

L'Arme

Type d'arme

Armes à 10 points : Doloire, Glaive, Maillet, Masse d'arme, Massue, Pioche, Sabre.

Armes à 15 points : Cestus, Epée bâtarde, Espadon, Francisque, Fléau, Hache de combat, Hallebarde, Lance, Marteau de guerre, Morningstar, Targe.

Armes à 20 points : Bouclier, Cimenterre, Dague, Epée courte, Epée longue, Epieu, Hache à deux mains, Pavois, Poignard.

Armes à 25 points : Fleuret, Main gauche, Rapière

Désirs

Désirs	1	2	3	4	5	6
Prestige	-1	+0	+1	+1	+1	+2
Richesse	-2	-1	+0	+1	+1	+2
Sexe	-3	-2	-1	+0	+1	+2
Violence	-1	+0	+1	+1	+2	+2
Réputation	+0	+1	+1	+2	+2	+3

Sur 1d6

Modificateurs du 1d6

Variable	Prestige	Réputation
Init négative	-1	+1
Init positive	+1	-1
Dégât D ou moins	+1	-1
Dégât F ou plus	-1	+1

Contrôle

Nombre de points	
101 à 110	-10%
111 à 120	-20%
121 à 130	-30%
10 de plus	-10%
Action sur désir incontrôlable	-20%

Pouvoirs Primaires

01-02	Compétence de combat : Attaque brutale	5/10/20
03-04	Compétence de combat : Attaque normale	5/10/20
05-06	Compétence de combat : Attaque rapide	5/10/20
07-08	Compétence de combat : Feinte	5/10/20
09-10	Compétence de combat : Parade	5/10/20
11-12	Compétence de combat : Esquive	5/10/20

13-14	Compétence de combat : Combinaison Offensive	35
15-16	Compétence de combat : Combinaison Défensive	35
17-18	Initiative Accrue	5/10/20
19-20	Dommages Supplémentaires	10/20/30
21-22	Protection Accrue	5/20/50
23-24	Attaque Brutale Incontrôlée	10/30/50
25-26	Attaque Normale Incontrôlée	10/30/50
27-28	Attaque Rapide Incontrôlée	10/30/50
29-30	Feinte Incontrôlée	10/30/50
31-32	Parade Incontrôlée	10/30/50
33-34	Esquive Incontrôlée	10/30/50
35-36	Combinaison Offensive Incontrôlée	30
37-38	Combinaison Défensive Incontrôlée	30
39-40	Attaque Brutale Critique	20
41-42	Attaque Normale Critique	20
43-44	Attaque Rapide Critique	20
45-46	Feinte Critique	20
47-48	Parade Critique	20
49-50	Esquive Critique	15
51-52	Combinaison Offensive Critique	30
53-54	Combinaison Défensive Critique	30
55-56	Attaques Brutales Multiples	35
57-58	Attaques Normales Multiples	35
59-60	Attaques Rapides Multiples	35
61-62	Feintes Multiples	30
63-64	Parades Multiples	30
65-66	Esquives Multiples	30
67-68	Combinaisons Offensives Multiples	50
69-70	Combinaisons Défensives Multiples	50
71-72	Combat Urbain	50
73-74	Combat Rural	50
75-76	Combat Nocturne	50
77-78	Combat Monté	50
79-80	Combat de masse	50
81-82	Combat Singulier	50
83-84	Point Faible	25
85-86	Force Accrue	20/30/40
87-88	Endurance Accrue	20/30/40
89-90	Agilité Accrue	20/30/40
91-92	Rapidité Accrue	20/30/40
93-94	Perception Accrue	20/30/40
95-96	Volonté Accrue	20/30/40
97-98	Destruction	25
99-00	Au choix du joueur	?

Pouvoirs Secondaires

01-02	Acrobatie	5/10/20
03-04	Artisanat Batranoban	5/10/20
05-06	Artisanat Derigion	5/10/20
07-08	Artisanat Gadhar	5/10/20
09-10	Artisanat Piorad	5/10/20
11-12	Artisanat Sekeker	5/10/20
13-14	Artisanat Thunk	5/10/20
15-16	Artisanat Vorozion	5/10/20
17-18	Astronomie	5/10/20
19-20	Commandement	5/10/20
21-22	Connaissance Batranoban	5/10/20
23-24	Connaissance Derigion	5/10/20
25-26	Connaissance Gadhar	5/10/20

27-28	Connaissance Piorad	5/10/20
29-30	Connaissance Sekeker	5/10/20
31-32	Connaissance Thunk	5/10/20
33-34	Connaissance Vorozion	5/10/20
35-36	Course	5/10/20
37-38	Discrétion	5/10/20
39-40	Equitation	5/10/20
41-42	Lire et Ecrire le Batranoban	5/10/20
43-44	Lire et Ecrire le Derigion	5/10/20
45-46	Lire et Ecrire le Piorad	5/10/20
47-48	Lire et Ecrire le Vorozion	5/10/20
49-50	Marchandage	5/10/20
51-52	Médecine	5/10/20
53-54	Nage	5/10/20
55-56	Repérage	5/10/20
57-58	Séduction	5/10/20
59-60	Stratégie	5/10/20
61-62	Tactique	5/10/20
63-64	Acrobatie Incontrôlé	10/20/30
65-66	Commandement Incontrôlé	10/20/30
67-68	Course Incontrôlé	10/20/30
69-70	Discrétion Incontrôlé	10/20/30
71-72	Equitation Incontrôlé	10/20/30
73-74	Marchandage Incontrôlé	10/20/30
75-76	Médecine Incontrôlé	10/20/30
77-78	Nage Incontrôlé	10/20/30
79-80	Repérage Incontrôlé	10/20/30
81-82	Séduction Incontrôlé	10/20/30
83-84	Stratégie Incontrôlé	10/20/30
85-86	Tactique Incontrôlé	10/20/30
87-88	Force Accrue	10/20/30
89-90	Endurance Accrue	10/20/30
91-92	Agilité Accrue	10/20/30
93-94	Rapidité Accrue	10/20/30
95-96	Perception Accrue	10/20/30
97-98	Volonté Accrue	10/20/30
99-00	Au choix du joueur	?

Pouvoirs Conditionnels

01-02	Ne fonctionne pas le jour	-15
03-04	Ne fonctionne par le jour	-10
05-06	Ne fonctionne pas contre un Alweg	-5
07-08	Ne fonctionne pas contre un Batranoban	-5
09-10	Ne fonctionne pas contre un Derigion	-5
11-12	Ne fonctionne pas contre un Gadhar	-5
13-14	Ne fonctionne pas contre un Hysnaton	-5
15-16	Ne fonctionne pas contre un Piorad	-5
17-18	Ne fonctionne pas contre une Sekeker	-5
19-20	Ne fonctionne pas contre un Thunk	-5
21-22	Ne fonctionne pas contre un Vorozion	-5
23-24	Fonctionne uniquement sur un Alweg	-10
25-26	Fonctionne uniquement sur un Batranoban	-10

27-28	Fonctionne uniquement sur un Derigion	-10
29-30	Fonctionne uniquement sur un Gadhar	-10
31-32	Fonctionne uniquement sur un Hysnaton	-10
33-34	Fonctionne uniquement sur un Piorad	-10
35-36	Fonctionne uniquement sur une Sekeker	-10
37-38	Fonctionne uniquement sur un Thunk	-10
39-40	Fonctionne uniquement sur un Vorozion	-10
41-42	Sacrifice	-5
43-44	Sacrifice humain	-10
45-46	Fonctionnement différé (rd)	-5
47-48	Fonctionnement différé (mn)	-10
49-50	Fonctionnement différé (h)	-15
51-52	Auto mutilation	-10
53-54	Rituel rapide (rd)	-5
55-56	Rituel long (mn)	-10
57-58	Offrande	-10
59-60	Mot de Commande	-5
61-62	Fonctionnement aléatoire	-10
63-64	Restriction vestimentaire	-5
65-66	Fonctionne uniquement sur les êtres humains	-5
67-68	Fonctionne uniquement sur les animaux	-15
69-70	Nudité	-10
71-72	Phase de la lune : Nænerg ascendante	-5
73-74	Phase de la lune : Nænerg descendante	-5
75-76	Phase de la lune : Ephis ascendante	-5
77-78	Phase de la lune : Ephis descendante	-5
79-80	Phase de la lune : Taamish ascendante	-5
81-82	Phase de la lune : Taamish descendante	-5
83-84	Ne fonctionne pas sur les hommes	-20
85-86	Ne fonctionne pas sur les femmes	-15
87-88	Force minimum	-5/-10
89-90	Endurance minimum	-5/-10
91-92	Rapidité minimum	-5/-10
93-94	Agilité minimum	-5/-10
95-96	Perception minimum	-5/-10
97-98	Volonté minimum	-5/-10
99-00	Au choix du joueur	?

