

DAGGERHEART

Document de Référence du Système 1.0 (ou SRD)

Auteur du SRD : Rob Hebert | Éditeur technique : Shawn Banerjee | Mise en page : Matt Paquette & Co. | Producteur : Madigan Hunt

Ce document, y compris le cadre de campagne Witherwild, est considéré comme du contenu de jeu public conformément à 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 le site www.darringtonpress.com/license.

Traduction et mise en page : *Joel Alves*

SOMMAIRE

INTRODUCTION 3

Qu'est ce que c'est ? 3
Les Bases 3

CRÉATION DE PERSONNAGES 5

MATÉRIEL DE BASE 9

Domaines 9
Classes 11
Ancêtres 36
Communautés 43

MÉCANIQUES DE BASE 46

Déroulement du jeu 46
Mécanique de jeu principale 46
Le projecteur 47
Ordre des tours et économie de l'action 47
Réaliser des actions et agir 47
Combat 52
Stress 52
Attaquer 52
Cartes, Portées et Mouvement 54
Conditions 55
Temps de repos 55
Mort 56
Règles supplémentaires 57
Passer au niveau supérieur 57
Se multi-classer 58
Équipement 59
Armes 59
Fauteuils roulants de combat 74
Armures 76
Butin 79
Consommables 83

MENER UNE AVENTURE 88

Introduction 88
Conseils au MJ 88
Mécaniques de base du MJ 90
- Travail en cours -
Adversaires et environnements 101
Conseils additionnels au MJ
Cadre de campagne : Sauvage
- Travail en cours -

APPENDICE 112

Références des cartes de domaines 112

INTRODUCTION

Bienvenue dans DAGGERHEART, un jeu de rôle fantastique collaboratif sur table, mêlant magie incroyable et aventures héroïques et émouvantes.

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Il s'agit du SRD (System Reference Document) de Daggerheart. Il s'agit d'un recueil 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 façons :

- Pour consulter rapidement les règles écrites de Daggerheart pendant les sessions de jeu.
- Pour vous assurer que tout contenu maison que vous créez ou publiez est conforme aux règles de base de Daggerheart.
- Pour fournir du texte mis à disposition par Darrington Press pour vos propres publications sous leur licence Community Gaming License (www.darringtonpress.com/license).
- Pour mieux comprendre les mécanismes de Daggerheart, sans les informations sur l'ambiance et le cadre, afin de pouvoir les modifier ou les enfreindre lors de la création de votre propre contenu.

Le SRD Daggerheart ne remplace pas le livre de règles de base, qui contient des informations sur le cadre, des exemples supplémentaires de divers éléments de gameplay et de nombreux conseils utiles pour jouer à Daggerheart, sans oublier de superbes illustrations et une mise en page soignée.

En bref, il s'agit de Daggerheart, le système, réduit à l'essentiel, une offre concise et épurée, sans toute la saveur, le style et le matériel d'accompagnement qui font du livre de règles de base une lecture si évocatrice et agréable. Nous espérons que ce document vous sera utile à votre table. Bonne aventure !

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 de jeu dure environ 2 à 4 heures, et Daggerheart peut être joué en une seule partie ou en une campagne de plusieurs sessions de n'importe quelle durée.

Au cours d'une session de Daggerheart, le MJ décrit les situations, raconte les événements et contrôle les adversaires ou les obstacles que rencontrent les personnages joueurs (« PJ »). Les joueurs, à leur tour, jouent les réactions de leurs PJ face au scénario présenté par le MJ.

Si le résultat 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 pertinents sont ajoutés aux résultats, et le total est comparé à une difficulté fixée par le MJ. Si le total est égal ou supérieur à 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 d'Espoir utiles, soit en générant des jetons de Peur terrifiants pour le MJ.

LA RÈGLE D'OR

La règle la plus importante de Daggerheart est de vous approprier le jeu. Les règles incluses dans ce SRD sont conçues pour vous aider à profiter de l'expérience autour de la table, mais chacun a une approche différente pour interpréter les règles et raconter des histoires.

Les règles ne doivent jamais entraver l'histoire que vous voulez raconter, les personnages que vous voulez jouer ou les aventures que vous voulez vivre. Tant que votre groupe est d'accord, tout peut être ajusté pour s'adapter à votre style de jeu. Si vous préférez ignorer ou modifier une règle, n'hésitez pas à mettre en œuvre tout changement avec le consentement de votre table.

LES DÉCISIONS PRIMENT SUR LES RÈGLES

Lorsque vous jouez à Daggerheart, le MJ et les joueurs doivent toujours privilégier les décisions aux règles. Ce SRD apporte des réponses à de nombreuses questions que votre table pourrait se poser sur le jeu, mais il ne répondra

pas à toutes. En cas de doute sur l'application d'une règle, le MJ doit prendre une décision qui s'aligne sur le récit. Par exemple, Daggerheart dispose d'une arme appelée grappin qui vous permet d'attirer une cible vers vous. Si vous essayez de l'utiliser pour attirer un château entier, le texte de l'arme ne vous interdit pas de le faire, mais cela n'a pas de sens dans le cadre du récit. Au lieu de cela, le MJ pourrait décider que vous arrachez quelques briques ou que vous vous rapprochez du mur.

De même, si votre personnage fait quelque chose qui entraînerait logiquement sa mort immédiate, comme plonger dans un volcan en activité sans protection, vous ne

pourrez peut-être pas effectuer l'une des Action de mort de Daggerheart, qui vous permettent normalement de contrôler le destin de votre personnage dans ses derniers instants. Ce type de conséquence doit être clairement établi avant que l'action ne soit menée à son terme, et il doit toujours suivre 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 le pouvoir et la responsabilité de prendre des décisions sur la manière dont les règles sont appliquées pour souligner cette fiction.

CRÉATION DE PERSONNAGES

À moins que leur table ne choisisse d'utiliser des personnages pré-générés, chaque joueur crée son propre personnage en effectuant une série de choix guidés. Certaines de ces décisions sont purement narratives, ce qui signifie qu'elles n'apparaissent ou n'affectent le jeu que par le biais de l'interprétation, mais d'autres sont des choix mécaniques qui affectent les choses que leur personnage est capable de faire et les actions dans lesquelles il est plus (ou moins) susceptible de réussir lorsqu'il agit et prend des mesures.

*Remarque : vous pouvez remplir le nom de votre personnage, ses pronoms * et les détails de sa description à tout moment du processus de création du personnage. *(la façon dont il se qualifie: il, elle, iel, etc.)*

ÉTAPE 1

Choisissez une classe et une sous-classe.

Les **classes** sont des archétypes basés sur des rôles qui déterminent les traits de classe et les **cartes de domaine** auxquelles un personnage a accès tout au long de la campagne. Il existe neuf classes dans ce SRD : barde, druide, gardien, ranger, voleur, séraphin, sorcier, guerrier, mage.

- Sélectionnez une classe et prenez la **fiche de personnage** et le **guide du personnage** correspondants. Ces fiches servent à enregistrer les détails de votre personnage ; vous les mettrez à jour et les consulterez tout au long de la campagne.

- Chaque classe commence avec un ou plusieurs **traits de classe** uniques, décrits en bas à gauche de la fiche de personnage de chaque classe. Si le trait de votre classe vous invite à faire un choix, faites-le maintenant.

- **Choisissez une sous-classe**

Les **sous-classes** affinent davantage l'archétype d'une classe et renforcent son expression en donnant accès à des **traits de sous-classe** uniques.

Chaque classe comprend deux sous-classes. Sélectionnez l'une des sous-classes de votre classe et prenez sa carte **Fondation**.

ÉTAPE 2

Choisissez votre héritage.

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

- L'**ascendance** d'un personnage reflète sa lignée, ce qui a un impact sur son physique et lui confère deux traits d'ascendance uniques. Prenez la carte correspondant à l'une des ascendances suivantes, puis inscrivez son nom dans le champ « Héritage » de votre fiche de personnage :

Clank, Drakona, Nain, Elfe, Fée, Faune, Firbolg, Fungril, Galapa, Géant, Gobelin, Halfling, Humain, Infernis, Katari, Orc, Ribbet, Simiah.

Pour créer une ascendance mixte, prenez le trait d'ascendance supérieur (la première de la liste) d'une ascendance et le trait d'ascendance inférieur (le deuxième de la liste) d'une autre.

- La **communauté** de votre personnage représente sa culture ou son environnement d'origine et lui confère un **trait de communauté**. Prenez la carte de l'une des communautés suivantes, puis inscrivez son nom dans le champ « Héritage » de votre fiche de personnage : Haute-naissance, Savant, Ordre, Montagnard, Enfant des mers, Gamin des rues, Né dans les profondeurs, Vagabond, Sauvage.

ÉTAPE 3

Attribuez des caractéristiques de personnage.

Votre personnage possède six caractéristiques 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 les terrains difficiles et que vous réagissez rapidement au danger. Vous effectuerez un jet d'Agilité pour grimper à une corde, sprinter pour vous mettre à l'abri ou encore sauter d'un toit à l'autre.

- **Force** (utilisez-la pour soulever, briser, lutter, etc.).

Une Force élevée signifie que vous êtes plus doué pour les exploits qui mettent à l'épreuve votre puissance physique et votre endurance. Vous effectuerez un jet de Force pour enfoncer une porte, soulever des objets lourds ou tenir tête à un ennemi qui charge.

- **Dextérité** (utilisez-la pour contrôler, vous cacher, bricoler, etc.).

Une Dextérité élevée signifie que vous êtes doué pour les tâches qui requièrent de la précision, de la discrétion.

tion ou un contrôle extrême. Vous effectuerez un jet de Dextérité pour utiliser des outils fins, passer inaperçu ou frapper avec précision.

- **Instinct** (utilisez-le pour percevoir, sentir, vous orienter, etc.).

Un Instinct élevé signifie que vous avez une perception aiguë de votre environnement et une intuition naturelle. Vous effectuerez un jet d'Instinct pour détecter un danger, remarquer des détails dans le monde qui vous entoure ou suivre la trace d'un ennemi insaisissable.

- **Présence** (utilisez-la pour charmer, jouer, tromper, etc.).

Une Présence élevée signifie que vous avez une forte personnalité et une facilité dans les situations sociales. Vous effectuerez un jet de Présence pour plaider votre cause, intimider un ennemi ou capter l'attention d'une foule.

- **Connaissance** (utilisez-la pour vous souvenir, analyser, comprendre, etc.).

Une Connaissance élevée signifie que vous possédez des informations que les autres n'ont pas et que vous savez comment utiliser votre intelligence via la déduction et l'inférence. Vous effectuerez un jet de Connaissance pour interpréter des faits, voir clairement les schémas ou vous souvenir d'informations importantes.

Lorsque vous « lancez un jet avec une caractéristique », le modificateur de cette caractéristique est ajouté au total du jet.

Attribuez les modificateurs +2, +1, +1, +0, +0, -1 aux caractéristiques de votre personnage dans l'ordre que vous souhaitez.

ÉTAPE 4

Notez les informations supplémentaires sur votre personnage.

- Les personnages commencent une nouvelle campagne au **niveau 1**. Notez votre niveau dans l'espace prévu à cet effet en haut de votre fiche de personnage.
- L'**Esquive** représente la capacité de votre personnage à éviter les dommages. L'Esquive de départ de votre personnage est déterminée par sa classe et apparaît directement sous le champ « Esquive » de votre fiche de personnage ; recopiez ce chiffre dans le champ « Esquive ».
- Les **Points de Blessure (PB)** sont une mesure abstraite de votre santé physique.

Vos PB de départ sont déterminés par votre classe et sont inscrits sur votre feuille de personnage.

- Le **Stress** reflète votre capacité à supporter la tension mentale et émotionnelle liée aux situations dangereuses et à l'effort physique.

Chaque personnage commence avec 6 points de Stress.

- L'**Espoir** est une méta-monnaie qui alimente les coups spéciaux et certaines capacités ou certains traits. Tous les personnages commencent avec 2 points d'Espoir ; notez-les dans le champ « Espoir » de votre feuille de personnage.

ÉTAPE 5

Choisissez votre équipement de départ.

Choisissez votre ou vos **armes** :

- Faites votre choix parmi les tableaux d'armes de Tiers 1. Soit une **arme principale à deux mains**, soit une **arme principale 1 main et une arme secondaire à une main**. Ensuite, équipez-vous de votre sélection en l'inscrivant dans le champ « Arme active » de votre fiche de personnage.

- Au niveau 1, votre **Maîtrise** est de 1 ; inscrivez ce chiffre dans le champ « Maîtrise » de votre fiche de personnage, puis calculez et notez votre **jet de dommages** en combinant votre valeur de Maîtrise avec les **dés de dommages** de votre ou vos armes équipées.

Exemple : si votre Maîtrise est de 1 et que les dés de dommages de votre arme sont D6+1, votre jet de dommages est de 1 D6+1. La Maîtrise détermine uniquement le nombre de dés de dommages que vous lancez et n'affecte pas les modificateurs de dommages fixes.

Choisissez et équipez une **armure** dans le tableau des armures de Tiers 1, puis notez ses détails dans le champ **Armure active** de votre feuille de personnage.

- Ajoutez le niveau de votre personnage aux **Seuils de dommages** de votre armure équipée et notez le total des deux chiffres dans les champs correspondants. Lors de la création du personnage, votre niveau est de 1.
- Notez votre **score d'Armure** dans le champ en haut à gauche de votre feuille de personnage. Votre score d'Armure est égal au **score de base** de votre armure équipée, plus les bonus permanents que votre personnage a sur son score d'Armure grâce à d'autres capacités, caractéristiques ou effets.

Ajoutez les éléments suivants aux champs **Inventaire** de votre feuille de personnage :

- Une torche, 15 mètres de corde, des provisions de base et une poignée de pièces d'or (cochez une case dans la colonne de gauche de votre feuille de personnage intitulée « Or > Poignées »).
- SOIT une potion de santé mineure (supprime 1d4 Points de Blessure) SOIT une potion d'endurance mineure (supprime 1d4 points de Stress) .
- L'un des objets spécifiques à votre classe figurant dans votre guide de personnage.
- Le cas échéant, l'objet spécifique à votre classe que vous avez choisi pour transporter vos sorts.
- Tout autre objet approuvé par le MJ que vous souhaitez avoir au début du jeu.

ÉTAPE 6

Créez votre histoire.

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

***Remarque :** votre histoire n'a pas d'effet mécanique explicite, mais elle influence grandement le personnage que vous jouerez et la préparation que fera le MJ. Tout au long de la création du personnage, vous pouvez ajuster les choix que vous avez faits lors des étapes précédentes afin de mieux refléter cette histoire à mesure que votre personnage prend forme. Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser le passé de votre personnage plus ambigu pour le moment et découvrir son histoire au fur et à mesure du jeu.*

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 personnage effectue une action, il peut dépenser 1 point d'Espoir pour ajouter le modificateur d'une Expérience pertinente à un jet d'action ou de réaction.

- Votre PJ obtient deux expériences lors de la création du personnage, chacune avec un modificateur de +2.
- Il n'y a pas de liste fixe d'expériences parmi lesquelles choisir, mais une expérience ne peut pas être trop largement applicable et elle ne peut pas conférer à votre personnage des avantages mécaniques spéci-

fiques, 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 tous les jets. De même, « Vol supersonique » et « Invulnérable » impliquent des capacités spéciales qui bouleversent le jeu.

EXEMPLES D'EXPÉRIENCES

Historique : Assassin, forgeron, garde du corps, chasseur de primes, chef cuisinier de la famille royale, artiste de cirque, escroc, monarque déchu, médecin de campagne, grande prêtresse, marchand, noble, pirate, politicien, fugitif, érudit, mercenaire, soldat, conteur, voleur, globe-trotter.

Caractéristiques : Affable, aguerri, rat de bibliothèque, charmant, lâche, ami de tous, serviable, présence intimidante, leader, loup solitaire, loyal, observateur, farceur, langue bien pendue, doigts agiles, tête à l'excès, survivant, jeune et naïf.

Spécialités : Acrobate, joueur, guérisseur, inventeur, historien de la magie, cartographe, maître du déguisement, navigateur, tireur d'élite, survivaliste, bretteur, tacticien.

Compétences : Dresseur d'animaux, troc, visée mortelle, apprentissage rapide, force incroyable, menteur, pieds légers, négociateur, mémoire photographique, mains rapides, réparation, charognard, pisteur.

Expressions : Attrape-moi si tu peux, fais semblant jusqu'à ce que tu y arrives, la première fois est la bonne, tenez bon, je ne vous laisserai pas tomber, je vous attraperai, je vous couvre, savoir c'est pouvoir, ami de la nature, plus jamais, personne n'est laissé pour compte, choisissez votre combat, le spectacle doit continuer, ce n'est pas une négociation, loup déguisé en agneau.

ÉTAPE 8

Choisissez vos cartes de domaine.

Votre classe a accès à deux des neuf domaines inclus dans le jeu de base. Choisissez deux cartes parmi les domaines de votre classe, qui sont répertoriés en haut à gauche de votre feuille de personnage. Vous pouvez prendre une carte de chaque domaine ou deux cartes d'un seul domaine, selon votre préférence.

ÉTAPE 9

Créez vos connexions.

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

- Faites le tour de la table et demandez à chaque joueur de décrire son personnage aux autres, en indiquant au minimum son nom, ses pronoms, sa description, ses expériences et les réponses aux questions sur son passé.

- Discutez des connexions potentielles entre les PJ en vous inspirant des questions incluses dans la section « Connexions » de votre guide des personnages.
- Suggérez au moins une connexion entre votre personnage et le PJ de chaque autre joueur. Acceptez les connexions suggérées que vous souhaitez explorer, rejetez celles qui ne vous intéressent pas.

***Remarque :** un joueur peut rejeter un lien suggéré pour n'importe quelle raison, et ce n'est pas grave s'il n'y a pas de lien établi entre chaque paire de PJ. Vous pouvez toujours découvrir et développer ces relations au cours du jeu.*

MATÉRIEL DE BASE

DOMAINES

Le jeu de base Daggerheart comprend 9 paquets de domaines, chacun contenant une collection de cartes conférant des caractéristiques ou des capacités spéciales exprimant un thème particulier.

Les 9 domaines sont :

ARCANE

Arcane 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 à la fois leur propre énergie et les éléments.

Arcane offre à ses utilisateurs un pouvoir instable, mais incroyablement puissant lorsqu'il est correctement canalisé. Le domaine Arcane est accessible aux classes Druide et Sorcier.

CODEX

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, écrites sur des parchemins, gravées dans les murs ou tatouées sur les corps. Codex offre une compréhension approfondie et polyvalente de la magie aux adeptes qui recherchent la connaissance au-delà des limites de la sagesse commune. Le domaine Codex est accessible aux classes Barde et Sorcier.

GRÂCE

La Grâce est le domaine du charisme. À travers des récits passionnés, des sorts charmants ou un voile de mensonges, ceux qui canalisent ce pouvoir définissent la réalité de leurs adversaires, pliant la perception à leur volonté. La Grâce offre à ses utilisateurs un magnétisme brut et une maîtrise du langage. Le domaine de la grâce est accessible aux classes de Barde et de Roublard.

LAME

La Lame est le domaine de la maîtrise des armes. Que ce soit avec l'acier, l'arc ou peut-être une arme plus spéciali-

sée, ceux qui suivent cette voie ont la capacité de mettre fin à la vie d'autrui. Les adeptes de la Lame se consacrent à l'acquisition d'un pouvoir inexorable sur la mort. Le domaine de la Lame est accessible aux classes Gardien et Guerrier.

MINUIT

Minuit est le domaine des ombres et du secret. Que ce soit par des astuces malines, une magie habile ou le voile de la nuit, ceux qui canalisent ces forces pratiquent l'art de l'obscurité et peuvent dévoiler des trésors cachés. Minuit offre à ses adeptes le pouvoir de contrôler et de créer des énigmes. Le domaine Minuit est accessible aux classes Roublard et Sorcier.

NATURE

Nature est le domaine du monde primordial. Ceux qui suivent cette voie puisent dans le pouvoir illimité de la terre et de ses créatures pour libérer une magie brute. Nature confère à ses adeptes la vitalité d'une fleur épanouie et la férocité d'un prédateur vorace. Le domaine de Nature est accessible aux classes Druide et Ranger.

OS

Os est le domaine de la tactique et du corps. Les praticiens de ce domaine ont un contrôle incroyable sur leurs propres capacités physiques et ont l'œil pour prédire les comportements des autres au combat. Les adeptes d'Os acquièrent une compréhension inégalée du corps et de ses mouvements. Le domaine Os est accessible aux classes Ranger et Guerrier.

SPLendeur

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

VAILLANCE

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

Le domaine de la vaillance est accessible aux classes Gardien et Séraphin.

DOMAINES DE CLASSES

Chaque classe donne accès à deux domaines :

- **Barde** : Codex et Grâce
- **Druide** : Arcane et Nature
- **Gardien** : Lame et Vaillance
- **Guerrier** : Lame et Os
- **Mage** : Codex et Splendeur
- **Ranger** : Os et Nature
- **Roublard** : Grâce et Minuit
- **Séraphin** : Splendeur et Vaillance
- **Sorcier** : Arcane et Minuit

Les personnages acquièrent deux cartes de domaine de niveau 1 lors de la création du personnage et une carte de domaine supplémentaire à leur niveau ou en dessous à chaque fois qu'ils montent de niveau.

CARTES DE DOMAINE

Chaque carte de domaine offre une ou plusieurs fonctionnalités que votre PC peut utiliser au cours de ses aventures. Certaines cartes de domaine vous permettent d'effectuer des actions, telles qu'une attaque unique ou un sort. D'autres offrent des effets passifs, de nouvelles capacités pendant les temps morts ou les rencontres sociales, ou des avantages ponctuels.

■ ANATOMIE D'UNE CARTE DE DOMAINE

Chaque carte de domaine comprend six éléments :

Niveau

Le chiffre en haut à gauche de la carte indique le niveau de la carte. Vous ne pouvez pas acquérir une carte de domaine dont le niveau est supérieur à celui de votre personnage.

Domaine

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

Coût de rappel

Le chiffre et l'éclair en haut à droite de la carte indiquent son coût de rappel. Il s'agit du nombre de points de Stress qu'un joueur doit marquer pour échanger cette carte de son **coffre-fort** contre une carte de son **équipement**.

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

Titre

Le nom de la carte.

Type

Le **type** de la 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 propres au domaine Codex et donnent accès à une collection de sorts moins puissants. Certaines mécaniques de jeu ne s'appliquent qu'à certains types de cartes.

Capacité

Le texte dans la moitié inférieure de la carte décrit sa ou ses capacités, y compris les règles spéciales que vous devez suivre lorsque vous utilisez cette carte.

■ ÉQUIPEMENT ET COFFRE-FORT

Votre **équipement** est l'ensemble des cartes de domaine acquises dont les effets peuvent être utilisés par votre personnage pendant le jeu. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes de domaine dans votre équipement à la fois. 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-fort**. Les cartes du 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 et sont toujours actives et disponibles.

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

Pour déplacer une carte de votre coffre-fort vers votre équipement à tout autre moment, vous devez marquer un nombre de points de Stress égal au coût de rappel de la carte dans le coffre-fort (situé en haut à droite de la carte, à côté du symbole de l'éclair). Si votre équipement est déjà plein, vous devez également déplacer une carte de votre équipement vers votre coffre-fort pour faire de la place, mais vous pouvez le faire sans frais.

Lorsque vous obtenez une nouvelle carte de domaine en passant au niveau supérieur, vous pouvez immédiatement la déplacer vers votre équipement gratuitement. Si votre équipement est déjà plein, vous devez également déplacer une carte de votre équipement vers votre coffre-fort pour faire 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 de la manière qui vous convient le mieux, par exemple en tournant la carte sur le côté, en la retournant face cachée ou en utilisant 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, cela vous accorde 0 utilisation.*

CLASSES

Une **classe** est un archétype basé sur un rôle qui détermine les éléments suivants d'un PJ :

- **Accès aux domaines :** chaque classe donne accès à deux domaines ; les joueurs choisissent des cartes parmi ces domaines lors de la création de leur personnage et lorsqu'ils passent au niveau supérieur.
- **Esquive et Points de Blessure (PB) de départ**
- **Objets de départ**
- **Capacités de classe**
- **Capacités d'Espoir de classe,** une capacité de classe qui coûte 3 points d'Espoir à activer.

Il existe 9 classes dans les matériaux de base de Daggerheart : Barde, Druide, Gardien, Ranger, Roublard, Séraphin, Sorcier, Guerrier et mage.

SOUS-CLASSES

Chaque classe est divisée en deux sous-classes, chacune définissant et mettant en évidence un aspect particulier de l'archétype de la classe.

La sous-classe que vous choisissez vous confère les avantages suivants :

- **Caractéristique de lancer de sorts :** la caractéristique utilisée pour tous les jets d'incantation.
- **Trait de base :** un trait départ unique qui établit l'identité et les points forts de la sous-classe.
- **Trait de spécialisation :** un trait avancé qui peut être obtenue en montant de niveau. Pour certaines sous-classes, le trait de spécialisation confère une nouvelle capacité ; pour d'autres, elle étend ou améliore un trait que vous avez déjà acquis grâce à une classe ou une sous-classe.
- **Trait de maîtrise :** le trait de maîtrise est le trait le plus puissant d'une sous-classe, qui peut être obtenue à des niveaux supérieurs.

Pour certaines sous-classes, le trait de maîtrise débloquent une nouvelle capacité extraordinaire ; pour d'autres, il constitue l'aboutissement impressionnant du trait principal de leur sous-classe.

Le jeu de base Daggerheart comprend des cartes détaillant chaque trait fondamental, de spécialisation et de maîtrise. Lorsque vous obtenez l'un de ces traits, prenez sa carte pour l'utiliser comme référence pendant le jeu.

BARDE

Les bardes sont les personnes les plus charismatiques de tous les royaumes. Les membres de cette classe sont passés maîtres dans l'art de captiver leur public et se spécialisent dans divers types de performances, notamment le chant, la pratique d'instruments de musique, la narration d'histoires ou la narration d'anecdotes.

Qu'ils se produisent devant un public ou s'adressent à une personne en particulier, les bardes excellent dans les situations sociales. Les membres de cette profession se regroupent et s'entraînent dans des écoles ou des guildes, mais un courant d'égoïsme traverse ceux qui ont une prédilection pour le métier de barde. Bien qu'ils soient la classe la plus susceptible de rassembler les gens, un barde de mauvaise humeur peut tout aussi facilement déchirer un groupe.

.....
DOMAINES - Grâce et Codex

ESQUIVE DE DÉPART - 10

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART - 5

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

■ TRAIT D'ESPOIR DU BARDE

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

■ TRAIT DE CLASSE

Ralliement : une fois par session, décrivez comment vous ralliez le groupe et donnez-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 dépenser son dé pour le lancer, en ajoutant le résultat à son jet d'action, son jet de réaction, son jet de dommages ou pour effacer un nombre de points de Stress égal au résultat. À la fin de chaque session, effacez 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 Forge-mots.

TROUBADOUR

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

■ CARAC. DE LANCER DE SORT

Présence

■ TRAIT DE BASE

Artiste doué : vous pouvez jouer trois types de chansons différents, une fois par repos long ; décrivez votre performance pour que les autres bénéficient de l'avantage indiqué :

- *Chanson relaxante* : vous et tous les alliés à portée Courte supprimez 1 Point de blessure.
- *Chanson épique* : rendez une cible à portée Courte temporairement vulnérable.
- *Chanson déchirante* : vous et tous vos alliés à portée Courte gagnez 1 point d'Espoir.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Maestro. Vos chansons rassembleuses renforcent le courage de ceux qui les écoutent. Lorsque vous donnez un dé de Ralliement à un allié, celui-ci peut gagner 1 point d'Espoir ou effacer 1 point de Stress.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Virtuose. Vous faites partie des plus grands dans votre domaine et votre compétence est sans limite. Vous pouvez interpréter chacune des chansons de votre trait « Artiste doué » deux fois par long repos.

FORGES-MOTS

Jouez le Maître des mots si vous voulez utiliser des jeux de mots intelligents et captiver les foules.

■ CARAC. DE LANCER DE SORT

Présence

■ TRAIT DE BASE

Discours enthousiasmant : une fois par long repos, vous pouvez prononcer un discours sincère et inspirant. Tous les alliés à portée Longue suppriment 2 points de Stress.

Cœur de poète : après avoir effectué un jet d'action pour impressionner, persuader ou offenser quelqu'un, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour ajouter 1 D4 au jet.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

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

- Lui permettre de trouver un objet ou un outil banal dont il a besoin.
- Aider un allié sans dépenser d'Espoir.
- Lui donner une action supplémentaire pendant son prochain repos.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Poésie épique. Votre dé de ralliement passe à 1 D10. De plus, lorsque vous aidez un allié, vous pouvez raconter le moment comme si vous écriviez le récit de son héroïsme dans un mémoire.

Lorsque vous le faites, lancez 1 D10 comme dé d'avantage.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

Répondez à l'une des questions suivantes sur votre passé. Vous pouvez également créer vos propres questions.

- Qui, dans votre communauté, vous a appris à avoir une telle confiance en vous ?
- Vous avez déjà été amoureux. Qui adoriez-vous, et comment vous a-t-il blessé ?
- Vous avez toujours admiré un autre barde. Qui est-il et pourquoi l'idolâtriez-vous ?

CONNEXIONS

Posez à vos camarades de jeu l'une des questions suivantes pour que leur personnage y réponde, ou créez vos propres questions.

- Qu'est-ce qui t'a fait réaliser que nous allions devenir 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. Si l'on peut sous-estimer un druide doux qui pratique le travail souvent discret de la culture de la flore, les druides qui canalisent les forces sauvages de la nature sont terrifiants à voir.

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

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

.....
DOMAINES - Nature et Arcane

ESQUIVE DE DÉPART - 10

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART - 6

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

■ TRAIT D'ESPOIR DU DRUIDE

Évolution : dépensez 3 points d'Espoir pour vous transformer en forme bestiale sans marquer de Stress.

Lorsque vous le faites, choisissez une caractéristique à augmenter de +1 jusqu'à ce que vous quittiez cette forme bestiale.

■ TRAITS DE CLASSE

Forme bestiale : marquez 1 point de Stress pour vous transformer magiquement en une créature de votre niveau ou inférieur dans la liste des formes bestiales. Vous pouvez sortir de cette forme à tout moment. Pendant la transformation, vous ne pouvez pas utiliser d'armes ni lancer de sorts à partir de cartes de domaine, mais vous pouvez toujours utiliser les autres traits ou capacités auxquelles vous avez accès. Les sorts que vous lancez avant votre transformation restent actifs et durent pendant leur durée normale, et vous pouvez parler et communiquer normalement. De plus, vous gagnez les caractéristiques de la forme bestiale, ajoutez son bonus d'Esquive à votre Esquive et utilisez la caractéristique spécifié dans ses statistiques pour votre attaque. Lorsque vous êtes sous une forme bestiale, votre armure fait partie de votre corps et vous marquez les 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 blessure, vous sortez automatiquement de cette forme.

Toucher sauvage : vous pouvez produire à volonté des effets inoffensifs et subtils liés à la nature, tels que faire pousser rapidement une fleur, invoquer une légère rafale de vent ou allumer un feu de camp.

SOUS-CLASSES DE DRUIDE

Choisissez entre 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 sauvage.

■ CARAC. DE LANCER DE SORT

Instinct

■ TRAIT DE BASE

Incarnation élémentaire : marquez 1 point de Stress pour canaliser l'un des éléments suivants jusqu'à ce que vous subissiez des dommages Graves ou jusqu'à votre prochain repos :

- **Feu** : lorsqu'un adversaire à portée de Mêlée vous inflige des dommages, il subit 1D10 dommages magiques.
- **Terre** : gagnez un bonus à vos Seuils de dommages égal à votre Maîtrise.
- **Eau** : lorsque vous infligez des dommages à un adversaire à portée de Mêlée, tous les autres adversaires à portée Très courte doivent marquer 1 point de Stress.
- **Air** : vous pouvez planer, ce qui vous confère un avantage sur les jets d'Agilité.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Aura élémentaire : une fois par repos pendant la canalisation, vous pouvez prendre une aura correspondant à votre élément. L'aura affecte les cibles à portée Courte jusqu'à la fin de votre canalisation.

- **Feu** : lorsqu'un adversaire marque 1 Point de blessure ou plus, il doit également marquer 1 point de Stress.
- **Terre** : vos alliés obtiennent un bonus de +1 à leur Force.

- **Eau** : lorsqu'un adversaire vous inflige des dommages, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour le déplacer n'importe où à portée Très courte de l'endroit où il se trouve.
- **Air** : lorsque vous ou un allié subissez des dommages provenant d'une attaque au-delà de la portée de Mêlée, réduisez les dommages de **1D8**.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Domination élémentaire : vous incarnez davantage votre élément. Pendant la canalisation, vous bénéficiez des avantages suivants :

- **Feu** : vous obtenez un bonus de +1 à votre Maîtrise pour les attaques et les sorts qui infligent des dommages.
- **Terre** : lorsque vous marquez des Points de Blessure, lancez un **D6** par Point de blessure marqué. Pour chaque résultat de 6, réduisez le nombre de Points de Blessure que vous marquez de 1.
- **Eau** : lorsqu'une attaque contre vous réussit, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour rendre l'attaquant temporairement vulnérable.
- **Air** : vous obtenez un bonus de +1 à votre Esquive et pouvez voler.

GARDIEN DU RENOUVEAU

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

■ CARAC. DE LANCER DE SORT

Instinct

■ TRAITS DE BASE

Clarté de la nature : une fois par long repos, vous pouvez créer un espace de sérénité naturelle à portée Courte. Lorsque vous passez quelques minutes à vous reposer dans cet espace, effacez autant de points de Stress que votre score d'Instinct, réparti comme vous le souhaitez entre vous et vos alliés.

Régénération : touchez une créature et **dépensez 3 points d'Espoir**. Cette créature supprime **1D4** Points de Blessure.

■ TRAITS DE SPÉCIALISATION

Portée régénératrice : vous pouvez cibler les créatures à portée Très courte avec votre trait « Régénération ».

Protection du gardien : une fois par long repos, **dépensez 2 points d'Espoir** pour supprimer 2 Points de Blessure à **1D4** alliés à portée Courte.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Défenseur : votre transformation animale incarne un esprit gardien guérisseur. Lorsque vous êtes sous forme de bête et qu'un allié à portée Courte encaisse 2 Points de Blessure ou plus, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour réduire de 1 le nombre de Points de Blessure qu'il subit.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

Répondez à l'une des questions de contexte 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 tissé des liens ? Pourquoi votre lien a-t-il pris fin ?
- Qui a essayé de vous traquer ? Que veulent-ils de vous ?

CONNEXIONS

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

- Que m'avez-vous confié qui me pousse à me mettre en danger pour vous à chaque fois ?
- À quel animal dis-je que vous me faites penser ?
- Quel surnom affectueux m'avez-vous donné ?

OPTIONS DE FORME DE BÊTE

Lorsque vous utilisez votre capacité « Forme de bête », choisissez une catégorie de créature de votre niveau ou inférieure. À la discrétion du MJ, vous pouvez vous décrire en train de vous transformer en n'importe quel animal qui correspond raisonnablement à cette catégorie.

Les catégories de formes animales sont divisées par Tiers. Chaque entrée comprend les détails suivants :

- **Catégorie de créature** : le nom de chaque catégorie décrit le rôle ou le comportement commun des créatures

de cette catégorie (par exemple, « 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** : pendant la transformation, vous obtenez un bonus à la caractéristique indiquée. Par exemple, lorsque vous êtes transformé en éclaireur agile, vous obtenez un bonus de +1 à votre Agilité. Lorsque cette forme disparaît, vous perdez ce bonus.
- **Jets d'attaque** : lorsque vous effectuez une attaque en étant transformé, vous utilisez la portée, la caractéristique et les dés de dommages indiqués pour la créature, mais vous utilisez votre Maîtrise pour calculer le nombre de dés de dommages. 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 un D4 points de dommages physiques par points de votre Maîtrise.
- **Esquive** : lorsque vous êtes transformé, vous ajoutez le bonus d'Esquive de la créature à votre Esquive normale. Par exemple, si votre Esquive est généralement de 8 et que votre forme de bête indique « Esquive +2 », votre Esquive passe à 10 lorsque vous êtes 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 répertoriés 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 effectués pour se faufiler, rechercher des objets ou des créatures, et autres activités similaires.
- **Caractéristiques** : chaque forme possède des caractéristiques uniques. Par exemple, un Éclaireur agile excelle dans les mouvements silencieux et agiles, mais il est également fragile, ce qui vous rend plus susceptible de sortir de votre forme animale.

TIERS 1

■ ÉCLAIREUR AGILE

(Renard, souris, belette, etc.)

Agilité +1 | Esquive +2

Agilité en Mêlée D4 phy

Gagnez l'avantage sur : Tromper, Localiser, Se faufiler.

Agile : vos mouvements sont silencieux et vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour vous déplacer jusqu'à la portée Longue sans lancer de dé.

Fragile : lorsque vous subissez des dommages Majeurs ou plus, vous perdez votre forme animale.

■ AMI DE LA MAISON

(Chat, chien, lapin, etc.)

Instinct +1 | Esquive +2

Instinct en Mêlée D6 phy

Gagnez l'avantage sur : Escalader, Localiser, Protéger.

Compagnon : lorsque vous aidez un allié, vous pouvez lancer 1D8 comme dé d'avantage.

Fragile : lorsque vous subissez des dommages Majeurs ou plus, vous perdez votre forme animale.

■ HERBIVORE AGILE

(Cerf, gazelle, chèvre, etc.)

Agilité +1 | Esquive +3

Agilité en Mêlée D6 phy

Gagnez l'avantage sur : Saut, Furtivité, Sprint.

Proie insaisissable : lorsqu'un jet d'attaque contre vous réussit, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** et lancer 1D4. Ajoutez le résultat à votre Esquive contre cette attaque.

Fragile : lorsque vous subissez des dommages Majeurs ou plus, vous perdez votre forme animale.

■ PRÉDATEUR EN MEUTE

(Coyote, hyène, loup, etc.)

Force +2 | Esquive +1

Force en Mêlée D8+2 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Sprint, Pistage.

Frappe paralysante : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de Mêlée, vous pouvez **marquer 1 point de 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 1D8 à votre jet de dommages.

■ ÉCLAIREUR AQUATIQUE

(Anguille, poisson, poulpe, etc.)

Agilité +1 | Esquive +2

Agilité en Mêlée D4 phy

Gagnez l'avantage sur : Navigation, Furtivité, Natation.

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

Fragile : lorsque vous subissez des dommages Majeurs ou plus, vous perdez votre forme animale.

■ ARACHNIDE TRAQUEUSE

(Tarentule, araignée-loup, etc.)

Dextérité +1 | Esquive +2

Dextérité en Mêlée d6+1 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Escalade, Furtivité.

Morsure venimeuse : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de Mêlée, celle-ci est temporairement empoisonnée. Une créature empoisonnée subit 1D10 points de dommages physiques directs à chaque fois qu'elle agit.

Tisse-toile : vous pouvez créer une toile solide utile à la fois pour l'aventure et le combat. La toile est suffisamment résistante pour supporter une créature. Vous pouvez temporairement retenir une cible à portée Courte en réussissant un jet de Dextérité contre elle.

TIERS 2

■ SENTINELLE BLINDÉE

(Tatou, pangolin, tortue, etc.)

Force +1 | Esquive +1

Force en Mêlée D8+2 phy

Gagnez l'avantage sur : Creuser, Localiser, Protéger.

Carapace blindée : votre carapace vous confère une résistance aux dommages physiques. De plus, **marquez 1 emplacement d'armure** pour vous rétracter dans votre carapace. Lorsque vous êtes dans votre carapace, les dommages physiques sont réduits d'un nombre égal à votre score d'armure (après application de la résistance), mais vous ne pouvez pas effectuer d'autres actions sans quitter cette forme.

Boulet de canon : **marquez 1 point de Stress** pour permettre à un allié de vous lancer ou de vous propulser sur un adversaire. Pour ce faire, l'allié effectue un jet d'attaque en utilisant Agilité ou Force (à son choix) contre une cible à portée Courte. En cas de réussite, l'adversaire subit **xD12+2** dommages physiques, x étant égal au niveau de Maîtrise du lanceur. Vous pouvez dépenser **1 point d'Espoir** pour cibler un adversaire supplémentaire à très courte distance du premier. La deuxième cible subit la moitié des dommages infligés à la première cible.

■ BÊTE PUISSANTE

(Ours, taureau, élan, etc.)

Force +1 | Esquive +3

Force en Mêlée D10+4 phy

Gagnez l'avantage sur : Naviguer, Protéger, Effrayer.

Carnage : lorsque vous obtenez un 1 sur un dé de dommages, vous pouvez lancer 1D10 et ajouter le résultat au jet de dommages. De plus, avant d'effectuer un jet d'attaque, vous pouvez **marquer 1 point de 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 dommages.

■ MARCHEUR MASSIF

(Chameau, cheval, zèbre, etc.)

Agilité +1 | Esquive +2

Agilité en Mêlée D8+1 phy

Gagnez l'avantage sur : Saut, Navigation, Sprint.

Porteur : vous pouvez transporter jusqu'à deux alliés consentants lorsque vous vous déplacez.

Piétinement : **marquez 1 point de Stress** pour vous déplacer jusqu'à une portée Courte en ligne droite et attaquer toutes les cibles situées à portée de Mêlée de la ligne.

Les cibles que vous touchez subissent **xD8+1** dommages physiques, x étant égal à votre niveau de Maîtrise et elles sont temporairement vulnérables.

■ SERPENT FRAPPANT

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

Dextérité +1 | Esquive +2

Dextérité en Très courte D8+4 phy

Gagnez l'avantage sur : Escalade, Tromperie, Sprint.

Frappe venimeuse : effectuez une attaque contre un nombre illimité de cibles à portée Très courte. En cas de réussite, une cible est temporairement empoisonnée. Une créature empoisonnée subit 1D10 de dommages physiques directs à chaque fois qu'elle agit.

Sifflement d'avertissement : **marquez 1 point de Stress** pour forcer un nombre illimité de cibles à portée de Mêlée à reculer à portée Très courte.

■ PRÉDATEUR BONDISSANT

(Guépard, lion, panthère, etc.)

Instinct +1 | Esquive +3

Instinct en Mêlée D8+6 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Escalade, Furtivité.

Rapidité : dépensez 1 point d'Espoir pour vous déplacer jusqu'à la portée Longue sans lancer de dé.

Mise à terre : marquez 1 point de Stress pour vous déplacer à portée de Mêlée 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 1 point de Stress.

■ BÊTE AILÉE

(Faucon, hibou, corbeau, etc.)

Dextérité +1 | Esquive +3

Dextérité en Mêlée D4+2 phy

Gagnez l'avantage sur : Tromper, Localiser, Effrayer.

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

Os creux : vous subissez une pénalité de -2 sur vos Seuils de dommages

Tiers 3

■ GRAND PRÉDATEUR

(Loup géant, vélociraptor, tigre à dents de sabre, etc.)

Force +2 | Esquive +2

Force en Mêlée D12+8 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Furtivité, Sprint.

Porteur : vous pouvez transporter jusqu'à deux alliés consentants lorsque vous vous déplacez.

Morsure vicieuse : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible, vous pouvez **dépenser 1 point d'Espoir** pour la rendre temporairement vulnérable et obtenir un bonus de +1 à votre Maîtrise pour cette attaque.

■ GRAND LÉZARD

(Alligator, crocodile, monstre de Gila, etc.)

Instinct +2 | Esquive +1

Instinct en Mêlée D10+7 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Furtivité, Pistage.

Défense physique : vous gagnez un bonus de +3 à vos Seuils de dommages.

Morsure : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de Mêlée, vous pouvez **dépenser 1 point d'Espoir** pour serrer cet adversaire entre vos mâchoires, le rendant temporairement immobilisé et vulnérable.

■ GRANDE BÊTE AILÉE

(Aigle géant, faucon, etc.)

Dextérité +2 | Esquive +3

Dextérité en Mêlée D8+6 phy

Gagnez l'avantage sur : Tromper, Distraire, Localiser.

Vue aérienne : vous pouvez voler à volonté. Une fois par repos pendant que vous êtes en vol, vous pouvez poser une question au MJ sur la scène en dessous de vous sans avoir besoin de lancer le dé. La première fois qu'un personnage fait un jet pour agir sur cette information, il obtient un avantage sur le jet.

Porteur : vous pouvez transporter jusqu'à deux alliés consentants avec vous lorsque vous vous déplacez.

