

BLOODLUST



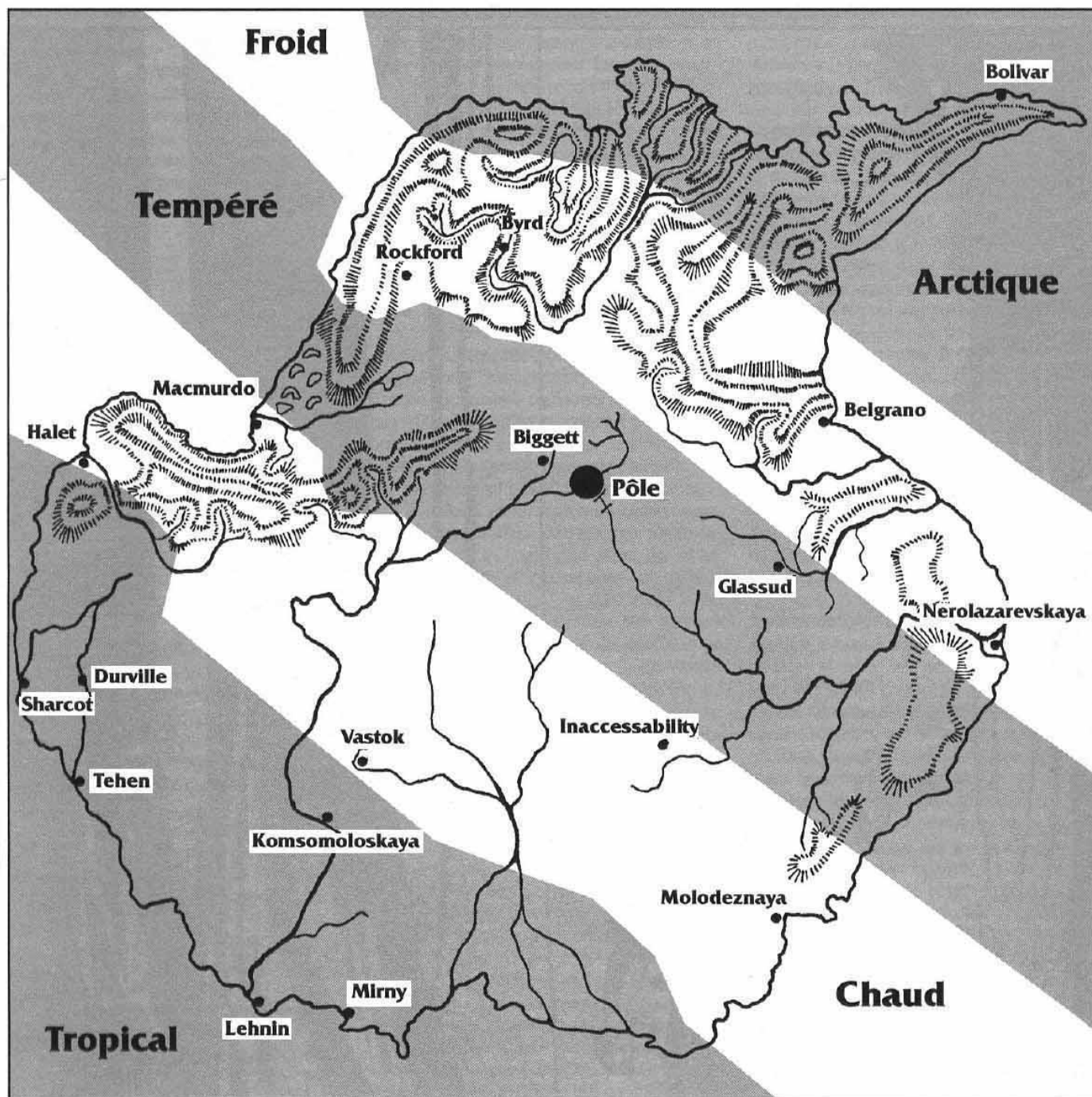
Sommaire

INTRODUCTION	2
CREATION DE PERSONNAGES	4
CREATION D'ARMES	7
SYSTEME DE JEU	11
COMBAT	11
BESTIAIRE.....	17
COMPETENCES	31
PRIX.....	35
EPICES ET POISONS	35
EXPERIENCE	37
PRESTIGE ET REPUTATION	37
LES LUNES	38
GUILDES ET SOCIETES SECRETES.....	38
RACES	44
POUVOIRS.....	54
FEUILLES DE PERSONNAGE	89

INTRODUCTION

Sur une planète inconnue, qui orbite autour de deux soleils, Fey et Raz, se trouve un continent nommé Tanæphis. Depuis trois mille ans, les civilisations humaines y règnent en maîtresses. La guerre, la paix, les saisons et les lunes scandent la vie, là comme ailleurs... mais un jour, il y a bien longtemps, les dieux sont descendus parmi les hommes. Les dieux voulaient ressentir des sensations. Des sensations humaines, le plaisir, la douleur, et bien d'autres encore... Ils se sont donc incarnés dans des objets que les hommes craignaient et vénéraient à la fois, des objets qu'ils utilisaient surtout souvent, et qui pouvaient passer de main en main et d'émotions en émotions. Ces objets, c'étaient des armes. Les humains qui ont la "chance" d'avoir de tels prix sont élevés au dessus des autres, et sont appelés des porteurs d'armes. Les armes-dieux accordent à leurs porteurs de grands pouvoirs, et en font les humains les plus puissants de Tanæphis. Mais la vie n'est pas simple pour ces hommes. Chaque arme a sa personnalité et ses envies propres, qui peuvent entrer en conflit avec celles de l'humain qui la porte. Entre l'être de chair et l'être de métal doit s'instaurer une union étrange et contre nature, indispensable à la survie de l'un et aux désirs de l'autre. Les armes ont leurs clans, leurs haines et leurs amours... mais elles ont surtout l'immortalité, alors que leurs porteurs, fragiles malgré leur puissance, sont à la merci de la violence trop présente sur Tanæphis.

Dans Bloodlust, les joueurs vont incarner deux personnages: l'humain et l'arme. Cela leur permettra, dans leurs nombreux périples, de jouer à la fois des aventures et une saga. Les aventures seront celles de l'humain, qui tentera de survivre et de devenir prestigieux dans un monde où la vie est courte et difficile, et la saga sera celle de l'arme, qui, à la mort de son porteur, en choisira un autre, puis un autre ... devenant de plus en plus puissante jusqu'à atteindre son but final, devenir un hybride entre l'humain et le divin. Dans Bloodlust, ni le côté humain ni le côté divin de l'arme ne sont négligés. Les nombreuses races et cultures humaines permettent de faire ses choix parmi un large éventail, et les différents pouvoirs et désirs des armes sont bien explicités de manière à ce que le joueur puisse se sentir rapidement à l'aise dans les deux facettes de sa nouvelle personnalité.



Les principales villes (1031 ap. Néinnes)

Belgrano: Ville Vorozion, 500.000 habitants.

Biggett: Ville Derigion, 50.000 habitants.

Bolivar: Ville Thunk, 80.000 habitants.

Byrd: Capitale Piorad, 300.000 habitants.

Rockford: Ville Piorad, 200.000 habitants

Durville: Ville Batranoban, 500.000 habitants.

Glassud: Ville Vorozion, 1 million d'habitants.

Halet: Ville Batranoban, 100.000 habitants.

Inaccessability: Ville Vorozion, 1 million d'habitants.

Komsomoloscaya: Ville Vorozion, 1 million d'habitants.

Lehnin: Ville Batranoban, 250.000 habitants

Macmurdo: Ville franche, 200.000 habitants.

Mirmy: Ville Batranoban, 300.000 habitants.

Molodeznaya: Ville Vorozion. 2 millions d'habitants.

Nerolazarevskaya: Capitale Vorozion, 5 millions d'habitants.

Pôle: Capitale Derigion, 13 millions d'habitants.

Sharcot: Ville Batranoban, 1 million d'habitants.

Tehen: Ville Batranoban, 2 millions d'habitants.

Vastok: Ville franche, 500.000 habitants.

CREATION DE PERSONNAGES

Le joueur doit tout d'abord choisir une des neuf races de personnages, parmi : Alweg, Batranoban, Derigion, Gadhar, Hysnaton, Piorad, Sekeker, Thunk, Vorozion.

Les caractéristiques

Force (FO): Cette caractéristique représente la puissance musculaire du personnage. Elle influe en grande partie sur le combat au contact et principalement sur les dommages causés avec de telles armes, Elle est aussi prise en compte pour connaître la taille du personnage.

Endurance (EN): Cette caractéristique représente la résistance physique du personnage, aussi bien vis à vis des blessures que des maladies ou des poisons. C'est avec cette caractéristique que sont calculés les points de vie du personnage. Elle est aussi prise en compte pour connaître son poids.

Agilité (AG): Cette caractéristique représente la souplesse et l'habileté du personnage. Elle influe plus sur les compétences de combat que sur les autres et en particulier sur la compétence la plus utilisée par les combattants : l'attaque normale.

Rapidité (RA): Cette caractéristique représente les réflexes du personnage. Elle influe uniquement sur les compétences de combat et plus particulièrement sur l'initiative, valeur très importante utilisée pour connaître l'ordre dans lequel se résolvent les actions dans un même tour de combat.

Perception (PE): Cette caractéristique représente la façon dont le personnage utilise ses cinq sens. Elle influe aussi bien sur les compétences de combat que sur les autres.

Volonté (VO): Cette caractéristique représente la résistance mentale du personnage et ses facultés intellectuelles. Elle influe uniquement sur les compétences qui ne servent pas lors d'un combat.

Toutes ces caractéristiques sont exprimées par un nombre allant de **1** à **20**, 1 représentant une caractéristique très faible et 20 une caractéristique très forte. Un être humain ne peut voir une de ses caractéristiques dépasser 20 sans les effets d'une quelconque magie (une arme magique ou une épice par exemple).

	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

Les joueurs disposent de **6 points** à rajouter aux valeurs de base du tableau de caractéristiques.

Les points de vie

Les points de vie valent **2 fois l'Endurance**.

Le contrôle

Le pourcentage de base pour réussir à dominer une arme magique est égal à la **Volonté x5 %** du porteur.

La taille et le poids

Force	Taille (Mini/maxi)
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 (Mini/maxi)
1-2	40kg/60kg
3-4	45kg/65kg
5-6	50kg/70kg
7-8	60kg/80kg
9-12	70kg/90kg
13-14	80kg/100kg
15-16	90kg/110kg
17-18	100kg/120kg
19-20	110kg/130kg

Les compétences

Chaque compétence est suivie du nom d'une caractéristique ; modifier la valeur selon les bonus éventuels des caractéristiques possédées. Lorsque le pourcentage indiqué est « X », le personnage ne possède pas cette compétence même si ses caractéristiques lui accordent un bonus. Si le pourcentage de base descend en dessous de 5%, il est considéré comme égal à 5%, Il n'y a aucun maximum.

Caractéristique	Modificateur
1-2	-20%
3-4	-15%
5-6	-10%
7-8	-5%
9-12	0%
13-14	+5%
15-16	+10%
17-18	+15%
19-20	+20%
21-22	+25%
23-24	+30%

<i>Races</i>	<i>Alwegs</i>	<i>Batranobans</i>	<i>Derigions</i>	<i>Gadhars</i>	<i>Hysnatons</i>	<i>Piorads</i>	<i>Sekekers</i>	<i>Thunks</i>	<i>Vorozions</i>
Attaque brutale	10%	5%	5%	20%	10%	20%	5%	10%	5%
Attaque normale	10%	10%	20%	5%	15%	15%	15%	10%	15%
Attaque rapide	10%	15%	5%	20%	10%	5%	15%	10%	10%
Feinte	10%	15%	5%	5%	10%	5%	10%	5%	15%
Parade	10%	10%	20%	5%	15%	20%	10%	5%	15%
Esquive	20%	15%	5%	20%	10%	10%	15%	20%	10%
Tir	10%	10%	20%	5%	10%	5%	10%	20%	10%
Acrobatie	10%	5%	5%	20%	20%	5%	15%	10%	5%
Artisanat	X	10%	10%	10%	X	5%	5%	10%	10%
Astronomie	10%	20%	10%	5%	10%	5%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	15%	10%	10%	25%	10%	10%	10%
Connaissance	X	10%	20%	10%	X	5%	10%	10%	15%
Connaissance des armes	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
Course	15%	5%	5%	15%	10%	5%	15%	5%	5%
Discrétion	30%	10%	5%	20%	20%	5%	15%	15%	5%
Equitation	5%	10%	15%	X	10%	25%	10%	25%	10%
Lire et écrire	X	5%	20%	X	X	10%	X	X	20%
Marchandage	10%	20%	10%	5%	10%	5%	5%	10%	15%
Médecine	5%	15%	10%	10%	10%	5%	15%	10%	15%
Nage	10%	X	X	X	10%	X	10%	X	X
Repérage	30%	10%	5%	20%	20%	15%	10%	15%	5%
Séduction	10%	10%	20%	5%	10%	10%	5%	10%	15%
Stratégie	10%	10%	5%	10%	10%	15%	10%	10%	10%
Tactique	5%	10%	5%	20%	10%	20%	15%	10%	10%

Les joueurs rajoutent **40%** dans les sept compétences de combat et **80%** dans les autres compétences. Les gains se font par séries de **5%** (8 augmentations de 5% pour les compétences de combat).

Les désirs

Si le personnage possède une valeur basse, il n'est pas intéressé par ce désir. Si le personnage possède une valeur haute, il est attiré par ce désir. Si le désir dépasse 10 ou s'il est inférieur à 0, le personnage est contrôlé irrésistiblement par ce désir.

Prestige : Le personnage souhaite être le plus connu possible et compte bien un jour diriger un clan ou une tribu. Il prendra bien soin de tenter toutes les actions qui peuvent augmenter sa caractéristique associée. Une valeur faible indique quelqu'un voulant rester discret.

Richesse : Une valeur haute signifie que le personnage est cupide et que son seul but est d'amasser le plus de richesses possibles. Une valeur basse indique un personnage généreux qui dépense rapidement ce qu'il gagne.

Sexe : Un porteur d'arme qui possède un désir élevé aura sûrement un(e) amant(e) dans chaque grande ville et cherchera à découvrir de nouvelles conquêtes.

Violence : Un tueur adore la torture et le combat, son seul plaisir est de voir le sang couler. Un pacifiste refuse toute forme de violence sauf lorsque sa vie est en danger.

Réputation : Le personnage veut être craint et ne supporte pas que quelqu'un soit plus connu que lui ; il attaquera les guerriers possédant un prestige important. Une valeur faible indique un personnage timide, lâche.

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

Les joueurs peuvent faire varier chacune de ces valeurs **d'un ou deux points en plus ou en moins**.

Le prestige

Le prestige de base dépend donc principalement de vos compétences et de vos désirs.

Variable	Prestige
Par compétence de combat entre 50% et 75%	+2
Par compétence de combat supérieure à 75%	+5
Par compétence supérieure ou égale à 75%	+1
Par désir supérieur ou égal à 8	+1
Par désir inférieur ou égal à 3	+1

L'équipement

Effectuer un jet pour chaque tableau :

Race	01-25	26-50	51-75	76-00
Alweg	∅	∅	∅	Cheval
Batranoban	∅	∅	Cheval	Cheval
Derigion	∅	Mule	Mule	Mule
Gadhar	∅	∅	∅	∅
Hysnaton	∅	∅	Cheval	Cheval
Piorad	Cheval	Chagar	Chagar	Chagar
Sekeker	∅	∅	Cheval	Cheval
Thunk	Cheval	Poney	Poney	Poney
Vorozion	∅	∅	Cheval	Cheval

Race	01-25	26-75	76-00
Alweg	Cuir	Cuir clouté	Cotte mailles
Batranoban	Cuir clouté	Cotte mailles	Cotte mailles
Derigion	Cotte mailles	Mailles+plaques	Demi-plaques
Gadhar	∅	∅	Cuir
Hysnaton	Cuir	Cuir clouté	Cotte mailles
Piorad	Fourrures	Cuir clouté	Cotte mailles
Sekeker	∅	Cuir	Cuir clouté
Thunk	∅	Fourrures	Cuir
Vorozion	Mailles+plaques	Demi-plaques	Complète

Race	01-25	26-75	76-00
Alweg	∅	Targe	Bouclier
Batranoban	∅	Poignard	Main gauche
Derigion	∅	∅	Fleuret
Gadhar	Bouclier	Javelot	Javelot
Hysnaton	∅	Poignard	Bouclier
Piorad	∅	∅	Pavois
Sekeker	∅	Fronde	Arc
Thunk	Arc court	Arc court	Arc court
Vorozion	∅	Pavois	Arbalète

Les particularités Hysnatons

Effectuer 2 jets, pour les personnages Hysnatons :

01-04	Oreilles pointues
05-08	Visage fin
09-12	Grands yeux : Repérage +5%
13-16	Pilosité corporelle importante
17-20	Pilosité corporelle inexistante
21-24	Taille +10cm
25-28	Taille +20cm : Force +1
29-32	Taille +30cm : Force +2
33-36	Taille -10cm
37-40	Taille -20cm : Force -1
41-44	Canines très développées: Initiative -2, dommages D
45-48	Mâchoire très développée: Initiative -2, dommages D
49-52	Yeux verts vifs
53-56	Yeux blancs sans pupille : Prestige +1
57-60	Yeux rouges vifs
61-64	Peau légèrement verdâtre : Prestige +1
65-68	Peau cadavérique : Prestige +1
69-72	Peau blanchâtre
73-76	Corps très fin : Endurance -1
77-80	Quatre doigts
81-84	Six doigts
85-88	Poids +20kg : Endurance +1
89-92	Poids +40kg : Endurance +2, Rapidité -1
93-96	Poids -10kg
97-00	Poids -20kg : Endurance -1



CREATION D'ARMES

Facultés

Les armes magiques sont incassables et offrent une protection de **5 points** (armure cumulative) à leur porteur. Elles peuvent communiquer télépathiquement avec leur porteur si celui-ci est à moins de 25cm d'elles. Les armes peuvent se parler les unes aux autres par télépathie et dans un rayon de 50 mètres.

Une arme dont le porteur est tué perd immédiatement tous ses pouvoirs pour une durée d'une heure mais pas la faculté de communiquer télépathiquement.

L'arme n'a aucun sens humain, elle ne peut ressentir seule du plaisir ou de la douleur et ne voit pas ni n'entend autrement que par les sens de son porteur.

Désir

Comme un être vivant à part entière, les armes magiques ressentent des besoins variés qu'elles ne peuvent assouvir que par l'intermédiaire de leur porteur. Les désirs d'une arme sont présentés sous la forme d'un modificateur qui devra être appliqué aux désirs correspondants du porteur.

Lancer trois fois 1d6 :

Désir	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

Le 1d6 est modifié pour déterminer la valeur en Prestige :

Initiative de l'arme négative	-1
Initiative de l'arme positive	+1
Dommages de l'arme : D ou moins	+1
Dommages de l'arme : F ou plus	-1

Le 1d6 est modifié pour déterminer la valeur en Réputation :

Initiative de l'arme négative	+1
Initiative de l'arme positive	-1
Dommages de l'arme : D ou moins	-1

Dommages de l'arme : F ou plus +1

Dès que l'arme entre en conflit (désir opposé) avec son porteur, il faut effectuer un jet de contrôle (Volonté x5%). Exemple : Conflit de Prestige (Personnage: 3, Arme: +2) le personnage se voit offrir un poste à responsabilité. L'arme tentera de le forcer à accepter même si celui-ci ne se sent pas du tout assez expérimenté pour ce poste.



Les pouvoirs

Une arme sera "construite" avec un total de **100 points**.

Le prix de base des armes :

- 10 points: Doloire, Glaive, Maillet, Masse d'arme, Massue, Pioche, Sabre.
- 15 points: Cestus, Epée bâtarde, Espadon, Francisque, Fléau, Hache de combat, Hallebarde, Lance, Marteau de guerre, Morningstar, Targe.
- 20 points: Bouclier, Cimenterie, Dague, Epée courte, Epée longue, Epieu, Hache à deux mains, Pavois, Poignard.
- 25 points: Fleuret, Main gauche, Rapière.

Le joueur se contente de sélectionner une liste et de jeter un dé de pourcentage, mais il peut choisir après le jet lequel des deux chiffres représente les unités (exemple: les dés indiquent 5 et 7, on peut choisir le pouvoir 75 ou le pouvoir 57). C'est au joueur de décider, la plupart du temps, la puissance du pouvoir et donc le prix de celui-ci. Dès que le total des points dépasse 100 l'arme est terminée et prête à jouer.

Pouvoirs principaux

On entend par principal tout ce qui peut de près ou de loin avoir trait au combat.

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 Off. 35
15-16	Compétence de combat: Combinaison Déf. 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	Combinaison défensives multiples 50

71-72	Combat urbain 50	10/20/30	25	Bio mécanique: Mâchoire	15
73-74	Combat rural 50	67-68 Course incontrôlée 10/20/30	26	Bio mécanique: Organes sexuels	5
75-76	Combat nocturne 50	69-70 Discrétion incontrôlée 10/20/30	27	Bio mécanique: Œil	10
77-78	Combat monté 50	71-72 Equitation incontrôlée 10/20/30	28	Rio-mécanique: Poils urticants	10
79-80	Combat de masse 50	73-74 Marchandage incontrôlé 10/20/30	29	Bio mécanique: Pseudopode	5
81-82	Combat singulier 50	75-76 Médecine incontrôlée 10/20/30	30	Bond	5
83-84	Point faible 25	77-78 Nage incontrôlée 10/20/30	31	Brouillard	15
85-86	Force accrue 20/30/40	79-80 Repérage incontrôlé 10/20/30	32	Chaleur	15
87-88	Endurance accrue 20/30/40	81-82 Séduction incontrôlée 10/20/30	33	Chance	30
89-90	Agilité accrue 20/30/40	83-84 Stratégie incontrôlée 10/20/30	34	Communication à longue distance	10
91-92	Rapidité accrue 20/30/40	85-86 Tactique incontrôlée 10/20/30	35	Composition: Mercure	30
93-94	Perception accrue 20/30/40	87-88 Force accrue 10/20/30	36	Composition: Obsidienne	20
95-96	Volonté accrue 20/30/40	89-90 Endurance accrue 10/20/30	37	Composition: Os	10
97-98	Destruction 25	91-92 Agilité accrue 10/20/30	38	Composition: Pierre d'Œphis	50
99-00	Au choix du joueur	93-94 Rapidité accrue 10/20/30	39	Composition: Pierre de Taamish	50
		95-96 Perception accrue 10/20/30			
		97-98 Volonté accrue 10/20/30			
		99-00 Au choix du joueur			
Pouvoirs secondaires					

Ces pouvoirs ont tous trait à la vie du personnage.

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 écrire le Batranoban	5/10/20
43-44	Lire et écrire le Derigion	5/10/20
45-46	Lire et écrire le Piorad	5/10/20
47-48	Lire et écrire 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	10/20/30
63-64	Acrobatie incontrôlée	10/20/30
65-66	Commandement incontrôlé	

01	Absorption: Agilité	30
02	Absorption: Endurance	35
03	Absorption: Force	30
04	Absorption: Perception	25
05	Absorption: Rapidité	30
06	Absorption: Volonté	25
07	Acide	15
08	Apaisement mental	15
09	Augmentation temporaire: Agilité	10
10	Augmentation temporaire: Endurance	10
11	Augmentation temporaire: force	10
12	Augmentation temporaire: Perception	10
13	Augmentation temporaire: Rapidité	10
14	Augmentation temporaire: Volonté	10
15	Aura d'invulnérabilité	30
16	Aura de confusion	20
17	Aura de contrôle	30
18	Aura de courage	10
19	Aura de peur	20
20	Aura de protection	15
21	Bio mécanique: Bouche	5
22	Bio mécanique: Crochet	10
23	Bio mécanique: Dard	10
24	Bio mécanique: Infection	10

75	Orientation	5		Hysnaton -5		descendante -5
76	Peur	15	15-16	Ne fonctionne pas contre un Piorad -5	83-84	Ne fonctionne pas sur les hommes -20
77	Poison	15				
78	Polymorphe	15	17-18	Ne fonctionne pas contre une Sekeker -5	85-86	Ne fonctionne pas sur les femmes -15
79	Possession	40				
80	Prémonition de combat	15	19-20	Ne fonctionne pas contre un Thunk -5	87-88	Force minimum -5/-10
81	Prémonition	25			89-90	Endurance minimum -5/-10
82	Projection d'acide	30	21-22	Ne fonctionne pas contre un Vorozion -5	91-92	Rapidité minimum -5/-10
83	Projection de flammes	40			93-94	Agilité minimum -5/-10
84	Protection accrue	20	23-24	Fonctionne uniquement sur un Alweg -10	95-96	Perception minimum -5/-10
85	Régénération	25	25-26	Fonctionne uniquement sur un Batranoban -10	97-98	Volonté minimum -5/-10
86	Résistance à la douleur	15			99-00	Au choix du joueur
87	Résistance à la faim	5	27-28	Fonctionne uniquement sur un Derigion -10		
88	Stase temporelle	30				
89	Terreur	25	29-30	Fonctionne uniquement sur un Gadhar -10		
90	Téléportation	40				
91	Téléportation de combat	25	31-32	Fonctionne uniquement sur un Hysnaton -10		
92	Tornade	20				
93	Lévitation	20	33-34	Fonctionne uniquement sur un Piorad -10		
94	Vampirisme	30				
95	Vieillessement	15	35-36	Fonctionne uniquement sur une Sekeker -10		
96	Vision infrarouge	15	37-38	Fonctionne uniquement sur un Thunk -10		
97	Vision nocturne	20				
98	Voix	5	39-40	Fonctionne uniquement sur un Vorozion -10		
99	Vol	30	41-42	Sacrifice -5		
00	Au choix du joueur		43-44	Sacrifice humain -10		
			45-46	Fonctionnement différé (tours) -5		
			47-48	Fonctionnement différé (minutes) -10		
			49-50	Fonctionnement différé (heures) -15		
			51-52	Auto mutilation -10		
			53-54	Rituel rapide (tours) -5		
			55-56	Rituel long (minutes] -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: Æphis ascendante -5		
			77-78	Phase de la lune: Æphis descendante -5		
			79-80	Phase de la lune: Taamish ascendante -5		
			81-82	Phase de la lune: Taamish		

Pouvoirs conditionnels

Ces pouvoirs, une fois associés à d'autres (tirés dans toute autre liste à part celle des limitations) permettent de réduire le prix de ces derniers tout en limitant légèrement leur utilisation. On ne peut attribuer qu'une seule condition à chaque pouvoir. La somme indiquée est un modificateur à appliquer au prix du pouvoir qu'il conditionne. Si le prix final est inférieur ou égal à 5, on le considère comme égal à 5. Evidemment si la condition n'handicape en aucune façon l'utilisation du pouvoir, le joueur doit rejeter les dés.

01-02	Ne fonctionne pas le jour	-15
03-04	Ne fonctionne pas la nuit	-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	

Limitations

Ces pouvoirs permettent de diminuer le prix de l'arme (la valeur indiquée représente un modificateur au prix de l'arme). Attention : Certaines de ces limitations risquent d'handicaper très durement votre arme et donc son porteur. On ne peut tirer que 2 jets sur cette table à la création d'une arme.

01-02	Restriction vestimentaire	-5
03-04	Nudité	-15
05-06	Jalousie	-15
07-08	Désir exacerbé: Prestige	-5
09-10	Désir exacerbé: Richesse	-5
11-12	Désir exacerbé: Sexe	-5
13-14	Désir exacerbé: Violence	-5
15-16	Désir exacerbé: Réputation	-5
17-18	Désir atrophié: Prestige	-5
19-20	Désir atrophié: Richesse	-5
21-22	Désir atrophié: Sexe	-5
23-24	Désir atrophié: Violence	-5
25-26	Désir atrophié: Réputation	-5
27-28	Curiosité	-10
29-30	Sacrifice (rare)	-5
31-32	Sacrifice	-10
33-34	Sacrifice (fréquent)	-15
35-36	Code de conduite	-10
37-38	Peur incontrôlable	-10
39-40	Auto mutilation	-10
41-42	Racisme envers les Alwegs	-5
43-44	Racisme envers les Batranobans	-5
45	Racisme envers les Derigions	-5
46-47	Racisme envers les Gadhars	-5
48-49	Racisme envers les Hysnatons	-5
50-51	Racisme envers les Piorads	-5
52-53	Racisme envers les Sekekera	-5
54-55	Racisme envers les Thunks	-5
56	Racisme envers les Vorozions	-5
57-58	Fonctionnement limité sur les Alwegs	-5
59-60	Fonctionnement limité sur les Batranobans	-5

Derigions -5	
63-64 Fonctionnement limité sur les Gadhars -5	
65-66 Fonctionnement limité sur les Hysnatons -5	
67-68 Fonctionnement limité sur les Piorads -5	
69-70 Fonctionnement limité sur les Sekekars -5	
71-72 Fonctionnement limité sur les Thunks -5	
73-74 Fonctionnement limité sur les Vorozions -5	
75-76 Phase de la lune: Nænerg Ascendante -5	
77-78 Phase de la lune: Nænerg Descendante -5	
79-80 Phase de la lune: Æphis Ascendante -5	
81-82 Phase de la lune: Æphis Descendante -5	
83-84 Phase de la lune: Taamish Ascendante -5	
85-86 Phase de la lune: Taamish Descendante -5	
87-88 Fonctionnement limité le jour -15	
89-90 Fonctionnement limité la nuit -10	
91-92 Fonctionnement limité sur les Hommes -15	
93-94 Fonctionnement limité sur les Femmes -10	
95-96 Malédiction (bénigne) -5	
97-98 Malédiction -10	
99-00 Malédiction (grave) -15	

Prestige de l'arme

Le prestige de l'arme est calculé en suivant un petit barème simple. N'oubliez pas que le prestige sera modifié chaque fois que l'arme gagnera de nouveaux pouvoirs.

Condition	Prestige
Chaque pouvoir secondaire	+1
Chaque pouvoir principal	+2
Chaque pouvoir exotique	+5

Réputation

Il suffit de mettre en correspondance le prestige de l'arme avec celui du porteur. Le résultat situé à l'intersection indique la réputation du couple. La réputation variera chaque fois que le prestige de l'un des deux changera.

Ar me	Porteur					
	0-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51 et+
1-5	5	10	15	20	25	30
6-10	10	15	20	25	30	35
11-15	15	20	25	30	35	40
16-20	20	25	30	35	40	45
21-25	25	30	35	40	45	50
26-30	30	35	40	45	50	55
31-35	35	40	45	50	55	60
36-40	40	45	50	55	60	65
41-46	45	50	55	60	65	70
46 et+	50	55	60	65	70	75

Expérience

Chaque fois que le personnage agira en suivant les désirs de son arme, elle gagnera un certain nombre de points d'expérience. Un multiplicateur est associé à chaque gain d'expérience ayant rapport avec le désir en question.

Modificateur	Multiplicateur
-3 ; -2 ou -1	x0
0	x0,5
+1	x1
+2 ou +3	x2

Prestige : Chaque fois que le porteur gagne un point de prestige, l'arme gagne un point d'expérience.

Richesse : Chaque fois que le porteur de l'arme gagne l'équivalent de 1000 Rams (Thams, Cestes ou Klidors), l'arme gagne 1 point d'expérience.

Sexe : Chaque nouvelle expérience sexuelle fait gagner à l'arme, 1 point d'expérience.

Violence : Un acte violent fait gagner 1 point d'expérience.

Réputation : Chaque fois qu'un personnage gagne un point de prestige en tuant un adversaire qui possède plus de prestige que lui, il gagne 1 point d'expérience. Il gagne aussi 1 point d'expérience par point de prestige gagné en tuant un monstre.

Dès qu'une arme a accumulé au moins **50 points d'expérience**, le joueur peut choisir de tirer au sort un nouveau pouvoir.



Le stade final

A partir du moment où l'arme atteint **500 points**, elle peut tenter d'entrer dans le corps de son porteur. Pour que le passage soit possible, il faut que l'arme gagne en une seule fois un minimum de 10 points d'expérience. Ensuite, le joueur devra jeter un d%, en ajoutant les modificateurs suivants :

Nombre de points possédés par l'arme : 600-699	+10%
Nombre de points possédés par l'arme : 700-799	+20%
Nombre de points possédés par l'arme : 800-899	+30%
Nombre de points possédés par l'arme : 900 et plus	+40%
Même porteur depuis 6 mois	+10%
Même porteur depuis 1 an	+20%
Même porteur depuis 2 ans	+30%
Même porteur depuis 3 ans ou plus	+40%

Résultat du jet modifié :

01-10	Les deux âmes sont détruites.
11-20	L'âme du porteur est détruite. L'âme de l'arme reste dans son enveloppe métallique.
21-40	Rien ne se passe. Nouvel essai l'année suivante.
41-60	L'âme du porteur garde le contrôle du corps, l'âme de l'arme est latente.
61-80	L'âme de l'arme prend possession du corps du

porteur, l'âme du porteur est détruite.

81-90 L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est latente.

91+ fonte des deux esprits.

L'âme du porteur garde le contrôle du corps, l'âme de l'arme est latente : Le personnage reste totalement libre de ses actes. L'âme de l'arme est profondément incrustée dans son esprit et peut lui accorder tous les pouvoirs qu'elle possède de la même façon que d'ordinaire. L'âme du porteur et l'âme de l'arme peuvent continuer à lutter pour prendre ou garder le contrôle du corps.