Pouvoirs Exotiques

01	Absorption Force	
02	Absorption Endurance	
03	Absorption Rapidité	
04	Absorption Agilité	
05	Absorption Perception	
06	Absorption Volonté	
07	Acide	
08	Apaisement Mental	
09	Augmentation temporaire Force	
10	Augmentation temporaire Endurance	
11	Augmentation temporaire Rapidité	
12	Augmentation temporaire Agilité	
13	Augmentation temporaire Perception	

14	Augmentation temporaire Volonté	
15	Aura d'invulnérabilité	
16	Aura de confusion	
17	Aura de contrôle	
18	Aura de courage	
19	Aura de peur	
20	Aura de protection	
21	Bio Mécanique : Bouche	
22	Bio Mécanique : Crochet	
23	Bio Mécanique : Dard	
24	Bio Mécanique : Infection	
25	Bio Mécanique : Mâchoire	
26	Bio Mécanique : Organes Sexuels	
27	Bio Mécanique : Œil	
28	Bio Mécanique : Poils Urticants	
29	Bio Mécanique : Pseudopodes	
30	Bond	
31	Brouillard	
32	Chaleur	
33	Chance	
34	Communication à longue distance	
35	Composition : Mercure	
36	Composition : Obsidienne	
37	Composition : Os	
38	Composition : Pierre d'Épithé	
39	Composition : Pierre de Taamish	
40	Composition : Pierre de Nænerg	
41	Composition : Pierre ponce	
42	Décépitude	
43	Déplacement sur l'eau	
44	Déplacement Temporel	
45	Détection de vie	
46	Détection du danger	
47	Détection du mensonge	
48	Disparition	
49	Domages Supplémentaires	
50	Douleur	
51	Empathie avec les animaux	
52	Froid	
53	Illusion	
54	Immortalité	
55	Immunité au feu	
56	Immunité au froid	
57	Immunité aux maladies	
58	Immunité aux poisons	
59	Initiative accrue	
60	Invisibilité	
61	Invocations d'animaux	
62	Invocation de Morts-vivants	
63	Invulnérabilité aux projectiles	
64	Lire les pensées	
65	Lumière	
66	Mécanique : Choc électrique	
67	Mécanique : Lame escamotable	
68	Mécanique : Lame tournante	
69	Mécanique : Lame vibrante	
70	Mécanique : Projectile	
71	Mécanique : Suspenseur	

72	Mécanique : Transformation	
73	Mécanique : Tronçonneuse	
74	Ombre	
75	Orientation	
76	Peur	
77	Poison	
78	Polymorphe	
79	Possession	
80	Précognition de Combat	
81	Prémonition	
82	Projection d'acide	
83	Projection de flammes	
84	Protection accrue	
85	Régénération	
86	Résistance à la douleur	
87	Résistance à la faim	
88	Stase temporelle	
89	Terreur	
90	Téléportation	
91	Téléportation de combat	
92	Tornade	
93	Lévitiation	
94	Vampirisme	
95	Vieillessement	
96	Vision infrarouge	
97	Vision nocturne	
98	Voix	
99	Vol	
00	Au choix du joueur	

Limitations

01-02	Restriction vestimentaire	
03-04	Nudité	
05-06	Jalousie	
07-08	Désir exacerbé : Prestige	
09-10	Désir exacerbé : Richesse	
11-12	Désir exacerbé : Sexe	
13-14	Désir exacerbé : Violence	
15-16	Désir exacerbé : Réputation	
17-18	Désir atrophié : Prestige	
19-20	Désir atrophié : Richesse	
21-22	Désir atrophié : Sexe	
23-24	Désir atrophié : Violence	
25-26	Désir atrophié : Réputation	

27-28	Curiosité	
29-30	Sacrifice (rare)	
31-32	Sacrifice	
33-34	Sacrifice (fréquent)	
35-36	Code de conduite	
37-38	Peur incontrôlable	
39-40	Auto mutilation	
41-42	Racisme envers les Alwegs	
43-44	Racisme envers les Batranobans	
45	Racisme envers les Derigions	
46-47	Racisme envers les Gadhars	
48-49	Racisme envers les Hysnatons	
50-51	Racisme envers les Piorads	
52-53	Racisme envers les Sekekers	
54-55	Racisme envers les Thunks	
56	Racisme envers les Vorozions	
57-58	Fonctionnement limité sur les Alwegs	
59-60	Fonctionnement limité sur les Batranobans	
61-62	Fonctionnement limité sur les Derigions	
63-64	Fonctionnement limité sur les Gadhars	
65-66	Fonctionnement limité sur les Hysnatons	
67-68	Fonctionnement limité sur les Piorads	
69-70	Fonctionnement limité sur les Sekekers	
71-72	Fonctionnement limité sur les Thunks	
73-74	Fonctionnement limité sur les Vorozions	
75-76	Phase de la lune : Nænerg ascendante	
77-78	Phase de la lune : Nænerg descendante	
79-80	Phase de la lune : Ephis ascendante	
81-82	Phase de la lune : Ephis descendante	
83-84	Phase de la lune : Taamish ascendante	
85-86	Phase de la lune : Taamish descendante	
87-88	Fonctionnement limité le jour	
89-90	Fonctionnement limité la nuit	
91-92	Fonctionnement limité sur les hommes	
93-94	Fonctionnement limité sur les femmes	
95-96	Malédiction (bénigne)	
97-98	Malédiction	
99-00	Malédiction (grave)	

Le Porteur

Les Caractéristiques

	FO	EN	AG	RA	PE	VO
Alwegs	10	12	12	10	10	10
Batranobans	10	10	12	12	10	10
Derigions	12	12	10	10	8	12
Gadhars	10	10	12	12	12	8
Hysnatons	12	12	10	10	12	8
Piorads	14	12	8	8	10	12
Sekekers	10	8	14	12	10	10
Thunks	8	10	12	12	12	10
Vorozions	12	10	10	10	10	12

Modification : +6 points à répartir et possibilité de transporté 1 ou 2 points d'une caractéristique à l'autre (une seule fois)

Compétences

	Alwegs	Batranobans	Derigions	Gadhar	Hysnatons
Attaque brutale	10	5	5	20	10
Attaque normale	10	10	20	5	15
Attaque rapide	10	15	5	20	10
Esquive	20	15	5	20	10
Feinte	10	15	5	5	10
Parade	10	10	20	5	15
Tir	10	10	20	5	10
Acrobatie	10	5	5	20	20
Artisanat	-	10	10	10	-
Astronomie	10	20	10	5	10
Commandement	10	10	15	10	10
Connaissance	-	10	20	10	-
Course	15	5	5	15	10
Discrétion	30	10	5	20	20
Equitation	5	10	15	-	10
Lire et Ecrire	-	5	20	-	-
Marchandage	10	20	10	5	10
Médecine	5	15	10	10	10
Nage	10	-	-	-	10
Repérage	30	5	5	20	20
Séduction	10	20	20	5	10
Serrurerie * (AG)	5	5	5	5	5
Stratégie	10	10	5	10	10
Tactique	5	10	5	20	10
Vol * (AG)	5	5	5	5	5

Modificateurs dus aux caractéristiques

Caractéristique	1-2	3-4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	25-26
Modificateur	-20%	-15%	-10%	-5%	+00%	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%	Etc...

	Piorads	Sekekers	Thunks	Vorozions
Attaque brutale	20	5	10	5
Attaque normale	15	15	10	15
Attaque rapide	5	15	10	10
Esquive	10	15	20	10
Feinte	5	10	5	15
Parade	20	10	5	15
Tir	5	10	20	10
Acrobatie	5	15	10	5
Artisanat	5	5	10	10
Astronomie	5	10	10	10
Commandement	25	10	10	10
Connaissance	5	10	10	15
Course	5	15	5	5

Discrétion	5	15	15	5
Equitation	25	10	25	10
Lire et Ecrire	10	-	-	20
Marchandage	5	5	10	15
Médecine	5	15	10	15
Nage	-	10	-	-
Repérage	15	10	15	5
Séduction	10	5	10	15
Serrurerie * (AG)	5	5	5	5
Stratégie	15	10	10	10
Tactique	20	15	10	10
Vol * (AG)	5	5	5	5

Désirs

	Prestige	Richesse	Sexe	Violence	Réputation
Alwegs	4	6	6	5	4
Batranobans	7	7	7	4	4
Derigions	6	8	8	3	3
Gadhars	5	3	5	7	7
Hysnatons	4	5	5	4	6
Piorads	7	7	7	7	7
Sekekers	6	3	2	7	8
Thunks	5	8	5	7	5
Vorozions	5	5	5	5	5

Paramètres Physiques

Force	Taille (min./max.)
1-2	1m45/1m65
3-4	1m50/1m70
5-6	1m55/1m75
7-8	1m60/1m80
9-12	1m65/1m85
13-14	1m70/1m90
15-16	1m75/1m95
17-18	1m80/2m00
19-20	1m85/2m05

Endurance	Poids (min./max.)
1-2	40kgs/60kgs
3-4	45kgs/65kgs
5-6	50kgs/70kgs
7-8	60kgs/80kgs
9-12	70kgs/90kgs
13-14	80kgs/100kgs
15-16	90kgs/110kgs
17-18	100kgs/120kgs
19-20	110kgs/130kgs

Pour les femmes : -10kgs

	Yeux	Cheveux
Alwegs	Variables	Variables
Batranobans	Bruns, noirs, bleus	Noirs
Derigions	Bleus, verts	Châtains, bruns
Gadhars	Bruns, verts	Noirs
Hysnatons	Variables	Variables
Piorads	Verts, rouges	Blonds, roux
Sekekers	Verts, bleus, bruns	Blonds, bruns
Thunks	Bruns, noirs	Noirs
Vorozions	Bruns, noirs	Bruns, Châtains

Equipements

Monture

	01-25	26-50	51-75	76-00
Alwegs	-	-	-	Cheval
Batranobans	-	-	Cheval	Cheval
Derigions	-	Mule	Mule	Mule
Gadhars	-	-	-	-
Hysnatons	-	-	Cheval	Cheval
Piorads	Cheval	Chagar	Chagar	Chagar
Sekekers	-	-	Cheval	Cheval
Thunks	Cheval	Poney	Poney	Poney
Vorozions	-	-	Cheval	Cheval