■ PRÉDATEUR AQUATIQUE

(Dauphin, orque, requin, etc.)

Agilité +2 | Esquive +4

Agilité en Mêlée D10+6 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Nage, Pistage.

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

Morsure vicieuse : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible, vous pouvez **dépenser 1 point d'Espoir** pour la rendre vulnérable et obtenir un bonus de +1 à votre Maîtrise pour cette attaque.

■ BÊTE LÉGENDAIRE

(Options améliorées de Tiers 1)

Évolué : choisissez une option de forme bestiale de Tiers 1 et devenez une version plus grande et plus puissante de cette créature. Lorsque vous êtes sous cette forme, vous conservez tous les traits et caractéristiques de la forme d'origine et obtenez les bonus suivants :

- Un bonus de +6 aux jets de dommages.
- Un bonus de +1 à la caractéristique utilisée par cette forme.
- Un bonus de +2 à l'Esquive

■ HYBRIDE LÉGENDAIRE

(Griffon, sphinx, etc.)

Force +2 | Esquive +3

Force en Mêlée D10+8 phy

Capacités hybrides : pour vous transformer en cette créature, **marquez 1 point de Stress supplémentaire**. Choisissez deux options de forme bestiale parmi les Tiers 1 et 2. Choisissez au total quatre avantages et deux caractéristiques parmi ces options.

TIERS 4

■ BÉHÉMOTH MASSIF

(Éléphant, mammoth, rhinocéros, etc.)

Force +3 | Esquive +1

Force en Mêlée D12+12 phy

Gagnez l'avantage sur : Localiser, Protéger, Effrayer, Sprint.

Porteur : vous pouvez transporter jusqu'à quatre alliés consentants lorsque vous vous déplacez.

Démolir : **dépensez 1 point d'Espoir** pour vous déplacer jusqu'à la portée Longue en ligne droite et attaquer toutes les cibles situées à portée de Mêlée de la ligne. Les cibles que vous touchez subissent **xD8+10** points de dommages physiques, x étant égal à votre niveau de Maîtrise et elles sont temporairement vulnérables.

Intrépide : vous gagnez un bonus de +2 à tous vos Seuils de dommages.

■ LÉZARD TERRIFIANT

(Brachiosaures, tyrannosaures, etc.)

Force +3 | Esquive +2

Force Mêlée D12+10 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaquer, Tromper, Effrayer, Traquer.

Coups dévastateurs : lorsque vous infligez des dommages Graves à une cible à portée de Mêlée, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour la forcer à marquer un Point de blessure supplémentaire.

Foulée massive : vous pouvez vous déplacer jusqu'à une portée Longue sans lancer de dé.

Vous ignorez les terrains accidentés (à la discrétion du MJ) en raison de votre taille.

■ CHASSEUR AÉRIEN MYTHIQUE

(Dragon, ptérodactyle, roc, wyvern, etc.)

Dextérité +3 | Esquive +4

Dextérité en Mêlée D10+11 phy

Gagnez l'avantage sur : Attaque, Tromperie, Localiser, Navigation.

Transporteur : vous pouvez transporter jusqu'à trois alliés consentants lorsque vous vous déplacez.

Piqué mortel : vous pouvez voler à volonté et vous déplacer jusqu'à une portée Longue dans le cadre de votre action. Lorsque vous vous déplacez en ligne droite jusqu'à la portée de Mêlée d'une cible depuis au moins la portée Courte et que vous effectuez une attaque contre cette cible dans la même action, vous pouvez relancer tous les dés de dommages qui ont obtenu un résultat inférieur à votre Maîtrise.

■ BÊTE AQUATIQUE ÉPIQUE

(Calmar géant, baleine, etc.)

Agilité +3 | Esquive +3

Agilité en Mêlée D10+10 phy

Gagnez l'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 temporairement la restreindre.

Inflexible : lorsque vous marquez un emplacement d'armure, lancez **1D6**. Sur un résultat de 5 ou plus, réduisez la gravité d'un Seuil sans marquer d'emplacement d'armure.

■ BÊTE MYTHIQUE

(Options améliorées de Tiers 1 ou 2)

Évolué : choisissez une option de forme de bête de Tiers 1 ou 2 et devenez une version plus grande et plus puissante de cette créature. Lorsque vous êtes sous cette forme, vous conservez tous les traits et caractéristiques de la forme d'origine et bénéficiez des bonus suivants :

- Un bonus de +9 aux jets de dommages.
- Un bonus de +2 à la caractéristique utilisée par cette forme.
- Un bonus de +3 à l'Esquive.

- Votre dé de dommages augmente d'une taille (D6 devient D8, D8 devient D10, etc.).

■ HYBRIDE MYTHIQUE

(Chimère, Coquatrix, manticore, etc.)

Force +3 | Esquive +2

Force en Mêlée D12+10 phy

Capacités hybrides : pour vous transformer en cette créature, **marquez 2 points de Stress supplémentaires**. Choisissez trois options Forme de bête parmi les Tiers 1 à 3. Choisissez un total de cinq avantages et trois caractéristiques parmi ces options.

GARDIEN

Le titre de gardien désigne toute une série de professions martiales qui reflètent davantage leur sens moral et leur force de caractère inébranlable que les moyens qu'ils utilisent pour combattre.

Si de nombreux gardiens rejoignent des groupes de militants pour défendre un pays ou une cause, ils sont plus enclins à suivre les quelques personnes qui leur sont chères, au mépris de la majorité. Les gardiens sont connus pour se battre avec une férocité remarquable, même face à un ennemi supérieur en nombre, défendant leur cohorte avant tout. Malheur à ceux qui s'en prennent à un allié d'un gardien, car celui-ci ripostera avec la même violence.

.....
DOMAINES - Vaillance et Lame

ESQUIVE DE DÉPART - 9

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART - 7

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

■ TRAIT D'ESPRIT DU GARDIEN

Tank de première ligne : dépensez 3 points d'Espoir pour effacer 2 emplacements d'armure.

■ TRAIT DE CLASSE

Inarrêtable : une fois par long repos, vous pouvez devenir inarrêtable. Vous gagnez un dé Inarrêtable. Au niveau 1, votre dé Inarrêtable est un **D4**. Placez-le sur votre feuille de personnage dans l'espace prévu à cet effet, en commençant avec la valeur 1 vers le haut.

Après avoir effectué un jet de dommages qui inflige 1 Point de blessure ou plus à une cible, augmentez la valeur du dé imparable de 1. Lorsque la valeur du dé dépasse sa valeur maximale ou lorsque la scène se termine, retirez le dé et sortez du mode Inarrêtable. Au niveau 5, votre dé Inarrêtable passe à un **D6**.

Lorsque vous êtes Inarrêtable, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous réduisez la gravité des dommages physiques d'un Seuil (Grave à Majeur, Majeur à Mineur, Mineur à nul).
- Vous ajoutez la valeur actuelle du dé Inarrêtable à votre jet de dommages.
- Vous ne pouvez pas être restreint ou vulnérable.

***Astuce** : si votre dé Inarrêtable est 1D4 et que le 4 est actuellement face vers le haut, vous retirez le dé la prochaine fois que vous l'augmenteriez. Cependant, si votre dé Inarrêtable est passé à 1D6 et que le 4 est actuellement face vers le haut, vous le tournez sur le 5 la prochaine fois que vous l'augmenteriez. Dans ce cas, vous retirez le dé après avoir dû l'augmenter au-delà de 6.*

SOUS-CLASSES DE GARDIEN

Choisissez la sous-classe Pilier ou Vengeance.

PILIER

Jouez le Pilier si vous voulez encaisser des coups violents et continuer à combattre.

■ TRAIT DE BASE

Inébranlable : vous obtenez un bonus permanent de +1 à vos Seuils de dommages.

Volonté de fer : lorsque vous subissez des dommages physiques, vous pouvez marquer 1 emplacement d'armure supplémentaire pour réduire la gravité.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Implacable : vous obtenez un bonus permanent de +2 à vos Seuils de dommages.

Partenaires d'armes : lorsqu'un allié à portée Très courte subit des dommages, vous pouvez marquer 1 emplacement d'armure pour réduire la gravité d'un Seuil.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Intrépide : obtenez un bonus permanent de +3 à vos Seuils de dommages.

Protecteur loyal : Lorsqu'un allié à portée Courte est à 2 Points de Blessure ou moins et subirait des dommages, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour sprinter à ses côtés et subir les dommages à sa place.

VENGEANCE

Jouez la vengeance si vous voulez frapper les ennemis qui vous font du mal, à vous ou à vos alliés.

■ TRAITS DE BASE

À l'aise : gagnez 1 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 1 Point de blessure.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Acte de représailles : lorsqu'un adversaire inflige des dommages à un allié à portée de Mêlée, vous gagnez un bonus de +1 à votre Maîtrise pour la prochaine attaque réussie que vous effectuez contre cet adversaire.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Némésis : dépensez 2 points d'Espoir pour donner la priorité à un adversaire jusqu'à votre prochain repos. Lorsque vous effectuez une attaque contre votre adversaire prioritaire, vous pouvez échanger les résultats de vos dés d'Espoir et de Peur.

Vous ne pouvez donner la priorité qu'à un seul adversaire à la fois.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

Qui, dans votre communauté, n'avez-vous pas réussi à protéger, et pourquoi pensez-vous encore à cette personne ?

- Vous avez été chargé de protéger quelque chose d'important et de le livrer dans un endroit dangereux. De quoi s'agit-il et où doit-il être livré ?
- Vous considérez un aspect de votre personnalité comme une faiblesse. De quoi s'agit-il et comment cela vous a-t-il affecté ?

CONNEXIONS

Posez à vos camarades de jeu l'une des questions suivantes pour que leur personnage y réponde, 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 donné et as-tu remarqué que je porte toujours sur moi ?
- Quel mensonge m'as-tu raconté sur toi-même que je crois toujours être vrai ?

GUERRIER

Pour devenir un guerrier, il faut des années, voire une vie entière, d'entraînement et de dévouement à la maîtrise des armes et de la violence. Alors que beaucoup de ceux qui cherchent à se battre n'affinent que leur force, les guerriers comprennent l'importance d'un corps et d'un esprit agiles, ce qui fait d'eux les combattants les plus recherchés à travers les royaumes. Les guerriers trouvent souvent un emploi au sein d'une armée, dans une bande de mercenaires ou même dans la garde royale, mais leur potentiel est gâché s'ils ne peuvent pas continuer d'améliorer et de développer 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

ESQUIVE DE DÉPART - 11

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART : 6

OBJETS DE CLASSE - Le dessin d'un amant ou une pierre à aiguiser pierre à aiguiser

.....

■ TRAIT D'ESPOIR DU GUERRIER

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

■ TRAITS DE CLASSE

Attaque d'opportunité : si un adversaire, à portée de Mêlée, tente de quitter cette portée, faites 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 :

- Il ne peut pas bouger de l'endroit où il se trouve.
- Vous lui infligez des dommages égaux à ceux de votre arme principale.
- Vous vous déplacez avec lui.

Entraînement au combat : vous ignorez l'encombrement lorsque vous équipez des armes. Lorsque vous infligez des dommages physiques, vous bénéficiez d'un à votre jet de dommages égal à votre niveau.

SOUS-CLASSES DE GUERRIER

Choisissez la sous-classe Appel du brave ou Appel du pourfendeur.

APPEL DU BRAVE

Jouez l'Appel du brave si vous voulez utiliser la puissance de vos ennemis pour alimenter votre propre pouvoir.

■ TRAITS DE BASE

Courage : lorsque vous échouez à un jet avec Peur, vous gagnez 1 Espoir.

Rituel de bataille : une fois par repos long, avant de tenter quelque chose d'incroyablement dangereux ou de faire face à un ennemi qui vous surpasse, décrivez le rituel que vous effectuez ou les préparatifs que vous faites. Lorsque vous le faites, vous éliminez 2 points de Stress et gagnez 2 points d'Espoir.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Relever le défi : vous êtes vigilant face à un danger croissant. Tant que vous avez 2 Points de Blessure ou moins non marqués, vous pouvez lancer un **D20** comme dé d'Espoir.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Camaraderie : votre bravoure inébranlable est un point de ralliement pour vos alliés. Vous pouvez lancer un jet d'action d'équipe une fois supplémentaire par session. De plus, lorsqu'un allié initie un jet d'action d'équipe avec vous, il n'a besoin de dépenser que 2 points d'Espoir pour le faire.

APPEL DU POURFENDEUR

Jouez l'Appel du pourfendeur si vous voulez terrasser des adversaires avec une force immense.

■ TRAIT DE BASE

Pourfendeur : vous gagnez une réserve de dés appelée Dés du pourfendeur. Lors d'un jet avec Espoir, vous pouvez placer **1D6** sur cette carte au lieu de gagner 1 Espoir, ajoutant le dé à la réserve. Vous pouvez stocker un nombre de Dés du pourfendeur égal à votre Maîtrise. Lorsque vous faites un jet d'attaque ou un jet de dommages, vous pouvez dépenser autant de Dés de pourfendeur que souhaité, en les lançant et en ajoutant

leur résultat au jet. A la fin de chaque session, supprimez les Dés de pourfendeur tueur non dépensés sur cette et gagnez 1 point d'Espoir par dé supprimé.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Spécialiste des armes : vous pouvez manier plusieurs armes avec une avec une dangereuse facilité. Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez **dépenser 1 point d'Espoir** pour ajouter un des dés de dommages de votre arme secondaire au jet de dommages. De plus, une fois par repos long, lorsque vous lancez vos Dés de pourfendeur, relancez tous les 1.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Préparation martiale : vous êtes un guerrier inspirant pour tous ceux qui voyagent avec vous. Votre groupe gagne l'accès à l'action : Préparation martiale lors du repos.

Préparation martiale lors du repos. Pour utiliser cette action pendant un repos, décrivez comment vous instruisez et entraînez votre groupe. Vous et chaque allié, qui choisit cette action de repos, gagnez un Dé de pourfendeur (1D6). Un PJ avec un Dé de pourfendeur peut le dépenser pour lancer le dé et ajouter le résultat à une attaque ou à des dommages de son choix.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

- Qui vous a appris à vous battre et pourquoi sont-ils restés quand vous avez quitté la maison ?
- Quelqu'un vous a vaincu au combat il y a des années et vous a laissé mourant. Qui était-ce et comment vous a-t-il trahi ?
- Quel est le lieu légendaire que vous avez toujours voulu visiter et pourquoi est-il si spécial ?

CONNEXIONS

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

- Nous nous connaissions bien avant que ce groupe ne soit formé. Comment ?
- Quelle tâche banale m'aides-tu habituellement à accomplir en dehors du champ de bataille ?
- Quelle peur suis-je en train de vous aider à surmonter ?

MAGE

Que ce soit par le biais d'une institution ou d'une étude individuelle, ceux que l'on appelle les mages acquièrent et affinent d'immenses pouvoirs magiques au cours d'années d'apprentissage en utilisant divers outils, notamment des livres, des pierres, des potions et des plantes. Certains mages consacrent leur vie à la maîtrise d'une école de magie particulière, tandis que d'autres apprennent à partir d'une grande variété de disciplines. De nombreux mages deviennent de sages et puissantes personnalités au sein de leur communauté, conseillant les dirigeants, fournissant des médicaments et des soins, et dirigeant même des conseils de guerre. Bien que tous ces mages travaillent dans le but commun d'acquérir des connaissances magiques, c'est souvent dans leurs propres rangs que les mages sont le plus en conflit, car l'acquisition, la conservation et le partage de puissants secrets est un sujet qui a entraîné d'innombrables morts.

.....
DOMAINES - Codex et Splendeur

ÉVASION DE DÉPART - 11

POINTS DE BLESSURES DE DÉPART - 5

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

■ TRAIT D'ESPOIR DU MAGE

Pas cette fois : dépensez 3 points d'Espoirs pour forcer un adversaire à portée Longue à relancer un jet d'attaque ou de dommages.

■ TRAITS DE CLASSE

Prestidigitation : vous pouvez effectuer des effets magiques subtils et inoffensifs à volonté. Par exemple, vous pouvez changer la couleur d'un objet, créer une odeur, allumer une bougie, faire flotter un petit objet, éclairer 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, vous gagnez 1 Espoir ou vous éliminez 1 point de Stress.

Vous pouvez changer ce nombre lorsque vous prenez un long repos.

SOUS-CLASSES DE MAGE

Choisissez la sous-classe **École du savoir** ou **École de la guerre**.

ÉCOLE DU SAVOIR

Jouez l'École du savoir si vous voulez avoir une bonne compréhension du monde qui vous entoure.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Connaissance

■ TRAITS DE BASE

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

Adepte : lorsque vous utilisez une expérience, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** au lieu de dépenser 1 Espoir. Si vous le faites, doublez votre modificateur d'Expérience pour ce jet.

■ TRAITS DE SPÉCIALISATION

Accompli : prenez une carte de domaine supplémentaire, de votre niveau ou moins, 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.

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Brillant : prenez une carte de domaine supplémentaire, de votre niveau ou moins, d'un domaine auquel vous avez accès.

Expertise aiguisée : lorsque vous utilisez une Expérience, lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou plus, vous pouvez l'utiliser sans dépenser d'Espoir.

ÉCOLE DE LA GUERRE

Jouez l'École de la guerre si vous voulez utiliser la magie destinée à la violence.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Connaissance

■ TRAITS DE BASE

Mage de guerre : vous avez concentré vos études pour devenir une force invincible sur le champ de bataille.

Gagnez un emplacement de Points de Blessure supplémentaire.

Affronter sa peur : lorsque vous réussissez un jet d'attaque avec Peur, vous infligez **1D10** point de dommages magiques supplémentaires.

■ TRAITS DE SPÉCIALISATION

Invoquer un bouclier : vous pouvez maintenir une barrière de magie protectrice. Tant que vous avez au moins 2 Espoirs, vous ajoutez votre Maîtrise à votre Esquive.

Alimenté par la peur : les dommages magiques supplémentaires de votre trait « Affronter sa peur » passent à **2D10**.

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Prosperer dans le chaos : lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** après avoir lancé les dommages pour forcer la cible à marquer 1 point de blessure supplémentaire.

Sans peur : les dommages magiques supplémentaires de votre trait « Affronter sa peur » passent à **3D10**.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

- Quelles sont les responsabilités pour lesquelles votre communauté comptait sur vous ? Comment les avez-vous déçues ?
- Vous avez passé votre vie à rechercher un livre ou un objet d'une grande importance. Qu'est-ce que c'est et pourquoi est-ce si important pour vous ?
- Vous avez un rival puissant. Qui est-il et pourquoi êtes-vous si déterminé à le vaincre ?

CONNEXIONS

Posez à vos camarades de jeu 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 bizarre ou quelle fascination étrange partageons-nous ?
- Quel secret sur toi-même as-tu confié à moi seul ?

RANGER

Les Rangers sont des chasseurs hautement qualifiés qui, malgré leurs capacités martiales, prêtent rarement leurs compétences à une armée. Grâce à la maîtrise du corps et à une profonde compréhension de la nature sauvage, les rangers deviennent des tacticiens astucieux, poursuivant leur proie avec ruse et patience. De nombreux rangers traquent et combattent aux côtés d'un compagnon animal avec lequel ils ont tissé un lien spirituel puissant. En affinant leurs compétences dans la nature, les rangers deviennent experts en pistage, aussi enclins à prendre leurs ennemis au piège qu'à les attaquer de front.

.....

DOMAINES - Os et Nature

ÉVASION DE DÉPART - 12

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE - Un trophée de votre première victime ou une boussole apparemment cassée.

.....

■ TRAIT D'ESPOIR DU RANGER

Tenez-les à distance : dépensez 3 points d'Espoir lorsque vous réussissez une attaque avec une arme pour utiliser ce même jet contre deux adversaires supplémentaires à portée de l'attaque.

■ TRAIT DE CLASSE

Focus : dépensez 1 point d'Espoir et portez une attaque contre une cible. En cas de succès, vous infligez les dommages normaux de votre attaque et faites temporairement de la cible de l'attaque votre Focus. Jusqu'à ce que ce trait prenne fin ou que vous fassiez d'une autre créature votre

Focus, vous bénéficiez des avantages suivants contre elle :

- Vous savez précisément dans quelle direction elle se trouve.
- Lorsque vous lui infligez des dommages, elle doit marquer 1 point de Stress.
- Lorsque vous ratez une attaque contre elle, vous pouvez mettre fin à votre trait de focalisation du ranger pour relancer vos dés de dualité.

SOUS-CLASSES DE RANGER

Choisissez la sous-classe **FRÈRE DES BÊTES** ou **PISTEUR**.

FRÈRE DES BÊTES

Jouez le Frère des Bêtes si vous voulez former un lien profond avec un allié animal.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Agilité

■ TRAIT DE BASE

Compagnon : vous avez un compagnon animal de votre choix (à la discrétion du MJ). Il reste à vos côtés jusqu'à ce que vous ne lui disiez le contraire.

Prenez la feuille de compagnon du Ranger. Lorsque vous augmentez le niveau de votre personnage, choisissez une option d'augmentation de niveau pour votre compagnon sur celle-ci.

■ TRAITS DE SPÉCIALISATION

Formation d'expert : choisissez une option de montée en niveau supplémentaire pour votre compagnon.

Lié au combat : lorsqu'un adversaire vous attaque alors qu'il est à portée de Mêlée de votre compagnon, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Esquive contre l'attaque.

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Entraînement avancé : Choisissez deux options de montée en niveau supplémentaires pour votre compagnon.

Ami loyal : une fois par repos long, lorsque les dommages d'une attaque marqueraient le dernier point de Stress de votre compagnon ou votre dernier Point de Vie et que vous êtes à portée Courte l'un de l'autre, vous ou votre compagnon pouvez vous précipiter aux côtés de l'autre et subir les dommages à la place.

PISTEUR

Jouez le Pisteur si vous voulez chasser votre proie et frapper avec une force mortelle.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Agilité

■ TRAITS DE BASE

Prédateur impitoyable : lorsque vous faites un jet de dommages, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour bénéficier d'un bonus de +1 à votre Maîtrise. De plus, lorsque vous infligez des dommages graves à un adversaire, celui-ci doit marquer 1 point de Stress.

La voie à suivre : lorsque vous vous rendez dans un endroit que vous avez déjà visité ou que vous vous transportez un objet qui a déjà été à cette endroit, vous pouvez identifier le chemin le plus court et le plus direct vers votre destination.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Prédateur insaisissable : lorsque votre cible Focus effectue une attaque contre vous, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre caractéristique d'Esquive contre cette attaque.

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Prédateur suprême : avant de faire un jet d'attaque contre votre cible Focus, vous pouvez **dépenser 1 point d'Espoir**. Sur une attaque réussie, vous retirez 1 Peur de la réserve de Peur du MJ.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

- Une terrible créature a fait du mal à votre communauté et vous vous êtes juré de la chasser. Qu'est-ce que c'est et quelle traces ou piste unique laisse-t-elle derrière elle ?
- Votre première victime a failli vous tuer. 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 nombreuses contrées dangereuses, mais quel le seul endroit où vous refusez d'aller ?

CONNEXIONS

Posez à vos compagnons de jeu l'une des questions suivantes pour que leur à laquelle leur personnage devra répondre, ou créez vos propres questions.

- Quelle compétition amicale avons-nous ?
- Pourquoi agis-tu différemment quand nous sommes seuls contrairement à lorsque le autres sont présents ?
- Quelle menace m'as-tu demandé de surveiller, et pourquoi es-tu inquiet ?

COMPAGNON DU RANGER

Lorsque vous choisissez la sous-classe Ranger, prenez une feuille de compagnon. Cette feuille sert à consigner des informations importantes sur le compagnon de votre personnage et peut être placée sous la partie droite de votre fiche de personnage pour faciliter sa consultation.

ÉTAPE 1 : NOMMEZ VOTRE COMPAGNON

Travaillez avec le MJ pour décider quel type d'animal vous avez comme compagnon. Donnez-lui un nom et ajoutez une représentation de lui sur la feuille de compagnon.

ÉTAPE 2 : NOTER SON ESQUIVE

Inscrivez son Esquive, qui commence à 10.

ÉTAPE 3 : CHOISIR L'EXPÉRIENCE DE SON COMPAGNON

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

Commencez avec +2 dans les deux Expériences.

Chaque fois que vous gagnez une nouvelle Expérience,

vosre compaignon en gagne également une. Toutes les nouvelles Expériences commencent à +2.

Exemples d'expériences de compaignons

Distraction audacieuse, Expert en escalade, Aller chercher, Amical, Gardien de la forêt, Horrifiant, Intimidant, Loyal jusqu'à la fin, Navigation, Agile, Personne ne reste derrière, Sur le qui-vive, Protecteur, Compaignon royal. Éclaireur, Animal de service, Monture de confiance, Vigilant, Nous les retrouvons toujours, Tu ne peut pas frapper ce que tu ne trouve pas.

ÉTAPE 4 : CHOISIR SON ATTAQUE ET NOTER SON DÉ DE DOMMAGES

Enfin, décrivez la méthode de votre compaignon pour infliger des dommages (son attaque standard) et notez-la dans la section « Attaque et dommages ». Au niveau 1, le dé de dommages de votre compaignon est 1 D6 et sa portée est Mêlée.

TRAVAILLER AVEC VOTRE COMPAGNON

Les sections suivantes vous expliquent les bases du travail avec votre compaignon.

UTILISER LES JETS d'incantation, D'ESPOIR ET LES EXPÉRIENCES

Faites un jet d'incantation pour entrer en contact avec votre compaignon et et lui ordonner d'agir. Dépensez 1 Espoir pour ajouter une expérience de compaignon applicable au jet. En cas de succès avec Espoir, si votre prochaine action s'appuie sur son succès, vous gagnez l'avantage sur le jet.

ATTAQUER AVEC VOTRE COMPAGNON

Lorsque vous ordonnez à votre compaignon d'attaquer, il bénéficie de tous les avantages qui ne s'appliquent normalement qu'à vous (comme les effets de la les effets de la « Focalisation du Ranger »). En cas de succès, son jet de dommages utilise votre Maîtrise et son dé de dommages.

ENCAISSER DES DOMMAGES SOUS FORME DE STRESS

- Lorsque votre compaignon subit des dommages, quel que soit leur quantité, il marque 1 point de Stress. Lorsqu'il marque son dernier point de Stress, il quitte la scène (en se cachant, en fuyant ou par une action similaire). Il reste indisponible jusqu'au début de votre

prochain long repos, où il revient avec 1 point de Stress en moins.

- Lorsque vous choisissez une action de temps mort qui élimine le Stress sur vous-même, votre compaignon élimine un nombre égal de Stress.

AUGMENTER LE NIVEAU DE VOTRE COMPAGNON

Lorsque votre personnage monte en niveau, choisissez une option disponible pour votre compaignon dans la liste suivante et notez la sur votre feuille :

- **Intelligent** : votre compaignon gagne un bonus permanent de +1 à une expérience de compaignon de votre choix.
- **Lumière dans l'obscurité** : utilisez ceci comme un emplacement d'Espoir supplémentaire que votre personnage peut marquer.
- **Réconfort des créatures** : une fois par repos, lorsque vous prenez le temps durant un moment de calme pour donner de l'amour et de l'attention à votre compaignon, vous pouvez gagner 1 Espoir ou vous pouvez tous les deux éliminer 1 point de Stress.
- **Blindé** : lorsque votre compaignon subit des dommages, vous pouvez marquer un de vos emplacements d'armure au lieu de marquer 1 de ses Stress.
- **Vicieux** : augmentez les dés de dommages ou la portée de votre compaignon d'un incrément (D6 à D8, de Courte à Longue, etc.).
- **Résistant** : votre compaignon gagne un emplacement de Stress supplémentaire.
- **Lié** : lorsque vous marquez votre dernier Point de Vie, votre compaignon se précipite à vos côtés pour vous réconforter. Lancez un nombre de D6 égal au nombre d'emplacements de Stress non marqués qu'ils ont et marquez-les. Si l'un d'entre eux obtient un 6, votre compaignon vous aide à vous ressaisir. Effacez votre dernier Point de Vie et retournez dans la scène.
- **Conscience** : votre compaignon gagne un bonus permanent de +2 à son Esquive.

ROUBLARD

Les roublards sont des crapules, souvent autant dans l'attitude que la pratique. Connus pour être des menteurs et des voleurs, les meilleurs d'entre eux se déplacent dans le monde de façon anonyme. Grâce à leur esprit vif et leurs lames, les voleurs trompent leurs ennemis par la manipulation sociale, aussi facilement qu'en forçant des serrures, en grimpant par des fenêtres ou en portant des coups sournois. Ces maîtres de l'art magique manipulent les ombres et les mouvements, ajoutant autant d'outils utiles et mortels à leur répertoire. Les voleurs créent souvent des guildes pour rencontrer de futurs complices, proposer leurs services et perfectionner leurs compétences secrètes, ce qui prouve qu'il y a de l'honneur parmi les voleurs pour ceux qui savent où chercher.

.....
DOMAINES - Minuit et Grâce

ÉVASION DE DÉPART - 12

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE : un ensemble d'outils de contrefaçon ou un grappin.

■ TRAIT D'ESPOIR DU ROUBLARD

Esquive du voyou : dépensez 3 points d'Espoirs pour gagner un bonus de +2 à votre Esquive jusqu'à ce qu'une attaque réussisse contre vous. Sinon, ce bonus dure jusqu'à votre prochain repos.

■ TRAITS DE CLASSE

Masqué : chaque fois que vous devriez être caché, vous êtes à la place Camouflé. En plus des avantages de la condition Caché, lorsque vous êtes Camouflé, vous restez invisible si vous êtes immobile lorsque un adversaire se déplace à l'endroit où il vous verrait normalement.

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

Attaque furtive : lorsque vous réussissez une attaque alors que vous êtes occulté ou lorsqu'un allié est à portée de Mêlée de votre cible, ajoutez un nombre de **D6** égal à la valeur de votre Tiers votre jet de dommages.

- Niveau 1 > Tiers 1
- Nvx 2-4 > Tiers 2
- Nvx 5-7 > Tiers 3
- Nvx 8-10 > Tiers 4

SOUS-CLASSES DE ROUBLARD

Choisissez la sous-classe Rôdeur ou Syndicat.

RÔDEUR

Jouez le Rôdeur si vous voulez manipuler les ombres pour vous déplacer dans l'environnement.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Finesse

■ TRAIT DE BASE

Marcheur d'ombre : vous pouvez vous déplacer d'ombre en ombre. Lorsque vous entrez dans une zone d'obscurité ou dans l'ombre d'une autre créature ou d'un objet, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour disparaître de l'endroit où vous êtes et réapparaître à l'intérieur d'une autre ombre à portée Longue maximum. Lorsque vous réapparaissiez, vous êtes Camouflé.

■ TRAITS DE SPÉCIALISATION

Nuage sombre : effectuez un jet d'incantation (15). En cas de succès, crée un nuage sombre temporaire qui couvre n'importe quelle zone à portée Courte. Quiconque se trouve dans ce nuage ne peut pas voir à l'extérieur, et ceux qui sont à l'extérieur ne peuvent pas voir à l'intérieur. Vous êtes considéré comme Camouflé aux yeux de tout adversaire pour qui le nuage bloque la ligne de la vue.

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

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Ombre fugace : gagnez un bonus permanent de +1 à votre Esquive. Vous pouvez utiliser votre trait « Marcheur d'ombre » pour vous déplacer jusqu'à la portée : Longue.

Disparition : marquez 1 point de Stress pour gagner la posture Camouflé à tout moment. Lorsque vous êtes Camouflé grâce à ce trait, vous supprimez automatiquement la condition Immobilisé si vous l'avez. Vous restez Camouflé jusqu'à ce que vous fassiez un jet avec Peur ou jusqu'à votre prochain repos.

SYNDICAT

Jouez le Syndicat si vous voulez avoir un réseau de contacts partout où vous allez.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Finesse

■ TRAITS DE BASE

Contacts : lorsque vous arrivez dans une ville ou un lieu important, vous connaissez quelqu'un qui considère cet endroit comme son « chez lui ». Donnez-lui un nom, notez comment vous pensez qu'il pourrait être utile et choisissez un fait dans la liste suivante :

- Il me doit une faveur, mais il sera difficile à trouver.
- Il va demander quelque chose en échange.
- Il a toujours beaucoup d'ennuis.
- Nous avons déjà été ensemble. C'est une longue histoire.
- Nous ne nous sommes pas quittés en bons termes.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Contacts partout : une fois par session, vous pouvez appeler brièvement un contact louche. Choisissez l'un des avantages suivants et décrivez ce qui l'a amené à vous aider en ce moment.

Moment :

- Il fournit 1 poignée d'or, un outil unique ou un objet banal utile à la situation.
- Lors de votre prochain jet d'action, son aide apporte un bonus de +3 au résultat de votre dé d'Espoir ou de Peur.
- La prochaine fois que vous infligez des dommages, il tire depuis l'ombre, ajoutant 2d8 au résultat de votre jet de dommages.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Couverture fiable : vous pouvez utiliser votre fonction « Contacts partout » trois fois par session. Les options suivantes sont ajoutées à la liste des avantages que vous pouvez choisir lorsque vous utilisez cette fonction :

- Lorsque vous marquez 1 ou plusieurs Points de Blessure, il peut se précipiter sur vous pour vous protéger, réduisant les Points de Blessure marqués de 1.
- Lorsque vous faites un jet de Présence dans une conversation, il vous soutient. Vous pouvez lancer un D20 comme dé d'Espoir.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

- Qu'avez-vous été pris en train de faire 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 avez-vous été le plus triste de dire au revoir ?

CONNEXIONS

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

- Qu'est-ce que je t'ai convaincu de faire récemment et qui nous a valu de nous retrouver dans le pétrin ?
- Qu'ai-je découvert sur ton passé que je cache aux autres ?
- Qui connaissez-vous de mon passé et comment ont-ils influencé vos sentiments à mon égard ?

SÉRAPHIN

Les séraphins sont des combattants et des guérisseurs divins imprégnés d'un but sacré. Il existe un large éventail de divinités dans les royaumes et de nombreux types de séraphins sont nommés par ces dieux.

Leur éthique s'aligne traditionnellement sur le domaine ou les objectifs de leur dieu, comme par exemple la défense des faibles, la vengeance, la protection d'une terre ou d'un artefact, ou encore la le maintien d'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 se battent en s'opposent aux folies du royaume des mortels. Il vaut mieux être l'allié d'un séraphin que son ennemi, car ils sont des adversaires terrifiants pour ceux qui défient leurs desseins.

.....

DOMAINES - Splendeur et Vaillance

ÉVASION DE DÉPART : 9

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART : 7

OBJETS DE CLASSE - un paquet d'offrandes ou un symbole de votre dieu.

.....

■ TRAIT D'ESPOIR DU SÉRAPHIN

Guérisseur : dépensez 3 points d'Espoirs pour supprimer 1 Point de blessure sur un allié à portée Courte ou moins.

■ TRAIT DE CLASSE

Dé de prière : au début de chaque session, lancez un nombre de **D4** égal à votre Caractéristique de lancement de sort de votre sous-classe et placez-les sur votre feuille de personnage dans l'espace prévu à cet effet. Ces dés sont vos Dés de Prière. Vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de dés de prières pour vous aider ou aider un allié à portée Longue ou moins. Vous pouvez utiliser la valeur d'un dé dépensé pour réduire les dommages reçus, ajouter au résultat d'un jet après l'avoir effectué, ou gagner des points d'Espoir égaux à la valeur du dé dépensé. A la fin de chaque session, supprimez tous les Dés de Prière non dépensés.

SOUS-CLASSES DE SÉRAPHIN

Choisissez soit la sous-classe du Porteur divin, soit celle de la Sentinelle ailée.

PORTEUR DIVIN

Incarnez le Porteur divin si vous voulez dominer le champ de bataille avec une arme légendaire.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Force

■ TRAITS DE BASE

Arme spirituelle : lorsque vous avez une arme équipée avec une portée de Mêlée ou de Très courte, elle peut s'envoler de votre main pour attaquer un adversaire à portée Courte, puis revenir vers vous. Vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour cibler un adversaire supplémentaire à portée avec le même jet d'attaque.

Touché miséricordieux : une fois par repos long, touchez une créature et supprimez 2 Points de Blessure ou 2 Points de Stress.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Dévot : lorsque vous lancez vos dés de prières, vous pouvez lancer un dé supplémentaire et écarter le résultat le plus bas. De plus, vous pouvez utiliser votre trait « Touché miséricordieux » deux fois au lieu de une par repos long.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Résonance sacrée : lorsque vous effectuez un jet de dommages pour votre trait « arme spirituelle », si vous obtenez des résultats similaires, vous doublez la valeur de chaque dé correspondant. Par exemple, si vous obtenez deux 5, ils comptent comme deux 10.

SENTINELLE AILÉE

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

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Force

■ TRAIT DE BASE

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

- **Marquer 1 point de Stress** pour prendre et porter une autre créature consentante de votre taille ou plus petite.
- **Dépenser 1 point d'Espoir** pour infliger **1D8** points de dommages supplémentaires sur une attaque réussie.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Visage éthéré : votre visage surnaturel suscite la crainte et l'effroi. Lorsque vous volez, vous avez l'avantage sur les jets de présence. Lorsque vous réussissez avec Espoir sur un jet de présence, vous pouvez retirer 1 Peur de la réserve de Peur du MJ au lieu de gagner de l'Espoir.

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Ascendant : gagnez un bonus permanent de +4 à votre Seuil de dommages Graves.

Puissance des Dieux : lorsque vous volez, vous infligez 1D12 au lieu de 1D8 grâce à votre trait « Ailes de lumière ».

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

- A quel dieu vous dévouez-vous ? Quel est l'exploit incroyable qu'il a accompli pour vous dans un moment de désespoir ?
- Comment votre apparence a-t-elle changé après avoir prêté serment ?
- De quelle manière étrange ou unique communiquez-vous avec votre dieu ?

CONNEXIONS

Posez à vos camarades de jeu l'une des questions suivantes pour que leur 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 posez-vous tant de questions sur mon dieu ?
- Vous m'avez dit de protéger un membre de notre groupe avant tout le monde, même moi. Qui est-il et pourquoi ?

SORCIER

Tous les utilisateurs de magie innée ne choisissent pas de perfectionner leur art, mais ceux qui le font peuvent devenir de puissants sorciers. Les dons de ces manipulateurs de magie se transmettent dans les familles, même si celles-ci n'en a pas conscience ou est réticente à la pratiquer. Les capacités d'un sorcier peuvent aller de l'élémentaliste à l'illusionniste et au-delà, et de nombreux praticiens se regroupent en collectifs en fonction de leurs talents. Devenir un redoutable sorcier

Ne consiste pas en l'acquisition du pouvoir, mais dans l'apprentissage de la culture et du contrôle du pouvoir que l'on possède déjà. La magie d'un sorcier malavisé ou indiscipliné est une puissance dangereuse.

.....
DOMAINES -Arcane et Minuit

ESQUIVE DE DÉPART - 10

POINTS DE BLESSURE DE DÉPART - 6

OBJETS DE CLASSE - Un orbe chuchotant ou un objet de famille.

.....

■ TRAIT D'ESPOIR DU SORCIER

Magie volatile : dépensez 3 points d'Espoirs pour relancer n'importe quel nombre de dés de dommages sur une attaque qui inflige des dommages magiques.

■ TRAITS DE CLASSE

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

Illusion mineure : effectuez un jet d'incantation (10). En cas de succès, vous créez une illusion visuelle mineure, pas plus grande que vous, à portée Courte. Cette illusion est convaincante pour quiconque se trouve à portée Courte ou plus loin.

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

- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Gagner autant d'Espoir que le niveau de la carte.
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Améliorer un sort qui inflige des dommages, en obtenant un bonus au jet de dommages égal au double du niveau de la carte.

SOUS-CLASSES DE SORCIER

Choisissez la sous-classe Origine élémentaire ou Origine primale.

ORIGINE ÉLÉMENTAIRE

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

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Instinct

■ TRAIT DE BASE

Élementaliste : choisissez l'un des éléments suivants à la création du personnage : air, terre, feu, foudre, eau.

Vous pouvez modeler cet élément pour obtenir des effets inoffensifs. De plus, **dépensez 1 Espoir** et décrivez comment votre contrôle sur cet élément aide un jet d'action que vous êtes sur le point de faire, puis gagnez un bonus de +2 au jet ou un bonus de +3 aux dommages du jet.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Évasion naturelle : vous pouvez invoquer votre élément pour vous protéger pour vous protéger. Lorsqu'un jet d'attaque contre vous est réussi, vous pouvez marquer 1 point de Stress et décrire comment vous utilisez votre élément pour vous défendre. Lorsque vous le faites, lancez 1D6 et ajoutez son résultat à votre Esquive contre l'attaque.

■ TRAIT DE MAÎTRISE

Transcendance : une fois par repos long, vous pouvez vous transformer en une manifestation physique de votre élément. Lorsque vous le faites, décrivez votre transformation et choisissez deux des avantages suivants à gagner jusqu'à votre prochain repos :

- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Bonus de +4 à votre Seuil de Dommages
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Bonus de +1 à une caractéristique de personnage de votre choix
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Bonus de +1 à votre Maîtrise.
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Bonus de +2 à votre Esquive.

ORIGINE PRIMALE

Jouez l'Origine primale si vous voulez étendre la polyvalence de vos sorts de manière puissante.

■ CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Instinct

■ TRAIT DE BASE

Manipuler la magie : votre origine primale vous permet de modifier l'essence même de la magie. Après avoir lancé un sort ou effectué une attaque à l'aide d'une arme qui inflige des dommages magiques, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Augmenter la portée du sort ou de l'attaque d'une portée.
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Obtenir un bonus de +2 au résultat du jet d'action.
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Double un dé de dommages de votre choix.
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Toucher une cible supplémentaire à portée.

■ TRAIT DE SPÉCIALISATION

Aide enchantée : vous pouvez améliorer la magie des autres avec votre essence. Lorsque vous aidez un allié avec un jet de lancer de sort, vous pouvez lancer **1D8** comme dé d'avantage. Une fois par repos long, après qu'un allié ait fait un jet de lancer de sort avec votre aide, vous pouvez échanger les résultats de ses dés de dualité.

■ TRAITS DE MAÎTRISE

Charge arcanique : vous pouvez rassembler de l'énergie magique pour améliorer vos capacités. Lorsque vous subissez des dommages magiques, vous devenez « Chargé ». Vous pouvez également dépenser 2 Espoirs pour devenir « Chargé ». Lorsque vous réussissez une attaque qui inflige des dommages magiques alors que vous êtes « Chargé », vous pouvez annuler votre Charge pour bénéficier d'un bonus de +10 au jet de dommages ou d'un bonus de +3 à la difficulté d'un jet de réaction au sort que doit réaliser la cible. Vous cessez d'être chargé à votre prochain repos long.

QUESTIONS D'HISTORIQUE

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

- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Qu'avez-vous fait qui a rendu les gens de votre communauté méfiants à votre égard ?
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Quel mentor vous a appris à contrôler votre magie sauvage et pourquoi n'est-il plus en mesure de vous guider ?
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Vous avez une peur profonde que vous cachez à tout le monde. Quelle est-elle et pourquoi vous effraie-t-elle ?

CONNEXIONS

Posez à vos camarades de jeu l'une des questions suivantes pour que leur personnage y réponde ou créez vos propres questions.

- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Pourquoi me fais-tu si confiance ?
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Qu'est-ce que j'ai fait qui te rend prudent à mon égard ?
- Niveaux 8-10 > Tiers 4 Pourquoi gardons-nous le secret sur notre passé commun ?

ANCÊTRES

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

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 propre.

Certaines ascendances sont décrites à l'aide du terme « humanoïde ». Cela n'implique aucune relation génétique avec les « humains », qui constituent une ascendance distincte dans Daggerheart. Ce terme fait plutôt référence à l'ensemble des caractéristiques physiques que les humains reconnaissent dans leur propre anatomie, telles que la marche bipède, la posture droite, la disposition des traits du visage, etc. Ces traits varient selon l'ascendance et l'individu, mais le terme « humanoïde » reste un cadre de référence utile.

Les règles de base comprennent les ascendances suivantes : Clank, Drakona, Nain, Elfe, Fée, Faune, Firbolg, Fungril, Galapa, Géant, Gobelin, Halfling, Humain, Infernis, Katari, Orc, Ribbet, Simiah et Ascendance mixte.

TRAITS DE L'ASCENDANCE

Chaque ascendance confère deux **traits de lignée**. Si certains (comme la capacité de voler) sont implicitement liés à l'anatomie d'une ascendance, les joueurs déterminent la forme physique de leurs personnages.

