre différents objectifs, en exploitant les motivations et les faiblesses de leur personnage, et en créant le creuset qui les aidera à forger des héros légendaires.

Lors de la préparation des combats :

- Considérer la fonction narrative de la bataille
- Baser les actions des adversaires sur leurs motivations
- Utilisez des environnements dynamiques pour amener le champ de bataille à vie
- Ajoutez des ennemis qui peuvent interagir avec les fonctionnalités des PC et capacités spéciales

RÉCOMPENSES DE SESSION

Récompensez les joueurs à la fin d'une session avec :

- Informations utiles
- Accroches d'histoire
- Butin
- Or
- Accès à de nouveaux équipements ou améliorations

SCÈNES DE FABRICATION

Chaque fois que vous démarrez une session, arrivez dans un nouvel endroit ou changez la situation, dites aux joueurs ce qu'ils doivent savoir en réfléchissant avec tous vos sens et en partageant quelque chose d'unique ou d'inattendu à propos de la fiction.

ENGAGER VOS JOUEURS

Gardez vos joueurs engagés en :

- Rotation du focus entre les PC
- Relier les éléments de l'histoire
- Engager les joueurs silencieux
- Utilisation d'aides visuelles
- Encourager le jeu non guidé
- Confronter les PJ à des conflits internes et externes
- Augmentez les enjeux en dépensant de l'argent avec peur
- Intégration d'objectifs autres que l'attrition au combat (voir le tableau des objectifs aléatoires à la page suivante)

Objectif 1d12	
1	Acquérir (obtenir ou voler) un ou plusieurs objets importants.
2	Capturez un ou plusieurs adversaires.
3	Activez un appareil magique.
4	Encadrer un personnage ou ternir sa réputation.
5	Poussez l'adversaire dans un coin ou dans un point d'embuscade.
6	Arrêtez un rituel magique, une cérémonie légale ou un sort limité dans le temps.
7	Maintenez la ligne : empêchez l'ennemi d'atteindre une zone ou un groupe spécifique.
8	Plantez des preuves ou un dispositif de suivi sur une cible.
9	Sécurisez un emplacement spécifique avant l'arrivée d'un autre groupe.
10	Harcelez l'adversaire pour épuiser ses ressources ou le garder occupé.
11	Détruisez un élément d'architecture, une statue, un sanctuaire ou une arme.
12	Enquêtez sur une situation pour confirmer ou infirmer des informations existantes.

BATAILLES PAR PHASE

Lancez des batailles en modifiant la nature de vos ennemis ou de votre environnement au milieu du combat :

- Modifier les conditions d'engagement
- Modifier l'environnement
- Faire évoluer l'opposition

UTILISATION DES TEMPS D'ARRÊT

Utilisez les scènes d'arrêt comme une soupape de sécurité pour varier l'intensité de l'histoire et donner aux personnages l'espace nécessaire pour respirer.

Donnez à vos joueurs les moyens de créer leurs propres scènes de temps mort. Demandez aux joueurs à quoi cela ressemble lorsqu'ils soignent leurs blessures ou se détendent ensemble, en les encourageant à prendre les rênes et à travailler avec d'autres joueurs dont les personnages sont impliqués.

PROJETS PENDANT LES TEMPS D'ARRÊT

Le mouvement d'arrêt Travailler sur un projet nécessite plus d'intervention du MJ que les autres mouvements d'arrêt et est mieux adapté aux efforts à long terme que les PJ souhaitent entreprendre.

Ces projets sont généralement suivis à l'aide d'un compte à rebours. Pour déterminer la valeur de départ du compte à rebours, tenez compte de la complexité du projet, de la disponibilité des outils pertinents et de son impact sur l'histoire.

Les projets simples avancent leur compte à rebours à chaque fois qu'un joueur utilise le mouvement Travailler sur un projet, mais les projets complexes nécessitent un jet de dés.

TEMPS D'ARRÊT PROLONGÉ

Lorsque vous avancez rapidement l'histoire sur une période prolongée, utilisez des montages pour illustrer le passage du temps. Vous gagnez 1d6 Peur par PJ et avancez les comptes à rebours à long terme si nécessaire.

CADRES DE CAMPAGNE

Un cadre de campagne fournit de l'inspiration, des outils et des mécanismes pour soutenir un type particulier d'histoire à la table.

Chaque cadre de campagne possède une note de complexité qui indique dans quelle mesure ses mécanismes s'écartent ou s'étendent par rapport aux règles de base de Daggerheart.

Chaque cadre de campagne comprend les sections suivantes.

- Un pitch à présenter aux joueurs
- Suggestions et conseils sur le ton, l'ambiance, les thèmes et pierres de touche
- Un aperçu du contexte de la campagne
- Conseils pour l'adaptation aux communautés, aux ascendances et aux classes dans le décor
- Principes sur lesquels les joueurs et les MJ doivent se concentrer pendant campagne
- Distinctions de cadre uniques
- Un incident incitatif au lancement de la campagne
- Mécaniques spéciales à utiliser pendant la campagne
- Questions à considérer lors de la session zéro

Vous pouvez trouver chaque carte de cadre de campagne dans l'annexe du livre de règles de base ou sur www.daggerheart.com/downloads.

Le Witherwild

Lorsqu'une nation envahissante attaque une ancienne divinité de la forêt, une prolifération virulente se propage sur tout le territoire.

Conçu par Carlos Cisco, Rowan Hall et Spenser Starke

NOTE DE COMPLEXITÉ :•

LE TERRAIN

Lisez cette section à vos joueurs pour leur présenter la campagne.

Fanewick était autrefois un lieu d'abondance et de paix, dangereux pour ceux qui ne connaissaient pas la région, mais une véritable corne d'abondance pour ceux qui en respectaient les coutumes. Lorsque Haven envahit les terres sauvages et plongea le pays dans un printemps éternel, une dangereuse floraison, le Witherwild, s'y développa et menace désormais la vie de tous ses habitants. Dans une campagne de Witherwild, vous incarnerez des héros improbables issus de milieux modestes, qui doivent faire face à leur nouveau devoir : sauver le peuple de Fanewick d'une dangereuse corruption.

TON ET SENSATION

Aventureux, Dynamique, Épique, Héroïque, Palpitant, Étrange, Capricieux

THÈMES

Choc culturel, la fin justifie les moyens, deuil, peuple contre peuple
Nature, transformation et changement, survie

PIERRES DE TOUCHE

Princesse Mononoké, La Légende de Zelda, The Dark Crystal,
Nausicaä de la vallée du vent

APERÇU

Si votre groupe décide de jouer cette campagne, donnez à vos joueurs les informations suivantes avant la création du personnage.

Fanewick est une terre sauvage et indomptée, longtemps évitée par les forces extérieures. Les bois, sombres et tortueux, sont peuplés de Divinités Évanouies qui accomplissent de petits miracles et rendent de petits services à ses habitants, mais qui sont tout aussi susceptibles d'attirer les voyageurs hors des sentiers battus et de les mener à leur perte. Des étendues de champs apparemment inoffensives cachent des tourbières qui engloutissent des armées entières, consommant l'artillerie lourde aussi vite qu'elle franchit la frontière. Cette nature sauvage nourrit des gens robustes, suffisamment audacieux pour fonder des familles là où d'autres ne l'ont pas fait et suivre scrupuleusement les règles uniques qui assurent leur sécurité. Ces Wicklings sont restés à l'écart des guerres de leurs voisins jusqu'à ce que la peste force les habitants de Haven à commettre des actes désespérés.

Haven était autrefois la force la plus puissante de la région ; pendant des siècles, les hauts murs de pierre de la capitale portaient l'expression « La Porte sans Dieu ». Bien que la signification originale ait été

Perdus dans le domaine public, certains tomes poussiéreux et d'anciens documents affirment que les fondateurs de Haven souhaitaient se libérer de l'influence des Divinités Évanouies qui dominaient les régions environnantes. Ils élaborèrent un plan pour tuer l'une de ces divinités les plus puissantes, connue sous le nom de Shun'Aush l'Ophide de Granit. Si leur méthode exacte de décide est oubliée, leur victoire assura la domination de Haven sur la région pour les siècles à venir. Ils établirent leur demeure derrière ses restes, qui devinrent les imposants remparts qui font la renommée de Haven.

Mais Shun'Aush allait se venger. Tandis que les Havriens creusaient son corps de pierre, la fine poussière qu'il laissait se déposer sur la terre environnante. Il y eut une période de prospérité pendant des siècles, tandis que les écailles du dieu demeuraient intactes. Mais le progrès est sa propre pression. La croissance démographique exigeait une productivité accrue, et tandis que les agriculteurs labouraient des sols plus profonds et que les mineurs creusaient dans la pierre cachée, la poussière de pierre ancienne remontait à la surface. Les mêmes murs qui assuraient la sécurité de la ville devinrent le creuset d'un fléau virulent.

Au cours des deux dernières années, plus de la moitié de la population de Haven a succombé à une maladie appelée la Maladie du Serpent. Les victimes crachent d'abord de la poussière. Peu après, leur peau se couvre d'une éruption cutanée squameuse. Finalement, leur corps se durcit – d'abord la chair, les os et les tissus mous, puis s'étend jusqu'à ce que leurs organes s'ossifient. Une fois à l'intérieur, « le serpent » se déplace si rapidement que les victimes se pétrifient sur place, remplissant Haven de statues de victimes dans leurs derniers instants d'agonie.

Le Haut Mage de Haven, l'Archimage Phylax, a découvert une fleur rouge rare, le voile de la dame cramoisie, capable de guérir la Maladie du Serpent. Ces bourgeons poussent abondamment à Fanewick au printemps, mais pour dix mille fleurs communes à pétales blancs, une seule fleur rouge s'épanouit.

Désespérés de sauver leur peuple de la peste, Haven envahit Fanewick pour récolter les rares bourgeons rouges. Leurs forces s'enfoncèrent dans les profondeurs de la forêt et, guidées par l'Archimage Phylax, arrachèrent l'Œil Faucheur à la plus puissante Divinité Faible qui protégeait le pays : la Grande Chouette Nikta, la Bergère des Saisons. La Bergère maintenait l'équilibre de Fanewick en fixant son regard sur la terre, d'abord pour la maturation, puis pour la ruine. Nikta maintenait ainsi le cycle des saisons : croissance et déclin, mort et renaissance. Son Œil Faucheur retiré, Nikta ne peut plus veiller sur Fanewick que grâce à l'Œil Semeur, forçant la terre à un printemps éternel.

Depuis, Haven a conquis les tourbières, les transformant en champs où cueillir des fleurs rouges. Cette croissance infinie, autrefois perçue comme un don, s'est rapidement transformée en un fléau connu sous le nom de Witherwild. La flore et la faune de Fanewick ont prospéré, sans contrôle ni restriction. Les animaux ont atteint des dimensions gigantesques ; les arbres se déforment, se tordent et se mettent à chasser les humains ; et les lianes rampent sur le sol de la forêt, étranglant tout ce qu'elles touchent. Cette croissance explosive est invincible et implacable, et aucune force ne peut arrêter durablement cette végétation naissante.

Avant la Maladie du Serpent et la croissance infinie du Berger, votre groupe vivait une vie paisible à Fanewick ou une vie de labeur et de conquête à Haven. Mais lorsque le danger exige une réponse, même les personnes non préparées – et réticentes – doivent résister.

COMMUNAUTÉS

Toutes les communautés sont disponibles, mais certaines présentent des aspects uniques au sein d'une campagne Witherwild. Si nécessaire, fournissez les informations suivantes à vos joueurs et choisissez une ou plusieurs questions à leur poser lors de votre session zéro.

LOREBORNE ET HIGHBORNE

À Fanewick, le savoir est le bien le plus précieux, et ceux qui possèdent l'expertise détiennent le plus de pouvoir. Cette économie de l'information fonctionne principalement par le biais de dons et d'échanges, et la sagesse est considérée comme une garantie acceptable contre une arme ou un repas chaud. Ainsi, les membres des communautés porteuses de savoir sont les plus riches de Fanewick et peuvent être constitués de petits groupes distincts de chasseurs, d'historiens ou d'artisans au sein de villages plus importants.

Quelles connaissances votre communauté vous a-t-elle enseignées et que vous devez désormais protéger ou partager ?

Qu'êtes-vous capable d'accomplir grâce à votre éducation que les autres en dehors de votre communauté ne comprennent pas ?

Vous avez un jour échangé des connaissances importantes contre quelque chose de terrible. Qu'avez-vous transmis et qu'avez-vous gagné en retour ?

À Haven, les membres les plus riches sont de haute naissance, ayant hérité des richesses construites dans la ville fortifiée au fil des générations.

Bien que les bien-nés de Haven soient mieux protégés de la maladie du serpent, aucun n'est immunisé.

Qui avez-vous perdu à cause de la maladie du serpent ? Quel impact cela a-t-il eu sur vous ?

Comment votre famille a-t-elle bâti sa richesse ? Avez-vous rejeté ou adopté leurs valeurs fondamentales ?

Vous avez grandi dans un monde d'abondance, mais vous avez été empêché d'apprendre quoi que ce soit sur le monde. Quelles étaient ces connaissances et quand les avez-vous acquises ?

RIDGEBORNE, UNDERBORNE, ET TRANSMIS SAUVAGE

Les personnages de ces communautés ont probablement grandi dans les environs mortels de Fanewick, devenus encore plus dangereux à mesure que le Witherwild s'étend. Chaque communauté possède des coutumes uniques, certaines librement partagées, d'autres gardées secrètes, qui leur permettent de traverser en toute sécurité les terrains dangereux et les territoires des Divinités Évanouies.

En échange de la protection des Witherwild pour eux-mêmes et leurs familles, certains Wicklings de ces groupes ont été contraints d'accepter des emplois d'agriculteurs dans les champs de fleurs de Haven.

Bien que ce soit un travail éreintant effectué pour une nation qui détruit ses terres, les agriculteurs sont protégés par les incendies de Haven qui brûlent le Witherwild toujours rampant.

À quelles Divinités Faibles rendez-vous hommage et comment avez-vous été récompensé en nature ?

Vous avez déplu à un dieu de Fanewick. Qu'avez-vous fait, et quel malheur est-il arrivé à vous ou à un être cher ?

Vous avez fui votre lieu de naissance. Quelles circonstances vous ont poussé à partir ?

ORDERBORNE

Les joueurs peuvent choisir de créer des personnages Ordre-Né s'ils souhaitent incarner des membres, actuels ou anciens, de l'Armée du Havre qui a envahi Fanewick. Si l'armée apporte la violence dans ce pays, elle porte également un immense chagrin pour une patrie succombant à la maladie.

Quels regrets gardez-vous de votre conquête d'un sol étranger ?

Quelle bonté un combattant ennemi vous a-t-il témoignée dans un moment difficile ? Comment cela a-t-il changé votre vision des habitants de Fanewick ?

Vous avez été chargé de répandre une rumeur dans une communauté de Fanewick. Quelle est cette rumeur et comptez-vous mener à bien cette mission ?