Armure

	01-25	26-75	76-00
Alwegs	Cuir	Cuir C	Cotte M

Batranobans	Cuir C	Cotte M	Cotte M
Derigions	Cotte M	M+P	1/2 Plaques
Gadhars	-	-	Cuir
Hysnatons	Cuir	Cuir C	Cotte M
Piorads	Fourrures	Cuir C	Cotte M
Sekekers	-	Cuir	Cuir C
Thunks	-	Fourrures	Cuir
Vorozions	M+P	1/2 Plaques	Complète

Arme secondaire

	01-25	26-75	76-00
Alwegs	-	Targe	Bouclier
Batranobans	-	Poignard	Main Gauche
Derigions	-	-	Fleuret
Gadhars	Boulier	Javelot 1	Javelot 5
Hysnatons	-	Poignard	Boulier
Piorads	-	-	Pavois
Sekekers	-	Fronde	Arc
Thunks	Arc Court	Arc Court	Arc Court
Vorozions	-	Pavois	Arbalète

Les Pouvoirs

Absorption : Agilité

Type : Ex 01

Coût : 30

Manifestation : Grosses veines de sang jaune

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : -Ru/2 pour 10 rd, max. 40

Réussite critique : On pompe tout

Echec critique : Le porteur perd 5 Pts

Absorption : Endurance

Type : Ex 02

Coût : 35

Manifestation : Grosses veines de sang vert

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : -Ru/2 pour 10 rd, max. 40

Réussite critique : On pompe tout

Echec critique : Le porteur perd 5 Pts

Absorption : Force

Type : Ex 03

Coût : 30

Manifestation : Grosses veines de sang rouge

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : -Ru/2 pour 10 rd, max. 40

Réussite critique : On pompe tout

Echec critique : Le porteur perd 5 Pts

Absorption : Perception

Type : Ex 04

Coût : 25

Manifestation : Grosses veines de sang bleu clair

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : -Ru/2 pour 10 rd, max. 40

Réussite critique : On pompe tout

Echec critique : Le porteur perd 5 Pts

Absorption : Rapidité

Type : Ex 05

Coût : 30

Manifestation : Grosses veines de sang argenté

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : -Ru/2 pour 10 rd, max. 40

Réussite critique : On pompe tout

Echec critique : Le porteur perd 5 Pts

Absorption : Volonté

Type : Ex 06

Coût : 25

Manifestation : Grosses veines de sang bleu foncé

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : -Ru/2 pour 10 rd, max. 40

Réussite critique : On pompe tout

Echec critique : Le porteur perd 5 Pts

Acide

Type : Ex 07

Coût : 15

Manifestation : Lame suppurant de l'acide

Fréquence d'utilisation : Permanent (+2/j)

Portée : Contact

Durée : Permanent (+1 Att)

Effet : Dommage +1 (+4)

Réussite critique : Destruction de l'armure

Echec critique : -2d10 PV au porteur

Acrobatie

Type : Sd 01-02

Coût : 5/10/20

Manifestation : Bouge tout le temps

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : l'arme recommence

Echec critique : -1d10 PV au porteur

Acrobatie Incontrôlée

Type : Sd 63-64

Coût : 10/20/30

Manifestation : Bouge tout le temps

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : l'arme recommence

Echec critique : -2d10 PV au porteur

Agilité Accrue

Type : Pr 89-90

Coût : 20/30/40

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/3/4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Agilité Accrue

Type : Sd 91-92

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +1/2/3

Réussite critique : -

Echec critique : -

Agilité Minimum

Type : Cd 93-94

Coût : -5/-10

Manifestation : Arme lourde

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Minimum de 10/15 pour utiliser le pouvoir

Réussite critique : -

Echec critique : -

Apaisement mental

Type : Ex 08

Coût : 15

Manifestation : Rend calme

Fréquence d'utilisation : Permanent (+1/j)

Portée : Porteur

Durée : Permanent (6h)

Effet : Désirs >8 ou <3 calmés de 1 (à 5 si Vo raté)

Réussite critique : S jet de Vo raté : à 5 pour 1j

Echec critique : Désirs à 1 ou 10 pour 1j

Artisanat Batranoban

Type : Sd 03-04

Coût : 5/10/20

Manifestation : Instruments de torture

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Le patient dit tout

Echec critique : Le patient meure

Artisanat Derigion

Type : Sd 05-06

Coût : 5/10/20

Manifestation : Arme romantique

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : c'est une œuvre

Echec critique : Beurk

Artisanat Gadhar

Type : Sd 07-08

Coût : 5/10/20

Manifestation : Peinte de vives couleurs

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : +10% en commandement (20%)

Echec critique : Beurk

Artisanat Piorad

Type : Sd 09-10

Coût : 5/10/20

Manifestation : Aiguilles de tatouage

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Superbe

Echec critique : -1d10 PV

Artisanat Sekeker

Type : Sd 11-12

Coût : 5/10/20

Manifestation : Excroissances chirurgicales

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Opération sans douleur

Echec critique : -4d10 au patient

Artisanat Thunk

Type : Sd 13-14

Coût : 5/10/20

Manifestation : Lames de scarification

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : +5% commandement de Thunk

Echec critique : -(1d10+2) PV au patient

Artisanat Vorozion

Type : SD 15-16

Coût : 5/10/20

Manifestation : L'arme est architecte

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Construction très solide

Echec critique : Construction instable

Astronomie

Type : Sd 17-18

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Ciel étoilé

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Positions exactes des 3 lunes

Echec critique : Info erronée

Attaque brutale critique

Type : Pr 39-40

Coût : 20

Manifestation : Rune : Taureau chargeant

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : RU=10, si raté, réussite simple

Réussite critique : dommage +4 au lieu de +2

Echec critique : raté simple

Attaque brutale incontrôlée

Type : Pr 23-24

Coût : 10/30/50

Manifestation : Rune : Ours menaçant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme recommence

Echec critique : Vexée pendant 1d6 rd

Attaque normale critique

Type : Pr 41-42

Coût : 20

Manifestation : Rune : Aigle en vol

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : RU=10, si raté, réussite simple

Réussite critique : dommage +4 au lieu de +2

Echec critique : raté simple

Attaque normale incontrôlée

Type : Pr 25-26
Coût : 10/30/50
Manifestation : Rune : Combattant avec bouclier
Fréquence d'utilisation : Permanent
Portée : Porteur
Durée : Permanent
Effet : 50%/75%/100%
Réussite critique : L'arme recommence
Echec critique : Vexée pendant 1d6 rd

Attaque rapide critique

Type : Pr 43-44
Coût : 20
Manifestation : Rune : Loup menaçant
Fréquence d'utilisation : 1/j
Portée : Porteur
Durée : 1Att
Effet : RU=10, si raté, réussite simple
Réussite critique : dommage +4 au lieu de +2
Echec critique : raté simple

Attaque rapide incontrôlée

Type : Pr 27-28
Coût : 10/30/50
Manifestation : Rune : Serpent menaçant
Fréquence d'utilisation : Permanent
Portée : Porteur
Durée : Permanent
Effet : 50%/75%/100%
Réussite critique : L'arme recommence
Echec critique : Vexée pendant 1d6 rd

Attaques brutales multiples

Type : Pr 55-56
Coût : 35
Manifestation : Rune : ours bicéphale
Fréquence d'utilisation : Permanent
Portée : Porteur
Durée : Permanent
Effet : 2 Attaques brutales
Réussite critique : Réussite critique normale
Echec critique : Réussite critique normale

Attaques normales multiples

Type : Pr 57-58
Coût : 35
Manifestation : Rune : guerrier bicéphale
Fréquence d'utilisation : Permanent
Portée : Porteur
Durée : Permanent
Effet : 2 Attaques normales
Réussite critique : Réussite critique normale
Echec critique : Réussite critique normale

Attaques rapides multiples

Type : Pr 59-60
Coût : 35
Manifestation : Rune : serpent bicéphale

Fréquence d'utilisation : Permanent
Portée : Porteur
Durée : Permanent
Effet : 2 Attaques rapides
Réussite critique : Réussite critique normale
Echec critique : Réussite critique normale

Augmentation temporaire : Agilité

Type : Ex 09
Coût : 10
Manifestation : Etincelles jaunes
Fréquence d'utilisation : 1/j
Portée : Porteur
Durée : 1h
Effet : +4
Réussite critique : -
Echec critique : -

Augmentation temporaire : Endurance

Type : Ex 10
Coût : 10
Manifestation : Etincelles vertes
Fréquence d'utilisation : 1/j
Portée : Porteur
Durée : 1h
Effet : +4
Réussite critique : -
Echec critique : -

Augmentation temporaire : Force

Type : Ex 11
Coût : 10
Manifestation : Etincelles rouge
Fréquence d'utilisation : 1/j
Portée : Porteur
Durée : 1h
Effet : +4
Réussite critique : -
Echec critique : -

Augmentation temporaire : Perception

Type : Ex 12
Coût : 10
Manifestation : Etincelles bleues claires
Fréquence d'utilisation : 1/j
Portée : Porteur
Durée : 1h
Effet : +4
Réussite critique : -
Echec critique : -

Augmentation temporaire : Rapidité

Type : Ex 13
Coût : 10
Manifestation : Etincelles argentées
Fréquence d'utilisation : 1/j
Portée : Porteur
Durée : 1h
Effet : +4
Réussite critique : -
Echec critique : -