Travaillez avec le MJ pour redéfinir les traits implicites qui ne correspondent pas à votre concept de personnage. Si vous souhaitez créer un personnage qui combine plusieurs ascendances, consultez la section « Ascendance mixte ».

CLANK

Les Clanks sont des êtres mécaniques doués de conscience, construits à partir de divers matériaux, notamment du métal, du bois et de la pierre. Ils peuvent ressembler à des humanoïdes, à des animaux ou même à des objets inanimés. Comme les êtres organiques, leurs corps sont de tailles très variées. En raison de leur construction

sur mesure, de nombreux Clanks ont des configurations physiques hautement spécialisées. On peut citer par exemple des mains griffues pour saisir, des roues pour se déplacer ou des armes intégrées.

De nombreux Clanks adoptent des modifications corporelles pour le style ainsi que pour la fonctionnalité, et les membres d'autres origines font souvent appel à des artisans clanks pour construire des aides à la mobilité et des ornements physiques personnalisés. D'autres lignées peuvent créer des Clanks, en s'inspirant même de leurs propres caractéristiques physiques, mais il est également courant que les Clanks se construisent les uns les autres. La durée de vie d'un Clank s'étend aussi longtemps qu'il est capable d'acquérir ou de fabriquer de nouvelles pièces, ce qui rend sa forme physique pratiquement immortelle. Cela dit, son esprit est soumis aux effets du temps et se détériore à mesure que la magie qui l'alimente perd de sa puissance.

■ TRAITS DE LA LIGNÉE

Conception réfléchie : décidez qui vous a créé et dans quel but. Lors de la création de votre personnage, choisissez l'une de vos expériences qui correspond le mieux à cet objectif et obtenez un bonus permanent de +1 à celle-ci.

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

DRAKONA

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

■ TRAITS DE LA LIGNÉE

Écailles : vos écailles agissent comme une protection naturelle. Lorsque vous subissez des dommages Graves, vous

pouvez **marquer 1 point de Stress** pour marquer 1 Point de blessure en moins.

Souffle élémentaire : choisissez un élément pour votre souffle (tel que l'électricité, le feu ou la glace). Vous pouvez utiliser ce souffle contre une cible ou un groupe de cibles à portée Très courte, en le traitant comme une arme instinctive qui inflige des D8 points de dommages magiques en utilisant votre Maîtrise.

ELFE

Les elfes sont généralement des humanoïdes de grande taille, dotés d'oreilles pointues et de sens très développés. La taille et la forme pointue de leurs oreilles varient et, avec l'âge, leurs extrémités commencent à s'affaïsser. Bien que les elfes présentent une grande diversité de morphologies, ils sont tous assez grands, avec une taille comprise entre 1,80 m et 1,95 m. Tous les elfes ont la capacité de tomber dans une transe céleste, plutôt que de dormir. Cela leur permet de se reposer efficacement en peu de temps. Certains elfes possèdent ce qu'on appelle une « forme mystique », qui apparaît lorsqu'un elfe s'est consacré à l'étude ou à la protection du monde naturel de manière si profonde que sa forme physique change. Ces caractéristiques peuvent inclure des taches de rousseur célestes, la présence de feuilles, de vignes ou de fleurs dans leurs cheveux, des yeux qui scintillent comme du feu, et plus encore. Parfois, ces traits sont hérités des parents, mais si un elfe change d'environnement ou d'orientation magique, son apparence change au fil du temps. Comme les elfes vivent environ 350 ans, ces traits peuvent changer plus d'une fois au cours de leur vie.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Réactions rapides : marquez **1 point de Stress** pour obtenir un avantage sur un jet de réaction.

Transe céleste : pendant un repos, vous pouvez entrer en transe pour choisir une action de repos supplémentaire pendant votre temps libre.

FAUNE

Les Faunes ressemblent à des chèvres humanoïdes avec des cornes recourbées, 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 fourrure dense. Le visage des Faunes peut être plus caprin ou plus humain, et ils ont une grande variété de formes d'oreilles et de

cornes. Les cornes des Faunes vont de courtes avec une courbure minimale à beaucoup plus grandes avec une courbure distincte. La taille moyenne d'un Faune varie entre 1,20 m et 1,95 m, mais leur taille peut changer considérablement d'un moment à l'autre en fonction de leur 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 à mesure qu'ils vieillissent, leur apparence peut devenir de plus en plus caprine.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Saut caprin : vous pouvez bondir n'importe où à portée Courte comme si vous utilisiez un mouvement normal, ce qui vous permet de franchir des obstacles, de sauter par-dessus des fossés ou d'escalader des barrières avec facilité.

Coup de pied : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de Mêlée, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour vous propulser loin d'elle, infligeant **2d6** points de dommages supplémentaires et repoussant soit vous-même, soit la cible à portée Très courte.

FÉE

Les Fées sont des créatures humanoïdes ailées avec des caractéristiques insectoïdes. Ces caractéristiques couvrent un large spectre allant de l'humanoïde à l'insectoïde : certaines possèdent des bras supplémentaires, des yeux composés, des organes lanternes, des exosquelettes chitineux ou des dards. En raison de leurs liens étroits avec le monde naturel, elles possèdent également souvent des attributs qui leur permettent de se fondre dans diverses plantes. La taille moyenne d'une Fée varie d'environ 60 cm à 1,50 m, mais certaines Fées peuvent atteindre 2,10 m. Toutes les Fées possèdent des ailes membraneuses et chacune d'entre elles passe par un processus de métamorphose. Le processus et les 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, qui dure environ 50 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Chanceux : une fois par session, après que vous ou un allié consentant à portée Courte ayez effectué un jet d'action, vous pouvez **dépenser 3 points d'Espoir** pour relancer les dés de dualité.

Ailes : vous pouvez voler. Pendant que vous volez, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** après qu'un adversaire ait effectué une attaque contre vous afin d'obtenir un bonus de +2 à votre Esquive contre cette attaque.

FIRBOLG

Les Firbolgs sont des humanoïdes bovins généralement reconnaissables à leur nez large et leurs longues oreilles tombantes. Certains ont un visage qui est un mélange d'humanoïde et de bison, de bœuf, de vache ou d'autres créatures bovines. D'autres, souvent appelés minotaures, ont une tête qui ressemble entièrement à celle d'un bovin. Ce sont des créatures grandes et musclées, mesurant entre 1,50 m et 2,10 m, et dotées d'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'une des nombreuses variétés de cornes que l'on trouve couramment chez cette race. Bien que leurs caractéristiques uniques puissent varier, tous les Firbolgs sont couverts de fourrure, qui peut être de couleur terne et terreuse, ou se décliner dans une variété de tons pastel, tels que des roses et des bleus doux. En moyenne, les Firbolgs vivent environ 150 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Charge : lorsque vous réussissez un jet d'agilité pour passer d'une portée Longue ou Très longue à une portée de Mêlée avec une ou plusieurs cibles, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour infliger 1D12 points de dommages physiques à toutes les cibles se trouvant à portée de Mêlée.

Inébranlable : lorsque vous devez marquer 1 point de Stress, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, ne le marquez pas.

FUNGRIL

Les Fungrils ressemblent à des champignons humanoïdes. Ils peuvent avoir une apparence plus humanoïde ou plus fongique, et ils se déclinent dans une gamme de couleurs allant des tons terreux aux rouges vifs, jaunes, violets et bleus. Les Fungrils présentent une incroyable variété de corps, de visages et de membres, car il n'y a pas de forme commune parmi eux. Même leur taille varie de 60 cm à 2,10 m. Si la durée de vie moyenne d'un Fungril est d'environ 300 ans, certains auraient vécu beaucoup plus longtemps. Ils peuvent communiquer de manière non verbale, et

de nombreux membres de cette lignée utilisent un réseau mycélien pour échanger chimiquement des informations avec d'autres Fungrils sur de longues distances.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Réseau Fungril : effectuez un **jet d'Instinct (12)** pour utiliser votre réseau mycélien afin de parler avec d'autres membres de votre lignée. En cas de réussite, vous pouvez communiquer à n'importe quelle distance.

Connexion mortelle : lorsque vous touchez un cadavre récemment décédé, vous pouvez **marquer 1 point de Stress** pour extraire du cadavre un souvenir lié à une émotion ou une sensation spécifique de votre choix.

GALAPA

Les Galapas ressemblent à des tortues anthropomorphes avec une grande carapace bombée dans laquelle ils peuvent se rétracter. En moyenne, ils mesurent entre 1,20 m et 1,80 m, et la forme de leur tête et de leur corps peut ressembler à n'importe quel type de tortue. Les Galapas se déclinent en une variété de tons terreux, le plus souvent des nuances de vert et de brun, et possèdent des motifs uniques sur leur carapace. Les membres de cette ascendance peuvent rentrer leur tête, leurs bras et leurs jambes dans leur carapace pour se protéger et l'utiliser comme bouclier naturel lorsqu'ils ont besoin de se défendre. Certains renforcent la résistance ou l'apparence de leur carapace en y fixant une armure ou en y sculptant des motifs uniques, mais ce processus est extrêmement douloureux. La plupart des Galapas se déplacent lentement, quel que soit leur âge, et peuvent vivre environ 150 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Carapace : vous gagnez un bonus à vos Seuils de dommages égal à votre Maîtrise.

Rétractation : **marquez 1 point de Stress** pour vous rétracter dans votre carapace. Lorsque vous êtes dans votre carapace, vous bénéficiez d'une résistance aux dommages physiques, vous avez un désavantage sur les jets d'action et vous ne pouvez pas vous déplacer.

GÉANT

Les géants sont des humanoïdes imposants, aux épaules larges, aux bras longs et dotés d'un à trois yeux. Les géants adultes mesurent entre 1,95 m et 2,55 m et sont naturellement musclés, quel que soit leur type de corps. Ils sont faci-

lement reconnaissables à leur carrure large et à leurs bras et couds allongés. Bien qu'ils puissent avoir jusqu'à trois yeux, tous les géants naissent sans yeux et restent aveugles pendant leur première année de vie. Jusqu'à ce qu'un géant atteigne l'âge de 10 ans et que ses traits soient complètement développés, la formation de ses yeux peut fluctuer. Ceux qui n'ont qu'un seul œil sont communément appelés cyclopes. La durée de vie moyenne d'un géant est d'environ 75 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Endurance : gagnez un emplacement de Point de blessure supplémentaire lors de la création de votre personnage.

Portée : considérez toute arme, capacité, sort ou autre caractéristique ayant une portée de Mêlée comme ayant une portée Très courte à la place.

GOBELIN

Les Gobelins sont de petits humanoïdes facilement reconnaissables à leurs grands yeux et leurs oreilles membraneuses imposantes. Dotés d'une ouïe fine et d'une vue perçante, ils perçoivent les détails à grande distance et dans l'obscurité, ce qui leur permet de se déplacer facilement dans des environnements moins optimaux. La couleur de leur peau et de leurs yeux est incroyablement variée, aucune teinte, vive ou discrète, n'étant plus dominante qu'une autre. Un Gobelin mesure généralement entre 90 cm et 1,20 m, et chacune de ses oreilles est à peu près de la taille de sa tête. Les Gobelins sont connus pour utiliser la position de leurs oreilles à des fins très spécifiques lorsqu'ils communiquent de manière non verbale. La durée de vie d'un Gobelin est d'environ 100 ans, et beaucoup conservent leur ouïe et leur vue aiguës jusqu'à un âge avancé.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

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

Sens du danger : une fois par repos, **marquez 1 point de Stress** pour forcer un adversaire à relancer une attaque contre vous ou un allié à portée Très courte.

HALFELIN

Les Halfelins sont de petits humanoïdes aux grands pieds poilus et aux oreilles arrondies proéminentes. En moyenne, les Halfings mesurent entre 90 cm et 1,20 m, et leurs oreilles, leur nez et leurs pieds sont plus grands par rapport

au reste de leur corps. Les membres de cette lignée vivent environ 150 ans, et l'apparence d'un Halfelin est susceptible de rester jeune même lorsqu'il passe de l'âge adulte à la vieillesse. Les Halfelins sont naturellement sensibles aux champs magnétiques du royaume des mortels, ce qui leur confère une boussole interne très précise. Ils possèdent également une ouïe et un odorat très développés, et peuvent souvent détecter les personnes qui leur sont familières grâce au bruit de leurs mouvements.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Porte chance : au début de chaque session, tous les membres de votre groupe gagnent 1 Espoir.

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

HUMAIN

Les Humains se reconnaissent facilement à leurs mains habiles, leurs oreilles arrondies et leur corps bâti pour l'endurance. Leur taille moyenne varie entre un peu moins d'1,50 mètre et environ 1,95 mètre. Ils ont des morphologies très variées, certains étant assez larges, d'autres plus minces, et beaucoup se situant entre les deux. Les Humains sont physiquement adaptables et s'acclimatent relativement facilement aux climats rigoureux. En général, les humains vivent jusqu'à environ 100 ans, leur corps changeant considérablement entre leur jeunesse et leur vieillesse.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Haute endurance : gagnez un emplacement de Stress supplémentaire lors de la création du personnage.

Adaptabilité : lorsque vous échouez à un jet qui utilisait l'une de vos expériences, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour relancer le dé.

INFERNI

Les Infernis sont des humanoïdes qui possèdent des canines acérées, des oreilles pointues et des cornes. Ils sont les descendants des démons des Cercles inférieurs. En moyenne, les Infernis mesurent entre 1,50 m et 2,10 m et sont connus pour avoir de longs doigts et des ongles pointus. Certains ont une queue longue, fine et lisse qui se termine en pointe, en fourche ou en pointe de flèche. Il est courant que les Infernis aient deux ou quatre cornes, bien que certains aient une couronne de nombreuses cornes, ou encore une seule. Ces cornes peuvent également pousser

de manière asymétrique, formant des formes uniques, souvent courbées, que les Infernis embellissent avec des sculptures et des ornements. Leur peau, leurs cheveux et leurs cornes présentent une variété de couleurs qui peuvent inclure des pastels doux, des tons vifs ou des teintes éclatantes, telles que le rouge écarlate, le violet profond et le noir de jais.

Les Infernis possèdent un « visage effrayant » qui se manifeste à la fois involontairement, par exemple lorsqu'ils éprouvent de la peur ou d'autres émotions fortes, ou délibérément, par exemple lorsqu'ils souhaitent intimider un adversaire. Ce visage peut modifier brièvement leur apparence de différentes 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. En moyenne, les Infernis vivent jusqu'à 350 ans, certains attribuant cette longévité à leur ascendance démoniaque.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Intrépide : lorsque vous lancez un dé avec Peur, vous pouvez **marquer 2 points de Stress** pour le transformer en un dé avec Espoir à la place.

Visage effrayant : vous bénéficiez d'un avantage sur les jets pour intimider les créatures hostiles.

KATARI

Les Kataris sont des humanoïdes félins dotés de griffes rétractables, de pupilles verticales et d'oreilles hautes et triangulaires. Ils peuvent également avoir de petites canines pointues, une fourrure douce et de longues moustaches qui les aident à percevoir leur environnement et à s'orienter. Leurs oreilles peuvent pivoter de près de 180 degrés pour détecter les sons, ce qui renforce leurs sens déjà très développés. Les Kataris 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 de la population Katari a une queue. Leur peau et leur fourrure se déclinent dans une large gamme de teintes et de motifs, notamment des couleurs unies, des tons calicot, des rayures tigrées et toute une série de taches, de marques, de marbrures ou de bandes. Leur taille varie d'environ 90 cm et 1,95 m, et ils vivent approximativement 150 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Instincts félins : lorsque vous effectuez un jet d'Agilité, vous pouvez **dépenser 2 points d'Espoir** 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, celle-ci devient temporairement vulnérable.

NAIN

Les Nains sont facilement reconnaissables comme des humanoïdes de petite taille avec une carrure massive, une musculature dense et des cheveux épais.

Leur taille moyenne varie entre 1,20 m et 1,65 m, 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 leur permet d'incruster des pierres précieuses dans leur corps et de se parer de tatouages ou de piercings. Leurs cheveux poussent de manière dense, généralement sur la tête, mais certains nains ont également des poils épais sur tout le corps. Les nains des deux sexes peuvent avoir de la pilosité faciale, 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.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Peau épaisse : lorsque vous subissez des dommages mineurs, vous pouvez **marquer 2 Points de Stress** au lieu de 1 Point de Blessure.

Force morale accrue : **dépensez 3 points d'Espoir** pour réduire de moitié les dommages physiques subis.

ORC

Les orcs sont des humanoïdes facilement reconnaissables à leurs traits anguleux et à leurs défenses semblables à celles d'un sanglier qui dépassent de leur mâchoire inférieure. Les défenses sont de tailles variées et, bien qu'elles dépassent de la bouche, elles ne servent pas à manger. Au contraire, de nombreux orcs choisissent de décorer leurs défenses avec des ornements significatifs. Les orcs vivent généralement 125 ans et, à moins d'être modifiées, leurs défenses continuent de pousser tout au long de leur vie. Leurs oreilles sont pointues et leurs cheveux et leur peau ont généralement des tons verts, bleus, roses ou gris. Les orcs ont généralement une constitution musclée et leur taille moyenne varie entre 1,50 m et 1,95 m.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Robuste : lorsque vous n'avez plus qu'un Point de blessure, les attaques contre vous ont un désavantage.

Défenses : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée de Mêlée, vous pouvez **dépenser 1 point d'Espoir** pour encorner la cible avec vos mâchoires, infligeant **1D6** points de dommages supplémentaires.

RIBBET

Les Ribbets ressemblent à des grenouilles anthropomorphes avec des yeux proéminents et des mains et des pieds palmés. Ils ont une peau lisse (bien que parfois verruqueuse) et humide, et leurs yeux sont situés de chaque côté de leur tête. Certains Ribbets ont des pattes arrière qui font plus de deux fois la longueur de leur torse, tandis que d'autres ont des membres courts. Quelle que soit leur taille (qui varie entre environ 90 cm et 135 cm), les Ribbets se déplacent principalement en sautant. Tous les Ribbets ont des appendices palmés, ce qui leur permet de nager facilement. Certains Ribbets possèdent un camouflage naturel vert et brun, tandis que d'autres ont 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 environ 6 à 7 ans, deviennent des amphibiens capables de se déplacer sur terre. Les Ribbets vivent environ 100 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

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

Longue langue : vous pouvez utiliser votre longue langue pour attraper des objets à portée Courte. **Marquez 1 point de Stress** pour utiliser votre langue comme une arme de précision à portée Courte qui inflige des **D12** points de dommages physiques en utilisant votre Maîtrise.

SIMIAH

Les Simiahs ressemblent à des singes et des gorilles anthropomorphes avec de longs membres et des pieds préhensiles. Bien que leur apparence reflète toutes les créatures simiennes, du plus grand gorille au plus petit ouistiti, leur taille ne correspond pas à celle de leurs homologues animaux et ils peuvent mesurer entre 60 cm et 1,80 m. Tous les Simiahs peuvent utiliser leurs pieds agiles pour la communication non verbale, le travail et le combat. De plus, certains ont également une queue préhensile qui leur per-

met de saisir des objets ou de mieux garder leur équilibre lors de manœuvres difficiles. Ces caractéristiques confèrent aux membres de cette lignée une agilité unique qui les aide dans diverses tâches physiques. En particulier, les Simiahs sont d'habiles grimpeurs et peuvent facilement passer de la marche bipède à la marche à quatre pattes et à l'escalade, et vice versa. En moyenne, les Simiahs vivent environ 100 ans.

■ TRAIT DE LA LIGNÉE

Grimpeur naturel : vous bénéficiez d'un avantage sur les jets d'agilité impliquant l'équilibre et l'escalade.

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

ASCENDANCE MIXTE

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

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

1. Déterminez la combinaison d'ascendances.

Lorsque vous choisissez une ascendance lors de 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 est issu à la fois de Gobelins et d'Orcs, vous pouvez utiliser un terme hybride, tel que « goblin-orc », pour décrire votre ascendance, ne mentionner que l'ascendance à laquelle vous vous identifiez le plus (par exemple, simplement « goblin » ou simplement « orc »), ou inventer un nouveau terme, tel que « Dentue ».

2. Choisissez les traits de vos ancêtres.

Avec l'aide de votre MJ, choisissez deux traits parmi les ancêtres de la lignée de votre personnage. Vous devez choisir la première caractéristique dans une lignée et la seconde dans une autre. Notez-les sur une fiche que vous pourrez conserver avec vos autres fiches ou à côté de votre feuille de personnage.

Par exemple, si vous créez un goblin-orc, vous pouvez choisir les traits « Pied sûr » et « Mâchoires » ou « Robuste » et « Sens du danger ». Vous ne pouvez pas choisir à la fois les traits « Pied sûr » et « Robuste », car ils sont tous deux les premiers traits répertoriés sur leurs cartes d'ascendance respectives.

L'héritage de votre personnage peut inclure plus de deux ascendances, mais vous ne pouvez choisir que deux traits. Vous pouvez représenter les ascendances supplémentaires à travers leur apparence ou leur histoire.

COMMUNAUTÉS

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

La communauté de votre personnage lui confère un **trait communautaire**. Chaque carte de communauté répertorie également six adjectifs que vous pouvez utiliser comme source d'inspiration pour créer la personnalité de votre personnage, ses relations avec ses pairs, son attitude envers son éducation ou son comportement lorsqu'il interagit avec le reste du groupe.

HAUTE-NAISSANCE

Faire partie d'une communauté noble signifie que vous êtes habitué à une vie d'élégance, d'opulence et de prestige au sein des échelons supérieurs de la société. Traditionnellement, les membres d'une communauté noble possèdent une incroyable richesse matérielle. Bien que celle-ci puisse prendre diverses formes selon la communauté (or et autres minéraux, terres, ou contrôle des moyens de production), ce statut s'accompagne toujours de pouvoir et d'influence. Les nobles accordent une grande importance aux titres et aux possessions, et la mobilité sociale est faible au sein de leurs rangs. Les membres d'une communauté noble contrôlent souvent le statut politique et économique des régions dans lesquelles ils vivent grâce à leur capacité à influencer les gens et l'économie grâce à leur richesse considérable. La santé et la sécurité des personnes moins aisées qui vivent dans ces régions dépendent souvent de la capacité de cette classe dirigeante noble à privilégier le bien-être de ses sujets plutôt que le profit.

Les nobles sont souvent aimables, francs, intrigants, entreprenants, ostentatoires et imperturbables.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Privilège : vous bénéficiez d'un avantage sur les jets pour fréquenter les nobles, négocier des prix ou tirer parti de votre réputation pour obtenir ce que vous voulez.

MERS (ENFANT DES)

Faire partie d'une communauté maritime signifie que vous avez vécu sur ou à proximité d'une grande étendue d'eau. Les communautés maritimes sont construites, tant physiquement que culturellement, autour des eaux spécifiques qu'elles considèrent comme leur foyer. Certains de ces

groupes vivent le long du littoral et construisent des ports pour les habitants et les voyageurs. Ces ports font office de centres commerciaux, d'attractions touristiques ou simplement d'endroits sûrs où se reposer après des semaines de voyage. D'autres communautés maritimes vivent sur l'eau, dans de petits bateaux ou de grands navires, et considèrent que leur « foyer » est le navire et son équipage, plutôt qu'une masse terrestre. Quelle que soit leur localisation exacte, les communautés maritimes sont étroitement liées aux marées océaniques 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 beaucoup deviennent capitaines de navires, que ce soit au sein de leur propre communauté, au service d'une autre, ou même à la tête d'une puissante opération navale.

Les marins sont souvent francs, coopératifs, exubérants, féroces, résolus et aguerris.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Connaître la marée : vous pouvez sentir le flux et le reflux de la vie. Lorsque vous réalisez un jet avec **Peur**, placez un jeton sur votre carte communautaire. Vous pouvez conserver un nombre de jetons égal à votre niveau. Avant de lancer le dé pour une action, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de ces jetons pour obtenir un bonus de +1 au jet pour chaque jeton dépensé. À la fin de chaque session, retirez tous les jetons non dépensés.

MONTAGNARD

Faire partie d'une communauté de montagnards signifie que vous avez fait des pics rocheux et des falaises abruptes des montagnes votre foyer. Ceux qui ont vécu dans les montagnes se considèrent souvent comme plus résistants que la plupart des gens, car ils ont prospéré sur les terrains les plus dangereux que de nombreux continents ont à offrir. Ces groupes sont doués pour s'adapter et développent des technologies et des équipements uniques pour déplacer à la fois les personnes et les produits sur des terrains difficiles. Ainsi, les montagnards grandissent en grim pant et en escaladant, ce qui les rend robustes et déterminés. Les localités montagnardes se présentent sous diverses formes : certaines villes sont creusées dans des falaises, d'autres construisent des châteaux en pierre, et d'autres encore vivent dans de petites maisons sur des sommets balayés par le vent. Les forces extérieures ont souvent du

mal à attaquer les groupes de montagnards, car les petites milices et les grandes forces militaires des montagnards savent tirer parti de leur avantage géographique.

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

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Stable : vous bénéficiez d'un avantage sur les jets pour traverser des falaises et des corniches dangereuses, traverser des environnements difficiles et utiliser vos connaissances en matière de survie.

ORDRE

Faire partie d'une communauté ordonnée signifie que vous appartenez à un collectif axé sur la discipline ou la foi, et que vous respectez un ensemble de principes qui reflètent votre expérience au sein de celui-ci. Les communautés ordonnées sont souvent parmi les plus puissantes des communautés environnantes. En alignant les membres de leur société autour d'une valeur ou d'un objectif commun, tel qu'un dieu, une doctrine, une éthique ou même une activité commerciale ou artisanale partagée, les instances dirigeantes de ces enclaves peuvent mobiliser des populations plus importantes avec moins d'efforts. Si les communautés ordonnées prennent des formes diverses, certaines étant même profondément pacifistes, les plus redoutées sont peut-être celles qui s'organisent autour de la puissance militaire. Dans ce cas, il n'est pas rare que les ordonnés fournissent des soldats à louer à d'autres villes ou pays. Les ordonnés sont souvent ambitieux, bienveillants, pensifs, prudents, sardoniques et stoïques.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

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 à travers votre action actuelle, vous pouvez lancer 1 D20 comme dé d'Espoir.

PROFONDEURS (NÉ DANS LES)

Faire partie d'une communauté des profondeurs signifie que vous êtes issu d'une société souterraine. De nombreux membres des ces communautés vivent juste sous les villes et villages d'autres collectifs, tandis que certains vivent beaucoup plus profondément. Ces communautés vont de petits groupes familiaux vivant dans des terriers à d'immenses

métropoles dans des cavernes de pierre. Dans de nombreux endroits, les communautés souterraines sont reconnues pour leur incroyable audace et leur habileté qui leur permettent de réaliser de grands exploits en matière d'architecture et d'ingénierie. Les membres des ces communautés sont régulièrement engagés pour leur courage, car même les moins audacieux d'entre eux ont probablement rencontré de redoutables bêtes souterraines, et apprendre à éliminer ces créatures est une pratique courante dans ces sociétés. En raison des dangers de leur environnement, de nombreuses communautés souterraines développent des langages non verbaux uniques qui s'avèrent tout aussi utiles à la surface.

Les Nés dans les profondeurs sont souvent calmes, insaisissables, indomptables, innovants, débrouillards et sans prétention.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Vie dans la pénombre : lorsque vous vous trouvez dans une zone faiblement éclairée ou très ombragée, vous bénéficiez d'un avantage sur les jets pour vous cacher, enquêter ou percevoir des détails dans cette zone.

RUES (GAMIN DES)

Faire partie d'une communauté roublarde signifie que vous venez d'un groupe qui opère en dehors de la loi, comprenant toutes sortes de criminels, d'escrocs et d'arnaqueurs. Les membres des communautés roublardes sont réunis par leurs objectifs peu recommandables et leurs moyens astucieux pour les atteindre. Beaucoup de personnes dans ces communautés ont toute une gamme de compétences peu scrupuleuses : contrefaçon, vol, contrebande et violence. Des personnes de toutes les classes sociales peuvent faire partie du communauté roublarde, depuis celles qui ont amassé une grande richesse et une grande influence jusqu'à celles qui n'ont pas un sou en poche. Pour les personnes extérieures, les roublards peuvent sembler être des voyous sans aucune loyauté, mais ces communautés possèdent certains des codes d'honneur les plus stricts qui, lorsqu'ils sont enfreints, peuvent entraîner une fin terrifiante pour le transgresseur.

Les gamins de rues sont souvent calculateurs, intelligents, redoutables, perspicaces, astucieux et tenaces.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Scélérat : vous bénéficiez d'un avantage sur les jets pour négocier avec des criminels, détecter des mensonges ou trouver un endroit sûr où se cacher.

SAUVAGE

Faire partie d'une communauté sauvage signifie que vous avez vécu au cœur de la forêt. Les communautés sauvages se caractérisent par leur dévouement à la conservation de leur territoire, et beaucoup ont des liens religieux ou culturels forts avec la faune parmi laquelle elles vivent. Il en résulte des avancées architecturales et technologiques uniques qui privilégient la durabilité plutôt que les résultats à court terme et à haut rendement. Les sociétés sauvages se caractérisent par l'intégration de leurs villages et villes à l'environnement naturel et par le fait qu'elles évitent de perturber la vie des plantes et des animaux. Alors que certains construisent leurs habitations haut dans les branches des arbres, d'autres établissent leurs maisons au sol, sous la canopée de la forêt. Il n'est pas rare que les Sauvages restent reclus et cachés dans leurs maisons forestières.

Les Sauvages sont souvent robustes, loyaux, attentionnés, reclus, sagaces et dynamiques.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Pied léger : vos mouvements sont naturellement silencieux. Vous bénéficiez d'un avantage sur les jets pour vous déplacer sans être entendu.

SAVANT

Faire partie d'une communauté de savants signifie que vous venez d'une société qui privilégie les compétences académiques ou politiques. Les communautés savantes accordent une grande importance à la connaissance, souvent sous la forme de préservation historique, d'avancement politique, d'études scientifiques, de développement des compétences ou de compilation de traditions et de mythologies. La plupart des membres de ces communautés mènent leurs recherches dans des institutions construites dans des bastions de civilisation, tandis que quelques éclectiques pros-

pèrent en recueillant des informations dans le monde naturel. Certains peuvent être isolationnistes, opérant dans de petites enclaves, écoles ou guildes et suivant leur propre éthique unique. D'autres exercent leur savoir à plus grande échelle, effectuant des manœuvres politiques habiles dans les milieux gouvernementaux.

Les Savants sont souvent directs, éloquents, curieux, patients, rhapsodiques et spirituels.

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Cultivé : vous bénéficiez d'un avantage sur les jets impliquant l'histoire, la culture ou la politique d'une personne ou d'un lieu important.

VAGABOND

Faire partie d'une communauté de vagabonds signifie que vous avez vécu comme un nomade, renonçant à un domicile permanent et découvrant une grande variété de cultures. Contrairement à de nombreuses communautés qui se définissent par leur lieu de résidence, les Vagabonds se définissent par leur mode de vie itinérant. En raison de leurs fréquentes migrations, les Vagabonds accordent moins d'importance à l'accumulation de biens matériels qu'à l'acquisition d'informations, de compétences et de relations. Si certains Vagabonds sont liés par une éthique commune, telle qu'une religion ou un ensemble de valeurs politiques ou économiques, d'autres se rassemblent après avoir vécu une tragédie commune, comme la perte de leur maison ou de leurs terres. Quelle que soit la raison, les dangers liés à la vie sur la route et le choix de continuer ensemble sur cette voie font que les Vagabonds sont connus pour leur loyauté inébranlable.

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

■ TRAIT DE LA COMMUNAUTÉ

Sac nomade : ajoutez un sac nomade à votre inventaire. Une fois par session, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour fouiller dans ce sac et en sortir un objet banal utile à votre situation. Déterminez avec le MJ quel objet vous prenez.

MÉCANIQUES DE BASE

DÉROULEMENT DU JEU

Daggerheart est une conversation. Le MJ décrit des scénarios fictifs impliquant les PJ, et les joueurs décrivent à tour de rôle comment leurs personnages réagissent. L'objectif de chaque joueur autour de la table est de s'appuyer sur les idées des autres et de raconter ensemble une histoire satisfaisante. Le système facilite ce processus collaboratif en fournissant une structure à la conversation et des mécanismes pour résoudre les moments de tension où le destin ou la chance déterminent l'issue des événements.

PRINCIPES ET BONNES PRATIQUES POUR LES JOUEURS

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 vos amis en avant.
- Adressez-vous aux personnages et aux joueurs.
- Construisez le monde ensemble.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.
- Soyez indulgent.

MEILLEURES PRATIQUES

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

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

MÉCANIQUE DE JEU PRINCIPALE

Le déroulement principal de jeu est la procédure qui régit chaque scène, tant en combat qu'en dehors :

ÉTAPE 1 :

PLACER LA SCÈNE

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

ÉTAPE 2 :

POSER DES QUESTIONS ET Y RÉPONDRE

Les joueurs posent des questions pour clarifier les choses, explorer la scène plus en profondeur et recueillir des informations qui pourraient influencer les actions de leurs personnages. Le MJ répond à ces questions en donnant aux joueurs des informations que leurs personnages pourraient facilement obtenir, ou en posant lui-même des questions aux joueurs. Les joueurs répondent également à toutes les questions que le MJ leur pose. De cette manière, la table construit la fiction de manière collaborative.

ÉTAPE 3 :

CONSTRUIRE LA FICTION

Au fur et à mesure que la scène se développe, les joueurs trouvent des occasions d'agir : des problèmes à résoudre, des obstacles à surmonter, des mystères à élucider, etc. Les joueurs décrivent comment leurs personnages procèdent ; si les actions qu'ils proposent ne comportent aucun risque d'échec (ou si l'échec serait ennuyeux), ils réussissent automatiquement. Mais si le résultat de leur action est incertain, le MJ demande un jet d'action. Dans tous les cas, la table intègre le résultat dans l'histoire et fait avancer la fiction, en racontant comment les actions du PJ ont changé les choses.

ÉTAPE 4 :

RETOUR À L'ÉTAPE 1

Le processus se répète depuis le début, le MJ relayant aux joueurs les détails mis à jour ou les changements importants. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que la fin de la scène soit déclenchée par un mécanisme ou arrive de manière organique.

LE PROJECTEUR

(ou mise en avant ou la caméra)

Le **projecteur** (ou mise en avant ou caméra) est un symbole qui représente l'attention de la table et donc le centre d'intérêt immédiat du récit et des mécanismes du jeu. Chaque fois qu'un personnage ou un joueur devient le centre d'une scène, il « est sous le projecteur » ou « a le projecteur ».

Le projecteur (ou mise en avant ou caméra) se déplace naturellement autour de la table au fur et à mesure que les scènes se déroulent, à moins qu'un déclencheur mécanique ne détermine où il se dirige ensuite. Par exemple, lorsqu'un joueur échoue à un jet d'action, les mécanismes incitent le MJ à saisir le projecteur et à effectuer un action de MJ.

ORDRE DES TOURS ET ÉCONOMIE DE L'ACTION

Les tours dans 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 un nombre défini d'actions qu'ils peuvent effectuer ou de choses qu'ils peuvent faire avant que le projecteur ne passe à quelqu'un d'autre. Un joueur sous le projecteur décrit ce que fait son personnage et le projecteur se tourne simplement vers celui qui :

- A. aurait naturellement appeler la fiction à lui
- B. n'a pas été au centre de l'attention depuis un certain temps, ou
- C. qu'une mécanique déclenchée amène l'attention sur lui

Facultatif : outil de suivi du projecteur

Si votre groupe préfère une économie d'action plus traditionnelle, vous pouvez utiliser des jetons pour suivre le nombre de fois qu'un joueur a été sous le projecteur : au début d'une session ou d'une scène, chaque joueur ajoute un certain nombre de jetons (nous recommandons 3) à sa fiche de personnage et retire un jeton à chaque fois qu'il effectue une action. Si le projecteur devait se tourner vers quelqu'un qui n'a pas de jetons, il se tourne vers quelqu'un d'autre à la place. Une fois que tous les joueurs ont utilisé tous leurs jetons disponibles, ils remplissent à nouveau leur fiche de personnage avec le même nombre de jetons qu'auparavant, puis continuent à jouer.

RÉALISER DES ACTIONS ET AGIR

Chaque fois qu'un personnage fait quelque chose pour faire avancer l'histoire, comme parler à un autre personnage, interagir avec l'environnement, attaquer, lancer un sort ou utiliser un trait de classe, il effectue une action.

JETS D'ACTION

Tout action dont la réussite serait insignifiante ou l'échec ennuyeux réussit automatiquement, mais tout action difficile à accomplir ou risqué à tenter déclenche un lancer d'action.

APERÇU

Tous les jets d'action nécessitent une paire de d12 appelés 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 niveau de difficulté pour déterminer le résultat :

- **Succès avec Espoir** : si votre total est égal ou supérieur à la difficulté ET que votre dé d'Espoir affiche un résultat supérieur à celui de votre dé de Peur, vous obtenez un « succès avec Espoir ». Vous réussissez et vous gagnez 1 point d'Espoir.
- **Succès avec Peur** : si votre total est égal ou supérieur à la difficulté ET que votre dé de Peur affiche un résultat supérieur à celui de votre dé d'Espoir, vous obtenez un « succès avec Peur ». Vous réussissez, mais cela vous

coûte quelque chose ou entraîne une complication, et le MJ gagne 1 point de Peur.

- **Échec avec Espoir** : si votre total est inférieur à la difficulté ET que votre dé d'Espoir affiche un résultat supérieur à celui de votre dé de Peur, vous obtenez un « Échec avec Espoir ». Vous échouez, mais cela n'a que des conséquences mineures et vous gagnez 1 point d'Espoir, puis le projecteur se tourne vers le MJ.

- **Échec avec Peur** : si votre total est inférieur à la difficulté ET que votre dé de Peur affiche un résultat supérieur à votre dé d'Espoir, vous obtenez un « échec avec Peur ». Vous échouez avec une conséquence majeure et le MJ gagne 1 point de Peur, puis le projecteur se tourne vers le MJ.

- **Succès critique** : si les dés de dualité affichent des résultats identiques, vous obtenez un « succès critique » (« Critique »). Vous réussissez automatiquement avec un bonus, gagnez 1 point d'Espoir et effacez 1 point de Stress. S'il s'agissait d'un jet d'attaque, vous infligez des dommages critiques.

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

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

■ ÉCHOUER POUR AVANCER

Dans Daggerheart, chaque fois que vous lancez les dés, la scène change d'une manière ou d'une autre. Il n'y a pas de jet où « rien ne se passe », car la fiction évolue constamment en fonction des succès et des échecs des personnages.

PROCÉDURE

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

■ ÉTAPE 1 : CHOISIR UNE CARACTÉRISTIQUE APPROPRIÉE

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

■ ÉTAPE 2 : DÉTERMINER LA DIFFICULTÉ

Certaines actions et traits indiquent dans leur description quelle est la difficulté. Sinon, le MJ détermine la difficulté en fonction du scénario. Le MJ peut choisir de partager la difficulté avec la table. Dans les deux cas, le MJ doit communiquer les conséquences potentielles d'un échec au joueur qui agit.

■ ÉTAPE 3 : APPLIQUER LES DÉS SUPPLÉMENTAIRES ET LES MODIFICATEURS

Le joueur qui agit décide s'il souhaite utiliser une Expérience ou activer d'autres effets, puis, le cas échéant, ajoute les jetons et 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 un trait 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 : LANCER LES DÉS

Le joueur actif lance tous ses dés et annonce les résultats sous la forme « [résultat total] avec [Espoir/Peur] » ou « Succès critique ! » dans le cas d'une correspondance des dés de dualité.

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 Peur ! ».

■ ÉTAPE 5 : DÉTERMINER LE RÉSULTAT

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

ACTIONS DU MJ ET ACTIONS DE L'ADVERSAIRE

Les MJ effectuent également des actions. Ils doivent envisager d'effectuer une action lorsqu'un joueur fait l'une des choses suivantes :

- Jets de dés avec Peur lors d'un jet d'action.
- Échoue à un jet d'action.
- Fait quelque chose qui aurait des conséquences.
- Leur offre une occasion en or.
- Se tourne vers eux pour savoir ce qui va se passer ensuite.

Une fois le tour du MJ terminé, le projecteur revient sur les PJ.

De nombreux adversaires et environnements ont des **traits de peur**, en particulier des actions puissantes ou lourdes de conséquences que le MJ doit activer en dépensant de la Peur.

Remarque : cette Peur s'ajoute à toute Peur que le MJ a déjà dépensée pour récupérer le projecteur ou activer une autre action ou capacité.

ACTIONS DE L'ADVERSAIRE

Lorsque le tour passe au MJ, celui-ci peut effectuer un action de MJ pour mettre le projecteur sur un adversaire. Un adversaire sous le projecteur peut :

- Se déplacer à portée Courte et effectuer une attaque standard
- Se déplacer à portée Courte et utiliser une action d'adversaire
- Supprimer une condition qui l'affecte
- Sprinter à portée Longue ou Très longue sur le champ de bataille
- Faire tout autre chose que la fiction exige ou que le MJ juge approprié

Le MJ peut dépenser de la Peur supplémentaire pour mettre en avant d'autres adversaires. Une fois que le MJ a terminé, le projecteur revient sur les PJ.

JETS SPÉCIAUX

Certains jets de dés ont des spécificités uniques ou modifient la procédure de jet d'action : jets de traits, jets d'incantation, jets d'attaque et jets de dommages. Sauf indication contraire, vous pouvez appliquer tout bonus, modificateur ou effet à un jet spécial comme s'il s'agissait d'un jet d'action standard.

■ JETS DE CARACTÉRISTIQUE

Un jet d'action qui précise quel caractéristique de personnage s'y applique est appelé un **jet de caractéristique**.

Dans le texte d'une caractéristique ou d'un effet, un jet de caractéristique est référencé sous la forme « Jet de [caractéristique] (difficulté) » (par exemple, « Jet d'agilité (12) »). Si le texte d'un effet ne précise pas la difficulté d'un jet de caractéristique, le MJ définit la difficulté en fonction des circonstances.

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

Exemple : la caractéristique de lignée « Instincts félins » du Katari, 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.

■ JETS D'INCANTATION

Les jets d'incantation sont des jets de caractéristique qui vous obligent à utiliser votre caractéristique d'incantation. votre caractéristique d'incantation, si vous en avez une, est déterminée par votre sous-classe.

Les jets d'incantation ne sont effectués que lorsqu'un personnage utilise une caractéristique qui en nécessite un. Un jet d'incantation réussi active l'effet décrit par la caractéristique.

Remarques :

Un jet de lancement 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 prend fin.

Le MJ peut dépenser 1 point de Peur pour mettre fin à un effet temporaire. Si votre sort ne précise pas quand il prend fin, il prend fin lorsque vous le décidez ou à un moment naturel de l'histoire. Vous pouvez choisir de mettre fin à votre sort plus tôt.

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

■ JETS 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 d'actions supplémentaires du MJ et que les autres personnages ne peuvent pas vous aider avec « Aider un allié ».

Si vous réussissez de manière critique un jet de réaction, vous ne supprimez pas de Stress et ne gagnez pas d'Espoir, mais vous ignorez tous les effets qui auraient pu vous affecter en cas de réussite, tels que subir des dommages ou marquer du Stress.

■ ACTIONS DE GROUPE

Lorsque plusieurs PJ agissent ensemble, le groupe choisit un PJ pour **mener l'action**. Chaque autre joueur décrit ensuite comment 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 caractéristiques qu'ils jugent les plus appropriés, en accord avec le MJ.

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.

■ JETS EN ÉQUIPE

Chaque joueur peut, une fois par session, lancer un **jet en équipe** entre son personnage et un autre PJ en dépensant 3 points d'Espoir. Les joueurs travaillent ensemble pour décrire comment ils combinent leurs actions d'une manière unique et passionnante. Les deux joueurs effectuent des jets d'action séparés ; avant de résoudre le résultat du jet, choisissez l'un des jets à appliquer aux deux actions. Sur un jet avec Espoir, tous les PJ impliqués gagnent 1 point d'Espoir. Sur un jet avec Peur, le MJ gagne 1 point de Peur pour chaque PJ impliqué.

En cas de jet d'attaque en équipe réussi, les deux joueurs lancent les dés pour déterminer les dommages et additionnent les totaux pour déterminer les dommages infligés, qui sont alors traités comme s'ils provenaient d'une seule source. Si les attaques infligent différents types de dommages, les joueurs choisissent le type de dommages à infliger.

Remarques :

Un jet en équipe compte comme un seul jet d'action pour tout compte à rebours ou toute fonctionnalité qui suit les jets d'action.