SLYBORNE

L'Armée du Havre étant la puissance martiale actuelle de Fanewick, ceux qui souhaitent incarner des personnages rusés pourraient provenir de groupes rebelles de Fanewick cherchant à chasser les forces d'invasion de leurs terres. Selon les tactiques employées par leur groupe, un personnage issu d'une communauté rusée pourrait s'aligner sur leur éducation ou s'y opposer.

Sur qui parmi l'armée du Havre souhaitez-vous vous venger et pourquoi ?

Vous avez rejoint un groupe d'insurgés œuvrant pour libérer ce territoire de l'emprise de Haven. Qu'est-ce qui vous a fait douter des méthodes de ses dirigeants ?

Un de vos proches est membre de l'Armée du Havre. Comment avez-vous utilisé votre position au sein de la rébellion pour le protéger ?

PAR MER

Fanewick et Haven ont toutes deux une frontière côtière. La majorité des communautés maritimes de Fanewick vivent en petits groupes côtiers et privilégient les déplacements locaux vers les régions voisines, tandis que les Havrais vivent généralement dans les grands ports qui expédient et reçoivent des marchandises de contrées lointaines.

Vous avez récemment parcouru une longue distance en mer. Qu'est-ce qui a terriblement mal tourné lors de cette traversée, et comment cela vous a-t-il changé ?

Grandir en mer vous a appris une compétence que peu possèdent. Qu'avez-vous appris et comment cela vous a-t-il sauvé la vie ?

Vous naviguiez avec un compagnon. Qui étaient-ils et comment restez-vous en contact ?

WANDERBORNE

Les communautés Wanderborne se trouvent à la fois à Fanewick et à Haven, bien que les déplacements en toute sécurité aient été sévèrement restreints en raison de l'occupation militaire et de l'expansion du Witherwild. Qu'un personnage errant vienne de Fanewick, de Haven ou d'ailleurs, le joueur doit déterminer les opinions personnelles de son personnage sur l'invasion de Fanewick et comment celles-ci s'alignent ou s'écartent des opinions de sa communauté.

Que faites-vous pour garder votre petite communauté en sécurité, indépendante et cachée des forces de Haven ?

En raison du caractère éphémère de votre communauté, vous avez des proches à Fanewick et à Haven. Comment cela a-t-il affecté votre relation avec l'invasion ?

Votre communauté se déplace pour protéger quelque chose. De quoi s'agit-il et pourquoi cela vous empêche-t-il de vous installer ?

ANCESTRIES

Toutes les ascendances sont disponibles, mais certaines présentent des aspects uniques dans une campagne Witherwild. Si nécessaire, fournissez les informations suivantes à vos joueurs.

CLANKS

Les Clanks de Haven sont généralement fabriqués à partir de fer et d'acier, tandis que les Clanks de Fanewick sont généralement construits à partir de bois et de pierre.

FUNGRIL

Depuis que le Witherwild s'est répandu dans tout Fanewick, certains fungrils habitant les forêts sont devenus sensiblement plus gros que les fungrils d'autres régions.

DRAKONA, FAUNES, FIRBOLGS ET INFERNIS

Après que le Witherwild ait corrompu Fanewick, certains drakonas, faunes, firbolgs et infernis ont remarqué que leurs cornes poussaient plus vite et plus longtemps.

GALAPA ET CÔTES

De nombreuses familles de Galapa et de Ribbets qui vivaient dans les tourbières de Fanewick ont été déplacées lorsque l'armée de Haven a envahi.

Les Havriens et la maladie du serpent

N'importe qui, mais surtout ceux de Haven, peut être porteur de la maladie du serpent, qui raidit leurs mouvements et leur donne un temps limité pour survivre sans remède.

COURS

Toutes les classes sont disponibles, mais certaines présentent des aspects uniques dans une campagne Witherwild. Si nécessaire, fournissez les informations suivantes à vos joueurs.

Druides, Rangers et Sorciers

Les druides, les rôdeurs et les sorciers sont courants à Fanewick.

Si les joueurs choisissent l'une de ces classes, ils doivent réfléchir à l'impact potentiel du Witherwild sur la connexion de leur personnage avec la nature.

■ GUERRIERS ET SORCIERS

Les guerriers et les sorciers sont très présents à Haven. Une grande école de sorcellerie y forme des combattants et des guérisseurs, et l'Armée de Haven est principalement composée de guerriers et de sorciers de l'École de Guerre. Si un PJ appartient à l'une de ces classes, tenez compte de son lien personnel avec l'Armée de Haven.

■ GARDIEN DE LA VENGEANCE

De nombreux Wicklings cherchant à se venger de Haven ou à les expulser de Fanewick deviennent des Gardiens de la Vengeance. Si les joueurs choisissent cette sous-classe, ils doivent réfléchir aux idéaux ou aux institutions que leur personnage défend.

■ SYNDICAT ROGUE

L'Armée de Haven envoie des espions dans les communautés de Fanewick pour recueillir des informations sur les attaques planifiées et manipuler l'opinion publique. Lors du choix de la sous-classe de voleur du Syndicat, les joueurs doivent tenir compte des liens ou de l'influence potentiels de ces agents secrets sur leur personnage.

PRINCIPES DU JOUEUR

Si votre groupe décide de jouer cette campagne, donnez à vos joueurs les informations suivantes avant la création du personnage.

■ RENDEZ L'INVASION PERSONNELLE

Réfléchissez à l'impact profond de l'invasion de Fanewick par Haven sur votre personnage. Laissez ces détails influencer ses désirs et ses efforts pour les obtenir. Tout le monde a perdu un être cher à cause du Witherwild ou de la Maladie du Serpent, et de plus en plus de personnes meurent chaque jour. Réfléchissez à la façon dont le conflit grandissant a poussé votre personnage à agir d'une manière dont il n'est pas fier, ou à la façon dont il a transformé des vérités personnelles qu'il croyait inébranlables.

■ TRAITER LA MORT AVEC IMPORTANCE

Prendre une vie ne doit pas se faire sans considération, désespoir et conséquences. Au fil de son aventure, votre personnage doit se souvenir de ceux qu'il a perdus et tués, et laisser chaque mort influencer ses choix futurs.

■ ACCEPTER LA VULNÉRABILITÉ

Trouvez l'humanité de votre personnage et mettez-la en valeur dès que possible. Il doit être aussi vulnérable dans les moments calmes que vicieux dans les moments violents, s'ouvrant à ses alliés même s'il se ferme aux autres.

PRINCIPES GM

Gardez les conseils suivants à l'esprit lorsque vous dirigez cette campagne.

■ PEINDRE LE MONDE EN CONTRASTE

Déjouez les attentes en laissant le cauchemar charmer et la beauté terrifier. Offrez aux PJ des visions de la beauté naturelle de Fanewick, qui a dévasté la région, brisant les limites des tourbières et des forêts et dévastant maisons et communautés. Montrez la vie sombre et ordonnée derrière les murs de Haven, mais aussi la culture, l'art et le progrès nés de siècles de sécurité.

Comparez la nature capricieuse des Divinités Faibles avec la dévotion des Wicklings et des Havriens qui luttent pour sauver leur foyer. Dans un lieu aux nuits et aux jours longs, aux saisons doubles et aux deux nations en conflit, cherchez des moyens de mettre en valeur ces dualités audacieuses.

■ MONTREZ-LEUR LE VRAI DANGER

Bien que tragiques, les blessures corporelles ne sont pas la pire tragédie qui puisse arriver aux personnages. Pour illustrer les véritables enjeux, utilisez les origines des PJ à Fanewick ou à Haven pour leur montrer ce qu'ils risquent de perdre : leur foyer, leur famille, leurs amis, leur communauté, voire leurs vérités et croyances fondamentales. Les événements de cette campagne peuvent modifier, menacer ou détruire ces aspects de leur passé. Lorsque vos joueurs créent et s'investissent dans l'histoire de leur personnage, ils ont une raison de se battre.

■ OFFRIR DES ALTERNATIVES À LA VIOLENCE

En mettant en lumière des approches non violentes pour résoudre les problèmes, les PJ peuvent contribuer à briser le cycle brutal qui enserre ce monde. Par exemple, en faisant preuve de compassion plutôt que de menacer d'une épée, une bête corrompue peut les libérer du Witherwild.

De même, le conflit entre Haven et Fanewick ne devrait pas se résoudre uniquement par le sang et le sang. Ce qui les menace tous deux pourrait aussi les unifier. Donnez aux PJ l'occasion de panser leurs vieilles blessures, de réparer les torts du passé et de combler le fossé qui les sépare de l'intérieur.

■ CRÉER DES ALLIÉS MULTIDIMENSIONNELS ET ADVERSAIRES

Aucun adversaire ou allié n'est entièrement bon ou entièrement mauvais, et chacun possède une vie multidimensionnelle. Même l'allié le plus sympathique devrait cacher des ténèbres en lui, espérant que ses défauts ne seront pas découverts. Ceux que l'on décrit comme mauvais devraient parfois faire le bien, même pour de mauvaises raisons. Ce n'est pas parce qu'un PJ ou un PNJ est originaire de Haven qu'il est un méchant, et, inversement, tous les habitants de Fanewick ne sont pas vertueux.

Trouver les nuances, les complications et les motivations plus profondes des habitants de Haven et de Fanewick conduira à des interactions plus riches, à des choix moraux plus complexes et à un sentiment d'attachement plus profond au monde pour les joueurs.

DISTINCTIONS

Utilisez ces informations pour préparer votre campagne. Vous pouvez également les partager avec vos joueurs si nécessaire.

LES SEMAINES DU JOUR ET DE LA NUIT

Le cycle jour-nuit se répète chaque semaine : le soleil se lève pendant une semaine entière avant de se coucher et de laisser place à une nuit d'une durée équivalente. Cela a des répercussions sur de nombreux secteurs, de l'agriculture au commerce, car de nombreux marchands refusent de voyager la nuit.

Mais ce cycle n'affecte pas seulement les Wicklings, il influence l'évolution de l'écologie merveilleuse de Fanewick. Jours et nuits s'accompagnent de paysages sonores naturels totalement différents : les habitants nocturnes de Fanewick dorment pendant les longues journées et arpentent les bois à l'obscurité, tandis que leurs homologues diurnes dorment. Les plantes vivent également selon cette étrange boucle jour-nuit, et nombre d'entre elles accomplissent leur cycle de vie complet en une semaine. Les lianes de rose solaire escaladent la canopée au fil de la semaine, parsemées d'épines, avant de se faner à la lumière de la lune. À l'inverse, la fleur de nuit, une fleur bioluminescente qui dégage une odeur de sucre brûlé et de décomposition, ne fleurit qu'à la tombée de la nuit, illuminant des parcelles de forêt – une aubaine pour quiconque est contraint de voyager dans l'obscurité.

LA MALADIE DU SERPENT

La peste qui ravage Haven n'épargne personne. Depuis le début de l'épidémie, les autorités de Haven ont travaillé sans relâche pour mettre en quarantaine les personnes aux premiers stades de la maladie, mais ces efforts n'ont guère contribué à enrayer sa propagation. En raison de la rareté du voile de la dame cramoisie, de nombreux citoyens ont commencé à transporter ou à consommer toutes sortes de fleurs et de mues de serpents pour se protéger ou se soigner.

Au début, les victimes sont atteintes d'une toux rauque chargée de poussière ressemblant à de la poudre d'os. Puis, une éruption cutanée squameuse apparaît sur leur peau, craquant leur chair selon un motif unique et douloureux, semblable à celui d'une peau de serpent. Peu après, le corps des victimes durcit jusqu'à ce que leurs organes se solidifient et cessent de fonctionner. Les derniers stades de la Maladie du Serpent sont si rapides que nombre d'entre elles se transforment en statues sur place, transformant Haven en cénotaphe d'une puissance autrefois immense.

VOILE DE LA DAME

Ces petites fleurs poussent dans les zones ensoleillées de Fanewick. Pour dix mille fleurs aux pétales blancs, une fleur s'épanouit d'un rouge unique et vibrant. Ces fleurs sont utilisées depuis longtemps dans les tisanes de la région, les fleurs cramoisies étant utilisées lors de cérémonies spécifiques. Pourtant, elles n'étaient cueillies que jusqu'à ce que les Havriens découvrent le voile cramoisi de la dame, seul remède connu contre la maladie du serpent.

Ainsi, l'Armée du Havre envahit Fanewick et commença à cultiver les fleurs dans d'immenses fermes qui envahirent les tourbières de la région. Bien que le vol de l'Œil de la Faucheuse ait entraîné une saison de croissance indéfinie, les fleurs rouges restent tout aussi rares, et Fanewick est imprégnée d'une odeur nauséabonde tandis que l'Armée du Havre s'empresse de produire en masse un remède contre la Maladie du Serpent.

LE FARDÉ SAUVAGE

Cette corruption, alimentée par le printemps éternel, se propage à travers Fanewick. Certains pensent que la végétation envahissante a commencé dans la forêt, tandis que d'autres affirment qu'elle est née dans les tourbières. Mais quelle que soit son origine, cette malignité florissante provoque des changements horribles et une croissance massive sur tout ce qu'elle touche, le transformant en êtres flétris. Les plantes s'animent, prêtes à tout pour dévorer tout ce qui les entoure.

Les animaux atteignent des proportions immenses, avec des dispositions physiques exigeantes à la hauteur de leurs dents, défenses et griffes surdimensionnées. Même des créatures inoffensives autrefois chassées Les aliments sont devenus des adversaires dangereux et redoutables.

Lorsqu'une personne est corrompue par le Witherwild, que ce soit par une attaque intentionnelle ou un accident (voir la section « Corruption par le Witherwild » à venir), elle est transformée. Elle devient un hybride cauchemardesque : son corps est déformé et mêlé à celui d'une plante ou d'une bête. Le Witherwild remplace peu à peu la personnalité de ses victimes par la même soif de dévorer que celle du reste des Fanewick corrompus. Bien que les Withered puissent conserver un semblant de leur identité pendant un temps, ils finissent par perdre définitivement leur identité. Certains Wicklings pensent que les Withered ont reçu ce pouvoir de la colère de Nikta pour chasser les forces de Haven de Fanewick et restituer l'Œil Moissonneur du Berger.

LES DIEUX DE FANEWICK

Les dieux de ce pays ne sont pas des concepts éthérés existant dans un autre royaume ; ils errent comme des êtres incarnés, résidant aussi bien dans la nature que dans les maisons et les petits villages. De ce fait, ils sont généralement présents dans la vie des Wicklings. De nombreuses communautés, et certaines familles nombreuses, ont même leur propre petit dieu ou esprit tutélaire qui veille sur elles.

La croyance et le culte prennent un sens différent à Fanewick— Il existe un conflit constant entre les objectifs des gens et leurs voisins divins. Les dieux doivent s'attirer le culte des mortels, souvent en accomplissant de petits miracles, en rendant service, ou en testant leur détermination par des ruses et des malédictions. Les mortels comptent sur les petites bénédictions des dieux pour assurer leur sécurité lors de leurs déplacements et de leur travail à Fanewick. La Divinité Faible la plus puissante et la plus reconnue est Nikta, la Bergère des Saisons, dont la perte de l'œil a eu l'impact le plus récent et le plus visible sur tous les habitants de Fanewick.