Augmentation temporaire : Volonté

Type : Ex 14

Coût : 10

Manifestation : Etincelles bleues foncées

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1h

Effet : +4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Aura d'invulnérabilité

Type : Ex 15

Coût : 30

Manifestation : Faible lumière blanche

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : Porteur

Durée : 1mn

Effet : +10 Pts d'armure

Réussite critique : -

Echec critique : -

Aura de confusion

Type : Ex 16

Coût : 20

Manifestation : Faible lumière verte

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : 3m de diamètre

Durée : 1h

Effet : confusion de sons et couleurs (action 1d6)

Réussite critique : -

Echec critique : -

Aura de contrôle

Type : Ex 17

Coût : 30

Manifestation : Grosses veines bleues foncées

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : Contrôle sur opposition de Volonté

Réussite critique : Pas de résistance, durée 10rd

Echec critique : Porteur contrôlé si porteur en face

Aura de courage

Type : Ex 18

Coût : 10

Manifestation : Motive dans un rayon de 50m

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : 15m de diamètre

Durée : Permanent

Effet : +5 en réputation

Réussite critique : -

Echec critique : -

Aura de peur

Type : Ex 19

Coût : 20

Manifestation : Mal à l'aise sur 20m de diamètre

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : 15m de diamètre

Durée : 1mn, sur opposition de Volonté

Effet : -5 en Prestige, Réputation et Violence

Réussite critique : Pas de jet de résistance

Echec critique : Porteur apeuré

Aura de protection

Type : Ex 20

Coût : 15

Manifestation : Sentiment de confiance

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : 3m de diamètre

Durée : Permanent

Effet : +2 Pts d'armure

Réussite critique : -

Echec critique : -

Auto mutilation

Type : Cd 51-52

Coût : -10

Manifestation : Lames de mutilation

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : Pendant l'utilisation du pouvoir

Effet : -1d6 PV au porteur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Auto mutilation

Type : Lim 39-40

Coût : -10

Manifestation : Lames de mutilation

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 3rd

Effet : -1d6 PV au porteur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Bio Mécanique : Bouche

Type : Ex 21

Coût : 5

Manifestation : Une bouche

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : Pour parler ou attaquer (-2,C)

Réussite critique : +10% à l'action suivante

Echec critique : Assommée pour 10mn

Bio Mécanique : Crochet

Type : Ex 22

Coût : 10

Manifestation : Un crochet type scorpion

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : Attaque (+0,E)

Réussite critique : +10% à l'action suivante

Echec critique : Selon l'attaque

Bio Mécanique : Dard

Type : Ex 23

Coût : 10

Manifestation : Un dard type guêpe

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : Pour parler ou attaquer (+2,D)

Réussite critique : L'armure compte pour moitié

Echec critique : Dard cassé pour 1d6 jours

Bio Mécanique : Infection

Type : Ex 24

Coût : 10

Manifestation : Reste de chair putréfiée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent (jet d'Endurance chaque mois)

Effet : Maladie de puissance 2d6 à chaque blessure

Réussite critique : Immunisé pour 6 mois

Echec critique : La maladie du porteur 1 à 1d6

Bio Mécanique : Mâchoire

Type : Ex 25

Coût : 15

Manifestation : Grosse bouche

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : Pour parler ou attaquer (-2,F)

Réussite critique : +10% à l'action suivante

Echec critique : Assommée pour 10mn

Bio Mécanique : Organes Sexuels

Type : Ex 27

Coût : 5

Manifestation : Organes sexuels (mâle ou femelle)

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : AN GOLO dans la case, +1 en Sexe

Réussite critique : -

Echec critique : -

Bio Mécanique : Œil

Type : Ex 27

Coût : 10

Manifestation : Un œil

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : +10% (Repérage, Att. Rapide, Feinte)

Réussite critique : -

Echec critique : Œil crevé pour une semaine

Bio Mécanique : Poils Urticants

Type : Ex 28

Coût : 10

Manifestation : Longs poils

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : Poison de puissance 1d6 à chaque blessure

Réussite critique : -

Echec critique : -

Bio Mécanique : Pseudopode

Type : Ex 29

Coût : 5

Manifestation : Des tentacules

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Variable

Durée : Permanent

Effet : L'arme est scotché au porteur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Bond

Type : Ex 30

Coût : 5

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : Bond de 10m (Jet de 5*Dex pour attaquer)

Réussite critique : Dégât +1 et c'est une charge

Echec critique : -1d6 PV au porteur

Brouillard

Type : Ex 31

Coût : 15

Manifestation : Lame suintant un léger brouillard

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : 30m de diamètre

Durée : 1h

Effet : +5% par mn jusqu'à 20% de malus

Réussite critique : -

Echec critique : -

Chaleur

Type : Ex 32

Coût : 15

Manifestation : Dégage de la vapeur

Fréquence d'utilisation : Permanent (2/j)

Portée : Contact

Durée : Permanent (1rd)

Effet : Dégât +1 (+4)

Réussite critique : L'armure ne compte pas

Echec critique : -2d10 PV au porteur

Chance

Type : Ex 33

Coût : 30

Manifestation : Chiffres aléatoires variables

Fréquence d'utilisation : 2/j

Portée : Porteur

Durée : 1 jet de dés

Effet : Relancer le dé

Réussite critique : -

Echec critique : -

Code de conduite

Type : Lim 35-36

Coût : -10

Manifestation : Autoritaire sur sa ligne de conduite

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Respect du code sinon tchao

Réussite critique : -

Echec critique : -

Combat de Masse

Type : Pr 79-80

Coût : 50

Manifestation : L'arme incite au combat de masse

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20% en combat et +10% en stratégie

Réussite critique : Selon

Echec critique : Selon

Combat Monté

Type : Pr 77-78

Coût : 50

Manifestation : L'arme incite au combat à cheval

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20% en combat et +20% en équitation

Réussite critique : Selon

Echec critique : Selon

Combat Nocturne

Type : Pr 75-76

Coût : 50

Manifestation : L'arme incite au combat la nuit

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20% combat et +10% Repérage/Discretion

Réussite critique : Selon

Echec critique : Selon

Combat Rural

Type : Pr 73-74

Coût : 50

Manifestation : L'arme incite à resté à la campagne

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20% en combat

Réussite critique : Selon

Echec critique : Selon

Combat Singulier

Type : Pr 81-82

Coût : 50

Manifestation : L'arme incite au duel

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20% en combat et +2 en initiative

Réussite critique : Selon

Echec critique : Selon

Combat Urbain

Type : Pr 71-72

Coût : 50

Manifestation : L'arme incite à rester en ville

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20% en combat

Réussite critique : Selon

Echec critique : Selon

Combinaison Défensive Critique

Type : Pr 53-54

Coût : 30

Manifestation : Rune : Rhino. à 6 pattes et 4 ailes

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : 1 Att -25%, 1 Déf RU=10, si raté, RS

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Combinaison Défensive Incontrôlé

Type : Pr 37-38

Coût : 30

Manifestation : Rune : Crabe/ailes (chauve-souris)

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 1 Att -25%, 1 Déf

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Combinaison Offensive Critique

Type : Pr 51-52

Coût : 30

Manifestation : Rune : Chat à 6 pattes et carapace

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : 1 Déf -25%, 1 Att RU=10, si raté, RS

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Combinaison Offensive Incontrôlé

Type : Pr 35-36

Coût : 30

Manifestation : Rune : Chat sauvage avec carapace

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 1 Att , 1 Déf -25%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Combinaisons Défensives Multiples

Type : Pr 69-70

Coût : 50

Manifestation : Rhino/2 têtes/6 pattes/ailes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 1Déf, 1Att-25%, 1Déf-25%, 1Att-50%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Combinaisons Offensives Multiples

Type : Pr 67-68

Coût : 50

Manifestation : Chat/2 têtes/6 pattes/carapace

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 1Att, 1Déf-25%, 1Att-25%, 1Déf-50%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : RC normale

Commandement

Type : Sd 19-20

Coût : 5/10/20

Manifestation : Vocabulaire Militaire

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Soldats +2 en Prest. et Rép.

Echec critique : Au revoir l'autorité

Commandement Incontrôlé

Type : Sd 65-66

Coût : 10/20/30

Manifestation : Vocabulaire Militaire

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme recommence

Echec critique : L'arme ridiculise le porteur

Communication à Longue Distance

Type : Ex 34

Coût : 10

Manifestation : Arme très bavarde et hurlante

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : 500m

Durée : Permanent

Effet : Arme/Arme 500m, Arme/Porteur 50m

Réussite critique : -

Echec critique : -

Compétence de Combat : Attaque Brutale

Type : Pr 01-02

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Chagar menaçant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10%/20%/30%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Attaque Normale

Type : Pr 03-04

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Léopard du marais menaçant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10%/20%/30%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Attaque Rapide

Type : Pr 05-06

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Loup menaçant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10%/20%/30%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Combin. Défensive

Type : Pr 15-16

Coût : 35

Manifestation : Rune : Rhinocéros avec des ailes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 1 Att -25%, 1 Déf

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Combin. Offensive

Type : Pr 13-14

Coût : 35

Manifestation : Rune : Chat sauvage avec carapace

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 1 Att, 1 Déf-25%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Esquive

Type : Pr 11-12

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Chat esquivant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10%/20%/30%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Feinte

Type : Pr 07-08

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Rapace attaquant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10%/20%/30%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Compétence de Combat : Parade