Bien que chaque joueur ne puisse initier qu'un seul jet en équipe par session, un personnage peut être impliqué dans plusieurs jets en équipe.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Certaines fonctionnalités et certains effets vous permettent de lancer avec avantage ou désavantage sur un jet d'action ou de réaction :

- L'**avantage** représente une opportunité que vous saisissez pour augmenter vos chances de réussite. Lorsque vous lancez avec avantage, vous lancez un dé d'avantage D6 avec votre réserve de dés et ajoutez son résultat à votre total.
- Le **désavantage** représente une difficulté, une épreuve ou un défi supplémentaire que vous devez affronter lorsque vous tentez une action. Lorsque vous lancez avec 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'ajoutez à votre total.

Les dés d'avantage et de désavantage s'annulent mutuellement, un pour un, lorsqu'ils sont ajoutés au même pool de dés, vous ne lancerez donc jamais les deux en même temps. Si vous bénéficiez d'un avantage ou d'un désavantage provenant d'autres sources qui n'affectent pas votre propre pool de dés, comme le action « Aider un allié » d'un autre joueur, leurs effets s'ajoutent à vos résultats obtenus aux dés.

■ ESPOIR ET PEUR

L'Espoir et la Peur sont des méta-monnaies représentant les forces cosmiques qui façonnent les événements de l'histoire de votre table. L'Espoir alimente les capacités et les traits des PJ, tandis que la peur alimente les capacités du MJ, des adversaires et des environnements qu'il contrôle.

■ ESPOIR

Chaque PJ commence avec 2 points d'Espoir lors de la création du personnage et en gagne d'autres au cours du jeu. Un PJ peut avoir un maximum de 6 points d'Espoir à la fois, et l'Espoir est reporté d'une session à l'autre.

Les joueurs peuvent dépenser de l'Espoir pour :

- **Aider un allié**

Lorsque vous aidez un allié qui effectue un jet d'action, décrivez comment vous le faites et lancez un dé d'avantage. Plusieurs joueurs peuvent dépenser de l'Espoir pour aider le même joueur, mais ce dernier n'ajoute que le résultat le plus élevé à son total final.

- **Utiliser une Expérience**

Lorsque vous utilisez une Expérience sur un jet pertinent, ajoutez son modificateur au résultat. Vous pouvez dépenser plusieurs points d'Espoir pour utiliser plusieurs Expériences.

- **Réaliser un jet en équipe**

Dépensez 3 points d'Espoir pour lancer un jet en équipe, combinant les actions de deux PJ en un seul acte impressionnant de synergie. Lorsque vous effectuez un jet en équipe, les deux joueurs effectuent leurs jets d'action, puis choisissent la série de résultats à appliquer au résultat final.

- **Activer une capacité d'Espoir**

Une capacité d'Espoir est tout effet qui vous permet (ou vous oblige) à dépenser un nombre spécifique de points d'Espoir pour l'activer. Les **capacités d'Espoir de classe** sont des capacités spécifiques à une classe, détaillées sur votre feuille de personnage, qui coûtent 3 points d'Espoir à activer.

Remarque : lorsque vous utilisez une capacité d'Espoir, si vous avez lancé le dé avec Espoir pour cette action, l'Espoir que vous gagnez grâce à ce jet peut être dépensé pour cette capacité (ou pour y contribuer, si elle nécessite de dépenser plusieurs points d'Espoir).

■ PEUR

Le MJ gagne de la Peur chaque fois qu'un joueur réalise un jet avec Peur et peut dépenser de la Peur à tout moment pour effectuer ou améliorer un action du MJ ou pour utiliser une capacité de Peur. Le MJ peut avoir jusqu'à 12 points de Peur à la fois.

La peur est reportée d'une session à l'autre.

COMBAT

Bien que Daggerheart repose sur le même principe de narration collaborative pendant et en dehors des combats, les conflits physiques s'appuient davantage sur plusieurs mécanismes clés liés aux attaques, aux manœuvres et aux dommages subis.

ESQUIVE

L'Esquive 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'Esquive de la cible. L'Esquive de base d'un PJ est déterminée par sa classe, mais peut être modifiée par des cartes de domaine, son équipement, ses conditions et d'autres effets.

Remarque : les attaques lancées contre des adversaires utilisent la Difficulté de la cible au lieu de son Esquive.

POINTS DE BLESSURE ET SEUILS DE DOMMAGES

Les **Points de Blessure (PB)** représentent la capacité d'un personnage à résister aux blessures physiques. Lorsqu'un personnage subit des dommages, il marque 1 à 3 PB, en fonction de ses **Seuils de dommages** :

- Si les dommages finaux sont égaux ou supérieurs au Seuil de dommages Graves du personnage, il marque 3 PB.
- Si les dommages finaux sont égaux ou supérieurs au Seuil de dommages Majeurs du personnage, mais inférieurs à son Seuil de dommages Graves, il marque 2 PB.
- Si les dommages finaux sont inférieurs au Seuil de dommages Majeurs du personnage, il marque 1 PB
- Si les dommages subis sont réduits à 0 ou moins, aucun PB n'est marqué.

Les Seuils de dommages d'un PJ sont calculés en ajoutant son niveau aux Seuils de dommages indiqués pour l'armure qu'il porte. Les PB de départ d'un PJ sont basés sur sa classe, mais il peut gagner des Points de Blessure supplémentaires grâce à des progressions, des traits et d'autres effets.

Les Seuils de dommages et les PB d'un adversaire sont indiqués dans ses blocs de statistiques.

Lorsqu'un personnage marque son dernier Point de blessure, il tombe. Si un PJ tombe, il effectue une action « de mort ».

Les personnages peuvent supprimer des Points de Blessure en effectuant des actions de Temps de repos (voir : Temps de repos) ou en activant des capacités spéciales ou des effets pertinents.

Règle facultative : dommages massifs

Si un personnage subit des dommages égaux à deux fois son Seuil de dommages Graves, il marque 4 PB au lieu de 3.

STRESS

Le **Stress** représente la quantité de tension mentale, physique et émotionnelle qu'un personnage peut supporter. Certaines capacités ou effets spéciaux nécessitent que le personnage qui les active marque du Stress, et le MJ peut exiger qu'un PJ marque du Stress en tant que mouvement du MJ ou pour représenter le coût, la complication ou la conséquence d'un jet d'action.

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

Lorsqu'un personnage doit marquer 1 point de Stress ou plus mais ne le peut pas, il marque 1 PB à la place. Un personnage ne peut pas utiliser une action qui lui demande de marquer du Stress si tout son Stress est marqué.

Les PJ peuvent supprimer leur Stress en effectuant des actions pendant leur Temps de repos (voir :

Temps de repos). Le Stress maximum d'un PJ est déterminé par sa classe, mais il peut l'augmenter grâce à des progressions, des capacités et d'autres effets.

ATTAQUER

■ JETS D'ATTAQUE

Un **jet d'attaque** est un jet d'action destiné à infliger des dommages. La caractéristique qui s'applique à un jet d'attaque est spécifiée par l'arme ou le sort utilisé. Les jets d'attaque à mains nues utilisent soit la Force soit la Dextérité (au choix du MJ). La difficulté d'un jet d'attaque, sauf indication contraire, est égale à la difficulté de sa cible.

■ JETS DE DOMMAGES

En cas d'attaque réussie, lancez le dé pour déterminer les dommages. Les dommages sont calculés à partir du **jet de dommages** indiqué dans la description de l'attaque, au format « xDy+[modificateur] » (par exemple, pour un sort qui inflige « 1D8+2 » dommages, vous lancez un dé à huit faces et ajoutez 2 au résultat ; les dommages infligés sont égaux au total).

Chaque fois qu'un effet indique d'infliger des dommages en utilisant votre caractéristique de jet de sorts, vous lancez un nombre de dés égal à votre caractéristique de jet de sorts.

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

Pour les armes, le nombre de dés de dommages que vous lancez est égal à votre **Maîtrise**. Notez que votre Maîtrise multiplie le nombre de dés que vous lancez, mais n'affecte pas le modificateur. Par exemple, un personnage avec une Maîtrise de 2 et maniant une arme avec un indice de dommages de « D8+2 » inflige des dommages égaux à « 2D8+2 » lors d'une attaque réussie.

Les attaques à mains nues réussies infligent [Maîtrise]D4 points de dommages.

■ DOMMAGES CRITIQUES

Lorsque vous obtenez un succès critique (c'est-à-dire que vous obtenez des valeurs identiques sur vos dés de dualité) lors d'un jet d'attaque, vous infligez des dommages supplémentaires. Effectuez le jet de dommages comme d'habitude, mais ajoutez le résultat maximum possible des dés de dommages au total final. Par exemple, si une attaque inflige normalement 2D8+1 points de dommages, un succès critique infligerait 2D8+1+16 points de dommages.

■ TYPES DE DOMMAGES

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

■ RÉSISTANCE, IMMUNITÉ ET DOMMAGES DIRECTS

Si une cible possède la capacité **Résistance** à un type de dommages, elle réduit de moitié les dommages de ce type avant de les comparer à ses Seuils de dommages. Si la

cible dispose d'autres moyens de réduire les dommages subis, tels que le marquage des emplacements d'armure, elle applique d'abord l'effet de résistance. Les effets de plusieurs résistances au même type de dommages ne se cumulent pas.

Si une cible possède la capacité **Immunisée** contre un type de dommages, elle ignore les dommages de ce type.

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

Les **Dommages directs** sont des dommages qui ne peuvent pas être réduits en marquant des emplacements d'armure.

■ JETS D'ATTAQUE MULTICIBLES

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

■ SOURCES DE DOMMAGES MULTIPLES

Les dommages infligés simultanément par plusieurs sources sont toujours additionnés avant d'être comparés aux Seuils de dommages de la cible.

Par exemple, si un PJ d'ascendance Orc réussit une attaque contre une cible à portée de Mêlée et décide de dépenser un point d'Espoir pour utiliser son Trait « Défenses » (qui lui confère 1D6 de dommages supplémentaires sur un jet de dommages), il réalise son jet de dommages d'arme normal et ajoute un D6 au résultat, puis inflige le total des dommages à l'adversaire.

CARTES, PORTÉE ET MOUVEMENT

Pour visualiser les scènes, vous pouvez jouer en utilisant votre imagination ou des plans et des figurines. Les conversions ci-dessous, qui transforment les portées abstraites en mesures physiques, supposent que 2,5 cm sur la carte représente environ 1,5 mètres d'espace fictif.

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

Mêlée : assez proche pour toucher, jusqu'à quelques dizaines de centimètres de distance.

Très courte : assez proche pour voir les détails fins, à environ 1,5 à 3 mètres de distance. En cas de danger, un personnage peut se déplacer, dans le cadre de son action, de la portée Très courte à la portée de Mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve à moins de la longueur minimale d'une carte de jeu (5 à 7,5 cm).

Courte : suffisamment proche pour voir les détails importants, à environ 3 à 9 mètres. En cas de danger, un personnage peut se déplacer, dans le cadre de son action, de la portée Courte à la portée de Mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve à la longueur d'un crayon (12,5 à 15 cm).

Longue : suffisamment proche pour voir très peu de détails, à environ 9 à 30 mètres. En cas de danger, un personnage doit effectuer un jet d'Agilité pour se déplacer en toute sécurité de la portée Longue à la portée Mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve à une distance équivalente à la longueur du bord long d'une feuille de papier (28 à 30 cm).

Très longue : 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 se déplacer en toute sécurité de la portée Très longue à la zone de Mêlée. Sur une carte : tout ce qui se trouve au-delà de la portée Longue, 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 longue d'un personnage est hors de portée et ne peut généralement pas être ciblé.

La portée est mesurée à partir de la source d'un effet, telle que 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 courtes.

Règle facultative : portées définies

Si votre table préfère fonctionner avec des règles de portée plus précises, vous pouvez utiliser un plan de combat quadrillé de 2,5 cm pendant le combat. Si vous le faites, utilisez les directives suivantes pour jouer :

- **Mêlée** : 1 case
- **Très courte** : 3 cases
- **Courte** : 6 cases
- **Longue** : 12 cases
- **Très longue** : 13 cases ou plus
- **Hors de portée** : hors de la carte de combat

■ MOUVEMENT SOUS PRESSION

Lorsque vous êtes sous pression ou en danger et que vous effectuez un jet d'action, vous pouvez vous déplacer vers un emplacement situé à portée Courte dans le cadre de cette action. Si vous n'effectuez pas déjà un jet d'action, ou si vous souhaitez vous déplacer plus loin que votre portée Courte, vous devez réussir un jet d'Agilité pour vous repositionner en toute sécurité.

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

■ ZONE D'EFFET

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

■ LIGNE DE VISÉE 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 un obstacle partiel se trouve entre l'attaquant et la cible, la cible bénéficie d'une **couverture**. Les attaques effectuées à travers une couverture sont effectuées avec un Désavantage. Si l'obstacle est total, il n'y a pas de ligne de vue.

CONDITIONS

Les conditions sont des effets qui confèrent des Avantages ou des Désavantages spécifiques à la cible à laquelle elles sont associées.

CONDITIONS STANDARDS

Daggerheart dispose de trois conditions standard :

■ CACHÉ

Tant que vous êtes hors de vue de tous vos ennemis et qu'ils ne connaissent pas votre emplacement, vous bénéficiez de la condition Caché. Tous les jets contre une créature Cachée ont un Désavantage. Une fois qu'un adversaire se déplace à un endroit où il peut vous voir, que vous vous déplacez dans son champ de vision ou que vous effectuez une attaque, vous n'êtes plus Caché.

■ IMMOBILISÉ

Les personnages Immobilisés ne peuvent pas se déplacer, 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 capacités peuvent appliquer des conditions spéciales ou uniques, qui fonctionnent comme décrit dans le texte de la capacité.

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

MARQUES TEMPORAIRES ET CONDITIONS SPÉCIALES

La marque **temporaire** désigne une condition ou un effet que la créature affectée peut supprimer en effectuant une action contre elle. Lorsqu'un PJ affecté effectue une action pour se débarrasser d'une condition ou d'un effet temporaire, il doit normalement réussir un jet d'action en utilisant une caractéristique appropriée. Lorsqu'un adversaire affecté effectue une action pour se débarrasser d'une condition ou d'un effet temporaire, le MJ met l'adversaire sous le projecteur et décrit comment il s'y prend ; cela ne

nécessite pas de jet, mais utilise le projecteur de cet adversaire.

Les **conditions spéciales** ne sont supprimées que lorsque des critères spécifiques sont remplis, tels que l'accomplissement d'une certaine action ou l'utilisation d'un objet particulier. Les critères requis pour supprimer ces conditions sont indiqués dans le texte de l'effet qui applique la condition.

TEMPS DE REPOS

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

Lorsque le groupe se repose, il doit choisir entre un repos court et un repos long. Si un groupe prend 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 ne bénéficient pas de ses avantages. Si un repos long est interrompu, les personnages ne bénéficient que des avantages d'un repos court.

Un **repos court** dure suffisamment longtemps pour que le groupe reprenne son souffle, soit environ une heure dans le monde du jeu. Chaque joueur peut déplacer gratuitement des cartes de domaine entre son équipement et son coffre-fort, puis choisir deux fois parmi la liste suivante d'actions pendant le Temps de repos (les joueurs peuvent choisir deux fois la même action) :

- **Soigner les blessures** : supprimez 1 D4+Tiers Points de Blessure pour vous-même ou un allié.
- **Supprimer le Stress** : supprimez 1 D4+Tiers points de Stress.
- **Réparer l'Armure** : supprimez 1 D4+Tiers emplacements d'armure de votre Armure ou de celle d'un allié.
- **Se préparer** : décrivez comment vous vous préparez pour le chemin qui vous attend, puis gagnez 1 point d'Espoir. Si vous choisissez de vous préparer avec un ou plusieurs membres de votre groupe, vous gagnez chacun 2 points d'Espoir.

À la fin d'un **repos court**, toutes les capacités ou effets dont le nombre d'utilisations par repos est limité sont réinitialisés, et toutes les capacités ou effets qui durent jusqu'à votre prochain repos expirent.

Un **repos long** correspond à un moment où les personnages campent et se détendent ou dorment pendant plusieurs heures dans le jeu. Chaque joueur peut déplacer gratuitement des cartes de domaine entre son équipement

et son coffre-fort, puis choisir deux fois dans la liste suivante d'actions de Temps de repos (les joueurs peuvent choisir deux fois la même action) :

- **Soigner toutes les blessures** : supprimez tous les Points de Blessure pour vous-même ou un allié.
- **Supprimer tout le Stress** : supprimer tout le Stress.
- **Réparer toute l'Armure** : supprimer tous les emplacements d'armure de votre Armure ou de celle d'un allié
- **Se préparer** : décrire comment vous vous préparez pour l'aventure du lendemain, puis gagner 1 point d'Espoir. Si vous choisissez de vous préparer avec un ou plusieurs membres de votre groupe, vous gagnez chacun 2 points d'Espoir.
- **Travailler sur un projet** : avec l'accord 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 commence un nouveau projet, attribuez-lui un compte à rebours. Chaque fois qu'un PJ effectue l'action Travailler sur un projet, il fait avancer 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 capacités ou effets dont le nombre d'utilisations est limité par repos ou par repos long sont réinitialisés, et toutes les capacités ou effets qui durent jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à votre prochain repos long expirent.

■ CONSÉQUENCES DU TEMPS DE REPOS

Lors d'un repos court, le MJ gagne 1D4 points de Peur. Lors d'un repos long, il gagne 1D4 + le nombre de PJ points de Peur, et il peut faire avancer un **compte à rebours à long terme** de son choix.

MORT

Lorsqu'un personnage marque son dernier Point de blessure, il doit effectuer **une action « de mort »** en choisissant l'une des options suivantes :

- **Mort héroïque** : votre personnage embrasse la mort et s'éteint dans une dernière action d'éclat magistral. Effectuez une dernière action. Elle réussit automatiquement de manière critique (avec l'accord du MJ), puis vous franchissez le voile de la mort.
- **Éviter la mort** : votre personnage évite la mort et fait face aux conséquences. Il tombe temporairement

inconscient, puis vous collaborez avec le MJ pour décrire comment la situation empire. Tant qu'il est inconscient, votre personnage ne peut ni bouger ni agir, et il ne peut pas être la cible d'une attaque. Il reprend conscience lorsqu'un allié lui supprime 1 ou plusieurs de ses Points de Blessure marqués ou lorsque le groupe termine un repos long.

Une fois que votre personnage a perdu connaissance, lancez votre dé d'Espoir. Si sa valeur est égale ou inférieure au niveau de votre personnage, celui-ci reçoit une cicatrice : rayez définitivement un emplacement d'Espoir et collaborez avec le MJ pour déterminer son impact narratif durable et comment, si possible, il peut être restauré. Si vous rayez votre dernier emplacement d'Espoir, le parcours 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 supprime un nombre de Points de Blessure ou de Stress égal à la valeur du dé d'Espoir (vous pouvez répartir la valeur du dé d'Espoir entre les Points de Blessure et le Stress comme vous le souhaitez). Si le dé de Peur est plus élevé, votre personnage franchit le voile de la mort. Si les dés de dualité affichent des résultats identiques, votre personnage reste debout et supprime tous ses Points de Blessure et son 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.

■ARRONDIR À L'UNITÉ SUPÉRIEURE

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

■RELANCER LES DÉS

Lorsqu'une capacité vous permet de relancer un dé, vous prenez toujours le nouveau résultat, sauf indication contraire dans la capacité.

■DOMMAGES SUBIS

Les dommages subis correspondent au total des dommages infligés par 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 de l'ordre dans lequel les résoudre.

■CUMUL DES EFFETS

Sauf indication contraire, tous les effets, à l'exception des conditions et des avantages/désavantages, peuvent se cumuler.

■EFFETS DE SORTS CONTINUS

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

■DÉPENSER DES RESSOURCES

Sauf indication contraire d'un effet, vous ne pouvez pas dépenser d'Espoir ou marquer plusieurs fois le Stress sur la même caractéristique pour augmenter ou répéter ses effets sur le même jet.

■UTILISATION DES CAPACITÉS APRÈS UN JET

Si une capacité vous permet d'influencer un jet après que le résultat a été calculé, vous pouvez l'utiliser après que le MJ a déclaré si le jet est réussi ou échoué, mais pas après que les conséquences se sont déroulées ou qu'un autre jet a été effectué.

PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Votre groupe passe au niveau supérieur lorsque le MJ décide que vous avez atteint une étape narrative importante (généralement toutes les 3 sessions environ). Tous les membres du groupe passent au niveau supérieur en même temps.

Daggerheart comporte 10 niveaux de Personnage répartis en 4 tiers :

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

Votre tiers affecte vos Seuils de dommages, vos réalisations de tiers et votre accès aux progressions.

PREMIÈRE ÉTAPE

RÉALISATIONS DE TIERS

Prenez toutes les réalisations de niveau applicables

- Au niveau 2, vous gagnez une nouvelle expérience à +2 et augmentez de manière permanente votre Maîtrise de 1.
- Au niveau 5, vous gagnez une nouvelle expérience à +2, augmentez de manière permanente votre Maîtrise de 1 et supprimez toutes les marques de caractéristiques.
- Au niveau 8, vous gagnez une nouvelle expérience à +2, augmentez de manière permanente votre Maîtrise de 1 et supprimez toutes les marques de caractéristiques.

ÉTAPE DEUX

PROGRESSIONS

Choisissez deux progressions avec au moins un emplacement non marqué dans votre tiers ou en dessous. Les options avec plusieurs emplacements peuvent être choisies

plusieurs fois. Lorsque vous choisissez une progression, marquez l'un de ses emplacements.

- Lorsque vous choisissez d'**augmenter deux caractéristiques de personnage non marquées** et de les marquer : choisissez deux caractéristiques de personnage non marquées et obtenez un bonus permanent de +1 pour celles-ci. Vous ne pouvez pas augmenter à nouveau ces caractéristiques avant le tiers suivant (lorsque votre réalisation de tiers vous permet de supprimer ces marques).
- Lorsque vous choisissez d'**ajouter de manière permanente 1 ou plusieurs emplacements de Points de Blessure** : noircissez le contour du rectangle suivant dans la section Points de Blessure de votre feuille de personnage à l'aide d'un stylo ou d'un marqueur permanent.
- Lorsque vous choisissez d'**ajouter de manière permanente 1 ou plusieurs emplacements de Stress** : noircissez le contour du rectangle suivant dans la section Stress de votre feuille de personnage à l'aide d'un stylo ou d'un marqueur permanent.
- Lorsque vous choisissez d'**augmenter votre Expérience** : choisissez deux Expériences sur votre feuille de personnage et gagnez un bonus permanent de +1 pour les deux.
- Lorsque vous **prenez une carte de domaine supplémentaire** : vous pouvez choisir une carte de domaine supplémentaire à votre niveau ou en dessous, ou parmi les domaines de votre classe. Si vous vous êtes multi-classé, vous pouvez à la place sélectionner une carte à la moitié de votre niveau ou en dessous de votre domaine de la multi-classe que vous avez choisie.
- Lorsque vous choisissez d'**augmenter votre Esquive** : obtenez un bonus permanent de +1 à votre Esquive.
- Lorsque vous choisissez de **prendre une carte de sous-classe améliorée** : prenez la carte suivante pour votre sous-classe. Si vous n'avez que la carte de base, prenez une spécialisation ; si vous avez déjà une spécialisation, prenez une maîtrise. Barrez ensuite l'option multi-classe de ce tiers.
- Lorsque vous choisissez d'**augmenter votre Maîtrise** : remplissez l'un des cercles vides dans la section « Maîtrise » de votre feuille de personnage, puis augmentez le nombre de dés de dommages de votre arme de 1. La case noire autour des emplacements de cette progression indique que vous devez dépenser deux progressions et cocher les deux emplacements d'augmentation de niveau pour pouvoir la choisir comme option.
- Lorsque vous choisissez de vous **multi-classer** : choisissez une classe supplémentaire, sélectionnez l'un de ses domaines et obtenez sa capacité de classe. Ajoutez le

module multi-classe approprié à votre feuille de personnage et prenez la carte de base de l'une de ses sous-classes.

Cochez ensuite l'option de progression de « sous-classe améliorée » de ce tiers et toutes les autres options de progression de « multi-classe » de votre feuille de personnage. La case noire autour des emplacements de cette progression indique que vous devez dépenser deux progressions et cocher les deux emplacements d'augmentation de niveau pour pouvoir la choisir comme option.

ÉTAPE TROIS

SEUILS DE DOMMAGES

Augmentez tous les Seuils de dommages de 1.

ÉTAPE QUATRE

CARTES DE DOMAINE

Acquérez une nouvelle carte de domaine de votre niveau ou inférieur parmi l'un des domaines de votre classe et ajoutez-la à votre équipement ou à votre coffre-fort. Si votre équipement est déjà plein, vous ne pouvez pas y ajouter la nouvelle carte tant que vous n'en avez pas déplacé une autre dans votre coffre-fort. Vous pouvez également échanger une carte de domaine que vous avez précédemment acquise contre une autre carte de domaine du même niveau ou inférieur.

SE MULTI-CLASSER

À partir du niveau 5, vous pouvez choisir de vous multi-classer comme option lorsque vous passez au niveau supérieur. Lorsque vous choisissez de vous multi-classer, vous choisissez une classe supplémentaire, vous avez accès à l'un de ses domaines et vous acquérez sa capacité de classe. Prenez le module de « se multi-classer » approprié et ajoutez-le à droite de votre feuille de personnage, puis choisissez une carte de base parmi l'une de ses sous-classes. Si vos cartes de base spécifient des caractéristiques d'incantation différentes, vous pouvez choisir celle que vous souhaitez appliquer lorsque vous effectuez un jet d'incantation.

Chaque fois que vous avez la possibilité d'acquérir une nouvelle carte de domaine, vous pouvez choisir parmi les cartes dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau actuel (arrondi à l'unité supérieure) dans le domaine que vous avez choisi lorsque vous avez sélectionné la progression « se multi-classer ».

ÉQUIPEMENT

Les armes et armures que vous avez équipées sont celles qui figurent dans les sections « Armes actives » et « Armures actives » de votre feuille de personnage. Votre personnage ne peut attaquer qu'avec les armes, bénéficier des avantages des armures et obtenir les capacités des objets qu'il a équipés. Vous ne pouvez pas équiper d'armes ou d'armures d'un tiers supérieur au vôtre.

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

Vous pouvez échanger une arme en inventaire contre une arme active sans coût pendant un repos ou un moment de calme ; sinon, vous devez marquer 1 point de Stress pour le faire.

Votre personnage ne peut avoir qu'une seule armure active à la fois. Il ne peut pas s'équiper d'une armure lorsqu'il est en danger ou sous pression ; sinon, il peut s'équiper ou se déséquiper d'une armure sans coût.

Chaque armure a ses propres emplacements d'armure ; si votre personnage se déséquipe de son armure, notez combien de ses emplacements d'armure sont marqués. Vous ne pouvez pas transporter d'armure dans votre inventaire.

Lorsque votre personnage s'équipe ou se déséquipe d'une armure, recalculez vos Seuils de dommages.

ARMES

Toutes les armes ont un tiers, une caractéristique, une portée, un dé de dommages, un type de dommages et un encombrement. Certaines armes ont également une capacité.

■ CATÉGORIE

La catégorie d'une arme spécifie 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.

■ CARACTÉRISTIQUE

La caractéristique d'une arme spécifie quelle caractéristique utiliser lors d'un jet d'attaque avec celle-ci.

■ PORTÉE

La portée d'une arme spécifie la distance maximale entre l'attaquant et sa cible lors d'une attaque avec celle-ci.

■ DOMMAGES

Les dommages d'une arme indiquent le type des dés de dommages que vous lancez lors d'une attaque réussie avec celle-ci ; vous lancez un nombre de dés égal à votre Maîtrise. Si les dommages incluent un modificateur fixe, ce nombre est ajouté au total des dommages lancés, mais n'est pas modifié ni affecté par votre Maîtrise.

■ TYPE DE DOMMAGES

Le type de dommages d'une arme indique si elle inflige des dommages physiques ou magiques. Les armes qui infligent des dommages magiques ne peuvent être manipulées que par des personnages dotés d'une caractéristique de lancement de sort.

■ ENCOMBREMENT

L'encombrement d'une arme indique le nombre de mains nécessaires à son usage lorsqu'elle est équipée. La charge maximale de votre personnage est de 2 mains.

■ PARTICULARITÉ

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

Vous pouvez jeter une arme équipée sur une cible à portée Très courte, en effectuant le jet d'attaque avec Dextérité. En cas de réussite, infligez les dommages habituels 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 attaquer avec ni bénéficier de ses capacités.

TABLEAUX DES ARMES PRINCIPALES

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

Le MJ peut mettre d'autres armes à leur disposition tout au long de la campagne, à mesure que les PJ gagnent des niveaux.

TIERS 1 (NIVEAU 1)

Armes physiques

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM..	PARTICULARITÉ
Épée large	Agilité	Mêlée	D8 phy	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Épée longue	Agilité	Mêlée	D10+3 phy	2 mains	—
Hache de combat	Force	Mêlée	D10+3 phy	2 mains	—
Grande épée	Force	Mêlée	D10+3 phy	2 mains	Massive : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Masse	Force	Mêlée	D8+1 phy	1 main	—
Marteau de guerre	Force	Mêlée	D12+3 phy	2 mains	Lourde : -1 à l'Esquive
Dague	Dextérité	Mêlée	<u>D</u> 8+1 phy	1 main	—
Bâton	Instinct	Mêlée	D10+3 phy	2 mains	—
Sabre d'abordage	Présence	Mêlée	D8+1 phy	1 main	—
Rapière	Présence	Mêlée	D8 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde	Force	Très courte	D10+2 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité
Lance	Dextérité	Très courte	D8+3 phy	2 mains	—
Arc court	Agilité	Longue	D6+3 phy	2 mains	—
Arbalète	Dextérité	Longue	D6+1 phy	1 main	—
Arc long	Agilité	Très longue	D8+3 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité

TIERS 1 (NIVEAU 1)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent une caractéristique d'incantation

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM..	PARTICULARITÉ
Gantelets arcaniques	Force	Mêlée	D10+3 mag	2 mains	—
Hache sacrée	Force	Mêlée	D8+1 mag	1 main	—
Anneaux lumineux	Agilité	Très courte	D10+2 mag	2 mains	—
Runes de main	Instinct	Très courte	D10 mag	1 main	—
Lame boomerang	Dextérité	Courte	D8 mag	1 main	Retour : lorsque cette arme est lancée dans sa portée, elle réapparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.
Bâton court	Instinct	Courte	D8+1 mag	1 main	—
Bâton double	Instinct	Longue	D6+3 mag	2 mains	—
Sceptre		Présence Longue	D6 mag	2 mains	Polyvalente : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Présence, Mêlée, D8.
Baguette	Connaiss.	Longue	D6+1 mag	1 main	—
Grand bâton	Connaiss.	Très longue	D6 mag	2 mains	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.

TIERS 2 (NIVEAUX 2 À 4)

Armes physiques

NOM	CARA.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM..	PARTICULARITÉ
Épée large améliorée	Agilité	Mêlée	D8+3 phy	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Épée longue améliorée	Agilité	Mêlée	D10+6 phy	2 mains	—
Hache de combat améliorée	Force	Mêlée	D10+6 phy	2 mains	—
Grande épée améliorée	Force	Mêlée	D10+6 phy	2 mains	Massive : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et écartez le résultat le plus bas
Masse améliorée	Force	Mêlée	D8+4 phy	2 mains	
Marteau de guerre amélioré	Force	Mêlée	D12+6 phy	2 mains	Lourde : -1 à l'Esquive
Dague améliorée	Dextérité	Mêlée	D8+4 phy	1 main	—
Bâton amélioré	Instinct	Mêlée	D10+6 phy	À deux mains	—
Sabre d'abordage amélioré	Présence	Mêlée	D8+4 phy	1 main	—
Rapière améliorée	Présence	Mêlée	D8+3 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde améliorée	Force	Mêlée	D10+5 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité
Lance améliorée	Dextérité	Très courte	D8+6 phy	2 mains	—
Arc court amélioré	Agilité	Longue	D6+6 phy	2 mains	—
Arbalète améliorée	Dextérité	Longue D6+4 phy	À une main	—	
Arc long amélioré	Agilité	Très longue	D8+6 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Fauchon doré	Force	Mêlée	D10+4 phy	1 main	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Lames de poing	Force	Mêlée	D10+6 phy	2 mains	Brutal : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dommages, lancez un dé de dommages supplémentaire.
Épée large d'Urok	Dextérité	Mêlée	D8+3 phy	1 main	Mortelle : lorsque vous infligez des dommages Graves, la cible doit marquer 1 Point de blessure supplémentaire.
Fouet à lame	Agilité	Très courte	D8+3 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde forgée en acier	Force	Très courte	D8+4 phy	2 mains	Effrayante : en cas d'attaque réussie, la cible doit marquer 1 point de Stress.
Faux de guerre	Dextérité	Très courte	D8+5 phy	2 mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Tromblon	Dextérité	Courte	D8+6 phy	2 mains	Rechargement : après avoir effectué une attaque, lancez un D6. Sur un 1, marquer 1 point de Stress pour recharger avant de pouvoir tirer à nouveau.
Grand arc	Force	Longue	D6+6 phy	2 mains	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Arc supérieur	Agilité	Très longue	D6+5 phy	2 mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque

TIERS 2 (NIVEAUX 2 À 4)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent une caractéristique d'incantation.

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Gantelets arcaniques améliorés	Force	Mêlée	D10+6 mag	2 mains	–
Hache sacrée améliorée	Force	Mêlée	D8+4 mag	1 main	–
Anneaux lumineux améliorés	Agilité	Très courte	D10+5 mag	2 mains	–
Runes de main améliorées	Instinct	Très courte	D10+3 mag	1 main	–
Lame boomerang améliorée	Dextérité	Courte	D8+3 mag	1 main	Retour : lorsque cette arme est lancée dans sa portée, elle réapparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.
Bâton court amélioré	Instinct	Courte	D8+4 mag	1 main	–
Double bâton amélioré	Instinct	Longue	D6+6 mag	2 mains	–
Sceptre amélioré	Présence	Longue	D6+3 mag	2 mains	Polyvalente : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques – Présence, Mêlée, D8+3.
Baguette améliorée	Connaiss.	Longue	D6+4 mag	1 main	–
Grand bâton amélioré	Connaiss.	Très longue	D6+3 mag	2 mains	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Lame de l'ego	Agilité	Mêlée	D12+4 mag	1 main	Pompeuse : Vous devez avoir une Présence de 0 ou moins pour utiliser cette arme.
Épée d'incantation	Force	Mêlée	D10+4 mag	2 mains	Polyvalente : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques – Connaissance, Longue, D6+3.
Dague dévorante	Dextérité	Mêlée	D8+4 mag	1 main	Effrayante : en cas d'attaque réussie, la cible doit marquer 1 point de Stress.
Marteau d'Exota	Instinct	Mêlée	D8+6 mag	2 mains	Éruptive : en cas d'attaque réussie contre une cible à portée de Mêlée, tous les autres adversaires à portée Très courte doivent réussir un jet de réaction (14) ou subir la moitié des dommages.
Yutari Bloodbow	Dextérité	Longue	D6+4 mag	2 mains	Brutale : Lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dommages, lancez un dé de dommages supplémentaire.
Arc ancien	Instinct	Longue	D6+4 mag	2 mains	Puissante : En cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Sceptre d'Elias	Présence	Longue	D6+3 mag	1 main	Revigorante : En cas d'attaque réussie, lancez 1D4. Sur un résultat de 4, supprimez 1 point de Stress.
Baguette d'envoûtement	Présence	Longue	D6+4 mag	1 main	Persuasive : avant de faire un jet de Présence, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour obtenir un bonus de +2 au résultat.
Bâton du Gardien	Connaiss.	Longue	D6+4 mag	2 mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque

TIERS 3 (NIVEAUX 5-7)

Armes physiques

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Épée large avancée	Agilité	Mêlée	D8+6 phy	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Épée longue avancée	Agilité	Mêlée	D10+9 phy	2 mains	—
Hache de combat avancée	Force	Mêlée	D10+9 phy	2 mains	—
Grande épée avancée	Force	Mêlée	D10+9 phy	2 mains	Massive : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et écartez le résultat le plus bas
Masse avancée	Force	Mêlée	D8+7 phy	1 main	—
Marteau de guerre avancé	Force	Mêlée	D12+9 phy	2 mains	Lourde : -1 à l'Esquive
Dague avancée	Dextérité	Mêlée	D8+7 phy	1 main	—
Bâton avancé	Instinct	Mêlée	D10+9 phy	2 mains	—
Sabre avancé	Présence	Mêlée	D8+7 phy 1	main	—
Rapière avancée	Présence	Mêlée	D8+6 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde avancée	Force	Très courte	D10+8 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité
Lance avancée	Dextérité	Très courte	D8+9 phy	2 mains	—
Arc court avancé	Agilité	Longue	D6+9 phy	2 mains	—
Arbalète avancée	Dextérité	Longue	D6+7 phy	1 main	—
Arc long avancé	Agilité	Très Longue	D8+9 phy	2 main	Encombrante : -1 à la Dextérité
Lame éclipse	Agilité	Mêlée	D8+5 phy	1 main	Aile acérée : vous gagnez un bonus à vos jets de dommages égal à votre Agilité.
Épée du Brave	Force	Mêlée	D12+7 phy	2 mains	Brave : -1 à l'Esquive ; +3 au Seuil de dommages Graves
Marteau de la colère	Force	Mêlée	D10+7 phy	2 mains	Dévastatrice : avant de faire un jet d'attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour utiliser un D20 comme dé de dommages.
Hache Labrys	Force	Mêlée	D10+7 phy	2 mains	Protectrice : +1 à l'Armure
Sabre Méridien	Présence	Mêlée	D10+5 phy	1 main	Duel : lorsqu'il n'y a aucune autre créature à proximité immédiate de la cible, vous bénéficiez d'un Avantage sur votre jet d'attaque contre elle
Sabre rétractable	Présence	Mêlée	D10+7 phy	1 main	Rétractable : la lame peut être cachée dans la poignée pour éviter d'être détectée
Double fléau	Agilité	Très courte	D10+8 phy	2 mains	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Lames serres	Dextérité	Courte	D10+7 phy	2 mains	Brutale : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dommages, lancez 1 dé de dommages supplémentaire.

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Revolver à poudre noire	Dextérité	Longue	D6+8 phy	1 main	Rechargement : après avoir effectué une attaque, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, vous devez marquer 1 point de Stress pour recharger cette arme avant de pouvoir tirer à nouveau.
Arc à pointes	Agilité	Très loin	D6+7 phy	2 mains	Polyvalente : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Agilité, Mêlée, D10+5.

TIERS 3 (NIVEAUX 5 À 7)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent une caractéristique d'incantation.

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Gantelets arcaniques avancés	Force	Mêlée	D10+9 mag	2 mains	—
Hache sacrée avancée	Force	Mêlée	D8+7 mag	1 main	—
Anneaux lumineux avancés	Agilité	Très courte	D10+8 mag	2 mains	—
Runes de main avancées	Instinct	Très courte	D10+6 mag	1 main	—
Lame boomerang avancée	Dextérité	Courte	D8+6 mag	1 main	Retour : lorsque cette arme est lancée dans sa portée, elle réapparaît dans votre main immédiatement après l'attaque
Bâton court avancé	Instinct	Courte	D8+7 mag	1 main	—
Double bâton avancé	Instinct	Longue	D6+9 mag	2 mains	—
Sceptre avancé	Présence	Longue	D6+6 mag	2 mains	Polyvalente : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques — Présence, Mêlée, D8+4
Baguette avancée	Connaiss.	Longue	D6+7 mag	1 main	—
Grand bâton avancé	Connaiss.	Très Longue	D6+6 mag	2 mains	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Hache de Fortunis	Force	Mêlée	D10+8 mag	2 mains	Chanceuse : en cas d'attaque ratée, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour rejeter votre attaque.
Dague large bénie	Instinct	Mêlée	D10+6 mag	1 main	Guérison : pendant le temps de repos, effacez automatiquement 1 Point de blessure.
Lame fantôme	Présence	Mêlée	D10+7	1 main	Autre monde : en cas d'attaque réussie, vous pouvez infliger des dommages physiques ou magiques.
Runes de ruine	Connaiss.	Très courte	D20+4 mag	1 main	Douloureuse : chaque fois que vous réussissez une attaque, vous devez marquer 1 point de Stress.
Pendentif de Widogast	Connaissance	Courte	D10+5 mag	1 main	Déformation du temps : vous choisissez la cible de votre attaque après avoir effectué votre jet d'attaque.
Arc doré	Dextérité	Longue	D6+7 mag	2 mains	Auto-correction : lorsque vous obtenez un 1 sur un dé de dommages, celui-ci inflige 6 dommages à la place.
Bâton de feu	Instinct	Longue	D6+7 mag	2 mains	Brûlante : lorsque vous obtenez un 6 sur un dé de dommages, la cible doit marquer 1 point de Stress.
Orbe de mage	Connaiss.	Longue	D6+7 mag	1 main	Puissante : lors d'une attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Fusil d'Ilmari	Dextérité	Très longue	D6+6 mag	1 main	Rechargement : après avoir effectué une attaque, lancez un D6. Sur un 1, marquer 1 point de Stress pour recharger avant de pouvoir tirer à nouveau.

TIERS 4 (NIVEAUX 8 À 10)

Armes physiques

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Épée large légendaire	Agilité	Mêlée	D8+9 phy	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque.
Épée longue légendaire	Agilité	Mêlée	D10+12 phy	2 mains	—
Hache de combat légendaire	Force	Mêlée	D10+12 phy	2 mains	—
Grande épée légendaire	Force	Mêlée	D10+12 phy	2 mains	Massive : -1 à l'Esquive ; en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et écartez le résultat le plus bas
Masse légendaire	Force	Mêlée	D8+10 phy	1 main	—
Marteau de guerre légendaire	Force	Mêlée	D12+12 phy	2 mains	Lourde : -1 à l'Esquive
Dague légendaire	Dextérité	Mêlée	D8+10 phy	1 main	—
Bâton légendaire	Instinct	Mêlée	D10+12 phy	2 mains	—
Sabre légendaire	Présence	Mêlée	D8+10 phy	1 main	—
Rapière légendaire	Présence	Mêlée	D8+9 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Hallebarde légendaire	Force	Très courte	D10+11 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité
Lance légendaire	Dextérité	Très courte	D8+12 phy	2 mains	—
Arc court légendaire	Agilité	Longue	D6+12 phy	2 mains	—
Arbalète légendaire	Dextérité	Longue	D6+10 phy	1 main	—
Arc long légendaire	Agilité	Très Longue	D8+12 phy	2 mains	Encombrante : -1 à la Dextérité
Épée à double lame	Agilité	Mêlée	D10+9 phy	2 mains	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Gantelet d'impact	Force	Mêlée	D10+11 phy	1 main	Percutante : en cas d'attaque réussie, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour repousser la cible à une portée Longue.
Hache fendeuse	Force	Mêlée	D12+13 phy	2 mains	Destructive : -1 à l'Agilité ; en cas d'attaque réussie, tous les adversaires à portée Très courte doivent marquer 1 point de Stress.
Dague courbée	Dextérité	Mêlée	D8+9 phy	1 main	Dentelée : lorsque vous obtenez un 1 sur un dé de dommages, celui-ci inflige 8 dommages à la place.
Arme d'hast allongée	Dextérité	Très courte	D8+10 phy	2 mains	Longue : l'attaque de cette arme cible tous les adversaires en ligne dans la portée.
Lame de corde oscillante	Présence	Courte	D8+9 phy	2 mains	Grappin : en cas d'attaque réussie, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour restreindre la cible ou l'attirer dans la portée de Mêlée avec vous.

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Haches ricochets	Agilité	Longue	D6+11 phy	2 mains	Rebondissante : Marquez 1 ou plusieurs points de Stress pour toucher autant de cibles à portée de l'attaque.
Arc Aantari	Dextérité	Longue	D6+11 phy	2 mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque.
Tromblon	Dextérité	Très Longue	D6+12 phy	1 main	Rechargement : après avoir effectué une attaque, lancez un D6. Sur un 1, marquer 1 point de Stress pour recharger avant de pouvoir tirer à nouveau.

TIERS 4 (NIVEAUX 8 À 10)

Armes magiques

Toutes les armes magiques nécessitent une caractéristique d'incantation.

