

# Talent :

Bonus caractéristique :

**Affable :**  
**Chanceux :**  
**Costaud :**  
**Doigts de fée :**  
**Dur à cuir :**  
**Guerrier né :**  
**Imperturbable :**  
**Obstiné :**  
**Perspicace :**  
**Petit :**  
**Reflexe foudroyante :**  
**Très fort :**  
**Très résistant :**  
**Vélocité :**  
**Vivacité :**

Animaux :

**Acrobatie équestre :**  
**Affinité avec les animaux :**  
**Cavalier émérite :**  
**Claquet le fouet :**

Combat :

**Ambidextre :**  
**Artilleur :**  
**Assaut féroce :**  
**Baratiner :**  
**Battement :**  
**Charge berserk :**  
**Cœur vaillant :**  
**Combat déloyal :**  
**Combat instinctif :**  
**Combat au contact :**  
**Combat en espace clos :**  
**Contrôle de la frénésie :**  
**Coude à coude :**  
**Coup puissant :**  
**Désarmer :**  
**Déterminé :**  
**Distraire :**  
**Effraction :**  
**Effrayant :**  
**Endurci :**  
**Feinte :**  
**Flagellant :**  
**Flairer les ennuis :**  
**Frappe assommante :**  
**Frappe blessante :**

**Frappe précise :**  
**Frappe réactive :**  
**Frénésie :**  
**Haine (groupe) :**  
**Impitoyable :**  
**Inébranlable :**  
**Infatigable :**  
**Insignifiant :**  
**Mâchoires d'acier :**  
**Mains agiles :**  
**Maitrise du combat :**  
**Maniement de deux armes :**  
**Meurtrier :**  
**Pansement de fortune :**  
**Pas de côté :**  
**Porte bouclier :**  
**Rechargement rapide :**  
**Renversement :**  
**Résistance (menace) :**  
**Riposte :**  
**Robuste :**  
**Sans peur (ennemi) :**  
**Saut carapé :**  
**Seigneur de guerre :**  
**Sixième sens :**  
**Tireur d'élite :**  
**Tireur de précision :**  
**Tireur embusqué :**  
**Tir mortel :**  
**Tir précis :**  
**Tir rapide :**  
**Tir sûr :**  
**Vigilance :**  
**Volonté de fer :**

Métier :

**Artiste :**  
**Bricoleur :**  
**Chirurgie :**  
**Concocter :**  
**Doué en calcul :**  
**Faire la manche :**  
**Lecture rapide :**  
**Lire / écrire :**  
**Magnum opus :**  
**Maitre artisan (métier) :**  
**Maitre des dés :**  
**Nanti :**

**Numinaste :**  
**Oreille absolue :**  
**Pharmacologie :**  
**Travailleur qualifié (métier) :**

Sociale :

**Attirant :**  
**Baratiner :**  
**Caïd :**  
**Coopératif :**  
**Criminel :**  
**Ergoteur :**  
**Escroquer :**  
**Exaltant :**  
**Ferveur ardente :**  
**Grand orateur :**  
**Identité secrète :**  
**Imitation :**  
**Insignifiant :**  
**Menaçant :**  
**Menteur :**  
**Négociateur :**  
**Noblesse :**  
**Noctambule :**  
**Orateur :**  
**Présence imposante :**  
**Savoir vivre :**  
**Sociable :**  
**Suborneur :**  
**Tricheur :**  
**Volonté de fer :**

Magie :

**Âme pure :**  
**Béni :**  
**Détection d'artefact :**  
**Diction instinctive :**  
**Haine sacrée :**  
**Harmonisation aethyrique :**  
**Invocation (savoir divin) :**  
**Lecture rapide :**  
**Mage de guerre :**  
**Magie des arcanes (domaine) :**  
**Magie du chaos (domaine) :**  
**Magie mineur :**  
**Oreille absolue :**  
**Perception de la**

**magie :**  
**Résistance à la magie :**  
**Seconde vue :**  
**Sorcier :**  
**Visions sacrées :**

Exploration :

**Bon marcheur (terrain) :**  
**Bonnes jambes :**  
**Brouet :**  
**Chat de gouttière :**  
**Contorsionniste :**  
**Destinée :**  
**Discret :**  
**Fuite :**  
**Grimpeur :**  
**Guide fluvial :**  
**Infatigable :**  
**Intrigant :**  
**Linguistique :**  
**Lire sur les lèvres :**  
**Loup de mer :**  
**Mains agiles :**  
**Maitre en déguisement :**  
**Marinier :**  
**Nageur endurant :**  
**Nomade :**  
**Œil du chasseur :**  
**Orientation :**  
**Pêcheur :**  
**Persévérant :**  
**Pied marin :**  
**Pilote :**  
**Prévoyant :**  
**Rat d'égout :**  
**Résistance (menace) :**  
**Saut carapé :**  
**Savant (savoir) :**  
**Sens aiguise (sens) :**  
**Souplesse féline :**  
**Sprinter :**  
**Studieux :**  
**Tour des souvenirs :**  
**Trappeur :**  
**Vision nocturne :**  
**Voyageur aguerrri :**