Type : Pr 09-10

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Porc-épic en boule

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10%/20%/30%

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Composition : Mercure

Type : Ex 35

Coût : 30

Manifestation : Arme solide/liquide

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Point faible et Dégât +2

Réussite critique : Poison force 5

Echec critique : EC normal

Composition : Obsidienne

Type : Ex 36

Coût : 20

Manifestation : Alliage métal/obsidienne

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Dégât +1 et RC sur 9 ou 0 au lieu de 0

Réussite critique : -

Echec critique : -

Composition : Os

Type : Ex 37

Coût : 10

Manifestation : Arme en os

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Dégât +1

Réussite critique : -

Echec critique : -

Composition : Pierre d'Éphis

Type : Ex 38

Coût : 50

Manifestation : Arme sculpté dans une météorite

Fréquence d'utilisation : Éphis ascendante

Portée : Contact

Durée : Éphis ascendante

Effet : Comp. de Combat : +25% nuit, +10% jour

Réussite critique : -

Echec critique : -

Composition : Pierre de Taamish

Type : Ex 39

Coût : 50

Manifestation : Arme sculpté dans une météorite

Fréquence d'utilisation : Taamish ascendante

Portée : Contact

Durée : Taamish ascendante

Effet : Comp. de Combat : +25% nuit, +10% jour

Réussite critique : -

Echec critique : -

Composition : Pierre de Nænerg

Type : Ex 40

Coût : 50

Manifestation : Arme sculpté dans une météorite

Fréquence d'utilisation : Nænerg ascendante

Portée : Contact

Durée : Nænerg ascendante

Effet : Comp. de Combat : +25% nuit, +10% jour

Réussite critique : -

Echec critique : -

Composition : Pierre Ponce

Type : Ex 41

Coût : 20

Manifestation : Arme en alliage métal/pierre ponce

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : L'arme flotte

Réussite critique : -

Echec critique : -

Connaissance Batranoban

Type : Sd 21-22

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Plantes Exotiques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Epices très puissants

Echec critique : Epices dangereux

Connaissance Derigion

Type : Sd 23-24

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Fresques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Je sais tout

Echec critique : Grosse erreur

Connaissance Gadhar

Type : Sd 25-26

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Jungle luxuriante

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Survie sans problème

Echec critique : Il arrive un accident

Connaissance Piorad

Type : Sd 27-28

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Relief Montagneux

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : 50% de trajet en plus

Echec critique : Porteur perdu, -90% du trajet

Connaissance Sekeker

Type : Sd 29-30

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Symbole météorologique

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Météo à 15j

Echec critique : Il va faire beau ! Plouf!!!

Connaissance Thunk

Type : Sd 31-32

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Etendues neigeuses

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Survie sans problème

Echec critique : Il arrive un accident

Connaissance Vorozion

Type : Sd 33-34

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rune : Etendues herbeuses

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +25%/40%/60%

Réussite critique : Diplomatie !

Echec critique : Piège juridique

Course

Type : Sd 35-36

Coût : 5/10/20

Manifestation : L'arme bouge tout le temps

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Flash

Echec critique : Chute, -1d6 PV

Course Incontrôlé

Type : Sd 67-68

Coût : 10/20/30

Manifestation : L'arme bouge tout le temps

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'Arme recommence

Echec critique : Chute, -2d6 PV

Curiosité

Type : Lim 27-28

Coût : -10

Manifestation : Trop curieuse

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Entraîne le porteur dans des quêtes stupides

Réussite critique : -

Echec critique : -

Décrépitude

Type : Ex 42

Coût : 35

Manifestation : Toiles d'araignées et poussières

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Contact

Durée : 1Att

Effet : -5xRU ans à la victime si elle perd 1 PV

Réussite critique : -100x1d10

Echec critique : -1d6 ans au porteur

Déplacement sur l'eau

Type : Ex 43

Coût : 10

Manifestation : Rune : Poissons

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 2h

Effet : Le porteur peut jouer à Jésus

Réussite critique : -

Echec critique : -

Déplacement Temporel

Type : Ex 44

Coût : 25

Manifestation : Rune : 2 Soleils et 3 Lunes

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : 1rd

Durée : Permanent

Effet : Déplacement temporel

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Atrophié : Prestige

Type : Lim 17-18

Coût : -5

Manifestation : Look neutre

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : -10 en Prestige

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Atrophié : Réputation

Type : Lim 25-26

Coût : -5

Manifestation : Look neutre

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : -10 en Réputation

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Atrophié : Richesse

Type : Lim 19-20

Coût : -5

Manifestation : Look neutre

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : -10 en Richesse

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Atrophié : Sexe

Type : Lim 21-22

Coût : -5

Manifestation : Profond dégoût pour l'autre sexe

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : -10 en Sexe

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Atrophié : Violence

Type : Lim 23-24

Coût : -5

Manifestation : Refus d'achever

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : -10 en Violence

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Exacerbé : Prestige

Type : Lim 07-08

Coût : -5

Manifestation : Fresques glorifiantes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10 en Prestige

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Exacerbé : Réputation

Type : Lim 15-16

Coût : -5

Manifestation : Compteurs de porteurs tués

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10 en Réputation

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Exacerbé : Richesse

Type : Lim 09-10

Coût : -5

Manifestation : Joyaux et pierres précieuses

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10 en Richesse

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Exacerbé : Sexe

Type : Lim 11-12

Coût : -5

Manifestation : Rune : Symboles sexuels

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10 en Sexe

Réussite critique : -

Echec critique : -

Désir Exacerbé : Violence

Type : Lim 13-14

Coût : -5

Manifestation : Aime être dans le sang chaud

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10 en Violence

Réussite critique : -

Echec critique : -

Destruction

Type : Pr 97-98

Coût : 25

Manifestation : L'arme ressemble à un tank

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Contact

Durée : 1Att

Effet : Armure détruite

Réussite critique : -

Echec critique : -

Détection de Vie

Type : Ex 45

Coût : 15

Manifestation : Cadrant de repérage

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : 25m rayon sphérique

Durée : 5mn

Effet : Des points verts indiquent la vie

Réussite critique : -

Echec critique : -

Détection du Danger

Type : Ex 46

Coût : 30

Manifestation : Arme paranoïaque

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : Danger

Effet : L'arme choisi de prévenir le joueur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Détection du Mensonge

Type : Ex 47

Coût : 20

Manifestation : Arme très paranoïaque

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Interlocuteur

Durée : 1mn

Effet : Détecte le mensonge mais pas sa nature

Réussite critique : -

Echec critique : -

Discretion

Type : Sd 37-38

Coût : 5/10/20

Manifestation : Arme très calme et pondéré

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Invisible pour 20mn

Echec critique : La brindille qui craque

Discretion Incontrôlé

Type : Sd 69-70

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme excessivement calme

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : Le porteur contrôlé reste caché

Echec critique : De dépit

Disparition

Type : Ex 48

Coût : 15

Manifestation : Peau de zèbre

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : sur l'arme

Durée : Illimité

Effet : Dans une autre dimension

Réussite critique : -

Echec critique : -

Dommmages supplémentaires

Type : Pr 19-20

Coût : 10/20/30

Manifestation : Tranchant très effilé

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Dégâts +1/2/3 colonnes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Dommmages supplémentaires

Type : Ex 40

Coût : 20

Manifestation : Tranchant très effilé

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Contact

Durée : 1Att

Effet : Dégâts +4 colonnes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Douleur

Type : Ex 50

Coût : 15

Manifestation : Plein de lames

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : 1mn, +10% Art Batranoban

Effet : Si touche, malus de 30% à la victime

Réussite critique : -

Echec critique :

Empathie avec les Animaux

Type : Ex 51

Coût : 10

Manifestation : Runes : Animaux

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : Portée de voix

Durée : 1mn, jet de marchandage

Effet : Apprivoiser pour quelques actions

Réussite critique : Beaucoup plus long et bien

Echec critique : L'animal attaque ou s'enfuit

Endurance Accrue

Type : Pr 87-88

Coût : 20/30/40

Manifestation : Arme très solide

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/3/4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Endurance Accrue

Type : Sd 89-90

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme très solide

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +1/2/3

Réussite critique : -

Echec critique : -

Endurance Minimum

Type : Cd 89-90

Coût : -5/-10

Manifestation : Fatigue du porteur

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Endurance minimum de 10/15

Réussite critique : -

Echec critique : -

Equitation

Type : Sd 39-40

Coût : 5/10/20

Manifestation : L'arme adore les chevaux

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Acrobatie à cheval et empathie

Echec critique : Le cheval est effrayé

Equitation Incontrôlée

Type : Sd 71-72

Coût : 10/20/30

Manifestation : L'arme adore les chevaux

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme recommence

Echec critique : Le cheval s'affole, l'arme regarde

Esquive Critique

Type : Pr 49-50

Coût : 15

Manifestation : Rune : Rapace en vol

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : Réussi : RU=10, Raté : Réussite normale

Réussite critique : Bonus de 30% à l'action d'après

Echec critique : Esquive ratée

Esquive Incontrôlée

Type : Pr 33-34

Coût : 10/30/50

Manifestation : Rune : Guépard près à bondir

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme recommence

Echec critique : Vexée, plus d'esquive pour 1d6 rd

Esquives Multiples

Type : Pr 65-66

Coût : 30

Manifestation : Rune : Faucon à 2 têtes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 2 esquives /rd

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Feinte Critique

Type : Pr 45-46

Coût : 20

Manifestation : Rune : Guêpe en vol

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : Réussi : RU=10, Raté : Réussite normale