L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est détruite : Les caractéristiques du personnage restent les mêmes ainsi que ses compétences. Les pouvoirs de l'arme peuvent être utilisés normalement. Les désirs du personnage nouvellement créé sont les suivants :

-3 devient -1 (incontrôlable) ; -2 devient 1 ; -1 devient 3 ; 0 devient 5 ; +1 devient 7 ; +2 devient 9 ; +3 devient 11 (incontrôlable).

L'âme de l'arme prend possession du corps du porteur, l'âme du porteur est latente l'âme de l'arme prend le contrôle du corps et peut utiliser tous ses pouvoirs normalement. Ses caractéristiques restent les mêmes ainsi que ses compétences. L'âme du personnage est profondément incrustée dans son esprit. L'âme du porteur et l'âme de l'arme peuvent continuer à lutter pour prendre ou garder le contrôle du corps.

Fonte des deux esprits : Les caractéristiques du personnage restent les mêmes ainsi que ses compétences. Les pouvoirs de l'arme peuvent être utilisés normalement. Les désirs du personnage nouvellement créé sont égaux à ceux calculés ultérieurement (la base du personnage et la majoration due à l'arme).

SYSTEME DE JEU

Utilisation des compétences

Le principe d'utilisation des compétences est très simple. Le maître de jeu estime la difficulté de l'action entreprise par le joueur, en déduit un

modificateur en s'aidant de la table ci-dessous et fait jeter au joueur un dé de pourcentage (abréviation: d%). Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la compétence du personnage modifiée par la difficulté de l'action entreprise, l'action est réussie. Sinon, elle est ratée.

Difficulté	Modificateurs
Très facile	+50%
Facile	+25%
Moyen	0%
Difficile	-25%
Très difficile	-50%

Pourcentage de base minimum (5%)

Quelque soit le modificateur et le pourcentage de réussite de base, un personnage a **toujours 5% de chance** de réussir une action qu'il entreprend, même s'il ne possède pas la compétence, à condition que ce ne soit pas incohérent.

Pourcentage de base supérieur à 100%

Quelque soit le modificateur et le pourcentage de réussite, un personnage **échoue toujours** s'il obtient **00** sur le dé de pourcentage.

Réussite critique

Tout jet de pourcentage est considéré comme une réussite critique si le jet est **réussi** et si le résultat des **unités** est égal à **0**. La description de chaque compétence vous donne une idée des effets spectaculaires possibles.

Echec critique

Tout jet de pourcentage est considéré comme un échec critique si le jet est **raté** et si le résultat des **unités** est égal à **1**. La description de chaque compétence, vous donne une idée des effets catastrophiques possibles.

Conflits

Si deux personnages tentent la même action en même temps (exemple: séduire la même personne) ou entrent en conflit (exemple: un personnage tente un repérage tandis que l'autre essaie d'être discret), plusieurs cas se présentent:

- Les deux ratent leur jet : Rien ne se passe.

- L'un des deux réussit son jet: C'est lui qui l'emporte.
- Les deux réussissent leur jet : C'est celui qui aura obtenu le résultat des unités le plus haut qui emportera le conflit. Si les résultats des unités sont égaux, rien ne se passe (rejeter les dés).

N'oubliez pas que, même dans un conflit, le maître de jeu doit aussi tenir compte d'un éventuel échec critique ou d'une éventuelle réussite critique.

La compétence requise n'existe pas

Le maître de jeu devra multiplier une des caractéristiques du personnage (celle qu'il estime correspondant le mieux à l'action entreprise) par 5. Le total donnera un pourcentage de base que le maître de jeu devra ensuite ajuster selon la difficulté de l'action.



COMBAT

Principe de base

Une minute est divisée en 10 tours de 6 secondes. Durant ce laps de temps, les combattants auront la possibilité de tenter une attaque. Le reste du temps sera passé à se déplacer, à hurler des injures ou à observer ce qui se passe autour de soi. Un tour de combat est divisé en trois phases :

1. En prenant bien soin d'étudier ses compétences et les capacités de son arme, chaque combattant déterminera à l'aide d'un dé à 6 faces, en secret et au début du

tour, son action pour les six secondes qui vont suivre.

2. Une fois les actions choisies, le maître de jeu les résoudra selon un ordre très précis qui dépendra de nombreux facteurs mais surtout de la rapidité des protagonistes.
3. Une fois les coups portés, les dommages calculés et le sang versé, un nouveau tour commencera.



Le choix des actions

Il existe 6 actions de combat différentes qui correspondent d'ailleurs à 6 des 7 compétences de combat (la dernière, le tir, sera étudiée plus loin). A l'aide d'un dé, chaque personnage au contact devra indiquer son option pour le tour et ne la dévoilera que lorsque tous les personnages auront fait de même. Evidemment, il ne s'agit pas de lancer le dé et de sélectionner l'action indiquée par le résultat du dé mais bien de choisir la face à présenter.

Action N°1 Attaque brutale : C'est la forme d'attaque la plus violente. Elle consiste à frapper de toutes ses forces à l'aide de son arme pour causer le maximum de dommages à la cible. C'est une action assez lente et imprécise. Elle est principalement

utilisée par tous les guerriers armés d'armes lourdes. Si l'attaque réussie, la cible est touchée et les dommages de l'arme utilisée sont décalés d'une colonne sur la droite.

Action N°2 Attaque normale : on considère que le personnage utilise son arme de façon habituelle sans chercher à toucher une partie précise du corps ni à causer des dommages très importants. C'est l'attaque la plus souvent utilisée par les combattants.

Action N°3 Attaque rapide : Le personnage tente de passer à travers les défenses de l'adversaire pour le toucher avec précision le plus rapidement possible. Les dommages s'en ressentent bien évidemment. Cette attaque est utilisée principalement par les guerriers armés d'armes légères. Si l'attaque réussie, la cible est touchée et la localisation du coup peut être modifiée très légèrement (voir à ce sujet la partie consacrée à la localisation), mais les dommages sont décalés d'une colonne vers la gauche.

Action N°4 Feinte : Le personnage prend tout son temps pour frapper en espérant que la cible fera une erreur qu'il pourra exploiter. C'est une option à choisir si vous êtes persuadé que votre adversaire va tenter de se défendre. Elle est très rarement utilisée et peu de guerriers possèdent un pourcentage de Feinte suffisant pour en faire une tactique de combat à part entière. Si la Feinte réussie, la cible est touchée et cela même si elle vient de réussir une parade ou une esquive.

Action N°5 Parade : Votre personnage va tenter de bloquer l'attaque de son adversaire à l'aide de sa propre arme. Il ne causera aucun dommage à la cible mais pourra, s'il a de la chance, casser l'arme de l'adversaire ou le déséquilibrer pour le tour suivant. Cette

option est à utiliser si vous êtes persuadé que la prochaine attaque que va vous asséner votre adversaire vous sera fatale. Si la Parade réussie, l'attaque adverse est parée. Si elle venait de toute façon d'échouer, vous causez des dommages normaux à l'arme de votre adversaire. Exception: Si votre adversaire vient de réussir une feinte, vous êtes obligatoirement touché.

Action N°6 Esquive : Votre personnage va tenter d'éviter physiquement l'attaque portée par son adversaire. C'est une option facile à mettre en œuvre mais qui n'a qu'un but purement défensif. Elle permet aussi de rompre le combat si vous le souhaitez. Si l'Esquive réussie, l'attaque adverse est esquivée. Si elle venait de toute façon d'échouer, vous bénéficiez d'un bonus de 10% pour l'action du prochain tour (ou, si vous le désirez, vous pouvez rompre le combat). Exception : Si votre adversaire vient de réussir une feinte, vous êtes obligatoirement touché.

Résolution des actions

Avant de savoir dans quel ordre vont se résoudre les actions entreprises, le maître de jeu devra consulter le tableau qui indique le modificateur à apporter au pourcentage de réussite de toutes ces actions. En effet, il est plus facile de toucher un adversaire qui tente une attaque brutale, qu'un adversaire qui essaie d'esquiver. On entend par **attaquant celui pour qui on détermine le modificateur**. On entend par **défenseur son adversaire**. Ce modificateur étant calculé, il faut maintenant savoir dans quel ordre vont se résoudre les attaques. La parade et l'esquive sont résolues en même temps que l'attaque qu'elles sont censées éviter.

Attaquant	Défenseur					
	Attaque brutale	Attaque normale	Attaque rapide	Feinte	Parade	Esquive
Attaque brutale		+10%		+10%	+20%	-10%
Attaque normale	+10%				+10%	
Attaque rapide	+10%	+10%				
Feinte	+10%	+10%		-20%	+10%	
Parade	+20%	+10%	-10%	-10%		
Esquive	+20%		-10%	-10%		

Les attaques se résolvent par ordre **décroissant de Rapidité** après avoir modifié cette caractéristique à l'aide du tableau :

Modificateur à la rapidité	
Selon l'arme	+/- xx
Attaque rapide	+5
Attaque brutale	-5
Feinte	-10

Détermination des dommages et de la localisation du coup

Lorsqu'une attaque touche sa cible, on utilise le même dé de pourcentage pour connaître la **localisation**, en **inversant le résultat du dé** (un jet de toucher de 63% donne une localisation de 36) et en consultant le tableau. Ce résultat est uniquement informatif tant que les points de vie de la victime ne sont pas inférieurs ou égaux à 0. Si l'attaquant réussit une **attaque rapide**, il peut modifier ce pourcentage de plus ou moins 20% et ainsi toucher une partie sensible.

Jet inversé	Localisation
01-10	Tête
11-35	Torse
36-50	Bras droit
51-65	Bras gauche
66-80	Abdomen
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

Chaque arme est caractérisée par une lettre qui correspond aux dommages qu'elle cause. La Force et le type d'attaque modifie cette lettre des dégâts (voir le tableau). Le chiffre indiqué à l'**intersection de la lettre de dégâts et du résultat des unités du jet d'attaque** indique les points de vie perdus par la cible. Si le personnage perd assez de points de vie pour que le résultat se retrouve inférieur ou égal à 0, il perd conscience et c'est la localisation du dernier coup porté qui déterminera d'éventuelles séquelles et la vitesse à laquelle il guérira, s'il ne meurt pas sur le coup.

Nom	Initiative	Dommages	Solidité	Compétences	Note(s)
Bouclier	-10	D	50	PR +20%	Pr
Cestus	-	E	10	PR +5%	As
Cimeterre	+2	F	15	-	-
Coup de boule	+4	B	0	AB +5%	As, Am
Coup de pied	-	C	0	-	As, Am
Coup de poing	+2	B	0	-	As, Am
Dague	+3	D	5	AR +10%	Pf
Doloire*	-5	H	20	-	-
Epée bâtarde	-2	H	30	AN +5%	-
Epée courte	+2	F	15	AR +5%	-
Epée longue	-	G	20	AN +10%	-
Epieu	+2	F	10	-	Cg
Espadon*	-5	I	40	AB +10%	-
Filet plombé	-10	A	5	AR +5%	Ct, Pr, Cg
Fleuret	+5	E	10	AR +10%	Pf
Francisque	-	F	10	AB +5%	-
Glaive	-	F	20	-	-
Fléau	-5	G	30	AB +5%	-
Hache à deux mains*	-5	I	25	AB +15%	-
Hache de combat	-2	G	15	AB +10%	-
Hallebarde*	-5	I	35	-	Cg
Lance*@	-	F	25	-	Cg
Maillet	-5	E	25	AB +5%	As
Main gauche	-	D	15	PR +15%	Pr
Marteau de guerre	-	F	30	AB +5%	-
Masse d'arme	-2	F	25	AB +5%	-
Massue	-2	E	20	AN +5%	As
Morningstar	-5	G	30	AB +10%	-
Pavois	-15	E	70	PR +30%	Pr
Pioche	-2	F	30	AB +5%	-
Poignard	+2	E	10	AR +5%	-
Rapier	+2	F	15	AR +5%	Pf
Sabre	2	G	20	-	-
Targe	-5	D	30	PR +10%	Pr

Modificateurs	Colonnes
Attaque brutale	1 vers la droite
Attaque brutale critique	2 vers la droite
Attaque normale critique	1 vers la droite
Attaque rapide sans critique	1 vers la gauche
Parade critique	1 vers la droite
Feinte critique	1 vers la droite
Force de 7 ou moins	1 vers la gauche

Force comprise entre 15 et 20	1 vers la droite
Force comprise entre 21 et 30	2 vers la droite
Force comprise entre 31 et 40	3 vers la droite
Force de 41 ou plus	4 vers la droite
Distance avec portée : -25%	1 vers la gauche
Distance avec portée : -50%	2 vers la gauche

Notes sur les armes :

@ Cette arme peut être utilisée à une main mais uniquement sur une monture.

* Ces armes doivent être utilisées à deux mains. Un personnage ayant une Force comprise entre 21 et 24 pourra utiliser une telle arme avec une seule main mais avec un malus de 25% à toutes ses compétences. Un personnage ayant une force supérieure ou égale à 25 pourra les utiliser avec une seule main et sans malus.

(As) Assommer : Si l'attaque est portée à la tête, la victime devra réussir un jet d'endurance fois 5 pour ne pas s'évanouir pour un nombre de tours égal aux dommages causés. Dans tous les cas, les dommages sont comptabilisés normalement.

(Am) Attaque à mains nues : On ne peut pas parer une attaque avec une telle arme (sauf si l'attaque est elle-même à mains nues).

(Cg) Charge : Durant le premier tour d'un combat, le bonus de charge (5 mètres de course au minimum) permet de décaler les dommages causés de deux colonnes vers la droite (3 colonnes si le personnage charge à cheval). Le bonus est aussi valable si c'est l'adversaire qui charge et que c'est le personnage qui reçoit la charge (il doit dans ce cas placer son arme de façon à ce qu'elle puisse retenir l'attaque ennemie, en la plantant dans le sol par exemple).

(Ct) Chute : Si l'attaque est portée au torse, à l'abdomen ou aux jambes et que la victime rate un jet d'agilité fois 5, elle tombe au sol.

(Pr) Parade : Si la parade est réussie, l'attaque adverse est parée même s'il s'agissait d'une feinte. Vous causez des dommages normaux à l'arme de votre adversaire et ce même s'il venait de toucher.

(Pf) Point faible : Une attaque réussie permet de diviser l'armure de la victime par deux mais uniquement pour la résolution de cette attaque. Cette capacité ne permet pas de réduire la protection magique accordée par les armes à leurs porteurs. Cette capacité n'est pas utilisable avec une attaque brutale.

Unité du jet %	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
2	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21
4	1	1	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
5	1	1	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35
6	1	2	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42
7	1	2	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49
8	1	2	3	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56
9	2	2	3	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63
0	2	2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70

Initiative supérieure à 20

Lorsqu'un personnage a une initiative d'au moins 20 et dépasse d'au moins 10 points celle de son adversaire, il peut effectuer une attaque de même type ou une esquive supplémentaire. La seconde attaque est résolue avec un malus de -5 points d'initiative.

Combat avec deux armes ou esquive

Lorsqu'un personnage souhaite esquiver en même temps qu'il porte une attaque ou lorsqu'il utilise une arme dans chaque main, il peut choisir une action pour chacune des armes. La première action subit un malus de -25% et la seconde, un malus de -50%, sauf lorsque la deuxième arme est un bouclier, une main gauche, un pavois ou une targe utilisé en parade, les malus sont alors 00% et -25%. La seconde attaque est résolue avec un malus de -5 points à l'initiative ; si elle devient négative, l'attaque est annulée.



Utilisation des pouvoirs

Un porteur d'arme peut utiliser un nombre de pouvoirs infini par tour s'ils sont de nature défensive, ou s'ils sont utilisés en portant une attaque avec l'arme (poison, acide, froid, ...).

Si le pouvoir est de nature offensive (projection de flammes ou d'acide) ou informative (Détection de la vie), il ne

pourra en utiliser qu'un seul par tour de combat et devra sélectionner une option de combat d'**Esquive** qui déterminera les modificateurs à apporter aux coups que ses adversaires seront susceptibles de lui donner. Le pouvoir prendra effet avec une initiative égale à la **Rapidité** du personnage majorée de sa **Volonté**.

Lorsqu'une arme possède deux formes d'attaques (Bio mécanique : Mâchoire, Dard, ...), le joueur peut choisir d'attaquer deux fois, avec un malus de -25% pour la première action et un malus de -50% pour la seconde.

Résolution des attaques multiples : chaque attaque, après la première, est résolue avec un malus de -5 points d'initiative. Toutes les attaques portées durant un même tour devront être du même type : brutal, normal, rapide, feinte.

Modificateurs divers

Certaines situations de combat nécessitent de modifier les chances de réussite des actions.

Variable	Modificateur
Attaqué par surprise	-50%
De nuit	-10% *
Noir total	-50%
Personnage plus haut que son adversaire	+10%
Personnage plus bas que son adversaire	-10%
Personnage à cheval	+10%
Adversaire à cheval	-10%
Cible : Cheval	+10%
Cible : Sans option**	+20%
Tir*** : Cible mobile	-10%
Tir*** : Tireur mobile	-10%
Tir*** : Portée courte	+25%
Tir*** : Portée longue	-25%
Tir*** : Portée maximale	-50%

* : Ce malus peut sembler assez faible mais n'oubliez pas que les nuits de Tanæphis sont éclairées, la plupart du temps, par trois lunes, ce qui fournit une source de lumière non-négligeable.

** : Si la victime, pour quelque raison que ce soit, n'a pas choisi d'option de combat, le bonus suivant sera utilisé pour toutes les attaques qui lui sont destinées.

*** : Modificateur utilisé uniquement pour la compétence de Tir.

Dommages causés aux armes

Les dommages que subissent les armes lors d'une parade réussie ne sont pas cumulatifs. Soit les dommages sont directement supérieurs ou égaux à la solidité de l'arme, auquel cas elle se brise immédiatement. Soit ils sont inférieurs et rien ne se passe.

Les armures

Chaque fois qu'une arme cause des points de dommages à une victime, il faut diminuer cette valeur de la protection de l'armure. Si l'arme possède une capacité de "Point faible", la protection est divisée par deux. Si une arme possède une capacité de "Point faible" et que le personnage qui frappe vient de réussir une attaque rapide critique, l'armure n'est pas comptabilisée du tout.

Armure	Protection
Cotte de mailles	8
Cuir	3
Cuir clouté	5
Demi-plaques	12
Fourrures	2
Mailles et plaques	10
Plaque complète	15

Un casque apporte une protection de 15 à la tête uniquement.

Rompre le combat

Si un personnage vient de réussir une esquive et que son adversaire vient de rater son attaque, il peut rompre le combat et se déplacer immédiatement de façon à ne pas être pris pour cible par le même adversaire le tour suivant. Si les deux adversaires tentent de réussir une défense (parade ou esquive), les deux protagonistes peuvent choisir de rompre le combat.

Le combat à cheval

Combattre à cheval est relativement simple. Cependant, le pourcentage de réussite d'une action lorsque le personnage est à cheval ne pourra pas excéder le pourcentage de base d'équitation du personnage. Ses adversaires pourront attaquer le personnage ou tout simplement le cheval qui sera, en toute logique, beaucoup plus facile à toucher. A ce sujet, la monture choisit aussi une tactique de combat bien que ce soit bien plus souvent une esquive qu'une attaque (sauf dans le cas des Chagars, les terribles chevaux carnivores des Piorads). Combattre à cheval permet aussi de bénéficier d'un bonus de charge plus important.



Déplacement durant un tour de combat

La distance que peut parcourir un personnage ou une créature donnée dépend principalement de sa Rapidité (au moins durant la faible durée d'un tour de combat). Le petit tableau ci-dessous vous permettra de connaître ces distances. Les déplacements sont résolus par ordre décroissant de Rapidité.

Rapidité	Distances
1-2	1/1
3-4	2/1
5-6	3/1
7-8	4/2
9-10	5/2
11-12	6/3
13-14	7/3
15-16	8/4
17-18	9/4
19-20	10/5
21-22	11/5
+2	+1/+0.5

Ces distances sont exprimées en mètres. Le premier chiffre est à utiliser si le personnage ne porte aucune attaque durant le tour (une parade, une

charge et une esquive sont possibles). Le deuxième chiffre est à utiliser si le personnage attaque durant le même tour (sauf s'il s'agit d'une charge). Ce deuxième chiffre est aussi utilisé lorsqu'un personnage vient de rompre le combat et se déplace immédiatement pour échapper à son adversaire.

Statistiques des armes à distance

Cadence de tir : 0.3/t signifie qu'il faut recharger l'arme pendant deux tours avant de tirer à nouveau. 0.5/t signifie qu'il faut recharger l'arme pendant un tour avant de tirer à nouveau. 1/t signifie que le possesseur d'une telle arme peut tirer un projectile par tour.

+25% Portée courte : Distance, exprimée en mètres, à laquelle une cible peut être touchée avec un bonus de 25%.

+00% Portée moyenne : Distance en mètres, à laquelle une cible peut être touchée.

-25% Portée longue : Distance en mètres, à laquelle une cible peut être touchée avec un malus de 25%.

-50% Portée maximale : Distance en mètres, à laquelle une cible peut être touchée avec un malus de 50%.

Dommages : Dommages causés par l'arme à portée courte ou moyenne. Les dommages sont décalés d'une colonne vers la gauche si la cible est à portée longue et de deux colonnes si la cible est à portée maximale.

Tir : Les tirs à l'aide d'armes à distance se résolvent avant les attaques au contact, par ordre décroissant de Rapidité.

Nom	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Arbalète	0.3/t	0-10	11-30	31-60	61-300	H
Arc	1/t	0-8	9-25	26-50	51-250	F
Arc court	1/t	0-5	6-15	16-30	31-150	F
Arc long	1/t	0-10	11-30	31-60	61-300	G
Epieu	1/t	0-1	2	3-5	6-25	E
Francisque	1/t	0-1	2	3-4	5-20	E
Fronde	1/t	0-5	6-25	26-50	51-100	E
javelot	1/t	0-2	3-5	6-10	11-50	D
Poignard	1/t	0-1	2	3-4	5-20	C
Sarbacane	1/t	0-5	6-10	11-15	16-20	C

Effets des dommages

Tant que les points de vie du personnage ne descendent pas en dessous de 1, les dommages ne sont pas graves et ne causent aucun malus ou effet annexe. Dès qu'une attaque cause assez de dommages pour que les points de vie de la cible descendent en dessous de 1, la cible subit une blessure grave. Le risque de mort sur le coup, le temps de récupération et les chances que l'attaque portée laisse des séquelles dépend de l'endroit où l'attaque a été localisée. Le chiffre indiqué à gauche du tableau représente les dommages causés par la dernière attaque qui vient de faire descendre les points de vie en dessous de 1.

	Dommages	Effet	Mort	Séquelles	Temps
Tête	1-3	Légère estafilade	0%	10%	10 minutes
	4-6	Large balafre	10%	25%	1 journée
	7-10	Plaie profonde	20%	75%	1 semaine
	11-14	Blessure grave	50%	90%	1 mois
	15-20	Arme plantée dans la tête	75%	100%	4 mois
	21 et +	Tête tranchée	100%	?	?
Bras	1-3	Légère estafilade	0%	0%	2 minutes
	4-6	Large balafre	0%	5%	6 heures
	7-10	Plaie profonde	5%	10%	2 jours
	11-14	Blessure grave	10%	25%	4 jours
	15-20	Arme plantée dans le bras	15%	50%	1 semaine
	21 et +	Bras coupé	25%	?	2 semaines
jambe	1-3	Légère estafilade	0%	0%	2 minutes
	4-6	Large balafre	0%	5%	6 heures
	7-10	Plaie profonde	5%	10%	2 jours
	11-14	Blessure grave	10%	25%	4 jours
	15-20	Arme plantée dans la jambe	15%	50%	1 semaine
	21 et +	jambe coupée	25%	?	2 semaines
Torse	1-3	Légère estafilade	0%	5%	5 minutes
	4-6	Large balafre	0%	10%	12 heures
	7-10	Plaie profonde	10%	25%	1 semaine
	11-14	Blessure grave	25%	50%	2 semaines
	15-20	Arme plantée dans le torse	50%	75%	1 mois
	21 et +	Torse transpercé	90%	100%	3 mois
Abdomen	1-3	Légère estafilade	0%	5%	5 minutes
	4-6	Large balafre	0%	10%	8 heures
	7-10	Plaie profonde	5%	20%	5 jours
	11-14	Blessure grave	15%	40%	1 semaine
	15-20	Arme plantée dans le corps	30%	60%	3 semaines
	21 et +	Abdomen transpercé	75%	80%	1 mois

Guérison :

Les points de vie perdus sans que le total ne descende en dessous de 1 sont récupérés en utilisant le tableau suivant.

Endurance	Points récupérés par jour
5 ou moins	1d6-1
6-8	1d6
9-12	1d6+1
13-15	1d10
16-18	1d10+2
19-20	2d10
21 et +	3d10

Un jet de Médecine réussi permet de faire récupérer 1d6+3 points de vie au patient et ce, au maximum une fois par semaine et par blessure.

Séquelles :

Si le personnage est victime d'une séquelle, il voit une de ses caractéristiques de base réduire d'un ou deux points. N'oubliez pas de réduire les bonus accordés par cette caractéristique.

Localisations	Jet	Résultats
Tête	01-25	Perception -2
	26-50	Rapidité -1
	51-00	Volonté -1
Bras	01-25	Agilité -2
	26-00	Rapidité -1
Jambe	01-75	Agilité -1
	76-00	Rapidité -2
Torse	01-25	Agilité -1
	26-50	Endurance -2
	51-75	Force -1
	76-00	Rapidité -1
Abdomen	01-25	Agilité -1
	26-50	Endurance -1
	51-75	Force -2
	76-00	Rapidité -1

BESTIAIRE

L'ensemble des modificateurs permanents de dommages, d'initiative et de pourcentages d'attaques sont pris en compte. Il faut ajouter celui lié à l'action de l'adversaire : attaquant/défenseur.

Aigle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	12	18	10	18	10
Attaque normale (AN)					30%
Esquive					35%
Acrobatie					40%
Discrétion					20%
Repérage					75%
Points de vie					24
Dommages					D
Initiative					12
Armure					0



Bien qu'il ressemble à l'aigle terrestre, celui de Tanæphis est beaucoup plus gros et bien plus musclé. Sa vue reste son point fort et il est capable de repérer une proie à plus de 200 mètres, même une victime aussi petite qu'un rat. Un aigle adulte fait à peu près 3,5 mètres d'envergure et pèse une trentaine de kilogrammes. Ils sont carnivores mais n'attaquent que très rarement les êtres humains. Le monde de Bloodlust étant très rude, il est normal que les personnes voulant envoyer rapidement des messages utilisent non pas des pigeons mais bien de grands aigles.

Arbalétrier



FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	10	10	10	10	13
Attaque normale (AN)					25%
Tir					25%
Esquive					10%

Parade	15%
Médecine	20%
Points de vie	20
Dommages épée/arbalète	G/H
Initiative AN/Tir	10/-
Armure corps/tête	12/15
Soldat surveillant les voix communes sur le territoire Vorozion. Il est équipé d'une arbalète, d'une épée longue et d'une armure de plaques.	

Archer

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	13	13	10
Attaque rapide (AR)					20%
Esquive					25%
Tir Arc court					30%
Equitation					35%
Repérage					30%
Points de vie					20
Dommages poignard/arc					D/F
Initiative AR/Tir					20/-
Armure corps/tête					2/0
Prestige					1



Archer Thunk vêtu de fourrures, surveillant le territoire d'une tribu. Il est armé d'un poignard et d'un arc court.

Armastrius et Speedrobber

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	10	10	9	13
Attaque normale (AN)					45%
Parade Bouclier					40%
Commandement					55%
Connaissance					45%
Séduction					60%
Points de vie					26
Dommages Glaive					F
Initiative AN					18
Armure corps/tête					10/15(+5)
Prestige					7
Pouvoirs :					(Coût : 100)
Initiative accrue (20)					
Compétence de combat : combinaison offensive (35)					
Résistance à la faim (5)					

Absorption : Rapidité (30)

Désirs :

Prestige	6	+1	7
Richesse	8	+1	9
Sexe	8	+0	8
Violence	3	+0	3
Réputation	3	+2	5



Armastrius est un Derigion porteur du glaive divin Speedrobber (prestige : 14).

Buse maudite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	20	14	8	18	15

Attaque rapide (AR)	40%
Esquive	25%
Acrobatie	45%
Discretion	35%
Repérage	75%
Points de vie	40
Dommages AR	D (Cg)
Initiative AR	15
Armure	2
Prestige à gagner	3



Cette créature mort-vivante, dotée d'ailes et de quatre pattes griffues, est très agressive, son envergure et de cinq mètres. Elle possède une vision, nocturne et diurne, perçante. Heureusement rare et solitaire, elle s'abrite dans les cavernes naturelles des

sommets montagneux. Le pouvoir exotique "Invocation de mort-vivants" permet de la contrôler.

Cadavre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	14	10	10	10

Attaque normale (AN)	35%
Esquive	20%
Course	25%
Discretion	30%
Repérage	40%
Points de vie	26
Dommages Poignard	D (Pf)
Initiative AN	12
Armure	0
Prestige	3



Les cadavres sont une unité d'élite Alweg qui contient tous les individus qui veulent faire partie d'une unité de mercenaire Alweg mais qui n'en ont pas les capacités physiques. Chaque individu ne reste cadavre que le temps d'une bataille. Ils sont équipés de poignards. Leur fanatisme leur accorde un bonus en cas de blessure grave : ils ne tombent pas dans le coma ou ne meurent qu'après 1d6 tours de combat sauf en cas de mort immédiate.

Cavalier lourd

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	10	10	10	10	13

Attaque normale (AN)	40%
Parade	15%
Commandement	25%
Equitation	35%
Médecine	20%
Points de vie	20
Dommages Epée longue	G
Initiative AN	10
Armure corps/tête	10/0
Prestige	2



Cavalier Vorozion équipé d'une épée longue, d'une armure de mailles et plaques.

Cavalier volant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	12	12	10	10

Attaque rapide (AN)	40%
Parade	10%
Connaissance	60%
Equitation	20%
Marchandage	20%
Points de vie	28
Dommages Cimeterre	F
Initiative AN	14
Armure	3
Prestige	10



Les unités de cavaliers volants forment le fer de lance des armées privées Batranobans. Ces soldats sont accoutumés aux épreuves de combat et passent beaucoup de temps à préparer de nouveaux mélanges détonants et spectaculaires. Ils sont armés de cimeterres et de boucliers. Ils sont vêtus de cuir et montent des chevaux. Ils possèdent en outre une réserve d'épices de combat qu'ils utilisent presque en permanence pour majorer leur potentiel offensif. Ils ont développés une grande résistance aux effets secondaires néfastes des épices et bénéficient d'un jet d'Endurance x5 pour ne pas en être affectés.

Chagar

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	18	13	10	12	12

Attaque brutale	(AB)	70%
Esquive		10%
Course		40%
Discrétion		20%
Nage		20%
Points de vie		36
Dommages	AB	I
Initiative	AB	7
Armure		2
Prestige à gagner		1

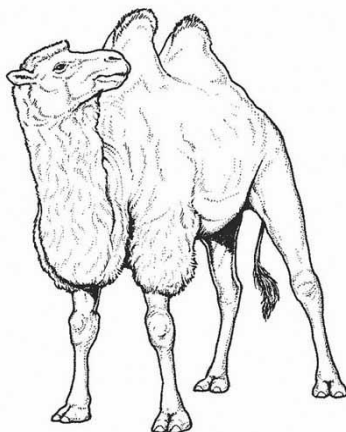


Les Chagars ressemblent de loin à de lourds chevaux de guerre mais possèdent en plus une mâchoire couverte de dents puissantes. Ce sont en effet des créatures carnivores qui en plus de leurs puissants modes d'attaque possèdent une carapace composée principalement de poils tassés à force de se rouler dans les mares de boue. Les Chagars vivent en solitaire et chassent à l'affût. Ils ne se reproduisent pas en captivité et sont présents dans les coins les plus reculés du nord de Tanæphis. Ce sont les montures privilégiées des Piorads et aucune autre race ne possède la compétence nécessaire pour en diriger un. Certains porteurs d'armes sont l'exception qui confirme cette règle.

Chameau

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	30	10	10	10	8

Attaque brutale	(AB)	45%
Course		60%
Nage		55%
Points de vie		60
Dommages	AB	G
Initiative	AB	3
Armure		0



Un chameau mesure en moyenne 2m10 au garrot. Leur pelage est brun clair, blanc, noir ou marron foncé. Les chameaux sauvages vivent en groupe nomade de 2d6 femelles, 1d6 mâles et un grand mâle et ils séjournent dans les oasis. Les Batranobans les élèvent comme montures et il est pratiquement impossible de les monter sans selle (malus de -50% en Equitation).

Chasseur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	14	10	10	10

Attaque normale	(AN)	40%
Esquive		20%
Tir	Arc	35%
Discrétion		50%
Repérage		50%
Points de vie		26
Dommages	Massue / Arc	E(As)/F(Pf)
Initiative	AN / Tir	8/-
Armure	corps/tête	3/0
Prestige		7



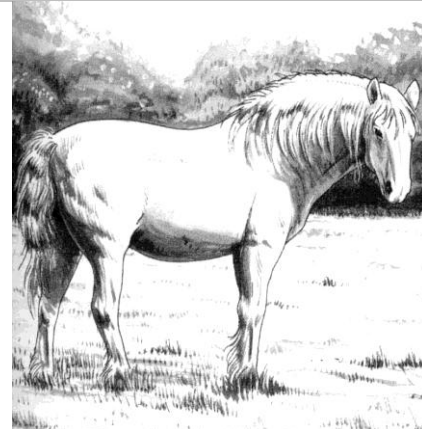
Ces unités d'élite Always forment de petits groupes, qui traquent les animaux rares dans le but de les revendre à certains collectionneurs et aux grandes arènes de Pôle. Ils sont particulièrement discrets et excellents dans l'utilisation du filet, de l'arc,

de la massue et du cestus. Ils sont presque toujours vêtus de cuir.