**Acrobatie équestre :**

Max : BA

Bonus : esquive à cheval, chevaucher (cheval)

**Affable :**

Max : 1

Effet : Sociabilité + 5

**Affinité avec les animaux :**

Max : BFM

Bonus : Emprise sur les animaux.

Effet : bêtes sont calmes avec lui.

**Ambidextre :**

Max : 2

Effet : malus 2<sup>e</sup> main -10%

**Âme pure :**

Max : BFM

Effet : supporte niveau corruption.

**Artilleur :**

Max : BD

Effet : + DR niveau quand recharger une arme à poudre.

**Artiste :**

Max : BD

Bonus : art.

Effet : ajoute art à une carrière.

**Assaut féroce :**

Max : BA

Bonus : CC pour ce talent.

Effet : touche au CC = dépense 1 Avantage ou Mvt = Att sup. 1/rnd.

**Attirant :**

Max : BS

Bonus : Charme vs personne attirée.

Effet : choisir les unités pour le DR

**Baratiner :**

Max : BS

Bonus : Charme pour baratiner

Effet : test Charme VS Intelligence = la cible écoute médusé = 1 + DR Assommé. 1/scène. S'il ne parle plus, les états sont supprimés.

**Battement :**

Max : BCC

Bonus : CC pour ce talent.

Effet : test CC (escrime) = -(1 + DR) Avantage sauf si adversaire non armé ou + grand.

**Béni :**

Max : 1

Effet : lancer bénédiction.

**Bon marcheur (terrain):**

Max : BA = 1 terrain

Bonus : Athl pour traverser terrain.

Effet : pas de malus VS terrain

**Bonnes jambes :**

Max : BF

Effet : + DR niveau pour sauter.

**Bricoleur :**

Max : BD

Bonus : Métier pour réparer.

Effet : Métier non magique = base

**Brouet :**

Max : BE

Bonus : Résistance vs faim

Effet : test vs faim tous les 3 jours.

**Caïd :**

Max : 1

Effet : pas de perte de statut à cause du talent Criminel.

**Cavalier émérite :**

Max : BA

Bonus : Chevaucher(cheval) au combat

Effet : actions du cheval sans test.

**Chanceux :**

Max : BS

Effet : Chance = Destin + niveau

**Charge berserk :**

Max : BF

Bonus : CC lors de la charge.

Effet : dégât CC + niveau

**Chat de gouttière :**

Max : BInit

Bonus : Discrétion (urbaine)

Effet : peut inverser son jet.

**Chirurgie :**

Max : BI

Bonus : Guérison hors combat

Effet : soin chirurgicaux.

**Claquet le fouet :**

Max : BD

Bonus : Conduite attelage ou Chevaucher pour fuir ou galoper.

Effet : Mvt attelage/cheval + 1.

**Cœur vaillant :**

Max : BFM

Bonus : Calme pour retirer Brisé.

Effet : pas besoin d'être caché pour un test de Calme.

**Combat déloyal :**

Max : BCC

Bonus : CC bagarre

Effet : dégât bagarre + niveau

**Combat instinctif :**

Max : Binit

Effet : Initiative au combat +10

**Combat au contact :**

Max : BD

Bonus : CC au contact.

Effet : pas de malus de portée d'arme et attaque +10% si contact.

**Combat en espace clos :**

Max : BA

Bonus : Esquive en un espace clos

Effet : pas de malus CC en espace clos.

**Concocter :**

Max : BI

Bonus : savoir (apothicaire)

Effet : 1 activité artisanat gratuite sans atelier.

**Contorsionniste :**

Max : BA

Bonus : Représentation ou Agilité pour se contorsionner.

Effet : peut se contorsionner.

**Contrôle de la frénésie :**

Max : BFM

Bonus : CC en frénésie

Effet : Calme pour arrêter frénésie.

**Coopératif :**

Max : BS

Bonus : Sociaux vs supérieur

Effet : peut utiliser ses unités au DR pour influencer un statut >.

**Costaud :**

Max : BF

Bonus : Force pour soulever

Effet : Encombrement +niveau x2.