Réussite critique : Bonus de 30% à l'action d'après

Echec critique : Feinte ratée

Feinte Incontrôlée

Type : Pr 29-30

Coût : 10/30/50

Manifestation : Rune : Moustique tourbillonnant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme recommence

Echec critique : Vexée, plus de feinte pour 1d6 rd

Feintes Multiples

Type : Pr 61-62

Coût : 30

Manifestation : Rune : Mouche à 2 têtes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 2 Feintes /rd

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Fonctionne Uniquement sur les Animaux

Type : Cd 67-68

Coût : -15

Manifestation : Textes zoologiques

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Ne marche dans d'autres cas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur les Humains

Type : Cd 65-66
Coût : -5
Manifestation : Histoire d'un humain
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Alweg

Type : Cd 23-24
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Alweg célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Batranoban

Type : Cd 25-26
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Batranoban célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Derigion

Type : Cd 27-28
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Derigion célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Gadhar

Type : Cd 29-30
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Gadhar célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Hysnaton

Type : Cd 31-32
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Hysnaton célèbre

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Piorad

Type : Cd 33-34
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Piorad célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur une Sekeker

Type : Cd 35-36
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Sekeker célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Thunk

Type : Cd 37-38
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Thunk célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionne Uniquement sur un Voroziion

Type : Cd 39-40
Coût : -10
Manifestation : Vie d'un Voroziion célèbre
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Ne marche dans d'autres cas
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionnement Aléatoire

Type : Cd 61-62
Coût : -10
Manifestation : Symboles Mathématiques
Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation
Portée : Porteur
Durée : Durant l'utilisation du pouvoir
Effet : Aléatoire sur moins de 25%
Réussite critique : -
Echec critique : -

Fonctionnement Différé (Heures)

Type : Cd 49-50

Coût : -15

Manifestation : Symboles Mathématiques

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Délai de 1d6 heures

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Différé (Minutes)

Type : Cd 47-48

Coût : -10

Manifestation : Symboles Mathématiques

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Délai de 1d6 minutes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Différé (Tours)

Type : Cd 45-46

Coût : -5

Manifestation : Symboles Mathématiques

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Délai de 1d6 rd

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité la Nuit

Type : Lim 89-90

Coût : -10

Manifestation : Beau ciel bleu

Fréquence d'utilisation : Durant la nuit

Portée : Sur l'arme

Durée : La nuit

Effet : 25% de chance de rater

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité le Jour

Type : Lim 87-88

Coût : -15

Manifestation : Beau ciel étoilé

Fréquence d'utilisation : Durant la journée

Portée : Sur l'arme

Durée : Le jour

Effet : 25% de chance de rater

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Always

Type : Lim 57-58

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Always

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Batranobans

Type : Lim 59-60

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Batranobans

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Derigions

Type : Lim 61-62

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Derigions

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Femmes

Type : Lim 93-94

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Femmes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Gadhars

Type : Lim 63-64

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Gadhars

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Hommes

Type : Lim 91-92

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Hommes

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Hysnatons

Type : Lim 65-66

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Hysnatons

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Piorads

Type : Lim 67-68

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Piorads

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Sekekers

Type : Lim 69-70

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Sekekers

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Thunks

Type : Lim 71-72

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Thunks

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Fonctionnement Limité sur les Vorozions

Type : Lim 73-74

Coût : -5

Manifestation : Insultes sur les Vorozions

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sur l'arme

Durée : Permanent

Effet : 25% de chance de raté

Réussite critique : -

Echec critique : -

Force Accrue

Type : Pr 85-86

Coût : 20/30/40

Manifestation : Arme très aiguisée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/3/4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Force Accrue

Type : Sd 87-88

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme très aiguisée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +1/2/3

Réussite critique : -

Echec critique : -

Force Minimum

Type : Cd 87-88

Coût : -5/-10

Manifestation : Arme deux fois plus lourde

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Force minimum de 10/15

Réussite critique : -

Echec critique : -

Froid

Type : Ex 52

Coût : 15

Manifestation : Couche de glace aiguisée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent (+1 si protégé ou MV)

Effet : Dommages +2 colonnes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Illusion

Type : Ex 53

Coût : 25

Manifestation : Bandes multicolores

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Sphère 5m diamètre

Durée : 1h

Effet : Illusion (jet de volonté)

Réussite critique : -

Echec critique : -

Immortalité

Type : Ex 54

Coût : 40

Manifestation : Veinures argentées pulsant

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Plus de vieillissement/décépitude

Réussite critique : -

Echec critique : -

Immunité au feu

Type : Ex 55

Coût : 25

Manifestation : Lame semblant être brûlée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Immunité à tous les dommages du feu

Réussite critique : -

Echec critique : -

Immunité au froid

Type : Ex 56

Coût : 15

Manifestation : Lame couverte de givre

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Immunité à tous les dommages du froid

Réussite critique : -

Echec critique : -

Immunité aux maladies

Type : Ex 57

Coût : 20

Manifestation : Lame toujours impeccable

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Immunité à toutes les maladies

Réussite critique : -

Echec critique : -

Immunité aux poisons

Type : Ex 58

Coût : 30

Manifestation : Lame toujours impeccable

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Immunité à tous les poisons

Réussite critique : -

Echec critique : -

Initiative Accrue

Type : Pr 17-18

Coût : 5/10/20

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Initiative majorée de +2/4/8

Réussite critique : -

Echec critique : -

Initiative Accrue

Type : Ex 59

Coût : 30

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : Initiative majorée de +10

Réussite critique : -

Echec critique

Invisibilité

Type : Ex 60

Coût : 30

Manifestation : Lame en permanence invisible

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur et arme

Durée : 1mn

Effet : +25% en combat, -50% à l'adversaire

Réussite critique : -

Echec critique : -

Invocations d'animaux

Type : Ex 61

Coût : 20

Manifestation : Runes animales

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Infinie

Durée : 1h

Effet : 1d6 animaux obéissant à la voix

Réussite critique : -

Echec critique : -

Invocations de Morts-vivants

Type : Ex 62

Coût : 40

Manifestation : Crânes aux yeux luisants

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Infinie

Durée : 10mn (+1d6rd pour sortir de terre)

Effet : 1d6 Morts-vivants obéissant à la voix

Réussite critique : -

Echec critique : -

Invulnérabilité aux projectiles

Type : Ex 63

Coût : 35

Manifestation : Rune : Grand bouclier

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +10 en armure contre les projectiles

Réussite critique : -

Echec critique : -

Jalousie

Type : Lim 05-06

Coût : -15

Manifestation : Arme trop curieuse

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Aucune autre arme pour le porteur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Lévitacion

Type : Ex 93

Coût : 20

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : Porteur

Durée : 10mn

Effet : Vertical, -10% combat sauf +10% esquive

Réussite critique : -

Echec critique : -

Lire et Ecrire le Batranoban

Type : Sd 41-42

Coût : 5/10/20

Manifestation : Runes expliquant l'arme

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Lecture entre les lignes

Echec critique : Contre sens et non sens

Lire et Ecrire le Derigion

Type : Sd 43-44

Coût : 5/10/20

Manifestation : Runes expliquant l'arme

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Lecture entre les lignes

Echec critique : Contre sens et non sens

Lire et Ecrire le Piorad

Type : Sd 45-46

Coût : 5/10/20

Manifestation : Runes expliquant l'arme

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Lecture entre les lignes

Echec critique : Contre sens et non sens

Lire et Ecrire le Vorozion

Type : Sd 47-48

Coût : 5/10/20

Manifestation : Runes expliquant l'arme

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Lecture entre les lignes

Echec critique : Contre sens et non sens

Lire les Pensées

Type : Ex 64

Coût : 30

Manifestation : Questions indiscretes

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Interlocuteur du porteur

Durée : 1mn

Effet : Pensées superficielles révélées

Réussite critique : -

Echec critique : -

Lumière

Type : Ex 65

Coût : 5

Manifestation : Diffuse une étrange lumière

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Sphère de 10m de diamètre

Durée : Permanent

Effet : Eclaire et annule les malus d'obscurité

Réussite critique : -

Echec critique : -

Malédiction Bénigne

Type : Lim 95-96

Coût : -5

Manifestation : Crâne aux orbites vides

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Bégaiement, chute des cheveux...

Réussite critique : -

Echec critique : -

Malédiction

Type : Lim 97-98

Coût : -10

Manifestation : Crâne aux orbites vides

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Maux de tête, muet ...

Réussite critique : -

Echec critique : -

Malédiction Bénigne

Type : Lim 99-00

Coût : -15

Manifestation : Crâne aux orbites vides

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Vieillesse accélérée, stérilité...