Cheval

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	18	14	10	10	8

Attaque brutale	(AB)	35%
Esquive		25%
Acrobatie		40%
Course		50%
Discrétion		15%
Nage		20%
Repérage		15%
Points de vie		36
Dommages	AB	G
Initiative	AB	3
Armure		0



Les chevaux de Tanæphis sont plus violents, plus méchants et plus résistants que ceux que nous connaissons. Peu de chevaux vivent en liberté, il arrive néanmoins que certains groupes se forment dans la nature. Ils ne sont, pour la plupart, pas assez nombreux pour résister longtemps aux attaques des prédateurs. La plupart des peuplades utilisent les chevaux comme montures bien que seuls les Vorozions savent exactement comment les élever pour obtenir les meilleurs animaux. La cavalerie Vorozion est donc beaucoup plus performante que celles des autres peuples. En combat, les chevaux Vorozions sont dotés d'armures à mi chemin entre le cuir clouté et la cote de maille qui les protègent efficacement (protection: 6). Une jument met au monde un ou deux petits par an.

Chien de guerre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	10	12	12	10

Attaque brutale	(AB)	40%
Esquive		15%

Course	25%
Nage	15%
Repérage	20%
Points de vie	28
Dommages AB	G
Initiative AB	7
Armure	1



Les chiens de guerre se présentent sous la forme de gros molosses à mi-chemin entre le berger allemand et le bas-rouge. Côté mentalité, on est tout de même plus proche du pit-bull que du caniche. Race féroce, ces animaux sont devenus de vraies bêtes de combat. De nombreuses peuplades, et en particulier les Piorads, utilisent des chiens de guerre après les avoir dorés d'une armure de cuir clouté à leurs mensurations (protection: 5). Ces chiens carnivores, mettent bas une fois par an.

Chrysalide



FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	13	10	10
Attaque normale (AN)					45%
Parade		Epée courte gauche			40%
Acrobatie					45%
Discretion					45%
Equitation					15%

Points de vie	18	
Dommages	Épée courte	F
Initiative	AN	15
Armure	corps/tête	2/0
Prestige	16	

Les Chrysalides sont des unités d'élite Sekekors composées uniquement de jeunes filles très belles qui grâce à cela ne subissent pas les mutilations physiques qui enlaidissent volontairement leurs traits. Il faut noter que les Chrysalides sont infibulées tout comme les autres Sekekors. Les chrysalides sont très habituées à combattre avec deux épées courtes et utilisent l'arme de la main gauche pour parer. Leur « armure » est soigneusement ouvragée pour laisser apparaître leurs plus beaux atours.

Crapaud tempête

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	17	8	6	15	10
Attaque brutale (AB)	35%				
Nage	30%				
Repérage	60%				
Points de vie	34				
Dommages AB	F				
Initiative AB	7				
Armure	1				



Le crapaud-tempête ressemble, à l'âge adulte, à un énorme crapaud-bœuf de près d'un mètre de long. Il est de couleur noire ou marron foncé et se dissimule aisément dans les sous bois rocaillieux des régions tempérées. Il vit en groupe d'une dizaine d'individus carnivores et chasse les lapins, les jeunes chevreuils, les reptiles et autres batraciens. Il hiberne dans une caverne pendant la moitié de l'année. Certains scientifiques Vorozions et Batranobans les apprivoisent pour détecter les intempéries (ouragan, neige, ...) et les catastrophes naturelles (tremblement de terre, éruption volcanique, ...).

Deinonychus

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	14	14	16	14	10
Attaque brutale (AB)	55%				
Esquive	30%				
Acrobatie	15%				
Course	60%				
Repérage	20%				
Points de vie	28				
Dommages AB	I				
Initiative AB	13				
Armure	2				
Prestige à gagner	1				



Le deinonychus est une sorte de version naine du tyrannosaure. Il est particulièrement musclé, fin et très rapide. Il pèse à peine 50 kilogrammes pour une taille qui atteint quelquefois 1m70 au garrot. C'est un carnivore violent et cruel dont le seul passe-temps semble être la chasse. Il vit en groupes de 20 à 30 individus qui chassent ensemble et qui, une fois la proie tuée, n'hésitent pas à se battre pour obtenir les meilleurs morceaux. Les deinonychus sont trop hyperactifs et violents pour être apprivoisés.

Diatrima



FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	12	14	14	14	12
Attaque brutale (AB)	45%				

Esquive	15%
Course	35%
Points de vie	24
Dommages AB	I
Initiative AB	10
Armure	0
Prestige à gagner	1

Ce gros oiseau aptère ressemble à un croisement entre une autruche très musclée et un aigle royal. C'est un prédateur très dangereux des savanes. Un oiseau mâle pèse environ 350 kilogrammes et mesure 2m50 au garrot. Ces animaux vivent presque tout le temps en solitaire sauf durant la période des amours qui dure à peine 15 jours et où les mâles adultes sont de très mauvais caractère. Les diatrimas sont de terribles prédateurs qui hésitent à attaquer l'homme sauf lorsqu'il est seul. Quelques tribus de Sekekers tentent de les apprivoiser comme montures.

Dresseur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	12	12	15	8
Attaque brutale (AR)	45%				
Esquive	25%				
Acrobatie	35%				
Course	15%				
Discretion	35%				
Dressage	60%				
Repérage	30%				
Points de vie	20				
Dommages Poignard	D				
Initiative AR	19				
Armure	0				
Prestige à gagner	3				



Il semble que certains Gadhars aient une affinité naturelle avec les animaux. La plupart des hommes qui possèdent ce don composent les unités des dresseurs de lézards qui forment l'élite la plus importante des armées Gadhars. Les dresseurs ne portent pas d'armure et sont armés de poignards. Leur principale arme reste le lézard des marais. Ils se maquillent de façon à ressembler le plus possible à

leurs animaux. La compétence Equitation (AG) est remplacée par Dressage (PE), elle est utilisée pour diriger et donner des ordres à son lézard.

Fantassin

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	12	10	10	9	13
Attaque normale (AN)	45%				
Parade	20%				
Commandement	35%				
Connaissance	35%				
Séduction	40%				
Points de vie	24				
Dommages Epée longue	G				
Initiative AN	10				
Armure corps/tête	12/15				
Prestige	7				



Fantassin d'élite Derigion équipé d'une épée longue, d'une cuirasse de plaques et d'un casque.

Faucheur



FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	9	10	10	13	13
Attaque brutale (AB)	25%				
Esquive	10%				
Artisanat	50%				

Equitation	20%
Médecine	30%
Points de vie	18
Dommages Poignard	F
Initiative AB	7
Armure corps/tête	5/0
Prestige	5

Les faucheurs Vorozions sont des experts dans la conception, la construction et la pose de pièges destinés à semer la panique dans les rangs des armées ennemies. Les faucheurs sont équipés de poignards, d'armures de cuir, de grandes capes noires et du matériel dont ils ont besoin pour fabriquer leurs pièges. Leur compétence d'Artisanat correspond à une spécialité dans les pièges. Un piège typique cause des dommages F aux jambes.

Fauconnier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	10	10	13	12
Attaque brutale (AB)	25%				
Esquive	10%				
Commandement	35%				
Dressage	35%				
Repérage	45%				
Points de vie	20				
Dommages Poignard	F				
Initiative AB	7				
Armure corps/tête	3/0				
Prestige	7				



Les unités de fauconniers sont une troupe d'élite Vorozion composée d'anciens chasseurs spécialisés dans le dressage de grands aigles. Ils se servent de ces animaux aussi bien pour le repérage que pour le combat. Les fauconniers sont équipés de cuir, d'un long poignard aiguisé et d'un aigle dressé au combat. Ils possèdent la compétence Dressage utilisée pour diriger et donner des ordres à leur aigle.

Flocon de sang

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	16	10

Feinte	(FT)	20%
Esquive		20%
Tir		60%
Discrétion		45%
Repérage		55%
Points de vie		20
Dommages	Epée courte/Arc court	F/F
Initiative	FT/Tir	4/-
Armure		0
Prestige		4



Les flocons de sang sont des archers Thunks qui se cachent dans les arbres ou dans les rochers et qui prennent pour cibles les chefs ou les porteurs d'armes ennemis. Ils sont armés d'arcs courts et d'épées courtes. Ils possèdent en plus deux carquois croisés sur le dos qui leur permettent de transporter jusqu'à 40 flèches. Lorsqu'ils passent un tour à viser, ils reçoivent un bonus de +10% à leur jet de Tir. A portée longue ou maximale, ils ne subissent qu'un malus de -10% ou -25% respectivement.

Garde impérial

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	12	10	10	9	13

Attaque normale	(AN)	35%
Parade	Pavois	50%
Commandement		60%
Equitation		15%
Séduction		65%
Points de vie		24
Dommages	Epieu	F(Cg)
Initiative	AN	12
Armure	corps/tête	10/15
Prestige		22



L'empire Derigion comporte dix unités de gardes impériaux contenant chacune cent hommes. Deux unités gardent l'empereur et son palais, deux sont utilisées pour faire régner l'ordre à Pôle. Les gardes impériaux sont armés d'épieux, de pavois aux armes de l'empereur (une silhouette de Pôle éclairée par deux soleils).

Gardien de la route

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	12	13	10

Attaque rapide	(AR)	20%
Esquive		20%
Tir	Arbalète	40%
Astronomie		30%
Discrétion		20%
Equitation		35%
Repérage		40%
Points de vie		20
Dommages	Cimeter. / Arbal.	E/H
Initiative	AR / Tir	14/-
Armure	corps/tête	8/0
Prestige		6



Les gardiens de la route forment une sorte de police qui veille à ce que les convois d'épice et les civils ne soient pas attaqués sur les pistes du territoire Batranoban. Ils sont équipés de cimenterre et d'arbalètes. Ils sont vêtus de cottes de mailles décorées aux armes du conseil des Maîtres-épiciers. Ils transportent sur leurs chevaux, des équipements complets de voyage. Le chef de chaque unité possède un ouistiti qui détecte les épices cachés. Pas de malus à cheval lors de l'utilisation de l'arbalète. Tir une fois tous les 3 tours à cheval et tous les 2 tours à pied.

Giadhen et Massjostle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
17	14	8	8	10	13

Attaque brutale	(AB)	75%
Esquive		10%
Commandement		50%
Equitation		80%
Séduction		20%
Points de vie		28
Dommages	Epée longue	I
Initiative	AB	3
Armure		3(+5)
Prestige		11

Pouvoirs :

Combat de masse (50)
Combinaisons offensives multipl. (50)

Désirs :

Prestige	7	+1	8
Richesse	7	+1	8
Sexe	7	+0	7
Violence	7	+1	8
Réputation	7	+2	9



La Piorad Giadhen porte l'épée divine Massjostle (Prestige : 4).

Gladiateur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	12	8	10	10	12

Attaque brutale (AB)	50%
----------------------	-----

Esquive	10%	
Commandement	45%	
Equitation	50%	
Séduction	20%	
Points de vie	24	
Dommages	Epieu	H(Cg)
Initiative	AB	7
Armure	corps/tête	5/15
Prestige		17



Ce gladiateur Piorad combat dans les arènes Derigion. Il a la capacité d'entrer dans une sorte de transe « Berserk » lui permettant de majorer son Agilité, sa Force et sa Rapidité de +2 points pendant une minute toutes les 24h. Après ce laps de temps, il est fatigué et subit un malus de -20% à toutes ses actions durant 10 minutes. Durant cette rage, il peut utiliser deux armes avec des malus 00%/-25%.

Glouton

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	16	14	16	14	14
Attaque rapide	(AR)				35%
Esquive					20%
Course					20%
Discretion					35%
Nage					20%
Points de vie					28
Dommages	AR				E
Initiative	AR				23
Armure					0
Prestige à gagner					4

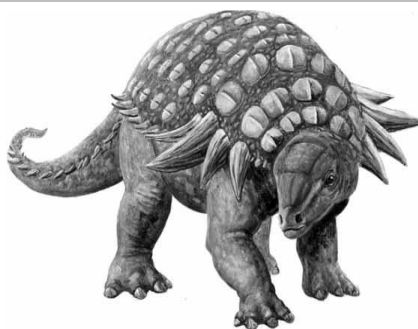


Les gloutons sont la plupart du temps noirs et possèdent de grandes bandes

blanches qui les font vraiment ressembler à des blaireaux géants. Un adulte pèse 50 kilogrammes. Ils sont agressifs, voraces, omnivores et passent leur temps à chercher de la nourriture. Ils sont nocturnes et passent leurs journées à dormir dans des terriers qu'ils prennent le temps de creuser dans un terrain particulièrement meuble. A la différence des ours nandis, les gloutons détestent la proximité des humains et n'entrent jamais dans un de leur village.

Glyptodon

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	32	8	12	8	10
Attaque brutale	(AB)				60%
Course					55%
Nage					55%
Points de vie					64
Dommages	AB				H
Initiative	AB				2
Armure					8



Le glyptodon ressemble à un énorme tatou de plusieurs centaines de kilogrammes. Il possède en plus une queue cuirassée dont il se sert pour frapper ses adversaires. Le glyptodon est un herbivore pacifique mais qui a horreur d'être dérangé. Il vit en groupe de plusieurs dizaines d'individus. La seule chance que peuvent avoir les prédateurs qui voudraient en tuer un serait de le séparer du reste de sa tribu. Sa carapace permet de créer des armures dont le potentiel de protection est loin d'être négligeable (protection: 6). Seules les tribus Gadhars et Sekekars utilisent ce type d'armure de façon régulière.

Goule

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	20	8	8	10	17
Attaque brutale	(AB)				50%
Esquive					5%

Discretion		15%
Nage		30%
Repérage		5%
Points de vie		40
Dommages	AB	H
Initiative	AB	1
Armure		2
Prestige à gagner		3



Les goulés sont des mort-vivants humains à la peau décharnée dont le seul but est de tuer des êtres vivants pour se nourrir de leur chair et de leur sang. Ils ont une vision nocturne et peuvent vivre indéfiniment. Ils sont la plupart du temps issus d'une poche de magie mauvaise ou d'une invocation venue d'un Dieu incarné. Le pouvoir exotique "Invocation de mort-vivants" permet d'en créer mais aussi de les contrôler ; c'est la seule façon connue pour qu'ils n'attaquent pas un être humain.

Guerrier



FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	12	8
Attaque rapide	(AR)				35%
Parade	Bouclier				30%
Acrobatie					35%
Discretion					35%
Repérage					20%
Points de vie					20
Dommages	Epieu				E (Cg)

Initiative	AR	20
Armure		0

Guerrier Gadhars équipé d'un épieu et d'un bouclier, protégeant le camp d'une tribu au sein de la jungle.

Hoplite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	12	10	10	9	12
Attaque normale (AN)					30%
Parade	Bouclier				40%
Tir					20%
Commandement					30%
Repérage					10%
Points de vie					24
Dommages	Epieu				F(Cg)
Initiative	AN				12
Armure	corps/tête				8/15
Prestige					2



Lors des combats de masse, les hoplites Derigions sont armés d'épieux, de boucliers et utilisent une formation en phalange.

Invisible



FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	12	15	8
Attaque rapide (AR)					20%
Esquive					25%

Tir		40%
Acrobatie		35%
Course		15%
Discrétion		55%
Repérage		20%
Points de vie		20
Dommages	Epieu/Sarbacane	E/C
Initiative	AR/Tir	19/-
Armure		0
Prestige		5

Les invisibles sont des experts Gadhars du camouflage et de la guérilla en milieu hostile chaud et particulièrement dans la jungle. Ils suivent les ordres que leur donne directement, le chef de guerre de leur tribu. Ils privilégient l'utilisation de sarbacanes dont les dards sont enduits de poison et l'épieu qui reste l'arme tribale la plus commune des Gadhars. Une ceinture de lianes leur permet de suspendre les pots dans lesquels sont placés les dards empoisonnés (puissance 10).

Lézard des glaces

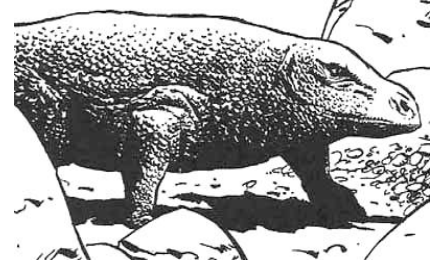
FO	EN	AG	RA	PE	VO
35	32	8	8	8	10
Attaque brutale (AB)					90%
Course					55%
Nage					55%
Points de vie					64
Dommages	AB				M
Initiative	AB				-2
Armure					6
Prestige à gagner					6



Présent dans les régions froides, ce lézard est une sorte de dinosaure carnassier de grande taille. Un animal de 50 ans mesure plus de 10 mètres et pèse 2 tonnes. Il est rare et sa peau est beige ou ocre. Carnivore et vorace durant les mois d'été, il hiberne en automne et en hiver. Il est solitaire et ne se reproduit pas avant 50 ans.

Lézard des marais

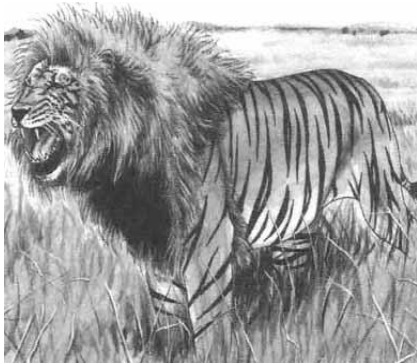
FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	14	10	8	8	8
Attaque brutale (AB)					40%
Discrétion					40%
Nage					45%
Points de vie					28
Dommages	AB				I
Initiative	AB				0
Armure					6
Prestige à gagner					2



Le lézard des marais se présente sous la forme d'un gros lézard vert de la taille d'un alligator, de 4 à 6 mètres. Il dispose d'une mâchoire couverte de petites dents acérées et d'une longue queue qui lui permet de se déplacer dans l'eau avec aisance, Court sur patte, il préfère de loin combattre dans l'eau que sur terre. Le lézard des marais est un prédateur très célèbre du sud de Tanæphis. Il vit dans les marais et au bord des cours d'eau. Il est solitaire et il n'est pas rare d'en rencontrer un tous les 100 mètres dans une région où il n'est pas chassé couramment. Lors de phases de lunes particulièrement critiques, il peut s'engager à l'intérieur des terres et attaquer les villages Gadhars. Il arrive que certaines tribus Gadhars utilisent ces créatures, difficile à dompter, pour la guerre.

Ligron

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	14	14	12	14	10
Attaque brutale (AB)					45%
Esquive					15%
Course					25%
Discrétion					40%
Repérage					20%
Points de vie					28
Dommages	AB				H
Initiative	AB				9
Armure					1
Prestige à gagner					1



Le ligron est un lion ayant le pelage d'un tigre. Les ligrons vivent dans les savanes tempérées et remontent quelquefois jusqu'au nord glacé. Ils sont impulsifs, violents et vivent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils chassent par couple et leurs proies sont des herbivores mais ils n'hésitent pas à attaquer des diatrimas si l'occasion se présente. Les femelles mettent au monde 4 ou 5 petits par portée annuelle. Ils vivent environ 15 ans. Ils sont souvent utilisés dans les arènes de Pôle.

Loup

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	10	12	15	14	10
Attaque rapide (AR)					25%
Esquive					30%
Acrobatie					20%
Course					30%
Discrétion					25%
Nage					20%
Repérage					30%
Points de vie					20
Dommages AR					F
Initiative AR					21
Armure					0



Les loups sont des carnivores de grande taille (plus de 100 kilogrammes) qui vivent et chassent en meute. Ils ont les yeux rouges et un pelage qui varie selon les saisons (Brun en été, marron au printemps et beige en hiver ou en automne). Ils n'ont pas peur du feu et la seule façon de les faire fuir est de tuer plus de la moitié de la meute. Ils vivent

aussi bien au nord que dans les régions plus tempérées. Certaines troupes d'élite Thunks les utilisent pour combattre les Piorads. Ce sont en effet les seuls animaux qui peuvent combattre des Chagars sans avoir trop peur. Elever un loup pour qu'il n'attaque pas l'homme est un procédé de longue haleine et les maîtres-loups Thunks sont tout de même très rares.

Loup de Delinelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
19	16	11	13	13	11
Attaque brutale (AB)					45%
Esquive					25%
Course					30%
Discrétion					25%
Repérage					50%
Points de vie					32
Dommages AB					H
Initiative AB					8
Armure					0
Prestige à gagner					2



Les loups de Delinelle sont de gros canidés de la taille d'un poney. Ils sont féroces et vivent en couple. Leur pelage noir et leurs yeux rouges sont synonymes de mort et de destruction pour les paysans. La femelle donne naissance à 2 ou 3 petits tous les 2 ans. Les orcs les utilisaient comme montures mais nul humain n'a réussi à les apprivoiser.

Loup décharné

FO	EN	AG	RA	PE	VO
28	20	10	10	14	15
Attaque rapide (AR)					30%
Esquive					15%
Course					25%
Discrétion					35%
Repérage					30%
Points de vie					40
Dommages AR					G
Initiative AR					18

Armure	2
Prestige à gagner	1



Créature démoniaque, mort-vivante ayant une vision diurne très mauvaise et une vision nocturne perçante. Cette créature sécrète un poison d'une puissance égale à 1d10+2 dont elle enduit toutes ses formes d'attaques naturelles. Il suffit que cette attaque cause au moins un point de dommage pour que le poison prenne effet. Le pouvoir exotique "Invocation de mort-vivants" permet non seulement d'en créer mais aussi de les contrôler.

Maître loup

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	16	10
Feinte (FT)					50%
Esquive					20%
Tir					30%
Dressage					65%
Repérage					55%
Points de vie					20
Dommages Epée courte/Arc court					F/F
Initiative FT/Tir					4/-
Armure					0
Prestige					11



Ces guerriers Thunks dressent des loups, en leur apprenant des tactiques de guérilla. Ils ne montent pas à dos de poney. Ils sont armés d'arcs courts et d'épées courtes. Ils sont vêtus chaudement de fourrures. Tous les maîtres loups possèdent un loup qu'ils peuvent diriger avec la compétence Dressage.

Mammoth

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	22	8	8	8	10

Attaque brutale (AB)	65%
Course	40%
Nage	30%
Points de vie	44
Dommages AB	1
Initiative AB	-2
Armure	2
Prestige à gagner	1



Herbivores pacifistes lorsqu'ils ne sont pas attaqués ou gênés par des êtres humains ou par leurs prédateurs naturels, comme les tigres aux dents de sabre. Les mammoths vivent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils sont plutôt sédentaires et se contentent d'émigrer lorsqu'ils ne trouvent plus de nourriture. Quelques rares peuplades utilisent les mammoths comme bêtes de trait et éventuellement comme des créatures de combat, mais ils sont très difficiles à contrôler et prennent peur très facilement. C'est aussi la principale source de nourriture des Gadhars.

Mawadoo et Stromcry

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	10	13	15	13	9

Attaque brutale (AB)	75%
Esquive	30%
Acrobatie	45%
Discrétion	55%
Repérage	50%
Points de vie	20
Dommages Hache 2M	J
Initiative AB	5
Armure Cuir	3(+5)
Prestige	7

Pouvoirs : (Coût : 100)
 Force accrue (30)
 Combinaison offensive incontrôl. (30)
 Mécanique: Choc électrique (20)

Désirs :

Prestige	5	-1	4
Richesse	3	+2	5
Sexe	5	+0	5

Violence	7	+0	7
Réputation	7	+1	8



Mawadoo le Gadhar porte la hache deux mains divine Stromcry (Prestige : 8).

Mercenaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	10	10	12	8

Attaque normale (AN)	30%
Esquive	10%
Commandement	35%
Discrétion	20%
Repérage	20%
Points de vie	26
Dommages Epée longue	G
Initiative AN	10
Armure corps/tête	5/0



Hysnaton secundarius aux oreilles pointues, ayant une vision nocturne. Il est équipé d'une armure de cuir clouté et d'une épée longue.

Milicien

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	10	10

Attaque rapide (AR)	30%
Esquive	20%

Tir Arc	10%
Discrétion	30%
Marchandage	25%
Points de vie	20
Dommages Cimeterre / Arc	E/F
Initiative AR / Tir	20/-
Armure corps/tête	2/2

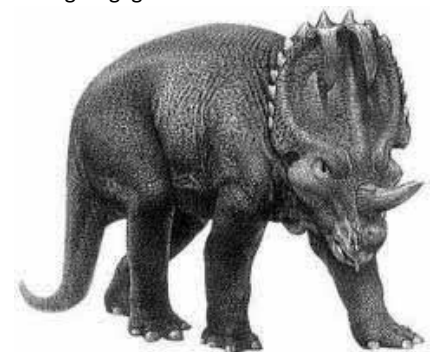


Milicien d'une cité Batranoban, vêtu d'un manteau épais, armé d'un cimeterre et d'un arc.

Monoclonius

FO	EN	AG	RA	PE	VO
34	26	8	8	8	12

Attaque brutale (AB)	85%
Course	55%
Nage	40%
Points de vie	52
Dommages AB	J
Initiative AB	-2
Armure	10
Prestige à gagner	2



Le monoclonius est une version à une corne du très célèbre tricératops. Le Monoclonius est herbivore et une des plus rares créatures de la jungle Gadhar. Elle est réellement terrifiante en combat mais elle reste heureusement calme la plupart du temps. Elles sont très rares.

Nomade

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	12	10	10

Attaque normale (AN)	35%
Esquive	15%
Acrobatie	35%
Discrétion	35%
Equitation	15%
Points de vie	18
Dommages Hache de combat	G
Initiative AN	10
Armure	0
Prestige	1



Pillarde Sekeker armée d'une hache. Elle chevauche à travers les plaines centrales de Tanæphis.

Ours blanc

FO	EN	AG	RA	PE	VO
29	17	8	8	12	12

Attaque brutale (AB)	80%
Course	25%
Nage	45%
Points de vie	34
Dommages AB	J
Initiative AB	1
Armure	1
Prestige à gagner	1



L'ours blanc vit dans des groupes d'une vingtaine d'individus, dans toute la moitié nord de Tanæphis. Ce sont les

seuls prédateurs capables de tuer un Chagar en combat singulier. Ces derniers sont d'ailleurs une source de nourriture importante. Un ours blanc vit environ 20 ans s'il ne meurt pas avant cela lors d'un combat contre un Chagar. Les Thunks utilisent surtout les os et la fourrure des ours blancs pour leurs vêtements et leurs armes. Certaines troupes d'élite utilisent des traîneaux de combat tirés par des ours avec une efficacité toute relative.

Ours Nandi

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	16	16	10	14

Attaque brutale (AB)	45%
Esquive	25%
Acrobatie	20%
Discrétion	40%
Repérage	30%
Points de vie	24
Dommages AB	I
Initiative AB	16
Armure	1
Prestige à gagner	4



Sous ce nom trompeur se cache une créature très dangereuse et heureusement très rare des plaines Vorozions. A mi-chemin entre la hyène et le glouton, ce carnivore pèse à peine 100 kilogrammes et se nourrit de tout être vivant qui passe à sa portée. Mus par on ne sait quel besoin, les ours nandis solitaire, font régulièrement des descentes nocturnes dans les villages Vorozions et même quelquefois dans les faubourgs de Pôle, ils fouillent alors dans les poulaillers, les étables. Violents et nerveux, ils n'hésitent pas à attaquer les humains qui se mettraient sur leur chemin. Les ours Nandi creusent de longs terriers où ils passent leurs journées à l'abri des regards indiscrets. Les Vorozions utilisent aussi une expression qui représente pour eux la

pire chose qui puisse arriver : « C'est comme une descente de nandi ».

Pégase

FO	EN	AG	RA	PE	VO
21	15	17	12	11	17

Attaque brutale (AB)	35%
Esquive	45%
Acrobatie	45%
Course	55%
Repérage	30%
Points de vie	30
Dommages AB	G
Initiative AB	5
Armure	0



Le pégase est un cheval ailé, au pelage blanc, noir ou marron foncé. Il est solitaire et vit plus comme un cheval, que comme un oiseau. Il utilise ses ailes pour échapper aux prédateurs. Ces animaux sont rares et très recherchés par les collectionneurs de Pôle.

Pillard



FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	8	8	10	12

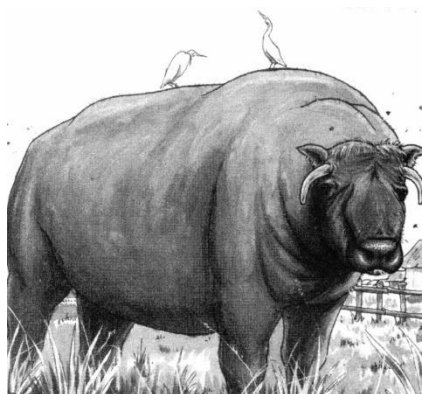
Attaque brutale (AB)	55%
Parade	15%
Commandement	35%
Equitation	40%

Repérage	15%
Points de vie	26
Dommages Hache à deux mains	K
Initiative AB	-2
Armure corps/tête	3/15

Pillard Piorad au caractère barbare, armé d'une hache à deux mains, vêtu de cuir et d'un casque.

Polac

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	34	8	4	8	4
Attaque brutale (AB)	50%				
Course	60%				
Nage	60%				
Points de vie	68				
Dommages AB	G				
Initiative AB	-4				
Armure	0				

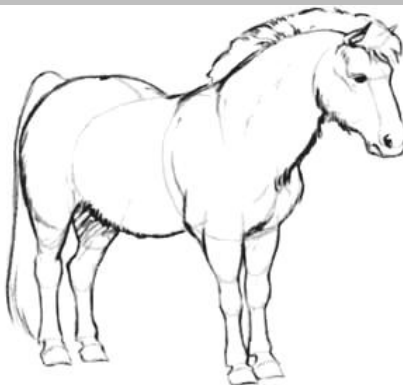


Herbivore universel du continent de Tanæphis, le polac ressemble à un gros bœuf idiot et lent qui ne dépasse pas 1m70 au garrot mais qui pèse quelquefois plusieurs tonnes. Les polacs existent en plusieurs couleurs bien que le marron foncé soit la plus commune. Les polacs ont presque complètement disparus dans leur milieu naturel. Ils sont très communs dans les fermes Vorozions et Derigions. Notez aussi qu'un polac représente une unité de distance qui représente environ 10 kilomètres (la distance que parcourt un polac en une journée).

Poney

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	17	15	10	10
Attaque normale (AN)	30%				
Esquive	35%				
Acrobatie	45%				
Course	65%				
Discretion	35%				
Nage	10%				

Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages AN	E
Initiative AN	15
Armure	0



Le poney est un petit cheval robuste, rapide et qui supporte très bien le froid grâce à son pelage important et épais. Il est le plus souvent de couleur beige bien que certains individus noirs et/ou blancs aient été aperçus. Les poneys ne vivent que très rarement en liberté, les plus grandes meutes étant surveillées par les Thunks qui les protègent contre les incursions toujours très meurtrières des Chagars et des loups. Les Thunks utilisent ces créatures pour se déplacer et esquiver les attaques des Piorads. Néanmoins, en combat, il faut vraiment que le poney se sente menacé pour qu'il sélectionne une action de combat autre qu'une esquive.

Rhinocéros laineux

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	22	8	8	6	12
Attaque brutale (AB)	75%				
Course	40%				
Nage	30%				
Points de vie	44				
Dommages AB	H				
Initiative AB	0				
Armure	2				
Prestige à gagner	1				



Le rhinocéros laineux est très poilu pour résister au froid et sa fourrure lui permet de résister très efficacement

aux coups. Les rhinocéros vivent en groupes de 3 ou 4 individus et sont nomades durant une grande partie de l'année. Ils vivent dans tout le nord de Tanæphis. Les rhinocéros sont extrêmement difficiles à apprivoiser et leur seul intérêt est la viande qu'ils peuvent fournir aux chasseurs.

Ryan

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	12	14	10	10
Attaque brutale (AB)	25%				
Esquive	30%				
Acrobatie	35%				
Points de vie	28				
Dommages AB	F				
Initiative AB	10				
Armure	0				



Un des rares primates de Tanæphis de taille supérieure à celle d'un humain, ces grands singes sont paradoxalement assez intelligents. Ils sont le plus souvent couverts d'une fourrure marron mais les individus noirs et/ou blancs existent. Ils utilisent même des armes rudimentaires et des outils. Ces singes vivent en communauté d'une trentaine d'individus. Ils sont omnivores mais refusent de prendre des risques pour chasser, Ils consomment donc plutôt des fruits et de petits animaux faciles à attraper. Ils sont assez pacifiques et sont toujours prêts à fuir plutôt que de combattre. Toutes les tentatives d'élevage de cet animal dans un but guerrier se sont soldées par des échecs.

Salan et Blacksadness

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	16	10	10	10
Attaque normale (AN)	90%				
Parade Francisque	40%				
Course	30%				

Discrétion	75%
Repérage	60%
Points de vie	28
Dommages Francisque mercure	H
Initiative AN	10
Armure Cuir	3(+10)
Prestige	14

Pouvoirs : (Coût : 100)

Compétence de combat : Attaque Normale (20)

Compétence de combat : Parade (20)

Composition : Mercure (30)

Désir exacerbé : Prestige (-5)

Protection accrue (20)

Désirs :

Prestige	4	+9	13
Richesse	6	+1	7
Sexe	6	+1	7
Violence	5	+1	6
Réputation	4	+2	6



Salan, l'Alweg, est devenu porteur de la sombre francisque divine : Blacksadness (Prestige : 11). Salan est vêtu de cuir et le désir de prestige exacerbé l'amène à chercher la célébrité au combat.