Les différentes divinités de Fanewick ont chacune leur propre opinion sur la corruption du Witherwild. Si certaines apprécient la nouvelle domination de la nature, nombre de divinités mineures s'inquiètent du déséquilibre de Fanewick. Bien que leur comportement et leurs motivations soient impénétrables, ces divinités sont plus accessibles que les dieux qui veillent d'en haut.

Fulg, Empileur de Pierres : Un petit dieu qui privilégie les tributs sous forme de galets de rivière lisses et empilés. Sous son pouvoir, bivalves et patelles poussent en abondance sur les rochers, où ils peuvent être facilement récoltés. Il ignore largement les problèmes auxquels Fanewick est confronté, et il préfère qu'il en soit ainsi.

Hyacynis, Celle qui répand les petites fleurs : amie des abeilles et des petites fleurs, elle a adopté le Witherwild après avoir vu son influence et son domaine prendre des proportions immenses. Elle profite de cette croissance effrénée et ne voit aucune raison d'y mettre un terme.

Kla, le peintre du ciel : les prouesses artistiques et le talent d'Ikla sont inégalés, peignant le ciel de chaque lever et coucher de soleil hebdomadaire sur Fanewick dans une myriade de couleurs scintillantes.

Ils ne pourraient pas être plus paresseux le reste de la semaine, et leur comportement est extrêmement désagréable, offensés que quelqu'un leur demande une faveur pendant leur temps libre.

Oove, le Gardien de la Floraison Nocturne : C'est l'un des rares dieux locaux à n'avoir jamais été vu, mais on l'entend souvent dans les contrées sauvages la nuit, murmurant des directions aux voyageurs égarés, leur indiquant la source de floraison nocturne la plus proche. Les habitants affirment qu'il conduit ceux qui lui déplaisent ou qui nuisent aux créatures nocturnes vers des terrains dangereux. On raconte qu'il veille sur les nuits de Fanewick depuis sa demeure lunaire.

Qui'Gar, Douceur murmurée pour une fin épineuse : une déesse silencieuse qui préside à la mort de ceux qui passent dans les buissons épineux et les buissons de ronces. Traditionnellement, elle ne reçoit pas beaucoup de visiteurs, mais la croissance corruptrice du Witherwild a rendu sa tâche plus difficile et bouleversé sa paisible existence.

Rohkin, la corne errante : Rohkin veille sur les nombreux troupeaux de créatures à cornes qui résident à Fanewick. En des temps plus heureux, il préservait l'équilibre de la nature et de la civilisation, empêchant la chasse excessive. Mais depuis que la corruption du Witherwild s'est installée, il a vu ses troupeaux se transformer en bêtes dangereuses et méconnaissables.

Ce ne sont là qu'une petite partie des centaines, voire des milliers, de Faint Divinités qui se cachent, se détendent, chassent et jouent dans tout Fanewick.

À quelles divinités faibles les PJ reconnaissent-ils et rendent-ils hommage, le cas échéant ?

Comment le Witherwild a-t-il changé la perspective, la personnalité et les dispositions des Divinités Faibles que les personnages rencontrent ?

Quels dieux s'allient à Haven pour préserver le printemps éternel ? Lesquels s'allient à Fanewick ?

L'INCIDENT INCITATEUR

Vous pouvez utiliser l'invite ci-dessous pour démarrer votre campagne ou créer le tien.

L'Œil Faucheur est conservé dans un coffre sécurisé sous la tour centrale de l'école de sorcellerie de Haven, apparemment impossible à récupérer. Un groupe rebelle secret et dangereux, mené par un personnage mystérieux connu sous le nom de Fanewraith (elle/elle), a élaboré un plan pour mettre fin à la malédiction du Witherwild : trouver le Grand Hibou, Nikta, et arracher l'Œil Semeur.

Même si cela peut résoudre le problème immédiat, les conséquences à long terme ne sont pas prises en compte, tout comme elles ne l'étaient pas lors de l'invasion de Haven.

Le maître-espion assiégé de Haven, Kreil Dirn (il/lui), n'est pas très populaire à Haven. Il est chargé de débusquer les insurgés, de déjouer les complots avant qu'ils ne se concrétisent et de surveiller de près les activités internes de Haven.

Kreil n'a jamais été d'accord - du moins pas ouvertement - avec l'Archimage

La décision de Phylax (ils/eux) de voler l'Œil de la Faucheur, et les conséquences qu'ils ont tous payées pour cette décision ont été terriblement justificatives.

Récemment, Kreil a découvert le complot du Fanewraith et est horrifié par la possibilité de son succès. Sachant qu'il ne peut envoyer une troupe de soldats du Havre au cœur des bois pour traquer et empêcher le Fanewraith de voler l'Œil Semeur, Kreil utilise son vaste réseau d'informatateurs et d'espions pour trouver un groupe d'aventuriers capables de traduire le Fanewraith en justice.

Le groupe reçoit une invitation de Haven pour rencontrer Kreil. Mais ses informations sont-elles exactes ? A-t-il sa propre

Motivation ou ambition secrète ? Qu'ils viennent de Fanewick ou de Haven, le groupe doit faire confiance à une personne tout aussi dangereuse et changeante que l'« ennemi » qu'ils traquent. Et que feront-ils lorsqu'ils trouveront le Fanewraith ? La traduire en justice ? Se ranger à ses côtés ? Tenter de récupérer l'Œil Faucheur ?

Kreil conseille au groupe de commencer leur chasse au Fanewraith dans le village perché d'Alula, où il soupçonne qu'elle dirige son opération.

MÉCANIQUE DE CAMPAGNE

Les mécanismes suivants sont uniques à cette campagne.

■ CORRUPTION DU WITHERWILD

Les adversaires et les environnements de cette campagne peuvent bénéficier d'un type supplémentaire appelé Flétri. Lorsqu'un adversaire est Flétri, décrivez comment le Flétri sauvage a modifié ou impacté son apparence ou son fonctionnement habituel. Vous aurez également besoin d'une vingtaine de jetons Flétri (qui peuvent être identiques à ceux utilisés pour la Peur).

Chaque fois qu'un PJ subit des dégâts importants de la part d'un adversaire ou d'un environnement Flétri, gagnez un jeton Flétri et placez-le sur sa fiche de personnage. Ce faisant, le PJ doit lancer son dé de Peur. Si son résultat est inférieur ou égal au nombre de jetons Flétri sur sa fiche, il gagne immédiatement une cicatrice et supprime tous les jetons, décrivant comment le Flétri sauvage le modifie définitivement.

À la fin de chaque session, éliminez tous les jetons Wither des fiches des personnages et gagnez une quantité équivalente de Peur. Si un personnage meurt avec des jetons Wither sur sa fiche, son corps est définitivement envahi par le Witherwild.

SESSION ZÉRO QUESTIONS

Posez l'une de ces questions à vos joueurs ou créez les vôtres.

Quel animal dangereux sort pendant la semaine la nuit et ne sort pas pendant la semaine le jour ?

Quel trait unique (comme l'apparence, l'odeur ou le goût) possède tout ce qui est contaminé par le Witherwild ?

Quelles superstitions votre personnage ou sa communauté ont-ils à propos de la traversée de Fanewick pendant les longues nuits ?

Votre personnage a été témoin d'une chose magnifique venue du Witherwild. De quoi s'agit-il et comment cela a-t-il transformé sa vision de la corruption ?

APPENDICE

Cette section contient des informations supplémentaires et des fiches de référence.

Référence de la carte de domaine

DOMAINE ARCANA

■ PROTECTION RUNIQUE

Sort d'Arcanes de niveau 1
Coût du rappel : 0

Vous possédez un bijou très personnel, imprégné de magie protectrice, que vous ou un allié pouvez conserver comme protection. Décrivez-le et pourquoi il est important pour vous. Le détenteur du bijou peut dépenser un Espoir pour réduire les dégâts subis de 1d8.

Si le résultat du dé de protection est 8, le pouvoir de la protection prend fin après avoir réduit les dégâts ce tour-ci. Elle peut être rechargée gratuitement lors de votre prochain repos.

■ LIBÉREZ LE CHAOS

Sort d'Arcanes de niveau 1
Coût du rappel : 1

Au début d'une session, placez un nombre de jetons égal à votre trait de Lancement de Sorts sur cette carte.

Effectuez un jet de sort contre une cible à portée lointaine et dépensez un nombre de jetons au choix pour canaliser votre énergie brute et la déchaîner contre elle. En cas de réussite, lancez un nombre de d10 égal au nombre de jetons dépensés et infligez autant de dégâts magiques à la cible. Marquez un Stress pour recharger cette carte en jetons (jusqu'à votre trait de sort).

À la fin de chaque session, effacez tous les jetons non dépensés.

■ MARCHE MURALE

Sort d'Arcanes de niveau 1
Coût du rappel : 1

Dépensez un Espoir pour permettre à une créature que vous pouvez toucher de grimper aux murs et aux plafonds aussi facilement que de marcher sur le sol. Ce sort dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Marche sur les murs.

■ PRISE DE CENDRES

Sort d'Arcanes de niveau 2
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à portée de mêlée.

En cas de réussite, la cible s'enflamme instantanément, subit 1d20+3 dégâts magiques et est temporairement en feu.

Lorsqu'une créature agit alors qu'elle est en feu, elle doit subir 2d6 dégâts magiques supplémentaires si elle est toujours en feu à la fin de son action.

■ CEIL FLOTTANT

Sort d'Arcanes de niveau 2
Coût du rappel : 0

Dépensez un Espoir pour créer un petit orbe flottant que vous pouvez déplacer n'importe où dans la portée de Très Loin. Tant que ce sort est actif, vous pouvez voir à travers l'orbe comme si vous regardiez depuis sa position. Vous pouvez alterner entre l'utilisation de vos sens et la vision à travers l'orbe. Si l'orbe subit des dégâts ou sort hors de portée, le sort prend fin.

■ CONTRE-SORT

Sort d'Arcane de niveau 3
Coût du rappel : 2

Vous pouvez interrompre un effet magique en cours en effectuant un jet de réaction utilisant votre trait de Magie. En cas de réussite, l'effet cesse et les conséquences sont évitées, et cette carte est placée dans votre coffre.

■ VOL

Sort d'Arcane de niveau 3
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de Sort (15). En cas de réussite, placez un nombre de jetons égal à votre Agilité sur cette carte (minimum 1). Lorsque vous effectuez un jet d'action en vol, dépensez un

jeton de cette carte. Une fois l'action ayant dépensé le dernier jeton résolue, vous redescendez au sol, juste en dessous de vous.

■ CLIGNOTEMENT DES YEUX

Sort d'Arcane de niveau 4
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (12). En cas de réussite, dépensez un Espoir pour vous téléporter vers un autre point visible à distance. Si des créatures consentantes se trouvent à très courte distance, dépensez un Espoir supplémentaire pour chaque créature afin de les emmener avec vous.

■ EXPLOSION DE PRÉSERVATION

Sort d'Arcane de niveau 4
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort contre toutes les cibles à portée de mêlée.

Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont repoussées à longue portée et subissent d8+3 dégâts magiques en utilisant votre trait Lancer de sorts.

■ ÉCLAIR EN CHAÎNE

Sort d'Arcane de niveau 5
Coût du rappel : 1

Marquez 2 points de stress pour effectuer un jet de sort, déclenchant la foudre sur toutes les cibles à courte portée. Les cibles contre lesquelles vous réussissez doivent effectuer un jet de réaction d'une difficulté égale au résultat de votre jet de sort. Les cibles qui échouent subissent 2d8+4 dégâts magiques.

Les adversaires supplémentaires non ciblés par la Chaîne d'Éclairs et à courte portée des cibles précédentes ayant subi des dégâts doivent également effectuer le jet de réaction. Les cibles qui échouent subissent 2d8+4.

Dégâts magiques. Cette chaîne se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'adversaires à portée.

■ PRÉMONITION

Sort d'Arcane de niveau 5
Coût du rappel : 2

Vous pouvez canaliser l'énergie arcanique pour avoir des visions du futur. Une fois par long repos, immédiatement après que le MJ a communiqué les conséquences d'un jet que vous avez effectué, vous pouvez annuler le mouvement et les conséquences comme s'ils ne s'étaient jamais produits et effectuer un autre mouvement à la place.

■ MARCHEUR DE LA FAILLE

Sort d'Arcane de niveau 6
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (15). En cas de réussite, vous placez une marque arcanique au sol à l'endroit où vous vous trouvez. La prochaine fois que vous réussirez à lancer Marcheur de faille, une faille s'ouvrira dans l'espace, vous permettant de retourner en toute sécurité à l'endroit exact où la marque a été placée. Cette faille restera ouverte jusqu'à ce que vous la fermiez ou que vous lanciez un autre sort.

Vous pouvez abandonner le sort à tout moment pour relancer Rift Walker et placer le marquage à un nouvel endroit.

■ TÉLÉKINÉSIE

Sort d'Arcane de niveau 6
Coût du rappel : 0

Effectuez un jet de sort contre une cible à distance. En cas de réussite, vous pouvez utiliser votre esprit pour la déplacer n'importe où à distance de sa position initiale. Vous pouvez lancer la cible soulevée comme attaque en effectuant un jet de sort supplémentaire contre la deuxième cible que vous tentez d'attaquer. En cas de réussite, infligez d12+4 dégâts physiques à la deuxième cible en utilisant votre Maîtrise. Le sort prend alors fin.

■ TOUCHÉ PAR LES ARCANE

Capacité Arcanes de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Arcana, bénéficiez des avantages suivants :

- +1 bonus à vos jets de sorts
- Une fois par repos, vous pouvez changer les résultats de votre Espoir et Dés de la peur.

■ EXPLOSION MASQUANTE

Sort d'Arcanes de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque vous réussissez un jet de Sort pour lancer un sort différent, vous pouvez dépenser un Espoir pour devenir Camouflé. Sous Camouflé, vous restez invisible si vous êtes immobile lorsqu'un adversaire se déplace là où il vous verrait normalement. Lorsque vous entrez dans le champ de vision d'un adversaire ou que vous effectuez une attaque, vous n'êtes plus Camouflé.

■ RÉFLEXION ARCANE

Sort d'Arcane de niveau 8
Coût du rappel : 1

Lorsque vous devez subir des dégâts magiques, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre d'Espoir pour lancer autant de d6. Si l'un d'eux obtient un 6, l'attaque est renvoyée au lanceur, lui infligeant les dégâts à sa place.

■ AURA CONFUSEUSE

Sort d'Arcane de niveau 8
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (14). Une fois par long repos réussi, vous créez une illusion sur votre corps, rendant difficile la localisation exacte. Marquez n'importe quel nombre de points de stress.

Pour créer autant de couches supplémentaires. Lorsqu'un adversaire vous attaque, lancez un nombre de d6 égal au nombre de couches actives. Si l'une d'elles obtient un 5 ou plus, une couche de l'aura est détruite et l'attaque échoue. Si tous les résultats sont 4 ou moins, vous subissez les dégâts et le sort prend fin.