Réussite critique : -

Echec critique : -

Marchandage

Type : Sd 49-50

Coût : 5/10/20

Manifestation : Arme prise de tête

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : 75% de remise et accord total

Echec critique : Refus franc et massif voir combat

Marchandage Incontrôlé

Type : Sd 73-74

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme prise de tête

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme remet ça

Echec critique : Elle insulte l'interlocuteur

Mécanique : Choc Electrique

Type : Ex 66

Coût : 20

Manifestation : Fils électriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact (si métal, pas besoin de blesser)

Durée : Permanent

Effet : Dégâts +2d10 (non amorti)

Réussite critique : +4d10 au lieu de +2d10

Echec critique : -2d10PV au porteur

Mécanique : Lame escamotable

Type : Ex 67

Coût : 10

Manifestation : La lame se cache dans le pommeau

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Arme

Durée : Permanent

Effet : 1rd pour sortir ou rentrer la lame

Réussite critique : -

Echec critique : -

Mécanique : Lame tournante

Type : Ex 68

Coût : 15

Manifestation : Moteur qui fait tourner la lame

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : Contact

Durée : 1mn

Effet : Dommages +2 colonnes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Mécanique : Lame vibrante

Type : Ex 69

Coût : 20

Manifestation : Petit moteur faisant vibrer la lame

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : Contact

Durée : 1rd

Effet : Dommages +4 colonnes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Mécanique : Projectile

Type : Ex 70

Coût : 15

Manifestation : Calibre 12mm

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : 0-2/3-5/6-10/11-50

Durée : 1Att

Effet : Tir, dommage D

Réussite critique : -

Echec critique : -

Mécanique : Suspenseur

Type : Ex 71

Coût : 10

Manifestation : Petit boîtier métallique

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Arme

Durée : Permanent

Effet : Sans poids, flotte, Init +2, AR+10%

Réussite critique : -

Echec critique : -

Mécanique : Transformation

Type : Ex 72

Coût : 40

Manifestation : Arme forme changeante

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Arme

Durée : 3h

Effet : Transformation en une arme de prix <

Réussite critique : -

Echec critique : -

Mécanique : Tronçonneuse

Type : Ex 73

Coût : 35

Manifestation : Lame de tronçonneuse

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Contact

Durée : 1rd

Effet : Dommages +6 colonnes

Réussite critique : -

Echec critique : -

Médecine

Type : Sd 51-52

Coût : 5/10/20

Manifestation : Ergots chirurgicaux

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Voir guérisons

Echec critique : Voir guérisons

Médecine Incontrôlée

Type : Sd 75-76

Coût : 10/20/30

Manifestation : Ergots chirurgicaux

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : Voir guérisons

Echec critique : Voir guérisons

Mot de Commande

Type : Cd 59-60

Coût : -5

Manifestation : Mot écrit en petit sur la lame

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Le mot doit être hurlé

Réussite critique : -

Echec critique : -

Nage

Type : Sd 53-54

Coût : 5/10/20

Manifestation : Presque assez légère pour flotter

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40% (sauf EC!)

Réussite critique : Plus longtemps et facile 20%

Echec critique : -1d10 PV par tour sous l'eau

Nage Incontrôlée

Type : Sd 77-78

Coût : 10/20/30

Manifestation : Presque assez légère pour flotter

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100% (sauf EC!)

Réussite critique : Plus longtemps et facile 50%

Echec critique : -1d10 PV par tour sous l'eau

Ne fonctionne pas contre un Alweg

Type : Cd 05-06

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Alwegs

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Batranoban

Type : Cd 07-08

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Batranobans

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Derigion

Type : Cd 09-10

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Derignons

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Gadhar

Type : Cd 11-12

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Gadhars

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Hysnaton

Type : Cd 13-14

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Hysnatons

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Piorad

Type : Cd 15-16

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Piorads

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre une Sekeker

Type : Cd 17-18

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Sekekers

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Thunk

Type : Cd 19-20

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Thunks

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas contre un Vorozion

Type : Cd 21-22

Coût : -5

Manifestation : Insultes contre les Vorozions

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas la Nuit

Type : Cd 03-04

Coût : -10

Manifestation : Lame brillante lors de l'utilisation

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas la nuit

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas le Jour

Type : Cd 03-04

Coût : -10

Manifestation : Lame brillante lors de l'utilisation

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas le jour

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas sur les femmes

Type : Cd 85-86

Coût : -15

Manifestation : Rune : Organe sexuel masculin

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas pour ou contre une femme

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ne fonctionne pas sur les hommes

Type : Cd 83-84

Coût : -20

Manifestation : Rune : Organe sexuel féminin

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Marche pas pour ou contre un homme

Réussite critique : -

Echec critique : -

Nudité

Type : Cd 69-70

Coût : -10

Manifestation : Rune : Humains nus

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir:

Effet : Nécessité d'être nu

Réussite critique :

Echec critique : -

Nudité

Type : Lim 03-04

Coût : -15

Manifestation : Rune : Humains nus

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Nudité nécessaire pour tous les pouvoirs

Réussite critique : -

Echec critique : -

Offrande

Type : Cd 57-58

Coût : -10

Manifestation : Gravures sur les offrandes

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Nécessité de jouir d'une offrande

Réussite critique : -

Echec critique : -

Ombre

Type : Ex 74

Coût : 10

Manifestation : Lame entièrement noire

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : Sphère de 10m de diamètre

Durée : 1h

Effet : -10% à tous sauf le porteur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Orientation

Type : Ex 75

Coût : 5

Manifestation : Boussole

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Arme

Durée : Permanent

Effet : Donne le nord magnétique

Réussite critique : -

Echec critique : -

Parade Critique

Type : Pr 47-48

Coût : 20

Manifestation : Rune : Tortue dans sa carapace

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att

Effet : Réussite RU=10, Echec : réussite simple

Réussite critique : Dégât à l'arme +2

Echec critique : Echec simple

Parade Incontrôlée

Type : Pr 31-32

Coût : 10/20/30

Manifestation : Rune : Rhinocéros défensif

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : L'arme recommence

Echec critique : Vexé pour 1d6 rd

Parade Multiples

Type : Pr 63-64

Coût : 30

Manifestation : Rune : Tortue bicéphale

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 2 Parades par tour

Réussite critique : RC normale

Echec critique : EC normal

Perception Accrue

Type : Pr 93-94

Coût : 20/30/40

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/3/4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Perception Accrue

Type : Sd 95-96

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +1/2/3

Réussite critique : -

Echec critique : -

Perception Minimum

Type : Cd 95-96

Coût : -5/-10

Manifestation : Perte des cinq sens

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Perception minimum de 10/15

Réussite critique : -

Echec critique : -

Peur

Type : Ex 76

Coût : 15

Manifestation : Lame avec des crânes mobiles

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : 10m

Durée : RU mn

Effet : Si jet de VO raté, fuite et -20% au combat

Réussite critique : 20mn

Echec critique : -

Peur Incontrôlable

Type : Lim 37-38

Coût : -10

Manifestation : Rien en particulier

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Peur particulière déterminée par le MJ

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Nænerg ascendante

Type : Lim 75-76

Coût : -5

Manifestation : Frivole, irréfléchie et anti jalousie

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur et arme

Durée : 10 mois/an

Effet : -10% / -20% si la lune est visible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Nænerg ascendante

Type : Cd 71-72

Coût : -5

Manifestation : Rune lunaire

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Raté si la lune est visible et ascendante

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Nænerg descendante

Type : Lim 77-78

Coût : -5

Manifestation : Anti amitié et solitaire

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur et arme

Durée : 10 mois/an

Effet : -10% / -20% si la lune est visible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Nænerg descendante

Type : Cd 73-74

Coût : -5

Manifestation : Rune lunaire

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Raté si la lune est visible et descendante

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Ephis ascendante

Type : Lim 79-80

Coût : -5

Manifestation : Amitié, bonne humeur et cool

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur et arme

Durée : 10 mois/an

Effet : -10% / -20% si la lune est visible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Ephis ascendante

Type : Cd 75-76

Coût : -5

Manifestation : Rune lunaire

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Raté si la lune est visible et ascendante

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Ephis descendante

Type : Lim 81-82

Coût : -5

Manifestation : Anti amour et solitaire

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur et arme

Durée : 10 mois/an

Effet : -10% / -20% si la lune est visible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Ephis descendante

Type : Cd 77-78

Coût : -5

Manifestation : Rune lunaire

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Raté si la lune est visible et descendante

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Taamish ascendante

Type : Lim 83-84

Coût : -5

Manifestation : Très positive

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur et arme

Durée : 10 mois/an

Effet : -10% / -20% si la lune est visible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Taamish ascendante

Type : Cd 79-80

Coût : -5

Manifestation : Rune lunaire

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Raté si la lune est visible et ascendante

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Taamish descendante

Type : Lim 85-86

Coût : -5

Manifestation : Humble, anti fanfaronnades

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur et arme

Durée : 10 mois/an

Effet : -10% / -20% si la lune est visible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Phase de la Lune : Taamish descendante

Type : Cd 81-82

Coût : -5

Manifestation : Rune lunaire

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Raté si la lune est visible et descendante

Réussite critique : -

Echec critique : -

Point Faible

Type : Pr 83-84

Coût : 25

Manifestation : Très fine

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Capacité point faible

Réussite critique : -

Echec critique : -

Poison

Type : Ex 77

Coût : 15

Manifestation : Suinte du poison

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Infection par poison force 2d6

Réussite critique : Poison force 2d10

Echec critique : Poison 1d6 au porteur

Polymorphe

Type : Ex 78

Coût : 15

Manifestation : Rune : nombreux visages humains

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 2h

Effet : Change le visage du porteur

Réussite critique : -

Echec critique : -

Possession

Type : Ex 79

Coût : 40

Manifestation : Gemme de stockage de l'âme

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 6h

Effet : Si blessé, Jet de VO sinon l'arme emprunte

Réussite critique : 12h

Echec critique : Le porteur va dans la gemme

Précognition de combat

Type : Ex 80

Coût : 15

Manifestation : Symboles ésotériques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Options de combat en connaissance de cause