Scorie



FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	10	10	13	8

Attaque brutale (AB)	30%
Parade	15%
Commandement	60%
Discrétion	20%
Repérage	35%
Points de vie	26
Dommages Epée	H
Initiative AB	5

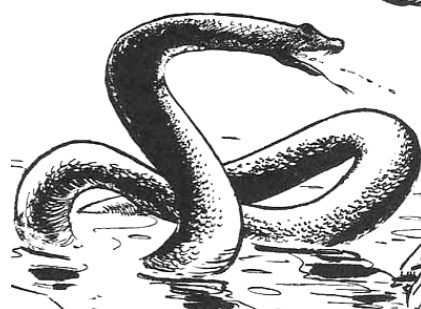
Armure	0
Prestige	10

Les Scories sont des unités d'élite Hysnatons qui rassemblent dans leurs rangs les individus les plus laids possibles. Leur look horripilant permet d'influencer efficacement les adversaires les moins entraînés. La plupart des scories combattent à l'aide d'épées et ne possèdent pas d'armure. Les plus extrémistes couvrent leur corps de tatouages. Ils boivent souvent le sang de leurs victimes et prennent des trophées (doigt, oreilles, ...).

Serpent d'eau

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	20	10	16	10	10

Attaque brutale (AB)	55%
Esquive	20%
Course	30%
Discrétion	15%
Nage	50%
Points de vie	40
Dommages AB	1
Initiative AB	13
Armure	1
Prestige à gagner	2



Les serpents géants de 15 mètres qui vivent dans les régions chaudes sont presque tous aquatiques. Ils sont très rarement venimeux, si c'est le cas, la puissance du poison vaut 20 et il affectera toute victime mordue ayant subi au moins un point de dommage une fois l'armure traversée. Un serpent géant vit environ 100 ans et ne se nourrit qu'à peu près une fois par mois. Certaines arènes de Pôle utilisent régulièrement des serpents géants.

Squelette

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	23	10	10	15	15

Attaque normale (AN)	40%
Parade Main gauche	35%

Acrobatie	25%
Discrétion	55%
Repérage	50%
Points de vie	46
Dommages Cimeterre	G
Initiative AN	12
Armure	2
Prestige à gagner	3



Ces mort-vivants sont fréquemment équipés de cimenterres. Les squelettes attaquent tous êtres vivants s'approchant d'eux. Ils peuvent vivre indéfiniment. Ils sont la plupart du temps issus d'une poche de magie mauvaise. Le pouvoir exotique "Invocation de mort-vivants" permet d'en créer mais aussi de les contrôler.

Tamarah et Lipsharp

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	17	14	10	10

Attaque normale (AN)	60%
Esquive	30%
Acrobatie	60%
Discrétion	60%
Equitation	45%
Points de vie	18
Dommages Lance	F(Cg)
Initiative AN	14
Armure	0(+5)
Prestige	20

Pouvoirs : (Coût : 100)

Attaque normale critique (20)

Bio mécanique : Bouche (5)

Combinaisons défensives multiples (50)

↳ Nudité (-10)

Désirs :

Prestige	6	+1	7
Richesse	3	+0	3
Sexe	2	-1	1
Violence	7	+1	8

Réputation 5 +2 7



Tamarah est une Chrysalide, devenue porteuse de la lance divine Lipsharp (Prestige : 9). Bonne entente entre eux, les attentes et désirs sont communs.

Tigre à dents de sabre (smilodon)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	14	15	13	14	10
Attaque normale (AN)					35%
Esquive					20%
Acrobatie					25%
Course					25%
Discretion					35%
Nage					10%
Repérage					30%
Points de vie					28
Dommages		AN			G
Initiative		AN			15
Armure					0



Cet animal ressemble à s'y méprendre à un croisement entre une panthère et un lion. Il est de plus doté d'immenses canines acérées qui lui servent à taillader les animaux qu'il attaque et dont il se nourrit. Cet animal chasse à courre tous les herbivores et plus particulièrement les antilopes et les polacs. Lorsque les tigres chassent en groupe, ils réussissent à tuer des mammoths et des rhinocéros. On trouve des tigres aux dents de sabre sur tout le continent. Aucun tigre à dents

de sabre n'a jamais été apprivoisé. Des rumeurs courent sur leur utilisation dans des arènes clandestines à Pôle.

Tourbillon

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	13	10	10
Attaque rapide (AR)					50%
Esquive					20%
Acrobatie					45%
Course					45%
Equitation					15%
Points de vie					18
Dommages		Epée courte (x2)			F
Initiative		AR			25
Armure		corps/tête			3/3
Prestige					16



Les tourbillons sont une troupe d'élite Sekeker dont le but est de frapper l'armée adverse de plein fouet, avec une rage meurtrière que ne renieraient pas les pires gladiateurs. Leur principale tactique de combat reste la charge. Les tourbillons sont protégées par des armures de cuir moulantes et elles combattent à l'aide de deux épées courtes pour attaquer et non pour parer. Lorsqu'elles utilisent l'attaque rapide, leur initiative est majorée de +10 et les dommages ne sont pas modifiés.

Yeux de braise

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	8	8	10	12
Attaque brutale (AB) Hache					70%
Parade pavois (Pr)					45%
Commandement					55%
Equitation					80%
Séduction					20%

Points de vie		28
Dommages	Hache de combat	I
Initiative	AB	1
Armure	corps/tête	12/15
Prestige		22



Elite de l'armée Piorad, les yeux de braise sont armés de haches de combat, de pavois, ils sont vêtus de cottes de mailles et plaques. Leurs Chagars sont couverts de plaques de cuir. Une fois le premier choc passé, ils descendent de leurs Chagars pour combattre plus aisément. Ils se considèrent comme des êtres exceptionnels et ne supportent pas les insultes. Lorsqu'un enfant Piorad naît avec des yeux rouges, c'est un symbole de puissance et ce jeune doit partir seul et sans arme à la recherche de son premier Chagar.

Zogbash



FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	19	8	8	6	10
Attaque brutale (AB)					75%
Course					50%
Nage					25%
Points de vie					38
Dommages		AB			H
Initiative		AB			3
Armure					2
Prestige à gagner					2

Ces gros animaux ressemblent à un croisement entre le sanglier et le phacochère. Ils sont toujours sales puisqu'ils se complaisent dans les mares de boue où ils se roulent pour éviter les parasites. La boue séchée forme une armure. Ils vivent en groupes de 10 à 15 individus, dans les forêts tempérées du centre de Tanæphis. Ils sont omnivores mais consomment principalement des branches et de l'herbe. Ils peuvent vivre 20 ans. Rares sont les humains qui réussissent à les élever comme montures.



COMPETENCES

Acrobatie (Agilité) : Cette compétence correspond à l'utilisation de son corps pour toute action physique dangereuse ou risquée. Cela inclut le grimpé, le saut ou le vol plané. On utilise aussi cette compétence lorsque le personnage tente d'esquiver quelque chose en dehors d'une situation de combat (un chariot lancé à pleine vitesse ou des rochers issus d'une avalanche). Réussite critique: L'acrobatie est parfaitement réussie et accorde même un bonus de 10% pour toute action physique que le personnage serait amené à tenter le tour suivant (même une attaque). Echec critique: Le personnage se blesse et perd 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat (Perception) : Cette compétence permet d'être initié à la forme d'artisanat privilégiée de la peuplade dont fait partie le personnage. Il existe donc sept types d'artisanats différents.

- **Artisanat Batranoban (Tortures raffinées) :** Cette compétence permet au personnage d'interroger un sujet préalablement attaché. A l'aide de divers petits outils et/ou d'un brasero, le Batranoban réussira sans doute à faire avouer n'importe quoi à n'importe qui. Une minute de torture cause 1d6 points de dommages au patient (l'armure ne compte pas). Réussite critique: Le patient est totalement subjugué par l'expérience et la précision de la torture et se met à table immédiatement sans rien cacher ni garder secret. Echec critique: Le personnage tue net le patient qui ne pourra plus parler.

- **Artisanat Deriglon (Art) :** Cette compétence permet de juger et d'apprécier toutes les formes d'art développées par les Derigions, la sculpture, la musique, la poésie et la peinture. Elle permet aussi d'être plus ou moins doué dans une de ces formes d'art (au choix du joueur). Réussite critique: L'œuvre créée par le personnage est tellement belle qu'elle devient un exemple pour tous les experts du genre. Si le personnage juge une œuvre, il réussit à appréhender l'essence même de l'objet, du texte ou de la musique. Echec critique: L'œuvre créée est totalement ratée et tout le temps passé à la concevoir est perdu. Si le personnage juge une œuvre, il se trompe lamentablement et risque de fâcher un expert du genre.

- **Artisanat Gadhar (Peintures de guerre) :** Cette compétence permet de créer de véritables peintures sur son corps ou sur celui d'un patient. Le but de ces peintures est de donner du courage à celui qui les porte et de faire peur à ses adversaires. Réussite critique: L'effet est saisissant, même pour un Gadhar habitué à de telles peintures, et augmente la compétence de Commandement de 5% (10% pour commander des Gadhars) et ce pour une durée d'une journée. Echec critique: L'effet est ridicule et le personnage peint a de grandes chances de se retourner contre le personnage qui l'a ainsi défiguré.

- **Artisanat Plorad (Tatouages) :** Cette compétence permet de créer de superbes tatouages sur son corps ou

sur celui d'un patient. Les Piorads se servent de cette forme d'artisanat pour raconter sur leur propre corps leurs principaux faits de guerre. Chaque minute de tatouage cause 1 point de dommage. Il faut compter environ 5 minutes pour un tatouage de 5cm sur 5cm. Réussite critique: L'effet est saisissant et le Prestige du personnage augmente d'un point. Le tatouage est célèbre parmi tous ceux qui apprécient cet art difficile. Echec critique: Le personnage tatoué est cruellement blessé et subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

- **Artisanat Sekeker (Chirurgie primitive) :** Cette compétence permet au personnage qui la possède de pratiquer de petites opérations primitives dont les deux principaux buts sont la création des guerrières Sekekers (ablation des seins et affibulation) et l'aviissement des prisonniers (lobotomie, castration). Ces opérations sont évidemment réalisées sans anesthésie. Réussite critique: L'opération est réussie et, fait exceptionnel, sans aucune douleur pour le patient. Echec critique: Le personnage opéré est cruellement blessé et subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

- **Artisanat Thunk (Cicatrices rituelles) :** Cette compétence permet au personnage de réaliser de superbes cicatrices rituelles sur son corps ou sur celui d'un patient. Ces cicatrices doivent être réalisées sans anesthésie et la douleur procurée par l'opération fait partie de la cérémonie. Réussite critique: Le résultat est tellement saisissant et douloureux que le Prestige du personnage ainsi marqué augmente d'un point. Son pourcentage de Commandement augmente de 5% mais uniquement lorsqu'il s'agit de donner des ordres à des Thunks. Echec critique: Le personnage traité est cruellement blessé et subit 1d10+2 points de dommages (l'armure ne compte pas).

- **Artisanat Voro Zion (Maçonnerie et ferronnerie) :** Cette compétence permet au personnage de concevoir et de réaliser de grands travaux de maçonnerie et de métallurgie. Cela inclut les maisons, les édifices

défensifs, les routes, les ponts, les armures, les armes. Réussite critique: L'édifice construit est deux fois plus solide qu'un autre construit dans les mêmes conditions et avec les mêmes matériaux. L'arme construite a une Solidité +5. L'armure a une Protection +1. Echec critique: L'édifice construit est très instable et s'écroulera à la première attaque ou à la première grosse intempérie. L'arme est très fragile (solidité -5, minimum 1). L'armure est très mal conçue (Protection -1).

Astronomie (Perception) : Sur Tanæphis, les trois lunes affectent le comportement des individus qui y vivent. Prévoir la position des lunes dans le ciel permet de connaître plus ou moins efficacement la façon dont elles vont affecter les êtres vivants. Un jet de dés sera nécessaire pour chaque semaine de prévision. Réussite critique: Le personnage connaît exactement les effets des trois lunes sur le comportement des êtres humains et des animaux pour le mois à venir. Echec critique: Le personnage se trompe totalement et obtient des résultats complètement faux.

Attaque brutale (Force): Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de la façon la plus brutale et violente possible dans le but de causer le plus de dommages possibles. C'est une tactique de combat particulièrement lente et basique. Réussite critique: Les dommages causés sont décalés de 2 colonnes vers la droite (au lieu d'une colonne). Echec critique: Le personnage est déséquilibré et devra obligatoirement tenter une esquive (avec un malus de 20%) durant le tour suivant.

Attaque normale (Agilité): Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de façon normale. Réussite critique: Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite. Echec critique: Le personnage est déséquilibré et devra obligatoirement tenter une esquive durant le tour suivant.

Attaque rapide (Rapidité) : Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de façon subtile et pondérée dans le but de toucher la

cible avec précision. C'est une attaque précise, rapide, mais qui a pour principal défaut de ne pas causer énormément de dommages. Réussite critique: Le personnage peut choisir exactement l'endroit touché par son attaque. L'armure est divisée par deux (uniquement pour cette attaque), de plus les dommages ne sont pas décalés d'une colonne vers la gauche. Si l'arme utilisée divise déjà l'armure par deux, l'armure entière n'est pas comptée. Ceci n'affecte en aucun cas la protection magique accordée par les armes à leurs porteurs. Echec critique: Le personnage doit réussir un jet d'agilité fois 5 pour ne pas perdre son arme. S'il rate son jet, celle-ci tombe à 1d6 mètres de lui dans une direction aléatoire.

Commandement (Force) : Cette compétence correspond à la façon dont le personnage réussit à se faire respecter dans un milieu militaire. C'est une compétence très importante si le personnage est le chef d'un groupe de combattants. Cette compétence est presque inutile si le personnage ne possède pas au moins un niveau correct dans les compétences de Stratégie et de Tactique. Réussite critique: Les ordres sont respectés à la lettre et les désirs de Réputation et de Prestige des hommes sont majorés d'un point chacun pour une journée, les incitant à combattre encore plus vaillamment. Echec critique: Le personnage se ridiculise totalement. Les hommes n'ont plus aucune confiance en lui. Il ne peut plus assumer le commandement de son unité avant au moins une semaine. S'il utilise la force brutale pour se faire respecter, Il risque d'être attaqué physiquement par ses hommes ou être, à plus ou moins longue échéance, victime d'une mutinerie.

Connaissance (Volonté) : Cette compétence permet d'être initié à une certaine forme de connaissance possédée par le peuple dont fait partie le personnage.

- Connaissance Batranoban (Culture des épices): Ce type de connaissance spécifique permet au personnage de faire pousser des épices "magiques" dans tout lieu approprié, de savoir comment les récolter, de les traiter

pour qu'elles soient utilisables et de connaître leurs effets exacts (dosage, effets secondaires). Faire pousser des épices nécessitera trois jets de dés (un pour trouver un endroit adéquat, un pour la plantation et l'entretien et un pour la récolte). Réussite critique: Les récoltes sont deux fois plus abondantes que prévu, l'épice en question a un effet très puissant, sans effet secondaire grave. Echec critique: Le personnage ne réussit qu'à faire pousser des épices impropres à la consommation et ceci sans s'en apercevoir. Les effets normaux de l'épice sont absents et les effets secondaires démultipliés. Le résultat final peut être très dangereux, voire mortel.

- Connaissance Derigion (Histoire ancienne): Le personnage qui possède cette compétence connaît de nombreuses légendes et faits historiques concernant les mille ans qui ont précédé sa naissance. Bien que cette compétence soit plutôt générale, elle est tout de même centrée sur la civilisation Derigion. Réussite critique: Le personnage connaît absolument tout sur le sujet en question. S'il s'agit d'une légende ou d'un fait historique qui n'a pas trait à la civilisation Derigion, cette connaissance sera un peu moins poussée mais largement supérieure à celle d'un indigène. Echec critique: Le personnage raconte n'importe quoi. Toute personne possédant cette même compétence s'en rendra, tout de suite compte et pourra tenter de faire revenir le personnage à la raison (bien que ce dernier soit absolument sûr de ce qu'il raconte).
- Connaissance Gadhar (Survie en milieu hostile chaud): Cette compétence permet de survivre dans la jungle, d'éviter de s'asseoir sur une fourmière, de déranger un serpent venimeux, de connaître les baies comestibles et empoisonnées. Il faut compter un jet de Connaissance Gadhar par jour passé dans ce milieu. Réussite critique: Le personnage réussit à survivre sans consommer les réserves dont il dispose (vivres, eau) et il n'aura à rejeter les dés qu'une semaine plus tard. Echec critique: Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être affecté par une

maladie subite, être empoisonné par un serpent ou un insecte, faire une mauvaise chute.

- **Connaissance Piorad (Géographie) :** Cette compétence spécifique aux Piorads leur permet de toujours retrouver la route de leur village ou de leur ville. Elle leur permet aussi de connaître les endroits habités et de s'orienter vers tel ou tel endroit. Bien que cette compétence soit générale, elle concerne surtout la moitié nord du continent (leurs territoires et ceux qu'ils pillent le plus fréquemment). Un jet de dé est nécessaire par jour de route (que ce soit à cheval ou à pied). Réussite critique: Le personnage arrive à se diriger presque intuitivement et évite tous les pièges dans lesquels il aurait pu tomber. De plus, son sens de l'orientation lui permet de couvrir 25% de trajet en plus durant cette journée. Echec critique: Le personnage se perd complètement ou tombe dans un piège. Le trajet parcouru pour la journée est diminué de 75%.
- **Connaissance Sekeker (Climat et précipitations) :** Etant un peuple nomade par excellence, les Sekekers ont développé un type de connaissance très spécial qui leur permet de ne jamais se retrouver à l'extérieur en cas d'intempéries. La météorologie et les saisons n'ont pas de secrets pour elles. Un jet de dé est nécessaire par jour de prévision (les Sekekers ne peuvent prévoir le temps qu'une journée à l'avance et encore, seulement en cas de jet réussi). Réussite critique: Le personnage est particulièrement doué et prévoit le temps pour la semaine à venir sans aucun risque d'échec. Il ne prévoira évidemment pas les intempéries causées par des moyens magiques. Echec critique: Le personnage se trompe complètement et obtient des résultats totalement faux.
- **Connaissance Thunk (Survie en milieu hostile froid) :** Cette compétence permet de survivre dans un milieu arctique. Elle permet d'éviter d'être pris dans une tempête, de déranger une créature dangereuse, de connaître les poissons mangeables et ceux qui sont empoisonnés. Il faut compter un jet de Connaissance Thunk par jour passé dans un tel

milieu. Réussite critique: Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il dispose (vivres, couvertures). Il n'aura à rejeter les dés qu'une semaine plus tard. Echec critique: Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être affecté par une maladie subite, être empoisonné par un poisson coriace, faire une mauvaise chute.

- **Connaissance Vorozion (Gouvernement non militariste) :** Cette compétence permet d'appréhender et d'utiliser le mieux possible un gouvernement qui n'est pas uniquement basé sur les grades militaires ou sur la loi du plus fort. Elle est primordiale pour faire triompher son bon droit en territoire Vorozion et permet aussi d'éviter toutes les tracasseries administratives dont peuvent être victimes les citoyens Vorozions. Réussite critique: Le personnage réussit à se sortir d'un mauvais pas en exposant brièvement les vertus d'un article de loi spécifique. Il est tellement convaincant qu'on ne l'ennuie pas plus longtemps. Echec critique: Le personnage se trompe totalement et se jette lui même dans un piège juridique dont il expose les préceptes et provoque son emprisonnement.



Connaissance des armes (Volonté) : Cette compétence possédée par tous les porteurs d'armes à 10%, permet de reconnaître les manifestations physiques des pouvoirs sur l'apparence

générale de l'arme. Cette compétence ne doit pas être confondue avec l'utilisation de la réputation entre porteurs. Réussite critique : Le personnage connaît l'arme et le maître de jeu doit lui décrire même les pouvoirs qui n'ont pas d'effets visibles. Echec critique : Le personnage se trompe et le maître de jeu lui décrit un pouvoir qui ne correspond pas à la manifestation observée.

Course (Endurance) : Cette compétence est utilisée pour connaître la vitesse à laquelle un personnage peut courir ainsi que la durée de ladite course. Bien que ce soit la Rapidité qui gouverne la vitesse pure du personnage, cette compétence prévoit un déplacement sur une plus longue distance qui dépend plutôt de l'Endurance. On peut donc estimer qu'un personnage ayant une Rapidité importante démarrera très rapidement mais qu'au bout de quelques minutes, le personnage endurant aura fait la différence. Réussite critique: Le personnage trouve un second souffle et cloue sur place son adversaire ou le rattrape s'il était le poursuivant, et ce quelque soit le jet obtenu par ce dernier. Echec critique: Le personnage chute lamentablement et subit même 1d6-2 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Discretion (Agilité) : Cette compétence correspond à la fois au déplacement silencieux, à la dissimulation dans l'ombre et au simple fait de suivre discrètement quelqu'un, que ce soit en milieu naturel ou en ville. Un jet de dé est nécessaire par 10 minutes de dissimulation. Réussite critique: Le personnage est presque invisible et ce pour une durée d'au moins dix minutes. Echec critique: Le personnage fait beaucoup de bruit ; il est découvert par tous ceux qu'il voulait surprendre.

Dressage (Perception) : Cette compétence permet d'élever, de diriger et de faire combattre un animal spécifique. Un jet est nécessaire par jour en temps de paix et par minute en plein combat. Un jet doit aussi être réussi pour donner un ordre précis et compliqué à l'animal. Réussite critique : L'animal est sous l'entier contrôle du personnage pendant une minute. Echec

critique : L'animal attaque une monture, un allié ou le personnage.

Équitation (Agilité) : Cette compétence permet de se déplacer et de combattre sur un cheval, une monture. Réussite critique: Le personnage fait totalement corps avec son animal et est capable de nombreuses prouesses, au moins pour la minute qui suit le jet critique. Il peut par la même occasion ressentir l'état physique (nombre de points de vie, maladies, ...) et mental (peur, rage, ...) de l'animal. Échec critique: Le personnage fait un faux mouvement très grave et effraie l'animal qui tente immédiatement de l'attaquer. Passé cette première attaque, l'animal tentera de fuir à moins que le personnage ne réussisse un second jet d'Équitation.

Esquive (Rapidité) : Cette compétence permet au personnage d'esquiver une attaque portée par un adversaire avec une simple feinte de corps ou un mouvement rapide. Elle permet aussi de quitter un combat qui tourne mal ou, avec un peu de chance, de se placer de façon à bénéficier d'un bonus substantiel pour la prochaine attaque. Réussite critique: Le personnage obtient un bonus de 20% à sa prochaine action et l'attaque est esquivée même dans le cas d'une feinte. Echec critique: Le personnage chute sur le sol.

Feinte (Perception) : Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de contact dans le but de tromper l'adversaire et de pouvoir le toucher plus facilement, et ceci même s'il vient d'esquiver ou de parer votre attaque. C'est une attaque très lente (il faut attendre que l'adversaire fasse une erreur pour trouver une ouverture dans sa garde) mais qui a toutes les chances de déjouer la défense de l'adversaire. Réussite critique: Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite. Echec critique: Le personnage doit obligatoirement tenter une nouvelle feinte au tour suivant.

Lire et écrire (Volonté) : Seuls les Vorozions, les Piorads, les Batranobans et les Derigions possèdent un langage écrit. Cette compétence correspond à la faculté de lecture et d'écriture d'une langue. Un jet de dé sera donc

nécessaire pour chaque page lue. Réussite critique: Le personnage comprend tous les sous-entendus et les sentiments que veut faire passer un texte. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu. Échec critique: Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou ne comprend rien du tout.

Marchandage (Perception) : Cette compétence correspond au baratin et au bagou possédé par le personnage. Elle permet de se sortir sans violence de bien des mauvais pas et permet aussi, comme son nom l'indique, de bénéficier de réductions de prix dans les magasins (en moyenne 10 à 20% de réduction). Réussite critique: Le personnage est particulièrement apprécié par son interlocuteur. Il bénéficie d'une remise de 50%, lors des tractations commerciales, ou il réussit à mettre de son côté son opposant verbal lors d'une discussion. Échec critique: Les quelques mots prononcés par le personnage sont très mal pris, ce qui entraîne un refus franc et massif de son interlocuteur.

Médecine (Volonté) : Cette compétence correspond à l'utilisation des moyens du bord pour tenter de guérir des blessures. Elle permet aussi de réduire sensiblement les effets du poison ou d'une maladie. Un jet de dé sera nécessaire par traitement. Réussite critique: Le personnage est très habile et réussit l'opération tentée avec brio. Échec critique: Le personnage est très maladroit et charcute le patient.

Nage (Endurance) : Compétence rare, la nage permet tout simplement de se déplacer sur et dans l'eau à moindre effort. Cette compétence est loin d'être simple à maîtriser et tout personnage qui se retrouve à l'eau devra réussir un jet de Nage toutes les minutes simplement pour rester à la surface tout en se déplaçant dans le sens voulu. Réussite critique: Le personnage peut agir à son gré pour la minute qui suit. Sa vitesse de déplacement dans l'eau est majorée de 50%. Échec critique: Le personnage se débat durant 4 tours puis coule à pic. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas)

tous les tours tant qu'il ne refait pas surface, en réussissant un jet de Nage.

Parade (Rapidité) : Cette compétence correspond à l'utilisation d'une arme de contact dans le but de parer une attaque portée par un adversaire. Elle permet aussi de causer des dommages à l'arme de l'adversaire et donc de la briser ou de la faire tomber. Notez cependant que les armes magiques sont indestructibles. Réussite critique: L'arme de la victime subit des dommages qui sont décalés d'une colonne vers la droite, et l'attaque est parée même dans le cas d'une feinte. Echec critique: Le personnage doit réussir un jet d'agilité fois 5 pour ne pas perdre son arme. S'il rate son jet, elle tombe à 1d6 mètres de lui dans une direction aléatoire

Repérage (Perception) : Cette compétence correspond à l'utilisation de ses cinq sens dans le but de repérer quelque chose. Elle permet aussi d'éviter d'être surpris dans une situation de combat. Réussite critique: Le personnage est au courant de tout ce qui se passe autour de lui et qui devrait lui être normalement caché. Échec critique: Zéro pointé sur toute la ligne.

Séduction (Force pour les hommes et les Sekekers ou Agilité pour les femmes non-Sekekers) : Cette compétence permet de séduire une personne dans le but de se voir accorder un service ou un bien particulier. Elle peut être utilisée en même temps que le marchandage pour s'assurer une réussite plus rapide. Un seul jet pourra être tenté par "victime" et par heure. Réussite critique: Votre partenaire tombe amoureux de vous. Il est prêt à tout pour vous faire plaisir. Échec critique: Votre partenaire vous hait, vous méprise.

Stratégie (Volonté) : Cette compétence permet de prévoir les actions des troupes ennemies et de commander une armée de plus de vingt hommes. Un bon stratège doit aussi posséder un fort pourcentage en Commandement s'il veut pouvoir faire appliquer ses judicieuses décisions à ses hommes. Un jet de Stratégie sera nécessaire par heure de combat. Réussite critique: Vous concevez une manœuvre si subtile que vous n'aurez

pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes seront tout de suite d'accord avec vous. Échec critique: Vous n'avez pas besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu dans le piège mortel que vous venez de créer.

Tactique (Volonté) : Cette compétence permet de prévoir les actions des troupes ennemies et de commander un groupe d'au plus vingt hommes. Un bon tacticien doit aussi posséder un fort pourcentage en Commandement s'il veut pouvoir faire appliquer ses décisions à ses hommes. Un jet de Tactique sera nécessaire par dix minutes de combat. Réussite critique: Vous concevez une manœuvre si subtile que vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer par vos hommes. Echec critique: Vous n'avez pas besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent dans le piège mortel que vous venez de créer.

Tir (Perception) : Cette compétence correspond à l'utilisation de n'importe quelle arme à distance de façon adéquate. Elle permet d'utiliser aussi bien une fronde ou un javelot qu'un arc ou une arbalète. Réussite critique: Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite. Echec critique: Le personnage est gêné et risque de toucher une autre cible (déterminée aléatoirement parmi les alliés du tireur). Si un deuxième jet de Tir indique une réussite, c'est l'allié tiré au sort qui est touché.



PRIX

Les monnaies sont : le Tham Batranoban, le Ram Vorozion, le Ceste Derigion et le Klidor Piorad.

Marchandises	Prix
Bouclier	20
Casque	20
Cotte de mailles	2000
Armure de cuir	100
Armure de cuir clouté	150
Armure demi-plaques	4000
Fourrures	150
Heaume	30
Armure mailles + plaques	6000
Pavois	50
Armure plaque complète	12000
Targe	20
Cestus	30
Cimeterre	60
Dague	5
Doloire	100
Epée bâtarde	280
Epée courte	150
Epée longue	200
Epieu	20
Espadon	300
Filet plombé	100
Fleuret	500
Francisque	30
Fléau	150
Glaive	100
Hache à deux mains	250
Hache de combat	200
Hallebarde	150
Lance	200
Maillet	70
Main gauche	20
Marteau de guerre	80
Masse d'arme	90
Massue	20
Morningstar	100
Pioche	50
Rapière	400
Sabre	100
Arbalète	1500
Arc	700
Arc court	500
Arc long	1000
Fronde	10
Javelot	10
Poignard	10
Chambre	2
Repas	1
Chagar	30 000
Cheval	10 000
Chien de guerre	500
Cochon	20
Mouton	10
Polac	3
Poney	5000
Esclave	1000
Vêtements	10

EPICES ET POISONS

La seule forme de "magie" qui ne soit pas issue des armes est l'utilisation des épices Batranobans. Seul ce peuple sait où trouver les ingrédients nécessaires à leur culture et surtout, les conditions exactes permettant une récolte rapide et abondante.



Baiser d'Éphis

Difficulté des 3 jets de culture : -50%

Fabrication de l'épice : +35%

Préparation : Liquide à avaler

Effet : Réduit de 3 la puissance de tout poison dont est affecté le buveur. On peut combiner trois doses par jour.

Effet secondaire : aucun

Prix d'une graine / dose : 10 / 990 Thams

Brisure de lune

Difficulté des 3 jets de culture : -25%

Fabrication de l'épice : +20%

Préparation : Poudre à snifer

Effet : Les effets sont hallucinogènes, agréables et rendent incapable d'agir avec cohérence durant une heure.

Effet secondaire : Une fois l'heure passée, il faut réussir un jet d'Endurance x5 pour annuler l'effet. En cas d'échec, il faut refaire un jet toutes les 10 minutes. 10 échecs successifs provoquent la mort.

Prix d'une graine / dose : 1 / 300 Thams

Brouet de Kalkist

Difficulté des 3 jets de culture : +00%

Fabrication de l'épice : +10%

Préparation : Poudre à mélanger avec des aliments

Effet : Chaque dose de cet épice cause 1d10 points de dommages à celui qui l'absorbe et ce, dix minutes après l'ingestion. On peut combiner jusqu'à 5 doses en même temps.

Effet secondaire : aucun

Prix d'une graine / dose : 15 / 360 Thams

Cendre d'Æphis

Difficulté des 3 jets de culture : -50%

Fabrication de l'épice : +40%

Préparation : Poudre inodore et insipide à verser dans un verre d'eau

Effet : Cet épice permet d'augmenter le désir de Sexe du buveur de 2 pendant une semaine. Une autre dose avant la fin de la semaine n'aura aucun autre effet.

Effet secondaire : Le désir de Sexe du consommateur sera réduit de 1 pour deux semaines après la fin de la première semaine.

Prix d'une graine / dose : 5 / 500 Thams

Copeau de Charko

Difficulté des 3 jets de culture : +00%

Fabrication de l'épice : +00%

Préparation : Soupe marron

Effet : Tout personnage qui mange cette soupe doit immédiatement réussir un jet d'Endurance x5. S'il rate, il est endormi pour (Résultat des Unités) heures. Un jet réussi permet au personnage non seulement de rester éveillé mais aussi de s'apercevoir de la supercherie. Un personnage ainsi endormi ne peut pas être réveillé normalement et peut être tué sans risque d'échec.

Effet secondaire : Une fois réveillé, le personnage est malade durant les trois heures qui suivent (malus de -10% à tous ses talents).

Prix d'une graine / dose : 5 / 100 Thams

Cristal de choc

Difficulté des 3 jets de culture : -30%

Fabrication de l'épice : 00%

Préparation : liquide à avaler

Effet : augmentation de l'Attaque brutale de +100% pendant 60 heures. Absorption d'une seule dose à la fois.

Effet secondaire : une fois l'effet dissipé, le personnage fait un jet d'Endurance x5 toutes les 10 minutes pour sortir d'une transe hypnotique. Au bout de 10 jets ratés, il meurt.

Prix d'une graine / dose : 20 / 1400 Thams

Débris de Sarkan

Difficulté des 3 jets de culture : -25%

Fabrication de l'épice : +00%

Préparation : Pâte placée sur une plaie

Effet : Cet épice calme la douleur et permet à un personnage blessé gravement de reprendre immédiatement conscience, même s'il a subi de graves séquelles. Un jet d'Endurance fois 5 sera nécessaire pour connaître la durée de

l'effet. Le personnage restera conscient pendant (Résultat des Unités) minutes et si le jet est raté, le personnage reste éveillé 30 secondes.