■ TREMBLEMENT DE TERRE

Sort d'Arcane de niveau 9
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (16). Une fois par repos, en cas de réussite, toutes les cibles à très longue portée qui ne volent pas doivent effectuer un jet de réaction (18). Les cibles qui échouent subissent 3d10+8 dégâts physiques et deviennent temporairement vulnérables. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

De plus, lorsque vous réussissez le jet de sort, tous les terrains à très grande portée deviennent difficiles à traverser et les structures à cette portée peuvent subir des dégâts ou s'effondrer.

■ PROJECTION SENSORIELLE

Sort d'Arcane de niveau 9
Coût du rappel : 0

Une fois par repos, effectuez un jet de sort (15). En cas de réussite, vous plongez dans une vision qui vous permet de voir et d'entendre clairement tous les lieux que vous avez visités, comme si vous vous y trouviez à cet instant précis. Vous pouvez vous déplacer librement dans cette vision et n'êtes pas limité par les lois physiques ou les contraintes d'un corps physique. Ce sort ne peut pas être détecté par des moyens banals ou magiques. Vous quittez cette vision lorsque vous subissez des dégâts ou lancez un autre sort.

■ AJUSTER LA RÉALITÉ

Sort d'Arcanes de niveau 10
Coût du rappel : 1

Après que vous ou un allié consentant ayez effectué un jet, vous pouvez dépenser 5 points d'Espoir pour modifier le résultat numérique de ce jet et choisir celui de votre choix. Le résultat doit être plausible dans la plage de probabilités du dé.

■ CIEL QUI CHUTE

Sort d'Arcanes de niveau 10
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre tous les adversaires à portée éloignée. Marquez n'importe quel nombre de Stress pour faire pleuvoir des éclats d'arcanes. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 1d20+2. dégâts magiques pour chaque stress marqué.

DOMAINE DE LA LAME

■ REVIENT

Capacité de lame de niveau 1
Coût du rappel : 1

Lorsque vous subissez des dégâts graves, vous pouvez marquer un stress pour réduire la gravité d'un seuil.

■ PAS ASSEZ BON

Capacité de lame de niveau 1
Coût du rappel : 1

Lorsque vous lancez vos dés de dégâts, vous pouvez relancer n'importe quel 1 ou 2.

■ TOURBILLON

Capacité de lame de niveau 1
Coût du rappel : 0

Lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à très courte portée, vous pouvez dépenser un Espoir pour utiliser l'attaque contre toutes les autres cibles à très courte portée. Tous les adversaires supplémentaires contre lesquels vous réussissez avec cette compétence subissent la moitié des dégâts.

■ LE LIEN D'UN SOLDAT

Capacité de lame de niveau 2
Coût du rappel : 1

Une fois par long repos, lorsque vous complimentez quelqu'un ou lui demandez quelque chose dans lequel il est bon, vous pouvez tous les deux gagner 3 Espoirs.

■ TÊMÉRAIRE

Capacité de lame de niveau 2
Coût du rappel : 1

Marquez un stress pour obtenir un avantage sur une attaque.

■ BROUILLER

Capacité de lame de niveau 3
Coût du rappel : 1

Une fois par repos, lorsqu'une créature à portée de mêlée est susceptible de vous infliger des dégâts, vous pouvez éviter l'attaque et vous déplacer en toute sécurité hors de portée de mêlée de l'ennemi.

■ COMBATTANT POLYVALENT

Capacité de lame de niveau 3
Coût du rappel : 1

Vous pouvez utiliser un trait de caractère différent pour une arme équipée, plutôt que le trait requis par l'arme.

Lorsque vous infligez des dégâts, vous pouvez marquer un Stress pour utiliser le résultat maximum de l'un de vos dés de dégâts au lieu de le lancer.

■ FOCUS MORTEL

Capacité de lame de niveau 4
Coût du rappel : 2

Une fois par repos, vous pouvez concentrer toute votre concentration sur une cible de votre choix. Jusqu'à ce que vous attaquiez une autre créature, que vous vainquiez la cible ou que le combat se termine, vous gagnez un bonus de +1 à votre Maîtrise.

■ ARMURE FORTIFIÉE

Capacité de lame de niveau 4
Coût du rappel : 0

Lorsque vous portez une armure, obtenez un bonus de +2 à vos seuils de dégâts.

■ L'AVANTAGE DU CHAMPION

Capacité de lame de niveau 5
Coût du rappel : 1

Lorsque vous réussissez une attaque de manière critique, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 Espoirs et choisir l'une des options suivantes pour chaque Espoir dépensé :

- Vous effacez un point de vie.
- Vous libérez un emplacement d'armure.
- La cible doit marquer un point de vie supplémentaire.

Vous ne pouvez pas choisir la même option plus d'une fois.

■ VITALITÉ

Capacité de lame de niveau 5
Coût du rappel : 0

En choisissant cette carte, vous bénéficiez définitivement de deux des avantages suivants :

- Un emplacement Stress
- Emplacement à un point de vie
- +2 bonus à vos seuils de dégâts

Placez ensuite cette carte dans votre coffre-fort de manière permanente.

■ Aguerri au combat

Capacité de lame de niveau 6
Coût du rappel : 2

Une fois par long repos lorsque vous effectuez un mouvement mortel, vous pouvez dépenser un espoir pour effacer un point de vie à la place.

■ LA RAGE MONTE

Capacité de lame de niveau 6
Coût du rappel : 1

Avant de lancer une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus à votre jet de dégâts égal au double de votre Force.

Vous pouvez devenir enragé deux fois par attaque.

■ Touché par la lame

Capacité de lame de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Blade, bénéficiez des avantages suivants :

- +2 bonus à vos jets d'attaque
- Bonus de +4 à votre seuil de dégâts graves

■ COUP D'ÉCRAN

Capacité de lame de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsque vous échouez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour infliger des dégâts d'arme en utilisant la moitié de votre Maîtrise.

■ CRI DE GUERRE

Capacité de lame de niveau 8
Coût du rappel : 2

Une fois par repos long, alors que vous foncez au cœur du danger, vous pouvez lancer un appel vibrant qui inspire vos alliés. Tous les alliés qui vous entendent éliminent un Stress et gagnent un Espoir. De plus, vos alliés bénéficient d'un avantage aux jets d'attaque jusqu'à ce que vous ou un allié obteniez un échec avec Peur.

FRÉNÉSIE

Capacité de lame de niveau 8
Coût du rappel : 3

Une fois par long repos, vous pouvez entrer en frénésie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'adversaires en vue.

Lorsque vous êtes frénétique, vous ne pouvez pas utiliser d'emplacements d'armure et vous obtenez un bonus de +10 à vos jets de dégâts et un bonus de +8 à votre seuil de dégâts graves.

GORE ET GLOIRE

Capacité de lame de niveau 9
Coût du rappel : 2

Lorsque vous réussissez une attaque d'arme de manière critique, vous gagnez un Espoir supplémentaire ou supprimez un Stress supplémentaire.

De plus, lorsque vous infligez suffisamment de dégâts pour vaincre un ennemi, vous gagnez un espoir ou éliminez un stress.

L'ATTAQUE DU FAUCHEUR

Capacité de lame de niveau 9
Coût du rappel : 3

Une fois par repos long, dépensez un Espoir pour effectuer un jet d'attaque. Le MJ vous indique les cibles à portée contre lesquelles il réussirait. Choisissez l'une d'elles et forcez-la à marquer 5 points de vie.

MONSTRE DE COMBAT

Capacité de lame de niveau 10
Coût du rappel : 0

Lorsque vous effectuez une attaque réussie contre un adversaire, vous pouvez marquer 4 points de stress pour forcer la cible à marquer un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez actuellement marqués au lieu de lancer un jet de dégâts.

ASSAUT

Capacité de lame de niveau 10
Coût du rappel : 3

Lorsque vous réussissez une attaque avec votre arme, vous n'infligez jamais de dégâts inférieurs au seuil de dégâts majeurs d'une cible (la cible marque toujours un minimum de 2 points de vie).

De plus, lorsqu'une créature à portée de votre arme inflige des dégâts à un allié avec une attaque qui ne vous inclut pas, vous pouvez marquer un Stress pour le forcer à effectuer un Jet de Réaction (15).

En cas d'échec, la cible doit marquer un point de vie.

DOMAINE OSSEUX

MANŒUVRES AGILES

Capacité osseuse de niveau 1
Coût du rappel : 0

Une fois par repos, marquez un Stress pour sprinter n'importe où dans une portée éloignée sans faire de jet d'Agilité pour y arriver.

Si vous terminez ce mouvement à portée de mêlée d'un adversaire et effectuez immédiatement une attaque contre lui, obtenez un bonus de +1 au jet d'attaque.

JE LE VOIS VENIR

Capacité osseuse de niveau 1
Coût du rappel : 1

Lorsque vous êtes ciblé par une attaque lancée au-delà de la portée de mêlée, vous pouvez marquer un Stress pour lancer un d4 et obtenir un bonus à votre Évasion égal au résultat contre l'attaque.

INTOUCHABLE

Capacité osseuse de niveau 1
Coût du rappel : 1

Bénéficiez d'un bonus à votre Évasion égal à la moitié de votre Agilité.

FÉROCITÉ

Capacité osseuse de niveau 2
Coût du rappel : 2

Lorsque vous forcez un adversaire à marquer 1 ou plusieurs points de vie, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour augmenter votre Évasion du nombre de points de vie marqués. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine attaque contre vous.

APPROCHE STRATÉGIQUE

Capacité osseuse de niveau 2
Coût du rappel : 1

Après un long repos, placez un nombre de jetons égal à votre Connaissance sur cette carte (minimum 1). La première fois que vous vous approchez à courte portée d'un adversaire et que vous l'attaquez, vous pouvez dépenser un jeton pour choisir l'une des options suivantes :

- Vous faites l'attaque avec avantage.
- Vous supprimez un Stress sur un allié à portée de mêlée de l'adversaire.
- Vous ajoutez un d8 à votre jet de dégâts.

Lorsque vous prenez un long repos, effacez tous les jetons non dépensés.

ENTRETOISE

Capacité osseuse de niveau 3
Coût du rappel : 1

Lorsque vous marquez un emplacement d'armure pour réduire les dégâts entrants, vous pouvez marquer un stress pour marquer un emplacement d'armure supplémentaire.

TACTICIEN

Capacité osseuse de niveau 3
Coût du rappel : 1

Lorsque vous aidez un allié, il peut dépenser un espoir pour ajouter l'une de vos expériences à son jet en plus de votre dé d'avantage.

Lorsque vous effectuez un jet d'équipe, vous pouvez lancer un d20 comme espoir Mourir.

■ BOOSTER

Capacité osseuse de niveau 4
Coût du rappel : 1

Marquez un Stress pour booster un allié consentant à courte portée, vous propulser dans les airs et effectuer une attaque aérienne contre une cible à longue portée. Vous bénéficiez de l'avantage sur l'attaque, ajoutez un d10 au jet de dégâts et terminez votre mouvement à portée de mêlée de la cible.

■ RÉORIENTER

Capacité osseuse de niveau 4
Coût du rappel : 1

Lorsqu'une attaque lancée contre vous depuis une zone située au-delà de la portée de mêlée échoue, lancez un nombre de d6 égal à votre Maîtrise. Si l'un d'eux obtient un 6, vous pouvez utiliser un Stress pour rediriger l'attaque et blesser un adversaire à très courte portée.

■ CONNAIS TON ENNEMI

Capacité osseuse de niveau 5
Coût du rappel : 1

Lorsque vous observez une créature, vous pouvez faire un jet d'instinct Contre eux. En cas de réussite, dépensez un Espoir et demandez au MJ une information sur la cible parmi les options suivantes :

- Leurs points de vie et leur stress non marqués.
- Leurs seuils de difficulté et de dégâts.
- Leurs tactiques et leurs dés de dégâts d'attaque standard.
- Leurs caractéristiques et expériences.

De plus, en cas de succès, vous pouvez marquer un Stress pour supprimer une Peur de la Réserve de Peurs du MJ.

■ DÉPLACEMENT SIGNATURE

Capacité osseuse de niveau 5
Coût du rappel : 1

Nommez et décrivez votre attaque de combat signature. Une fois par repos, lorsque vous effectuez cette attaque signature dans le cadre d'une action, vous pouvez lancer un d20 comme dé d'espoir. En cas de réussite, supprimez un stress.

■ RIPOSTE RAPIDE

Capacité osseuse de niveau 6
Coût du rappel : 0

Lorsqu'une attaque lancée contre vous à portée de mêlée échoue, vous pouvez marquer un Stress et saisir l'opportunité d'infliger les dégâts de l'arme de l'une de vos armes actives à l'attaquant.

■ RÉCUPÉRATION

Capacité osseuse de niveau 6
Coût du rappel : 1

Lors d'un repos court, vous pouvez choisir une action de repos long. Vous pouvez dépenser un Espoir pour permettre à un allié d'en faire autant.

■ Touché par les os

Capacité osseuse de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Bone, obtenez les avantages suivants :

- +1 bonus à l'Agilité
- Une fois par repos, vous pouvez dépenser 3 Espoirs pour faire échouer une attaque qui a réussi contre vous.

■ PRÉCISION CRUELLE

Capacité osseuse de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsque vous réussissez une attaque avec une arme, vous obtenez un bonus à votre jet de dégâts égal à votre finesse ou à votre agilité.

■ COUP DE RUPTURE

Capacité osseuse de niveau 8
Coût du rappel : 3

Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour que la prochaine attaque réussie contre cette même cible inflige 2d12 dégâts supplémentaires.

■ DISPUTE

Capacité osseuse de niveau 8
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet d'agilité contre toutes les cibles à courte portée. Dépensez un Espoir pour déplacer les cibles contre lesquelles vous réussissez, ainsi que tous les alliés consentants à courte portée, vers un autre point à courte portée.

■ AU BORD DE L'EAU

Capacité osseuse de niveau 9
Coût du rappel : 1

Lorsque vous avez 2 points de vie ou moins non marqués, vous ne subissez pas de dégâts mineurs.

■ Frappe éclatante

Capacité osseuse de niveau 9
Coût du rappel : 3

Dépensez un Espoir et attaquez tous les adversaires à portée de votre arme. Une fois par repos long, en cas de réussite contre une cible, additionnez les dégâts infligés, puis répartissez-les comme vous le souhaitez entre les cibles contre lesquelles vous avez réussi. Lorsque vous infligez des dégâts à une cible, lancez un dé de dégâts supplémentaire et ajoutez son résultat aux dégâts infligés à cette cible.

■ COURSE À MORT

Capacité osseuse de niveau 10
Coût du rappel : 1

Dépensez 3 points d'espoir pour parcourir un chemin droit à travers le champ de bataille jusqu'à un point à portée lointaine, en effectuant une attaque contre tous les adversaires à portée de votre arme le long de ce chemin. Choisissez l'ordre dans lequel vous infligez des dégâts aux cibles que vous avez vaincues. Pour la première, lancez les dégâts de votre arme avec un bonus de +1 à votre Maîtrise. Retirez ensuite un dé de votre jet de dégâts et infligez les dégâts restants à la cible suivante.