**Coude à coude :**

Max : BCC

Bonus : CC si un allié possède Coude à coude est à côté.

Effet : si touché, garde niveau Avantage si allié à Coude à coude.

**Coup puissant :**

Max : BF

Effet : dégât CC + niveau.

**Criminel :**

Effet : gain d'argent.

**Désarmer :**

Max : Binit

Bonus : CC pour désarmer.

Effet : CC opposé=arme tombe; +2 DR choix distance ; +4 DR choix direction ; +6 DR attrape l'arme.

**Destinée :**

Max : 1

Effet : s'il meurt selon sa destinée = next PJ avec tous les xp (pas /2).

**Détection d'artefact :**

Max : Binit

Bonus : Intuition pour voir artefact

Effet : connaît 1 effet / DR.

**Déterminé :**

Max : BF

Effet : BF +niveau quand il charge.

**Diction instinctive :**

Max : Binit

Bonus : langue magick si incante.

Effet : pas d'incantation imparfaite sur un double.

**Discret :**

Max : BA

Bonus : test de filature

Effet : filature avec Perception ou Discrétion.

**Distraire :**

Max : BA

Bonus : Athlétisme pour distraire.

Effet : utilise Mvt = Athlétisme vs Calme = l'adversaire ne gagne pas d'avantage jsq la fin du prochain tr

**Doigts de fée :**

Max : 1

Effet : Dextérité +5.

**Doué en calcul :**

Max : BI

Bonus : Evaluation, Pari.

**Dur à cuir :**

Max : BE

Effet : Blessure + BE x niveau.

**Effraction :**

Max : BF

Bonus : CC pour défoncer une porte ou casser un objet.

Effet : dégâts vs objet + niveau.

**Effrayant :**

Max : BF

Effet : gagne Peur (niveau).

**Endurci :**

Max : BE

Effet : ignore niveau blessures causées par une hémorragie.

**Ergoteur :**

Max : BS

Bonus : Charme pour argumenter ou débattre.

Effet : utilise les unités pour DR.

**Escroquer :**

Max : BI

Bonus : Intelligence (escroquerie)

Effet : si gagne de l'argent, In vs In employeur = DR + (2D10 bronze ou 1D10 argent ou 1 or).

**Exaltant :**

Max : BS

Bonus : Commandement en guerre

Effet : augmente le nombre d'alliés commandés.

**Faire la manche :**

Max : BS

Bonus : Charme (mendicité)

Effet : mendie toutes les 1/2hr.

**Feinte :**

Max : BCC

Bonus : CC (escrime) pour feinte.

Effet : CC opposé = jusqu'à la fin de prochain tour, la prochaine attaque ne peut être opposée.

**Ferveur ardente :**

Max : BS

Bonus : Charme si défend sa cause.

Effet : double sa Sociabilité quand utilise le talent Orateur.

**Flagellant :**

Max : BE

Bonus : test pour résister aux Puissances de la ruine.

Effet : après s'être infligé niveau blessure, entre en frénésie. Ajoute le talent Frénésie à une carrière.

Malus : si ne se flagelle pas ou soigne flagellation, ne regagne ni Détermination ni Résilience.

**Flairer les ennuis :**

Max : Binit

Bonus : test pour repérer les perturbateurs.

Effet : Intuition = pas surpris par perturbateurs.

**Frappe assommante :**

Max : BCC

Bonus : CC pour assommer.

Effet : pas de malus pour viser la tête avec arme Assommante. Arme improvisée gagne Assommant.

**Frappe blessante :**

Max : Binit

Effet : + niveau blessure quand inflige blessure critique.

**Frappe précise :**

Max : Binit

Effet : modifie la localisation d'un coup de +/- niveau x 10.

**Frappe réactive :**

Max : Binit

Bonus : Init pour le talent.

Effet : quand charge, Initiative = niveau attaque gratuite, n'importe quand dans le round, 1 / cible.

**Frénésie :**

Max : 1

Effet : FM = Frénésie = immunisé aux Psy (peur, etc), fuit pas, action = CC ou Athl pour s'approcher, attaque gratuite et BF +1. S'arrête si Assommé ou Inconscient ou ennemi apaisé et gagne Extenué.

**Fuite :**

Max : BA

Bonus : Athlétisme pour fuir.

Effet : Mouvement + 1 quand fuit.

**Grand orateur :**

Max : BS

Effet : + DR niveau quand Charme devant une foule.

**Grimpeur :**

Max : BF

Bonus : Escalade.

Effet : pas de pénalité d'escalade. Grimpe surfaces lisses et raide.