Effet secondaire : Une fois l'effet passé, le personnage subit immédiatement 1d6 points de dommages et tombe à nouveau dans le coma pour une durée égale à celle qu'il aurait dû passer évanoui, soit 1/10 du temps indiqué sur la table des blessures graves.

Prix d'une graine / dose : 2 / 100 Thams

Fragment de Monoclonius

Difficulté des 3 jets de culture : -50%

Fabrication de l'épice : -50%

Préparation : liquide à avaler

Effet : augmentation de la Force de 5d10 pendant 120 jours. Absorption d'une seule dose à la fois.

Effet secondaire : une fois l'effet dissipé, le personnage est malade et subit un malus de -10% à toutes ses compétences pendant 3 heures.

Prix d'une graine / dose : 30 / 4800 Thams

Fragment de Muffin

Difficulté des 3 jets de culture : -25%

Fabrication de l'épice : +50%

Préparation : tabac à fumer ou à chiquer

Effet : Provoque une transe quasi-hypnotique qui rend le personnage complètement incapable d'agir avec cohérence durant 10 minutes.

Effet secondaire : une fois l'effet dissipé, le personnage est pris dans un tourbillon de visions cauchemardesques pendant 1 minute.

Prix d'une graine / dose : 1 / 50 Thams

Graisse de Ryan

Difficulté des 3 jets de culture : -50%

Fabrication de l'épice : +25%

Préparation : pâte à badigeonner

Effets : Guérie 10d10 points de vie. Régénère l'ablation d'une partie du corps et les séquelles (récupération des points de caractéristiques perdus) en 1d6 heures, si la dose est utilisée dans les 24h qui suivent la blessure. Absorption d'une seule dose par jour.

Effet secondaire : La prise de plusieurs doses par jour cause 2d6 points de dommages par dose supplémentaire.

Prix d'une graine / dose : 10 / 5000 Thams

Morsure de Cooce

Difficulté des 3 jets de culture : +00%

Fabrication de l'épice : +30%

Préparation : Poudre mélangée avec des aliments

Effet : Chaque dose de cet épice cause 1d6 points de dommages à celui qui l'absorbe et ce, dix minutes après l'ingestion. On peut combiner jusqu'à 5 doses en même temps.

Effet secondaire : Aucun.

Prix d'une graine / dose : 15 / 180 Thams

Poussière d'Orlog

Difficulté des 3 jets de culture : -10%

Fabrication de l'épice : +50%

Préparation : soupe verdâtre

Effets : Guérie 1d10 points de vie. Absorption d'une seule dose par jour.

Effet secondaire : La prise de plusieurs doses par jour cause 1d6 points de dommages par dose supplémentaire.

Prix d'une graine / dose : 10 / 200 Thams

Poussière de Nænerg

Difficulté des 3 jets de culture : +00%

Fabrication de l'épice : +00%

Préparation : Pâte épaisse à avaler

Effet : Cet épice permet de guérir toutes les maladies dont le personnage pourrait être victime s'il réussit un jet d'Endurance x5 (un jet pour chaque maladie).

Effet secondaire : Aucun.

Prix d'une graine / dose : 25 / 500 Thams

Poussière de Ruine

Difficulté des 3 jets de culture : -25%

Fabrication de l'épice : +40%

Préparation : Liquide placé dans les yeux

Effet : Dote d'une vision infrarouge pendant 2 heures. Absorption d'une seule dose à la fois.

Effet secondaire : En présence d'une source de lumière importante, l'utilisateur subit un malus de -25% à toutes ses actions durant 2d6 tours.

Prix d'une graine / dose : 10 / 200 Thams

Les POISONS

Lorsqu'un personnage est victime d'un poison, il doit réussir un jet d'**Endurance x5**, modifié par le pourcentage indiqué dans la colonne "Modif.", à intervalles réguliers. En cas d'échec, il subit les dommages indiqués dans la colonne "Effet". Trois jets réussis de suite mettent fin aux effets du poison. Dans tous les cas, le poison arrête de causer des dommages après un laps de temps

indiqué dans la colonne "Durée". Un jet de réussite critique arrête immédiatement les effets du poison. Un jet d'échec critique augmente de 1 la puissance du poison.

Modif. : Modificateur au jet d'Endurance x5, de la victime du poison.

Effet : Points de dommages causés à la victime en cas d'échec du jet d'Endurance.

Délais : Fréquence des jets d'Endurance

Durée : Durée totale de l'effet du poison.

Puiss.	Modif.	Effet	Délais/Durée
1	+45%	1d6	10min/10min
2	+40%	1d6	10min/20min
3	+35%	1d6	10min/30min
4	+30%	1d6	10min/40min
5	+25%	1d6	10min/50min
6	+20%	1d10	5min/10min
7	+15%	1d10	5min/20min
8	+10%	1d10	5min/30min
9	+5%	1d10	5min/40min
10	0%	1d10	5min/50min
11	-10%	2d10	1min/3min
12	-20%	2d10	1min/6min
13	-30%	2d10	1min/9min
14	-40%	2d10	1min/12min
15	-50%	2d10	1min/15min
16	-60%	3d10	10sec/40sec
17	-70%	3d10	10sec/80sec
18	-75%	3d10	10sec/120sec
19	-80%	3d10	10sec/160sec
20	-85%	3d10	10sec/200sec



EXPERIENCE

Tous les êtres vivants de Bloodlust peuvent développer leurs compétences et augmenter leurs caractéristiques en cours de jeu. La procédure est la même pour tous les personnages et les animaux ou montures des joueurs.

Augmentation des compétences

Chaque fois que l'utilisation d'une compétence obtiendra un **résultat critique** (réussite ou échec), la compétence utilisée augmentera de **5%**. Arrivé à 50%, il faudra 2 critiques pour augmenter de 5%. Au delà de 75%, il faudra 5 critiques pour augmenter de 5%.

Augmentation des caractéristiques

Chaque fois qu'une compétence augmente de 5%, la caractéristique qui y est liée reçoit un "point". Lorsque le nombre de "points" est égal à la valeur de la caractéristique, elle augmente d'un et le total des "points" est remis à zéro.

Modification des désirs

Chaque année, en temps de jeu, tout personnage pourra faire varier un de ses désirs d'un ou deux points.

PRESTIGE ET REPUTATION

Le Prestige représente la façon dont le personnage est vu par les autres êtres humains de Tanæphis. Posséder un prestige très important peut permettre d'éviter beaucoup de problèmes mais risque aussi d'attirer nombre de guerriers avides de prestige.

Gain de Prestige

Lorsqu'un personnage tue en combat singulier un autre guerrier, il gagne un point de Prestige par série de 4 points du Prestige de celui qui vient de mourir diminué de son propre Prestige (exemple: Un guerrier de prestige 34 vient de tuer un guerrier de prestige 38. Il gagne 1 point).

Combattre certains animaux rapporte des points de prestige ; voir dans le bestiaire : prestige à gagner.

Lorsqu'un personnage obtient une réussite critique en utilisant une compétence voyante devant au moins 10 témoins, il gagne un point de prestige. Lorsqu'un personnage obtient un échec critique en utilisant une compétence voyante devant au moins 10 témoins, il perd un point de prestige.

Posséder une compétence de combat à plus de 75% rapporte 2 points de prestige par an. Posséder une compétence à 100% rapporte 1 point de prestige par an.

Etre un porteur d'arme rapporte 5 points de prestige par an.

Etre Chef de groupe ou Membre d'une unité d'élite rapporte 5 points de prestige par an. Etre Leader d'une unité de mercenaires ou Responsable de région ou de quartier rapporte 10 points de prestige par an. Etre Chef de tribu rapporte 20 points de prestige par an. Ces modificateurs sont cumulatifs. Perdre un tel poste fait baisser le prestige de cinq fois la valeur indiquée, par exemple: un chef responsable de quartier qui est remercié par ses supérieurs perd 50 points de prestige, sauf si le personnage démissionne.

Effet du prestige

Le prestige peut être utilisé, comme un pourcentage, pour savoir si le personnage est reconnu. Si le joueur est effectivement reconnu, il disposera d'un bonus de 10% sur les compétences : Commandement, Séduction et Marchandage.

Réputation

La réputation est déterminée en mettant en correspondance le prestige de l'arme et de son porteur.

Lorsqu'un porteur d'arme en rencontre un autre, chacun doit jeter un d% et tenter d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la réputation de son adversaire. Un jet raté indique que le personnage ne connaît rien de son adversaire. Si le jet est réussi, le maître de jeu doit succinctement résumer les exploits du personnage en n'oubliant pas de préciser les effets visuels de certains pouvoirs exotiques.

Lorsqu'un porteur d'arme rencontre un non-porteur et que le jet de réputation

est réussi, le non-porteur tentera d'éviter le combat.



LES LUNES

Taamish : Cette lune est ascendante un mois et descendante le mois suivant. Elle représente la fierté lorsqu'elle est descendante et la déception lorsqu'elle est ascendante.

Nænerg : Cette lune est ascendante cinq mois et descendante les cinq mois suivants. Elle représente l'amitié lorsqu'elle est descendante et la jalousie lorsqu'elle est ascendante.

Æphis : Cette lune est ascendante dix mois et descendante les dix mois suivants. Elle représente la passion lorsqu'elle est descendante et la haine lorsqu'elle est ascendante.

Mois de la Désolation (type A) : Taamish (Déception), Nænerg (Jalousie) et Æphis (Haine) ascendantes. Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Violence +1, Prestige +1, Sexe -1. Les animaux sont très agressifs et attaquent sans préavis. Les animaux en captivité sont très nerveux. La compétence d'Equitation de tous les êtres humains baisse de 10%.

Mois de la Guerre (type B) : Nænerg (Jalousie) et Æphis (Haine) ascendantes, Taamish (Fierté) descendante. Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Prestige +1, Réputation +1, Sexe -1. Les animaux sont très agressifs et attaquent sans préavis.

Mois du Repos (type C) : Æphis (Haine) et Taamish (Déception) ascendantes, Nænerg (Amitié) descendante. Les humains et animaux réagissent normalement.

Mois des Croisades (type D) : Æphis (Haine) ascendante, Taamish (Fierté) et

Nænerg (Amitié) descendantes. Réputation +1 pour tous les êtres humains. Les animaux changent de territoires ou entrent en migration.

Mois des Conquêtes (type E) : Taamish (Déception) et Nænerg (Jalousie) ascendantes, Æphis (Passion) descendantes. Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Violence +1, Prestige +1. Les animaux mâles recherchent de nouvelles compagnes.

Mois des Séparations (type F) : Nænerg (Jalousie) ascendante, Taamish (Fierté) et Æphis (Passion) descendantes. Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Prestige +1, Réputation +1. Les groupes d'animaux chassent ceux qui sont devenus trop vieux et/ou inutiles.

Mois de la Tristesse (type G) : Taamish (Déception) ascendante, Nænerg (Amitié) et Æphis (Passion) descendantes. Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Réputation +1, Violence -1. Les animaux se regroupent en couples

Mois du Bonheur (type H) : Taamish (Fierté), Æphis (Passion) et Nænerg (Amitié) descendantes. Les désirs de tous les êtres humains sont modifiés comme suit: Sexe +1, Violence -1. Les animaux conçoivent des petits.

Enchaînement des types de mois : A, B, A, B, A, D, C, D, C, D, E, F, E, F, E, H, G, H, G, H.

GUILDES ET SOCIÉTÉS SECRÈTES

Même si les races de Tanæphis possèdent toutes un mode de vie bien particulier qu'elles ne partagent pas avec les autres, il existe nombre de guildes et de sociétés secrètes qui regroupent des individus venus d'horizons différents et qui s'y réunissent dans un but commun. Les guildes, qui ont pignon sur rue, sont des associations destinées aux humains, même si les porteurs d'armes en font quelquefois partie. Les sociétés secrètes sont, quant à elles, uniquement réservées aux porteurs d'armes, et plus spécialement aux armes elles mêmes.

Leurs lieux de réunions sont jalousement gardés par leurs membres.

Guilde des mercenaires

C'est la guilde où l'on peut trouver le plus de peuples différents et en particulier un grand nombre de Piorads, Thunks et Hysnatons. On considère que 10% des membres de la guilde sont des porteurs d'armes. La guilde des mercenaires est totalement implantée dans les territoires Vorozions et possède quelques succursales chez les Batranobans. Les Derigions, quant à eux, disposent d'une guilde spécialisée dans la défense de leur capitale Pôle. L'inscription à la guilde est totalement libre et toute personne se présentant avec une arme et payant la cotisation de 5 Rams par an, y est acceptée. Les contrats sont ensuite confiés aux guerriers les plus émérites, il n'est donc pas très utile de s'y inscrire si on n'est pas suffisamment compétent dans les arts de la guerre. Le maître mot de la guilde est le respect du contrat, aussi bien dans un sens que dans l'autre. La guilde pourchasse donc avec autant de fermeté les brebis galeuses de son organisation que les nobles ou chefs de guerre qui trahissent les guerriers qu'ils engagent. La guilde possède même des guerriers spécialisés, les juges, dont le but est de régler tous les problèmes de ce genre. Ils sont rémunérés avec les cotisations. Ce sont souvent des guerriers en retraite qui ne veulent plus prendre part aux batailles rangées qu'ils considèrent comme trop dangereuses mais qui ne veulent pas quitter le métier des armes pour autant. Il existe aussi des sous-guildes spécialisées dans la construction d'édifices défensifs (fortins, fossés, ...) et dans la mise en place et l'utilisation des machines de guerre Vorozions (catapultes, béliers, ...). Ces guildes sont disponibles dans 50% des guildes de mercenaires mais uniquement sur le territoire Vorozion. Tout membre de la guilde a accès à un système de petites annonces placées dans chaque local, on trouve un local de la guilde dans toutes les grandes villes des territoires Vorozions et Batranobans. Placer une annonce coûte 10% de la somme que vont recevoir les mercenaires engagés et ce, seulement si le contrat est accepté par des

membres de la guilde. La guilde contient aussi à peu près en permanence 4 ou 5 guerriers, dont souvent un porteur d'arme, qui sont souvent prêts à aider un autre membre de la guilde. Les combats sont interdits dans les locaux de la guilde et il est fortement conseillé de ne pas transgresser cette loi. Louer un guerrier coûte au minimum, 1 Ram par semaine plus 1 Ram par journée de combat. Les porteurs d'armes sont payés environ 10 à 20 fois plus. Cette guilde entretient de très bons contacts avec la guilde des mercenaires de Pôle. La guilde des marchands et celle des cartographes font souvent appel à ses services. La guilde des mercenaires est elle même une cliente fréquente de la guilde des courtisans.

Guilde des mercenaires de Pôle

Malgré son nom, à peine 5% de ses membres sont des Derigions pure souche. La guilde des mercenaires de Pôle n'étend son influence que dans cette ville et les seules missions qu'elle propose sont celles ayant trait à la défense de la ville. Description identique à celle de la Guilde des mercenaires.

Guilde des navigateurs

La plupart des marins sont des Hysnatons ou des Alwegs, On considère qu'à peine 0,01% des membres de cette guilde sont des porteurs d'armes. La guilde est puissante mais comprend très peu de membres, pas plus de 10.000 au total. Les seuls ports organisés sont situés en territoire Vorozion. On trouve quelques plages aménagées sur la côte Gadhar et chez les Batranobans. Pôle possède un seul port fluvial mais c'est sans aucun doute le plus grand du continent, il comprend en permanence 4 ou 5 bateaux. L'inscription à la guilde est entièrement gratuite et tous les candidats sont les bienvenus. En effet, rare sont les habitants de Tanæphis qui apprécient les voyages sur l'eau et les bateaux. Les membres de la guilde des navigateurs estiment qu'ils sont l'élite des habitants de Tanæphis tout simplement parce qu'ils osent aller là où même les porteurs d'armes refusent de se rendre. Ils sont donc tous puissants sur l'eau mais ne descendent

sur terre que lorsqu'ils y sont obligés. Tous les membres de la guilde peuvent profiter gratuitement des voyages maritimes ou fluviaux s'ils ne rechignent pas à mettre la main à la pâte pour faire progresser le navire. Les tarifs de transport des marchandises dépendent de la nature du voyage et des marchandises en question mais on peut estimer que le coût est 2 à 3 fois supérieur à celui des convois de Polacs organisés par la guilde des marchands. Les passagers payants sont très rares. Très bonne relation avec la guilde des marchands, des coursiers et celle des cartographes.

Guilde des marchands

La plupart des peuples de Tanæphis comportent des marchands à l'exception des Sekekers. Ils sont aussi assez rares parmi les Piorads, les Thunks et les Gadhars mais pas inconnus. Rares sont les porteurs d'armes qui font partie de la guilde des marchands. Toutes les villes de grande importance possèdent leur guilde des marchands. Même le plus petit village ou le plus petit quartier de Pôle contient aussi une succursale. L'inscription à la guilde des marchands est gratuite mais chaque membre doit obligatoirement verser à la guilde 1% de tout ce qu'il gagne durant l'année. La seule loi que connaisse la guilde des marchands est celle de l'argent, que ce soit le Tham Batranoban, le Ram Vorozion, le Ceste Derigion ou le Klidor Piorad. Les tribus ou individus qui ne possèdent pas de pièces sonnantes et trébuchantes peuvent néanmoins faire appel au troc, très souvent accepté par les membres de cette guilde. Tous les membres de la guilde des marchands peuvent bénéficier du "livre de compte", une compilation mise à jour de façon hebdomadaire de tout ce qui se vend et s'achète et à quel prix. Cela permet de savoir aisément où revendre les marchandises que les marchands achètent aux producteurs. 90% des trajets effectués par les marchandises, le sont par des convois de polacs. Les 10% restant transitent par l'eau ou grâce à des convois de chevaux, plus rapides mais beaucoup plus chers. La guilde des coursiers permet de tenir à jour le plus justement possible le "livre

de compte". Elle emploie aussi très souvent les services de la guilde des mercenaires lorsque le trajet suivi par un convoi traverse une région trop féconde en brigands.

Guilde des coursiers

90% des coursiers sont des Alwegs ou des Hysnatons. Les 10% restant appartiennent aux autres peuples de Tanæphis, mais il est rare de trouver un coursier Sekeker, Piorad ou Gadhar. Toutes les villes importantes possèdent leur guilde des coursiers. Même le plus petit village ou le plus petit quartier de Pôle contient aussi une succursale. L'inscription à la guilde des coursiers est gratuite mais il est obligatoire de posséder une compétence en Equitation d'au moins 75% et de posséder un cheval ou un chagar. La devise de cette guilde est : Discrétion et Rapidité. Ses membres sont des cavaliers émérites mais sont aussi souvent des combattants très valeureux. La très faible valeur monétaire de ce qu'ils transportent fait qu'ils ne sont que très épisodiquement attaqués par les brigands. Ce n'est que rarement le cas des animaux carnivores qui rodent dans toutes les régions inhabitées. Chaque voyage rapporte entre 10 et 20 Rams à la guilde et environ 50% de cette somme est versée au coursier. C'est donc un métier dangereux, difficile mais qui rapporte gros à ceux qui arrivent à rester en vie. Certains trajets réguliers sont effectués par des aigles voyageurs. De très bons contacts avec la guilde des marchands, ce sont eux qui s'occupent de la mise à jour du "livre de compte". Ils entretiennent des bons contacts avec la guilde des cartographes et tous les membres de la guilde des coursiers peuvent acheter des cartes avec une réduction de 25%.

Guilde des écrivains

90% des membres de cette guilde sont des Derigions, les autres sont Alwegs, Hysnatons ou Vorozions. Les langages écrits sont le Derigion et le Vorozion dans 50% des cas. Toutes les grandes villes Vorozion et tous les quartiers de Pôle possèdent leurs écrivains publics. Toute personne ayant un talent de "lire et écrire" supérieur ou égal à 75% peut être inscrite à la guilde des écrivains.

L'inscription est gratuite mais tous les membres de cette guilde doivent lui verser 25% de leurs gains et ce à la fin de chaque année. La guilde n'apparaît jamais en tant qu'organisation à part entière mais est plutôt un regroupement tacite de personnes faisant le même métier. Le lourd tribut que doivent verser leurs membres aux têtes pensantes de la guilde font de ceux-ci des artisans très riches. Tout le matériel nécessaire à leurs travaux (encre, plumes, papier) est fourni gratuitement par la guilde à ses membres, ils peuvent aussi disposer d'un pupitre abrité. La guilde des écrivains travaille souvent en collaboration avec celle des cartographes et celle des marchands.

Guilde des cartographes

50% des cartographes sont des Hysnatons ou des Alwegs. Il est très rare, mais pas impossible, de trouver des Piorads membres de ces guildes. Bien qu'ils gardent leurs tactiques de combat brutales et leurs terribles montures chagars, ils forment l'élite des cartographes. Les membres de la guilde des cartographes se déplacent sur tout le continent. Il n'y a qu'un seul local fixe, qui se situe dans le centre-ville de Pôle. C'est un immense bâtiment de 5 étages qui ne comprend pas moins de 30 ateliers de cartographes qui reçoivent, accumulent, classent, étudient et recopient les centaines de petites cartes amenées par tous les membres de la guilde. Toute personne peut s'inscrire comme cartographe-explorateur. Un cartographe-recopieur doit faire ses preuves et doit posséder une compétence de "lire et écrire le Derigion" à au moins 50%. Il semble que seule la connaissance ultime intéresse les leaders de cette guilde. Le prix prohibitif de ces cartes n'est pas du tout un moyen sûr de gagner de l'argent ; Le nombre de cartographes-explorateurs tués pour créer une malheureuse carte dépasse souvent la cinquantaine. Chaque carte amenée par un cartographe-explorateur est payée entre 10 et 1000 Cestes selon sa précision et la partie de Tanæphis qu'elle décrit. Un cartographe-recopieur est payé 500 Cestes par mois. Les cartes peuvent être vendues à n'importe quel

client bien que leur prix, plusieurs milliers de Cestes chacune, limite cette clientèle aux nobles Derigions et aux chefs de guerre Vorozions et Batranobans. De très bons contacts avec la guilde de marchands. Les cartographes utilisent aussi les services de la guilde des écrivains.



Guilde des épiciers

Tous les membres de cette guilde sont des Batranobans ou à la rigueur des Alwegs dont au moins un des parents est un Batranoban pure souche. Cette guilde possède des locaux uniquement dans les territoires Batranobans. La guilde possède aussi deux "ambassades", une dans le quartier central de Pôle et une dans la capitale des Vorozions : Nerolazarevskaya. Ces deux édifices sont en fait d'immenses magasins où les non-Batranobans peuvent acquérir à prix d'or, tous les types d'épices produits par les Batranobans. L'inscription à la guilde est gratuite mais tous les membres doivent posséder un minimum de 50% dans la compétence d'Artisanat Batranoban. L'idéologie de cette guilde se rapproche très sensiblement de celle des marchands mais les leaders sont assez souvent intéressés par l'utilisation en masse d'un type d'épice par un chef de guerre ou de quartier pendant une longue durée. Même si l'argent achète tout, il arrive que la

guilde interdise la vente de certaines épices à certains groupes organisés si leur utilisation risque de mettre en péril les intérêts Batranobans sur leur territoire ou à l'extérieur. Tous les membres de cette guilde sont rémunérés selon le niveau exact de leurs compétences. 50% - 75% : 500 Thams par mois, 76% - 100% : 1000 Thams par mois, 101% et + : 1500 Thams par mois. Très peu de contact avec les autres guildes, à part peut être celle des courtisans qui, dans le territoire Batranoban, n'est rien d'autre qu'une guilde d'esclaves.

Guilde des voyageurs

Très diverse. Seules les Sekekers font très rarement partie de cette guilde. A peu près 25% des porteurs d'armes en font partie et 90% des personnages-joueurs. Sur tout le continent, Les locaux de la guilde sont souvent abrités par des auberges qui ont pris l'habitude de recevoir leurs membres de façon régulière. S'inscrire à cette guilde coûte 50 Cestes par an et accorde une réduction de 10% sur les prix de toutes les auberges affiliées à la guilde. Faire partie de la guilde coûte à chaque auberge la modique somme de 10 Cestes par an. Cette guilde est assez sympathique, car son seul et unique but est de créer une certaine solidarité entre les voyageurs. L'apparent pacifisme de cette idéologie ne doit pas faire oublier que de nombreux membres sont porteurs d'armes. Outre les 10% de réduction sur le prix des auberges, tous les membres de la guilde peuvent s'attendre à une certaine solidarité de la part des autres membres. De nombreux voyageurs qui souhaitent traverser des régions dangereuses préfèrent attendre dans une auberge proche et former un petit groupe afin de prouver que l'union fait une fois de plus la force. Tous les membres de la guilde des coursiers sont aussi inscrits à la guilde des voyageurs.

Guilde des courtisans

Plus de 20% des membres de cette guilde sont des Hysnatons, tous ceux qui ont des racines elfes. Il n'existe aucune Sekeker membre de cette guilde. 80% des membres de cette

guilde sont des femmes. Il existe quelques locaux de cette guilde dans les grandes villes Vorozions. Chaque ville, même petite, située en territoire Batranobans contient une grande succursale de cette guilde. Tous les quartiers de Pôle en sont aussi dotés. S'inscrire à la guilde des courtisanes est entièrement gratuit et ne nécessite qu'un rapide examen médical. Les candidats qui ne répondent pas aux canons de la beauté physique de l'endroit sont souvent découragés avant même l'inscription. Dans les territoires Batranobans, cette guilde est plus proche d'une mafia spécialisée dans le trafic d'esclaves et il arrive assez souvent que des individus y soient inscrits d'office. Le client a toujours raison ! Même si cela incite souvent ces dits clients à abuser de leur autorité et de leurs droits. Les paiements compris entre 5 et 500 Cestes selon la durée et la beauté du sujet, sont versés directement aux membres de la guilde qui doivent ensuite reverser 25% de cette somme aux responsables de la guilde de la ville où ils officient. De très bons contacts avec la guilde des mercenaires et celle des épiciers.



La mort carmin

Tous les membres de cette secte possèdent des armes qui ont un désir de Violence supérieur ou égal à +1. Présente sur tout le continent. Chaque nouveau membre doit justifier de son engagement dans les préceptes de la société en commettant un acte qui permettrait à l'arme de gagner 4 points d'expérience grâce à la violence. Le but de cette secte est l'élimination de toutes les créatures vivantes du

monde. Mais, car il y a un mais, ils veulent absolument le faire avec panache ! Il s'agit d'un regroupement de tueurs psychopathes et de dangereux maniaques. Ils ne connaissent qu'une seule loi : Celle du plus fort, mis à part la solidarité entre membres qui leur permet de survivre. Les membres de cette secte reçoivent une relative protection des autres membres de la secte. Ils peuvent aussi se regrouper pour effectuer des actions prestigieuses et ponctuelles. Tous les membres de la société secrète doivent se défendre mutuellement, sauf si le membre en danger a porté atteinte à la société. Certains membres de cette secte sont aussi affiliés à la Loi du sang bien que ce soit assez rare. Ils haïssent les membres du Mois du bonheur, et trouvent les membres de L'ordre nouveau grotesques, bien que leurs préceptes ne soient pas aussi éloignés que ça des leurs. Les membres de cette secte se reconnaissent en buvant le sang frais d'un ennemi qu'ils viennent de tuer. Les lieux de réunion sont variés et changent à chaque fois. On les trouve souvent dans les coins reculés (forêt épaisse, sommet d'une montagne, village abandonné, ...).

L'éclipse de lune

Tous les membres possèdent des armes dotées des pouvoirs exotiques de numéro 38, 39 ou 40 (Composition: Pierre de lune). Présente sur tout le continent au sud de Pôle, en effet au nord, les nuages sont trop souvent présents pour que le rapport entre les lunes et ces porteurs d'armes très spéciales leur permettent de se rassembler. Toutes les armes qui possèdent ce pouvoir exotique rare en sont membres et y entraînent souvent malgré eux leurs porteurs. Cette secte est presque entièrement basée sur le fait que les armes sculptées avec des morceaux des trois lunes se croient supérieures aux autres. D'une façon assez étrange, tous les membres de cette secte reçoivent une aide quasi-infinie de la part des autres membres. Il faut noter que ce sont les armes qui influent sur le comportement des porteurs et qui tentent de faire respecter cette aide réciproque. Tous les membres de cette secte doivent

aider au mieux de leurs possibilités les autres membres. Ils doivent leur accorder l'hospitalité et même risquer leurs vies pour eux. Il n'est jamais arrivé qu'un porteur se rebelle contre cette promesse mais nul ne sait ce que l'avenir nous réserve. Ces armes sont trop rares pour affecter ou être affectées par les autres sociétés secrètes. Les membres de cette secte se reconnaissent tout simplement en regardant la composition de la lame de leurs armes. Les lieux de réunions ne sont pas fixes et sont surtout dépendants des phases de la lune et de la visibilité nocturne (nuages, intempéries, ...). Tous les membres de cette secte peuvent se déplacer sans problème ni limitation au nord de Pôle, mais ils n'aiment pas du tout ça !

Les adeptes de Muffin

Bien que les sectes soient souvent organisées par les armes elles mêmes, les adeptes de Muffin sont presque totalement dépendantes des porteurs qui les ont initiées, par leur intermédiaire, aux plaisirs des drogues Batranobans. Présente sur tout le continent à l'ouest de Pôle, dans le territoire Batranoban. Ce que les humains, accompagnant les armes adeptes de Muffin, ne savent pas c'est que pour faire partie de leur secte, ils doivent faire mourir d'overdose leur porteur dans une cérémonie grandiose. L'arme sera ensuite donnée à un junkie qui sera plus à même d'absorber de grandes quantités d'épices sans y laisser sa peau. La seule idéologie reconnue par cette secte est la recherche du plaisir à l'aide de tous les épices connus et inconnus. Les rencontres ont pour but la sélection de nouveaux épices et le test de nouveaux cocktails composés de plusieurs épices différents. Les membres réunis dans un local agréé sont protégés de toute menace extérieure lors de prises de drogues hallucinogènes. A leur demande exprès, ils pourront aussi voir leur porteur soigné si ce dernier est victime d'une overdose. Ses soins et cette garde seront réalisés avec d'autres membres de la secte, porteurs d'armes et à jeun. Les membres de la société ne doivent pas révéler les effets des nouveaux épices et des cocktails avant que ceux-ci

ne soient mis en vente. Ils ne peuvent pas non plus les utiliser à l'extérieur des locaux devant témoins. Ils ne doivent pas révéler le terrible secret de l'initiation. Un lointain rapport avec la secte du plaisir infini. Très bons rapports avec la guilde des épiciers. Les lieux de réunions se trouvent la plupart du temps dans les arrières salles des magasins d'épices.



Les vagabonds des flots

Les membres de cette secte sont très rares et doivent posséder un désir de Prestige égal à +2, quelle autre raison pourrait avoir un Dieu Incarné de traverser les océans, si ce n'est pour en tirer un prestige quelconque. De nombreux membres possèdent la limitation "Curiosité" ou le pouvoir exotique de "Composition: Pierre ponce". Présente sur tout le pourtour du continent et en particulier dans les ports. L'initiation d'un nouveau membre est terriblement simple : L'arme et son porteur sont jetés à l'eau, dans une rivière ou sur une plage peu profonde. Si l'arme, pour quelque raison que ce soit, n'est pas remontée par son porteur, elle est abandonnée par les autres membres de la secte. Si le porteur remonte seul, il est tué. Le but de cette secte est de découvrir ce qui se trouve au delà des océans qui bordent le continent de Tanæphis, jusqu'à présent, aucune arme partie en haute mer n'est jamais revenue qu'après n'avoir découvert rien d'autre qu'une étendue d'eau infinie. Chaque membre de la secte reçoit une réduction de 50% sur l'achat de tout bateau, c'est la guilde des navigateurs qui offre cette

réduction en espérant inciter les porteurs d'armes vétérans à promouvoir leurs exploits, et le droit de consulter toutes les cartes maritimes possédées par la guilde. Très bons contacts avec la guilde des navigateurs. Rencontrer un porteur d'arme sur un bateau est assez rare pour que son appartenance à cette société secrète soit évidente. Les lieux de réunions se trouvent le plus souvent à bord de grands bateaux de ligne ancrés dans les rares ports du continent.

La loi du sang

Tous les membres de cette secte possèdent un désir de Prestige de +2. Ils possèdent aussi très souvent des pouvoirs offensifs exotiques très visibles et de nombreux pouvoirs principaux. Présente sur tout le continent mais en particulier au nord. La seule épreuve à passer pour devenir membre de cette secte est de tuer en combat singulier un porteur d'arme ayant un prestige au moins deux fois supérieur au sien. La loi du sang est formée d'armes qui ne pensent qu'à se combattre entre elles, simplement pour la beauté du spectacle, par jeu. Elles ne rechignent pas à tuer des porteurs d'armes dont les armes ne sont pas inscrites dans leur secte mais répugnent à attaquer un porteur qui possède une caractéristique de prestige inférieure à celle de leur propre alter-ego humain. Lorsque qu'une arme inscrite à cette secte voit son porteur mourir dans un combat organisé par la société secrète, les arbitres et les spectateurs, tous membres de la secte, s'arrangent pour donner l'arme à un Piorad, un gladiateur ou un mercenaire expérimenté. L'arme doit trouver un porteur adéquat à une arme inscrite à la secte et qui viendrait de perdre le sien dans un combat. Très bons contacts avec La mort carmin et dans une plus faible proportion avec L'ordre nouveau. Les armes qui appartiennent à cette secte sont toujours décorées avec des trophées issus de leurs victimes passées. Ces trophées peuvent aussi bien être des scalps et des oreilles séchées que des phalanges coupées.