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Gantelets arcaniques légendaires	Force	Mêlée	D10+12 mag	2 mains	—
Hache sacrée légendaire	Force	Mêlée	D8+10 mag	1 main	—
Anneaux lumineux légendaires	Agilité	Très courte	D10+11 mag	2 mains	—
Runes de main légendaires	Instinct	Très courte	D10+9 mag	1 main	—
Lame boomerang légendaire	Dextérité	Courte	D8+9 mag	1 main	Retour : lorsque cette arme est lancée dans sa portée, elle réapparaît dans votre main immédiatement après l'attaque
Bâton court légendaire	Instinct	Courte	D8+10 mag	1 main	—
Double bâton légendaire	Instinct	Longue	D6+12 mag	2 mains	—
Sceptre légendaire	Présence	Longue	D6+9 mag	2 mains	Polyvalente : cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques — Présence, Mêlée, D8+4
Baguette légendaire	Connaiss	Longue	D6+10 mag	1 main	—
Grand bâton légendaire	Connaiss	Très Longue	D6+9 mag	2 mains	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Épée de lumière et de feu	Force	Mêlée	D10+11 mag	2 mains	Chaude : cette arme peut trancher la matière solide.
Gantelets drainants	Présence	Mêlée	D10+9 mag	2 mains	Voleuse de vie : sur une attaque réussie, lancer 1D6. Sur un 6, supprimer 1 PdB ou 1 Point de Stress.
Scythe de Midas	Connaiss.	Mêlée	D10+9 mag	2 mains	Cupide : dépenser une poignée d'or pour gagner +1 à votre Maîtrise sur un jet de dommages.
Éclats de lame flottants	Instinct	Courte	D8+9 mag	1 main	Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez un dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
Bâton sanglant	Instinct	Longue	D20+7 mag	1 main	Douloureuse : à chaque fois que vous réussissez une attaque, marquez 1 point de Stress.
Arc à épines	Instinct	Longue	D6+13 mag	2 mains	Fiable : +1 aux jets d'attaque.
Baguette d'Essek	Connaiss	Longue	D8+13 mag	2 mains	Courbeuse de temps : vous pouvez choisir la cible de votre attaque après avoir réalisé votre jet.
Révolver de mage	Dextérité	Très Longue	D6+13 mag	1 main	Rechargement : après avoir effectué une attaque, lancez un D6. Sur un 1, marquer 1 point de Stress pour recharger avant de pouvoir tirer à nouveau.
Gants de fusion	Connaiss	Très longue	D6+9 mag	2 mains	Liée : gagner un bonus à vos jets de dommages égal à votre niveau.

TABLEAUX DES ARMES SECONDAIRES

Les joueurs peuvent choisir une arme secondaire de Tiers 1 lors de la création de leur personnage.

Le MJ peut mettre d'autres armes à leur disposition tout au long de la campagne, à mesure que les PJ montent en niveau.

TIERS 1 (NIVEAU 1)

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Épée courte	Agilité	Mêlée	D8 phy	1 main	Appariée : +2 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée.
Bouclier rond	Force	Mêlée	D4 phy	1 main	Protectrice : +1 à la valeur d'Armure
Bouclier tour	Force	Mêlée	D6 phy	1 main	Barrière : +2 à la valeur d'Armure ; -1 à l'Esquive
Petite dague	Dextérité	Mêlée	D8 phy	1 main	Appariée : +2 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée.
Fouet	Présence	Très courte	D6 phy	1 main	Surprenante : Marquez 1 point de Stress pour faire claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de Mêlée à reculer à portée Courte.
Grappin	Dextérité	Courte	D6 phy	1 main	Crochet : En cas d'attaque réussie, vous pouvez tirer la cible à portée de Mêlée.
Arbalète de poing	Dextérité	Longue	D6+1 phy	1 main	—

TIERS 2 (NIVEAUX 2-4)

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Épée courte améliorée	Agilité	Mêlée	D8+2 phy	1 main	Appariée : +3 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée.
Bouclier rond amélioré	Force	Mêlée	D4+2 phy	1 main	Protectrice : +2 à la valeur d'Armure
Bouclier tour amélioré	Force	Mêlée	D6+2 phy	1 main	Barrière : +3 à la valeur d'Armure ; -1 à l'Esquive.
Petite dague améliorée	Dextérité	Mêlée	D8+2 phy	1 main	Appariée : +3 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée.
Fouet amélioré	Présence	Très courte	D6+2 phy	1 main	Surprenante : Marquez 1 point de Stress pour faire claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de Mêlée à s'éloigner à portée Courte.
Grappin amélioré	Dextérité	Courte	D6+2 phy	1 main	Crochet : en cas d'attaque réussie, vous pouvez tirer la cible à portée de Mêlée.
Arbalète de poing améliorée	Dextérité	Longue	D6+3 phy	1 main	—
Bouclier à pointes	Force	Mêlée	D6+2 phy	1 main	Double fonction : +1 à la valeur d'Armure ; +1 aux dommages de l'arme principale à portée de Mêlée

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Main gauche (dague)	Dextérité	Mêlée	D6+2 phy	1 main	Parade : lorsque vous êtes attaqué, lancez les dés de dommages de cette arme. Si l'un des dés de dommages de l'attaquant affiche la même valeur que votre dé, les résultats correspondants sont retirés des dés de dommages de l'attaquant avant que les dommages que vous subissez ne soient totalisés.
Hache boomerang	Agilité	Couret	D6+4 phy	1 main	Retour : lorsque cette arme est lancée dans sa portée, elle réapparaît dans votre main immédiatement après l'attaque.

TIERS 3 (NIVEAUX 5 À 7)

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Épée courte avancée	Agilité	Mêlée	D8+4 phy	1 main	Appariée : +4 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée.
Bouclier rond avancé	Force	Mêlée	D4+4 phy	1 main	Protectrice : +3 à l'Armure
Bouclier tour avancé	Force	Mêlée	D6+4 phy	1 main	Barrière : +4 à l'Armure ; -1 à l'Esquive
Petite dague avancée	Dextérité	Mêlée	D8+4 phy	1 main	Appariée : +4 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée.
Fouet avancé	Présence	Très courte	D6+4 phy	1 main	Surprenante : Marquez 1 point de Stress pour faire claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de Mêlée à reculer à portée Courte.
Grappin avancé	Dextérité	Courte	D6+4 phy	1 main	Crochet : En cas d'attaque réussie, vous pouvez tirer la cible à portée de Mêlée.
Arbalète de poing avancée	Dextérité	Longue	D6+5 phy	1 main	—
Bocle	Agilité	Mêlée	D4+4 phy	1 main	Déflexion : lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez marquer 1 emplacement d'Armure pour obtenir un bonus à votre Esquive égal à votre score d'Armure disponible contre l'attaque.
Gantelets de puissance	Connaissance	Courte	D6+4 phy	1 main	Chargée : Marquez 1 point de Stress pour obtenir un bonus de +1 à votre Maîtrise lors d'une attaque avec une arme principale.
Fronde	Dextérité	Très longue	D6+4 phy	1 main	Polyvalente : Cette arme peut également être utilisée avec ces statistiques : Dextérité, Courte, D8+4.

TIERS 4 (NIVEAUX 8 À 10)

NOM	CARAC.	PORTÉE	DOMMAGES	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Épée courte légendaire	Agilité	Mêlée	D8+6 phy	1 main	Appariée : +5 aux dommages de l'arme principale contre les cibles situées à portée de Mêlée.
Bouclier rond légendaire	Force	Mêlée	D4+6 phy	1 main	Protectrice : +4 à l'Armure
Bouclier tour légendaire	Force	Mêlée	D6+6 phy	1 main	Barrière : +5 à l'Armure ; -1 à l'Esquive.
Petite dague légendaire	Dextérité	Mêlée	D8+6 phy	1 main	Appariée : +5 aux dommages de l'arme principale contre les cibles à portée de Mêlée
Fouet légendaire	Présence	Très courte	D6+6 phy	1 main	Surprenante : Marquez 1 point de Stress pour faire claquer le fouet et forcer tous les adversaires à portée de Mêlée à reculer à portée Courte.
Grappin légendaire	Dextérité	Courte	D6+6 phy	1 main	Crochet : en cas d'attaque réussie, vous pouvez tirer la cible à portée de Mêlée.
Arbalète de poing légendaire	Dextérité	Longue	D6+7 phy	1 main	—
Bouclier de bravoure	Agilité	Mêlée	D4+6 phy	1 main	Protectrice : lorsque vous marquez 1 emplacement d'Armure, cela réduit les dommages pour vous et tous les alliés à portée de Mêlée qui ont subi les mêmes dommages.
Griffes de chat (point américain)	Force	Mêlée	D6+8 phy	1 main	Doublee : lorsque vous effectuez une attaque avec votre arme principale, vous pouvez infliger des dommages à une autre cible à portée de Mêlée.
Éclat d'amorce	Instinct	Très courte	D4 phy	1 main	Verrouillée : en cas d'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 fournit des mécanismes et des conseils narratifs sur lesquels vous pouvez vous appuyer, mais n'hésitez pas à adapter le texte descriptif pour qu'il corresponde au mieux à votre personnage. Amusez-vous avec le design du fauteuil roulant de votre personnage et rendez-le aussi unique ou personnalisé que vous le souhaitez.

ACTION ET MOUVEMENT

Pour décrire les mouvements de votre personnage, vous pouvez utiliser des descriptions telles que celles-ci :

- « Je roule jusqu'à la porte pour voir si elle est ouverte. »
- « Je me dirige vers le groupe pour demander ce qui se passe. »
- « Je tire sur mes freins et m'arrête brusquement, 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 tire sur mes freins, mais je ne pense pas à tenir compte des graviers qui jonchent le sol. »
- « Je heurte maladroitement une plaque de glace et je dérape au-delà de ma cible. »
- « Je m'apprête à poursuivre ma course, mais l'une de mes roues avant se coince dans une fissure du trottoir, me bloquant pendant 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 autour de la table, en particulier le joueur qui utilise le fauteuil roulant, ne donne son accord.

ESQUIVE

Votre personnage est supposé être habile dans la conduite de son fauteuil roulant et dans la gestion de nombreuses situations. Par conséquent, le seul fauteuil roulant qui inflige une pénalité à l'Esquive d'un PJ est le modèle Châssis lourd.

ENCOMBREMENT

Tous les fauteuils roulants peuvent être manœuvrés à l'aide d'une ou deux mains en dehors des combats. Cependant, lorsqu'il est utilisé comme arme, le fauteuil doit être manipulé à l'aide d'une ou deux mains pour effectuer des attaques, selon le modèle que vous avez choisi. Si vous incarnez un personnage dont la mobilité des bras est limitée ou inexistante, son fauteuil roulant peut être adapté à ses besoins par des moyens magiques. 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 n'importe quel personnage.

CHOISIR VOTRE MODÈLE

Tous les fauteuils roulants de combat sont équipés d'armes principales. Il existe trois modèles de fauteuils roulants : léger, lourd et arcanique. Nous vous encourageons à tenir compte du type de personnage que vous incarnez et de la classe à laquelle il appartient, puis à choisir le modèle qui correspond le mieux à ce concept de personnage.

Modèles à châssis légère

Bien que robustes, ces fauteuils roulants ont une structure légère qui leur permet de se déplacer avec votre personnage de manière plus acrobatique.

Ces modèles conviennent particulièrement aux aventuriers qui misent sur la vitesse et la flexibilité.

NOM	TIERS	CARAC.	PORTÉE	DOMM.	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Châssis léger	1	Agilité	Mêlée	D8 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Châssis léger amélioré	2	Agilité	Mêlée	D8+3 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Châssis léger avancé	3	Agilité	Mêlée	D8+6 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.
Châssis léger légendaire	4	Agilité	Mêlée	D8+9 phy	1 main	Rapide : lorsque vous effectuez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour cibler une autre créature à portée.

Modèles à châssis lourd

Ces fauteuils roulants ont une structure plus volumineuse et plus lourde, ce qui leur permet d'ajouter leur poids aux attaques de votre personnage. Cela en fait également une cible plus importante.

NOM	TIERS	CARAC.	PORTÉE	DOMM.	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Châssis lourd	1	Force	Mêlée	D12+3 phy	2 mains	Lourd : -1 à l'Esquive
Châssis lourd amélioré	2	Force	Mêlée	D12+6 phy	2 mains	Lourd : -1 à l'Esquive
Châssis lourd avancé	3	Force	Mêlée	D12+9 phy	2 mains	Lourd : -1 à l'Esquive
Châssis lourd légendaire	4	Force	Mêlée	D12+12 phy	2 mains	Lourd : -1 à l'Esquive

Modèles à châssis arcanique

Ces fauteuils roulants ont des structures adaptées à votre personnage et à sa magie, ce qui lui permet de canaliser ses sorts à travers le fauteuil. Contrairement aux autres armes magiques principales, le modèle à structure arcanique ne spécifie pas de caractéristique à utiliser lors d'une attaque avec celui-ci. À la place, vous utilisez la caractéristique d'incantation indiqué par votre sous-classe.

NOM	TIERS	CARAC.	PORTÉE	DOMM.	ENCOM.	PARTICULARITÉ
Châssis arcanique	1	Incantation	Longue	D6 mag	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Châssis arcanique amélioré	2	Incantation	Longue	D6+3 mag	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Châssis arcanique avancé	3	Incantation	Longue	D6+6 mag	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque
Châssis arcanique légendaire	4	Incantation	Longue	D6+9 mag	1 main	Fiable : +1 aux jets d'attaque

ARMURES

Chaque armure a un nom, des Seuils de dommages de base et un score d'Armure de base. Certaines armures ont également une particularité.

- Le **score d'Armure de base** d'une armure indique le nombre d'emplacements d'Armure qu'elle fournit à son porteur avant que des bonus supplémentaires ne soient ajoutés pour calculer son score d'Armure total. Le score d'Armure d'un personnage ne peut pas dépasser 12.
- Les **Seuils de dommages de base** d'une armure déterminent les Seuils de dommages Majeurs et Graves de son porteur avant d'ajouter des bonus pour calculer ses Seuils de dommages finaux.
- La **Particularité** d'une armure est une règle spéciale qui reste en vigueur tant que l'armure est équipée.

Sans armure, 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 à deux fois son niveau.

■ RÉDUCTION DES DOMMAGES SUBIS

Lorsque vous subissez des dommages, vous pouvez marquer un emplacement d'Armure pour réduire de 1 point le nombre de Points de Blessure 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 également le nombre d'emplacements d'Armure disponibles du même montant ; lorsque l'effet prend fin, ces emplacements d'Armure ne sont plus disponibles.

TABLEAUX D'ARMURES

TIERS 1 (NIVEAU 1)

NOM	SEUILS DE BASE	SCORE DE BASE	PARTICULARITÉ
Gambison	5 / 11	3	Flexible : +1 à l'Esquive
Cuir	6 / 13	3	—
Cotte de mailles	7 / 15	4	Lourde : -1 à l'Esquive
Plate complète	8 / 17	4	Très lourde : -2 à l'Esquive ; -1 à l'Agilité

TIERS 2 (NIVEAUX 2 À 4)

NOM	SEUILS DE BASE	SCORE DE BASE	PARTICULARITÉ
Gambison amélioré	7 / 16	4	Flexible : +1 à l'Esquive
Cuir amélioré	9 / 20	4	—
Cotte de mailles améliorée	11 / 24	5	Lourde : -1 à l'Esquive
Plate complète améliorée	3 / 28	5	Très lourde : -2 à l'Esquive ; -1 à l'Agilité
Cotte de mailles d'Elundrian	9 / 21	4	Protégée : vous réduisez les dommages magiques subis de votre score d'armure avant de les appliquer à vos Seuils de dommages.
Armure en os	9 / 21	4	Résistante : avant de marquer votre dernier emplacement d'Armure, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, réduisez la gravité d'un Seuil sans marquer d'emplacement d'Armure.
Cuirasse en bois de fer	9 / 20	4	Renforcée : lorsque vous marquez votre dernier emplacement d'Armure, augmentez vos Seuils de dommages de +2 jusqu'à ce que vous libériez au moins 1 emplacement d'Armure.
Armure flottante de Runetan	9 / 20	4	Changeante : 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 de Tyriss	8 / 18	5	Silencieuse : vous gagnez un bonus de +2 aux jets que vous effectuez pour vous déplacer silencieusement.
Armure de Rosewild	11 / 23	5	Espoir : lorsque vous dépensez 1 point d'Espoir, vous pouvez marquer un emplacement d'Armure à la place.

TIERS 3 (NIVEAUX 5 À 7)

NOM	SEUILS DE BASE	SCORE DE BASE	PARTICULARITÉ
Gambison avancé	9 / 23	5	Flexible : +1 à l'Esquive
Cuir avancé	11 / 27	5	—
Cotte de mailles avancée	13 / 31	6	Lourde : -1 à l'Esquive
Plate complète avancée	15 / 35	6	Très lourde : -2 à l'Esquive ; -1 à l'Agilité
Armure fine de Bellamoi	11 / 27	5	Dorée : +1 à la Présence
Armure en écailles de dragon	11 / 27	5	Impénétrable : une fois par repos court, lorsque vous devriez marquer votre dernier Point de blessure, vous pouvez à la place marquer 1 point de Stress.
Plate à pointes	10 / 25	5	Tranchante : lors d'une attaque réussie contre une cible à portée de Mêlée, ajoutez un D4 au jet de dommages.
Armure de Bladefare	16 / 39	6	Physique : vous ne pouvez pas marquer 1 emplacement d'Armure pour réduire les dommages magiques.
Manteau de Monett	16 / 39	6	Magique : vous ne pouvez pas marquer 1 emplacement d'Armure pour réduire les dommages physiques.
Runes de fortification	17 / 43	6	Douloureuse : chaque fois que vous marquez un emplacement d'Armure, vous devez marquer 1 point de Stress.

TIERS 4 (NIVEAUX 8 À 10)

NOM	SEUILS DE BASE	SCORE DE BASE	PARTICULARITÉ
Gambison légendaire	11 / 32	6	Flexible : +1 à l'Esquive
Cuir légendaire	13 / 36	6	—
Cotte de mailles légendaire	15 / 40	7	Lourde : -1 à l'Esquive
Plate complète légendaire	17 / 44	7	Très lourde : -2 à l'Esquive ; -1 à l'Agilité
Chaîne de soie de Dunamis	13 / 36	7	Ralentissement du temps : marquez 1 emplacement d'Armure pour lancer 1D4 et ajouter son résultat en bonus à votre Esquive contre une attaque imminente.
Armure de canalisation	13 / 36	5	Canalisation : +1 aux jets d'incantation
Armure tissée de braises	13 / 36	6	Brûlante : lorsqu'un adversaire vous attaque à portée de Mêlée, il marque 1 point Stress.
Armure entièrement fortifiée	15 / 40	4	Fortifiée : Lorsque vous marquez 1 emplacement d'Armure, vous réduisez la gravité d'une attaque de 2 Seuils au lieu d'un.
Armure d'opale de Veritas	13 / 36	6	Recherche de la vérité : cette armure brille lorsqu'une autre créature à portée Courte dit un mensonge.
Cotte de mailles du Sauveur	18 / 48	8	Difficile : -1 à tous les caractéristiques de personnage et à l'Esquive

BUTIN

Le **butin** comprend tous les objets consommables ou 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
- **Rare** : 3D12 ou 4D12
- **Peu commun** : 2D12 ou 3D12
- **Légendaire** : 4D12 ou 5D12

LANCER	BUTIN	DESCRIPTION
01	Sac de couchage haut de gamme	Pendant les temps de repos, vous supprimez automatiquement 1 point de Stress.
02	Sifflet de Piper	Ce sifflet artisanal a un son distinctif. Lorsque vous soufflez dans ce sifflet, son son perçant peut être entendu dans un rayon d'un mile.
03	Carquois de charge	Lorsque vous réussissez une attaque avec une flèche stockée dans ce carquois, vous obtenez un bonus au jet de dommages égal à votre Tiers actuel.
04	Torche d'Alistair	Vous pouvez allumer cette torche magique à volonté. La lumière de la flamme éclaire un espace beaucoup plus grand qu'il ne le devrait, suffisamment pour illuminer une grotte comme en plein jour.
05	Orbes parlants	Cette paire d'orbes permet à toute créature qui les tient de communiquer entre elles quelle que soit la distance qui les sépare.
06	Menottes	Cette paire de menottes verrouillables est livrée avec une clé.
07	Cape arcanique	Une créature dotée d'une caractéristique de « Lancement de sort » qui porte cette cape peut en modifier la couleur, la texture et la taille à volonté.
08	Filet tissé	Vous pouvez effectuer un jet de Dextérité à l'aide de ce filet pour piéger une petite créature. Une cible piégée peut se libérer en réussissant un jet d'attaque (16).
09	Pot de feu	Vous pouvez verser le liquide étrange contenu dans ce pot pour produire instantanément du feu. Le contenu se régénère lorsque vous prenez un repos long.
10	Baguette suspendue	Cette baguette plate est gravée de runes. Lorsque vous activez la baguette, elle se suspend immédiatement en place. Tant que la baguette n'est pas désactivée, elle ne peut pas bouger, ne respecte pas les lois de la gravité et reste en place.
11	Pierre enchantée	Activez cette pierre de la taille d'un caillou pour mémoriser l'apparence d'une personne que vous voyez. Dépensez 1 point d'Espoir pour recréer magiquement cette apparence sur vous-même sous forme d'illusion.
12	Coffre vide	Ce coffre magique semble vide. Lorsque vous prononcez un mot ou effectuez une action spécifique et ouvrez le coffre, vous pouvez voir les objets qui y sont stockés.
13	Mallette pour compagnon	Cette mallette peut contenir un petit animal de compagnie. Tant que le compagnon se trouve à l'intérieur, l'animal et la mallette sont immunisés contre tous les dommages et effets néfastes.
14	Flèches perforantes	Trois fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque avec l'une de ces flèches, vous pouvez ajouter votre Maîtrise au jet de dommages.
15	Pierre de bravoure	Vous pouvez attacher cette pierre à une armure qui ne possède pas encore de capacité. L'armure gagne la caractéristique suivante. Résistante : avant de marquer votre dernier emplacement d'armure, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, réduisez la gravité d'un Seuil sans marquer d'emplacement d'Armure.
16	Clé passe-partout	Lorsque vous utilisez cette clé pour ouvrir une porte verrouillée, vous bénéficiez d'un Avantage sur le jet de Dextérité.

LANCER BUTIN		DESCRIPTION
17	Prisme arcanique	Placez ce prisme à l'endroit de votre choix et activez-le. Tous les alliés à portée Courte bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets de lancement de sort. Tant qu'il est activé, le prisme ne peut pas être déplacé. Une fois désactivé, il ne peut pas être réactivé avant votre prochain repos long.
18	Recette de potion de résistance mineure	Pendant votre temps libre, vous pouvez utiliser l'os d'une créature pour fabriquer une potion de résistance mineure.
19	Recette de potion de santé mineure	Pendant votre temps libre, vous pouvez utiliser une fiole de sang pour fabriquer une potion de santé mineure.
20	Boussoles autoguidées	Ces deux boussoles se pointent l'une vers l'autre, quelle que soit la distance qui les sépare.
21	Fée correctrice	Cette petite fée se niche dans le creux de votre conduit auditif et vous chuchote des conseils utiles pendant les combats. Une fois par repos court, vous pouvez obtenir un Avantage sur un jet d'attaque.
22	Gants Gecko	Vous pouvez escalader des surfaces verticales et traverser des plafonds.
23	Gardien du savoir	Vous pouvez stocker le nom et les détails de trois créatures hostiles maximum dans ce livre. Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'action contre ces créatures.
24	Recette de fiole de Sombre fumée	Pendant votre temps libre, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour fabriquer une fiole de Sombre fumée.
25	Pierre de sang	Vous pouvez attacher cette pierre à une arme qui ne possède pas encore de capacité. L'arme acquiert alors la caractéristique suivante. Brutale : lorsque vous obtenez la valeur maximale sur un dé de dommages, lancez 1 dé de dommages supplémentaire.
26	Grande pierre	Vous pouvez attacher cette pierre à une arme qui n'a pas encore de capacité. L'arme gagne la caractéristique suivante. Puissante : en cas d'attaque réussie, lancez 1 dé de dommages supplémentaire et ignorez le résultat le plus bas.
27	Parachute	En tombant, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour déployer ce petit parachute et planer en toute sécurité jusqu'au sol.
28	Anneau du silence	Dépensez 1 point d'Espoir pour activer cet anneau. Vos pas sont silencieux jusqu'à votre prochain repos.
29	Pendentif apaisant	Lorsque vous marquez votre dernier point de Stress, lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou plus, ne le marquez pas.
30	Flasque double	Cette flasque peut contenir deux liquides différents. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en actionnant un petit interrupteur situé sur le côté de la flasque.
31	Sac de sable capricieux	Vous pouvez convaincre ce petit sac de sable d'être beaucoup plus lourd ou plus léger en réussissant un jet de Présence (10). De plus, en réussissant un jet de Dextérité (10), vous pouvez souffler un peu de sable dans le visage d'une cible pour la rendre temporairement vulnérable.
32	Anneau de résistance	Une fois par repos long, vous pouvez activer cet anneau après une attaque réussie contre vous pour réduire de moitié les dommages.
33	Plume de phénix	Si vous avez au moins une plume de phénix sur vous lorsque vous perdez connaissance, vous obtenez un bonus de +1 au jet que vous effectuez pour déterminer si vous obtenez une cicatrice.
34	Boîte aux multiples trésors	Une fois par repos long, vous pouvez ouvrir cette petite boîte et lancer 1D12. 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	Amulette lame d'air	Vous pouvez attacher cette amulette à une arme à portée de Mêlée. Trois fois par repos, vous pouvez activer l'amulette et attaquer une cible à portée Courte.
36	Graine de portail	Vous pouvez planter cette graine dans le sol pour faire pousser un portail à cet endroit. Le portail est prêt à être utilisé au bout de 24 heures. Vous pouvez utiliser ce portail pour vous rendre à n'importe quel autre endroit où vous avez planté une graine de portail. Un portail peut être détruit en lui infligeant n'importe quel montant de dommages magiques.

LANCER BUTIN		DESCRIPTION
37	Chaîne du parangon	Pendant votre temps de repos, vous pouvez méditer sur un idéal ou un principe qui vous est cher et concentrer votre volonté dans cette chaîne. Une fois par repos long, vous pouvez dépenser 1 point d'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 devenir Caché jusqu'à ce que vous bougiez. Lorsque vous êtes Caché de cette manière, vous restez invisible même si un adversaire se déplace à un endroit où il pourrait normalement vous voir.
39	Médaillon gardien de l'Espoir	Pendant un repos long, si vous avez 6 points d'Espoir, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour imprégner ce médaillon de votre détermination sans faille. Lorsque vous avez 0 point d'Espoir, vous pouvez utiliser le médaillon pour gagner immédiatement 1 point d'Espoir. Le médaillon doit être imprégné à nouveau avant de pouvoir être utilisé de cette manière.
40	Sac infini	Lorsque vous rangez des objets dans ce sac, ils sont conservés dans une dimension parallèle qui ne manque jamais d'espace. Vous pouvez récupérer un objet à tout moment.
41	Relique de foulée	Vous gagnez un bonus de +1 à votre Agilité. Vous ne pouvez transporter qu'une seule relique.
42	Relique renforcée	Vous gagnez un bonus de +1 à votre Force. Vous ne pouvez transporter qu'une seule relique.
43	Relique de contrôle	Vous gagnez un bonus de +1 à votre Dextérité. Vous ne pouvez transporter qu'une seule relique.
44	Relique d'harmonie	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Instinct. Vous ne pouvez transporter qu'une seule relique.
45	Relique de charme	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Présence. Vous ne pouvez transporter qu'une seule relique.
46	Relique d'illumination	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Connaissance. Vous ne pouvez transporter qu'une seule relique.
47	Relique d'affûtage	Vous obtenez un bonus de +1 à une Expérience de votre choix. Vous ne pouvez porter qu'une seule relique.
48	Pendentif éclipsant	Lorsque vous portez ce pendentif, vos armes à portée de Mêlée qui infligent des dommages physiques ont un éclat vaporeux et peuvent attaquer des cibles à portée Très courte.
49	Bottes de marche aquatique	Vous pouvez marcher sur la surface de l'eau comme si c'était un sol meuble.
50	Compagnon d'argile	Lorsque vous sculptez cette boule d'argile pour en faire un animal de compagnie en argile, celui-ci se comporte comme cet animal. Par exemple, une araignée en argile peut tisser des toiles en argile, tandis qu'un oiseau en argile peut voler. Le compagnon en argile conserve sa mémoire et son identité à travers différentes formes, mais il peut adopter de nouveaux comportements à chaque transformation.
51	Poussière mythique	Pendant votre temps libre, vous pouvez utiliser une poignée de fine poussière d'or pour fabriquer de la poussière mythique.
52	Recette de fragment de mémoire	Une fois par repos long, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour récupérer une carte de domaine de votre coffre-fort au lieu de payer son coût de récupération.
53	Gemme d'alacrité	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, ce qui vous permet d'utiliser votre Agilité lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
54	Gemme de puissance	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, ce qui vous permet d'utiliser votre Force lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
55	Gemme de précision	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, ce qui vous permet d'utiliser votre Dextérité lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
56	Gemme de perspicacité	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, ce qui vous permet d'utiliser votre Instinct lorsque vous effectuez une attaque avec cette arme.
57	Gemme d'audace	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, ce qui vous permet d'utiliser votre Présence lorsque vous attaquez avec cette arme.

LANCER BUTIN		DESCRIPTION
58	Gemme de sagacité	Vous pouvez attacher cette gemme à une arme, ce qui vous permet d'utiliser votre Connaissance lorsque vous attaquez avec cette arme.
59	Anneau de résolution inébranlable	Une fois par session, lorsque le MJ dépense 1 point de Peur, vous pouvez dépenser 4 points d'Espoir pour annuler les effets de cette Peur dépensée.
60	Ceinture d'unité	Une fois par session, vous pouvez dépenser 5 points d'Espoir pour mener un jet d'équipe avec trois PJ au lieu de deux.

CONSOMMABLES

Les consommables sont des butins qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Vous pouvez détenir jusqu'à 5 consommables de chaque type à la fois. L'utilisation d'un consommable ne nécessite pas de jet de dé, sauf si le MJ ou les impératifs de la fiction l'exigent.

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 commun** : 2D12 ou 3D12
- **Rare** : 3D12 ou 4D12
- **Légendaire** : 4D12 ou 5D12

LANCER	BUTIN	DESCRIPTION			
01	Potion de foulée	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet d'Agilité.	11	Fiole de Moondrip	Lorsque vous buvez le contenu de cette fiole, vous pouvez voir dans l'obscurité totale jusqu'à votre prochain repos.
02	Potion de renfort	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Force.	12	Éclat arcanique instable	Vous pouvez effectuer un jet de Dextérité pour lancer cet éclat sur un groupe d'adversaires à portée Longue. Les cibles que vous touchez subissent 1D20 points de dommages magiques.
03	Potion de contrôle	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Dextérité.	13	Potion de stabilité	Vous pouvez boire cette potion pour choisir Une action supplémentaire pendant votre temps de repos.
04	Potion d'harmonisation	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet d'Instinct.	14	Venin de Grindleteeth amélioré	Vous pouvez appliquer ce venin à une arme venin qui inflige des dommages physiques pour ajouter 1D8 à vos prochains dommages réalisés avec cette arme.
05	Potion de charme	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Présence.	15	Argile de métamorphose	Vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour utiliser cette argile, elle altère suffisamment votre apparence pour vous rendre méconnaissable jusqu'à votre prochain repos.
06	Potion d'illumination	Vous obtenez un bonus de +1 à votre prochain jet de Connaissance.			
07	Potion mineure de soins	Supprimez 1D4 Points de Blessure.			
08	Potion mineure d'endurance	Supprimez 1D4 points de Stress.			
09	Venin de Grindleteeth	Vous pouvez appliquer ce venin à une arme venin qui inflige des dommages physiques pour ajouter 1D6 à vos prochains dommages réalisés avec cette arme.			
10	Feuilles de Varik	Vous pouvez manger ces double feuilles pour gagner immédiatement 2 points d'Espoir.			

16	Fiole de Sombre fumée	Quand un adversaire vous attaque, utilisez la fiole et lancer un nombre de D6 égal à votre Agilité. Ajouter le résultat le plus élevé à votre Esquive contre l'attaque.	25	Potion de grande foulée	Vous gagnez un bonus de +1 à votre Agilité jusqu'à votre prochain repos.
17	Racine de saut	Mangez cette racine pour sauter jusqu'à une portée Longue une fois sans avoir besoin de lancer le dé.	26	Potion majeure de renforcement	Vous gagnez un bonus de +1 à votre Force jusqu'à votre prochain repos.
18	Poudre instantanée	Marquez 1 point de Stress et supprimez 1 Point de blessure.	27	Potion majeure de contrôle	Vous gagnez un bonus de +1 à votre potion de Dextérité jusqu'à votre prochain repos.
19	Potion de soins	Supprimez 1D4+1 Points de Blessure.	28	Potion majeure d'harmonisation	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Instinct jusqu'à votre prochain repos.
20	Potion d'endurance	Supprime utiliser ce patch pour dépenser n'importe quel nombre de points d'Espoirs et effacer autant d'emplacements d'Armure.	29	Potion majeure de charme	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Présence jusqu'à votre prochain repos.
22	Pommade de branchies	Vous pouvez appliquer cette pommade sur votre cou pour respirer sous l'eau pendant un nombre de minutes égal à votre niveau.	30	Potion majeure d'illumination	Vous obtenez un bonus de +1 à votre Connaissance jusqu'à votre prochain repos.
23	Parchemin de réplique	En touchant ce morceau de parchemin avec un autre, vous pouvez copier parfaitement le contenu du second parchemin. Une fois utilisé, ce parchemin devient un simple morceau de papier.	31	Sang du Yorgi	Vous pouvez boire ce sang pour disparaître de l'endroit où vous vous trouvez et réapparaître immédiatement à un endroit que vous pouvez voir à portée Très longue.
24	Éclat arcanique amélioré	Vous pouvez effectuer un jet de Dextérité pour lancer cet éclat sur un groupe d'adversaires à portée Longue. Les cibles que vous touchez subissent 2D20 points de dommages magiques.	32	Potion secrète de Homet	Après avoir bu cette potion, la prochaine attaque que vous réussirez sera critique.
			33	Salive de Redthorn	Vous pouvez appliquer cette salive à une arme qui inflige des dommages physiques pour ajouter un D12 à votre prochain jet de dommages avec cette arme.

34	Pierre de canalisation	Vous pouvez utiliser cette pierre pour prendre un sort ou un grimoire dans votre coffre-fort, l'utiliser une fois, puis le remettre dans votre coffre-fort.	40	Cercle du vide	Marquez 1 point de Stress pour créer un vide qui s'étend jusqu'à la portée Longue. Aucun sort ne peut être lancé à l'intérieur du vide, et les créatures qui s'y trouvent sont immunisées contre les dommages magiques.
35	Poussière mythique	Vous pouvez appliquer cette poussière sur une arme qui inflige des dommages magiques pour ajouter 1D12 à votre prochain jet de dommages avec cette arme.	41	Sève de l'arbre solaire	Consommez cette sève pour lancer 1D6. Sur un résultat de 5-6, supprimez 2 Points de Blessure. Sur un résultat de 2-4, supprimez 3 points de Stress. Sur un résultat de 1, voyez à travers le voile de la mort et revenez transformé, en gagnant une cicatrice.
36	Pâte acide	Cette pâte ronge les murs et autres surfaces dans des éclairs lumineux.	42	Poison Dripfang	Une créature qui consomme ce poison subit 8D10 points de dommages magiques directs.
37	Fusée éclairante de Hopehold	Lorsque vous utilisez cette fusée éclairante, les alliés à portée Courte lancent un D6 lorsqu'ils dépensent 1 point d'Espoir. Sur un résultat de 6, ils bénéficient de l'effet de cet Espoir sans le dépenser. La fusée éclairante dure jusqu'à la fin de la scène.	43	Potion majeure de soins	Supprimez 1D4+2 Points de Blessure.
38	Éclat arcanique majeur	Vous pouvez effectuer un jet de Dextérité pour lancer cet éclat sur un groupe d'adversaires à portée Longue. Les cibles que vous touchez subissent 4D20 points de dommages magiques.	44	Potion majeure d'endurance	Supprimez 1D4+2 points de Stress.
39	Os plumeux	Vous pouvez utiliser ces os pour contrôler votre vitesse de chute pendant un nombre de minutes égal à votre niveau.	45	Musc d'ogre	Vous pouvez utiliser ce musc pour empêcher quiconque de vous suivre par des moyens ordinaires ou magiques jusqu'à votre prochain repos.
			46	Germes d'ailes	Vous gagnez des ailes magiques qui vous permettent de voler pendant un nombre de minutes égal à votre niveau.

47	Jarre des voix perdues	Vous pouvez ouvrir ce pot pour libérer un écho assourdissant de voix pendant un nombre de minutes égal à votre Instinct. Les créatures situées à portée Longue et non préparées à ce son subissent 6D8 points de dommages magiques.	52	Miel adhésif	Ce miel peut être utilisé pour coller deux objets ensemble de manière permanente.
48	Thé Dragonbloom	Vous pouvez boire ce thé pour lancer une attaque de souffle de feu. Réalisez un jet d'Instinct contre tous les adversaires devant vous à portée Courte. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent un nombre de D20 points de dommages physiques égal à votre Maîtrise.	53	Potion de rétrécissement	Vous pouvez boire cette potion pour réduire votre taille de moitié jusqu'à ce que vous choisissiez d'abandonner cette forme ou jusqu'à votre prochain repos. Sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Agilité et d'une pénalité de -1 à votre Maîtrise.
49	Graine de pont	Des lianes épaisses poussent depuis votre emplacement jusqu'à un point de votre choix à portée Longue, vous permettant de grimper ou de traverser. Les lianes se dissipent lors de votre prochain repos court.	54	Potion de croissance	Vous pouvez boire cette potion pour doubler votre taille jusqu'à ce que vous choisissiez d'abandonner cette forme ou lors de votre prochain repos. Sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la Force et d'un bonus de +1 à votre Maîtrise.
50	Sève soporifique	Vous pouvez boire cette potion pour vous endormir et profiter d'une nuit de sommeil complète. Vous supprimez tout votre Stress à votre réveil.	55	Pierre de connaissance	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-fort. Après avoir pris cette connaissance, la pierre s'effrite.
51	Festin de Xuria	Vous pouvez manger ce repas pour éliminer tous vos Points de Blessure et votre Stress et gagner 1D4 points d'Espoir.	56	Mousse sucrée	Vous pouvez consommer cette mousse pendant un repos pour supprimer 1D10 Points de Blessure ou 1D10 points de Stress.

57	Orbe aveuglant	Vous pouvez activer cet orbe pour créer un flash de lumière vive. Toutes les cibles à portée Courte deviennent vulnérables jusqu'à ce qu'elles marquent des Points de Blessure.
58	Thé mortel	Après avoir bu ce thé, vous tuez instantanément votre cible lorsque vous réussissez une attaque critique. Si vous ne réussissez pas une attaque critique avant votre prochain repos long, vous mourez.
59	Miroir de souci	Lorsque vous subissez des dommages, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour annuler ces dommages, après quoi le miroir se brise.
60	Goutte d'étoile	Vous pouvez utiliser cette goutte d'étoile pour invoquer une pluie de comètes qui inflige 8D20 dommages physiques à toutes les cibles situées à portée Très longue.

OR

L'or est une mesure abstraite de la richesse d'un personnage. Il est mesuré en poignées, sacs et coffres, 10 poignées équivalant à 1 sac et 10 sacs à 1 coffre. Lorsque vous avez coché toutes les cases d'une catégorie et que vous gagnez une autre récompense en or dans cette catégorie, cochez une case dans la catégorie suivante et effacez toutes les cases de la catégorie actuelle.

Par exemple, si vous avez 9 poignées et que vous en gagnez une autre, vous cochez 1 sac et effacez toutes les poignées. Si vous avez 9 sacs et que vous en gagnez un autre, vous cochez 1 coffre et effacez tous les sacs.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un coffre, donc si toutes vos cases Or sont cochées, 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 plus petite unité. Selon le modèle établi, 10 pièces équivalent à 1 poignée.

MENER UNE AVENTURE

INTRODUCTION

Le MJ est chargé de guider le récit et d'incarner le monde dans lequel évoluent les PJ. Cette section vous fournit des conseils pour mener Daggerheart : utiliser les mécanismes de base, créer des rencontres mémorables, planifier des sessions passionnantes, sélectionner, créer et utiliser les actions du MJ, élaborer une campagne complète, diriger des PNJ dynamiques, et plus encore.

CONSEILS AU MJ

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

PRINCIPES DU MJ

■ COMMENCEZ ET TERMINEZ PAR LA FICTION

Utilisez la fiction pour guider les mécanismes, puis reliez les mécanismes à la fiction.

■ COLLABOREZ À TOUT MOMENT, EN PARTICULIER LORS DE CONFLITS

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

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

Mettez en avant des cultures riches, emmenez les PJ dans des lieux merveilleux et présentez-leur des créatures dangereuses.

■ POSEZ DES QUESTIONS ET INTÉGREZ LES RÉPONSES

En veillant à inclure les idées des joueurs, vous obtiendrez un récit qui soutient la créativité de tout le groupe.

■ DONNEZ DE L'IMPORTANCE À CHAQUE JET DE DÉS

Ne demandez aux joueurs de lancer les dés que lors de moments significatifs.

■ JOUEZ POUR DÉCOUVRIR CE QUI VA SE PASSER

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

■ SOYEZ INDULGENT

Ne vous inquiétez pas si vous devez abandonner ou modifier quelque chose qui a été décidé précédemment.

PRATIQUES DU MJ

■ CULTIVEZ LA CURIOSITÉ À LA TABLE DE JEU

Suivez ce qui intéresse les joueurs afin de favoriser un environnement propice à la créativité.

■ GAGNEZ LA CONFIANCE DE VOS JOUEURS

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

■ FAITES AVANCER L'HISTOIRE

Faites avancer l'histoire en intensifiant l'action, en apportant de nouvelles informations ou en modifiant les circonstances après chaque jet d'action, qu'il soit réussi ou échoué.

■ COUPEZ L'ACTION

Passez les passages ennuyeux. Lorsqu'une scène s'éternise, terminez-la.

■ AIDEZ LES JOUEURS À UTILISER LE JEU

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

■ CRÉEZ UNE MÉTA-CONVERSATION

Encouragez les joueurs à s'exprimer en dehors de leur personnage, à utiliser des outils de sécurité et à demander des éclaircissements.

■ DITES-LEUR CE QU'ILS SAURAIENT

Ne cachez pas aux joueurs des détails évidents ou des informations importantes.

■ ANCRER LE MONDE DANS UN MOTIF

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

■ DONNER VIE AUX MÉCANISMES DU JEU

Donnez un bon exemple de la façon dont la fiction et les mécanismes fonctionnent ensemble pour améliorer l'expérience de jeu.

■ REFORMULER PLUTÔT QUE REJETER

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

■ TRAVAILLER LES MOMENTS ET LES MONTAGES

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

PIÈGES À ÉVITER

■ SAPER LES HÉROS

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

■ TOUJOURS INDIQUER AU JOUEURS CE QU'ILS DOIVENT LANCER

Laissez les joueurs décider comment relever un défi.

■ LAISSER LES SCÈNES S'ÉTERNISER

Secouez les choses ou coupez court lorsqu'une scène est terminée, que l'énergie de la table faiblit ou que les gens tournent en rond.

■ SOLUTIONS UNIQUES

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

Sur-planification

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

■ ACCUMULATION DE POINTS DE PEUR

Dépensez votre Peur lorsque vous en avez l'occasion. Les joueurs en généreront toujours plus.

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

MÉCANIQUES DE BASE

DU MJ

LANCER LES DÉS

Le MJ n'a pas de dés de dualité ; à la place, il lance un seul D20 appelé le dé du MJ.

■LANCER DE DÉS D'ATTAQUE DE L'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'Esquive de la cible, l'attaque réussit ; sinon, l'attaque échoue. En cas d'attaque réussie, lancez les dés de dommages de l'attaque pour déterminer le nombre de points de dommages infligés.

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

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

■CONSEILS SUR LES JETS D'ACTION

Après qu'un joueur a décrit une action qu'il souhaite effectuer pendant le jeu, vous pouvez décider qu'un jet d'action est nécessaire pour déterminer comment la scène se déroule. Utilisez ce guide pour déterminer ce que vous devez présenter au joueur, en choisissant l'option qui correspond le mieux à la situation :

- Déterminez si le jet est nécessaire, en tenant compte des Expériences ou de l'histoire du personnage, de la pression sous laquelle il agit et des résultats possibles.
- Déterminez les enjeux d'un jet d'action avant que le joueur ne le fasse.
- Communiquez toute conséquence inévitable.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez offrir au joueur la possibilité de renoncer à un jet d'action en échange d'un résultat, d'un coût ou d'une complication intéressants.