Continuez à retirer un dé pour chaque cible suivante jusqu'à ce que vous n'avez plus de dés de dégâts ni d'adversaires.

Vous ne pouvez pas cibler le même adversaire plus d'une fois par attaque.

■ PAS RAPIDE

Capacité osseuse de niveau 10
Coût du rappel : 2

Lorsqu'une attaque contre vous échoue, vous supprimez un Stress. Si vous ne parvenez pas à le supprimer, vous gagnez un Espoir.

DOMAINE DU CODEX

■ LIVRE D'AVA

Codex Grimoire de niveau 1

Coût du rappel : 2

Poussée puissante : effectuez un jet de sort contre une cible à portée de mêlée.

En cas de réussite, ils sont repoussés à distance et subissent d10+2 dégâts magiques en utilisant votre compétence.

Armure de Tava : dépensez un espoir pour donner à une cible que vous pouvez toucher un bonus de +1 à son score d'armure jusqu'à son prochain repos ou jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Armure de Tava.

Pic de glace : Effectuez un jet de sort (12) pour invoquer un grand pic de glace à longue portée. Si vous l'utilisez comme arme, effectuez le jet de sort en fonction de la difficulté de la cible. En cas de réussite, infligez 1d6 points de dégâts physiques en utilisant votre Maîtrise.

■ LIVRE D'ILLIAT

Codex Grimoire de niveau 1

Coût du rappel : 2

Sommeil : Effectuez un jet de sort contre une cible à très courte portée.

En cas de réussite, elle est endormie jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que le MJ dépense une Peur à son tour pour surmonter cet état.

Barrage arcanique : une fois par repos, dépensez n'importe quel nombre d'espoir et tirez des projectiles magiques qui touchent une cible de votre choix à courte portée. Lancez un nombre de d6 égal à l'Espoir dépensé et infligez autant de dégâts magiques à la cible.

Télépathie : Dépensez un Espoir pour établir une communication mentale avec une cible visible. Cette connexion dure jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Télépathie.

■ LIVRE DE TYFAR

Codex Grimoire de niveau 1

Coût du rappel : 2

Flamme sauvage : Effectuez un jet de sort contre jusqu'à trois adversaires à portée de mêlée. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 2d6 dégâts magiques et doivent marquer un Stress lorsque des flammes jaillissent de votre main.

Main magique : vous invoquez une main magique de la même taille et de la même force que la vôtre à distance.

Brume mystérieuse : Effectuez un jet de sort (13) pour créer un épais brouillard temporaire qui se forme dans une zone fixe à très courte portée. Le brouillard obscurcit fortement la zone et tout ce qu'elle contient.

■ LIVRE DE SITIL

Codex Grimoire de niveau 2

Coût du rappel : 2

Ajuster l'apparence : vous changez magiquement votre apparence et vos vêtements pour éviter d'être reconnu.

Parallèle : Dépensez 2 points d'Espoir pour lancer ce sort sur vous-même ou un allié à courte portée. La prochaine fois que la cible effectue une attaque, elle peut toucher une cible supplémentaire à portée contre laquelle son jet d'attaque aurait réussi. Vous ne pouvez conserver ce sort que sur une seule créature à la fois.

Illusion : Effectuez un jet de sort (14).

En cas de réussite, créez une illusion visuelle temporaire, pas plus grande que vous, à courte portée, qui dure aussi longtemps que vous la regardez. Elle résiste à l'observation jusqu'à ce qu'un observateur se trouve à portée de mêlée.

■ LIVRE DE VAGRAS

Codex Grimoire de niveau 2

Coût du rappel : 2

Verrou runique : Effectuez un jet de sort (15) sur un objet que vous touchez et qui peut se fermer (comme un cadenas, un coffre ou une boîte). Une fois par repos et en cas de réussite, vous pouvez verrouiller l'objet afin qu'il ne puisse être ouvert que par les créatures de votre choix. Une personne ayant accès à la magie et disposant d'une heure pour étudier le sort peut le briser.

Porte Arcanique : Lorsqu'aucun adversaire ne se trouve à portée de mêlée, effectuez un jet de Sort (13). En cas de réussite, dépensez un Espoir pour créer un portail depuis votre position vers un point visible à distance. Il se ferme dès qu'une créature le traverse.

Révélation : Effectuez un jet de sort. Tout objet magiquement caché à courte portée est révélé.

■ LIVRE DE KORVAX

Codex Grimoire de niveau 3

Coût du rappel : 2

Lévitacion : effectuez un jet de sort pour soulever temporairement une cible que vous pouvez voir dans les airs et la déplacer à courte portée de sa position d'origine.

Rétractation : dépensez un espoir pour forcer une cible à portée de mêlée à effectuer un jet de réaction (15). En cas d'échec, elle oublie la dernière minute de votre conversation.

Cercle runique : Marquez un Stress pour créer un cercle magique temporaire au sol, là où vous vous trouvez. Tous les adversaires à portée de mêlée, ou qui y entrent, subissent 2d12+4 dégâts magiques et sont repoussés à très courte portée.

■ LIVRE DE NORAI

Codex Grimoire de niveau 3

Coût du rappel : 2

Lien Mystique : Effectuez un jet de sort contre une cible à distance. En cas de réussite, elle est temporairement entravée et doit marquer un Stress. Si vous ciblez une créature volante, ce sort la bloque et la retient temporairement.

Boule de feu : Effectuez un jet de sort contre une cible à très longue portée. En cas de réussite, lancez une sphère de feu qui explose à l'impact. La cible et toutes les créatures à très courte portée doivent effectuer un jet de réaction (13). Les cibles qui échouent subissent d20+5 dégâts magiques en utilisant votre compétence.

Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

■ LIVRE D'EXOTA

Codex Grimoire de niveau 4

Coût du rappel : 3

Répudier : Vous pouvez interrompre un effet magique en cours.

Effectuez un jet de réaction en utilisant votre trait de Lancement de Sorts. Une fois par repos, en cas de réussite, l'effet cesse et les conséquences sont évitées.

Créer une Construction : Dépensez un Espoir pour choisir un groupe d'objets autour de vous et créer une construction animée à partir d'eux, obéissant à des ordres de base. Effectuez un Jet de Sort pour leur ordonner d'agir. Si nécessaire, ils partagent votre Évasion et vos traits, et leurs attaques infligent 2d10+3 dégâts physiques. Vous ne pouvez entretenir qu'une seule construction à la fois, et elles se désintègrent dès qu'elles subissent des dégâts.

■ LIVRE DE GRYNN

Codex Grimoire de niveau 4

Coût du rappel : 2

Déviations des arcanes : une fois par repos long, dépensez un Espoir pour annuler les dégâts d'une attaque vous ciblant ou ciblant un allié à très courte portée.

Verrouillage temporel : ciblez un objet à portée lointaine. Cet objet s'immobilise dans le temps et l'espace exactement où il se trouve jusqu'à votre prochain repos. Si une créature tente de le déplacer, effectuez un jet de sort contre elle pour maintenir ce sort.

Mur de Flammes : Effectuez un jet de sort (15). En cas de réussite, créez un mur de flammes magiques entre deux points à portée lointaine. Toutes les créatures sur son passage doivent choisir un camp, et toute créature traversant ensuite le mur subit 4d10+3 dégâts magiques.

■ MUR DU MANIFESTE

Sort du Codex de niveau 5

Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (15). Une fois par repos et en cas de réussite, dépensez un Espoir pour créer un mur magique temporaire entre deux points à portée lointaine. Il peut atteindre 15 mètres de haut et se former à n'importe quel angle. Les créatures ou objets sur son passage sont repoussés vers le côté de votre choix. Le mur reste debout jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Mur Manifeste.

■ TÉLÉPORTATION

Sort du Codex de niveau 5

Coût du rappel : 2

Une fois par repos long, vous pouvez vous téléporter instantanément, ainsi que n'importe quel nombre de cibles consentantes à courte portée, vers un lieu que vous avez déjà visité. Choisissez l'une des options suivantes, puis effectuez un jet de sort (16) :

- Si vous connaissez très bien l'endroit, obtenez un bonus de +3.
- Si vous avez visité l'endroit fréquemment, obtenez un bonus de +1.
- Si vous avez visité l'endroit rarement, n'obtenez aucun modificateur.
- Si vous n'y êtes allé qu'une seule fois, obtenez une pénalité de -2.

En cas de succès, vous apparaissez là où vous aviez l'intention d'aller.

En cas d'échec, vous semblez dévié de votre trajectoire, l'ampleur de l'échec déterminant à quel point vous vous écarterez de votre trajectoire.

■ BANNIR

Sort du Codex de niveau 6

Coût du rappel : 0

Effectuez un jet de sort contre une cible à courte portée. En cas de réussite, lancez un nombre de d20 égal à votre trait de sort.

La cible doit effectuer un jet de réaction dont la difficulté est égale à votre résultat le plus élevé. En cas de réussite, elle doit marquer un Stress, mais n'est pas bannie. En cas d'échec, elle est bannie de ce royaume une fois par repos.

Lorsque les PJ effectuent un jet de Peur, la Difficulté subit un malus de -1 et la cible effectue un nouveau jet de réaction. En cas de réussite, ils reviennent de bannissement.

■ SCEAU DE LA RETRIBUTION

Sort du Codex de niveau 6

Coût du rappel : 2

Marquez un adversaire à courte portée avec un sceau de vengeance. Le MJ gagne une Peur. Lorsque l'adversaire marqué inflige des dégâts à vous ou à vos alliés, placez un d8 sur cette carte.

Vous pouvez détenir un nombre de d8 égal à votre niveau. Lorsque vous attaquez avec succès l'adversaire marqué, lancez les dés sur cette carte et ajoutez le total à votre jet de dégâts, puis effacez les dés.

Cet effet prend fin lorsque l'adversaire marqué est vaincu ou que vous lancez à nouveau Sceau de Rétribution.

■ LIVRE DE HOMET

Codex Grimoire de niveau 7

Coût du rappel : 0

Traversée : Effectuez un jet de sort (13). Une fois par repos et en cas de réussite, vous et toutes les créatures qui vous touchent pouvez traverser un mur ou une porte à courte portée. L'effet prend fin une fois que tout le monde est de l'autre côté.

Porte du Plan : Effectuez un jet de sort (14). Une fois par repos long et en cas de réussite, ouvrez un portail vers un lieu d'une autre dimension ou d'un autre plan d'existence que vous avez déjà visité. Ce portail reste actif jusqu'à votre prochain repos.

■ TOUCHÉ PAR LE CODEX

Capacité du Codex de niveau 7

Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Codex, bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez marquer un Stress pour ajouter votre Compétence à un Jet de Lancement de Sort.
- Une fois par repos, remplacez cette carte par n'importe quelle carte de votre coffre sans payer son coût de rappel.

■ LIVRE DE VYOLA

Codex Grimoire de niveau 8

Coût du rappel : 2

Fouille Mémoirelle : Effectuez un jet de sort contre une cible à distance. En cas de réussite, scrutez l'esprit de la cible et posez une question au MJ. Ce dernier décrit les souvenirs de la cible liés à la réponse.

Clarté partagée : Une fois par repos long, dépensez un Espoir pour choisir deux créatures consentantes. Si l'une d'elles marque Stress, elles peuvent choisir celle qui le marque. Ce sort dure jusqu'à leur prochain repos.

■ HAVRE DE SÉCURITÉ

Sort du Codex de niveau 8

Coût du rappel : 3

Après quelques minutes de calme, vous pouvez utiliser 2 Espoirs pour invoquer votre Havre de Paix, une vaste demeure interdimensionnelle où vous et vos alliés pourrez vous abriter. Une fois à portée, une porte magique apparaît. Seules les créatures de votre choix peuvent y entrer. Une fois à l'intérieur, vous pouvez rendre l'entrée invisible. Vous et toute personne à l'intérieur pouvez toujours sortir. Une fois sorti, la porte doit être à nouveau invoquée.

Lorsque vous vous reposez dans votre propre havre de paix, vous pouvez choisir un temps d'arrêt supplémentaire.

■ LIVRE DE RONIN

Codex Grimoire de niveau 9

Coût du rappel : 4

Transformation : Effectuez un jet de sort (15). En cas de réussite, vous vous transformez en un objet inanimé ne dépassant pas deux fois votre taille normale. Vous pouvez conserver cette forme jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts.

Énervation éternelle : Une fois par repos long, effectuez un jet de sort contre une cible à courte portée. En cas de réussite, elle devient définitivement vulnérable. Elle ne peut surmonter cet état par aucun moyen.

■ VAGUE DE DÉSINTÉGRATION

Sort du Codex de niveau 9

Coût du rappel : 4

Effectuez un jet de sort (18). Une fois par long repos réussi, le MJ vous indique quels adversaires à distance ont une difficulté de 18 ou moins. Marquez un Stress pour chacun d'eux. Ils sont tués et ne peuvent absolument pas revenir à la vie.

■ LIVRE DE L'ACHILLÉE

Codex Grimoire de niveau 10

Coût du rappel : 2

Temporisateur : Effectuez un jet de sort (18). En cas de réussite, le temps ralentit temporairement pour toutes les créatures à portée éloignée, sauf vous. Il reprendra dès que vous effectuerez un jet d'action ciblant une autre créature.

Immunité magique : dépensez 5 points d'espoir pour devenir immunisé contre les dégâts magiques jusqu'à votre prochain repos.

■ UNION TRANSCENDANTE

Sort du Codex de niveau 10

Coût du rappel : 1

Une fois par repos long, dépensez 5 points d'Espoir pour lancer ce sort sur deux créatures consentantes ou plus. Jusqu'à votre prochain repos, lorsqu'une créature connectée par cette union marquerait du Stress ou des Points de Vie, les créatures connectées peuvent choisir qui la marque.

DOMAINE DE GRACE

■ TROMPEUR ADRUIT

Capacité de grâce de niveau 1

Coût du rappel : 0

Dépensez un Espoir pour obtenir un avantage sur un jet visant à tromper ou à piéger quelqu'un en lui faisant croire un mensonge que vous lui dites.

■ RAVIR

Sort de grâce de niveau 1

Coût du rappel : 0

Effectuez un jet de sort contre une cible à courte portée.

En cas de réussite, ils sont temporairement envoûtés. Pendant ce temps, l'attention de la cible est fixée sur vous, ce qui réduit son champ de vision et couvre tout son, à l'exception de votre voix.

Une fois par repos en cas de succès, vous pouvez marquer un Stress pour forcer la cible Encapturée à marquer également un Stress.

■ MOTS INSPIRANTS

Capacité de grâce de niveau 1

Coût du rappel : 1

Votre parole est imprégnée de puissance. Après un long repos, placez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre Présence. Lorsque vous parlez à un allié, vous pouvez dépenser un jeton de cette carte pour lui accorder un avantage parmi les options suivantes :

- Votre allié élimine un stress.
- Votre allié efface un point de vie.
- Votre allié gagne un Espoir.