**Guerrier né :**

Max : 1

Effet : CC + 5

**Guide fluvial :**

Max : Binit

Bonus : Savoir sur le fluvial.

Effet : pas de test si la diff < -10.

**Haine sacrée :**

Max : BS

Effet : dégâts des miracles + niveau

**Haine (groupe) :**

Max : BFM

Bonus : gagne haine vs groupe.

**Harmonisation aethyrique :**

Max : Binit

Bonus : focalisation.

Effet : pas d'incantation imparfaite après focalisation.

**Identité secrète :**

Max : BI

Bonus : Divertissement (comédie) pour identité secrète.

Effet : niveau identité. 1 identité = 1 carrière. Si habillé comme la carrière, a le statut. Divertiss pour se faire passer pour la carrière.

**Imitation :**

Max : Binit

Bonus : Divertissement (comédie) pour accent.

Effet : Divertissement pour se faire passer pour un autochtone.

**Imperturbable :**

Max : 1

Effet : FM + 5.

**Impitoyable :**

Max : BA

Effet : garde niveau avantage quand se désengage. Peut se désengager même si avantage <.

**Inébranlable :**

Max : BFM

Bonus : Calme vs peur de la poudre

Effet : Calme uniquement si blessé d'une arme à poudre.

**Infatigable :**

Max : BF

Bonus : ramer et natation.

Effet : + DR niveau aux tests Force opposées. Encombrement+niveau

**Insignifiant :**

Max : BS

Bonus : Discrétion à la vue de tous.

Effet : pnj avec statut > l'ignore. Pas avantage s'il le bat au combat.

**Intrigant :**

Max : BI

Bonus : Intelligence pour ce talent.

Effet : interroge le MJ sur situation politique/organisation, test Int = DR infos, 1/session.

**Invocation (savoir divin) :**

Max : 1 et XP

Effet : gagne niveau miracle.

Malus : ne peut apprendre magie mineur et magie des arcanes.

**Lecture rapide :**

Max : BI

Bonus : Recherche et Langue pour lire vite.

Effet : peut inverser un jet.

**Linguistique :**

Max : BI

Bonus : langue.

Effet : après un mois, Intelligence = langue écouté devient base.

**Lire / écrire :**

Max : 1

Effet : lit les langues qu'il connaît.

**Lire sur les lèvres :**

Max : Binit

Bonus : Perception pour se talent.

Effet : Perception = lit sur les lèvres.

**Loup de mer :**

Max : BA

Bonus : voile.

Effet : pas de malus en navire en mer. Compte comme 2 marins pour manœuvrer un navire.

**Mâchoires d'acier :**

Max : BE

Bonus : Résistance pour Assommé.

Effet : quand gagne assommé, résistance pour retirer DR états.

**Mage de guerre :**

Max : 1

Effet : sort NI<6 gratuit. Ne lancer d'autres sorts ce round.

**Magie des arcanes :**

Max : 1 + XP

Effet : gagne 1 sort d'un domaine, magie sauvage ou nécromancie.

Malus : ne peut pas apprendre bénie ou invocation.

**Magie du chaos (domaine) :**

Max : XP

Effet : gagne 1 sort d'un domaine (nurgle, etc) et 1 corruption.

**Magie mineur :**

Max : 1

Effet : gagne des sorts mineurs.

**Magnum opus :**

Effet : fabrique niveau œuvre d'art.

**Mains agiles :**

Max : BD

Bonus : Escamotage et CC bagarre pour toucher un adversaire.

Effet : pas de perception passive pour remarquer son escamotage. CC bagarre +10/niv pour toucher.

**Maitre artisan (métier) :**

Max : BD

Bonus : Métier.

Effet : ajoute Métier à une carrière.

**Maitre en déguisement :**

Max : BS

Bonus : Divertissement (comédie) quand se déguise.

Effet : change d'apparence même sans objet pour se déguiser.

**Maitre des dés :**

Max : BI

Bonus : Pari et Escamotage avec un jeu de dés.

Effet : peut utiliser les unités.

**Maitrise du combat :**

Max : BA

Effet : compte comme niveau combattant si < numériquement.

**Maniement de deux armes :**

Max : BA

Bonus : CC si attaque à 2 armes.

Effet : si 1<sup>e</sup> arme touche, attaque avec 2<sup>e</sup> arme en inversant le jet. L'adversaire oppose à chaque fois.

Malus : déf -10. Gagne 1 avantage si les 2 attaques touchent.

**Marinier :**

Max : BA

Bonus : Voile sur bateau fluviaux.

Effet : pas de malus en bateau sur fleuve. Compte comme 2 marins pour manœuvrer un bateau.