RÉALISER DES ACTIONS

En tant que MJ, vous disposez d'**actions de MJ** qui modifient l'histoire en réponse aux actions des joueurs. Les actions de MJ ne sont pas liées à des sorts ou des effets spécifiques : lorsque vous effectuez une action de MJ, vous pouvez décrire l'action de la manière qui convient le mieux à l'histoire.

Les actions de MJ ont lieu pendant les **tours du MJ**. Un tour du MJ commence lorsque le projecteur se braque sur le MJ et se termine lorsque le projecteur se braque à nouveau sur les joueurs.

■QUAND EFFECTUER UNE ACTION

Le MJ peut effectuer une action de MJ quand il le souhaite, mais la fréquence et la gravité dépendent du type d'histoire que vous racontez, des actions de vos joueurs et du ton de la session que vous menez.

Effectuez une action de MJ lorsque les joueurs :

- Lancent un dé avec Peur
- Échouent à un jet d'action
- Font quelque chose qui a des conséquences inévitables
- Vous offrent une « occasion en or » (une ouverture qui exige une réponse immédiate)
- Se tournent vers vous pour savoir ce qui va se passer ensuite.

■CHOISIR LES ACTIONS 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 offrez une opportunité ou un avantage supplémentaire.

En cas de **succès avec Espoir**, vous laissez le joueur décrire son succès, puis vous montrez comment le monde y réagit.

En cas de **succès avec Peur**, vous travaillez avec le joueur pour décrire son succès, puis vous marquez un point de Peur et faites une action de MJ pour introduire une conséquence mineure, une complication ou un coût :

- Un adversaire attaque
- Le PJ marque un 1 point de Stress
- Vous introduisez une nouvelle menace
- Vous augmentez les enjeux du conflit

En cas d'**échec avec Espoir**, vous décrivez comment le PJ échoue à obtenir ce qu'il veut, puis vous effectuez une action de MJ pour introduire une conséquence mineure, une complication ou un coût :

- Un adversaire attaque
- Le PJ marque un 1 point de 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 de MJ pour introduire une conséquence majeure, une complication ou un coût :

- Vous les mettez en danger immédiat
- Ils deviennent la cible de plusieurs adversaires
- Ils sont séparés de leur groupe
- Ils perdent définitivement une opportunité importante.

■ RÉFÉRENCE RAPIDE : RÉOLUTION DES LANCERS D'ACTION

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

Succès avec Espoir : Oui, et... (Vous obtenez ce que vous voulez et gagnez 1 point d'Espoir.)

Succès avec Peur : Oui, mais... (Vous obtenez ce que vous voulez, mais il y a une conséquence, et le MJ gagne 1 point de Peur.)

Échec avec Espoir : Non, mais... (Les choses ne se passent pas comme prévu, mais vous gagnez 1 point d'Espoir.)

Échec avec Peur : Non, et... (Les choses ne se passent pas comme prévu et la situation empire. Le MJ gagne 1 point de Peur.)

Si l'action que vous devez faire n'est pas évident d'après la fiction, inspirez-vous de la liste suivante « Exemples d'actions du MJ » :

- Introduisez un nouvel obstacle ou un nouvel ennemi
- Demandez au joueur ce qui se passe
- Demandez au PJ de marquer 1 point de Stress
- Dites aux joueurs « tout va bien... pour l'instant ».

■ ACTIONS SIMPLES ET ACTIONS FORTES

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

Utilisez des actions simples pour les jets avec Espoir et des actions dures pour les jets avec Peur.

Exemples d'actions du MJ

- Montrer comment le monde réagit
- Poser une question et développer la réponse
- Faire agir un PNJ en fonction de ses motivations
- Pousser un PJ à agir en lui faisant miroiter ses objectifs devant lui
- Signaler une menace imminente hors champ
- Révéler une vérité désagréable ou un danger inattendu
- Forcer le groupe à se séparer
- Faire marquer du Stress à un PJ
- Effectuer une action que les personnages ne voient pas
- Montrer les dommages collatéraux
- Effacer la condition d'un adversaire
- Modifier l'environnement
- Mettre un adversaire sous les projecteurs
- Capturer quelqu'un ou quelque chose d'important
- Utiliser l'histoire d'un PJ contre lui
- Supprimer définitivement une opportunité.

UTILISER LES POINTS DE PEUR

Vous commencez une campagne avec 1 point de Peur par personnage dans le groupe.

Vous gagnez des points de Peur chaque fois qu'un personnage obtient un résultat de Peur, que les personnages se reposent (voir : Temps de repos) ou lorsqu'une capacité ou un effet vous y oblige.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 12 points de Peur à la fois. La Peur se reporte d'une session à l'autre.

Dépensez un point de Peur pour :

- Interrompre les joueurs afin de récupérer le projecteur et effectuer une action
- Effectuer une action supplémentaire du MJ

- Utiliser la capacité de Peur d'un adversaire
- Utiliser la capacité de Peur d'un environnement
- Ajouter l'Expérience d'un adversaire à un jet

La tension dramatique d'une scène est proportionnelle à la quantité de Peur que vous dépensez pendant celle-ci. Pour savoir combien de Peur vous devez dépenser dans une scène, consultez le tableau suivant :

Accessoire	Une mise au point entre les PJ après une scène chargée en émotions ; collecte d'informations ; avitaillement dans un marché local ; repos pendant le temps de repos.	0-1 Peur
Mineure	Une séquence de voyage ; une escarmouche mineure qui introduit de nouveaux ennemis ou annonce 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'intelligence ; une rencontre sociale tendue visant à obtenir des informations cruciales ou de l'aide.	2-4 Peur
Majeure	Une grande bataille avec un Solo ou un adversaire Leader ; une scène déterminante pour le personnage avec un changement significatif dans l'histoire personnelle du personnage (comme une révélation, une évolution ou une trahison).	4-8 Peur
Climax	Une confrontation majeure avec la Némésis d'un arc narratif ; une bataille épique ; un duel judiciaire pour déterminer le sort d'un PNJ important.	6-12 Peur

Si vous vous retrouvez avec une grande quantité de Peur, envisagez :

- **Dépenser rapidement** : dépensez la Peur avant que les joueurs n'aient le temps de réagir
- **Dépenser souvent** : dépensez la Peur chaque fois que le projecteur se tourne vers vous
- **Dépenser beaucoup** : dépensez la Peur pour effectuer plusieurs actions à la suite

Dépenser la Peur pour effectuer une action indique l'impact accru de votre action. Les actions de Peur comprennent souvent un ou plusieurs des éléments suivants :

- Introduire de nouveaux adversaires dans une scène alors que leur apparition n'a pas été annoncée ou manque de contexte.
- Un adversaire activant un sort puissant ou une transformation pour infliger des dommages massifs ou augmenter ses capacités.
- Un environnement exerçant un effet négatif important sur le groupe.

RÉFÉRENCES DE DIFFICULTÉ

La difficulté d'un jet d'attaque contre un adversaire est égale à la valeur de difficulté de l'adversaire. La difficulté de tout autre jet d'action contre un adversaire est égale au score de difficulté de l'adversaire, plus (le cas échéant) la valeur d'un des modificateurs d'Expérience pertinents de l'adversaire.

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

AGILITÉ	JET	SPRINTER	SAUTER	MANOEUVRER
	5	Sprinter à portée Courte à travers un terrain dégagé en présence d'un ennemi.	Effectuer un saut en courant de la moitié de votre taille (environ 1 mètre pour un humain).	Traversez lentement une poutre étroite.
	10	Sprint à portée Longue à travers un terrain dégagé en présence d'un ennemi.	Effectuer un saut en courant de votre taille (environ 2 mètres pour un humain).	Traversez rapidement une poutre étroite.
	15	Sprinter à portée Courte distance à travers un terrain accidenté en présence d'un ennemi.	Effectuer un saut en courant de deux fois votre taille (environ 3,6 mètres pour un humain).	Traversez en courant une poutre étroite.
	20	Sprinter à portée Courte à travers une bataille active impliquant plusieurs ennemis.	Effectuer un saut en courant de trois fois votre taille (environ 5,5 mètres pour un humain).	Traversez en courant une poutre étroite par vent fort.
	25	Sprinter à portée Longue à travers une bataille rangée sur un terrain accidenté.	Effectuer un saut en courant de cinq fois votre taille (environ 9 mètres pour un humain).	Traversez en courant une poutre très étroite sous une pluie battante.
	30	Sprinter sur les têtes de vos ennemis dans une bataille rangée.	Effectuer un saut en courant de dix fois votre taille (environ 18 mètres pour un humain).	Traversez en courant une poutre large d'un pouce recouverte d'huile sous une pluie battante.

FORCE

JET	SOULEVER	ÉCRASER	SAISIR
5	Soulever une chaise.	Briser un verre.	Maîtriser un enfant.
10	Soulever une table ou un petit coffre.	Briser une petite table en bois.	Maîtriser un adulte faible.
15	Soulever un adulte ou un grand coffre.	Enfoncer une porte en bois.	Maîtriser un adulte moyen.
20	Soulever le côté d'une charrette chargée ou porter un grand coffre dans les escaliers.	Défoncer un mur en pierre.	Maîtriser un lutteur aguerri.
25	Soulever un cheval, un bœuf ou un grand monstre.	Briser les dents d'un dragon.	Maîtriser une grande bête.
30	Soulever une herse qui tombe.	Briser l'emprise d'un dieu.	Maîtriser une bête légendaire.

DEXTÉRITÉ

JET	CONTRÔLER	DISSIMULER	BRICOLER
5	Monter à cheval sur un terrain facile.	Échapper à la détection sous une couverture totale par une nuit sans lune.	Ouvrir une serrure collante avec la clé appropriée.
10	Diriger une charrette tirée par un bœuf.	Échapper à la détection sous une couverture limitée par une nuit sans lune.	Ouvrir une boîte à code simple.
15	Monter à cheval sur un terrain accidenté.	Échapper à la détection sous une couverture limitée par une nuit normale.	Désactiver un piège standard.
20	Diriger une charrette sur un terrain accidenté.	Échapper à la détection dans l'ombre par une nuit normale.	Désactiver un piège compliqué.
25	Monter un cheval sauvage sur un terrain dangereux.	Échapper à la détection avec une couverture minimale dans une lumière suffisante.	Ouvrir une porte sécurisée par une série de serrures élaborées.
30	Monter une bête enragée sur un terrain dangereux.	Échapper à la détection sans couverture en plein jour.	Désactiver un piège incroyablement sensible et mortel.

INSTINCT

JET	PERCEVOIR	SENTIR	PARCOURIR
5	Entendre un bruit fort à 15 mètres.	Détecter une embuscade évidente ou remarquer une tromperie évidente.	Suivre un chemin bien tracé dans de bonnes conditions d'éclairage et météorologiques.
10	Entendre une voix à 40 mètres.	Détecter une menace imminente ou remarquer les mensonges d'une personne moyenne.	Suivre un chemin moyen dans de bonnes conditions d'éclairage et météorologiques.
15	Entendre quelqu'un marcher dans les bois à 40 mètres.	Détecter l'intention hostile d'un ennemi ou voir à travers les mensonges d'un marchand.	Suivre un chemin subtil dans des conditions difficiles.
20	Entendre quelqu'un se faufiler dans les bois à 40 mètres.	Détecter l'hostilité voilée d'un politicien ou détecter un assassin à proximité.	Suivre un chemin subtil dans des conditions extrêmes.
25	Entendre un animal rôder à 40 mètres de distance	Identifier le complot d'un maître espion ou lire les véritables intentions d'un politicien	Trouver son chemin sans passage évident dans des conditions dangereuses.
30	Entendre un oiseau plonger à 80 mètres de distance.	Sentir un soupçon de doute dans la déclaration d'un dieu.	Trouver son chemin dans un labyrinthe trompeur.

PRÉSENCE

JET	CHARMER	RÉALISER UNE PERFORMANCE	TROMPER
5	Gagnez la confiance d'un voisin amical.	Obtenir un repas auprès d'une foule amicale.	Tromper une connaissance qui vous trouve fiable.
10	Gagnez la confiance d'un étranger amical.	Obtenir le gîte et le couvert dans une petite ville ou impressionnez une petite foule.	Trompez un étranger ordinaire.
15	Gagnez la confiance d'un étranger prudent ou convainquez un noble de vous inviter à sa fête.	Obtenir le gîte et le couvert dans une taverne bas de gamme ou impressionnez une grande foule.	Trompez un marchand moyen.
20	Gagnez la confiance d'un ennemi sympathique ou persuadez un ennemi de vous inviter à une fête.	Obtenir le gîte dans une taverne haut de gamme ou impressionnez un théâtre plein.	Trompez un courtisan expérimenté.
25	Montez un ennemi contre son souverain ou persuadez une cour féérique de vous inviter.	Gagnez votre vie à la cour royale ou impressionnez un Colisée plein à craquer.	Trompez un maître espion.
30	Persuadez un dieu hostile de vous accorder une faveur.	Sauvez-vous de l'exécution après avoir offensé la reine.	Trompez un dieu.

JET	SE SOUVENIR	ANALYSER	COMPRENDRE
5	Se souvenir de faits inhabituels concernant votre communauté.	Décrypter une métaphore évidente dans un texte simple.	Apprendre des compétences simples auprès d'un excellent enseignant.
10	Se souvenir de faits inhabituels concernant une communauté voisine.	Identifier le sous-entendu évident dans une conversation.	Apprendre des compétences simples auprès d'un enseignant moyen.
15	Se souvenir de faits inhabituels concernant une communauté éloignée.	Décrypter un code moyen dans un message codé.	Apprendre des compétences complexes auprès d'un excellent enseignant.
20	Se souvenir de faits particuliers concernant une communauté éloignée.	Identifier une faiblesse dans un plan de bataille complexe.	Apprendre des compétences complexes dans de mauvaises conditions.
25	Se souvenir de faits particuliers concernant un royaume déchu.	Prédire la chute d'une nation en se basant sur des méfaits cachés.	Apprendre rapidement des compétences complexes dans des conditions dangereuses.
30	Se souvenir d'informations secrètes concernant un groupe historique obscur.	Identifier la faiblesse dans la technique de combat d'un champion divin.	Apprendre rapidement des compétences complexes à partir d'informations incomplètes.

ATTRIBUER L'AVANTAGE ET LE DÉSAVANTAGE

Pour traduire de manière viscérale la manière dont les actions d'un PJ ou les circonstances affectent sa capacité à agir, accordez-lui 1 dé d'Avantage (ou imposez-lui 1 dé de Désavantage) au lieu d'ajuster la difficulté d'un jet d'action.

■ JETS D'ACTION DES ADVERSAIRES

Par défaut, les adversaires ne font normalement pas de jets d'action, sauf pour les jets d'attaque et les actions uniques décrites dans leurs blocs de statistiques. Toute autre action tentée par un adversaire réussit simplement sans jet d'action ; si vous voulez que l'action d'un adversaire ait une chance d'échouer, demandez aux PJ concernés de faire des jets de réaction à la place.

Cependant, pour les tâches particulièrement dramatiques ou difficiles sur lesquelles les personnages joueurs n'ont aucune influence, vous pouvez tout de même donner un **jet d'action** à un adversaire. Pour le jet d'action d'un adver-

saire, lancez un d20. Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté de l'action, l'action réussit, sinon elle échoue. Vous pouvez dépenser 1 point de Peur avant de lancer le dé pour ajouter une Expérience pertinente, provenant du bloc de statistiques de l'adversaire, au total. Utilisez la même procédure lorsqu'un adversaire effectue un **jet de réaction**.

■ AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE DE L'ADVERSAIRE

Si un adversaire bénéficie d'un Avantage sur un jet d'action, le MJ lance 1 d20 supplémentaire et ne prend en compte que le résultat le plus élevé. Si un adversaire subit un Désavantage sur un jet d'action, le MJ lance 1 d20 supplémentaire et ne prend en compte que le résultat le plus bas.

■ ATTAQUES DE L'ADVERSAIRE

Lorsqu'un adversaire attaque un PJ, le MJ lance 1 d20 et ajoute le modificateur d'attaque de l'adversaire au résultat. Si le total atteint ou dépasse l'Esquive de la cible, l'attaque

réussit ; sinon, elle échoue. Avant de lancer le dé, le MJ peut accorder un **Avantage** à l'adversaire qui attaque, lui imposer un **Désavantage** ou dépenser 1 point de **Peur** pour ajouter une **Expérience** pertinente, du bloc de statistiques de l'adversaire, au total.

En cas de réussite, l'adversaire inflige les dommages indiqués dans son bloc de statistiques à la cible.

Lorsque l'action d'un adversaire permet au MJ d'effectuer une **attaque contre plusieurs cibles**, il effectue un seul jet d'attaque et le compare séparément à l'Esquive de chaque cible.

COMPTE À REBOURS

Les **comptes à rebours** représentent une période de temps ou une série d'événements précédant un effet futur. Un compte à rebours commence à une valeur initiale. À mesure que le compte à rebours **avance**, il décroît de 1. L'effet du compte à rebours se déclenche lorsque celui-ci atteint 0.

Remarque : vous pouvez suivre les comptes à rebours en utilisant des dés comme compteurs ou en cochant des cases.

Les **comptes à rebours standards** diminuent à chaque fois qu'un joueur effectue un jet d'action. Si une capacité d'adversaire ou d'environnement fait référence à un « compte à rebours [n] », cela signifie un compte à rebours standard avec une valeur de départ de n.

Les **comptes à rebours dynamiques** diminuent jusqu'à 3 crans en fonction des résultats des jets d'action. Les **comptes à rebours de conséquences** sont des comptes à rebours dynamiques vers des effets négatifs. Les **comptes à rebours de progression** sont des comptes à rebours dynamiques vers des effets positifs.

Les comptes à rebours dynamiques avancent selon ce tableau :

AVANCEMENT DE COMPTE À REBOURS DYNAMIQUE

Résultat du jet	Décroissement de Progression	Décroissement de Conséquence
Échec avec Peur	Aucun décroissement	Décroît de 3
Échec avec Espoir	Aucun décroissement	Décroît de 2
Succès avec Peur	Décroît de 1	Décroît de 1
Succès avec Espoir	Décroît de 2	Aucun décroissement
Succès critique	Décroît de 3	Aucun décroissement

FONCTIONNALITÉS AVANCÉES DES COMPTES À REBOURS

- Compte à rebours avec **valeurs de départ aléatoires**.
- Compte à rebours en **boucle** qui se réinitialisent à leur valeur de départ après le déclenchement de leur effet de compte à rebours.
- Compte à rebours **croissants** qui augmentent leur valeur de départ de 1 à chaque boucle.
- Compte à rebours **décroissants** qui diminuent leur valeur de départ de 1 à chaque boucle.
- Compte à rebours **liés** à la progression et aux conséquences qui avancent simultanément en fonction des résultats des mêmes jets d'action.
- Compte à rebours à **long terme** qui avancent après les **repos** plutôt qu'après les jets d'action.

DONNER DE L'OR, DE L'ÉQUIPEMENT ET DU 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 de l'équipement afin de refléter le ton, les thèmes et le cadre de votre campagne.

Si vous ne souhaitez pas comptabiliser l'or, lorsque les PJ vont acheter de nouveaux objets, laissez-les en choisir un ou deux parmi une courte liste présélectionnée qui correspond au cadre de votre campagne et à la position actuelle du groupe.

Sinon, fixez les prix des biens et services en ajustant les entrées du tableau des coûts moyens afin de refléter le cadre 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	1 sac
Trajet en calèche	2 poignées
Monture (cheval, mule, etc.)	3 sacs
Outils spécialisés	3 poignées
Vêtements raffinés	3 poignées
Vêtements de luxe	1 sac
Équipement de Tiers 1 (armes, armures)	1-5 poignée(s)
Équipement de Tiers 2 (armes, armures)	1-2 sac(s)
Équipement de Tiers 3 (armes, armures)	5-10 sac(s)
Équipement de Tiers 4 (armes, armures)	1 à 2 coffre(s)

GÉRER LES PNJ EN TANT QUE MJ

Lorsque vous gérez 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 des manières de parler et d'agir qui leur sont propres ; laissez leurs objectifs et leurs désirs individuels motiver leurs actions.

Les seuls éléments essentiels pour un PNJ sont son **nom**, sa **description** et sa **motivation**. S'il est probable que les PJ réalisent des actions contre eux, attribuez-leur une **Difficulté**. Les adversaires peuvent être inventés ou improvisés en modifiant les caractéristiques d'un autre adversaire.

Si un PNJ devient un allié au combat, il n'a pas besoin de caractéristiques : mettez simplement l'accent sur ce qu'il fait et montrez comment son implication modifie la fiction. Si un PJ tire parti de son aide pendant la scène, donnez-lui un **Avantage**. Les PNJ qui n'ont pas de Points de Blessure ou de points de Stress peuvent tout de même être blessés ou tués si le récit l'exige.

Si vous souhaitez qu'un PNJ important interagisse mécaniquement avec le système, vous pouvez lui attribuer une ou plusieurs caractéristiques avec des **déclencheurs** et des **effets** spécifiques. Un PNJ peut également avoir un choix qui ajuste les paramètres de ses capacités.

Par exemple :

EMPRISE ARCANIQUE

Choix : lorsque la bataille commence, choisissez un PJ favori.

Déclencheur : la première fois pendant une bataille que le PJ favori se trouve à portée Courte 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 retenue par les vrilles d'une puissante magie.

EXEMPLES DE CAPACITÉS DES PNJ

SALVE DE FLÈCHES

Déclencheur : une bataille commence et ce PNJ y participe.

Effet : activez un compte à rebours (boucle 3). Il diminue lorsque un PJ rate une attaque. Lorsqu'il se déclenche, ce PNJ lance une salve de flèches sur une cible choisie par les PJ, infligeant 2d8+3 points de dommages physiques.

MENTOR

Choix : lorsque le combat commence, choisissez un PJ protégé.

Déclencheur : votre protégé se trouve à portée Courte et rate un jet d'attaque.

Effet : déplacez-vous à portée de Mêlée du PJ et donnez-lui des conseils ou des indications. Son prochain jet d'attaque bénéficie d'un Avantage.

REGROUPEMENT

Choix : lorsqu'un combat commence, choisissez un point à portée Longue.

Déclencheur : tous les PJ ont marqué tous leurs emplacements d'Armure.

Effet : téléportez tous les PJ et ce PNJ à l'endroit choisi et effacez un emplacement d'Armure sur chaque cible.

DANS LA NUIT

Déclencheur : les PJ commencent un repos long avec ce PNJ.

Effet : lancez 1d4. Sur un résultat de 2 ou moins, ce PNJ vole 1 poignée d'or au groupe pendant qu'il dort, puis disparaît dans la nuit.

MÉCANIQUES OPTIONNELLE DU MJ

■ LANCERS DE DÉS DU DESTIN

Lorsque le MJ souhaite laisser un résultat entièrement au hasard, il demande un lancer de dés du destin. Le MJ établit ce qui est en jeu et comment le lancer sera interprété. Ensuite, un joueur lance l'un de ses dés 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 déterminera 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, les renforts arriveront à portée Longue. »

« Lancez votre dé d'Espoir pour voir combien de personnes se trouvent à l'auberge ce soir. Plus le résultat est élevé, plus la foule est importante. »

« Lancez votre dé d'Espoir pour déterminer le nombre de potions d'endurance dont dispose la boutique. »

■ DOMMAGES DE CHUTE ET DE COLLISION

Si un personnage tombe au sol, vous pouvez utiliser les indications suivantes pour déterminer les dommages qu'il subit :

- Une chute à portée Très courte inflige 1d10+3 points de dommages physiques.
- Une chute à portée Courte inflige 1d20+5 points de dommages physiques.
- Une chute à Portée Longue ou Très longue distance inflige 1d100+15 points de dommages 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 dommages physiques directs.

■ SE DÉPLACER ET COMBATTRE SOUS L'EAU

Par défaut, les jets d'attaque effectués lorsque l'attaquant est sous l'eau ont un Désavantage.

Pour les créatures qui ne peuvent pas respirer sous l'eau, utilisez un compte à rebours standard (3) pour suivre la durée pendant laquelle elles peuvent retenir leur souffle. Faites décroître le compte à rebours chaque fois que le PJ effectue une action. De plus, s'il échoue à un jet ou obtient un résultat avec Peur sous l'eau, vous pouvez utiliser votre action de MJ pour le faire décroître une fois supplémentaire, ou deux fois s'il a obtenu un résultat avec Peur.

Une fois le compte à rebours terminé, le PJ sous l'eau doit marquer 1 point de Stress chaque fois qu'il effectue une action.

■ CONFLIT ENTRE PERSONNAGES JOUEURS

Il arrive parfois qu'un joueur souhaite que son personnage agisse contre un autre personnage joueur dans la scène. Avant de lancer les dés, discutez de la situation avec les deux joueurs afin de décider comment résoudre le conflit. Il n'est pas toujours nécessaire de lancer les dés pour parvenir à un résultat, mais si cela amuse tout le monde, mettez-vous d'accord sur les conditions du lancer, puis facilitez la scène en fonction des résultats.

Lors d'un jet d'attaque contre un PJ, l'attaquant lance le dé contre l'Esquive du défenseur, comme s'il s'agissait d'un adversaire. Pour tout autre type de jet d'action, l'instigateur

effectue un jet d'action et la cible effectue un jet de réaction. Pour réussir, l'instigateur doit battre une difficulté égale à la valeur totale du jet de réaction.

ADVERSAIRES ET ENVIRONNEMENTS

UTILISATION DES ADVERSAIRES

BLOCS DE STATISTIQUES DES ADVERSAIRES

Toutes les informations nécessaires pour jouer un adversaire se trouvent dans son bloc de statistiques. Le bloc de statistiques d'un adversaire comprend :

■ NOM

Chaque bloc de statistiques a un nom unique. Les capacités qui affectent les adversaires portant un certain nom incluent tous les adversaires qui utilisent ce bloc de statistiques, quel que soit leur nom dans l'histoire.

■ TIERS

Chaque adversaire est conçu pour s'opposer à des PJ d'un certain Tiers. Si vous confrontez le groupe à un adversaire d'un autre Tiers, ajustez ses statistiques.

■ TYPE

Le type de l'adversaire apparaît à côté de son Tiers. Le type d'un adversaire représente le rôle qu'il joue dans un conflit.

Les types d'adversaires sont les suivants :

- **Brutes** : robustes ; infligent des attaques puissantes.
- **Hordes** : groupes de créatures identiques agissant ensemble comme une seule unité.
- **Chefs** : commandent et invoquent d'autres adversaires.
- **Minions** : faciles à éliminer mais dangereux en nombre.
- **À distance** : fragiles dans les combats rapprochés, mais infligeant des dommages importants à distance.
- **Furtifs** : manœuvrent et exploitent les occasions pour tendre des embuscades à leurs adversaires.
- **Sociaux** : présentent des défis liés à la conversation plutôt qu'au combat.

- **Solos** : représentent un défi redoutable pour tout un groupe, avec ou sans soutien.
- **Standards** : représentatifs de leur groupe fictif.
- **Soutiens** : renforcent leurs alliés et perturbent leurs adversaires.

■ DESCRIPTION

Résumé de l'apparence et du comportement de l'adversaire.

■ MOTIVATIONS ET TACTIQUES

Impulsions, actions et objectifs suggérés pour l'adversaire.

■ DIFFICULTÉ

La difficulté de tout jet effectué contre l'adversaire, sauf indication contraire.

■ SEUILS DE DOMMAGES, POINTS DE BLESSURES ET POINTS DE STRESS

Ces systèmes fonctionnent de la même manière que pour les PJ. Les chiffres indiqués après « Seuil » correspondent aux Seuil 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 mode principal utilisé par l'adversaire pour infliger des dommages aux PJ. Elle comprend le nom de l'attaque, sa portée effective et les dommages qu'elle inflige en cas de réussite. L'utilisation de l'attaque standard d'un adversaire est une action du MJ.

■ EXPÉRIENCE (OPTIONNEL)

Le MJ peut dépenser 1 point de Peur pour ajouter l'Expérience pertinente d'un adversaire afin d'augmenter son jet d'attaque ou la difficulté d'un jet effectué contre lui.

EXEMPLES D'EXPÉRIENCES :

Acrobatie	Embuscade	Navigation
Ami de la nature	Garde du corps	Noblesse
Chasse depuis les airs	Intimidation	Pisteur
Commandant	Intrusion	Réflexes rapides
Connaissances magiques	Maître épéiste	Sens aiguisés
Discrétion	Mondain	Troque

■ CAPACITÉS

Il existe trois types de capacités pour les adversaires : les **actions**, les **réactions** et les **passives**. Remarque : le Stress de chaque adversaire est suivi individuellement. Si une capacité nécessite que le MJ dépense du Stress pour l'activer, il doit provenir de l'adversaire dont la capacité est activée. Si une capacité a une exigence de Peur, elle doit être dépensée en plus de toute Peur déjà dépensée, par exemple pour interrompre les PJ et mettre l'adversaire sous le projecteur.

- **Actions** : une attaque spéciale ou une autre action unique que l'adversaire peut effectuer lorsqu'il est sous le projecteur.
- **Réactions** : effets spéciaux qui prennent effet lorsque leur déclencheur se produit, que l'adversaire soit ou non sous le projecteur.
- **Passives** : capacités spéciales qui restent actives par défaut et ne nécessitent aucune ressource ni aucun déclencheur pour être activées.

■ CAPACITÉS DE PEUR

Effets à fort impact qui coûtent un point de peur à activer.

EXEMPLE DE CAPACITÉS DE L'ADVERSAIRE :

■ ACTIONS

Explosion - Action : dépensez 1 point de Peur pour provoquer une explosion enflammée. Attaquez toutes les cibles à portée Courte. Les cibles contre lesquelles l'adversaire réussit subissent 1d8 dommages magiques et sont repoussées à portée Longue.

Faucheur - Action : effectuez une attaque contre une cible à portée Très courte. En cas de réussite, infligez X points de dommages physiques directs.

Coup déchiquetant - Action : attaquez une cible à portée Très courte. En cas de réussite, infligez X points de dommages physiques et la cible doit marquer un emplacement d'Armure sans bénéficier de son avantage (elle peut toujours utiliser son armure pour réduire les dommages).

Plus d'où c'est venu - Action : invoquez trois Laquais Couteaux ébréchés, qui apparaissent à portée Longue.

■ RÉACTIONS

Frappeur lourd - Réaction : lorsque cet adversaire inflige des dommages avec une attaque standard, vous pouvez dépenser 1 point de Peur pour gagner un bonus de +X au jet de dommages.

Regroupement - Réaction : lorsqu'un autre adversaire à portée Très courte de cet adversaire inflige X dommages à une créature, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour effectuer une attaque standard contre cette même créature. En cas de réussite, combinez les dommages.

Élan - Réaction : lorsque cet adversaire réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez 1 point de Peur.

■ PASSIFS

Horde (X) - Passive : lorsque la Horde a marqué la moitié ou plus de ses Pointes de blessure, son attaque standard inflige X points de dommages à la place.

Serviteur (X) - Passive : cet adversaire est vaincu lorsqu'il subit des dommages. Pour chaque X points de dommages infligés par un PJ à cet adversaire, vainquez un serviteur supplémentaire à portée de l'attaque qui aurait réussi.

Implacable (X) - Passive : cet adversaire peut être mis sous le projecteur jusqu'à X fois par tour du MJ. Dépensez de la Peur comme d'habitude pour le mettre sous le projecteur.

Lent - Passive : lorsque vous mettez cet adversaire sous le projecteur et qu'il n'a pas de jeton sur sa fiche de caractéristiques, il ne peut pas encore agir. Placez un jeton sur sa fiche de caractéristiques et décrivez ce qu'il s'apprête à faire. Lorsque vous mettez cet adversaire en avant et qu'il a un jeton sur son bloc de statistiques, retirez le jeton et il peut agir.

Forme arcanique - Passive : cet adversaire est résistant aux dommages magiques.

Carapace blindée - Passive : lorsque cet adversaire subit des dommages physiques, réduisez-les de X.

CONSTRUIRE DES RENCONTRES ÉQUILIBRÉES

Lorsque vous planifiez un combat, commencez avec **[(3 x le nombre de personnages en combat) + 2] points de combat** 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 fixe) à tous les jets de dommages des adversaires
- +1 si vous choisissez un adversaire d'un niveau inférieur
- +1 si vous n'incluez aucune Brute, Horde, ni aucun Chef ou Solo
- +2 pour un combat plus difficile ou plus long

Ensuite, dépensez vos points de combat pour ajouter un adversaire à la rencontre :

Dépensez 1 point pour chaque groupe de sbires égal à la taille du groupe.

Dépensez 1 point pour chaque adversaire Social ou Soutien.

Dépensez 2 points pour chaque adversaire de type Horde, A distance, Furtif ou Standard.

Dépensez 3 points pour chaque adversaire de type Chef.

Dépensez 4 points pour chaque adversaire de type Brute.

Dépensez 5 points pour chaque adversaire Solo.

ADVERSAIRES VAINCUS

Lorsqu'un adversaire marque son dernier Point de blessure, il est vaincu : neutralisé, ligoté, mis en déroute, tué ou toute autre situation que la table juge appropriée.

RÉFÉRENCES STATISTIQUES DE L'ADVERSAIRE

STATISTIQUES DE L'ADVERSAIRE	TIERS 1	TIERS 2	TIERS 3	TIERS 4
Modificateur d'attaque	+1	+2	+3	+4
Dés de dommages	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	Majeurs 7 Graves 12	Majeurs 10 Graves 20	Majeurs 20 Graves 32	Majeurs 25 Graves 45

ADVERSAIRES PAR TIERS

Cette section contient les blocs de statistiques suivants :

■ TIERS 1 (NIVEAU 1)

- Creuseur acide
- Ours
- Ogre des cavernes
- Golem
- Courtisan
- Défenseur racine profonde
- Loup féroce
- Moustiques géants
- Rat géant
- Scorpion géant
- Serpent de verre
- Chasseur
- Garde archer
- Garde à lame
- Garde de tête
- Bandit au couteau cranté
- Sorcier au couteau cranté
- Briseur de genoux au couteau cranté
- Laquais au couteau cranté
- Lieutenant au couteau cranté
- Ombre au couteau cranté
- Tireur d'élite au couteau cranté
- Marchand
- Élémentaire mineur du chaos

- Élémentaire mineur du feu
- Démon mineur
- Tréant mineur
- Boue verte
- Petite boue verte
- Boue rouge
- Petite boue rouge
- Noble mineur
- Capitaine pirate
- Pilleurs pirates
- Pirate robuste
- Mercenaire
- Archer squelette
- Dragueur squelette
- Chevalier squelette
- Guerrier squelette
- Lame enchantée
- Essaim de rats
- Soldat sylvestre
- Essaim d'épines enchevêtrées
- Épines enchevêtrées
- Maître d'armes
- Jeune dryade
- Zombie musclé
- Zombie patchwork
- Zombie pourri
- Zombie titubant

- Meute de zombies

■ TIERS 2 (NVX 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 du culte
- Meute de chiens démoniaques
- Anguilles électriques
- Soldat d'élite
- Expérience ratée
- Maître des bêtes géant
- Bagarreux géant
- Recrue géante
- Aigle géant
- Gorgone
- Flickerfly juvénile

- Chevalier du royaume
- Voleur masqué
- Baron marchand
- Minotaure destructeur
- Chasseur mortel
- Conseiller royal
- Gardien du secret
- Requin
- Sirène
- Archer spectral
- Capitaine spectral
- Gardien spectral
- Espion
- Spectre de pierre
- Sorcier de guerre

■ TIERS 3 (NVX 5 À 7)

- Flickerfly adulte
- Démon de l'avarice
- Démon du désespoir
- Démon de l'orgueil
- Démon de la jalousie

Travail en cours

- Démon de la colère
- Chauve-souris redoutable
- Dryade
- Étincelle élémentaire
- Élémentaire de terre supérieur
- Élémentaire d'eau supérieur
- Énorme boue verte
- Hyde
- Monarque
- Chevalier cerf
- Tréant chêne
- Jeune tréant
- Vampire chef
- Vampire
- Gardien geôlier du caveau
- Gardien sentinelle du caveau
- Tourelle gardienne du caveau
- Jeune dragon de glace

■ TIERS 4 (NVX 8 À 10)

- Archinécromancien
- Troupe de choc déchue

- Sorcier déchu
- Seigneur de guerre déchu : Briseur de royaume
- Seigneur de guerre déchu : 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 de zombies

TIER 1 ADVERSARIES (LEVEL 1)

CREUSEUR ACIDE

Niveau Solo

Insecte de la taille d'un cheval doté de griffes creuseuses et d'un sang acide.

Motifs et tactiques : creuser, traîner, se nourrir, se repositionner.

Difficulté : 14 | Seuils : 8/15 | PV : 8 | Stress : 3

ATQ : +3 | Griffes : Très courte | 1d12+2 phy

Expérience : Sens des tremblements +2

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (3) - Passif : le fouisseur peut être mis en évidence jusqu'à trois fois par tour du MJ. Dépensez de la peur comme d'habitude pour le mettre en évidence.

Éruption terrestre - Action : Marquez un point de stress pour faire jaillir le fouisseur du sol. Toutes les créatures à portée Très courte doivent réussir un jet de réaction d'agilité ou être renversées, ce qui les rend vulnérables jusqu'à leur prochain action.

Crachat d'acide - Action : effectuez une attaque contre toutes les cibles situées devant le Creuseur à portée Courte. Les cibles contre lesquelles le Creuseur réussit subissent 2d6 points de dommages physiques et doivent marquer un emplacement d'armure sans en recevoir les avantages (elles peuvent toujours utiliser leur armure pour réduire les dommages). Si elles ne peuvent pas marquer d'emplacement d'armure, elles doivent marquer un point de vie supplémentaire et vous gagnez un Point de marque de Peur. Bain d'acide - Réaction : lorsque le fouisseur subit des dommages Graves, toutes les créatures à portée Courte sont baignées dans son sang acide, subissant 1d10 points de dommages physiques. Cette éclaboussure recouvre le sol à portée Très courte de sang, et toutes les créatures autres que le fouisseur qui s'y déplacent subissent 1d6 points de dommages physiques.

OURS

Niveau Cogneur

Un grand ours à la fourrure épaisse et aux griffes puissantes.

Motifs et tactiques : grimper, défendre son territoire, frapper, traquer.

Difficulté : 14 | Seuils : 9/17 | PV : 7 | Stress : 2

ATQ : +1 | Griffes : Mêlée | 1d8+3 phy

Expérience : Embuscade +3, Sens aiguisés +2

CARACTÉRISTIQUES

Force écrasante - Passive : les cibles qui marquent des PV lors de l'attaque standard de l'ours sont repoussées à Très courte portée.

Morsure - Action : Marquez un stress pour attaquer une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, infligez 3d4+10 dommages physiques et la cible est immobilisée jusqu'à ce qu'elle se libère grâce à un jet de force réussi.

Élan - Réaction : Lorsque l'ours réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une peur.

OGRE DES CAVERNES

Niveau Solo

Un humanoïde massif qui considère toute forme de vie intelligente comme de la nourriture.

Motifs et tactiques : Mordre la tête, se régaler, arracher les membres, piétiner, lancer ses ennemis.

Difficulté : 13 | Seuils : 8/15 | PV : 8 | Stress : 3

ATQ : +1 | Massue : Très courte | 1d10+2 phy

Expérience : Lancer +2

CARACTÉRISTIQUES

Accélération - Passif : Vous devez dépenser un point de Peur pour mettre l'ogre en avant.

Une fois mis en avant, il peut effectuer son attaque standard contre toutes les cibles à portée.

Briseur d'os - Passif : Les attaques de l'ogre infligent des dommages directs.

Pluie de rochers - Action : Marquez un Stress pour ramasser des objets lourds et les lancer sur toutes les cibles situées devant l'ogre à portée Longue. Effectuez une attaque contre ces cibles. Les cibles contre lesquelles l'ogre réussit infligent 1d10+2 dommages physiques. S'il réussit contre plusieurs cibles, vous gagnez une Peur.

Fureur déchaînée - Réaction : lorsque l'ogre marque 2 PV ou plus, il peut se déchaîner. Déplacez l'ogre vers un point à portée rapprochée et infligez 2d6+3 dommages physiques directs à toutes les cibles sur son chemin.

GOLEM

Niveau Solo

Une créature vaguement humanoïde faite de pierre et d'acier, assemblée et animée par la magie.

Motifs et tactiques : détruire l'environnement, servir son créateur, écraser sa cible, piétiner des groupes.

Difficulté : 13 | Seuils : 7/15 | PV : 9 | Stress : 4

ATQ : +4 | Coup de poing : Mêlée | 1d20 phy

CARACTÉRISTIQUES

Implacable (2) - Passif : la créature peut être mise en avant jusqu'à deux fois par tour du MJ. Dépensez de la peur comme d'habitude pour la mettre en avant.

Structure fragile - Passif : lorsque la créature marque des PV à cause de dommages physiques, elle doit marquer un PV supplémentaire.

Piétinement - Action : Marquez un Stress pour attaquer toutes les cibles se trouvant sur le chemin de la créature lorsqu'elle se déplace. Les cibles touchées par la créature subissent 1d8 dommages physiques.

Surcharge - Réaction : Avant de lancer le dé pour déterminer les dommages infligés par l'attaque de la créature, vous pouvez marquer un Stress pour obtenir un bonus de +10 au jet de dommages. La créature peut alors être mise en avant à nouveau.

Séisme mortel - Réaction : lorsque la créature marque son dernier point de vie, la magie qui l'alimente se rompt dans une explosion de force. Effectuez une attaque avec avantage contre toutes les cibles à Très courte distance. Les cibles contre lesquelles la créature réussit subissent 1d12+2 dommages magiques.

COURTISAN

Niveau Social

Un mondain ambitieux et ostensiblement vêtu.

Motifs et tactiques : discréditer, gagner des faveurs, manœuvrer, comploter.

Difficulté : 12 | Seuils : 4/8 | PV : 3 | Stress : 4

ATQ : -4 | Dagues : Mêlée | 1d4+2 phy

Expérience : Mondain +3

CARACTÉRISTIQUES

Moquerie - Action : Marquez un point de stress pour dire quelque chose de moqueur et forcer une cible à portée Courte à faire un jet de réaction de présence (14) pour voir si elle peut sauver la face. En cas d'échec, la cible doit marquer 2 points de stress et est vulnérable jusqu'à la fin de la scène.

Bouc émissaire - Action : dépensez une crainte et ciblez un PJ. Le courtisan convainc une foule ou une personnalité importante que la cible est la cause de leur conflit ou de leur malheur actuel.

CHASSEUR

Niveau Standard

Un combattant agile armé de javelots.

Motifs et tactiques : Flanquer, harceler, glisser, profiter.

Difficulté : 12 | Seuils : 5/9 | PV : 3 | Stress : 3

ATQ : +1 | Javelot : Courte | 1d6+2 phy

Expérience : Camouflage +2

CARACTÉRISTIQUES

Maintenir la distance - Passif : après avoir effectué une attaque standard, le Harrier peut se déplacer n'importe où dans la zone Loin.

Recul - Réaction : lorsqu'une créature se déplace dans la zone Mêlée pour effectuer une attaque, vous pouvez marquer un Stress avant le jet d'attaque pour vous déplacer n'importe où dans la zone Courte et effectuer une attaque contre cette créature. En cas de réussite, infligez 1d10+2 dommages physiques.

GARDE ARCHER

Niveau À distance

Un grand garde portant un arc long et un carquois avec des flèches gravées aux couleurs de la colonie.

Motifs et tactiques : Arrêter, fermer les portes, passer la journée, immobiliser

Difficulté : 10 | Seuils : 4/8 | PV : 3 | Stress : 2

ATQ : +1 | Arc long : Loin | 1d8+3 phy

Expérience : Connaissance locale +3

CARACTÉRISTIQUES

Tir handicapant - Action : Effectuez une attaque contre une cible à portée Loin. En cas de réussite, marquez un Stress pour infliger 1d12+3 dommages physiques. Si la cible marque des PV à cause de cette attaque, elle subit un désavantage sur ses jets d'Agilité jusqu'à ce qu'elle récupère au moins 1 PV.

GARDE ARMÉ

Niveau Standard

Un garde en armure portant une épée et un bouclier peints aux couleurs de la colonie.