La route sans fin

Présente sur tout le continent mais en particulier là où il n'existe pas de trace de civilisation. Devenir membre de cette secte est assez simple, il suffit au porteur de l'arme de raconter, durant une soirée, le plus beau voyage qu'il a fait, accompagné de son arme et si ce dernier est assez extraordinaire, l'arme est acceptée dans la confrérie. Le but de cette société secrète est la propagation des connaissances. Il n'y a aucune organisation régulière et les membres ne se réunissent qu'une fois par an. Les membres de cette secte reçoivent une réduction de 10% sur tous les prix des chambres des auberges qui offrent des réductions aux membres de la guilde de voyageurs. Tout membre de cette secte doit porter secours à tout autre membre, cette obligation est très difficile à respecter puisque les membres ne peuvent pas se reconnaître entre eux. De plus, en échange des 10% de réduction offerts par les auberges, tous les membres de cette secte doivent passer au moins une heure par soirée à raconter leurs histoires aux clients de l'auberge. Des contacts avec Le mois du bonheur qui héberge les membres de la secte durant leur congrès annuel. Quelques contacts avec la guilde des coursiers. Les membres de cette secte ne possèdent aucun moyen de se reconnaître mais sont souvent intuitivement persuadés de l'appartenance de telle ou telle arme à la secte. Ils n'ont pas de lieu de réunion fixe mais se voient prêter la chapelle du bonheur par les membres de cette secte durant les trois premiers jours du premier mois du repos, durant une année lunaire. Ils s'y rassemblent donc en grand nombre pour conter toutes les aventures qu'ils ont vécues durant l'année lunaire qui vient de s'écouler.

Les bijoux de Pôle

Tous les membres de cette secte possèdent un désir de Richesse supérieur ou égal à +1, Nombreux aussi sont les armes qui possèdent le pouvoir "Connaissance Derigion" ou "Artisanat Derigion". Présente uniquement dans Pôle, la capitale Derigions. Toute arme voulant faire partie de cette secte devra présenter

un porteur capable de créer et de juger une œuvre d'art. Ce personnage ne devra pas obligatoirement être Derigion. Tout personnage membre de cette secte devra respecter impérativement les obligations expliquées ci-dessous. Cette secte contient de nombreuses sous-sectes, une pour chaque type d'art classifié par les Derigions, en tout, plus d'une vingtaine. Les plus connues sont les sociétés secrètes de peinture, de sculpture, de danse, de poésie et de littérature. Tous les membres de cette secte sont hébergés gratuitement chez les habitants de Pôle qui font de l'art leur passe-temps favori, ce qui représente environ 25% des habitants de Pôle, toutes catégories confondues. C'est en fait un permis de pique-assiette. La seule obligation des membres envers la secte est l'interdiction de détruire, de se moquer ou d'endommager une œuvre d'art quelle qu'elle soit, la critique, si elle est constructive, est acceptée et même fortement appréciée par les connaisseurs. Quelques contacts avec le mois du bonheur pour la simple et bonne raison que leurs membres se trouvent tous à Pôle. Très bons contacts avec la guilde des écrivains, pour les sous-sectes de la littérature et de la poésie. Les lieux de réunion de cette secte sont tous les ateliers et locaux d'exposition de, soit en tout, plus de 200 bâtiments pour à peine une cinquantaine de membres.

Le mois du bonheur

Tous les membres de cette secte ont tous un désir de Violence égal à 0. Cette secte comprend très peu de membres. Présente uniquement à Pôle, ils ne survivraient pas en dehors de la capitale Derigion. Tous les membres de cette secte doivent jurer sur ce qu'ils ont de plus cher qu'ils n'utiliseront jamais aucun de leurs pouvoirs offensifs dans le but de nuire à un autre être humain. Ce serment permet néanmoins aux membres de la société secrète de frapper des animaux et des monstres mais en aucun cas les êtres humains. L'organisation de la secte est très rigide et toute forme de violence, aussi bien physique que mentale, est sévèrement jugée et

punie par des amendes ou même une exclusion de la société. Son idéologie est essentiellement basée sur le pacifisme, ce qui est tout particulièrement étrange sur Tanæphis. Les membres de cette société secrète ne reçoivent aucun avantage et sont même vraiment désavantagés par leur serment. Les membres de cette secte sont souvent des intellectuels et partagent leurs connaissances avec les autres membres. Ils sont donc souvent experts en histoire et en géographie. Il arrive quelquefois, et c'est très paradoxal, que les membres de cette secte louent les services de mercenaires pour les protéger s'ils sont physiquement mis en danger par des êtres humains. A part le serment qu'ils profèrent à leur initiation, les membres de cette secte n'ont aucune obligation envers elle. De très bons contacts avec les joyaux de Pôle. Les membres de cette secte portent leur signe de reconnaissance sur leur arme: Un ruban blanc attaché au fourreau prouvant ainsi que l'arme ne peut pas être sortie sans être abîmée, c'est tout à fait symbolique vu la solidité de l'ensemble. Leurs lieux de réunions ne sont autres que les bâtisses qui abritent les membres les plus riches de la société.

Plaisir Infini

Toutes les armes appartenant à cette secte ont un désir de Sexe supérieur ou égal à +1. Elles ont souvent la limitation: Désir de sexe exacerbé. Présente sur tout le continent et en particulier dans les royaumes Batranobans, Derigions et Vorozions. Tous les membres de cette secte doivent offrir aux autres membres, au moins les plus importants, un spectacle qui permettrait à l'arme de gagner 3 points d'expérience grâce au sexe. Secte désorganisée sauf dans les régions Vorozions, dans la mesure où elle est considérée comme hors-la-loi. Les légistes Vorozions ont décidé qu'elle incitait au trafic d'esclaves, ce qui n'est pas tout à fait faux. Leur idéologie est basée sur la recherche du plaisir sexuel sous toutes ses formes. Tous les membres de cette société peuvent participer gratuitement à

toutes les fêtes organisées par les autres membres de cette secte. Ils peuvent aussi acheter des esclaves avec en moyenne 25% de réduction. Chaque membre de cette société secrète doit organiser une petite fête au moins tous les mois et il est de bon ton que ces fêtes soient toujours plus prestigieuses que les précédentes. Lors de certaines orgies comprenant plus de 100 invités, la note peut dépasser 100 milles Cestes. De très bons contacts avec Le mois du bonheur, Les adeptes de Muffin et Les joyaux de Pôle. Les membres de cette secte se connaissent entre eux et n'ont pas besoin de signes de reconnaissance. Les lieux de réunions ne sont autres que les bâtisses qui abritent les membres de la société qui organise les soirées.

L'ordre nouveau

Tous les membres de cette secte possèdent un désir de prestige supérieur ou égal à +1. Présente sur tout le continent, mais en particulier sur le territoire Vorozion où le racisme prôné par cette secte a plus de chances d'intéresser qui que ce soit. Pour être initié à cette secte, il faut prouver aux membres de la société secrète que son porteur n'appartient pas à la race des Alwegs ou des Hysnatons. Le but de cette secte est la destruction de tous les Hysnatons et de tous les Alwegs. Tous les membres de cette société peuvent bénéficier de nombreuses réductions dans les magasins d'armes, environ 10%, et sont la plupart du temps protégés lorsqu'ils commettent des exactions racistes sur le territoire Vorozion. Tous les membres de cette secte doivent jurer de ne pas être Alweg ou Hysnaton et ne jamais avoir des rapports physiques avec un individu d'une autre race que la sienne. De très bons contacts avec la loi du sang et la mort carmin. Le signe de reconnaissance de cette secte est une torche portée par une main gantée, souvent porté sur les boucliers des membres. Bien que l'idéologie de cette société secrète soit particulièrement détestable, elle n'est jamais interdite et les membres les plus importants ont souvent pignon sur rue.

RACES

Description rapide :

Alwegs : Ce n'est pas un peuple à part entière mais plutôt un immense regroupement de tous les individus déviants ou anormaux (plutôt mentalement que physiquement) dont les autres races et peuplades ne veulent pas. Ce sont la plupart du temps des mercenaires. Les joueurs peuvent être considérés comme des Alwegs par certaines tribus xénophobes puisqu'ils voyagent la plupart du temps hors de leur tribu mais ils ne peuvent bénéficier du titre d'Alweg que s'ils sont issus d'un croisement entre deux peuplades différentes.

Batranobans : Réfugiés dans le désert à l'ouest du continent, ce peuple a été longtemps sous le joug des Derigions. Ils sont physiquement similaires aux berbères de la terre et puisent leur potentiel commercial dans la récolte de rares épices qu'eux seuls savent faire pousser. Ces épices représentent la seule forme de magie existante sur cette planète, si l'on exclut, bien entendu, celle utilisée par tous les porteurs d'armes.

Derigions : Membres d'un empire plus impotent qu'omnipotent, mais qui a tout de même duré 1000 ans, ce peuple subit depuis des centaines d'années les assauts répétés de toutes les autres peuplades du continent. Bien que leur territoire ait comporté à l'origine plus de 70% des terres habitables de Tanæphis, l'empire est maintenant réduit à sa capitale, Pôle dont le diamètre fait cependant plus de 60 kilomètres et dont les murs, aux plus bas endroits, montent tout de même jusqu'à 25 mètres, et la centaine de kilomètres de plaines qui l'entoure.

Gadhars : Peuple primitif par excellence, ces humains de type négroïde n'ont trouvé comme seul moyen de survie que la discrétion et lorsque cela ne suffit plus, le nombre (leur taux de natalité est encore plus important que celui des autres races). Ils vivent dans les jungles chaudes et humides ou dans la savane au sud du continent. Ce sont des guerriers cruels et rusés.

Hysnatons : Appelés bâtards par les autres races, ces hommes et ces femmes se rencontrent dans toutes les parties du monde. Ils possèdent tous des caractéristiques physiques qui les différencient des autres humains. Ils sont les descendants des races non - humaines maintenant disparues. En effet, nains, elfes, orcs ont bel et bien eu leurs heures de gloire, mais, au fil des années et des siècles, ils ont disparu, laissant pour seuls maîtres les humains.

Piorads : Cette civilisation ressemble à celle des vikings de notre bonne vieille terre, à ceci près qu'ils n'utilisent pas de drakkars mais de lourds chevaux de guerre carnivores pour se déplacer. Ce sont des pillards robustes et très musclés. Leur civilisation est beaucoup plus développée qu'il n'y paraît (ils disposent même d'une forme d'écriture primitive) mais sont sans pitié vis à vis des autres peuplades, en particulier les Thunks.

Sekekera : Ce peuple d'amazones occupe une grande partie des plaines centrales du continent. Elles sont nomades et privilégient la ruse à la force brute. Elles ne se reproduisent pas et se contentent de voler des bébés aux autres peuples pour perpétuer leur race. Elles se défigurent (ablation des seins, affibulation) pour ne pas subir de sévices sexuels de la part des membres du sexe opposé.

Thunks : Nomades eux aussi, ces humains de type asiatique vivent plus au nord et utilisent pour se déplacer de petits chevaux rapides et robustes qui leur permettent d'éviter sans grande peine les incursions destructrices des Piorads. Les Thunks sont rusés et réussissent à survivre malgré les assauts et les battues organisées par les Piorads.

Vorozions : C'est le peuple le plus civilisé de Tanæphis. Les Vorozions savent construire des villes, des routes, des ponts, et surtout des armes et des armures en acier. Ils sont souvent les premières victimes des pillages d'autres peuples moins évolués. Ce sont malgré tout les individus les plus en mesure de transformer ce continent barbare en véritable empire.

Descriptions détaillées :

Alwegs

Population : 10 millions.

Les Alwegs ne sont pas une race à proprement parler, mais bien les exclus, volontaires ou involontaires, de toutes les autres races. On les trouve sur toute la surface du continent, plus particulièrement dans les grandes villes. Les Alwegs ont les caractéristiques physiques de la race ou des races dont ils sont originaires.



Depuis que les sociétés humaines existent, même à l'état embryonnaire, il y a des exclus. Le terme exact « d'Alweg » n'est apparu qu'il y a environ mille ans. Le mot est d'ailleurs assez vague, et à part le fait qu'il soit en général insultant, son sens précis varie. Chez les peuples les plus "racistes" (Batranobans, Derigions, Piorads), tout bâtard, c'est à dire personne n'ayant pas ses deux parents de la race considérée sera traité d'Alweg, à moins bien sûr que la position ou la fortune de l'individu ne fassent oublier son origine douteuse. Chez ces peuples, qui attachent beaucoup d'importance à la race et au sang, c'est l'origine bâtarde qui fait l'Alweg et non pas la conduite. Un bandit de grand chemin Batranoban, coupé depuis longtemps de sa famille et de son pays, restera dans l'esprit de son peuple un Batranoban, même si les autorités du pays n'hésiteraient pas à lui couper la tête pour ses crimes s'ils lui mettaient la main dessus. Chez les peuples plus tolérants, ou dont les origines sont si mélangées qu'ils ne

peuvent pas se permettre d'attacher trop d'importance à l'origine raciale (Sekekers, Vorozions, Gadbars, Thunks), c'est la conduite ou le fait de se mettre volontairement ou involontairement au ban de la société qui fait l'Alweg. Selon leurs actions, et parfois même simplement selon leur manque d'appartenance précise à une patrie, une tribu ou un métier, des gens aussi différents que des pillards, des voyageurs, des paysans mis en fuite ou, bien entendu, des porteurs d'armes peuvent, selon l'humeur de leur interlocuteur, être traités d'Alwegs.

On trouve de nombreux Alwegs en ville, où les occasions de gagner de l'argent sont plus nombreuses. A partir de là, le mode de vie de l'individu varie selon le métier qu'il exerce. Certains métiers, par leur nature même, attirent un grand pourcentage d'Alwegs: les mercenaires, les coursiers, les bandits, les courtisans et bien sûr les pauvres marchands itinérants. Pourquoi pauvres ? Parce qu'un marchand riche n'est pas un Alweg, mais un respectable étranger.

Même si le peuple Alweg n'existe pas réellement, ceux qui se disent Alwegs ont tout de même un certain respect les uns envers les autres et ne refusent que très rarement d'aider un des leurs. Il ne s'agit pas d'une organisation politique à proprement parler mais plus d'une entraide dans le seul but de ne pas se faire exploiter par les autres peuples. De nombreux Alwegs porteurs d'arme et/ou leaders charismatiques tentent à intervalles réguliers de créer une véritable nation Alweg, mais cela ne dure jamais très longtemps car les intérêts Derigions et surtout Vorozions en pâtiraient. 75% de ces leaders meurent d'ailleurs assassinés et on chuchoterait même que la guilde des courtisans posséderait des guerriers uniquement entraînés dans ce but.

Alors que la plupart des peuples possèdent un territoire et des terres à défendre, les Alwegs n'en ont que faire. Leurs seules forces sont constituées par des régiments mercenaires utilisés par les autres peuples. Ces régiments sont équipés et organisés de façon assez conventionnelle mais sont considérés comme des troupes d'élite ou tout du moins de vétérans, par ceux qui les

combattent. Appartenir à une de ces unités est une des rares façons dont disposent les Alwegs pour se faire respecter. Les unités mercenaires sont composées uniquement de guerriers déjà expérimentés ce qui explique que leur potentiel offensif soit si haut.

De tout temps les Alwegs ont fasciné et dérangé les autres peuples. On ne compte plus les bandits de grands chemins et les gladiateurs qui ont élevé ce peuple au rang qu'il occupe actuellement. Certaines légendes sont tout de même plus tenaces que les autres: Aux dires de certains médecins Derigions et en particulier Arthur Verner, haut-dignitaire du quartier 17 de Pôle, il existerait un "gène" Alweg qui pousserait tous les humains qui en sont dotés à quitter leur civilisation d'origine pour parcourir les routes du continent à la recherche d'aventures. Aucune preuve n'a jamais été apportée pour étayer cette ridicule hypothèse. De nombreuses organisations de résistance au racisme ont essayé d'attenter à sa vie et un organisme est d'ailleurs entièrement dédié à l'exécution de ce scientifique et à la destruction de ses travaux.

Tous les Alwegs respectent au plus haut point les porteurs d'armes car tout être humain qui tient dans sa main au moins une fois dans sa vie un Dieu incarné est assimilé pour toujours à la race des Alwegs même s'il s'en défend. Encore plus que dans les autres races, les porteurs sont considérés comme des êtres supérieurs.

Batranobans

Population : 15 millions.

Les Batranobans sont installés à l'Ouest du continent, entre la rive ouest du fleuve Wilkes et la mer. La densité de la population est plus importante sur les terres fertiles le long du fleuve et dans les villes de la côte. Les Batranobans ont la peau mate, les cheveux et les yeux noirs. Ils sont souvent de grande taille. Fiers de leur sang et de leur civilisation, ils évitent les "croisements" avec les autres peuples et gardent donc des caractéristiques de race très typées.

Les Batranobans possèdent la civilisation humaine la plus ancienne.

L'écriture Batranoban a été inventée il y a trois mille ans, et il y a deux mille cinq cent ans, alors que le reste du continent n'était peuplé que de tribus barbares s'entre-déchirant, les Batranobans posaient la dernière pierre des murailles de Durville, la blanche cité. Leur étoile allait cependant pâlir. En 325 Avant Néennes, au terme d'une guerre sanglante de 75 ans, la Guerre des Cendres, les territoires Batranobans furent envahis par un nouveau peuple composé de l'union de quatre tribus du centre de Tanæphis. Ce nouveau peuple, appelé Derigion, allait former un empire qui régnerait des centaines d'années sur la majorité des peuples du continent et sur les Batranobans en particulier. Cependant, le joug des Derigions ne fut pas funeste à l'ancienne civilisation, et une collaboration culturelle et commerciale s'établit entre les deux peuples pour leur prospérité commune. En 602 Après Néennes, les Batranobans parvinrent à racheter officiellement leur province à l'Empire Derigion. Depuis la chute de celui-ci, les Batranobans sont la seconde puissance, dépassée seulement par le nouvel Empire Vorozion.



La richesse des Batranobans est fondée sur le commerce. Principalement sur celui des épices, ces plantes aux propriétés étranges et qu'ils sont seuls à cultiver, mais aussi sur le commerce d'esclaves, de tissus, de bijoux et d'une manière générale de beaucoup de produits transformés. Leur civilisation, riche et complexe, est fondée sur la famille, à la fois en tant que noyau humain et en tant que mini société

commerciale. Les plus grandes et les plus riches familles sont appelées des Maisons, et ont leurs marchés et leurs propres organisations. La condition des femmes Batranobans est sans doute la plus dure, non par les conditions de vie, mais par le manque de liberté. Celui-ci ne se traduit pas visuellement, les couples sont monogames, les femmes ne sont pas voilées et mangent à la même table que les hommes, mais par le fait qu'elles n'ont aucun droit juridique, et peuvent être épousées et répudiées sans leur consentement. Cependant, comme dans toutes les vieilles civilisations, les choses ne sont peut-être pas aussi simplistes qu'elles ne le paraissent. Les traditions donnent en effet à la femme la plupart des pouvoirs à l'intérieur du foyer, et définissent des usages de civilité et de présents que doivent respecter son mari. Il n'empêche que ce n'est pas un hasard si les Sekekers, peuple d'amazones, a été initialement fondée par des femmes Batranobans se révoltant contre leur prison dorée. Les Batranobans possèdent un système monétaire, l'unité est le Tham.

Même si ce sont les maisons qui dirigent en grande partie la vie de tous les jours du royaume Batranoban, il existe cependant un conseil composé de 13 membres élus par les dignitaires des 60 maisons les plus riches du pays. Les membres du conseil se réunissent une fois par mois et prennent les quelques décisions importantes pour le pays, qui ont toujours rapport avec le commerce. En cas de crise grave, la guerre le plus souvent, de nouvelles élections sont tenues et un nouveau conseil appelé "cellule de crise", composé de 6 membres, est élu. Il est plus souvent composé de chefs de guerre qui devront conduire les armées des différentes maisons à la victoire. Alors que le conseil des 13 membres est élu pour une durée de 5 ans, la cellule de crise n'est élue que pour la durée de la crise en question.

L'armée régulière Batranoban n'est utilisée que lors de conflits généralisés avec d'autres pays. Chaque maison possède une armée personnelle plus ou moins importante selon les moyens de son propriétaire, principalement entraînée au maintien de l'ordre et à la

lutte contre les brigands. Ces armées dites "privées" se font aussi quelquefois directement la guerre mais uniquement de façon sporadique ou confidentielle. Les haines entre les maisons sont malheureusement beaucoup plus virulentes que celles vouées aux ennemis et il est rare qu'une armée levée pour lutter contre un ennemi extérieur et composée des meilleurs membres de toutes les armées privées soit très fiable en dehors des batailles proprement dites. Les leaders doivent être très charismatiques pour éviter les combats entre unités et les règlements de compte en tout genre.

Il n'est pas rare d'entendre parler, au cours des veillées paysannes ou dans les boudoirs des plus belles maisons de Durville, de la célèbre tempête de folie qui frappe le territoire Batranoban à intervalles réguliers. En effet, bien que les tempêtes de sable soient courantes dans ces régions, celle que redoutent bien plus encore les Batranobans n'est rien d'autre qu'une monstrueuse tornade d'épices. Nul ne sait comment ces épices arrivent à être regroupées en assez grand nombre pour former une tempête, mais leurs effets sont souvent désastreux sur le comportement des animaux, aussi bien que sur celui des êtres humains. Le petit village de Franzen a été entièrement détruit par les habitants eux-mêmes, ils se sont entre-tués et les rares survivants ont incendié leurs récoltes et leurs maisons. Plus souvent, l'épice transportée est tout simplement un poison violent qui peut causer la mort de plusieurs centaines de personnes en quelques heures. Rare sont les humains qui ont un jour ou l'autre tenté de percer ce mystère et aucun d'entre eux n'y a jamais réussi.

Les Batranobans respectent les porteurs d'armes simplement à cause de leur puissance mais redoutent tout de même leur passion quasi-totale pour la violence et la guerre, deux choses qui ne font pas bon ménage avec le commerce. Dès qu'un responsable de maison devient porteur d'arme, il est craint mais peut être parfois mis au ban de la société par les dignitaires des autres maisons. Malgré cela, le conseil actuel comprend 4 porteurs d'armes sur 13 membres au total.

Derigions

Population : 15 millions.

Les Derigions vivent dans leur immense majorité à l'intérieur de Pôle, la capitale de leur ancien empire. Quelques petites bourgades dans les plaines environnantes tentent pourtant de subsister malgré les invasions incessantes, se réfugiant pendant les périodes critiques derrière les murailles de la ville.



Le peuple Derigion étant né d'une alliance de tribus, il n'y a pas vraiment de race Derigion, contrairement à ce que croient beaucoup d'habitants, très fiers de leur ascendance et méprisant ouvertement les autres peuples. Ceux-ci sont quand-même en leur immense majorité de type caucasien.

L'Empire Derigion a régné pendant mille ans sur la surface de Tanæphis. Cet empire et surtout sa capitale, Pôle, a été pendant des siècles et est encore dans une certaine mesure le centre commercial, artistique et culturel du continent. Cela fait maintenant trois cents ans que la puissance de l'Empire décline, et ses frontières qui s'étendaient jusqu'aux océans, de l'est à l'ouest du continent, sont maintenant réduites à Pôle et à quelques dizaines de polacs alentours.

La situation des habitants de Pôle est très spéciale. Imaginez plus de 10 millions d'habitants parqués dans une ville qui se fait assiéger plusieurs fois par an, par des peuples féroces et qui n'a plus assez de terres cultivées pour nourrir tous ses habitants. Ce qui sauve l'ancienne capitale, c'est sa situation, à

la croisée de toutes les routes commerciales. La majorité des transactions se font à Pôle, toutes les marchandises du continent passent par Pôle et son aura de culture et de beauté est encore assez grande pour que les habitants les plus riches désirent s'y installer, amenant avec eux leurs commerces et leurs clients. Qui sait... Peut-être dans l'inconscient des hommes le danger omniprésent ajoutait-il au charme de la capitale... Les Derigions eux mêmes sont en pleine évolution, déchirés entre leurs façons de vivre ancestrales et les exigences d'un monde devenu plus difficile. Leur civilisation était fondée sur l'égalité, l'esclavage, et les terres. L'égalité de tous les citoyens Derigions, hommes ou femmes, régis par des lois éclairées et presque démocratiques ; l'esclavage héréditaire de leurs serviteurs et les revenus que fournissaient les terres fertiles et les épices Batranobans. De nos jours, les terres et les épices ont disparu et les Derigions doivent déroger pour s'adapter aux lois du commerce, seul espoir de leur ville et de leur peuple. Les Derigions possèdent un système monétaire dont l'unité est le Ceste.

Les chefs de quartier sont totalement responsables de tout ce qui se passe dans leur secteur, aussi bien du point de vue économique (taxes, impôts, ...) que du point de vue législatif, certains quartiers possèdent un système de vote très élaboré alors que d'autres se contentent d'une hiérarchie basée sur le contrôle du quartier de père en fils. Quoi qu'il en soit, chaque quartier est marqué par la patte de son chef et il existe de réelles dissemblances entre ceux-ci. Plus le quartier est proche du centre de la ville, plus il est considéré comme important et plus il est riche, à quelques exceptions près. La noblesse de Pôle est le plus souvent logée dans les quartiers les plus proches du centre et prennent une part plus importante que le reste de la population lors des élections. Si le chef de quartier est désigné de père en fils, c'est souvent la famille noble la plus riche qui obtient le poste. Dans tous les quartiers de la ville où le vote est de mise, les esclaves n'ont pas ce droit, pas plus que les gladiateurs d'ailleurs.

Lorsque la ville est attaquée, chaque année, par les peuplades barbares : Piorads, Sekekers, Gadhars et même Batranobans ou Thunks, chaque chef de quartier prépare lui même sa défense avec le budget qu'il s'est alloué durant le reste de l'année. De nombreux mercenaires sont recrutés à l'aide de la

guilde des mercenaires de Pôle et sont pour la plupart très bien traités durant tous les mois "à risques". L'armée régulière est surtout formée des terribles phalanges qui font merveille dans les rues de la ville mais qui ont beaucoup plus de mal à combattre à l'extérieur où il est facile de les prendre de côté, voire de dos. Lorsque la ville décide de porter la guerre hors des limites de Pôle, chaque quartier doit, selon ses moyens, participer à l'effort de guerre sous la forme des phalanges ou de mercenaires payés pour l'occasion avec les dons de ceux qui ne veulent pas partir se faire tuer en dehors des murs de leur cité.

Que Pôle soit construite sur les ruines d'une ancienne cité elfe ne fait aucun doute. L'architecture délirante des palais des quartiers quatre et cinq sont là pour nous le rappeler. Certaines grandes bâtisses, chauffées en permanence par un système rudimentaire de chauffage central et qui utilisent les sources chaudes situées en dessous de la ville, sont tellement solides que les quelques tentatives visant à leur destruction se sont toujours soldées par des échecs cuisants. On chuchote même que des esprits malins seraient liés à ces bâtiments et les protégeraient aussi bien contre les déprédations volontaires que contre les accidents. Même si les chutes de météorites sont rares, elles ne sont pas inexistantes et le dôme de verre du palais de Markilla n'a pourtant jamais été ne serait-ce que frôlé par une météorite depuis aussi longtemps que l'on puisse se souvenir. Le poids de la neige et les grêlons qui frappent quelquefois cette œuvre d'art monumentale n'ont jamais réussi à briser une partie de cet ensemble apparemment pourtant bien précaire. Il est aussi connu que les anciennes bâtisses offrent malgré tout beaucoup moins de travail aux esclaves que leurs équivalents humains. On dirait même que le bois qui s'y trouve pourrit moins vite, se déforme moins et que la poussière s'y dépose avec plus de lenteur. De nombreux "scientifiques" Derigions se sont pourtant déjà penchés sur ce mystère sans jamais trouver de réponse satisfaisante.

Les porteurs d'armes sont très mal vus par la noblesse Derigion et les lois des quartiers précisent qu'un porteur d'arme ne pourra jamais atteindre un haut rang dans la hiérarchie politique de ce dit quartier et encore moins devenir chef de quartier. Dans le cas où un chef de quartier entrerait en possession d'une arme, il serait alors

obligé de quitter son poste en démissionnant.

Gadhars

Population : 5 millions.

Les Gadhars vivent au Sud du continent, dans une région composée principalement de jungles et de marécages. Il s'agit là d'un choix délibéré de leurs ancêtres, qui ont décidé, il y a deux mille ans de se réfugier dans ces terres où personne ne viendrait les chercher.

Les Gadhars sont noirs, et leur morphologie rappelle un peu celle des tribus Masaï. La vie est dure dans la jungle, et les Gadhars, hommes et femmes, sont souvent agiles et musclés.



Aucune explication scientifique valable n'a pour l'instant été trouvée par les savants, pour expliquer la différence de couleur entre les Gadhars et les autres peuples. Deux mille ans passés dans une région ensoleillée sont totalement insuffisants pour créer une telle variation de peau, surtout que les parchemins Batranobans attestent que les membres des tribus qui allaient former le futur peuple Gadhar étaient déjà noirs bien avant qu'une migration vers le Sud soit entreprise. En vérité l'origine des tribus Gadhars remonte très loin, à des centaines de milliers d'années, quand le continent qui dérive extrêmement lentement sur la surface de la planète était légèrement plus au Sud. Les caractéristiques de cette époque se sont perpétuées au long des années de Raz. C'est beaucoup plus récemment, en 1000 Avant Néennes, que les diverses tribus noires qui vivaient dans l'Est du pays se sont unies pour émigrer vers le Sud et vers la jungle qui était, sinon accueillante, du moins à l'abri des razzias incessantes des autres tribus. C'est là que le terme "Gadhar", signifiant "Humain" en

opposition aux bêtes féroces qu'étaient, selon eux les barbares de l'Est, fut inventé.

L'installation dans la jungle partait d'un bon sentiment, mais les hommes ont la violence dans le sang. L'union sacrée des premiers jours ne dura que jusqu'au mois de la désolation. Là, au sein de cette jungle protectrice, les scissions entre les tribus se reformèrent, et les guerres intestines firent bientôt autant de morts que les fameuses bêtes féroces de l'est. Les modes de vie diffèrent énormément de tribu en tribu, ainsi d'ailleurs que le degré d'agressivité de leurs membres. A côté de petits groupes totalement pacifiques, le voyageur téméraire trouvera des organisations guerrières où des rites sanglants sont couramment employés. Disons tout de même que les Gadhars sont en général monogames, ont un grand respect pour les anciens, sont assez libres sexuellement et considèrent la femme comme l'égale de l'homme. Certaines tribus pratiquent aussi le cannibalisme entre guerriers morts au combat, les sacrifices humains et plus généralement les massacres généralisés. La plupart des tribus ont des échanges commerciaux réguliers avec les autres peuples, qui leur achètent particulièrement de grosses quantités de baies de Sif, qu'on ne trouve que dans ces régions. La Sif sert à confectionner une boisson alcoolisée très commune, la Siffan.

L'organisation politique des Gadhars est très primitive et est principalement basée sur deux principes: La tribu et la famille. Les membres d'une même tribu sont très solidaires entre eux mais haïssent la plupart du temps leurs voisins. Cette haine est le plus souvent basée sur des croyances ou des coutumes antagonistes ou simplement sur des problèmes de territorialité. Il arrive cependant que des tribus se rassemblent de façon provisoire pour lutter contre un ennemi commun ou contre un phénomène météorologique (tempête, inondation), naturel (maladies, bêtes féroces) ou géologique (tremblement de terre, volcan). Ces regroupements sont appelés clans et durent le temps que le problème soit complètement réglé ou dès qu'une guerre se déclenche entre les tribus qui le compose. Les pactes de non-agressions sont aussi nombreux que les escarmouches en frontière de territoire.

Bien que la plupart des Gadhars soient, à la base, plutôt pacifiques, les mœurs violentes de certains d'entre eux peuvent transformer rapidement une

petite tribu sympathique en tueurs psychopathes. Les sacrifices humains et le cannibalisme sont alors monnaie courante. Les jeunes guerriers sont, quelque soit la tribu dont il font partie, toujours prêts à en découdre avec leurs équivalents des tribus voisines, pour le sport ou pour montrer à l'élite de leur cœur que l'on est beaucoup plus séduisant avec quatre ou cinq crânes d'adversaires à la ceinture. Dire que toutes les femmes Gadhars sont sensibles à cette preuve de « courage » serait une grossière erreur bien que ce pourcentage soit tout de même très haut parmi les plus jeunes. Les guerres entre clans et adversaires extérieurs sont souvent très meurtrières pour les Gadhars sauf quand le combat se déroule sur leur propre terrain. Les Gadhars remportent souvent de nombreuses victoires mais au prix d'un très lourd tribut en hommes. Leur tactique de combat préférée est celle de la vague déferlant sur les ennemis, ce qui produit normalement l'effet escompté sauf contre les Vorozions qui sont dotés d'unités d'arbalétriers et les Derigions dont les phalanges sont entraînées pour lutter contre ce genre d'adversaires et de tactique.