**Menaçant :**

Max : BF

Bonus : Intimidation.

Effet : DR + niveau si intimide.

**Menteur :**

Max : BS

Bonus : Charme pour mentir.

Effet : pas d'opposition s'il ment.

**Meurtrier :**

Max : 1

Effet : remplace son BF par BE adversaire si >. Si adverse + grand ou coup critique = dégâts x taille.

**Nageur endurant :**

Max : BF

Bonus : natation.

Effet : DR + niveau quand il retient son souffle.

**Nanti :**

Effet : quand gagne de l'argent, + couronne x niveau.

**Négociateur :**

Max : BS

Bonus : marchandage.

Effet : test marchandage = baisse prix de 10%.

**Noblesse :**

Max : 1

Bonus : test pour influencer avec son statut.

Effet : si habillé comme un noble, son statut est toujours > au pnj.

**Noctambule :**

Max : BE

Bonus : Charme et Ragot lors des fêtes et Résistance à l'alcool.

Effet : peut inverser le jet.

**Nomade :**

Max : BA

Bonus : Discrétion en rural.

Effet : les pnj n'ont pas de perception passive pour le repérer quand il est à la campagne.

**Numinaste :**

Max : Binit

Bonus : évaluation pour connaître la valeur d'un objet.

Effet : pas d'opposition pour évaluer une contrefaçon.

**Obstiné :**

Max : BFM

Effet : Détermination + niveau.

**Œil du chasseur :**

Max : Binit

Bonus : attraper / traquer gibier.

Effet : pas de test pour avoir de la nourriture pour 1 + DR personnes.

**Orateur :**

Max : BS

Effet : influence plus de personne.

**Oreille absolue :**

Max : Binit

Bonus : Divertissement (chant), Langue tonal (magik etc)

Effet : une carrière gagne Divertissement (chant).

**Orientation :**

Max : Binit

Bonus : Navigation.

Effet : sait où est le nord.

**Pansement de fortune :**

Max : BI

Bonus : Guérison aux combats.

Effet : peut inverser un jet mais seulement 1 DR max.

**Pas de côté :**

Max : BA

Bonus : Esquive pour ce talent.

Effet : si réussi esquive en défense, peut s'éloigner de 2m sans attaque gratuite de l'adversaire.

**Pêcheur :**

Max : Binit

Bonus : test pour la pêche.

Effet : pas de test pour avoir de la nourriture pour 1 + DR personnes.

**Perception de la magie :**

Max : Binit

Bonus : Intuition pour ce talent.

Effet : Intuition +20 pour remarquer un lanceur de sort.

**Persévérant :**

Max : BE

Bonus : Résistance vs endurance.

Effet : temps x 2 pour supporter un effort demandant une résistance.

**Perspicace :**

Max : 1

Effet : Intelligence + 5

**Petit :**

Max : 1

Effet : est petit.

**Pharmacologie :**

Max : BI

Bonus : métier (apothicaire).

Effet : peut inverser un jet.

**Pied marin :**

Max : BE

Bonus : test vs mal de mer.

Effet : pas de mal de mer sauf si temps très mauvais, pas de malus.

**Pilote :**

Max : Binit

Bonus : ramer/voile vs eau peu sûr

Effet : en eau dangereuse, peut inverser le jet mais 1 DR max.

**Porte bouclier :**

Max : BF

Bonus : défense avec un bouclier.

Effet : si perd test opposé, gagne niveau avantage.

**Présence imposante :**

Max : BS

Bonus : Commandement.

Effet : pas d'opposition au test de Commandement des statuts <, sauf ennemi.

**Prévoyant :**

Max : Binit

Effet : sort un objet qui n'est pas sur sa fiche. Encombrement 0 et doit le payer. Niveau / session.

**Rat d'égout :**

Max : BA

Bonus : discrétion dans souterrain.

Effet : les gens n'ont pas de perception passive pour le repérer dans les souterrains.

**Rechargement rapide :**

Max : BD

Effet : DR + niveau si recharge.

**Reflexe foudroyant :**

Max : 1

Effet : agilité + 5.

**Renversement :**

Max : BCC

Bonus : CC pour se défendre.

Effet : si gagne CC opposée, peut prendre les avantages de son adversaire mais pas de dégâts.

**Résistance (menace) :**

Max : BE

Bonus : pour résister à la menace.

Effet : réussit le 1e test avec niveau DR vs la menace (poison, mutation, tec), 1/séance.

**Résistance à la magie :**

Max : BE

Effet : DR des sorts adverse -2.

Malus : ne peut apprendre béni, magie des arcanes, magie mineur, sorcier.