Lorsque vous prenez un long repos, effacez tous les jetons non dépensés.

■ NE DITES PAS DE MENSONGES

Sort de grâce de niveau 2

Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à très courte portée.

En cas de réussite, ils ne peuvent pas vous mentir tant qu'ils restent à portée de main, mais ils ne sont pas obligés de parler. Si vous leur posez une question et qu'ils refusent de répondre, ils doivent marquer un Stress et l'effet prend fin. La cible ignore généralement que ce sort a été lancé sur elle jusqu'à ce qu'il la force à dire la vérité.

■ FAUTEUR DE TROUBLES

Capacité de grâce de niveau 2

Coût du rappel : 2

Lorsque vous provoquez une cible à distance, effectuez un jet de Présence contre elle. Une fois par repos, en cas de réussite, lancez un nombre de d4 égal à votre Maîtrise. La cible doit marquer un Stress égal au résultat le plus élevé obtenu.

■ SCINTILLEMENT HYPNOTIQUE

Sort de grâce de niveau 3

Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre tous les adversaires devant vous à courte portée. Une fois par repos, en cas de réussite, créez une illusion de couleurs et de lumières clignotantes qui étourdit temporairement. cible contre laquelle vous réussissez et les force à marquer un Stress.

Lorsqu'ils sont étourdis, ils ne peuvent pas utiliser de réactions et ne peuvent effectuer aucune autre action jusqu'à ce qu'ils aient surmonté cette condition.

■ INVISIBILITÉ

Sort de grâce de niveau 3

Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (10). En cas de réussite, marquez un stress. et choisissez-vous ou un allié à portée de mêlée pour devenir invisible. Une créature invisible ne peut être vue que par magie, et les jets d'attaque contre elle sont désavantagés. Placez sur cette carte un nombre de jetons égal à votre trait de Magie. Lorsque la créature invisible effectue une action, dépensez un jeton de cette carte. Une fois l'action ayant dépensé le dernier jeton résolu, l'effet prend fin.

Vous ne pouvez maintenir l'invisibilité que sur une seule créature à la fois.

■ DISCOURS APAISANT

Capacité de grâce de niveau 4

Coût du rappel : 1

Lors d'un court repos, lorsque vous prenez le temps de réconforter un autre personnage tout en utilisant l'attaque « Soigner les blessures », vous lui enlevez un point de vie supplémentaire. Ce faisant, vous lui enlevez également 2 points de vie.

■ À TRAVERS VOS YEUX

Sort de grâce de niveau 4
Coût du rappel : 1

Choisissez une cible à très longue portée. Vous pouvez voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. Vous pouvez alterner librement entre vos sens ou ceux de la cible jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort ou jusqu'à votre prochain repos.

■ EXPLOITATION DE PENSÉES

Sort de grâce de niveau 5
Coût du rappel : 2

Vous pouvez pénétrer l'esprit des autres. Dépensez un Espoir pour lire les pensées superficielles et vagues d'une cible à distance. Effectuez un jet de Sort contre la cible pour explorer des pensées plus profondes et cachées.

Sur un jet de Peur, la cible peut, à la discrétion du MJ, prendre conscience que vous lisez ses pensées.

■ MOTS DE DISCORDE

Sort de grâce de niveau 5
Coût du rappel : 1

Murmurez des paroles de discorde à un adversaire à portée de mêlée et effectuez un jet de sort (13). En cas de réussite, la cible doit marquer un Stress et attaquer un autre adversaire plutôt que vous ou vos alliés.

Une fois cette attaque terminée, la cible réalise ce qui s'est passé. La prochaine fois que vous lancez Paroles de discorde sur eux, vous subissez une pénalité de -5 au jet de sort.

■ JAMAIS ÉCRASÉ

Capacité de grâce de niveau 6
Coût du rappel : 2

Lorsque vous marquez 1 ou plusieurs points de vie suite à une attaque, vous pouvez marquer un Stress pour placer un nombre de jetons égal au nombre de points de vie marqués sur cette carte. Lors de votre prochaine attaque réussie, vous gagnez un bonus de +5 à votre jet de dégâts pour chaque jeton sur cette carte, puis vous supprimez tous les jetons.

■ PARTAGER LE FARDEAU

Sort de grâce de niveau 6
Coût du rappel : 0

Une fois par repos, subissez le stress d'une créature consentante à portée de mêlée. La cible décrit les connaissances ou émotions intimes qui s'échappent télépathiquement de son esprit à cet instant précis entre vous. Transférez-vous n'importe quel niveau de stress marqué, puis gagnez un espoir pour chaque stress transféré.

■ CHARISME SANS FIN

Capacité de grâce de niveau 7
Coût du rappel : 1

Après avoir effectué un jet d'action pour persuader, mentir ou obtenir une faveur, vous pouvez dépenser un Espoir pour relancer le dé Espoir ou Peur.

■ TOUCHÉ PAR LA GRÂCE

Capacité de grâce de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Grace, bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez marquer un emplacement d'armure au lieu de marquer un stress.
- Lorsque vous forceriez une cible à marquer un nombre de coups Points, vous pouvez plutôt choisir de les forcer à marquer ce nombre de Stress.

■ PROJECTION ASTRALE

Sort de grâce de niveau 8
Coût du rappel : 0

Une fois par long repos, marquez un stress pour créer une copie projetée de vous-même qui peut apparaître partout où vous êtes allé auparavant.

Vous pouvez voir et entendre à travers la projection comme si vous étiez vous-même et influencer le monde comme si vous y étiez. Une créature examinant la projection peut déterminer son origine magique. Cet effet dure jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que votre projection subisse des dégâts.

■ ENVIE DE MASSE

Sort de grâce de niveau 8
Coût du rappel : 3

Effectuez un jet de sort contre toutes les cibles à portée lointaine. Les cibles contre lesquelles vous réussissez deviennent temporairement ravies. Pendant l'état d'Envoûtement, l'attention de la cible est fixée sur vous, ce qui réduit son champ de vision et couvre tout son hormis votre voix. Marquez un Stress pour forcer toutes les cibles Envoûtées à marquer un Stress, mettant ainsi fin à ce sort.

■ COPYCAT

Sort de grâce de niveau 9
Coût du rappel : 3

Une fois par long repos, cette carte peut imiter les caractéristiques d'une autre carte de domaine de niveau 8 ou inférieur dans l'équipement d'un autre joueur. Dépensez un montant d'Espoir égal à la moitié du niveau de la carte pour accéder à cette fonctionnalité. Elle dure jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que la carte soit placée dans son coffre.

■ MAÎTRE DE L'ARTISANAT

Capacité de grâce de niveau 9
Coût du rappel : 0

Gagnez un bonus permanent de +2 à deux de vos Expériences ou un bonus permanent de +3 à l'une d'elles. Placez ensuite cette carte dans votre coffre-fort de manière permanente.

■ BIS

Sort de grâce de niveau 10
Coût du rappel : 1

Lorsqu'un allié à courte portée inflige des dégâts à un adversaire, vous pouvez effectuer un jet de sort contre cette même cible. En cas de réussite, vous infligez à la cible les mêmes dégâts que votre allié. Si votre jet de sort réussit avec Peur, placez cette carte dans votre coffre.

■ CÉLÈBRE

Capacité de grâce de niveau 10
Coût du rappel : 0

Les gens savent qui vous êtes et ce que vous avez accompli, et vous traitent différemment pour cette raison. Lorsque vous utilisez votre notoriété pour obtenir ce que vous voulez, vous pouvez marquer un Stress avant de lancer le dé pour obtenir un bonus de +10 au résultat. Votre nourriture et vos boissons sont toujours gratuites où que vous alliez, et tout ce que vous achetez est réduit d'un sac d'or (jusqu'à un minimum d'une poignée).

Cette carte ne compte pas dans le maximum de 5 cartes de domaine de votre équipement et ne peut pas être placée dans votre coffre-fort.

DOMAINE DE MINUIT

■ CHOISIR ET TIRER

Capacité de minuit de niveau 1
Coût du rappel : 0

Vous avez l'avantage sur les jets d'action pour crocheter des serrures non magiques, désamorcer des pièges non magiques ou voler des objets à une cible (soit par furtivité, soit par la force).

■ PLUIE DE LAMES

Sort de minuit de niveau 1
Coût du rappel : 1

Dépensez un Espoir pour effectuer un jet de sort et invoquer des lames de lancer qui frappent toutes les cibles à très courte portée.

Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent d8+2 dégâts magiques en utilisant votre Compétence.

Si une cible que vous touchez est vulnérable, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires.

■ DÉGUISEMENT ÉTRANGE

Sort de minuit de niveau 1
Coût du rappel : 0

Lorsque vous disposez de quelques minutes pour vous préparer, vous pouvez marquer un Stress pour vous déguiser en humanoïde. Une fois déguisé, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de Présence pour éviter d'être scruté.

Placez un nombre de jetons égal à votre trait de Magie sur cette carte. Lorsque vous effectuez une action alors que vous êtes déguisé, dépensez un jeton de cette carte. Une fois l'action ayant dépensé le dernier jeton résolue, le déguisement disparaît.

■ ESPRIT DE MINUIT

Sort de minuit de niveau 2
Coût du rappel : 1

Dépensez un Espoir pour invoquer un esprit de taille humanoïde qui peut déplacer ou transporter des objets pour vous jusqu'à votre prochain repos.

Vous pouvez également l'envoyer attaquer un adversaire. Dans ce cas, effectuez un jet de sort contre une cible à très longue portée.

En cas de réussite, l'esprit se déplace au corps à corps avec la cible. Lancez un nombre de d6 égal à votre trait de Lancement de sorts et infligez autant de dégâts magiques à la cible. L'esprit se dissipe ensuite. Vous ne pouvez avoir qu'un seul esprit à la fois.

■ OMBRE

Sort de minuit de niveau 2
Coût du rappel : 0

Effectuez un jet de sort contre tous les adversaires à très courte portée. Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont temporairement entravées, tandis que leur ombre les lie en place.

■ ÉTOUFFEMENT

Capacité de minuit de niveau 3
Coût du rappel : 1

Lorsque vous vous positionnez derrière une créature de votre taille, vous pouvez marquer un Stress pour l'attirer dans une prise d'étranglement, la rendant temporairement vulnérable.

Lorsqu'une créature attaque une cible vulnérable de cette manière, elle inflige 2d6 dégâts supplémentaires.

■ VOILE DE NUIT

Sort de minuit de niveau 3
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (13). En cas de réussite, vous pouvez créer un rideau d'obscurité temporaire entre deux points à portée lointaine. Vous seul pouvez voir à travers cette obscurité. Vous êtes considéré comme caché aux yeux des adversaires de l'autre côté du voile, et vous bénéficiez d'un avantage sur les attaques que vous effectuez à travers l'obscurité. Le voile persiste jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort.

■ EXPERTISE FURTIVE

Capacité de minuit de niveau 4
Coût du rappel : 0

Lorsque vous lancez avec la Peur tout en essayant de vous déplacer inaperçu dans une zone dangereuse, vous pouvez marquer un Stress pour lancer avec l'Espoir à la place.

Si un allié à courte portée tente également de se déplacer inaperçu et lance un jet avec Peur, vous pouvez marquer un Stress pour changer son résultat en un jet avec Espoir.

■ GLYPHE DE LA TOMBÉE DE LA NUIT

Sort de minuit de niveau 4
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à très courte portée.

En cas de réussite, dépensez un Espoir pour invoquer un glyphe sombre sur son corps qui expose ses points faibles, réduisant temporairement la Difficulté de la cible d'une valeur égale à vos Connaissances (minimum 1).

■ FAIRE TAIRE

Sort de minuit de niveau 5
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à courte portée. En cas de réussite, dépensez un Espoir pour invoquer une magie suppressive autour de la cible, qui englobe tout ce qui se trouve à très courte portée et la suit dans ses déplacements.

La cible et tout ce qui se trouve dans la zone sont réduits au silence jusqu'à ce que le MJ dépense une Peur à son tour pour éliminer cet état, que vous lanciez à nouveau Silence ou que vous subissiez des dégâts majeurs. Tant qu'ils sont réduits au silence, ils ne peuvent ni faire de bruit ni lancer de sorts.

■ RETRAITE FANTÔME

Sort de minuit de niveau 5
Coût du rappel : 2

Dépensez un Espoir pour activer Retraite Fantôme là où vous vous trouvez actuellement. Dépensez un autre Espoir à tout moment avant votre prochain repos pour disparaître et réapparaître là où vous étiez lors de l'activation de Retraite Fantôme. Ce sort prend fin après votre réapparition.

■ MURMURES SOMBRES

Sort de minuit de niveau 6
Coût du rappel : 0

Vous pouvez parler à toute personne avec laquelle vous avez établi un contact physique. Une fois que vous avez établi un canal avec elle, elle peut vous répondre. De plus, vous pouvez marquer un Stress pour effectuer un Jet de Sort contre elle. En cas de réussite, vous pouvez poser l'une des questions suivantes au MJ et obtenir une réponse :

- Où sont-ils ?
- Que font-ils ?
- De quoi ont-ils peur ?
- Qu'est-ce qu'ils chérissent le plus au monde ?

■ DÉGUISEMENT DE MASSE

Sort de minuit de niveau 6
Coût du rappel : 0

Après quelques minutes de silence, vous pouvez marquer un Stress pour modifier l'apparence de toutes les créatures consentantes à courte portée. Leurs nouvelles formes doivent partager une structure corporelle et une taille communes, et peuvent être une personne ou un objet déjà vu ou entièrement inventé. Une créature déguisée bénéficie d'un avantage aux jets de Présence pour éviter d'être scrutée.

Activez un compte à rebours (8). Il s'écoule selon la conséquence choisie par le MJ. Lorsqu'il se déclenche, le déguisement disparaît.

■ Touché par minuit

Capacité de minuit de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Midnight, bénéficiez des avantages suivants :

- Une fois par repos, lorsque vous avez 0 Espoir et que le MJ gagnerait une Peur, vous pouvez gagner un Espoir à la place.
- Lorsque vous effectuez une attaque réussie, vous pouvez marquer un Insistez pour ajouter le résultat de votre dé de peur à votre jet de dégâts.

■ DISPARITION DODGE

Sort de minuit de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsqu'une attaque contre vous qui infligerait des dégâts physiques échoue, vous pouvez dépenser un Espoir pour vous envelopper d'ombre, devenir Caché et vous téléporter à portée rapprochée de l'attaquant. Vous restez Caché jusqu'à votre prochain jet d'action.

■ CHASSEUR D'OMBRE

Capacité de minuit de niveau 8
Coût du rappel : 2

Vos prouesses sont renforcées sous le couvert de l'ombre. Lorsque vous êtes enveloppé de faible luminosité ou d'obscurité, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre Évasion et effectuez vos jets d'attaque avec avantage.

■ CHARGE DE SORT

Sort de minuit de niveau 8
Coût du rappel : 1

Lorsque vous subissez des dégâts magiques, placez autant de jetons que de points de vie marqués sur cette carte. Vous pouvez stocker autant de jetons que votre trait de Magie.