Alors que les Batranobans utilisent les épices pour arriver à leurs fins et que les porteurs d'armes possèdent tous des pouvoirs quasi magiques, il n'est pas rare de rencontrer, dans certaines tribus Gadhars, des sorciers qui se disent eux aussi porteurs de pouvoirs mais pas d'armes, Cachent-ils de petites armes-dieux (dague, poignard), sont-ils des charlatans experts en médecine et en psychologie ou existe-t-il une autre forme de magie bien réelle mais qui n'aurait d'effet que dans les jungles du sud ? C'est en tout cas un secret bien gardé par les quelques sorciers de cette région. Tout ce que l'on sait, c'est qu'ils possèdent des pouvoirs de guérison et d'envoûtement qui ne sont pas uniquement basés sur la crédulité des autres membres de leur tribu. Tous les Gadhars ont eu à faire, au moins un jour dans leur vie, à un sorcier. Qu'il leur ait sauvé la vie à la suite d'une fracture ouverte, d'une pointe de lance fichée dans le crâne ou plus simplement de la morsure d'un serpent venimeux, ils lui vouent un respect inébranlable. Que ces

sorciers possèdent réellement des pouvoirs magiques ou qu'ils soient des médecins experts, ils sont un des mystères qui peuplent cette région du continent.

Les porteurs d'armes sont normalement adulés par les Gadhars mais ne sont que très rarement les chefs des tribus. Ils ont un rôle très important dans la vie du groupe mais ne possèdent pas de titres officiels. Ils sont souvent utilisés en petites unités lors des conflits généralisés et non mêlés aux autres soldats. Les Gadhars sont toutefois assez hostiles envers les armes qui ne sont pas en rapport avec leur culture et leur façon de combattre (Fleuret, Pavois, ...).

Hysnatons

Population : 5 millions.



Les Hysnatons ne forment pas une race à proprement parler, mais sont les lointains descendants des croisements entre les humains et les représentants de races non-humaines depuis longtemps disparues : Elfes, Nains, Orcs. Les Hysnatons sont peu nombreux, mais on en trouve sur toute la surface de Tanæphis. Les Hysnatons sont des humains, dans les gènes desquels subsistent des particularités appartenant à leurs lointains ancêtres. Ces particularités peuvent être très diverses (oreilles pointues, pilosité corporelle importante, ...).

Peu de gens connaissent l'histoire des races non humaines, dont les derniers descendants se sont éteints il y a plus de 7000 ans. Les trois races Elfes, Nains,

Orcs, étaient toutes compatibles avec les humains et de nombreux métis naquirent. Au fur et à mesure de ces générations, les caractéristiques non humaines de leurs descendants se sont affaiblies et dispersées, mais elles ressurgissent parfois de manière inattendue. Les réactions des humains contre ces "bâtards" n'ont guère changés au fil des millénaires. Une petite minorité éduquée les apprécie et les admire en tant que porteurs de souvenirs d'un passé mythique, une autre petite minorité tolérante n'a aucune réaction particulière, et le reste des humains, selon une habitude immémoriale, les craignent parce qu'ils sont différents et les haïssent parce qu'ils les craignent. Le mot "Hysnaton" est apparu relativement récemment et signifie "surhomme". Les Hysnatons qui haïssent les humains, reprennent le terme au premier degré, et s'en glorifient, pensant qu'ils sont les membres d'une race supérieure et agissent en conséquence.

Il n'y a dans aucune région, de loi particulière contre les Hysnatons. Dans leur immense majorité ceux-ci vivent donc normalement, en suivant les coutumes du pays où ils sont nés. Le racisme latent en pousse cependant plus que la moyenne des humains à partir sur les chemins pour échapper à une ambiance étouffante. On en trouvera donc souvent dans les professions traditionnelles des exilés : mercenaires, coursiers, cartographes, marchands itinérants.

Comme les Alweps, les Hysnatons ont toujours été considérés comme des parias et des exclus. Leur différence étant surtout physique, ce racisme est beaucoup plus franc et beaucoup plus fréquent chez les individus les plus faibles d'esprit. Les Hysnatons ne possèdent pas, à la différence des Alweps, d'organisation plus ou moins officielle dont le but serait de défendre leurs droits ou tout simplement leurs vies. Malgré tout, il arrive que les Hysnatons se regroupent de temps à autres pour faire face à un problème commun mais cela n'atteint que très rarement un niveau politique, cela reste presque toujours au niveau militaire voire commercial, entre des marchands de la même race.

Beaucoup moins célèbres que les unités mercenaires Alweps, les mercenaires Hysnatons sont plus un regroupement de bandits et de hors-la-loi qui voient dans la guerre une bonne raison de piller, de tuer et de violer ainsi qu'une source de revenus non négligeable. Leur manque de loyauté et d'efficacité en combat est largement compensée par le fait que leurs tarifs sont beaucoup moins importants que leurs équivalents Alweps, souvent du simple au double. Le seul type d'unité célèbre et redouté par toutes les armées est appelé « Scorie », composé des guerriers Hysnatons les plus repoussants, surtout ceux qui possèdent une descendance orc très prononcée. L'effet de cet horrible amalgame de "sales gueules" est désastreux sur le moral des adversaires.

De nombreuses légendes ayant trait à la survivance de nains, d'orcs et d'elfes existent sur tout le continent, et ne sont pas colportées uniquement par les Hysnatons. Malgré toutes ces rumeurs plus ou moins fondées, aucun elfe, nain ou orc pur n'a été officiellement observé depuis plus de 7000 ans. Même les convoitées et mystérieuses galeries naines n'ont pas été mises à jour malgré les nombreuses expéditions organisées par des scientifiques Derigions qui bravent froid, Thunks et Piorads pour cet "Eldorado souterrain". De toute façon, même s'il est quasiment impossible qu'un Hysnaton possède toutes les caractéristiques d'un non-humain pur, il en existe qui sont tout de même très proches de l'elfe, de l'orc ou du nain.

Les porteurs d'armes Hysnatons sont détestés par de nombreuses peuplades et même le plus souvent aussi par les Hysnatons eux mêmes. Rendus aigris par leurs différences physiques, les porteurs de cette race sont presque toujours cruels et sans pitié aussi bien pour leurs adversaires que pour leurs victimes.

Piorads

Population : 15 millions.

Les Piorads vivent au Nord du continent, sur les plateaux qui séparent la région de Pôle des montagnes enneigées des Thunks. Les Piorads sont

de type Nordique. Ils sont souvent grands et musclés, aux cheveux et aux yeux clairs. Ceci n'est cependant pas une règle absolue, à force de piller et de violer, on finit par avoir des descendants dans les populations locales. Comme les Piorads prennent toujours soin de leurs fils, quelle que soit leur origine, les mélanges sont relativement fréquents.



En 753 Avant Néennes les Piorads sont arrivés sur de grands bateaux, dans un port de la côte Est près de ce qui allait plus tard devenir la ville de Tottenboukta. Nul ne savait d'où ils venaient, et les Piorads ne se sont pas arrêtés pour le dire, mais se sont déversés dans les campagnes environnantes, pillant, violant et tuant tout sur leur passage. Rapidement, ces nouveaux barbares firent deux découvertes essentielles: les chevaux et les porteurs d'armes. Ce fut un de leurs héros, Leiff Mennessgisson, qui en fit le premier l'expérience en tuant le chef d'une des tribus et en lui volant sa hache-dieu et sa monture. Les Piorads s'adaptèrent très vite, et sur leurs chevaux, leurs armes-dieux à la main, ils devinrent rapidement le peuple le plus craint de Tanæphis. Ils y perdirent cependant quelque chose d'essentiel, leurs bateaux. En effet les porteurs d'armes Piorads devenaient de plus en plus nombreux et craignaient la proximité de la mer. L'un d'eux, dans un geste symbolique, fit brûler toutes les embarcations. Après avoir dévasté les terres de l'Est, les Piorads remontèrent au Nord. A cette époque, des légendes couraient sur les richesses naines cachées dans les montagnes. Les

Piorads trouvèrent en effet un trésor, les Chagars. Aucun individu de cette race de chevaux carnivores et puissants n'avait été domestiqué auparavant. Les Piorads en firent leurs montures. Curieusement, ce que les tribus des plaines n'avaient pas réussi, une poignée de sauvages farouches à l'abri des montagnes le fit. L'avancée des Piorads fut stoppée au Nord par les Thunks. Entre ces deux peuples, les combats sont toujours incessants. Quoi qu'il en soit, depuis cette époque, les Piorads semblent définitivement installés dans les hauts plateaux.

Les Piorads ne sont pas tout à fait un peuple nomade. Certes il leur arrive souvent d'abandonner leur village pour en créer un autre plus loin, mais la région n'étant pas fertile, et les paysans locaux ayant été tous tués, il leur faut bien subvenir à leur existence. Les femmes s'en occupent dans leurs maisons de bois ou de pierre, dont les formes rappellent parfois celles de leurs anciens bateaux, et font de l'élevage, de la pêche, et un petit peu d'agriculture. Les Piorads tiennent les anciennes routes du Nord et font payer de lourds péages aux voyageurs, et bien sûr, descendent régulièrement au Sud pour attaquer Pôle et faire leurs traditionnelles razzias. Une particularité des Piorads, dont eux-mêmes ont oublié depuis longtemps l'origine, est que certains de leurs enfants naissent parfois avec les yeux rouges. Les garçons, appelés "Yeux de Braise", sont considérés comme étant l'élite guerrière de la race et subissent dès leur plus jeune âge un entraînement très dur et très poussé. Que cette croyance soit fondée ou non, le fait est qu'après une telle éducation, ceux qui survivent forment en effet une élite. Les Piorads possèdent un système monétaire dont l'unité est le Klidor.

Parler de politique avec les Piorads c'est implicitement accepter le fait que la loi du plus fort règne en maître dans leurs territoires. Les chefs de guerre sont donc tout naturellement les chefs tout court et ils se réservent les meilleures parts de tout ce que leur tribu peut obtenir, que ce soit par le commerce ou le pillage. En étant donc plus riches, ils attirent à eux plus de guerriers et augmentent encore leur popularité et

leur puissance offensive. C'est un cercle vicieux qui ne prend fin que lorsque le chef fait une erreur et qu'un jeune loup ambitieux choisit de tenter sa chance. Il s'en suit la plupart du temps une bataille généralisée entre tous les membres de la tribu, aucun d'entre eux ne voulant rester neutre dans ce conflit. Etre porteur d'arme est un des plus sûrs moyens pour un jeune guerrier de devenir chef de guerre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Bien que le but principal des armées Piorad soit de piller et de réduire de nombreuses peuplades en esclavage, celles-ci restent très performantes lors des batailles rangées. Leur seul défaut est que l'utilisation quasi-permanente des Chagars les empêche de briller dans les combats en ville et surtout à Pôle. Les troupes d'élite, appelées Yeux de braise sont les plus performantes et forment une élite que tous redoutent, aussi bien les armées régulières Derigions et Vorozions que les mercenaires. La société primitive des Piorads est presque uniquement basée sur la force et il n'est pas rare que les chefs politiques Piorads soient aussi les chefs de guerre. Plus le potentiel diplomatique du chef est important, plus il possède de guerriers sous ses ordres et vice versa. Bien que ces armées quasi-privées soient souvent hostiles les unes envers les autres, elles ne se combattent presque jamais. A la rigueur, en cas de différends, ce sont les chefs eux mêmes qui se battent en duel.

Le mystère des Chagars a longtemps défrayé les chroniques des plus grands scientifiques Derigions et malgré les études relativement poussées qu'ils ont réalisés sur ces créatures il semble qu'ils soient arrivés à la conclusion suivante : Les Chagars ne sont rien d'autres que des chevaux rendus monstrueux par une poche de magie glauque mais qui ne sont pas stériles. Cette théorie serait parfaite si leurs réactions vis à vis de la plupart des humains (se jeter sur eux pour les dévorer) était la même avec les Piorads. Ceux-ci sont en effet le seul peuple qui arrive à les apprivoiser. Les Piorads étant étrangers à Tanæphis, il n'est pas impossible que leurs ancêtres aient disposé d'arguments "spéciaux" pour éduquer ces monstres. Malgré

tout cela, aucun humain, y compris les Piorads, n'a jamais réussi à comprendre pourquoi les Chagars réagissent plus gentiment vis à vis des Piorads que vis à vis des autres.

Etre porteur d'arme est, pour tout individu mâle Piorad, le signe d'une réussite aussi bien militaire que politique. Les porteurs sont donc toujours quasi-défiés et sont la plupart du temps des chefs de guerre ou au moins de tribus.

Sekekers

Population : 5 000.



Les Sekekers sévissent dans les plaines du centre de Tanæphis. Elles ne vivent que de pillage, et sont donc peu nombreuses et éparpillées sur une immense surface. Les Sekekers ne sont composées que de femmes. Elles refusent toute relation sexuelle (du moins avec des hommes) et ne se reproduisent donc pas, mais volent des bébés de sexe féminin qu'elles élèvent selon leurs coutumes. Leur morphologie est donc variable d'un "arrivage" de bébés à l'autre. La majorité des enfants volées sont des Vorozions ou les filles des paysans anciennement Derigions qui peuplent la région.

La fondatrice des Sekekers était une prostituée Batranoban appelée Adéli. La condition des femmes, et encore plus des prostituées, n'est pas drôle dans la civilisation des Batranobans. On ne connaît rien de la vie d'Adéli avant qu'elle ne devienne porteuse d'arme en 355 Avant Néinnes, mais le fait est qu'en elle brûlait une haine

inextinguible du sexe masculin. Avec la puissance de son arme, pendant le siège de la ville par les Derigions, elle souleva une partie de la population féminine de Sharcot, et mena quelques centaines de femmes dans une révolution sanglante et sans lendemain. La population lapida la grande majorité des révoltées, et seules Adéli et une cinquantaine de ses plus fidèles amies réussirent à s'échapper au moment où les Derigions envahirent la ville. Elles se réfugièrent dans les plaines du centre, et fondèrent la première tribu des "Sekekers" (les " survivantes " en Batranoban). C'est Adéli qui imposa les deux principes fondamentaux que suivent toutes les tribus: le vol des enfants et le refus de toute relation sexuelle. Pendant les quelques dizaines d'années qui, suivirent, la tribu initiale profita du chaos de la Guerre des Cendres pour effectuer de nombreux pillages. En 80 années, le nombre des Sekekers avait décuplé, et il n'a fait que croître jusqu'à nos jours.

Depuis l'époque d'Adéli, les tribus et les rites se sont diversifiés. L'économie des Sekekers, si on peut employer ce terme, est uniquement fondée sur le pillage. Pour trouver de nouveaux villages à "exploiter" et pour ne pas détruire totalement ceux existants (encore que ce ne soit pas le credo de toutes les tribus) pour qu'ils puissent être de nouveau pillés quelques années plus tard, les Sekekers sont obligées de parcourir d'énormes distances à pied ou à cheval. Elles n'ont donc aucun bien matériel qui ne puisse être rapidement transporté. Pendant les pillages, les vieilles restent avec les enfants et s'occupent du camp. L'éducation des petites filles et les rites de passage à l'âge adulte diffèrent selon les tribus. Cependant, l'immense majorité des Sekekers sont affibulées et subissent une ablation des seins dès la puberté, Les Sekekers, après tout d'origine Batranoban, utilisent régulièrement les épices. Il peut leur arriver de capturer des esclaves masculins, qu'elles ne gardent jamais longtemps vivants, et qu'elles droguent ou lobotomisent pour s'en servir en première ligne pendant les combats. Les tribus ont souvent une chef, cooptée par les guerrières, ou

ayant vaincu la chef précédente en duel.

Le chef "politique" est aussi et surtout chef de guerre. Les anciennes de la tribu sont pour la plupart des conseillères de ce chef et ajoutent une dose de sagesse à la relative impulsivité des jeunes guerrières qui, sans cela, passeraient leur temps à tuer et à piller sans but précis. Malgré tout, le but d'une tribu de Sekeker est de survivre et vu le faible nombre d'individus qui la compose, la tribu doit la plupart du temps être la plus discrète possible. Il arrive même que le chef passe des accords avec des villages qu'elle promet de ne pas piller en échange de revenus réguliers. Le système fonctionne assez mal car ce sont souvent les villageois qui rompent leur partie du contrat et dénoncent les Sekekers aux autorités du coin (Derigions et Vorozions). L'autre notion de politique dont s'occupent les Sekekers est le partage des richesses des plaines dans lesquelles elles vivent. Chaque forêt, chaque rivière et surtout chaque village appartient à une tribu particulière et gare à celles qui empièteraient sur une partie du territoire d'une autre tribu (le résultat final est le plus souvent une guerre aussi rapide que meurtrière si les diplomates des deux tribus n'arrivent pas à trouver un accord.

Les chefs de guerre Sekekers sont aussi le plus souvent les chefs de tribu même si les anciennes les secondent le mieux possible et pondèrent le plus souvent leurs instincts nihilistes. Les chrysalides ont beau former des troupes d'élite importantes, elles ne peuvent pas devenir chefs de guerre (l'apparence d'un chef doit être le plus horifique possible). Les troupes de base des armées Sekekers sont constituées de "polacs humains", castrés, lobotomisés et drogués et qui servent d'écrans lors des quelques batailles rangées auxquelles les tribus Sekekers peuvent être confrontées. Trop peu nombreuses pour lutter à armes égales avec les armées Vorozions, elles privilégient les tactiques de guérilla, qui consiste à attaquer les points faibles des ennemis (villages isolés, convois de marchandises) et ensuite à fuir le plus vite possible pour frapper à un autre endroit. Pour ce faire, les tribus

Sekekers sont totalement nomades et ne restent jamais plus d'une semaine au même endroit.

Même si l'appartenance au sexe féminin ne fait aucun doute pour 99% des Sekekers, on raconte souvent que certaines tribus de Sekekers ne seraient rien d'autre que des hommes magiquement transformés en femmes par des épices Batranobans très rares. Bien que l'ablation des parties génitales masculines soit une opération qui réussisse facilement, il n'est jamais arrivé que cette opération soit tentée pour faire changer de sexe un prisonnier valeureux dans le but de l'inclure dans la tribu qui l'a capturé. Les rumeurs d'épices qui permettraient de changer de sexe sont très vivaces dans les régions ouest, là où le royaume Batranoban jouxte celui des Sekekers. Il arrive que des guerrières Sekekers capturées soient reconnues par des anciennes connaissances comme des guerriers de sexe masculins. Un détachement entier de guerriers Batranobans de la maison Youssif (plus de trente guerriers) est peut être à l'origine de la tribu de Tora Youssif, célèbre pour ses opérations de commando bien au delà des frontières du territoire Sekeker. On ne connaît ni l'origine de cette légendaire drogue ni si une opération chirurgicale est nécessaire pour "figoler" la transformation.

Les Sekekers reconnaissent les porteurs d'armes comme l'élite de leur peuple s'ils sont, bien entendus, Sekekers. Dans le cas contraire ils sont considérés comme des ennemis bien qu'un porteur de sexe féminin puisse se voir proposer un marché : Etre tuée ou subir l'horrible transformation qui fera d'elle une vraie guerrière Sekeker. C'est surtout pour cette raison que les porteurs d'armes sont relativement fréquents dans les tribus de ce type.

Thunks

Population : 5 millions.

Les Thunks vivent au nord de Tanæphis, dans les montagnes et les fjords enneigés qui séparent les hauts plateaux de la mer. Les Thunks sont de type intermédiaire entre les européens et les asiatiques. Ils sont en général

petits et râblés, aux cheveux et aux yeux noirs.

Aussi loin que les historiens s'en souviennent, c'est à dire aussi loin que remontent les parchemins Batranobans, les Thunks ont toujours été là, au cœur du froid glacial des terres du Nord. Le nom de Thunk est apparu il y a 1500 ans, au moment de l'invasion Piorad. Il a alors bien fallu donner un nom à ce qui n'était auparavant que "les tribus de sauvages qui vivent dans les montagnes" et qui est devenue « la race qui a réussi à arrêter l'avancée des Piorads ». Le mot « Thunk » veut en effet dire "sauvage", mais il est teinté d'une nuance de respect. L'histoire Thunk est courte. Depuis que les Piorads se sont installés sur les hauts plateaux, une guerre latente existe entre les deux peuples. Il ne s'agit la plupart du temps que d'escarmouches, d'embuscades et de quelques massacres localisés. Les Thunks ont une grande épopée, une saga que les parents racontent le soir à leurs enfants, de génération en génération: c'est l'histoire de l'Homme aux Ours. Cet homme, dont nul ne connaît le nom, mi-Vorozion mi-Thunk, porteur d'une épée aux grands pouvoirs réussit à unir toutes les tribus des montagnes contre leurs ennemis communs, les Piorads, et à les mener dans une guerre glorieuse. C'était il y a 600 ans, et les Thunks volèrent de victoire en victoire, conduits par cet homme aux cheveux longs et noirs, à l'armure brillante, qui avançait dans un chariot tiré par des ours. Ce héros fut finalement tué dans un combat épique, et son corps et son arme se perdirent dans les profondeurs d'un fjord. Au cours des années qui suivirent, les Thunks reperdirent lentement le terrain gagné dans cette guerre. Mais il reste toujours au fond de leur cœur le sentiment qu'unis, ils pourraient venir à bout de n'importe quel ennemi.

Les Thunks vivent en tribus, et n'ont aucune organisation centrale. Il peut leur arriver de se battre entre eux pour des questions de territoire. Chaque tribu a un chef, qui est en général élu par un conseil des anciens. Celui-ci a tous les pouvoirs, à condition qu'il respecte les innombrables usages et traditions. Les Thunks vivent de pêche,

de chasse, de commerce de fourrures et parfois d'élevage. Beaucoup des tribus sont nomades, mais il arrive que certains groupes s'installent pendant de nombreuses années dans un coin spécifique, particulièrement poissonneux ou particulièrement bien protégé. Ils construisent alors de vraies maisons en bois et parfois même en pierre. Leur mode de vie sédentaire ressemble finalement beaucoup à celui de ces Piorads qu'ils haïssent tant. Les Thunks ont toute une symbolique de cicatrices rituelles qui rappelle un peu celle des peintures corporelles des Gadhars. Certains surnoms animaux sont parfois donnés aux guerriers les plus vaillants ou aux personnalités les plus frappantes. Les Thunks sont un peuple violent par nécessité, mais non par goût. Gare cependant à ceux qui croiraient leur esprit aussi frustré que leur habillement. Leur "sauvagerie" n'est qu'apparente, et leur sens commercial est légendaire. On dit parfois d'eux qu'ils forment le peuple le plus rusé de Tanæphis.



Peuple nomade par excellence, les Thunks possèdent une structure politique très vague, principalement basée sur le rôle des ancêtres. Un guerrier ou une guerrière devient membre du conseil des ancêtres (c'est le nom de l'organisation qui dirige les tribus) au moment où il devient grand-père. Il est alors mieux à même de tempérer l'ardeur des jeunes guerriers

qui, sans ce conseil, passeraient leur temps à tendre des embuscades aux Piorads. Bien que les Thunks ne soient pas un peuple pacifique, ils ont une façon de combattre la menace Piorad qui est très éloignée de celle des autres peuplades. Ils sont en état de guerre permanente et leur potentiel diplomatique et commercial est très réduit. Le conseil des ancêtres n'a donc pour seul but que de donner un peu de force au côté pacifique de 50% des Thunks qui ne sont pas guerriers (les enfants et les individus trop âgés pour pouvoir combattre). C'est ce qui leur permet de survivre depuis le temps qu'ils cohabitent avec les brutes Piorads.

Il n'existe pas de chef de guerre chez les Thunks. Il y a bien entendu des chefs mais aucun ne peut prendre une décision grave sans l'avis des autres membres de la tribu et surtout de celui du conseil des ancêtres. Les guerres menées par les Thunks sont surtout basées sur les tactiques de guérilla des Sekekiers et de l'utilisation massive des armes de jet et plus particulièrement l'arc court, arme utilisée très souvent par les Thunks à cheval. Les vrais guerriers Thunks existent mais ne sont pas assez puissants pour pouvoir combattre les Piorads. Lors de certains raids Thunks contre les villes frontalières Batranobans ou Vorozions, les militaires de ces peuples (militaristes s'il en est) ont appris à leurs dépens que la soit disant lâcheté et incompétence des Thunks au corps à corps n'était qu'une légende! Leur potentiel de combat est certainement inférieur à celui des Piorads mais supérieur à celui de bien d'autres peuples, l'utilisation d'arcs fait souvent la différence.

Certains Thunks vivant dans les parties les plus froides du continent, disposent de nombreuses capacités très rares parmi les autres membres de ce peuple. Ils utilisent quelquefois des loups comme animaux familiers et possèdent une résistance au froid énorme. Il leur arrive même de combattre torse nu en pleine tempête de neige. Ils affectionnent d'ailleurs ces climats extrêmes et descendent quelquefois sur les villages Piorads lors de telles intempéries. Le fait étrange est qu'ils ne s'allient pas avec les autres tribus

Thunks et sont même appelés "Démon du froid" par leurs compatriotes qui les considèrent plus comme des monstres que comme des êtres humains. Ils sont haïs et détestés par les Piorads qui les considèrent eux aussi comme des monstres. Certains chefs de guerre avouent même craindre ces tribus nordiques bien que ces confessions ne soient jamais faites devant de trop nombreux témoins. Rien ne permet de penser que ces Thunks soient physiquement différents de leurs compatriotes mais il est vrai que leurs capacités spéciales les rendent très mystérieux et il est sûr que ces capacités ne sont pas uniquement dues à leur entraînement. Magie ou adaptation naturelle au milieu hostile dans lequel ils vivent ? Personne n'a encore pu répondre à cette question. Les rares scientifiques Derigions qui s'y sont intéressés n'ont jamais pu étudier un "spécimen" vivant de "Démon du froid".

Les porteurs d'armes sont assez mal vus par les guerriers Thunks car le combat au contact prôné par la plupart des armes ne cadre pas avec les tactiques de guérilla utilisées par les guerriers Thunks. Il est beaucoup plus prestigieux d'être un archer hors-pair que le porteur d'une arme qui incite le plus souvent le porteur à se faire tuer en combat singulier par un Piorad beaucoup plus habitué que lui à ce genre de confrontations.

Vorozions

Population : 40 millions.

Les Vorozions vivent à l'est du continent de Tanæphis, sur les régions les plus fertiles du continent. Leur immense empire ne fait que croître, mordant au Sud-ouest sur les plaines des Sekekera avec lesquelles ils ont de constants accrochages. Les Vorozions sont de type caucasien. Comme les Derigions, leur peuple est né initialement d'une union de tribus, qui se sont mélangées au moment de leur expansion aux populations des territoires annexés. Comme une bonne partie de ces territoires appartenaient à l'ancien Empire Derigion, la plupart de ces Vorozions sont des Dérigions. N'oubliez pas que les Vorozions délivrent tous les esclaves et leur donnent leur citoyenneté.

On trouvera donc parmi ces nouveaux citoyens un petit pourcentage d'anciens Gadhars, Thunks, Batranobans et plus rarement des Piorads ou des Sekekera.



L'histoire des Vorozions n'a que 1000 ans, 1018 exactement. C'est en 13 Après Néennes que l'empereur Derigion Conditi 1^{er} voulut conquérir les fertiles terres de l'est. Les tribus qui vivaient sur ces terres étaient plutôt barbares, en tous cas très désorganisées et n'avaient normalement aucune chance de tenir plus que quelques heures contre les troupes Derigions. C'est alors qu'intervint un petit miracle, si l'on peut appeler cela un miracle, car le joug de l'empire Derigion aurait peut-être été préférable aux siècles de guerre qui s'ensuivirent, menés par un chef de tribu dénommé Vorh, qui réussit à unir son "peuple" contre l'envahisseur, et qui organisa une farouche résistance. Après des mois de combats meurtriers, Vorh fut finalement tué en duel par un porteur d'arme Derigion, le général Villon. Selon l'expression traditionnelle que récitent tous les petits Vorozions: "Sa mort le rendit immortel". Le jeune barbare fut institué martyr, et tous les chefs de tribus prirent le nom de "Vorhs". C'est quelques années plus tard qu'apparut le terme de "Vorzion", littéralement "Peuple des Vorhs". La guerre entre Derigions et Vorozions dure encore de nos jours. Disons simplement qu'à partir de 659 Après Néennes, la guerre tourna lentement en faveur des Vorozions qui n'étaient plus les barbares de ce début de millénaire, mais un peuple riche et organisé. Au fur et à mesure de

l'écroulement de l'Empire Derigion, l'écroulement dont les Vorozions sont en grande partie responsables, le peuple des Vorhs s'est avancé vers l'ouest et ceux-ci sont maintenant les maîtres d'une importante partie du continent.

Les Vorozions font preuve d'une caractéristique essentielle: L'organisation. Ce qui a des avantages et des Inconvénients. Les avantages, d'abord : ils sont nombreux, la preuve en est que ce sont les Vorozions qui sont en passe de devenir les maîtres de Tanæphis. L'armée Vorzion est la plus efficace du continent. Quand les Vorozions gagnent une bataille, ils ne prennent jamais de prisonniers. Les soldats et officiers sont tués, les esclaves sont libérés. Les Vorozions leur donnent un demi-Ram et la citoyenneté Vorzion, et les nouveaux affranchis sont ensuite lâchés dans la nature. Les populations ne subissent, normalement, aucun pillage et sont automatiquement englobées dans l'empire Vorzion. Les soldats sont en général des volontaires, mais il est arrivé que les Vorozions fassent appel à un système de conscription style Napoléonien quand le besoin s'en est fait ressentir. L'intérieur du pays est prospère, avec des routes, des ponts, et même quelques aqueducs près de la capitale, Nerolazarevskaya. L'économie repose essentiellement sur l'agriculture et l'élevage. Les routes de l'intérieur du pays sont presque totalement sûres, ce qui permet un commerce florissant. L'esclavage est totalement interdit, Les inconvénients sont plus nombreux qu'on ne pourrait le croire. L'administration est omniprésente. Toute décision politique, heureusement pas économique, même à l'échelle d'un village, doit passer par des demandes en x exemplaires ; difficile pour un pays qui n'est presque pas alphabétisé et des recours hiérarchiques. Cela donne bien sûr lieu à des résultats et à des retards aberrants, comme quand les villages des frontières Ouest, les plus attaqués, demandent de l'aide à un camp de l'armée tout proche, et que le dirigeant de ce camp doit avant d'intervenir demander l'autorisation à l'administration de Nerolazarevskaya, autorisation qui arrive des mois plus tard, alors que les cadavres des villageois pourrissent depuis longtemps au soleil. Les impôts sont assez lourds, heureusement pas encore assez pour entraver la prospérité montante.

Toute personne qui n'a pas les moyens de payer ses dettes, à l'empire ou à un particulier, se trouve condamnée au servage pour dette, institution particulièrement cruelle. Les condamnés doivent servir pendant un certain temps, qui se compte en années, l'Empire Vorozion, et sont employés à la construction de grands édifices (routes, palais, ...). Les conditions de travail sont épouvantables, et les condamnés meurent comme des mouches. Un salaire très bas, qui sert à rembourser leurs débiteurs, leur est officiellement comptabilisé. Les Vorozions possèdent un système monétaire dont l'unité est le Ram.

La société Vorozion est entièrement dominée et alourdie par un système législatif mis en place par les nobles, mais mis en pratique par les légistes. Le système ressemble à une énorme administration dont les décisions sont longues à être mises en place et souvent inadaptées aux demandes des citoyens. Heureusement que le potentiel offensif des armées de l'Empire est de très loin supérieur à celui de tous les autres peuples car leurs déplacements sont souvent ralentis par les décisions difficiles à prendre. Les nobles Vorozions élisent des légistes, généralement des bourgeois, qui décident directement des lois à mettre en œuvre et surtout de la façon de les mettre en pratique. Toute cette machine administrative est encore affaiblie par un taux d'absentéisme énorme et par les risques permanents de conflits entre les légistes et les nobles. Malgré tout, ce système leur paraît être le seul système valable, mis à part la dictature à la Derigion, pour diriger un royaume aussi étendu.

Les armées Vorozions sont les seules à posséder un système de gradés, important. Les gradés sont très nombreux et parfois incompetents. On distingue les Ventors (Sergents), Ænestors (Lieutenants), les Ægicius (Capitaines) et les Venicius (Généraux). Ceux-ci dirigent leurs armées d'une main de maître mais n'ont aucun droit sur les unités de chevalerie qui sont uniquement composées des nobles et de leurs écuyers et qui ne peuvent donc pas recevoir d'ordres de simples citoyens, les gradés ne sont pas nobles, à part certains Venicius qui de toute façon ne vont pas

donner d'ordres à leurs égaux. Le système militaire des Vorozions est donc aussi idiot que tout le reste de l'administration : La plus grande force de frappe, la chevalerie, ne peut recevoir d'ordres des gradés ce qui cause souvent de très gros problèmes de coordination. Heureusement que la puissance militaire de l'Empire est beaucoup plus forte que celle de toutes les autres peuples.

Bien que la faune Vorozion soit somme toute très pacifique et même très peu nombreuse, surtout après les diverses campagnes de pacification, il est tout de même très fréquent que de petits groupes de deinonychus viennent mener la vie dure aux troupeaux de vaches et de moutons. Les deinonychus n'aiment pas la viande de polac. La plupart des hauts légistes Vorozions ne voient pas vraiment où est le problème. Il est simplement quelque peu anormal que dans un Empire civilisé et grandiose, on puisse encore trouver des groupes de petits dinosaures de 20 à 30 individus et ce malgré l'intervention des paysans et des militaires. Ces créatures sont très rapides, féroces et passent facilement inaperçues dans les forêts. Là où cette menace prend un caractère quasi-surnaturel, c'est qu'il paraît impossible que ces créatures résistent aux faibles températures de l'hiver Vorozion. Ou passent donc les deinonychus durant la seconde moitié de l'année ? Il semblerait possible que ces animaux, à l'instar de certains reptiles terrestres européens, creusent des terriers dans lesquels ils pourraient passer l'hiver tranquille. Mais il est quand même plus difficile de cacher 30 dinosaures de 1m70 de haut qu'une petite tortue de 15cm de long. Des rumeurs affirment que les petits dinosauriens émigrent mais rien n'a jamais été prouvé.