**Riposte :**

Max : BA

Bonus : CC pour se défendre.

Effet : si arme possède rapide et gagne CC opposée en défense, peut faire des dégâts. Peut effectuer niveau riposte/round.

**Robuste :**

Max : BE

Effet : dégâts - niveau, même si pas d'encaissement, 1 min.

**Sans peur (ennemi) :**

Max : BFM

Bonus : Calme vs Intimidation, la Peur, la Terreur de l'ennemi.

Effet : effectue 1 seul test Calme +20 pour ignorer Intimidation, Peur, Terreur de son ennemi.

**Saut carpé :**

Max : BA

Bonus : Athlétisme pour ce talent.

Effet : si reçoit état à terre, athlétisme - (10/force adversaire > endurance) = reste debout.

**Savant (savoir) :**

Max : BI

Bonus : savoir (choisi)

Effet : connaît niveau information sans faire de test.

**Savoir vivre (groupe social) :**

Max : BS

Bonus : Charme et Ragot (groupe)

Effet : se mêler au groupe social.

**Seconde vue :**

Max : Binit

Bonus : détecter vent magie.

Effet : utilise ses compétences (perception, intuition, etc) pour voir la magie.

**Seigneur de guerre :**

Max : BS

Bonus : commandement en guerre

Effet : DR + niveau quand test force mentale / round, uniquement subalterne.

**Sens aiguise (sens) :**

Max : Binit

Bonus : Perception (sens)

Effet : Perception permet de déceler des détails inaccessibles (vue d'aigle, poison inodore).

**Sixième sens :**

Max : Binit

Bonus : Intuition pour ce talent.

Effet : Int = le mj peut avertir d'un danger. Intuition = pas surpris.

**Sociable :**

Max : BS

Bonus : ragot avec voyageurs.

Effet : peut inverser son jet.

**Sorcier :**

Max : BI

Effet : ajoute langue (magik) à une carrière. Dépenser 1 résilience = gagne 1 sort de n'importe quel domaine. 1 / niveau.

**Souplesse féline :**

Max : BA

Bonus : Athlétisme pour tomber.

Effet : si tombe, Athl = -1m + DR.

**Sprinter :**

Max : BF

Bonus : Athlétisme pour courir.

Effet : mouvement +1 quand court.

**Studieux :**

Max : BI

Bonus : Recherche

Effet : peut inverser un jet.

**Suborneur :**

Max : BS

Bonus : Subornation

Effet : pot de vin -10% / niv.

**Tireur d'élite :**

Max : 1

Effet : ignore la taille de la cible.

**Tireur de précision :**

Max : 1

Effet : CT +5.

**Tireur embusqué :**

Max : 4

Bonus : portée (longue / extrême)

Effet : ignore malus portée longue et portée extrême /2.

**Tir mortel :**

Max : 1

Effet : peut inverser jet de localisation.

**Tir précis :**

Max : BCT

Effet : arme à distance = dégâts + 1

**Tir rapide :**

Max : BA

Bonus : Projectile avec tir rapide.

Effet : en dehors de l'initiative, effectue niveau tir, si arme tir multiple sinon 1. Pas de mouvement ni d'action.

**Tir sûr :**

Max : Binit

Effet : ignore niveau PA.

**Tour des souvenirs :**

Max : BI

Effet : mémorise des événements sans test.

**Trappeur :**

Max : Binit

Bonus : Perception pour voir les pièges ou piégeage.

Effet : test passif pour voir les pièges.

**Travailleur qualifié (métier) :**

Max : BD

Bonus : test étendu du Métier.

Effet : DR – niveau pour la durée.

**Très fort :**

Max : 1

Effet : Force + 5.

**Très résistant :**

Max : 1

Effet : Endurance + 5.

**Tricheur :**

Max : BI

Bonus : Pari et Escamotage au jeu de carte.

Effet : utilise les unités pour DR.

**Véloce :**

Max : 1

Effet : Mouvement + 1.

**Vigilance :**

Max : Binit

Bonus : Perception au CC

Effet : Perception = ignore surprise.

**Vision nocturne :**

Max : Binit

Bonus : Perception faible lumière.

Effet : en lumière faible (nuit étoilée) voit à 20m/niveau.

**Visions sacrées :**

Max : Binit

Bonus : Intuition sur un sol sacré

Effet : sait quand il entre sur un sol sacré. Intuition = visions.

**Vivacité :**

Max : 1

Effet : Initiative + 5.

**Volonté de fer :**

Max : BFM

Bonus : Calme vs Intimidation.

Effet : immunisé à l'intimidation.

**Voyageur aguerri :**

Max : BI

Bonus : test en particularité local.