Motifs et tactiques : Arrêter, fermer les portes, passer la journée, immobiliser

Difficulté : 12 | Seuils : 5/9 | PV : 5 | Stress : 2

ATQ : +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 armés d'épées se tiennent en ligne à côté du premier, et que chacun se trouve à portée de mêlée d'un autre garde de la ligne, la difficulté augmente du nombre total de gardes dans cette ligne.

Détention - Action : effectuez une attaque contre une cible à Très 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 dextérité ou un jet de force.

GARDE EN CHEF

Niveau Chef

Un garde chevronné équipé d'une masse, d'un sifflet et d'une voix tonitruante.

Motifs et tactiques : Arrêter, fermer les portes, immobiliser, rechercher la gloire.

Difficulté : 15 | Seuils : 7/13 | PV : 7 | Stress : 3

ATQ : +4 | Masse : Mêlée | 1d10+4 phy

Expérience : Commandant +2, Connaissance locale +2

CARACTÉRISTIQUES

Rassembler les gardes - Action : Dépensez 2 points de peur pour mettre en avant le chef des gardes et jusqu'à 2d4 alliés à portée Longue.

À mon signal - Réaction : Compte à rebours (5). Lorsque le chef des gardes est mis en avant pour la première fois, activez le compte à rebours. Il diminue lorsqu'un PJ effectue un jet d'attaque. Lorsqu'il se déclenche, tous les archers gardes à portée Longue effectuent une attaque standard avec avantage contre la cible la plus proche à leur portée. Si plusieurs attaques réussissent sur la même cible, combinez leurs dommages.

Élan - Réaction : lorsque le chef des gardes réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une Peur.

BANDIT AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau Standard

Un criminel rusé vêtu d'une cape et portant l'un des couteaux emblématiques du gang.

Motifs et tactiques : fuite, profit, vol, lancer de fumée.

Difficulté : 12 | Seuils : 8/14 | PV : 5 | Stress : 3

ATQ : +1 | Dagues : Mêlée | 1d8+1 phy

Expérience : Voleur +2

CARACTÉRISTIQUES

Grimpeur - Passif : Le bandit grimpe aussi facilement qu'il court.

Depuis les hauteurs - Passif : Lorsque le bandit réussit une attaque standard depuis les hauteurs, il inflige 1d10+1 points de dommages physiques au lieu de ses dommages standard.

SORCIER AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau Soutien

Un bandit armé d'un bâton, vêtu d'une cape ornée d'accessoires magiques, qui utilise des malédictions pour tourmenter ses ennemis.

Motifs et tactiques : Commander, jeter des sorts, profiter.

Difficulté : 13 | Seuils : 5/9 | PV : 4 | Stress : 4

ATQ : +2 | Bâton : Loin | 1d6+2 mag

Expérience : Connaissance magique +2

CARACTÉRISTIQUES

Malédiction - Action : Choisissez une cible à portée Loin et maudissez-la temporairement. Tant que la cible est maudite, vous pouvez marquer un Stress lorsque cette cible lance un dé avec Espoir pour que le jet soit avec Peur à la place.

Flux chaotique - Action : effectuez une attaque contre jusqu'à trois cibles à portée Très courte. Marquez un stress pour infliger 2d6+3 dommages magiques aux cibles contre lesquelles le Sorcier a réussi.

BRISEUR DE GENOUX AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau Bagarreur

Un imposant bagarreur armé d'une grosse massue.

Motifs et tactiques : Grappin, intimider, profiter, voler.

Difficulté : 12 | Seuils : 7/14 | PV : 7 | Stress : 4

ATQ : -3 | Massue : Mêlée | 1d4+6 phy

Expérience : Voleur +2, Menaces dévoilées +3

CARACTÉRISTIQUES

Je les tiens - Passif : les créatures maîtrisées par le Briseur de genoux subissent le double de dommages lors des attaques des autres adversaires.

Immobilisation - Action : effectuez une attaque contre une cible à portée de mêlée. En cas de réussite, la cible ne subit aucun dommage mais est immobilisée et vulnérable. La cible peut se libérer, supprimant ainsi les deux conditions, en réussissant un jet de Force ou est libérée automatiquement si le Briseur de genoux subit des dommages Majeurs ou Graves.

LAQUAIS AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau Serviteur

Un voleur vêtu simplement et armé de petits poignards, désireux de faire ses preuves.

Motifs et tactiques : Fuite, profit, diversion

Difficulté : 9 | Seuils : Aucun | PV : 1 | Stress : 1

ATQ : -2 | Poignards : Mêlée | 2 phy

Expérience : Voleur +2

CARACTÉRISTIQUES

Serviteur (3) - Passif : le Laquais est vaincu lorsqu'il subit des dommages. Pour chaque 3 dommages infligés au Laquais par un PJ, vainquez un serviteur supplémentaire à portée de l'attaque.

Attaque de groupe - Action : dépensez un point de Peur pour choisir une cible et mettre en évidence tous les Laquais à couteaux crantés à portée Courte de celle-ci. Ces Minions se déplacent à portée de mêlée de la cible et effectuent un jet d'attaque commun. En cas de réussite, ils infligent 2 dommages physiques chacun. Combinez ces dommages.

LIEUTENANT AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau Chef

Un bandit chevronné vêtu de cuir de qualité, à la voix forte et au regard rusé.

Motifs et tactiques : intimider, commander, profiter, renforcer.

Difficulté : 13 | Seuils : 7/14 | PV : 6 | Stress : 3

ATQ : +2 | Javelot : Courte | 1d8+3 phy

Expérience : Connaissance locale +2

CARACTÉRISTIQUES

Tacticien - Action : Lorsque vous mettez le lieutenant en avant, marquez un stress pour mettre également en avant deux alliés à portée Courte.

Il y en a d'autres - Action : Invoquez trois Laquais au couteau cranté, qui apparaissent à portée Longue.

Coup de grâce - Action : dépensez une crainte pour attaquer une cible vulnérable à portée Courte. En cas de réussite, infligez 2d6+12 dommages physiques et la cible doit marquer un stress.

Élan - Réaction : lorsque le lieutenant réussit une attaque contre un PJ, vous gagnez une crainte.

OMBRE AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau Skulk

Un scélérat agile armé d'un couteau maléfique et utilisant la magie de l'ombre pour isoler ses cibles.

Motifs et tactiques : embuscade, dissimulation, division, profit.

Difficulté : 12 | Seuils : 4/8 | PV : 3 | Stress : 3

ATQ : +1 | Dagues : Mêlée | 1d4+4 phy

Expérience : Intrusion +3

CARACTÉRISTIQUES

Coup dans le dos - Passif : lorsque l'Ombre réussit une attaque standard qui bénéficie d'un avantage, elle inflige 1d6+6 points de dommages physiques au lieu de ses dommages standard.

Caché - Action : devient caché jusqu'à la prochaine attaque de l'Ombre. Les attaques effectuées alors qu'il est caché grâce à cette caractéristique bénéficient d'un avantage.

TIREUR D'ÉLITE AU COUTEAU CRANTÉ

Niveau À distance

Un bandit longiligne qui attaque depuis son abri avec un arc court.

Motifs et tactiques : embuscade, dissimulation, profit, repositionnement.

Difficulté : 13 | Seuils : 4/7 | PV : 3 | Stress : 2

ATQ : -1 | Arc court : Loin | 1d10+2 phy

Expérience : Furtivité +2

CARACTÉRISTIQUES

Frappe invisible - Passive : si le sniper est caché lorsqu'il réussit une attaque standard contre une cible, il inflige 1d10+4 points de dommages physiques au lieu de ses dommages standard.

Travail en cours

APPENDICE

Cette section contient des informations complémentaires et des fiches de référence.

RÉFÉRENCES DES CARTES DE DOMAINES

DOMAINE DE L'ARCANES

PROTECTION RUNIQUE

Sort d'Arcane de niveau 1

Coût de rappel : 0

Vous possédez un objet personnel qui peut être imprégné d'une magie protectrice et utilisé comme protection par vous-même ou un allié. Décrivez ce que c'est et pourquoi il est important pour vous. Le détenteur de la protection peut dépenser 1 point d'Espoir pour réduire les dommages subis de 1D8. Si le résultat du dé de protection est 8, le pouvoir de la protection prend fin après avoir réduit les dommages pendant ce tour. Elle peut être rechargée gratuitement lors de votre prochain repos.

DÉCHAÎNER LE CHAOS

Sort d'Arcane de niveau 1

Coût de rappel : 1

Au début d'une session, placez un nombre de jetons égal à votre CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION sur cette carte. Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Longue et dépensez autant de jetons que vous le souhaitez pour canaliser l'énergie brute qui est en vous et la déchaîner contre elle. En cas de réussite, lancez un nombre de dés D10 égal au nombre de jetons que vous avez dépensés et infligez autant de dommages magiques à la cible. Marquez 1 point de Stress pour réapprovisionner cette carte en jetons (à concurrence du score de votre caractéristique de lancement de sort). À la fin de chaque session, retirez tous les jetons non dépensés.

MARCHER SUR LES MURS

Sort d'Arcane de niveau 1

Coût de rappel : 1

Dépensez 1 point d'Espoir pour permettre à une créature que vous pouvez toucher de grimper sur les murs et les pla-

fonds aussi facilement que si elle marchait sur le sol. Cela dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Marcher sur les murs.

POIGNE DE CENDRES

Sort d'Arcane de niveau 2

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée de Mêlée. En cas de réussite, la cible s'enflamme instantanément, subit 1D20+3 points de dommages magiques et est temporairement enflammée. Lorsqu'une créature agit alors qu'elle est enflammée, elle doit subir 2D6 points de dommages magiques supplémentaires si elle est toujours enflammée à la fin de son action.

OEIL FLOTTANT

Sort d'Arcane de niveau 2

Coût de rappel : 0

Dépensez 1 point d'Espoir pour créer un petit orbe flottant que vous pouvez déplacer n'importe où à très longue portée. Tant que ce sort est actif, vous pouvez voir à travers l'orbe comme si vous regardiez depuis sa position. Vous pouvez passer librement de l'utilisation de vos propres sens à la vision à travers l'orbe. Si l'orbe subit des dommages ou sort de la portée, le sort prend fin.

CONTRE-SORT

Sort d'Arcane de niveau 3

Coût de rappel : 2

Vous pouvez interrompre un effet magique en effectuant un jet de réaction à l'aide de votre caractéristique de lancement de sort. En cas de réussite, l'effet s'arrête et toutes les conséquences sont évitées, et cette carte est placée dans votre coffre-fort.

VOL

Sort d'Arcane de niveau 3

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement 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 qui dépense le dernier jeton résolue, vous descendez au sol directement en dessous de vous.

CLIGNOTEMENT

Sort d'Arcane de niveau 4

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort (12). En cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir pour vous téléporter vers un autre point que vous pouvez voir à portée Longue. Si des créatures consentantes se trouvent à portée Très courte, dépensez 1 point d'Espoir supplémentaire pour chaque créature afin de les emmener avec vous.

EXPLOSION DE PRÉSERVATION

Sort d'Arcane de niveau 4

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort contre toutes les cibles situées à portée de Mêlée. Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont repoussées à portée Longue et subissent D8+3 points de dommages magiques en fonction de votre caractéristique de lancement de sort.

CHAÎNE ÉCLAIR

Sort d'Arcane de niveau 5

Coût de rappel : 1

Marquez 2 points de Stress pour effectuer un jet de lancement de sort, libérant la foudre sur toutes les cibles situées à portée Courte. Les cibles contre lesquelles vous réussissez doivent effectuer un jet de réaction avec une difficulté égale au résultat de votre jet de lancement de sort. Les cibles qui échouent subissent 2D8+4 points de dommages magiques. Les adversaires supplémentaires qui ne sont pas déjà visés par la Chaîne d'éclairs et qui se trouvent à portée Courte des cibles précédentes qui ont subi des dommages doivent également effectuer le jet de réaction. Les cibles qui échouent subissent 2D8+4 points de dommages 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 de rappel : 2

Vous pouvez canaliser l'énergie arcanique pour avoir des visions du futur. Une fois par repos long, immédiatement après que le MJ vous ait communiqué les conséquences d'un jet que vous avez effectué, vous pouvez annuler l'action et les conséquences comme si elles n'avaient jamais eu lieu et effectuer une autre action à la place.

MARCHEUR DES FAILLES

Sort d'Arcane de niveau 6

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (15). En cas de réussite, vous placez une marque arcanique au sol à l'endroit où vous vous trouvez actuellement. La prochaine fois que vous lancerez Marcheur des failles avec succès, 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 choisissiez de la fermer ou que vous lanciez un autre sort. Vous pouvez abandonner le sort à tout moment pour lancer à nouveau Marcheur des failles et placer la marque à un nouvel endroit.

TÉLÉKINÉSIE

Sort d'Arcane de niveau 6

Coût de rappel : 0

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Longue. En cas de réussite, vous pouvez utiliser votre esprit pour la déplacer n'importe où à portée Longue de sa position d'origine. Vous pouvez projeter la cible soulevée comme une attaque en effectuant un jet de lancement de sort supplémentaire contre la deuxième cible que vous essayez d'attaquer. En cas de réussite, infligez D12+4 points de dommages physiques à la deuxième cible en utilisant votre Maîtrise. Ce sort prend alors fin.

TOUCHÉ PAR L'ARCANÉ

Sort d'Arcane de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus dans votre équipement proviennent du domaine Arcanique, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Bonus de +1 à vos jets de lancement de sort
- Une fois par repos, vous pouvez échanger les résultats de vos dés Espoir et de Peur.

EXPLOSION DE CAMOUFLAGE

Sort d'Arcane de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque vous réussissez un jet de lancement de sort pour lancer un autre sort, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour devenir Camouflé. Tant que vous êtes Camouflé, vous restez invisible si vous êtes immobile lorsqu'un adversaire se déplace vers l'endroit où il vous verrait normalement. Lorsque vous vous déplacez dans le champ de vision d'un adversaire ou que vous effectuez une attaque, vous n'êtes plus Camouflé.

RÉFLEXION ARCANIQUE

Sort d'Arcane de niveau 8

Coût de rappel : 1

Lorsque vous subissez des dommages magiques, vous pouvez dépenser autant de points d'Espoir que vous le souhaitez pour lancer autant de dés D6. Si l'un d'entre eux affiche un 6, l'attaque est renvoyée vers le lanceur, qui subit alors les dommages à votre place.

AURA DE CONFUSION

Sort d'Arcane de niveau 8

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (14). Une fois par repos long en cas de réussite, vous créez une couche d'illusion autour de votre corps qui rend difficile de déterminer exactement où vous vous trouvez. Marquez un nombre quelconque de points de Stress pour créer autant de couches supplémentaires. Lorsqu'un adversaire vous attaque, lancez un nombre de dés à six faces égal au nombre de couches actuellement actives. Si l'un d'entre eux affiche un résultat de 5 ou plus, une couche de l'aura est détruite et l'attaque échoue. Si tous les résultats sont inférieurs ou égaux à 4, vous subissez les dommages et ce sort prend fin.

TREMBLEMENT DE TERRE

Sort d'Arcane de niveau 9

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (16). Une fois par repos, en cas de réussite, toutes les cibles situées à portée

Très longue qui ne volent pas doivent effectuer un jet de réaction (18). Les cibles qui échouent subissent 3D10+8 points de dommages physiques et sont temporairement vulnérables. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dommages. De plus, lorsque vous réussissez le jet de lancement de sort, tout le terrain situé à portée Très longue devient difficile à traverser et les structures situées dans cette zone peuvent subir des dommages ou s'effondrer.

PROJECTION SENSORIELLE

Sort d'Arcane de niveau 9

Coût de rappel : 0

Une fois par repos, effectuez un jet de lancement de sort (15). En cas de réussite, plongez dans une transe qui vous permet de voir et d'entendre clairement n'importe quel endroit où vous êtes déjà allé, 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 de la physique ou les contraintes d'un corps physique. Ce sort ne peut être détecté par des moyens ordinaires ou magiques. Vous sortez de cette vision lorsque vous subissez des dommages ou lancez un autre sort.

AJUSTER LA RÉALITÉ

Sort d'Arcane de niveau 10

Coût de rappel : 1

Après que vous ou un allié consentant ayez effectué un jet, vous pouvez dépenser 5 points d'Espoir pour changer le résultat numérique de ce jet et le remplacer par le résultat de votre choix. Le résultat doit être plausible dans la fourchette des dés.

COLÈRE CÉLESTE

Sort d'Arcane de niveau 10

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre tous les adversaires situés à portée Longue. Marquez un nombre quelconque de points de Stress pour faire pleuvoir des éclats d'arcane depuis les cieux. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 1D20+2 points de dommages magiques pour chaque point de Stress marqué.

DOMAINE DU CODEX

LIVRE D'AVA

Codex Grimoire de niveau 1

Coût de rappel : 2

Poussée de puissance : effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée de Mêlée. En cas de réussite, la cible est repoussée à portée Longue et subit D10+2 points de dommages magiques en fonction de votre Maîtrise.

Armure de Tava : dépensez 1 point d'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 lancement de sort (12) pour invoquer un grand pic de glace à portée Longue. Si vous l'utilisez comme arme, effectuez plutôt le jet de sort contre la difficulté de la cible. En cas de réussite, infligez D6 points de dommages physiques en utilisant votre Maîtrise.

LIVRE D'ILLIAT

Codex Grimoire de niveau 1

Coût de rappel : 2

Sommeil : effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Très courte. En cas de réussite, elle est endormie jusqu'à ce qu'elle subisse des dommages ou que le MJ dépense 1 point de Peur à son tour pour lever cette condition.

Barrage arcanique : une fois par repos, dépensez un nombre quelconque d'Espoir et tirez des projectiles magiques qui frappent une cible de votre choix à portée Courte. Lancez un nombre de D6 égal à l'Espoir dépensé et infligez autant de dommages magiques à la cible.

Télépathie : dépensez 1 point d'Espoir pour ouvrir une ligne de communication mentale avec une cible que vous pouvez voir. 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 de rappel : 2

Flamme sauvage : effectuez un jet de lancement de sort contre jusqu'à trois adversaires à portée de Mêlée. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent 2D6

points de dommages magiques et doivent marquer 1 point de Stress lorsque des flammes jaillissent de votre main.

Main magique : vous conjurez une main magique de la même taille et de la même force que la vôtre à portée Longue.

Brouillard mystérieux : effectuez un jet de lancement de sort (13) pour lancer un brouillard épais temporaire qui s'accumule dans une zone stationnaire à portée Très courte. Le brouillard obscurcit fortement cette zone et tout ce qu'elle contient.

LIVRE DE SITIL

Codex Grimoire de Niveau 2

Coût de rappel : 2

Modifier l'apparence : vous modifiez 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 portée Courte. La prochaine fois que la cible effectuera une attaque, elle pourra toucher une cible supplémentaire à portée contre laquelle son jet d'attaque serait réussi. Vous ne pouvez maintenir ce sort que sur une seule créature à la fois.

Illusion : effectuez un jet de lancement de sort (14). En cas de réussite, créez une illusion visuelle temporaire ne dépassant pas votre taille à portée Courte, qui dure tant que vous la regardez. Elle résiste à un examen minutieux jusqu'à ce qu'un observateur se trouve à portée de Mêlée.

LIVRE DES VAGRAS

Codex Grimoire de niveau 2

Coût de rappel : 2

Serrure runique : effectuez un jet de lancement de sort (15) sur un objet que vous touchez et qui peut se fermer (comme une serrure, un coffre ou une boîte). Une fois par repos, 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 : lorsque vous n'avez aucun adversaire à portée de Mêlée, effectuez un jet de lancement de sort (13). En cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir pour créer un portail entre l'endroit où vous vous trouvez et un point situé à portée Longue que vous pouvez voir. Il se referme une fois qu'une créature l'a traversé.

Révélation : effectuez un jet de lancement de sort. Si quelque chose est caché par magie à portée Courte, il est révélé.

LIVRE DE KORVAX

Codex Grimoire de niveau 3

Coût de rappel : 2

Lévitation : effectuez un jet de lancement de sort pour soulever temporairement une cible que vous pouvez voir dans les airs et la déplacer à portée Courte de sa position d'origine.

Oubli : dépensez 1 point d'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 1 point de Stress pour créer un cercle magique temporaire au sol à l'endroit où vous vous trouvez. Tous les adversaires à portée de Mêlée, ou qui entrent à portée de Mêlée, subissent 2D12+4 points de dommages magiques et sont repoussés à portée Très courte.

LIVRE DE NORAI

Codex Grimoire de niveau 3

Coût de rappel : 2

Lien mystique : effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Longue. En cas de réussite, celle-ci est temporairement immobilisée et doit marquer 1 point de Stress. Si vous ciblez une créature volante, ce sort la fait atterrir et l'immobilise temporairement.

Boule de feu : effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Très longue. En cas de réussite, lancez une boule de feu vers elle qui explose à l'impact. La cible et toutes les créatures situées à portée Très courte d'elle doivent effectuer un jet de réaction (13). Les cibles qui échouent subissent D20+5 points de dommages magiques en fonction de votre Maîtrise. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dommages.

LIVRE D'EXOTA

Codex Grimoire de niveau 4

Coût de rappel : 3

Répudier : vous pouvez interrompre un effet magique en cours. Effectuez un jet de réaction en utilisant votre caractéristique de lancement de sort. Une fois par repos, en cas de réussite, l'effet s'arrête et toutes les conséquences sont évitées.

Créer une construction : dépensez 1 point d'Espoir pour choisir un groupe d'objets autour de vous et créer à partir d'eux une construction animée qui obéit à des commandes basiques. Effectuez un jet de lancement de sort pour lui ordonner d'agir. Si nécessaire, il partage votre Esquive et vos caractéristiques, et ses attaques infligent 2D10+3 points de dommages physiques. Vous ne pouvez maintenir qu'une seule construction à la fois, et elles se désagrègent lorsqu'elles subissent des dommages.

LIVRE DE GRYNN

Codex Grimoire de niveau 4

Coût de rappel : 2

Déviation arcanique : une fois par repos long, dépensez 1 point d'Espoir pour annuler les dommages d'une attaque vous visant ou visant un allié à portée Très courte.

Verrouillage temporel : ciblez un objet à portée Longue. Cet objet s'arrête dans le temps et l'espace exactement là où il se trouve jusqu'à votre prochain repos. Si une créature tente de le déplacer, effectuez un jet de lancement de sort contre elle pour maintenir ce sort.

Mur de flammes : effectuez un jet de lancement de sort (15). En cas de réussite, créez un mur temporaire de flammes magiques entre deux points à portée Longue. Toutes les créatures se trouvant sur son chemin doivent choisir de quel côté se placer, et tout ce qui traverse ensuite le mur subit 4D10+3 points de dommages magiques.

MUR MAGIQUE

Sort de niveau 5 du Codex

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (15). Une fois par repos, en cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir pour créer un mur magique temporaire entre deux points situés à une portée maximale Longue. Il peut mesurer jusqu'à 15 mètres de haut et se former à n'importe quel angle. Les créatures ou objets se trouvant sur son passage sont déviés vers le côté de votre choix. Le mur reste en place jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Mur magique.

TÉLÉPORTATION

Sort de niveau 5 du Codex

Coût de rappel : 2

Une fois par repos long, vous pouvez vous téléporter instantanément, ainsi que n'importe quel nombre de cibles consentantes à portée Courte, vers un endroit où vous êtes

déjà allé. Choisissez l'une des options suivantes, puis effectuez un jet de lancement de sort (16) :

- Si vous connaissez très bien l'endroit, vous obtenez un bonus de +3.
- Si vous avez souvent visité cet endroit, vous obtenez un bonus de +1.
- Si vous avez rarement visité cet endroit, vous n'obtenez aucun modificateur.
- Si vous n'y êtes allé qu'une seule fois, vous obtenez une pénalité de -2.

En cas de réussite, vous apparaissez à l'endroit où vous vouliez vous rendre.

En cas d'échec, vous apparaissez hors de votre trajectoire, la différence entre votre résultat et le score à atteindre déterminant la distance à laquelle vous vous déportez.

BANNISSEMENT

Sort de niveau 6 du Codex

Coût de rappel : 0

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Courte. En cas de réussite, lancez un nombre de D20 égal à votre caractéristique de lancement de sort. La cible doit effectuer un jet de réaction avec une difficulté égale à votre résultat le plus élevé. En cas de réussite, la cible doit marquer 1 point de Stress mais n'est pas bannie. Une fois par repos en cas d'échec, elle est bannie de ce royaume.

Lorsque les PJ lancent avec Peur, la difficulté subit une pénalité de -1 et la cible effectue un autre jet de réaction. En cas de réussite, elle revient de son bannissement.

SIGIL DE RÉTRIBUTION

Sort de niveau 6 du Codex

Coût de rappel : 2

Marquez un adversaire à portée Courte avec un sigil de rétribution. Le MJ gagne 1 point de Peur. Lorsque l'adversaire marqué vous inflige des dommages, à vous ou à vos alliés, placez 1 D8 sur cette carte. Vous pouvez conserver un nombre de D8 égal à votre niveau. Lorsque vous réussissez à attaquer l'adversaire marqué, lancez les dés sur cette carte et ajoutez le total à votre jet de dommages, puis retirez les dés. Cet effet prend fin lorsque l'adversaire marqué est vaincu ou lorsque vous lancez à nouveau Sigil de Rétribution.

LIVRE DE HOMET

Sort de niveau 7 du Codex

Coût de rappel : 0

Passage : effectuez un jet de lancement de sort (13). Une fois par repos, en cas de réussite, vous et toutes les créatures qui vous touchent pouvez traverser un mur ou une porte à Portée Courte. L'effet prend fin une fois que tout le monde se trouve de l'autre côté.

Porte dimensionnelle : effectuez un jet de lancement de sort (14). Une fois par repos Long, en cas de réussite, ouvrez une porte vers un lieu situé dans une autre dimension ou un autre plan d'existence où vous vous êtes déjà rendu. Cette porte reste ouverte jusqu'à votre prochain repos.

TOUCHÉ PAR LE CODEX

Capacité de Codex de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine Codex, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez marquer 1 point de Stress pour ajouter votre Maîtrise 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 de rappel : 2

Exploration de la mémoire : effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Longue. En cas de réussite, scrutez l'esprit de la cible et posez une question au MJ. Le MJ décrit tous les souvenirs de la cible liés à la réponse.

Clarté partagée : une fois par repos long, dépensez 1 point d'Espoir pour choisir deux créatures consentantes. Lorsque l'une d'entre elles marque 1 point de Stress, elles peuvent choisir entre elles qui le marque. Ce sort dure jusqu'à leur prochain repos.

REFUGE SÛR

Sort de niveau 8 du Codex

Coût de rappel : 3

Lorsque vous disposez de quelques minutes de calme pour vous concentrer, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour invoquer votre refuge sûr, une grande demeure interdimensionnelle où vous et vos alliés pouvez vous abriter. Lorsque vous le faites, une porte magique apparaît

quelque part à proximité. Seules les créatures de votre choix peuvent y entrer. Une fois à l'intérieur, vous pouvez rendre l'entrée invisible. Vous et toute autre personne à l'intérieur pouvez toujours sortir. Une fois que vous êtes sorti, la porte doit être invoquée à nouveau. Lorsque vous vous reposez dans votre propre refuge, vous pouvez choisir une action de repos supplémentaire pendant votre temps de repos.

LIVRE DES RÔNINS

Codex Grimoire niveau 9

Coût de rappel : 4

Transformation : effectuez un jet de lancement de sort (15).

En cas de réussite, transformez-vous en un objet inanimé dont la taille ne dépasse pas le double de votre taille normale. Vous pouvez conserver cette forme jusqu'à ce que vous subissiez des dommages.

Énervation éternelle : une fois par repos long, effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Courte. En cas de réussite, celle-ci devient vulnérable de manière permanente. Elle ne peut se débarrasser de cet état par aucun moyen.

VAGUE DE DÉSINTÉGRATION

Sort de niveau 9 du Codex

Coût de rappel : 4

Effectuez un jet de lancement de sort (18). Une fois par repos long, en cas de réussite, le MJ vous indique quels

adversaires à portée Longue ont une difficulté de 18 ou moins. Marquez 1 point de Stress pour chacun d'entre eux que vous souhaitez frapper avec ce sort. Ils sont tués et ne peuvent revenir à la vie par aucun moyen.

LIVRE DE YARROW

Codex Grimoire niveau 10

Coût de rappel : 2

Ralentissement temporel : effectuez un jet de lancement de sort (18). En cas de réussite, le temps ralentit temporairement jusqu'à s'arrêter pour toutes les personnes situées à portée Longue, à l'exception de vous-même. Il reprend la prochaine fois que vous effectuez un jet d'action ciblant une autre créature.

Immunité magique : dépensez 5 points d'Espoir pour devenir immunisé contre les dommages magiques jusqu'à votre prochain repos.

UNION TRANSCENDANTE

Sort de niveau 10 du Codex

Coût de rappel : 1

Une fois par repos long, dépensez 5 points d'Espoir pour lancer ce sort sur deux ou plusieurs créatures consentantes. Jusqu'à votre prochain repos, lorsqu'une créature liée par cette union marque des points de Stress ou de blessure, les créatures liées peuvent choisir qui les marque.

DOMAINE DE LA SPLENDEUR

FLÈCHE DE LUMIÈRE

Sort de niveau 1 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Longue. En cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir pour envoyer une flèche de lumière scintillante vers la cible, lui infligeant D8+2 points de dommages magiques en fonction de votre Maîtrise. La cible devient temporairement vulnérable et brille intensément jusqu'à ce que cet état soit levé.

TOUCHÉ GUÉRISSEUR

Sort de niveau 1 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Vous posez vos mains sur une créature et canalisez une magie de guérison pour refermer ses blessures. Lorsque vous pouvez prendre quelques minutes pour vous concentrer sur la cible que vous aidez, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour supprimer 1 Point de blessure ou 1 point de Stress sur celle-ci. Une fois par repos long, lorsque vous passez ce temps de guérison à apprendre quelque chose de nouveau à son sujet ou à révéler quelque chose sur vous-même, vous pouvez supprimer 2 Points de Blessure ou 2 points de Stress à la place.

PRÉSENCE RASSURANTE

Capacité de Splendeur de Niveau 1

Coût de rappel : 0

Une fois par repos, après qu'un allié ait tenté un jet d'action mais avant que les conséquences ne se produisent, vous pouvez lui offrir votre aide ou des mots d'encouragement. Lorsque vous le faites, votre allié peut relancer ses dés.

DERNIERS MOTS

Sort de Niveau 2 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Vous pouvez insuffler un moment de vie à un cadavre afin de lui parler. Effectuez un jet de lancement de sort (13). En cas de réussite avec Espoir, le cadavre répond à trois questions maximum. En cas de réussite avec Peur, le cadavre répond à une question. Le cadavre répond honnêtement, mais il ne peut pas donner 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 tombe en poussière.

MAINS GUÉRISANTES

Sort de niveau 2 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort (13) et ciblez une créature autre que vous-même à portée de Mêlée. En cas de réussite, marquez 1 point de Stress pour supprimer 2 Points de Blessure ou 2 points de Stress sur la cible. En cas d'échec, marquez 1 point de Stress pour supprimer 1 Point de blessure ou 1 point de Stress sur la cible. Vous ne pouvez pas soigner la même cible avant votre prochain repos long.

SECOND SOUFFLE

Capacité de Splendeur de niveau 3

Coût de rappel : 2

Une fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire, vous pouvez supprimer 3 points de Stress ou 1 Point de blessure. En cas de réussite avec Espoir, vous supprimez également 3 points de Stress ou 1 Point de blessure sur un allié à portée Courte de vous.

VOIX DE LA RAISON

Capacité de Splendeur de niveau 3

Coût de rappel : 1

Vous parlez avec une puissance et une autorité inégalées. Vous bénéficiez 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 enhardi dans les moments de détresse. Lorsque tous vos emplacements de Stress sont marqués, vous gagnez un bonus de +1 à votre Maîtrise pour les jets de dommages.

DIVINATION

Sort de niveau 4 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Une fois par repos long, dépensez 3 points d'Espoir pour entrer en contact avec les forces de l'au-delà et poser une question fermée (oui ou non) sur un événement, une personne, un lieu ou une situation dans un futur proche. Pen-

dant un instant, le présent s'efface et vous voyez la réponse devant vous.

PROTECTION DE VIE

Sort de niveau 4 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Dépensez 3 points d'Espoir et choisissez un allié à portée Courte. Il est marqué d'un sigil, de protection brillant.

Quand cet allié doit réaliser une action de mort, il supprime 1 Point de blessure à la place.

Cet effet prend fin quand : il sauve la cible d'une action de mort, vous lancez ce sort sur une autre cible ou vous prenez un repos long.

FAÇONNAGE

Sort de niveau 5 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Dépensez 1 point d'Espoir pour façonner une partie du matériau naturel que vous touchez (comme la pierre, la glace ou le bois) afin qu'il réponde à vos besoins. La surface du matériau ne peut pas être plus grande que vous. Par exemple, vous pouvez former un outil rudimentaire ou créer une porte. Vous ne pouvez agir que sur le matériau situé à proximité immédiate de l'endroit où vous le touchez.

CHÂTIMENT

Sort de niveau 5 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Une fois par repos, dépensez 3 points d'Espoir pour charger votre puissant châtiment. Lors de votre prochaine attaque réussie avec une arme, doublez le résultat de votre jet de dommages. Cette attaque inflige des dommages magiques, quel que soit le type de dommages de l'arme.

RESTAURATION

Sort de niveau 6 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Après un repos long, placez un nombre de jetons égal à votre caractéristique de lancement de sort sur cette carte. Touchez une créature et dépensez un nombre quelconque de jetons pour supprimer 2 Points de Blessure ou 2 points de Stress pour chaque jeton dépensé.

Vous pouvez également dépenser un jeton de cette carte lorsque vous touchez une créature pour supprimer la condition Vulnérable ou soigner une affection physique ou magique (le MJ peut exiger des jetons supplémentaires en fonction de la gravité de l'affection).

Lorsque vous prenez un repos long, supprimez tous les jetons non dépensés.

ZONE DE PROTECTION

Sort de niveau 6 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (1d6). Une fois par repos long en cas de réussite, choisissez un point dans la portée Longue et créez une zone de protection visible pour tous les alliés se trouvant dans la portée Très courte de ce point. Lorsque vous le faites, placez un D6 sur cette carte avec la valeur 1 vers le haut. Lorsqu'un allié dans cette zone subit des dommages, il les réduit de la valeur du dé. Vous augmentez ensuite la valeur du dé d'un point. Lorsque la valeur du dé dépasse 6, cet effet prend fin.

FRAPPE GUÉRISSEUSE

Sort de niveau 7 de Splendeur

Coût de rappel : 1

Lorsque vous infligez des dommages à un adversaire, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour faire récupérer 1 Point de blessure à un allié à portée Courte.

TOUCHÉ PAR LA SPLENDEUR

Capacité de Splendeur de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine de la Splendeur, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Bonus de +3 à votre Seuil de dommages Graves.
- Une fois par repos long, lorsque les dommages subis vous obligeraient à marquer un certain nombre de Points de Blessure, vous pouvez choisir de marquer autant de Stress ou de dépenser autant d'Espoir à la place.

AURA DE PROTECTION

Sort de niveau 8 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Marquez 1 point de Stress pour lancer une aura protectrice sur une cible à portée Très courte. Lorsque la cible marque un emplacement d'Armure, elle réduit la gravité de l'attaque d'un Seuil supplémentaire. Si ce sort fait qu'une créature qui aurait subi des dommages ne marque aucun Point de blessure, l'effet prend fin. Vous ne pouvez maintenir l'aura de protection que sur une seule créature à la fois.

LUMIÈRE ÉBLOUISSANTE

Sort de niveau 8 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort pour libérer de puissants rayons de soleil brûlants contre tous les adversaires devant vous à portée Longue. En cas de réussite, dépensez autant de points 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 points de dommages magiques. Les cibles qui échouent subissent 4D20+5 points de dommages magiques et sont temporairement étourdies. Tant qu'elles sont étourdies, elles ne peuvent pas utiliser de réactions ni effectuer d'autres actions tant qu'elles ne se sont pas débarrassées de cet état.

AURA ÉCRASANTE

Sort de niveau 9 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (15) pour renforcer magiquement votre aura. En cas de réussite, dépensez 2 points d'Espoir pour rendre votre présence égale à votre caractéristique de lancement de sort jusqu'à votre prochain repos long. Tant que ce sort est actif, un adversaire doit marquer 1 point de Stress lorsqu'il vous cible avec une attaque.

RAYON DE SALUT

Sort de niveau 9 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (16). En cas de réussite, marquez un nombre de votre choix de points de Stress pour cibler une ligne d'alliés à portée Longue. Vous pouvez supprimer les Points de Blessure des cibles à hauteur du nombre de points de Stress marqués, répartis entre elles comme vous le souhaitez.

VIGUEUR

Sort de niveau 10 de Splendeur

Coût de rappel : 3

Lorsque vous ou un allié à portée Courte avez utilisé une capacité qui a une limite d'épuisement (par exemple, une fois par repos ou une fois par session), vous pouvez dépenser un nombre de points d'Espoir de votre choix et lancer autant de D6. Si l'un d'entre eux obtient un 6, la capacité peut être utilisée à nouveau.

RÉSURRECTION

Sort de niveau 10 de Splendeur

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (20). En cas de réussite, restaurez une créature morte depuis moins de 100 ans à sa pleine puissance. Lancez ensuite 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, placez cette carte dans votre coffre de manière permanente.

En cas d'échec, vous ne pouvez plus lancer de résurrection pendant une semaine.

REPRENEZ-VOUS

Capacité de Lame de niveau 1

Coût de rappel : 1

Lorsque vous subissez des dommages importants, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour réduire la gravité d'un Seuil de dommage.

PAS ASSEZ BIEN

Capacité de Lame de niveau 1

Coût de rappel : 1

Lorsque vous lancez vos dés de dommages, vous pouvez relancer tous les 1 ou les 2.

TOURBILLON

Capacité de Lame de niveau 1

Coût de rappel : 0

Lorsque vous réussissez une attaque contre une cible à portée Très courte, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour utiliser l'attaque contre toutes les autres cibles à portée Très courte. Tous les adversaires supplémentaires que vous réussissez à toucher avec cette capacité subissent la moitié des dommages.

LE LIEN DU SOLDAT

Capacité de Lame de niveau 2

Coût de rappel : 1

Une fois par repos long, lorsque vous complimentez quelqu'un ou lui posez une question sur quelque chose dans lequel il excelle, vous pouvez tous deux gagner 3 points d'Espoir.

IMPRUDENT

Capacité de Lame de niveau 2

Coût de rappel : 1

Marquez 1 point de Stress pour obtenir un Avantage sur une attaque.

BOUSCULADE

Capacité de Lame de niveau 3

Coût de rappel : 1

Une fois par repos, lorsqu'une créature à portée de Mêlée s'apprête à vous infliger des dommages, vous pouvez éviter

l'attaque et vous éloigner en toute sécurité hors de la portée de Mêlée de l'ennemi.

COMBATTANT POLYVALENT

Capacité de Lame de niveau 3

Coût de rappel : 1

Vous pouvez utiliser une caractéristique différente pour une arme équipée, plutôt que celle requise par l'arme.

Lorsque vous infligez des dommages, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour utiliser le résultat maximum d'un de vos dés de dommages au lieu de le lancer.

CONCENTRATION MORTELLE

Capacité de Lame de niveau 4

Coût de rappel : 2

Une fois par repos, vous pouvez concentrer toute votre attention sur une cible de votre choix. Jusqu'à ce que vous attaquiez une autre créature, que vous vainquiez la cible ou que le combat prenne fin, vous gagnez un bonus de +1 à votre Maîtrise.

ARMURE FORTIFIÉE

Capacité de Lame de niveau 4

Coût de rappel : 0

Lorsque vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +2 à vos Seuils de dommages.

AVANTAGE DU CHAMPION

Capacité de Lame de niveau 5

Coût de rappel : 1

Lorsque vous réussissez une attaque critique, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 points d'Espoir et choisir l'une des options suivantes pour chaque point d'Espoir dépensé :

- Vous supprimer 1 Point de blessure.
- Vous effacez un emplacement d'Armure.
- La cible doit marquer 1 Point de blessure supplémentaire.

Vous ne pouvez pas choisir la même option plus d'une fois.

VITALITÉ

Capacité de lame de niveau 5

Coût de rappel : 0

Lorsque vous choisissez cette carte, vous gagnez de manière permanente deux des avantages suivants :

- Un emplacement de Stress
- Un emplacement de point de vie
- Bonus de +2 à vos Seuils de dommages

Placez ensuite cette carte dans votre coffre-fort de manière permanente.

AGUERRI AU COMBAT

Capacité de lame de niveau 6

Coût de rappel : 2

Une fois par repos long, lorsque vous êtes sur le point d'effectuer une action de mort, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour supprimer 1 Point de blessure à la place.

ENRAGÉ

Capacité de lame de niveau 6

Coût de rappel : 1

Avant d'effectuer une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour obtenir un bonus à votre jet de dommages égal à deux fois votre force.

Vous pouvez utiliser Enragé deux fois par attaque.

BÉNI PAR LA LAME

Capacité de lame de niveau 7

Coût de rappel : 1

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus dans votre équipement proviennent du domaine Lame, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Bonus de +2 à vos jets d'attaque
- Bonus de +4 à votre Seuil de dommages Graves

COUP GLISSANT

Capacité de lame de niveau 7

Coût de rappel : 1

Lorsque vous ratez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour infliger des dommages d'arme en utilisant la moitié de votre Maîtrise.

CRI DE GUERRE

Capacité de lame de niveau 8

Coût de rappel : 2

Une fois par repos long, lorsque vous vous précipitez vers le danger, vous pouvez lancer un cri enthousiasmant qui inspire vos alliés. Tous les alliés qui peuvent vous entendre effacent chacun 1 point de Stress et gagnent 1 point d'Espoir. De plus, vos alliés bénéficient d'un Avantage sur leurs jets d'attaque jusqu'à ce que vous ou un allié échouiez un jet avec Peur.

FRÉNÉSIE

Capacité de lame de niveau 8

Coût de rappel : 3

Une fois par repos long, vous pouvez entrer en frénésie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'adversaires en vue.

Pendant la frénésie, vous ne pouvez pas utiliser les emplacements d'Armure et vous gagnez un bonus de +10 à vos jets de dommages et un bonus de +8 à votre Seuil de dommages Graves.

SANG ET GLOIRE

Capacité de lame de niveau 9

Coût de rappel : 2

Lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque à l'arme, gagnez 1 point d'Espoir supplémentaire ou effacez 1 point de Stress supplémentaire.

De plus, lorsque vous infligez suffisamment de dommages pour vaincre un ennemi, gagnez 1 point d'Espoir ou effacez 1 point de Stress.

FRAPPE DU FAUCHEUR

Capacité de lame de niveau 9

Coût de rappel : 3

Une fois par repos long, dépensez 1 point d'Espoir pour effectuer un jet d'attaque. Le MJ vous indique les cibles à portée contre lesquelles il réussirait. Choisissez l'une de ces cibles et forcez-la à marquer 5 Points de Blessure.

MONSTRE DE GUERRE

Capacité de lame de niveau 10

Coût de rappel : 0

Lorsque vous réussissez une attaque contre un adversaire, vous pouvez marquer 4 points de Stress pour forcer la cible à marquer un nombre de Points de Blessure égal au nombre de Points de Blessure que vous avez actuellement

marqués au lieu de lancer le dé pour déterminer les dommages.

ASSAUT

Capacité de lame de niveau 10

Coût de rappel : 3

Lorsque vous réussissez une attaque avec votre arme, vous ne causez jamais de dommages inférieurs au Seuil de dom-

mages Majeurs de la cible (la cible marque toujours un minimum de 2 Points de Blessure).

De plus, lorsqu'une créature à portée de votre arme inflige des dommages à un allié avec une attaque qui ne vous inclut pas, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour la forcer à effectuer un jet de réaction (15). En cas d'échec, la cible doit marquer 1 Point de blessure.

MANŒUVRES HABILES

Capacité d'Os de niveau 1

Coût de rappel : 0

Une fois par repos, marquez 1 point de Stress pour sprinter n'importe où dans la portée Longue sans avoir à effectuer de jet d'Agilité pour y arriver.

Si vous terminez ce mouvement à portée de Mêlée d'un adversaire et que vous effectuez immédiatement une attaque contre lui, vous obtenez un bonus de +1 au jet d'attaque.

JE LE VOIS VENIR

Capacité d'Os de niveau 1

Coût de rappel : 1

Lorsque vous êtes la cible d'une attaque effectuée au-delà de la portée de Mêlée, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour lancer 1D4 et obtenir un bonus à votre Esquive, contre l'attaque, égal au résultat.