Lorsque vous effectuez une attaque réussie contre une cible, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons pour ajouter un d6 pour chaque jeton dépensé à votre jet de dégâts.

■ TERREUR NOCTURNE

Sort de minuit de niveau 9
Coût du rappel : 2

Une fois par repos long, choisissez parmi les cibles à très courte portée celles qui vous perçoivent comme une horreur cauchemardesque. Les cibles doivent réussir un jet de Réaction (16) pour ne pas être temporairement Horrifiées. Tant qu'elles sont Horrifiées, elles sont Vulnérables. Volez au MJ un nombre de Peur égal au nombre de cibles Horrifiées (dans la limite du nombre de Peur disponible dans sa réserve). Lancez un nombre de d6 égal au nombre de Peur volées et infligez le total des dégâts à chaque cible Horrifiée. Défaussez la Peur volée.

■ Péage crépusculaire

Capacité de minuit de niveau 9
Coût du rappel : 1

Choisissez une cible à portée lointaine. Si vous réussissez un jet d'action contre elle sans effectuer de jet de dégâts, placez un jeton sur cette carte. Lorsque vous infligez des dégâts à cette cible, dépensez autant de jetons que vous le souhaitez pour ajouter un d12 à votre jet de dégâts pour chaque jeton dépensé. Vous ne pouvez conserver le Péage du Crépuscule que sur une seule créature à la fois.

Lorsque vous choisissez une nouvelle cible ou que vous vous reposez, effacez tous les jetons non dépensés.

■ ÉCLIPSE

Sort de minuit de niveau 10
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (16). Une fois par repos long et en cas de réussite, plongez toute la zone à portée lointaine dans une obscurité totale, à travers laquelle seuls vous et vos alliés pouvez voir. Les jets d'attaque sont désavantagés si vous ciblez vous ou un allié dans cette ombre.

De plus, lorsque vous ou un allié réussissez avec Espoir contre un adversaire dans cette ombre, la cible doit marquer un Stress.

Ce sort dure jusqu'à ce que le MJ dépense une Peur à son tour pour effacer cet effet ou que vous subissiez des dégâts sévères.

■ SPECTRE DES TÉNÉBRES

Sort de minuit de niveau 10
Coût du rappel : 1

Marquez un Stress pour devenir Spectral jusqu'à ce que vous effectuiez un jet d'action ciblant une autre créature. Tant que vous êtes Spectral, vous êtes immunisé aux dégâts physiques et pouvez flotter et traverser les objets solides.

Les autres créatures peuvent toujours vous voir pendant que vous êtes sous cette forme.

DOMAINE SAGE

SUIVI DES DOUÉS

Capacité Sage de niveau 1
Coût du rappel : 0

Lorsque vous suivez une créature spécifique ou un groupe de créatures en fonction sur les signes de leur passage, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre d'Espoir et posez au MJ autant de questions que possible parmi celles de la liste suivante.

- Dans quelle direction sont-ils allés ?
- Il y a combien de temps qu'ils sont passés ?
- Que faisaient-ils à cet endroit ?
- Combien d'entre eux étaient ici ?

Lorsque vous rencontrez des créatures que vous avez traquées de cette manière, obtenez un bonus de +1 à votre évvasion contre elles.

LA LANGUE DE LA NATURE

Capacité Sage de niveau 1
Coût du rappel : 0

Vous pouvez parler le langage de la nature. Pour communiquer avec les plantes et les animaux qui vous entourent, effectuez un jet d'Instinct (12). En cas de réussite, ils vous donneront les informations qu'ils connaissent. En cas de Peur, leurs connaissances pourraient être limitées ou avoir un coût.

De plus, avant d'effectuer un jet de sort dans un environnement naturel, vous pouvez dépenser un espoir pour obtenir un bonus de +2 au jet.

ENCHEVÊTEMENT VICIEUX

Sort de Sage de niveau 1
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à distance. En cas de réussite, des racines et des lianes jaillissent du sol, infligeant 1d8+1 dégâts physiques et immobilisant temporairement la cible.

De plus, en cas de succès, vous pouvez dépenser un Espoir pour retenir temporairement un autre adversaire à très courte portée de votre cible.

CONJURER UN ESSAI

Sort de Sage de niveau 2
Coût du rappel : 1

Scarabées blindés de Tekaira : Marquez un Stress pour invoquer des scarabées blindés qui vous encerclent. Lors de vos prochains dégâts, réduisez la gravité d'un seuil. Vous pouvez dépenser un Espoir pour maintenir les scarabées invoqués après avoir subi des dégâts.

Lucioles : Effectuez un jet de sort contre tous les adversaires à courte portée. Dépensez un Espoir pour infliger 2d8+3 points de dégâts magiques aux cibles contre lesquelles vous avez réussi.

NATUREL FAMILIER

Sort de Sage de niveau 2
Coût du rappel : 1

Dépensez un Espoir pour invoquer un petit esprit de la nature ou une créature forestière à vos côtés jusqu'à votre prochain repos, le lancement de Familier Naturel ou la cible d'une attaque. Si vous dépensez un Espoir supplémentaire, vous pouvez invoquer un familier volant. Vous pouvez communiquer avec lui, effectuer un Jet de Sort pour lui ordonner des tâches simples et marquer un Stress pour voir à travers ses yeux.

Lorsque vous infligez des dégâts à un adversaire à portée de mêlée de votre familier, vous ajoutez un d6 à votre jet de dégâts.

PROJECTILE CORROSIF

Sort de Sage de niveau 3
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à distance. En cas de réussite, infligez 1d6+4 points de dégâts magiques en utilisant votre Maîtrise.

De plus, marquez 2 points de Stress ou plus pour la rendre définitivement Corrodée. Tant qu'une cible est Corrodée, elle subit un malus de -1 à sa Difficulté pour chaque 2 points de Stress dépensés. Cet état est cumulable.

TIGE IMPOSANTE

Sort de Sage de niveau 3
Coût du rappel : 1

Une fois par repos, vous pouvez invoquer une tige épaisse et tortueuse à courte portée, facile à escalader. Sa hauteur peut atteindre une portée éloignée.

Marquez un Stress pour utiliser ce sort comme attaque. Effectuez un jet de sort contre un adversaire ou un groupe d'adversaires à courte portée. La tige en éruption soulève les cibles contre lesquelles vous réussissez et les laisse retomber, infligeant 1d8 de dégâts physiques en utilisant votre Maîtrise.

EMPRISE MORTELLE

Sort de Sage de niveau 4
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à courte portée et choisissez l'une des options suivantes :

- Vous attirez la cible à portée de mêlée ou vous vous attirez à portée de mêlée d'elle.
- Vous constrictez la cible et la forcez à marquer 2 Stress.
- Tous les adversaires entre vous et la cible doivent réussir un jet de réaction (13) ou être touchés par des vignes, subissant 3d6+2 dommages physiques.

En cas de succès, des vignes s'étendent de vos mains, provoquant l'effet choisi et restreignant temporairement la cible.

CHAMP DE GUÉRISON

Sort de Sage de niveau 4
Coût du rappel : 2

Une fois par repos long, vous pouvez invoquer un champ de plantes médicinales autour de vous. Tout à portée rapprochée s'anime d'une nature vibrante, vous permettant, ainsi qu'à tous vos alliés, de gagner un point de vie.

Dépensez 2 Espoirs pour vous permettre, ainsi qu'à tous vos alliés, d'éliminer 2 Points de Vie à la place.

PEAU D'ÉPINES

Sort de Sage de niveau 5
Coût du rappel : 1

Une fois par repos, dépensez un Espoir pour faire pousser des épines sur tout votre corps. Placez alors un nombre de jetons égal à votre trait de Magie sur cette carte. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons pour lancer ce nombre de d6. Additionnez les résultats et réduisez les dégâts subis du même montant. Si vous êtes à portée de mêlée de l'attaquant, infligez-lui le même montant de dégâts.

Lorsque vous vous reposez, effacez tous les jetons non dépensés.

■ FORTERESSE SAUVAGE

Sort de Sage de niveau 5
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (13). En cas de réussite, dépensez 2 points d'Espoir pour faire pousser une barricade naturelle en forme de dôme dans laquelle vous et un allié pourrez vous abriter. À l'intérieur du dôme, une créature ne peut être ni ciblée ni attaquée.

Les attaques contre le dôme réussissent automatiquement. Le dôme possède les seuils de dégâts suivants et dure jusqu'à ce qu'il marque 3 points de vie. Placez des jetons sur cette carte pour marquer les points de vie.

Seuils : 15/30

■ DESTRESSES INVOQUÉES

Sort de Sage de niveau 6
Coût du rappel : 0

Dépensez autant d'Espoir que vous le souhaitez pour invoquer autant de destriers magiques (comme des chevaux, des chameaux ou des éléphants) que vous et vos alliés pourrez chevaucher jusqu'à votre prochain repos long ou jusqu'à ce qu'ils subissent des dégâts. Les destriers doublent votre vitesse terrestre lors de vos déplacements et, en cas de danger, vous permettent de vous déplacer à distance sans avoir à effectuer de jet de dé. Les créatures chevauchant un destrier subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et un bonus de +2 aux jets de dégâts.

■ CUEILLEUR

Capacité Sage de niveau 6
Coût du rappel : 1

Comme mouvement supplémentaire pendant votre temps libre, lancez un dé pour voir ce que vous récupérez. Consultez le MJ pour le décrire et l'ajouter à votre inventaire comme consommable. Votre groupe peut transporter jusqu'à cinq consommables récupérés à la fois.

1. Un aliment unique (Clear 2 Stress)
2. Une belle relique (Gagnez 2 Espoirs)
3. Une rune arcanique (+2 à un sort lancé 4. Une Rouler)
4. Une fiole de soins (efface 2 points de vie)
5. Un porte-bonheur (Relancez n'importe quel dé)
6. Choisissez l'une des options ci-dessus.

■ TOUCHÉ PAR LA SAGE

Capacité Sage de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Sage, bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous êtes dans un environnement naturel, vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de sorts.
- Une fois par repos, vous pouvez doubler votre Agilité ou votre Instinct lors d'un jet utilisant ce trait. Vous devez choisir de le faire avant de lancer le jet.

■ VAGUE SAUVAGE

Sort de Sage de niveau 7
Coût du rappel : 2

Une fois par repos long, marquez un Stress pour canaliser la nature qui vous entoure et vous améliorer. Décrivez comment votre apparence change, puis placez un dé sur cette carte, valeur 1 visible.

Tant que le dé de Déferlement Sauvage est actif, vous ajoutez sa valeur à chaque jet d'action effectué. Après avoir ajouté sa valeur à un jet, augmentez la valeur du dé de Déferlement Sauvage de un. Lorsque la valeur du dé dépasse 6 ou que vous prenez un repos, cette forme disparaît et vous devez marquer un Stress supplémentaire.

■ SPIRITUS DE LA FORÊT

Sort de Sage de niveau 8
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (13). En cas de réussite, dépensez un nombre d'Espoir au choix pour créer un nombre égal de petits lutins forestiers qui apparaîtront aux points de votre choix à distance, offrant les avantages suivants :

- Vos alliés gagnent un bonus de +3 aux jets d'attaque contre les adversaires à portée de mêlée d'un sprite. • Un allié qui marque un emplacement d'armure alors qu'il est à portée de mêlée d'un sprite peut marquer un emplacement d'armure supplémentaire.

Un sprite disparaît après avoir accordé un avantage ou subi des dégâts.

■ BARRIÈRE DE RAJEUNISSEMENT

Sort de Sage de niveau 8
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (15). Une fois par repos et en cas de réussite, créez une barrière d'énergie protectrice temporaire autour de vous à très courte portée. Vous et tous vos alliés à l'intérieur de la barrière perdez 1d4 points de vie lorsque ce sort est lancé. Tant que la barrière est levée, vous et tous vos alliés à l'intérieur bénéficiez d'une résistance aux dégâts physiques extérieurs.

Lorsque vous bougez, la barrière vous suit.

■ FANE DES TERRES SAUVAGES

Capacité Sage de niveau 9
Coût du rappel : 2

Après un long repos, placez un nombre de jetons égal au nombre de cartes de domaine Sage dans votre chargement et placez-vous sur cette carte.

Lorsque vous effectuez un jet de sort, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons après le jet pour obtenir un bonus de +1 pour chaque jeton dépensé.

Lorsque vous réussissez un jet de sort critique pour un sort de domaine Sage, gagnez un jeton.

Lorsque vous prenez un long repos, effacez tous les jetons non dépensés.

■ DOMINION DES PLANTES

Sort de Sage de niveau 9
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (18). Une fois par long repos réussi, vous remodelez le monde naturel, modifiant la végétation environnante à portée de main. Par exemple, vous pouvez faire pousser des arbres instantanément, vous frayer un chemin à travers des vignes denses ou créer un mur de racines.

■ FORCE DE LA NATURE

Sort de Sage de niveau 10
Coût du rappel : 2

Marquez un stress pour vous transformer en un esprit de la nature imposant et bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous réussissez une attaque ou un jet de sort, vous obtenez un bonus de +10 au jet de dégâts.
- Lorsque vous infligez suffisamment de dégâts pour vaincre une créature à courte portée, vous l'absorbez et libérez un emplacement d'armure.
- Vous ne pouvez pas être retenu.

Avant d'effectuer un jet d'action, vous devez dépenser un Espoir. Sinon, vous reprenez votre forme normale.

■ TEMPÊTE

Sort de Sage de niveau 10
Coût du rappel : 2

Choisissez l'une des tempêtes suivantes et effectuez un jet de sort contre toutes les cibles à portée lointaine. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent ses effets jusqu'à ce que le MJ dépense une Peur à son tour pour mettre fin à ce sort.

- Blizzard : inflige 2d20+8 dégâts magiques et les cibles sont

temporairement vulnérable.

- Ouragan : inflige 3d10+10 dégâts magiques et choisit la direction du vent. Les cibles ne peuvent pas se déplacer contre le vent.
- Tempête de sable : inflige 5d6+9 dégâts magiques. Les attaques effectuées au-delà de la portée de mêlée ont un désavantage.

DOMAINE SPLENDOR

■ BALISE BOLT

Sort de splendeur de niveau 1
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort contre une cible à distance.

En cas de réussite, dépensez un Espoir pour envoyer un éclair de lumière scintillante vers elle, infligeant d8+2 dégâts magiques en utilisant votre Maîtrise. La cible devient temporairement Vulnérable et brille intensément jusqu'à la résolution de cet état.

■ TOUCHER RÉPARATEUR

Sort de splendeur de niveau 1
Coût du rappel : 1

Vous posez les mains sur une créature et canalisez une magie de soin pour soigner ses blessures. Si vous pouvez consacrer quelques minutes à vous concentrer sur la cible que vous aidez, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour lui retirer un point de vie ou un stress.

Une fois par long repos, lorsque vous passez ce temps de guérison à apprendre quelque chose de nouveau à leur sujet ou à révéler quelque chose sur vous-même, vous pouvez effacer 2 points de vie ou 2 points de stress sur eux à la place.