Effet : Savoir (région) à une carrière.

**Équipement :****Enroulement :**

Adversaire CC oppose -1 DR.

**Poudre noire :**

La cible test calme +20 ou Brisé.

**Répétition (indice) :**

Indice munition et se recharge automatiquement.

**Assommante :**

Si touche la tête, force oppose résistance ou état assommé.

**Dangereuse :**

Si raté et 9 sur un dé = maladresse.

**Défensive :**

CC défensif +1 DR.

**Dévastatrice :**

Peut utiliser les unités aux dégâts.

**Empileuse :**

Coup critique sur unité = 0.

**Epuisante :**

Percutant et dévastatrice à la Charge.

**Explosive (indice) :**

Zone à indice mètre = dégât + DR + atout d'arme.

**Flexible :**

Porte sous armure non flexible.

**Immobilisant :**

Si touché = empêtré.

**Impénétrable :**

Blessure critique sur impair.

**Imprecise :**

-1 DR à l'attaque.

**Incassable :**

Ne peut être abimée.

**Inoffensive :**

PA x 2 et pas de min de blessure.

**Lente :**

Agit en dernier et défense adversaire +1 DR.

**Partielle :**

PA ignoré sur pair ou coup critique.

**Percutante :**

Dégât d'arme + unité.

**Perforante :**

PA non métallique ignore sinon -1

**Perturbante :**

Peut remplacer dégât par recule de DR mètre.

**Piège lame :**

Peut remplacer coup critique par brise lame = force oppose +DR, si réussit il prend l'arme, si stupéfiant elle se casse.

**Pistolet :**

CT même engage.

**Point faible :**

PA ignore si arme empaleuse et fait critique.

**Pointue :**

Dégât +1 DR.

**Précise :**

+10 à tous les tests.

**Protectrice (indice) :**

Si défense = + indice PA et peut opposer CT.

**Rapide :**

Frappe en dehors de l'initiative. Défense adverse-10 si non rapide.

**Rechargement long (indice) :**

Test étendu DR indice pour être recharge sans être perturbé.

**Taille :**

Si touche, armure/bouclier PA-1.

# Compétence :

## Charme :

Pitié : en défense : test opposé avec Charme = attaquant n'attaque pas + 1 avantage.

Diversión : en attaque : charme VS (avant combat : calme / pendant le combat : FM) = BS + DR adversaires n'attaquent pas, + 1 avantage.

Peut charmer chaque round.

Si échec = ne peut plus charmer pour cette rencontre.

## Commandement :

Encouragement : nombre de subalterne = Commandement = BS + 1 / DR = +10% psychologie.

Ordre : test commandement = distribue 1 avantage + DR à un ou plusieurs alliés.

## Emprise sur les animaux :

Apprivoiser : Emprise = FM + DR animaux n'attaque pas + 1 avantage.

Test emprise chaque round.

Si échec = plus d'emprise.

## Guérison :

Soigner : soigne BI + DR blessure. Si utilise un pansement, pas d'infection.

Traiter : Soigne 1 Hémorragie + DR 1 par rencontre.

## Subornation :

Payer la paix : subornation -20 = 1 estimation + DR. Fait estimation propositions puis annonce un pot de vin. Si > au revenu de la cible, il le laisse en vie.

## Intimidation :

Terroriser : intimidation VS calme = BF + DR cibles reçoivent la psychologie Peur.

Dissuasion : en défense, attaquant ayant Peur : test opposé avec Intimidation = n'attaque pas.

Menace : en attaque, défenseur ayant Peur : test opposé avec Intimidation = ordre (lâche ton arme, dégage).

Si échec = ne peut plus intimider pour la rencontre.

## Intuition :

Observation : test = 1 avantage / round successif, max BI.

## Prière :

Supplication : test = 1 avantage / round successif, max BS.

## Savoir :

Idee : selon les lieux et type de savoir : test = 1 avantage / round successif, max BI.

## Soin aux animaux :

Soin : soigne BI + DR blessure.

Traitement : Stop hémorragie.

Anatomie : +10% pour attaquer un animal. 1 par rencontre.

## Survie :

Vigilance : test = 1 avantage / rnd successif, max BI.

## Prière

Lancer une bénédiction ou un miracle : test prière. Si maladresse = colère des dieux.

Pêcher : si viol commandement ou répétition de bénédiction / prière = 1 pêché. Si unité de la prière < pêcher + 1 = colère des dieux.

## Sort

### Incantation :

Langue (magick). DR > NI -1 = réussite.