INTOUCHABLE

Capacité d'Os de niveau 1

Coût de rappel : 1

Obtenez un bonus à votre Esquive égal à la moitié de votre Agilité.

FÉROCITÉ

Capacité d'Os de niveau 2

Coût de rappel : 2

Lorsque vous infligez 1 point de dommages ou plus à un adversaire, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour augmenter votre Esquive du nombre de points de dommages infligés. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la prochaine attaque lancée contre vous.

APPROCHE STRATÉGIQUE

Capacité d'Os de niveau 2

Coût de rappel : 1

Après un repos long, placez un nombre de jetons égal à votre Connaissance sur cette carte (minimum 1). La première fois que vous vous déplacez à portée Courte d'un adversaire et que vous lancez une attaque contre lui, vous pouvez dépenser un jeton pour choisir l'une des options suivantes :

- Vous réalisez l'attaque avec Avantage.
 - Vous effacez 1 point de Stress sur un allié à portée de Mêlée de l'adversaire.
 - Vous ajoutez 1D8 à votre jet de dommages.
- Lorsque vous prenez un repos long, effacez tous les jetons non utilisés.

RENFORT

Capacité d'Os de niveau 3

Coût de rappel : 1

Lorsque vous marquez un emplacement d'Armure pour réduire les dommages subis, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour marquer un emplacement d'Armure supplémentaire.

TACTICIEN

Capacité d'Os de niveau 3

Coût de rappel : 1

Lorsque vous aidez un allié, celui-ci peut dépenser 1 point d'Espoir pour ajouter l'une de vos Expériences à son jet, en plus de votre dé d'Avantage.

Lorsque vous effectuez un jet en équipe, vous pouvez lancer 1D20 comme dé d'Espoir.

BOOST

Capacité d'Os de niveau 4

Coût de rappel : 1

Marquez 1 point de Stress pour booster un allié consentant à portée Courte, qui vous propulse dans les airs, puis effectuer une attaque aérienne contre une cible à portée Longue. Vous bénéficiez d'un Avantage sur l'attaque, ajoutez 1D10 au jet de dommages et terminez votre mouvement à portée de Mêlée de la cible.

REDIRECTION

Capacité d'Os de niveau 4

Coût de rappel : 1

Lorsqu'une attaque lancée contre vous depuis une portée supérieure à la portée de Mêlée échoue, lancez un nombre de D6 égal à votre Maîtrise. Si l'un d'entre eux obtient un 6, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour rediriger l'attaque vers un adversaire situé à portée Très courte.

CONNAIS TON ENNEMI

Capacité d'Os de niveau 5

Coût de rappel : 1

Lorsque vous observez une créature, vous pouvez effectuer un jet d'Instinct contre elle. En cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir et demandez au MJ une série d'informations sur la cible parmi les options suivantes :

- Ses Points de Blessure et son Stress non marqués.
- Sa difficulté et ses Seuils de dommages.
- Ses tactiques et ses dés de dommages d'attaque standard.
- Ses capacités et ses Expériences.

De plus, en cas de réussite, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour supprimer 1 point de Peur de la réserve de Peurs du MJ.

BOTTE SIGNATURE

Capacité d'Os de niveau 5

Coût de rappel : 1

Nommez et décrivez votre botte de combat signature. Une fois par repos, lorsque vous effectuez cette botte signature dans le cadre d'une action que vous entreprenez, vous pouvez lancer 1D20 comme dé d'Espoir. En cas de réussite, supprimez 1 point de Stress.

RIPOSTE RAPIDE

Capacité d'Os de niveau 6

Coût de rappel : 0

Lorsqu'une attaque lancée contre vous à portée de Mêlée échoue, vous pouvez marquer 1 point de Stress et saisir l'occasion pour infliger les dommages de l'une de vos armes actives à l'attaquant.

RÉCUPÉRATION

Capacité d'Os de niveau 6

Coût de rappel : 1

Pendant un repos court, vous pouvez choisir à la place une action de repos long. Vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour permettre à un allié de faire de même.

TOUCHÉ PAR L'OS

Capacité d'Os de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus dans votre équipement proviennent du domaine Os, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Bonus de +1 à l'Agilité
- Une fois par repos, vous pouvez dépenser 3 points d'Espoir pour faire échouer une attaque qui vous visait.

PRÉCISION CRUELLE

Capacité d'Os de niveau 7

Coût de rappel : 1

Lorsque vous réussissez une attaque avec une arme, vous obtenez un bonus à votre jet de dommages égal à votre Dextérité ou à votre Agilité.

COUP BRISANT

Capacité d'Os de niveau 8

Coût de rappel : 3

Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour faire en sorte que la prochaine attaque réussie contre cette même cible inflige 2D12 points de dommages supplémentaires.

QUERELLE

Capacité d'Os de niveau 8

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet d'Agilité contre toutes les cibles à portée Courte.

Dépensez 1 point d'Espoir pour déplacer les cibles contre lesquelles vous avez réussi, ainsi que tous les alliés volontaires à portée Courte, vers un autre point à portée Courte.

AU BORD DU GOUFFRE

Capacité d'Os de niveau 9

Coût de rappel : 1

Lorsque vous avez 2 Points de Blessure ou moins non marqués, vous ne subissez pas de dommages mineurs.

FRAPPE FRAGMENTÉE

Capacité d'Os de niveau 9

Coût de rappel : 3

Dépensez 1 point d'Espoir et attaquez tous les adversaires à portée de votre arme. Une fois par repos long, en cas de succès contre n'importe quelle cible, lancez les dés de dommages de votre arme et répartissez ces dommages comme vous le souhaitez entre les cibles contre lesquelles vous avez réussi. Avant d'infliger des dommages à chaque cible, lancez un dé de dommages supplémentaire et ajoutez son résultat aux dommages que vous leur infligez.

COURSE MORTELLE

Capacité d'Os de niveau 10

Coût de rappel : 1

Dépensez 3 points d'Espoir pour courir en ligne droite à travers le champ de bataille jusqu'à un point situé à une portée Longue, en attaquant tous les adversaires se trouvant à portée de votre arme le long de ce chemin.

Choisissez l'ordre dans lequel vous infligez des dommages aux cibles que vous avez touchées. Pour la première, lancez les dés de dommages de votre arme avec un bonus de +1 à votre Maîtrise. Retirez ensuite un dé de votre jet de dommages et infligez les dommages restants à la cible suivante.

Continuez à retirer un dé pour chaque cible suivante jusqu'à ce que vous n'ayez plus de dés de dommages ou d'adversaires.

Vous ne pouvez pas cibler le même adversaire plus d'une fois par attaque.

PAS RAPIDE

Capacité d'Os de Niveau 10

Coût de rappel : 2

Lorsqu'une attaque contre vous échoue, effacez 1 point de Stress. Si vous ne pouvez pas supprimer 1 point de Stress, gagnez 1 point d'Espoir.

TROMPEUR HABILE

Capacité de Grâce de niveau 1

Coût de rappel : 0

Dépensez 1 point d'Espoir pour obtenir un Avantage sur un jet visant à tromper ou à duper quelqu'un afin qu'il croie à un mensonge que vous lui racontez.

ENCHANTEMENT

Sort de niveau 1 de Grâce

Coût de rappel : 0

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Courte. En cas de réussite, la cible est temporairement envoûtée. Tant qu'elle est envoûtée, l'attention de la cible est fixée sur vous, ce qui réduit son champ de vision et étouffe tous les sons sauf votre voix.

Une fois par repos en cas de réussite, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour forcer la cible envoûtée à marquer également 1 point de Stress.

PAROLES INSPIRANTES

Capacité de Grâce de niveau 1

Coût de rappel : 1

Vos paroles sont empreintes de puissance. Après un repos long, placez un nombre de jetons sur cette carte égal à votre Présence. Lorsque vous parlez à un allié, vous pouvez dépenser un jeton de cette carte pour lui donner un des avantages suivants :

- Votre allié efface 1 point de Stress.
- Votre allié efface 1 Point de blessure.
- Votre allié gagne un point d'Espoir.

Lorsque vous prenez un repos long, retirez tous les jetons non utilisés.

NE DITES PAS DE MENSONGES

Sort de niveau 2 de Grâce

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à très portée Courte. En cas de réussite, la cible ne peut pas vous mentir tant qu'elle reste à portée Courte, mais elle n'est pas obligée de parler. Si vous lui posez une question et qu'elle refuse de répondre, elle doit marquer 1 point de Stress et l'effet prend fin. La cible ignore généralement que

ce sort a été lancé sur elle jusqu'à ce qu'il la pousse à dire la vérité.

FAUTEUR DE TROUBLES

Capacité de Grâce de niveau 2

Coût de rappel : 2

Lorsque vous provoquez ou taquinez une cible à portée Longue, effectuez un jet de Présence contre elle. Une fois par repos, en cas de réussite, lancez un nombre de dés D4 égal à votre Maîtrise. La cible doit marquer 1 point de Stress égal au résultat le plus élevé obtenu.

SCINTILLEMENT HYPNOTIQUE

Sort de niveau 3 de Grâce

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre tous les adversaires devant vous à portée Courte. Une fois par repos, en cas de réussite, créez une illusion de couleurs et de lumières clignotantes qui étourdit temporairement les cibles contre lesquelles vous réussissez et les oblige à marquer 1 point de Stress.

Tant qu'elles sont étourdies, elles ne peuvent pas utiliser leurs réactions et ne peuvent entreprendre aucune autre action tant qu'elles ne se sont pas débarrassées de cet état.

INVISIBILITÉ

Sort de niveau 3 de Grâce

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort (10). En cas de réussite, marquez 1 point de Stress et choisissez-vous ou un allié à portée de Mêlée pour devenir invisible. Une créature invisible ne peut être vue que par des moyens magiques et les jets d'attaque contre elle sont effectués avec un Désavantage. Placez un nombre de jetons sur cette carte égal à votre trait de lancement de sort. Lorsque la créature invisible effectue une action, dépensez un jeton de cette carte. Une fois l'action qui dépense le dernier jeton résolue, l'effet prend fin.

Vous ne pouvez maintenir l'invisibilité que sur une seule créature à la fois.

PAROLE APAISANTE

Capacité de Grâce de niveau 4

Coût de rappel : 1

Pendant un court repos, lorsque vous prenez le temps de reconforter un autre personnage en utilisant l'action de temps de repos « Soigner les blessures sur lui », effacez 1 Point de blessure supplémentaire sur ce personnage.

Lorsque vous le faites, vous supprimez également 2 Points de Blessure.

À TRAVERS VOS YEUX

Sort de niveau 4 de Grâce

Coût de rappel : 1

Choisissez une cible à très longue portée. Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre à travers ses oreilles. Vous pouvez passer librement de vos propres sens à ceux de la cible jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort ou jusqu'à votre prochain repos.

EXPLORATEUR DE PENSÉES

Sort de niveau 5 de Grâce

Coût de rappel : 2

Vous pouvez scruter l'esprit des autres. Dépensez 1 point d'Espoir pour lire les pensées superficielles d'une cible située à une portée Longue. Effectuez un jet de lancement de sort contre la cible pour fouiller plus profondément et découvrir des pensées plus cachées.

Sur un jet avec Peur, la cible peut, à la discrétion du MJ, se rendre compte que vous lisez ses pensées.

MOTS DE DISCORDE

Sort de niveau 5 de Grâce

Coût de rappel : 1

Murmurez des mots de discorde à un adversaire à portée de Mêlée et effectuez un jet de lancement de sort (13). En cas de réussite, la cible doit marquer 1 point de Stress et attaquer un autre adversaire au lieu de vous ou de vos alliés. Une fois cette attaque terminée, la cible réalise ce qui s'est passé.

La prochaine fois que vous lancerez Mots de discorde sur elle, vous subirez une pénalité de -5 au jet de lancement de sort.

JAMAIS ÉCLIPSÉ

Capacité de Grâce de niveau 6

Coût de rappel : 2

Lorsque vous marquez 1 point de vie ou plus suite à une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour placer un nombre de jetons égal au nombre de Points de Blessure que vous avez marqués sur cette carte. Lors de votre prochaine attaque réussie, obtenez un bonus de +5 à votre jet de dommages pour chaque jeton sur cette carte, puis retirez tous les jetons.

PARTAGER LE FARDEAU

Sort de niveau 6 de Grâce

Coût de rappel : 0

Une fois par repos, prenez en charge le Stress d'une créature consentante se trouvant à portée de Mêlée. La cible décrit les connaissances intimes ou les émotions qui s'échappent télépathiquement de son esprit à cet instant entre vous. Transférez n'importe quel nombre de ses points de Stress marqués vers vous, puis gagnez 1 point d'Espoir pour chaque point de Stress transféré.

CHARISME INFINIS

Capacité de Grâce de niveau 7

Coût de rappel : 1

Après avoir effectué un jet d'action pour persuader, mentir ou obtenir une faveur, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour relancer le dé d'Espoir ou de Peur.

TOUCHÉ PAR LA GRÂCE

Capacité de Grâce de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus de votre équipement proviennent du domaine de la Grâce, vous obtenez les avantages suivants :

- Vous pouvez marquer un emplacement d'Armure au lieu de marquer 1 point de Stress.
- Lorsque vous forcez une cible à marquer un certain nombre de Points de Blessure, vous pouvez choisir à la place de la forcer à marquer ce nombre de Stress.

PROJECTION ASTRALE

Sort de niveau 8 de Grâce

Coût de rappel : 0

Une fois par repos long, marquez 1 point de Stress pour créer une copie projetée de vous-même qui peut apparaître n'importe où où vous avez déjà été. Vous pouvez voir et

entendre à travers la projection comme si c'était vous et influencer le monde comme si vous y étiez. Une créature qui examine la projection peut déterminer qu'elle est d'origine magique. Cet effet dure jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que votre projection subisse des dommages.

ENCHANTEMENT DE MASSE

Sort de niveau 8 de Grâce

Coût de rappel : 3

Effectuez un jet de lancement de sort contre toutes les cibles situées à portée Longue. Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont temporairement envoûtées. Pendant qu'elles sont envoûtées, l'attention des cibles est fixée sur vous, ce qui réduit leur champ de vision et étouffe tous les sons sauf votre voix. Marquez 1 point de Stress pour forcer toutes les cibles envoûtées à marquer 1 point de Stress, mettant fin à ce sort.

IMITATEUR

Sort de niveau 9 de Grâce

Coût de rappel : 3

Une fois par repos long, 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 nombre de points d'Espoir égal à la moitié du niveau de la carte pour accéder à la fonctionnalité. Elle dure jusqu'à votre prochain repos ou jusqu'à ce que vous placiez la carte dans votre coffre-fort.

MAÎTRE DE L'ART

Capacité de Grâce de niveau 9

Coût de rappel : 0

Gagnez un bonus permanent de +2 à deux de vos Expériences ou un bonus permanent de +3 à l'une de vos Expériences. Placez ensuite cette carte dans votre coffre-fort de manière permanente.

ENCORE

Sort de niveau 10 de Grâce

Coût de rappel : 1

Lorsqu'un allié à portée Courte inflige des dommages à un adversaire, vous pouvez effectuer un jet de lancement de sort contre cette même cible. En cas de réussite, vous infligez à la cible les mêmes dommages que ceux infligés par votre allié.

Si votre jet de sort réussit avec Peur, placez cette carte dans votre coffre-fort.

NOTORIÉTÉ

Capacité de Grâce de niveau 10

Coût de rappel : 0

Les gens savent qui vous êtes et ce que vous avez fait, et ils vous traitent différemment à cause de cela. Lorsque vous tirez parti de votre notoriété pour obtenir ce que vous voulez, vous pouvez marquer 1 point de Stress avant de lancer le dé pour gagner un bonus de +10 au résultat. Vos repas et vos boissons sont toujours gratuits où que vous alliez, et tout ce que vous achetez est réduit d'un sac d'or (avec un minimum d'une poignée).

Cette carte ne compte pas dans le nombre maximum de 5 cartes de domaine de votre équipement et ne peut pas être placée dans votre coffre-fort.

DOMAINE DE MINUIT

CROCHETAGE

Capacité de niveau 1 de Minuit

Coût de rappel : 0

Vous bénéficiez d'un 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 la discrétion, soit par la force).

PLUIE DE LAMES

Sort de Niveau 1 de Minuit

Coût de rappel : 1

Dépensez 1 point d'Espoir pour effectuer un jet de lancement de sort et conjurer des lames qui frappent toutes les cibles à portée Très courte. Les cibles que vous touchez subissent D8+2 points de dommages magiques en fonction de votre Maîtrise.

Si une cible que vous touchez est vulnérable, elle subit 1D8 points de dommages supplémentaires.

DÉGUISEMENT ÉTRANGE

Sort de Niveau 1 de Minuit

Coût de rappel : 0

Lorsque vous disposez de quelques minutes pour vous préparer, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour revêtir l'apparence de n'importe quel humanoïde que vous pouvez imaginer clairement dans votre esprit. Tant que vous êtes déguisé, vous bénéficiez d'un Avantage sur les jets de Présence pour éviter d'être examiné de près.

Placez un nombre de jetons égal à votre CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION sur cette carte.

Lorsque vous effectuez une action sous votre déguisement, dépensez un jeton de cette carte. Une fois l'action qui dépense le dernier jeton résolue, le déguisement tombe.

ESPRIT DE MINUIT

Sort de Niveau 2 de Minuit

Coût de rappel : 1

Dépensez 1 point d'Espoir pour invoquer un esprit de taille humanoïde qui peut se déplacer ou porter des objets pour vous jusqu'à votre prochain repos. Vous pouvez également l'envoyer attaquer un adversaire. Lorsque vous le faites, effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Très longue. En cas de réussite, l'esprit se déplace à portée de Mêlée avec cette cible. Lancez un nombre de D6 égal à votre caractéristique de lancement

de sort et infligez autant de dommages magiques à la cible. L'esprit se dissipe ensuite.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul esprit à la fois.

LIEN D'OMBRE

Sort de Niveau 2 de Minuit

Coût de rappel : 0

Effectuez un jet de lancement de sort contre tous les adversaires à très portée Courte. Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont temporairement immobilisées, leur ombre les retenant sur place.

ÉTRANGLEMENT

Capacité de Niveau 3 de Minuit

Coût de rappel : 1

Lorsque vous vous placez derrière une créature de taille similaire à la vôtre, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour l'étrangler, la rendant temporairement vulnérable.

Lorsqu'une créature attaque une cible ainsi vulnérable, elle inflige 2D6 points de dommages supplémentaires.

VOILE DE NUIT

Sort de Niveau 3 de Minuit

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort (13). En cas de réussite, vous pouvez créer un rideau de ténèbres temporaire entre deux points situés à portée Longue. Vous seul pouvez voir à travers ces ténèbres. Vous êtes considéré comme caché pour les adversaires situés de l'autre côté du voile, et vous bénéficiez d'un avantage sur les attaques que vous effectuez à travers les ténèbres. Le voile reste en place jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort.

EXPERTISE EN FURTIVITÉ

Capacité de Niveau 4 de Minuit

Coût de rappel : 0

Lorsque vous lancez un dé avec Peur en essayant de vous déplacer discrètement dans une zone dangereuse, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour changer en un lancer avec Espoir à la place.

Si un allié à portée Courte tente également de se déplacer discrètement et lance avec Peur, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour changer son résultat en un lancer avec Espoir.

GLYPHE DE LA NUIT TOMBANTE

Sort de Niveau 4 de Minuit

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Très courte. En cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir pour conjurer un glyphe sombre sur son corps qui expose ses points faibles, réduisant temporairement la difficulté de la cible d'une valeur égale à votre connaissance (minimum 1).

SILENCE

Sort de Niveau 5 de Minuit

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Courte. En cas de réussite, dépensez 1 point d'Espoir pour conjurer une magie suppressive autour de la cible qui englobe tout ce qui se trouve à portée Très courte proche d'elle 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 1 point de Peur à son tour pour lever cette condition, que vous lanciez à nouveau Silence ou que vous subissiez des dommages Majeurs. Tant qu'elle est réduite au silence, elle ne peut pas faire de bruit ni lancer de sorts.

REPLIS FANTÔME

Sort de Niveau 5 de Minuit

Coût de rappel : 2

Dépensez 1 point d'Espoir pour activer Replis fantôme à l'endroit où vous vous trouvez actuellement. Dépensez un autre point d'Espoir à tout moment avant votre prochain repos pour disparaître de l'endroit où vous vous trouvez et réapparaître là où vous vous trouviez lorsque vous avez activé Replis fantôme. Ce sort prend fin après votre réapparition.

SOMBRES MURMURES

Sort de Niveau 6 de Minuit

Coût de rappel : 0

Vous pouvez parler dans l'esprit de toute personne avec laquelle vous avez été en contact physique. Une fois que vous avez ouvert un canal avec elle, elle peut vous répondre dans votre esprit. De plus, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour effectuer un jet de lancement de sort contre elle. En cas de réussite, vous pouvez poser au MJ l'une des questions suivantes et obtenir une réponse :

- Où se trouve-t-elle ?

- Que fait-elle ?
- De quoi a-t-elle peur ?
- Qu'est-ce qu'elle chérit le plus au monde ?

DÉGUISEMENT DE MASSE

Sort de Niveau 6 de Minuit

Coût de rappel : 0

Lorsque vous disposez de quelques minutes de silence pour vous concentrer, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour changer l'apparence de toutes les créatures consentantes à portée Courte. Leurs nouvelles formes doivent partager une structure corporelle et une taille générales, et peuvent être quelqu'un ou quelque chose que vous avez déjà vu ou entièrement inventé. Une créature déguisée bénéficie d'un Avantage sur les jets de Présence pour éviter d'être examinée de près.

Activez un compte à rebours (8). Il s'écoule en fonction de la conséquence choisie par le MJ. Lorsqu'il se déclenche, le déguisement tombe.

BÉNIT PAR MINUIT

Capacité de Minuit de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus dans votre équipement proviennent du domaine Minuit, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Une fois par repos, lorsque vous avez 0 point d'Espoir et que le MJ vous inflige une Peur, vous pouvez obtenir 1 point d'Espoir à la place.
- Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour ajouter le résultat de votre dé de peur à votre jet de dommages.

ESQUIVE ÉCLIPSANTE

Sort de Niveau 7 de Minuit

Coût de rappel : 1

Lorsqu'une attaque visant à vous infliger des dommages physiques échoue, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour vous envelopper d'ombre, devenir invisible et vous téléporter à proximité immédiate de l'attaquant. Vous restez invisible jusqu'à votre prochain jet d'action.

CHASSEUR D'OMBRES

Capacité de Minuit de Niveau 8

Coût de rappel : 2

Vos prouesses sont améliorées sous le couvert de l'ombre. Tant que vous êtes enveloppé dans la pénombre ou l'obs-

curité, vous gagnez un bonus de +1 à votre Esquive et effectuez vos jets d'attaque avec Avantage.

CHARGE MAGIQUE

Sort de Niveau 8 de Minuit

Coût de rappel : 1

Lorsque vous subissez des dommages magiques, placez des jetons équivalents au nombre de Points de Blessure que vous avez marqués sur cette carte. Vous pouvez stocker un nombre de jetons égal à votre CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION.

Lorsque vous réussissez une attaque contre une cible, vous pouvez dépenser un nombre quelconque de jetons pour ajouter 1D6 pour chaque jeton dépensé à votre jet de dommages.

TERREUR NOCTURNE

Sort de Niveau 9 de Minuit

Coût de rappel : 2

Une fois par repos long, choisissez n'importe quelle cible à portée Très courte pour qu'elle vous perçoive comme une horreur cauchemardesque. Les cibles doivent réussir un jet de réaction (16) ou devenir temporairement Horrifiées. Tant qu'elles sont Horrifiées, elles sont vulnérables. Volez au MJ un nombre de points de Peur égal au nombre de cibles qui sont Horrifiées (jusqu'à concurrence du nombre de points de Peur dans la réserve du MJ). Lancez un nombre de D6 égal au nombre de points de Peur volés et infligez le total des dommages à chaque cible Horrifiée. Défaussez les points de Peur volés.

COÛT DU COUCHER DE SOLEIL

Capacité de Minuit de Niveau 9

Coût de rappel : 1

Choisissez une cible à portée Longue. Lorsque vous réussissez un jet d'action contre elle qui n'entraîne pas de jet de dommages, placez un jeton sur cette carte. Lorsque vous infligez des dommages à cette cible, dépensez autant de jetons que vous le souhaitez pour ajouter 1D12 pour chaque jeton dépensé à votre jet de dommages. Vous ne pouvez détenir Coût du coucher de soleil 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 Niveau 10 de Minuit

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (16). Une fois par repos long, en cas de réussite, plongez toute la zone à portée Longue dans une obscurité totale que seuls vous et vos alliés pouvez traverser. Les jets d'attaque ont un Désavantage lorsqu'ils vous ciblent vous ou un allié dans cette ombre.

De plus, lorsque vous ou un allié réussissez un jet d'Espoir contre un adversaire dans cette ombre, la cible doit marquer 1 point de Stress.

Ce sort dure jusqu'à ce que le MJ dépense un point de Peur lors de son tour pour supprimer cet effet ou que vous subissiez des dommages Graves.

SPECTRE DES TÉNÉBRES

Sort de Niveau 10 de Minuit

Coût de rappel : 1

Marquez 1 point de 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 contre les dommages physiques et pouvez flotter et traverser des objets solides. Les autres créatures peuvent toujours vous voir lorsque vous êtes sous cette forme.

PISTEUR DE TALENT

Capacité de Nature de niveau 1

Coût de rappel : 0

Lorsque vous traquez une créature ou un groupe de créatures spécifique en vous basant sur les traces de leur passage, vous pouvez dépenser autant de points d'Espoir que vous le souhaitez et poser autant de questions au MJ à partir de la liste suivante.

- Dans quelle direction sont-ils partis ?
- Depuis combien de temps sont-ils passés par là ?
- Que faisaient-ils à cet endroit ?
- Combien étaient-ils ?

Lorsque vous rencontrez des créatures que vous avez suivies de cette manière, vous obtenez un bonus de +1 à votre Esquive contre elles.

LA LANGUE DE LA NATURE

Capacité de Nature de niveau 1

Coût de rappel : 0

Vous pouvez parler la langue du monde naturel. Lorsque vous voulez parler aux plantes et aux animaux qui vous entourent, effectuez un jet d'instinct (12). En cas de réussite, ils vous donneront les informations qu'ils connaissent. Si vous obtenez un résultat avec Peur, leurs connaissances pourraient être limitées ou avoir un coût.

De plus, avant de faire un jet de lancement de sort dans un environnement naturel, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour obtenir un bonus de +2 au jet.

ENCHEVÊTREMENT VICIEUX

Sort de niveau 1 de Nature

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible située à portée Longue. En cas de réussite, des racines et des lianes sortent du sol, infligeant 1D8+1 points de dommages physiques et immobilisant temporairement la cible. De plus, en cas de réussite, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour immobiliser temporairement un autre adversaire situé à portée Très courte de votre cible.

ÉVOQUER UN ESSAIM

Sort de niveau 2 de Nature

Coût de rappel : 1

Coléoptères blindés Tekaira : Marquez 1 point de Stress pour invoquer des coléoptères blindés qui vous encerclent. La prochaine fois que vous subirez des dommages, réduisez leur gravité d'un Seuil. Vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour conserver les coléoptères invoqués après avoir subi des dommages.

Lucioles : Effectuez un jet de lancement de sort contre tous les adversaires à proximité. Dépensez 1 point d'Espoir pour infliger 2D8+3 points de dommages magiques aux cibles contre lesquelles vous avez réussi.

FAMILIER NATUREL

Sort de niveau 2 de Nature

Coût de rappel : 1

Dépensez 1 point d'Espoir pour invoquer un petit esprit de la nature ou une créature de la forêt à vos côtés jusqu'à votre prochain repos, jusqu'à ce que vous lanciez à nouveau Familier naturel ou jusqu'à ce que le familier soit la cible d'une attaque. Si vous dépensez 1 point d'Espoir supplémentaire, vous pouvez invoquer un familier qui vole. Vous pouvez communiquer avec lui, effectuer un jet de lancement de sort pour lui ordonner d'effectuer des tâches simples et marquer 1 point de Stress pour voir à travers ses yeux.

Lorsque vous infligez des dommages à un adversaire à portée de Mêlée de votre familier, vous ajoutez 1D6 à votre jet de dommages.

PROJECTILE CORROSIF

Sort de niveau 3 de Nature

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Longue. En cas de réussite, infligez D6+4 points de dommages magiques en utilisant votre Maîtrise.

De plus, marquez 2 points de Stress ou plus pour les rendre

corrodés de manière permanente. Tant qu'une cible est corrodée, elle subit une

pénalité de -1 à sa difficulté pour chaque tranche de 2 points de Stress que vous avez dépensés. Cette condition peut se cumuler.

TIGE IMPRESSIONNANTE

Sort de niveau 3 de Nature

Coût de rappel : 1

Une fois par repos, vous pouvez conjurer une tige épaisse et sinueuse à proximité immédiate, sur laquelle il est facile de grimper. Sa hauteur peut atteindre une distance éloignée.

Marquez 1 point de Stress pour utiliser ce sort comme une attaque. Effectuez un jet de lancement de sort contre un adversaire ou un groupe d'adversaires à portée Courte. La tige qui jaillit soulève les cibles contre lesquelles vous réussissez dans les airs et les laisse tomber, infligeant 1D8 points de dommages physiques par point de votre Maîtrise.

ÉTREINTE MORTELLE

Sort de niveau 4 de Nature

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort contre une cible à portée Courte et choisissez l'une des options suivantes :

- Vous tirez la cible à portée de Mêlée ou vous vous tirez vous-même à portée de Mêlée d'elle.
- Vous étranglez la cible et la forcez à marquer 2 points de Stress.
- Tous les adversaires entre vous et la cible doivent réussir un jet de réaction (13) ou être touchés par des lianes, subissant 3D6+2 points de dommages physiques.

En cas de réussite, des lianes sortent de vos mains, provoquant l'effet choisi et restreignant temporairement la cible.

CHAMP DE GUÉRISON

Sort de niveau 4 de Nature

Coût de rappel : 2

Une fois par repos long, vous pouvez conjurer un champ de plantes médicinales autour de vous. Tout ce qui se trouve à portée Courte de vous s'épanouit dans une nature vibrante, vous permettant, ainsi qu'à tous vos alliés dans la zone, de récupérer 1 Point de blessure.

Dépensez 2 points d'Espoir pour vous permettre, ainsi qu'à tous vos alliés, de récupérer 2 Points de Blessure à la place.

PEAU D'ÉPINES

Sort de niveau 5 de Nature

Coût de rappel : 1

Une fois par repos, dépensez 1 point d'Espoir pour faire pousser des épines sur tout votre corps. Lorsque vous le faites, placez un nombre de jetons égal à votre

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION sur cette carte.

Lorsque vous subissez des dommages, vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons pour lancer ce nombre de D6. Additionnez les résultats et réduisez les dommages subis de ce montant. Si vous vous trouvez à portée de Mêlée de l'attaquant, infligez-lui ce montant de dommages en retour.

Lorsque vous vous reposez, retirez tous les jetons non utilisés.

FORTERESSE SAUVAGE

Sort de niveau 5 de Nature

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement 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 pouvez vous abriter. À l'intérieur du dôme, une créature ne peut pas être la cible d'attaques et ne peut pas attaquer. Les attaques contre le dôme réussissent automatiquement. Le dôme a les Seuils de dommages suivants et dure jusqu'à ce qu'il encaisse 3 Points de Blessure. Placez des jetons sur cette carte pour représenter les Points de Blessure.

Seuils : 15/30

MONTURES CONJURÉES

Niveau 6 Sort de Nature

Coût de rappel : 0

Dépensez autant de points d'Espoir que vous le souhaitez pour conjurer autant de montures magiques (tels que des chevaux, des chameaux ou des éléphants) que vous et vos alliés pouvez chevaucher jusqu'à votre prochain repos long ou jusqu'à ce que les montures subissent des dommages. Les montures doublent votre vitesse de déplacement terrestre et, en cas de danger, vous permettent de vous déplacer à portée Longue sans avoir à lancer de dé. Les créatures chevauchant une monture subissent une pénalité de -2 aux jets d'attaque et un bonus de +2 aux jets de dommages.

FOURRAGER

Capacité de Nature de niveau 6

Coût de rappel : 1

En tant qu'action supplémentaire pendant le temps de repos, vous pouvez choisir de lancer 1D6 pour voir ce que vous trouvez. En collaboration avec le MJ, décrivez-le et ajoutez-le à votre inventaire en tant que consommable.

Votre groupe peut transporter jusqu'à cinq consommables trouvés à la fois.

1. Un aliment unique (supprime 2 points de Stress)
2. Une belle relique (confère 2 points d'Espoir)
3. Une rune arcanique (+2 au jet de lancement de sort)
4. Une fiole de soins (efface 2 Points de Blessure)
5. Un porte-bonheur (relance n'importe quel dé)
6. Choisissez l'une des options ci-dessus.

BÉNIT PAR LA NATURE

Capacité Nature de niveau 7

Coût de rappel : 2

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus dans votre équipement proviennent du domaine Nature, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous vous trouvez dans un environnement naturel, vous obtenez un bonus de +2 à vos jets d'incantation.
- Une fois par repos, vous pouvez doubler votre Agilité ou votre Instinct lorsque vous effectuez un jet utilisant cette caractéristique. Vous devez choisir de le faire avant de lancer le dé.

AFFLUX SAUVAGE

Sort de niveau 7 de Nature

Coût de rappel : 2

Une fois par repos long, marquez 1 point de Stress pour canaliser le monde naturel qui vous entoure et vous améliorer. Décrivez comment votre apparence change, puis placez 1D6 sur cette carte avec la valeur 1 face vers le haut. Tant que le dé d'Afflux sauvage est actif, vous ajoutez sa valeur à chaque jet d'action que vous effectuez. Après avoir ajouté sa valeur à un jet, augmentez la valeur du dé d'Afflux sauvage d'un point. Lorsque la valeur du dé dépasse 6 ou que vous prenez un repos, cette forme disparaît et vous devez marquer 1 point de Stress supplémentaire.

ESPRITS DE LA FORÊT

Sort de Niveau 8 de Nature

Coût de rappel : 2

Effectuez un jet de lancement de sort (13). En cas de réussite, dépensez autant de points d'Espoir que vous le souhaitez pour créer un nombre équivalent de petits esprits de la forêt qui apparaissent à des endroits de votre choix à portée Longue, offrant les avantages suivants :

- Vos alliés bénéficient d'un bonus de +3 aux jets d'attaque contre les adversaires à portée de Mêlée d'un esprit.

- Un allié qui marque un emplacement d'Armure alors qu'il se trouve à portée de Mêlée d'un esprit peut marquer un emplacement d'Armure supplémentaire.

Un esprit disparaît après avoir accordé un avantage ou subi des dommages.

BARRIÈRE DE RAJEUNISSEMENT

Sort de niveau 8 de Nature

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort (15). Une fois par repos, en cas de réussite, créez une barrière temporaire d'énergie protectrice autour de vous à portée Très courte. Vous et tous les alliés se trouvant à l'intérieur de la barrière lorsque ce sort est lancé gagnez 1D4 Points de Blessure. Tant que la barrière est active, vous et tous les alliés qui s'y trouvent bénéficient d'une résistance aux dommages physiques provenant de l'extérieur de la barrière.

Lorsque vous vous déplacez, la barrière vous suit.

FANE DES TERRES SAUVAGES

Capacité de Nature de niveau 9

Coût de rappel : 2

Après un repos long, placez un nombre de jetons égal au nombre de cartes de domaine Nature dans votre équipement et votre coffre-fort sur cette carte.

Lorsque vous effectuez un jet de lancement 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 de manière critique un jet de lancement de sort pour un sort de domaine Nature, gagnez un jeton.

Lorsque vous prenez un repos long, retirez tous les jetons non dépensés.

DOMINATION DES PLANTES

Sort de niveau 9 de Nature

Coût de rappel : 1

Effectuez un jet de lancement de sort (18). Une fois par repos long, en cas de réussite, vous remodelez le monde naturel, modifiant la végétation environnante dans une portée Longue autour de vous. Par exemple, vous pouvez faire pousser des arbres instantanément, dégager un chemin à travers des vignes denses ou créer un mur de racines.

FORCE DE LA NATURE

Sort de niveau 10 de Nature

Coût de rappel : 2

Marquez 1 point de Stress pour vous transformer en un esprit de la nature imposant, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Lorsque vous réussissez une attaque ou un jet de lancement de sort, vous obtenez un bonus de +10 au jet de dommages.
- Lorsque vous infligez suffisamment de dommages pour vaincre une créature à portée Courte, vous l'absorbez et libérez un emplacement d'Armure.
- Vous ne pouvez pas être immobilisé.

Avant de faire un jet d'action, vous devez dépenser 1 point d'Espoir. Si vous ne pouvez pas, vous reprenez votre forme normale.

TEMPÊTE

Sort de niveau 10 de Nature

Coût de rappel : 2

Choisissez l'une des tempêtes suivantes et effectuez un jet de lancement de sort contre toutes les cibles à portée Longue. Les cibles contre lesquelles vous réussissez subissent ses effets jusqu'à ce que le MJ dépense 1 point de Peur lors de son tour pour mettre fin à ce sort.

- Blizzard : inflige 2D20+8 points de dommages magiques et les cibles sont temporairement Vulnérables.
- Ouragan : inflige 3D10+10 points de dommages magiques et choisissez une direction dans laquelle souffle le vent. Les cibles ne peuvent pas se déplacer contre le vent.
- Tempête de sable : inflige 5D6+9 points de dommages magiques. Les attaques effectuées au-delà de la portée de Mêlée ont un Désavantage.

DOMAINE DE LA VAILLANCE

À NU

Capacité de Vaillance de niveau 1

Coût de rappel : 0

Lorsque vous choisissez de ne pas équiper d'armure, vous disposez d'une armure de base de 3 + votre Force et utilisez les Seuils de dommages de base suivants :

- Tiers 1 : 9/19
- Tiers 2 : 11/24
- Tiers 3 : 13/31
- Tiers 4 : 15/38

POUSSÉE EN PUISSANCE

Capacité de Vaillance de niveau 1

Coût de rappel : 0

Effectuez une attaque avec votre arme principale contre une cible à portée de Mêlée. En cas de réussite, vous infligez des dommages et repoussez la cible à portée Courte. En cas de réussite avec Espoir, ajoutez 1D6 à votre jet de dommages.

De plus, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour rendre la cible temporairement Vulnérable.

JE SUIS VOTRE BOUCLIER

Capacité de Vaillance de niveau 1

Coût de rappel : 1

Lorsqu'un allié à portée Très courte est sur le point de subir des dommages, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour vous interposer et devenir la cible de l'attaque à sa place. Lorsque vous subissez des dommages de cette attaque, vous pouvez marquer un nombre illimité d'emplacements d'Armure.

FRAPPE PUISSANTE

Capacité de Vaillance de niveau 2

Coût de rappel : 1

Vous utilisez toute la force de votre corps dans un combat. Lors d'une attaque réussie avec une arme à portée de Mêlée, vous gagnez un bonus à votre jet de dommages égal à votre Force.

PRÉSENCE AUDACIEUSE

Capacité de Vaillance de niveau 2

Coût de rappel : 0

Lorsque vous effectuez un jet de présence, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour ajouter votre Force au jet. De plus, une fois par repos, lorsque vous êtes sur le point d'obtenir un état, vous pouvez décrire comment votre présence audacieuse vous aide dans cette situation et éviter d'obtenir cet état.

INSPIRATION CRITIQUE

Capacité de Vaillance de niveau 3

Coût de rappel : 1

Une fois par repos, lorsque vous réussissez une attaque de manière critique, tous les alliés à portée Très courte peuvent supprimer 1 point de Stress ou gagner 1 point d'Espoir.

APPUIE-TOI SUR MOI

Capacité de Vaillance de niveau 3

Coût de rappel : 1

Une fois par repos long, lorsque vous consolez ou inspirez un allié qui a échoué à un jet d'action, vous pouvez tous les deux supprimer 2 points de Stress.

LES PROVOQUER

Capacité de Vaillance de niveau 4

Coût de rappel : 1

Décrivez comment vous provoquez une cible à portée Courte, puis effectuez un jet de Présence contre elle. En cas de réussite, la cible doit marquer 1 point de Stress, et la prochaine fois que le MJ la mettra en avant, elle devra vous cibler avec une attaque, qu'elle effectuera avec un Désavantage.

SOUTENIR LE TANK

Capacité de Vaillance de niveau 4

Coût de rappel : 2

Lorsqu'un allié à portée Courte échoue à un jet, vous pouvez dépenser 2 points d'Espoir pour lui permettre de relancer son dé d'Espoir ou de Peur.

ARMURIER

Capacité de Vaillance de niveau 5

Coût de rappel : 1

Lorsque vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre score d'Armure.

Pendant un repos, lorsque vous choisissez de réparer votre armure en tant qu'action de temps de repos, vos alliés effacent également un emplacement d'Armure.

COUP ÉCLAIRANT

Capacité de Vaillance de niveau 5

Coût de 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 supprimer 1 Point de blessure ou 1D4 points de Stress.

INÉVITABLE

Capacité de Vaillance de niveau 6

Coût de rappel : 1

Lorsque vous échouez à un jet d'action, votre prochain jet d'action bénéficie d'un Avantage.

SE RELEVER

Capacité de Vaillance de niveau 6

Coût de rappel : 2

Gagnez un bonus à votre Seuil de dommages Graves égal à votre Maîtrise.

Lorsque vous marquez 1 Point de Blessure ou plus à la suite d'une attaque, effacez 1 point de Stress.

PAS D'INQUIÉTUDE

Capacité de Vaillance de niveau 7

Coût de rappel : 1

Lorsque vous subissez des dommages, vous pouvez marquer 1 point de Stress pour réduire la gravité des dommages d'un Seuil. Lorsque vous le faites, lancez 1D6. Sur un résultat de 3 ou moins, placez cette carte dans votre coffre-fort.

TOUCHÉ PAR LA Vaillance

Capacité de Vaillance de niveau 7

Coût de rappel : 1

Lorsque 4 cartes de domaine ou plus dans votre équipement proviennent du domaine de la Vaillance, vous obtenez les avantages suivants :

- Bonus de +1 à votre score d'Armure

- Lorsque vous marquez 1 point de Blessure ou plus sans marquer un emplacement d'Armure, effacez un emplacement d'Armure.

SURCHARGE

Capacité de Vaillance de niveau 8

Coût de rappel : 1

Une fois par repos long, marquez 3 points de Stress pour pousser votre corps à ses limites. Gagnez un bonus de +2 à toutes vos caractéristiques jusqu'à votre prochain repos.

FRAPPE SISMIQUE

Capacité de Vaillance de niveau 8

Coût de rappel : 2

Dépensez 2 points d'Espoir pour frapper le sol où vous vous trouvez et effectuez un jet de Force contre toutes les cibles à portée Très courte.

Les cibles contre lesquelles vous réussissez sont projetées à portée Longue et doivent effectuer un jet de réaction (17). Les cibles qui échouent subissent 4D10+8 points de dommages. Les cibles qui réussissent subissent la moitié des dommages.

TENIR LA POSITION

Capacité de Vaillance de niveau 9

Coût de rappel : 1

Décrivez la posture défensive que vous adoptez et dépensez 1 point d'Espoir. Si un adversaire se déplace à portée Très courte, il est attiré à portée de Mêlée 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 points de Peur à son tour pour la lever.

DONNER L'EXEMPLE

Capacité de Vaillance de niveau 9

Coût de rappel : 3

Lorsque vous infligez des dommages à un adversaire, vous pouvez marquer 1 point de Stress et décrire comment vous encouragez vos alliés. Le prochain PJ à attaquer cet adversaire peut supprimer 1 point de Stress ou gagner 1 point d'Espoir.

INCASSABLE

Capacité de Vaillance de niveau 10

Coût de rappel : 4

Lorsque vous marquez votre dernier Point de Vie, au lieu d'effectuer une action de mort, vous pouvez lancer 1D6 et

supprimer un nombre de Points de Blessure égal au résultat. Placez ensuite cette carte dans votre coffre-fort.

ARMURE INFLEXIBLE

Capacité de Vaillance de niveau 10

Coût de rappel : 1

Lorsque vous marquez un emplacement d'Armure, lancez un nombre de D6 égal à votre Maîtrise. Si l'un d'entre eux affiche un 6, réduisez la gravité d'un Seuil sans marquer 1 point d'Armure.