Réussite critique : -

Echec critique : -

Prémonition

Type : Ex 81

Coût : 25

Manifestation : Brouillard odorant et verdâtre

Fréquence d'utilisation : 1/semaine

Portée : Porteur

Durée : 1h

Effet : Transe mystique

Réussite critique : -

Echec critique : -

Projection d'acide

Type : Ex 82

Coût : 30

Manifestation : Tuyau et réservoir

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : 0-2/3-5/6-10/11-25

Durée : 1Att

Effet : Tir : F

Réussite critique : -

Echec critique : -

Projection de Flamme

Type : Ex 83

Coût : 40

Manifestation : Tuyau et réservoir

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : 0-2/3-5/6-10/11-20

Durée : 1Att

Effet : Tir : H

Réussite critique : -

Echec critique : -

Protection Accrue

Type : Pr 21-22

Coût : 5/20/50

Manifestation : Halo bleu

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/5/10 en protection

Réussite critique : -

Echec critique : -

Protection Accrue

Type : Ex 84

Coût : 20

Manifestation : Halo bleu lors de l'utilisation

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 2rd

Effet : +10 en Protection

Réussite critique : -

Echec critique : -

Racisme envers les Always

Type : Lim 41-42

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Batranobans

Type : Lim 43-44

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Derignons

Type : Lim 45

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Gadhars

Type : Lim 46-47

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Hysnatons

Type : Lim 48-49

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Piorads

Type : Lim 50-51

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Sekekers

Type : Lim 52-53

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Thunks

Type : Lim 54-55

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Racisme envers les Voroziens

Type : Lim 56

Coût : -5

Manifestation : Runes satiriques

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur (-20% contrôle si mauvaise race)

Durée : Permanent

Effet : Jet VO pour ne pas faire de conflit

Réussite critique : Neutralité

Echec critique : Conflit immédiat

Rapidité Accrue

Type : Pr 91-92

Coût : 20/30/40

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/3/4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Rapidité Accrue

Type : Sd 93-94

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +1/2/3

Réussite critique : -

Echec critique : -

Rapidité Minimum

Type : Cd 91-92

Coût : -5/-10

Manifestation : Arme difficile à tenir en main

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Rapidité minimum de 10/15

Réussite critique : -

Echec critique : -

Repérage

Type : Sd 55-56

Coût : 5/10/20

Manifestation : Arme paranoïaque et bavarde

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Repérage extraordinaire

Echec critique : Autant être aveugle et sourd

Repérage Incontrôlé

Type : Sd 79-80

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme paranoïaque et bavarde

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : Repérage extraordinaire

Echec critique : Garde le contrôle pour 1mn

Restriction vestimentaire

Type : Cd 63-64

Coût : -5

Manifestation : Look du porteur déplorable

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Nécessité de subvenir à l'envie de l'arme

Réussite critique : -

Echec critique : -

Restriction vestimentaire

Type : Lim 01-02

Coût : -5

Manifestation : Look du porteur déplorable

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Nécessité de subvenir à l'envie de l'arme

Réussite critique : -

Echec critique : -

Régénération

Type : Ex 85

Coût : 25

Manifestation : Couleur rouge sang lors du soin

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Si PV>0 , +1PV/min

Réussite critique : -

Echec critique : -

Résistance à la douleur

Type : Ex 86

Coût : 15

Manifestation : Veine jaune en cas de souffrance

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Pas de coma, pas de torture, pas de -25%

Réussite critique : -

Echec critique : -

Résistance à la faim

Type : Ex 87

Coût : 5

Manifestation : Veines vertes si faim

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Une ration par semaine

Réussite critique : -

Echec critique : -

Rituel Long

Type : Cd 55-56

Coût : -10

Manifestation : Rune du rituel

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : 1d6 mn

Effet : Rituel avant utilisation

Réussite critique : -

Echec critique : -

Rituel Court

Type : Cd 53-54

Coût : -5

Manifestation : Rune du rituel

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : 1d6 rd

Effet : Rituel avant utilisation

Réussite critique : -

Echec critique : -

Sacrifice

Type : Cd 41-42

Coût : -5

Manifestation : Lame ensanglantée

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : 1Att ou plus

Effet : Il faut tuer un être vivant

Réussite critique : -

Echec critique : -

Sacrifice

Type : Lim 31-32

Coût : -10

Manifestation : Lame ensanglantée

Fréquence d'utilisation : 1/semaine

Portée : Porteur

Durée : 1Att ou plus

Effet : Il faut tuer un être vivant

Réussite critique : -

Echec critique : -

Sacrifice

Type : Lim 29-30

Coût : -15

Manifestation : Lame ensanglantée

Fréquence d'utilisation : 1/j

Portée : Porteur

Durée : 1Att ou plus

Effet : Il faut tuer un être vivant

Réussite critique : -

Echec critique : -

Sacrifice Rare

Type : Lim 33-34

Coût : -10

Manifestation : Lame ensanglantée

Fréquence d'utilisation : 1/mois

Portée : Porteur

Durée : 1Att ou plus

Effet : Il faut tuer un être vivant

Réussite critique : -

Echec critique : -

Sacrifice Humain

Type : Cd 43-44

Coût : -10

Manifestation : Lame ensanglantée

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : 1Att ou plus

Effet : Il faut tuer un être humain

Réussite critique : -

Echec critique : -

Séduction

Type : Sd 57-58

Coût : 5/10/20

Manifestation : Arme obsédée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Le coup de foudre

Echec critique : Haine

Séduction Incontrôlée

Type : Sd 81-82

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme obsédée

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : Le coup de foudre

Echec critique : Haine

Stase Temporelle

Type : Ex 88

Coût : 30

Manifestation : Lame taillée dans un diamant

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Contact

Durée : 1Att

Effet : Paralysie de RU mn, jet de VO

Réussite critique : Porteur pour RU rd

Echec critique : RU h

Stratégie

Type : Sd 59-60

Coût : 5/10/20

Manifestation : Lyrique

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Super plan approuvé par tous

Echec critique : Très mauvais plan suivi par tous

Stratégie Incontrôlée

Type : Sd 83-84

Coût : 10/20/30

Manifestation : Très lyrique

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : Super plan approuvé par tous

Echec critique : Très mauvais plan suivi par tous

Tactique

Type : Sd 59-60

Coût : 5/10/20

Manifestation : Rappels de batailles passées

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +20%/30%/40%

Réussite critique : Super plan approuvé par tous

Echec critique : Très mauvais plan suivi par tous

Tactique Incontrôlée

Type : Sd 85-86

Coût : 10/20/30

Manifestation : Rappels de batailles passées

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : 50%/75%/100%

Réussite critique : Super plan approuvé par tous

Echec critique : Très mauvais plan suivi par tous

Terreur

Type : Ex 89

Coût : 25

Manifestation : Crânes luisants et mobiles

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : 20m

Durée : Variable

Effet : Jet de VO, fuite de RU mn, malus de 50%

Réussite critique : 3h

Echec critique : -

Téléportation

Type : Ex 90

Coût : 40

Manifestation : Zébrures violettes

Fréquence d'utilisation : 2/j

Portée : 10km

Durée : Instantané

Effet : Jet de VO, transport, sinon attente de 1d6

Réussite critique : -

Echec critique : -3d10 PV au porteur

Téléportation de combat

Type : Ex 91

Coût : 25

Manifestation : Zébrures violette

Fréquence d'utilisation : 6/j

Portée : 10m

Durée : Instantané

Effet : Jet de VO, transport, sinon attente de 1d6

Réussite critique : Attaque possible dans le rd

Echec critique : -1d10 PV au porteur

Vampirisme

Type : Ex 94

Coût : 30

Manifestation : Grosses veines rouges

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Contact

Durée : Permanent

Effet : Transfert de RU/2 PV pour 10rd, MAX 100

Réussite critique : Tous les PV

Echec critique : -5PV au porteur

Vieillesse

Type : Ex 95

Coût : 15

Manifestation : Toiles d'araignée et poussière

Fréquence d'utilisation : 4/j

Portée : Contact

Durée : 1Att

Effet : -RU années

Réussite critique : -10x1d10 années

Echec critique : -1d6 année au porteur

Vision Infrarouge

Type : Ex 96

Coût : 15

Manifestation : 2 grands yeux rouges

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur dans le noir

Durée : Permanent (1d6 rd)

Effet : Aucun malus (10% malus si vive lumière)

Réussite critique : -

Echec critique : -

Vision Nocturne

Type : Ex 97

Coût : 20

Manifestation : Grands yeux verts

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : Pas de malus dans le noir

Réussite critique : -

Echec critique : -

Voix

Type : Ex 98

Coût : 5

Manifestation : Parle à haute voix

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Arme

Durée : Permanent

Effet : Elle parle

Réussite critique : -

Echec critique

Vol

Type : Ex 99

Coût : 30

Manifestation : Arme très légère

Fréquence d'utilisation : 3/j

Portée : Porteur

Durée : 10mn

Effet : Vol en distance et hauteur

Réussite critique : -

Echec critique

Volonté Accrue

Type : Pr 95-96

Coût : 20/30/40

Manifestation : Arme très prof et paternaliste

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +2/3/4

Réussite critique : -

Echec critique : -

Volonté Accrue

Type : Sd 97-98

Coût : 10/20/30

Manifestation : Arme très prof et paternaliste

Fréquence d'utilisation : Permanent

Portée : Porteur

Durée : Permanent

Effet : +1/2/3

Réussite critique : -

Echec critique : -

Volonté Minimum

Type : Cd 87-88

Coût : -5/-10

Manifestation : Grosse migraine

Fréquence d'utilisation : A chaque utilisation

Portée : Porteur

Durée : Durant l'utilisation du pouvoir

Effet : Volonté minimum de 10/15

Réussite critique : -

Echec critique : -