- Si critique : incantation imparfaite mineur et choisie : si sort de dégât = blessure critique ; sort lancé même si DR < NI ; si DR > NI, ne peut être dissipé.
- Si maladresse : II mineur.

### Focalisation :

Concentre les vents avant lancer le sort. NI atteint = test langue (magick) avec NI 0, si échec = II mineur.

Critique : NI = 0 mais II majeur.

Maladresse : double ou unité 0 = II majeur avec 1D10

Interruption : si gêné ou 1 Bl = calme -20 et II mineur.

### Dissipation :

Si sort le cible ou touche a FM mètre, il peut dissiper = langue opposé.

- Si échec le sort gagne DR d'échec.

- 1/round.

Sort permanent : test étendu DR = NI.

### Grimoire :

Peut lancer un sort qui appartient à son domaine mais NI x 2.

### Composant :

Annule II mineur et les II majeur = II mineur. Coût = NI argent.

### Avantage :

Utilisé pour langue (magick). Gagne +1 avantage si la cible est victime d'un sort du même domaine.

### Restriction :

Doit parler fort pour incanter, + le NI est élevé + il faut parler fort.

### Repousser les vents :

Si porte lanceur porte couleur différent de son domaine = -1DR incantation et focalisation.

# Combat

Dans son tour, on effectue son mouvement, 1 action et plusieurs actions gratuites.

## Action :

Tout acte demandant un test est une action, sinon c'est une action gratuite.

Être sur la défensive : pas d'action mais toutes ses défenses +20.

## Surprise :

Si embuscade ou attaque surprise, éventuellement possibilité de discrétion vs perception. Le perdant gagne état surpris.

## Initiative :

Test initiative : celui avec le plus grand DR commence et ainsi de suite. En cas d'égalité, celui qui a la plus grande initiative commence.

## Attaquer

### À distance :

- Être à portée mais pas engagé. (Exception pistolet)
- Test CT, (si engage avec pistolet, oppose CC).
- Si réussie, touche adversaire et +1 avantage.

Tir sur combat au CC : -20, si ignore le malus = gagne bonus du nombre. Si touche mais hors du malus -20, il touche un allié.

### Au contact :

- Être engagé.
- CC opposée, ou autre compétence. -10 si portée d'arme la plus courte (dague vs épée).
- Celui avec le + grand DR gagne.
- Si attaquant : touche et +1 avantage.
- Si défenseur : +1 avantage.

Charge : mouvement x 2, si adversaire entre mouvement et x 2 = +1 avantage.

### Se désengager :

- possible si avantage > a l'adversaire. Se désengagé en dépensant tous les avantages.
- Test esquive oppose CC, si réussi, se déplace et gagne 1 avantage. Échec = adversaire +1 avantage. Peut fuir mais adversaire gagne +3 avantages et 1 attaque dans le dos gratuite = test CC = dégât + test calme, si échec reçoit état brisé / DR négatif.

Se mettre au contact : pour briser la portée d'arme : test opposé. Si réussit, arme + longue = improvisée.

### Main nue :

Empoignade : Pas de dégât mais combattants empoignés et l'adversaire reçoit l'état empêtré.

Se libérer : peut briser l'empoignade si son avantage est >. Il peut utiliser son mouvement et il n'est pas considéré engagé.

### Manœuvre : Force opposé (ou compétence) :

- si réussit :
  - dégât = BF + DR - BE.
  - Au choix : donne état empêtré ou - 1 + DR empêtré.
- Si échec : adversaire gagne +1 avantage.

Frapper combattant empoigné : bonus attaque selon

combattant : + avantage = +10 ; - avantage = +20.

### Localisation :

Inverse le jet = localisation.

### Dégât :

Dégât d'arme + DR - BE - PA de la localisation, minimum 1 point de dégât.

### Blessure :

Si Bl < 0 = blessure critique et état à terre.

### Critique et maladresse :

Si un double,

- Si réussite = blessure critique
- Si échec = maladresse = table de oups

### Armure :

Peut dévier une blessure critique qui est annulé mais -1PA dans la localisation. Subit toujours des blessures.

### Avantage :

Bonus : +10 / avantage au combat ou Psychologie.

Perte : Perd tous ses avantages si perd test oppose, perd 1 Bl ou se désengage.

### Traumatisme :

- Si blessure = 0 = à terre.
- Chaque coup = blessure critique
- Après BE round = inconscient.
- Si inconscient et BE blessure critique = mort.

### Guérison :

1 / jr : bonne nuit de sommeil = test résistance + 20 = récupère BE + DR Bl.

Une journée de repos = récupère BE Bl.

Blessure critique : guéri uniquement quand tous les états et les malus non permanent sont retirés.