■ RÉCONFORT

Capacité Splendeur de niveau 1
Coût du rappel : 0

Une fois par repos, après qu'un allié a tenté un jet d'action, mais avant que les conséquences ne se produisent, vous pouvez lui offrir votre aide ou lui adresser des paroles de soutien. Dans ce cas, votre allié peut relancer ses dés.

■ DERNIERS MOTS

Sort de splendeur de niveau 2
Coût du rappel : 1

Vous pouvez insuffler un instant de vie à un cadavre pour lui parler. Effectuez un jet de Sort (13). En cas de réussite avec Espoir, le cadavre répond jusqu'à trois questions. En cas de réussite avec Peur, il répond à une seule question. Le cadavre répond honnêtement, mais il ne peut pas communiquer d'informations qu'il ne connaissait pas de son vivant. En cas d'échec, ou une fois que le cadavre a fini de répondre à vos questions, le corps se transforme en poussière.

■ MAINS GUÉRISANTES

Sort de splendeur de niveau 2
Coût du rappel : 1

Effectuez un jet de sort (13) et ciblez une créature autre que vous-même à portée de mêlée. En cas de réussite, marquez un Stress pour effacer 2 points de vie ou 2 points de stress sur la cible. En cas d'échec, marquez un Stress pour effacer 1 point de vie ou 1 point de stress sur la cible. Vous ne pouvez pas soigner la même cible avant votre prochain repos long.

■ SECOND SOUFFLE

Capacité Splendeur de niveau 3
Coût du rappel : 2

Une fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire, vous pouvez effacer 3 points de stress ou un point de vie. En cas de réussite avec Espoir, vous pouvez également effacer 3 points de stress ou un point de vie sur un allié à courte portée.

■ LA VOIX DE LA RAISON

Capacité Splendeur de niveau 3
Coût du rappel : 1

Vous parlez avec une puissance et une autorité inégalées. Vous disposez d'un avantage sur les jets d'action pour désamorcer les situations violentes ou convaincre quelqu'un de suivre votre exemple.

De plus, vous êtes renforcé dans les moments difficiles. Lorsque tous vos emplacements de Stress sont marqués, vous gagnez un bonus de +1 à votre Maîtrise pour les jets de dégâts.

■ DIVINATION

Sort de splendeur de niveau 4
Coût du rappel : 1

Une fois par repos long, dépensez 3 Espoirs pour vous adresser aux forces de l'au-delà et poser une question par « oui ou non » sur un événement, une personne, un lieu ou une situation dans un futur proche. L'espace d'un instant, le présent s'efface et vous voyez la réponse sous vos yeux.

■ SERVICE DE VIE

Sort de splendeur de niveau 4
Coût du rappel : 1

Dépensez 3 points d'Espoir et choisissez un allié à courte portée. Il est marqué d'un sceau de protection lumineux. Si cet allié tente une attaque mortelle, il perd un point de vie à la place.

Cet effet prend fin lorsqu'il sauve la cible d'un mouvement mortel, que vous lancez Protection de vie sur une autre cible ou que vous prenez un repos long.

■ FORME MATÉRIAU

Sort de splendeur de niveau 5
Coût du rappel : 1

Dépensez un espoir pour façonner une section de matériau naturel que vous touchez (comme de la pierre, de la glace ou du bois) en fonction de votre objectif. La surface du matériau ne peut pas être plus grande que vous. Par exemple, vous pouvez fabriquer un outil rudimentaire ou créer une porte.

Vous ne pouvez affecter le matériau qu'à proximité de l'endroit où vous le touchez.

■ Frapper

Sort de splendeur de niveau 5
Coût du rappel : 2

Une fois par repos, dépensez 3 Espoirs pour charger votre puissant Châtiment. Lors de votre prochaine attaque réussie avec une arme, doublez le résultat de votre jet de dégâts. Cette attaque inflige des dégâts magiques, quel que soit le type de dégâts de l'arme.

■ RESTAURATION

Sort de splendeur de niveau 6
Coût du rappel : 2

Après un long repos, placez un nombre de jetons égal à votre trait de Magie sur cette carte. Touchez une créature et dépensez le nombre de jetons de votre choix pour effacer 2 points de vie ou 2 points de stress pour chaque jeton dépensé.

Vous pouvez également dépenser un jeton de cette carte lorsque vous touchez une créature pour éliminer la condition Vulnérable ou soigner une maladie physique ou magique (le MJ peut exiger des jetons supplémentaires en fonction de la force de la maladie).

Lorsque vous prenez un long repos, effacez tous les jetons non dépensés.

■ ZONE DE PROTECTION

Sort de splendeur de niveau 6
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (16). Une fois par repos long en cas de réussite, choisissez un point à portée lointaine et créez-y une zone de protection visible pour tous les alliés à portée très proche de ce point. Placez alors un d6 sur cette carte, valeur 1 visible. Lorsqu'un allié dans cette zone subit des dégâts, il les réduit de la valeur du dé. Vous augmentez ensuite la valeur du dé de un.

Lorsque la valeur du dé dépasse 6, cet effet prend fin.

■ GRÈVE DE GUÉRISON

Sort de splendeur de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsque vous infligez des dégâts à un adversaire, vous pouvez dépenser 2 Espoirs pour effacer un point de vie sur un allié à courte portée.

■ Touché par la splendeur

Capacité Splendeur de niveau 7
Coût du rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Splendor, bénéficiez des avantages suivants :

- Bonus de +3 à votre seuil de dégâts graves
- Une fois par long repos, lorsque les dégâts subis vous obligeraient à marquer un certain nombre de points de vie, vous pouvez choisir de marquer autant de stress ou de dépenser autant d'espoir à la place.

■ AURA DU BOUCLIER

Sort de splendeur de niveau 8
Coût du rappel : 2

Marquer un Stress lance une aura protectrice sur une cible à très courte portée. Lorsque la cible marque un emplacement d'armure, elle réduit la gravité de l'attaque d'un seuil supplémentaire. Si ce sort empêche une créature qui devrait être blessée de marquer ses points de vie, l'effet prend fin.

Vous ne pouvez maintenir l'aura de bouclier que sur une seule créature à la fois.

■ UNE LUMIÈRE DE SOLEIL ÉPOUSTOUFLANTE

Sort de splendeur de niveau 8
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort pour déclencher de puissants rayons de soleil brûlants contre tous les adversaires devant vous à longue portée. En cas de succès, dépensez n'importe quel nombre d'Espoir et forcez autant de cibles contre lesquelles vous avez réussi à effectuer un jet de réaction (14).

Les cibles qui réussissent subissent 3d20+3 dégâts magiques. Les cibles qui échouent subissent 4d20+5 dégâts magiques et sont temporairement étourdis.

Lorsqu'ils sont étourdis, ils ne peuvent pas utiliser de réactions et ne peuvent effectuer aucune autre action jusqu'à ce qu'ils aient surmonté cette condition.

■ AURA ÉCRASANTE

Sort de splendeur de niveau 9
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de Sort (15) pour renforcer votre aura. En cas de réussite, dépensez 2 points d'Espoir pour que votre Présence soit égale à votre trait de Sort jusqu'à votre prochain repos long.

Tant que ce sort est actif, un adversaire doit marquer un Stress lorsqu'il vous cible avec une attaque.

■ RAYON DU SALUT

Sort de splendeur de niveau 9
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (16). En cas de réussite, marquez un nombre de points de stress pour cibler une ligne d'alliés à distance. Vous pouvez effacer un nombre de points de vie égal au nombre de points de stress marqué, réparti comme vous le souhaitez.

■ REVITALISATION

Sort de splendeur de niveau 10
Coût du rappel : 3

Lorsque vous ou un allié à courte portée avez utilisé une capacité avec une limite d'épuisement (par exemple, une fois par repos ou une fois par session), vous pouvez dépenser autant d'Espoir que vous le souhaitez et lancer autant de d6. Si l'un d'eux obtient un 6, la capacité peut être réutilisée.

■ RÉSURRECTION

Sort de splendeur de niveau 10
Coût du rappel : 2

Effectuez un jet de sort (20). En cas de réussite, restaurez la totalité des forces d'une créature morte depuis moins de 100 ans.

Lancez ensuite un d6. Sur un résultat de 5 ou moins, placez cette carte dans votre coffre-fort de manière permanente.

En cas d'échec, vous ne pouvez plus lancer Résurrection pendant une semaine.

DOMAINE DE LA VALEUR

OS NUS

Capacité de valeur de niveau 1
Coût du rappel : 0

Lorsque vous choisissez de ne pas équiper d'armure, vous disposez d'une armure de base. Obtenez un score de 3 + votre Force et utilisez les éléments suivants comme seuils de dégâts de base :

• Niveau 1 : 19/09 •

Niveau 2 : 24/11 • Niveau

3 : 31/13

• Niveau 4 : 15/38

POUSSÉE FORCEUSE

Capacité de valeur de niveau 1
Coût du rappel : 0

Attaquez avec votre arme principale une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, vous infligez des dégâts et repoussez la cible à courte portée. En cas de réussite avec l'Espoir, ajoutez un d6. à votre jet de dégâts.

De plus, vous pouvez dépenser un Espoir pour les rendre temporairement vulnérables.

JE SUIS TON BOUCLIER

Capacité de valeur de niveau 1
Coût du rappel : 1

Lorsqu'un allié à très courte portée doit subir des dégâts, vous pouvez marquer un Stress pour lui barrer la route et devenir la cible de l'attaque. Lorsque vous subissez des dégâts de cette attaque, vous pouvez marquer autant d'emplacements d'armure que vous le souhaitez.

BODY BASHER

Capacité de valeur de niveau 2
Coût du rappel : 1

Vous utilisez toute la force de votre corps au combat. En cas d'attaque réussie avec une arme de mêlée, vous obtenez un bonus de dégâts égal à votre Force.

PRÉSENCE AUDACIEUSE

Capacité de valeur de niveau 2
Coût du rappel : 0

Lorsque vous effectuez un jet de Présence, vous pouvez dépenser un Espoir pour ajouter votre Force au jet.

De plus, une fois par repos lorsque vous souhaitez obtenir une condition, vous pouvez décrire comment votre présence audacieuse vous aide dans la situation et éviter d'obtenir la condition.

INSPIRATION CRITIQUE

Capacité de valeur de niveau 3
Coût du rappel : 1

Une fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque de manière critique, tous les alliés à très courte portée peuvent éliminer un stress ou gagner un espoir.

APPUIE-TOI SUR MOI

Capacité de valeur de niveau 3
Coût du rappel : 1

Une fois par long repos, lorsque vous consolez ou inspirez un allié qui a raté un jet d'action, vous pouvez tous deux effacer 2 points de stress.

AIMONS-LES

Capacité de valeur de niveau 4
Coût du rappel : 1

Décrivez comment vous provoquez une cible à courte portée, puis effectuez un jet de Présence contre elle. En cas de réussite, la cible doit marquer un Stress, et la prochaine fois que le MJ la mettra en évidence, elle devra vous cibler avec une attaque, qu'elle effectuera avec un désavantage.

CHAR DE SOUTIEN

Capacité de valeur de niveau 4
Coût du rappel : 2

Lorsqu'un allié à courte portée échoue à un jet, vous pouvez dépenser 2 Espoirs pour lui permettre de relancer son dé d'Espoir ou de Peur.

ARMURIER

Capacité de bravoure de niveau 5
Coût du rappel : 1

Lorsque vous portez une armure, obtenez un bonus de +1 à votre score d'armure.

Pendant un repos, lorsque vous choisissez de réparer votre armure en tant que mouvement d'arrêt, vos alliés libèrent également un emplacement d'armure.

GRÈVE FORMIDABLE

Capacité de bravoure de niveau 5
Coût du rappel : 1

Une fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque de manière critique, vous et tous les alliés qui peuvent vous voir ou vous entendre pouvez effacer un point de vie ou 1d4 de stress.

INÉVITABLE

Capacité de valeur de niveau 6
Coût du rappel : 1

Lorsque vous échouez à un jet d'action, votre prochain jet d'action bénéficie d'un avantage.

SE SOULEVER

Capacité de valeur de niveau 6
Coût du rappel : 2

Bénéficiez d'un bonus à votre seuil de gravité égal à votre compétence.

Lorsque vous marquez 1 ou plusieurs points de vie d'une attaque, supprimez un stress.

HAUT LES ÉPAULES

Capacité de valeur de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsque vous devez subir des dégâts, vous pouvez marquer un Stress pour réduire la gravité des dégâts d'un seuil. Dans ce cas, lancez un d6. Sur un résultat de 3 ou moins, placez cette carte dans votre coffre.

Touché par la bravoure

Capacité de valeur de niveau 7
Coût du rappel : 1

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Valor, bénéficiez des avantages suivants :

• +1 bonus à votre score d'armure

• Lorsque vous marquez 1 ou plusieurs points de vie sans marquer de
Emplacement d'armure, effacez un emplacement d'armure.

■ PLEIN ESSOR

Capacité de valeur de niveau 8

Coût du rappel : 1

Une fois par repos long, marquez 3 points de Stress pour pousser votre corps dans ses retranchements. Gagnez un bonus de +2 à tous vos traits de caractère jusqu'à votre prochain repos.

■ LIVRE AU SOL

Capacité de valeur de niveau 8

Coût du rappel : 2

Dépensez 2 Espoirs pour frapper le sol où vous vous tenez et effectuez un jet de Force contre toutes les cibles à très courte portée.

Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont renvoyées à distance et doivent effectuer un jet de réaction (17). Les cibles qui échouent subissent 4d10+8 dégâts. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dégâts.

■ TENEZ LA LIGNE

Capacité de valeur de niveau 9

Coût du rappel : 1

Décrivez votre position défensive et dépensez un Espoir. Si un adversaire se rapproche, il est attiré au corps à corps et restreint.

Cette condition dure jusqu'à ce que vous vous déplaciez ou échouiez à un jet avec Peur, ou que le MJ dépense 2 Peur à son tour pour l'éliminer.

■ MONTRER L'EXEMPLE

Capacité de valeur de niveau 9

Coût du rappel : 3

Lorsque vous infligez des dégâts à un adversaire, vous pouvez marquer un Stress et décrivez comment vous encouragez vos alliés. Le prochain PJ à attaquer cet adversaire peut éliminer un Stress ou gagner un Espoir.

■ INCASSABLE

Capacité de bravoure de niveau 10

Coût du rappel : 4

Lorsque vous marquez votre dernier point de vie, au lieu d'effectuer une action mortelle, vous pouvez lancer un d6 et effacer un nombre de points de vie égal au résultat. Placez ensuite cette carte dans votre coffre.

■ ARMURE INOUBLIABLE

Capacité de bravoure de niveau 10

Coût du rappel : 1

Lorsque vous souhaitez marquer un emplacement d'armure, lancez un certain nombre de d6 Égal à votre maîtrise. Si l'un d'eux obtient un 6, réduisez la gravité d'un seuil sans marquer d'emplacement d'armure.