Les porteurs d'armes sont assez mal vus dans la société Vorozion car les citoyens les considèrent la plupart du temps comme des brutes sanguinaires ou à la limite comme des débiles totalement contrôlés par leurs armes. Il suffit la plupart du temps que le porteur soit un tant soit peu violent, même en paroles, pour que son attitude soit immédiatement considérée comme une agression et qu'une force militaire soit rapidement dépêchée sur place pour faire place nette.



POUVOIRS

Absorption: Agilité

Type: Exotique (01). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s) : Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit son Agilité baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompeés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit son Agilité descendre en dessous de 1, elle s'écroule sur le sol et est incapable d'agir physiquement pendant RU minutes. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points d'Agilité sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir son Agilité dépasser 40.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme : En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points d'Agilité mais tous ceux que possède encore la victime, déclenchant un évanouissement immédiat pour une minute.

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme : C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points d'Agilité. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Endurance

Type: Exotique (02). Coût: 35.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s) : Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit son Endurance baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit son Endurance descendre en dessous de 1, elle meurt immédiatement. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points d'Endurance sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir son Endurance dépasser 40. N'oubliez pas que lorsque l'on modifie l'Endurance, on modifie en même temps les points de vie du personnage.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme: En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points d'Endurance mais tous ceux que possède encore la victime, la tuant sur le coup.

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme : C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points d'Endurance. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption : Force

Type: Exotique (03). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s) : Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Force baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de

toucher de l'arme, Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Force descendre en dessous de 1, elle s'écroule sur le sol, incapable du moindre mouvement pendant une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Force sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Force dépasser 40. N'oubliez pas qu'une Force très haute ou très basse modifie les dommages causés par le personnage à l'aide d'une arme de contact.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme : En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Force mais tous ceux que possède encore la victime, la faisant s'écrouler sur le sol et la rendant incapable du moindre mouvement pour une minute.

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme : C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Force. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption : Perception

Type: Exotique (04). Coût: 25.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Perception baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Perception descendre en dessous de 1, elle perd immédiatement l'usage de ses cinq sens et ce, pour une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Perception sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans

tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Perception dépasser 40.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme : En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Perception mais tous ceux que possède encore la victime, lui faisant perdre immédiatement l'usage de ses cinq sens (pour une minute).

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme : C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Perception. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption : Rapidité

Type: Exotique (05). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s) : Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Rapidité baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Rapidité descendre en dessous de 1, elle est paralysée pendant une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Rapidité sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Rapidité dépasser 40.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme : En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Rapidité mais tous ceux que possède encore la victime, la paralysant immédiatement (pour une minute).

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme : C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Rapidité. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Absorption: Volonté

Type: Exotique (06). Coût: 25.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s) : Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit sa Volonté baisser immédiatement de (RU/2) points. Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompeés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement aussi bien pour le porteur que pour la victime. Si cette dernière voit sa Volonté descendre en dessous de 1, elle devient un véritable légume pendant une minute. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de Volonté sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir sa Volonté dépasser 40.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme : En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de Volonté mais tous ceux que possède encore la victime, la faisant immédiatement devenir un légume pour une minute.

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme : C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de Volonté. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Acide

Type: Exotique (07), Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: Permanent (+ deux fois par jour). Portée: Contact. Durée: Permanent (+ une seule attaque).

Effet(s): Les gouttelettes d'acide décalent d'une colonne vers la droite les dommages causés par l'arme. De plus, deux fois par jour, les gouttelettes peuvent se transformer en grosses gouttes et décaler de quatre colonnes vers la droite les dommages causés par l'arme et ce, pour une seule attaque.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): La cible voit son armure fondre littéralement. Elle devient

immédiatement inutilisable et doit être retirée au plus vite.

Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): Le porteur, utilisant maladroitement son arme, est éclaboussé par l'acide qui suinte de la partie métallique. Il subit 2d10 points de dommages.

Acrobatie

Type: Secondaire (01-02). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Acrobatie augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet d'Acrobatie): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle sursaute de joie et oblige le personnage à tenter immédiatement une autre acrobatie (même s'il ne le désire pas).

Echec critique (lors du jet d'Acrobatie): Le personnage se blesse et perd 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Acrobatie incontrôlée

Type: Secondaire (63-64), Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Acrobatie. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son aune d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet d'Acrobatie): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle sursaute de joie et oblige le personnage à tenter immédiatement une autre acrobatie (même s'il ne le désire pas). Elle garde le contrôle du personnage pour le tour suivant,

moment où elle tentera encore une nouvelle acrobatie.

Echec critique (lors du jet d'Acrobatie): Le personnage se blesse et perd 2d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Agilité accrue

Type: Primaire (89-90). Coût: 20/30/40. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Agilité augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé, N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Agilité.

Agilité accrue

Type: Secondaire (91-92). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Agilité augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé, N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Agilité.

Agilité minimum

Type: Condition (93-94). Coût: -5/-10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique d'Agilité est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.

Apaisement mental

Type: Exotique (08). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Permanent (+ Une fois par jour). Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent (+ Six heures).

Effet(s): L'aura de l'arme, qui n'affecte réellement que son porteur, réduit de un point tous les désirs supérieurs ou égaux à 8 (avant la modification due à l'arme elle-même) et augmente d'un point les désirs inférieurs ou égaux à 3 (avant la modification due à l'arme elle-même). De plus, une fois par jour, l'arme (pas le porteur) peut faire passer tous les désirs du personnage à 5 (avant la modification due à l'arme elle-même)

pour une durée de six heures, si le personnage réussit un jet de Volonté x5.

Réussite critique (lors du jet de Volonté x5): Les désirs deviennent égaux à 5 (avant la modification due à l'arme elle-même) pour une durée d'une journée.

Echec critique (lors du jet de Volonté x5): Les désirs inférieurs ou égaux à 5 (avant la modification due à l'arme) deviennent égaux à 1 (avant la modification due à l'arme) et les désirs supérieurs ou égaux à 6 (avant la modification due à l'arme) deviennent égaux à 10 (avant la modification due à l'arme) et ce pour une durée d'une journée.

Artisanat Batranoban

Type: Secondaire (03-04). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Batranoban (Tortures raffinées) augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): Le patient est totalement subjugué par l'expérience et la précision de la torture et se met à table immédiatement, sans rien cacher ni garder secret.

Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Excitée par son utilisation d'une façon aussi peu orthodoxe, l'arme tue net le patient qui non seulement ne pourra plus parler mais qui plus est passe de vie à trépas sans souffrir.

Artisanat Derigion

Type: Secondaire (05-06). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Derigion (Toutes formes artistiques) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il

peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'œuvre créée par le personnage (aidé de son arme) est tellement belle qu'elle devient un exemple pour tous les experts du genre.

Echec critique (lors du jet d'Artisanat): L'œuvre créée est totalement ratée et tout le temps passé à la concevoir est perdu.

Artisanat Gadhar

Type: Secondaire (07-08). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Gadhar (Peintures de guerre) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'effet est saisissant (même pour un Gadhar habitué à de telles peintures) et augmente les compétences secondaires de Commandement du personnage ainsi peint de 10% (20% pour commander des Gadhars) et ce pour une durée d'une journée (le temps que la peinture s'en aille).

Echec critique (lors du jet d'Artisanat): L'effet est ridicule et le personnage peint a de grandes chances de se retourner contre le porteur de l'arme qui l'a ainsi défiguré. Heureusement, la peinture n'est pas indélébile.

Artisanat Piorad

Type: Secondaire (09-10). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Piorad (Tatouages) augmenter de 25%/40%/60% selon le prix payé. Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'effet est saisissant et le Prestige du personnage augmente d'un point. Le tatouage devient célèbre parmi tous ceux qui apprécient cet art difficile.

Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Le personnage tatoué est cruellement blessé par une fausse manœuvre du porteur. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Sekeker

Type: Secondaire (11-12). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Sekeker (Chirurgie primitive) augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'opération est réussie et, fait exceptionnel, sans aucune douleur ni anesthésie pour le patient.

Echec critique (lors du jet d'Artisanat): Le personnage opéré est cruellement blessé par une fausse manœuvre du porteur. Il subit 4d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Thunk

Type: Secondaire (13-14). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence

secondaire d'Artisanat Thunk (Cicatrices rituelles) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): Le résultat est tellement saisissant que le Prestige du personnage ainsi marqué augmente d'un. Son pourcentage de Commandement augmente de 5% mais uniquement lorsqu'il s'agit de donner des ordres à des Thunks.

Échec critique (lors du jet d'Artisanat): Le personnage traité est cruellement blessé par une fausse manœuvre du porteur. Il subit 1d10+2 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Artisanat Voro Zion

Type: Secondaire (15-16). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Artisanat Voro Zion (Maçonnerie et ferronnerie) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Perception) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Artisanat): L'édifice construit est très bien conçu et peut être considéré comme étant deux fois plus solide qu'un autre construit dans les mêmes conditions et avec les mêmes matériaux. L'arme construite est très solide (Solidité +5). L'armure est particulièrement bien conçue (Protection +1).

Échec critique (lors du jet d'Artisanat): L'édifice construit est très instable et s'écroulera à la première attaque ou à la première grosse intempérie. L'arme est très fragile (solidité -5, minimum 1).

L'armure est très mal conçue (Protection -1).

Astronomie

Type: Secondaire (17-18). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Astronomie augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet d'Astronomie): Le personnage tonnait exactement les effets des trois lunes sur le comportement des êtres humains et des animaux pour les trois mois à venir.

Échec critique (lors du jet d'Astronomie): Le personnage se plante totalement et obtient des résultats complètement faux (au choix du maître de jeu).

Attaque brutale critique

Type: Primaire (39-40). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une attaque brutale comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 0). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés non pas de 2 mais de 4 colonnes vers la droite.

Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est tout simplement ratée (sans effet critique).

Attaque brutale incontrôlée

Type: Primaire (23-24). Coût: 10/30/50. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Attaque brutale. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100%

selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre attaque brutale incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle attaquera un allié. S'il n'existe plus aucun être vivant en vue, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'attaque est une réussite critique normale.

Échec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'attaque brutale avant 1d6 tours. De plus, l'attaque est un échec critique normal.

Attaque normale critique

Type: Primaire (41-42). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une attaque normale comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 0). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés non pas d'une mais de 2 colonnes vers la droite.

Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est tout simplement ratée (sans effet critique).

Attaque normale incontrôlée

Type: Primaire (25-26). Coût: 10/30/50. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un fion inné pour l'Attaque normale. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui

permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre attaque normale incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle attaquera un allié, S'il n'existe plus aucun être vivant à portée, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'attaque est une réussite critique normale.

Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'attaque normale avant 1d6 tours. De plus, l'attaque est un échec critique normal.

Attaque rapide critique

Type: Primaire (43-44). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une attaque rapide comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 0), Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite et la localisation du coup est choisie par le personnage.

Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'attaque est tout simplement ratée (sans effet critique).

Attaque rapide incontrôlée

Type: Primaire (27-28). Coût: 10/30/50. Fréquence d'utilisation: Permanent, Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Attaque rapide, Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de

50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre attaque rapide incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle attaquera un allié. S'il n'existe plus aucun être vivant en vue, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'attaque est une réussite critique normale.

Echec critique (Lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'attaque rapide avant 1d6 tours. De plus, l'attaque est un échec critique normal.

Attaques brutales multiples

Type: Primaire (55-56). Coût: 35. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une attaque brutale, il pourra, à son initiative normale, attaquer brutalement deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront pris en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).

Réussite critique: Les deux attaques brutales peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux attaques brutales peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Attaques normales multiples

Type: Primaire (57-58). Coût: 35. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une attaque normale, il pourra, à son initiative normale, attaquer normalement deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront pris en compte séparément (dommages,

localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).

Réussite critique: Les deux attaques normales peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux attaques normales peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Attaques rapides multiples

Type: Primaire (59-60). Coût: 35. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une attaque rapide, il pourra, à son initiative normale, attaquer rapidement deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront pris en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).

Réussite critique: Les deux attaques rapides peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux attaques rapides peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Augmentation temporaire: Agilité

Type: Exotique (09). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): La caractéristique d'Agilité du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.

Augmentation temporaire : Endurance

Type: Exotique (10). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): La caractéristique d'Endurance du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement, ainsi que les points de vie. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus (idem pour les points de vie).

Augmentation temporaire: Force

Type: Exotique (11). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): La caractéristique de Force du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.

Augmentation temporaire: Perception

Type: Exotique (12). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Deux heures.

Effet(s): La caractéristique de Perception du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.

Augmentation temporaire: Rapidité

Type: Exotique (13). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): La caractéristique de Rapidité du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.

Augmentation temporaire: Volonté

Type: Exotique (14). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Deux heures.

Effet(s): La caractéristique de Volonté du personnage est majorée de 4 points. Les bonus dus aux caractéristiques devront être recalculés immédiatement. Lorsque le pouvoir s'arrête, la caractéristique redescend et les bonus gagnés sont perdus.

Aura d'invulnérabilité

Type: Exotique (15). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une minute.

Effet(s): La protection accordée normalement par l'arme à son porteur

(5 points) est majorée de 10 points (pour un total de 15 points).

Aura de confusion

Type: Exotique (16). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Cercle de 3 mètres de diamètre centré sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): Toute créature vivante (sauf le porteur) entrant dans la zone affectée par l'aura deviendra immédiatement complètement abasourdie par une série de sons et de lumières aléatoires et ne pourra pas agir sainement vis-à-vis de tout ce qui l'entoure. Si elle combat, elle déterminera sa tactique de combat en jetant 1d6 (au lieu, bien entendu, de choisir la face à présenter à son adversaire).

Aura de contrôle

Type: Exotique (17). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Cercle de 3 mètres de diamètre centré sur le porteur. Durée: Un tour.

Effet(s): Tout être vivant (sauf le porteur) qui entre dans la sphère d'influence du pouvoir peut être pris pour cible. Le personnage doit alors réussir un jet de Volonté x5. S'il est réussi, la cible est contrôlée pour un tour seulement (et uniquement si elle rate à son tour un jet de Volonté x5). S'il est raté, rien ne se passe.

Réussite critique (Lors du jet de Volonté du personnage): La victime ne peut pas résister à l'attaque (pas de jet de Volonté x5 de sa part) et est contrôlée pendant 10 tours (une minute).

Echec critique (Lors du jet de Volonté du personnage): Si la victime est un porteur d'arme, c'est le personnage qui est contrôlé pour un tour. Sinon, il ne se passe rien.

Aura de courage

Type: Exotique (18). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Cercle de 15 mètres de diamètre centré sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Tous les personnages présents dans la sphère d'influence (y compris le porteur) verront leur désir de Réputation augmenter de 5, ce qui devrait normalement les inciter à

combattre tout ce qui pourrait se dresser sur leur chemin. Une arme ayant un tel pouvoir augmente le moral d'une unité dans laquelle elle combat (dans un combat de masse) d'un cran (milice devient normal, normal devient vétéran, ...).

Aura de peur

Type: Exotique (19). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour. Portée: Cercle de 15 mètres centré sur le porteur. Durée: Une minute.

Effet(s): Tout être vivant (sauf le porteur) qui entre dans la sphère d'influence du pouvoir peut être pris pour cible. Le personnage doit alors réussir un jet de Volonté x5. S'il est réussi, la cible est totalement effrayée pour une minute (et uniquement si elle rate à son tour un jet de Volonté x5) et voit ses désirs de Prestige, de Violence et de Réputation descendre de 5. S'il est raté, rien ne se passe.

Réussite critique (Lors du jet de Volonté du personnage): La victime ne peut pas résister à l'attaque (pas de jet de Volonté x5 de sa part) et est effrayée pendant une heure.

Echec critique (Lors du jet de Volonté du personnage): Si la victime est une porteuse d'arme, c'est le personnage qui est effrayé pour une minute. Sinon, il ne se passe rien.

Aura de protection

Type: Exotique (20). Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Cercle de 3 mètres centré sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Tous les êtres vivants (y compris le porteur) dans la sphère d'influence peuvent bénéficier d'un bonus de protection (magique) de 2 points. C'est l'arme elle-même qui choisit à qui elle accorde cette protection.

Auto mutilation

Type: Condition (51-52). Coût: -10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Trois tours de combat.

Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir ainsi conditionné, il doit se couper avec l'arme assez profondément (cela lui cause 1d6 points de dommages) et à un

endroit visible (bras, visage, ...). Autant dire qu'au bout de quelques semaines de cohabitation, le personnage sera entièrement couvert de cicatrices.

Auto mutilation

Type: Limitation (39-40). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour (minimum). Portée: Sur le porteur. Durée: Trois tours de combat.

Effet(s): Chaque matin, et chaque fois que le personnage se prépare à affronter un adversaire important, il doit se couper avec l'arme assez profondément (cela lui cause 1d6 points de dommages) et à un endroit visible (bras, visage, ...). Autant dire qu'au bout de quelques jours de cohabitation, le personnage sera entièrement couvert de cicatrices.

Bio mécanique: Bouche

Type: Exotique (21). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède une bouche qui lui permet de s'exprimer normalement (autrement que par télépathie) mais cela ne lui fait pas perdre ses capacités de télépathie. En outre, le personnage peut utiliser cette bouche pour attaquer normalement au contact. Cette bouche a les caractéristiques suivantes: Initiative: -2, Dommages: C. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (morsure ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).

Réussite critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): L'attaque surprend totalement la cible et accorde un bonus de 10% à la prochaine action de combat entreprise par le personnage. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.

Echec critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): La bouche s'écrase sur une partie solide de la cible. Elle est "assommée" et ne peut plus ni parler ni attaquer durant 10 minutes. De plus, l'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Bio mécanique : Crochet

Type: Exotique (22). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un crochet qui peut être utilisé comme arme par le personnage. Ses statistiques de combat sont les suivantes: Initiative: +0, Dommages: E. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (crochet ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).

Réussite critique (Lors d'un jet de toucher du crochet): L'attaque surprend la cible qui est déséquilibrée par le crochet et accorde un bonus de 10% à la prochaine action de combat entreprise par le personnage. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.

Echec critique (Lors d'un jet de toucher du crochet): Selon le type d'attaque choisi.

Bio mécanique : Dard

Type: Exotique (23), coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un dard qui peut être utilisé comme une arme par le personnage. Ses statistiques de combat sont les suivantes: Initiative: +2, Dommages: D. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (dard ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).

Réussite critique (Lors d'un jet de toucher du dard): Quelque soit le type d'attaque choisi, le dard pénètre profondément dans le corps de la cible, et on détermine les dommages en divisant l'armure de la victime par deux. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.

Echec critique (Lors d'un jet de toucher du dard): Le dard est cassé. Il met 1d6 jours à repousser. De plus, l'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Bio mécanique : Infection

Type: Exotique (24). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède une couche de chair putréfiée. Chaque fois que l'arme cause au moins un point de dommage (une fois l'armure traversée) à sa victime, cette dernière est infectée par un poison de puissance 2d6. La proximité de cette chair infectée en permanence peut aussi rendre malade le porteur (à moins qu'il ne soit immunisé aux maladies): Il devra donc réussir, une fois par mois, un jet d'Endurance x5 pour ne pas être victime d'un poison de puissance 1.

Réussite critique (Lors du jet d'Endurance): Le personnage est immunisé aux effets de sa lame pendant les six mois qui suivent.

Echec critique (Lors du jet d'Endurance): Le personnage est infecté par un poison de puissance 1d6.

Bio mécanique : Mâchoire

Type: Exotique (25). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède une bouche lui permettant de s'exprimer normalement (autrement que par télépathie) mais ne perd pas ses capacités de télépathie. En outre, le personnage peut utiliser cette bouche pour attaquer normalement au contact. Cette bouche a les caractéristiques suivantes: Initiative: -2, Dommages: F. Bien que l'arme possède alors deux façons d'attaquer, le personnage ne peut sélectionner qu'un des deux modes d'attaque (morsure ou arme normale) par tour, à moins qu'il ne soit déjà habilité à réaliser deux attaques grâce à un autre pouvoir (auquel cas il pourra tenter une attaque avec chaque).

Réussite critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): L'attaque surprend totalement la cible et accorde un bonus de 10% à la prochaine action de combat entreprise par le personnage. De plus, l'attaque est considérée comme une réussite critique normale.

Echec critique (lors d'un jet de toucher de la bouche): La bouche s'écrase sur une partie solide de la cible. Elle est "assommée" et ne peut plus ni parler ni attaquer durant 10 minutes. De plus,

l'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Bio mécanique : Organes sexuels

Type: Exotique (26). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède des organes sexuels, lui permettant de ressentir les plaisirs physiques de la chair. Son Désir de Sexe est majoré d'un et est au moins de +1.

Bio mécanique : Œil

Type: Exotique (27). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un œil. Certaines compétences du personnage sont majorées par les capacités nouvelles d'observation que l'œil accorde à l'arme: Repérage +10%, Attaque rapide +10%, Feinte +10%.

Echec critique (Lors d'un jet de toucher de l'arme): L'œil est crevé par un faux mouvement du personnage. Il se régénère en une semaine. Les compétences du personnage ne sont pas majorées pendant tout ce temps.

Bio mécanique : Poils urticants

Type: Exotique (28). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède de longs poils. Chaque fois que l'arme cause au moins un point de dommage (une fois l'armure traversée) à sa victime, cette dernière est infectée par un poison de puissance Id6 qui cause en plus des dommages un malus de 10% à toutes les actions que pourra entreprendre la victime tant que le poison n'aura pas cessé ses effets.

Bio mécanique : Pseudopode

Type: Exotique (29). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Variable. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède de multiples tentacules. Lorsque le porteur prend l'arme en main, les tentacules viennent se refermer autour de sa main. L'arme ne peut donc en aucun cas être lâchée par le personnage (même dans le cas d'un échec critique).

Bond

Type: Exotique (30). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: 1 tour de combat.

Effet(s): Le personnage peut, trois fois par jour, réaliser un bond de 10 mètres aussi bien en hauteur qu'en longueur ou même en profondeur. Dans ce cas, le personnage ne subit aucun dommage dû à la chute si cette dernière n'excède pas 10 mètres. Il devra cependant réussir un jet d'Agilité x5 s'il souhaite combattre durant le même tour.

Réussite critique (Lors du jet d'Agilité): Le personnage tombe directement sur sa cible. L'attaque est considérée comme une charge (si l'arme peut recevoir un tel bonus) et les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite en plus des modificateurs normaux.

Echec critique (Lors du jet d'Agilité): Non seulement le personnage n'attaque pas durant le même tour mais il subit en plus Id6 points de dommages (l'armure ne compte pas) à cause d'une mauvaise réception.

Brouillard

Type: Exotique (31). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Six fois par jour. Portée: Cercle de 30 mètres centré sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): Dès que le pouvoir est déclenché, une fine brume commence à sortir du sol dans toute l'aire d'effet. Elle s'épaissit petit à petit à raison de 5% par minute (jusqu'à atteindre un pourcentage de 20%). Ce pourcentage correspond à un malus à toutes les actions tentées dans le cercle et qui utilisent la vue (Repérage, Combat, Tir, ...). Heureusement, le porteur de l'arme est immunisé et voit à travers cette brume comme en plein jour.

Chaleur

Type: Exotique (32). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Permanent (+ deux fois par jour). Portée: Contact. Durée: Permanent (+ une seule attaque).

Effet(s): La chaleur de la lame décale d'une colonne vers la droite les dommages causés par l'arme. De plus, deux fois par jour, la vapeur peut être poussée à fond et ainsi décaler de quatre colonnes vers la droite les

dommages causés par l'arme et ce, pour une seule attaque.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): La lame portée au rouge par la vapeur passe littéralement à travers l'armure et on n'en tient donc pas compte pour résoudre les dommages de cette attaque (uniquement celle là).

Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): Le porteur, utilisant maladroitement son arme, est brûlé par la vapeur de son arme qui suinte de la partie métallique. Il subit 2d10 points de dommages.

Chance

type: Exotique (33). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Deux fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Un jet de dé.

Effet(s): Le personnage peut, jusqu'à trois fois par jour, rejeter un dolo (ou tout autre dé) qu'il vient de lancer et dont le résultat ne lui convient pas, Quelque soit ce second résultat, il devra être pris en compte (impossible de rejeter les dés plus d'une fois par dé). Le maître de jeu peut aussi autoriser un personnage à lui faire rejeter un dé dont les conséquences peuvent être primordiales pour lui même (exemple: une attaque qui lui est destinée) mais cette possibilité est totalement optionnelle et doit recevoir l'accord exprès du maître de jeu.

Code de conduite

Type: Limitation (35-36). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Une arme qui possède cette limitation est dotée d'un code de conduite qui doit être défini par le maître de jeu une fois l'arme entièrement créée (pour bien faire coïncider ce code avec d'éventuels pouvoirs spéciaux). Le porteur devra obligatoirement respecter ce code sous peine de voir l'arme chercher à se débarrasser de lui à la première occasion. Le code peut être très simple (ne jamais épargner un adversaire qui se rend) ou très compliqué (comme celui de suivre les ordres d'une autre arme ou d'un certain personnage), au choix du maître de jeu.

Combat de masse

Type: Primaire (79-80). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le personnage se trouve au milieu d'une bataille rangée, toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat de masse" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'une bataille rangée de nuit). Les compétences de Stratégie et de Tactique du personnage sont elles aussi majorées de 10% mais uniquement si le personnage utilise ces compétences en pleine bataille.

Combat monté

Type: Primaire (77-78). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le personnage combat à cheval ou sur le dos de toute autre monture, toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat monté" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat à cheval de nuit). La compétence d'Équitation du personnage est majorée de 20% lors d'un combat monté (et uniquement dans un tel cas).

Combat nocturne

Type: Primaire (75-76). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le personnage combat de nuit (pas dans un souterrain ou un bâtiment sombre), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat monté" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat à cheval de nuit). Les compétences de Repérage et de Discrétion du personnage sont majorés de 10% la nuit lorsque le personnage se prépare à attaquer (et uniquement dans ce cas).

Combat rural

Type: Primaire (73-74). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s) : Lorsque le personnage combat en milieu rural (c'est-à-dire n'importe quel endroit où le personnage est entouré de végétaux qui se sont développés sans l'aide d'un être humain), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat rural" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat en forêt de nuit).

Combat singulier

Type: Primaire (81-82). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le personnage lutte contre un porteur d'arme en combat singulier (c'est-à-dire sans qu'aucun autre personnage n'intervienne dans la confrontation), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat singulier" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat singulier de nuit). L'initiative du personnage est majorée de 2 points lors d'un tel combat.

Combat urbain

Type: Primaire (71-72). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le personnage combat dans un milieu urbain (c'est-à-dire dans un endroit fabriqué par un être humain, que ce soit une route pavée, un bâtiment ou un couloir de mine), toutes ses compétences de combat sont majorées de 20%. On ne peut cumuler deux pouvoirs de ce type (Une arme possédant à la fois les pouvoirs de "Combat urbain" et de "Combat nocturne" n'accorde pas 40% de bonus lors d'un combat urbain de nuit).

Combinaison défensive critique

Type: Primaire (53-54). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation : Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option offensive sera modifié d'un malus de 25%. Si l'option défensive est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Combinaison défensive incontrôlée

Type: Primaire (37-38). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de donner le contrôle à l'arme qui choisit alors deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée. Le pourcentage de chance de réussite de l'option offensive sera modifié d'un malus de 25%.

Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal. L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre combinaison défensive incontrôlée au tour suivant.

Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaison offensive critique

Type: Primaire (51-52). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option défensive sera modifié d'un malus de -25%. Si l'option offensive est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 10). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaison offensive incontrôlée

Type: Primaire (35-36). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de donner le contrôle à l'arme qui choisit alors deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée. Le pourcentage de chance de réussite de l'option défensive sera modifié d'un malus de -25%.

Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal, L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre

combinaison offensive incontrôlée au tour suivant.

Combinaisons défensives multiples

Type: Primaire (69-70). Coût: 50. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir quatre options de combat (avec quatre dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Deux des quatre options devront être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et les deux autres de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de la première option offensive sera modifié d'un malus de -25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option défensive sera modifié d'un malus de -25%, Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option offensive sera modifié d'un malus de -50%.

Réussite critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Combinaisons offensives multiples

Type: Primaire (67-68). Coût: 50. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir quatre options de combat (avec quatre dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Deux des quatre options devront être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et les deux autres de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de la première option défensive sera modifié d'un malus de 25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option offensive sera modifié d'un malus de 25%. Le pourcentage de chance de réussite de la deuxième option défensive sera modifié d'un malus de 50%.

Réussite critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier

d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les quatre options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Commandement

Type: Secondaire (19-20). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Commandement augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Commandement): Les ordres sont respectés à la lettre et les désirs de Réputation et de Prestige des hommes sont majorés de deux chacun pour une journée, les incitant à combattre encore plus vaillamment.

Echec critique (lors du jet de Commandement): Le personnage et son arme se ridiculisent totalement. Les hommes n'ont plus aucune confiance en lui et ce même s'il est leur supérieur direct. Il ne peut plus assumer le commandement de son unité avant au moins une semaine. S'il utilise la force brutale pour se faire respecter, il risque de voir les effectifs de son unité réduits considérablement à la suite de désertions en masse.

Commandement incontrôlé

Type: Secondaire (65-66). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour le Commandement. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Commandement): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire

qu'elle garde le contrôle du personnage pour le tour suivant, moment où elle tentera de donner de nouveaux ordres encore plus glorieux et dangereux.

Echec critique (lors du jet de Commandement): L'arme se ridiculise et fait croire que c'est le personnage qui vient de se tromper pour ne pas perdre sa crédibilité vis à vis des hommes qui sont sous les ordres de son porteur.

Communication à longue distance

Type: Exotique (34). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: 500 mètres. Durée: Permanent. **Effet(s):** La communication télépathique dont toutes les armes magiques sont dotées est étendue à 500 mètres (au lieu de 50) lorsqu'elles se parlent entre elles et à 50 mètres (au lieu de 25cm) pour ce qui est de la communication avec leurs porteurs.

Compétence de combat : Attaque brutale

Type: Primaire (01-02). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent. **Effet(s):** Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence d'Attaque brutale augmenter de 10%/20%/30% selon le prix payé.

Compétence de combat: Attaque normale

Type: Primaire (03-04). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent. **Effet(s):** Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence d'Attaque normale augmenter de 10%/20%/30% selon le prix payé.

Compétence de combat: Attaque rapide

Type: Primaire (05-06). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent. **Effet(s):** Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence d'Attaque rapide augmenter de 10%/20%/30% selon le prix payé.

Compétence de combat : Combinaison défensive

Type: Primaire (15-16). Coût: 35. Fréquence d'utilisation: Permanent.

Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option offensive sera modifié d'un malus de 25%.

Réussite critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux options de combat choisies peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Compétence de combat: Combinaison offensive

Type: Primaire (13-14). Coût: 35. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au personnage de choisir deux options de combat (avec deux dés à six faces) et de les résoudre durant le même tour. Une des options devra être de nature offensive (attaque rapide, normale, critique ou feinte) et l'autre de nature défensive (parade ou esquive). Le pourcentage de chance de réussite de l'option défensive sera modifié d'un malus de -25%.

Compétence de combat: Esquive

Type: Primaire (11-12). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence primaire d'Esquive augmenter de 10%/20%/30% selon le prix payé, Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Compétence de combat: feinte

Type: Primaire (07-08). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence

de Feinte augmenter de 10%/20%/30% selon le prix payé.

Compétence de combat: Parade

Type: Primaire (09-10). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence de Parade augmenter de 10%/20%/30% selon le prix payé.

Composition : Mercure

Type: Exotique (35). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): La lame de l'arme semble entièrement composée de mercure bien qu'elle soit aussi solide qu'une arme en acier. L'arme pénètre entièrement dans la chair de la cible et divise par deux la valeur de toute armure qu'elle rencontre en chemin et décale ces dommages de deux colonnes vers la droite.

Réussite critique lors du jet de toucher de l'arme : La cible est infectée par de minuscules gouttes de mercure. On considère cette attaque comme celle d'un poison de puissance 5.

Echec critique lors du jet de toucher de l'arme: L'attaque est considérée comme un échec critique normal.

Composition : Obsidienne

Type: Exotique (36). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): La dureté et la finesse de l'arme permettent de décaler les dommages qu'elle cause d'une colonne vers la droite. De plus, une attaque (normale, brutale, rapide ou une feinte) avec une telle arme est considérée comme critique sur un jet d'unité supérieur ou égal à 9 (au lieu de 0).

Composition : Os

Type: Exotique (37). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): La finesse de l'arme permet de décaler les dommages qu'elle cause d'une colonne vers la droite.

Composition : Pierre d'Œphis

Type: Exotique (38). Coût: 50. Fréquence d'utilisation: Lorsque Œphis

est ascendante. Portée: Sur le porteur.
Durée: Tant qu'Æphis est ascendante.

Effet(s): La lame de l'arme a été forgée dans une pierre issue d'Æphis. Toutes les compétences de combat du personnage qui la porte sont majorées de 25% (la nuit) ou de 10% (le jour) lorsque toutes les conditions nécessaires sont réunies.

Composition : Pierre de Taamish

Type: Exotique (39). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Lorsque Taamish est ascendante. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que Taamish est ascendante.

Effet(s): La lame de l'arme a été forgée dans une pierre issue de Taamish. Toutes les compétences de combat du personnage qui la porte sont majorées de 25% (la nuit) ou de 10% (le jour) lorsque toutes les conditions nécessaires sont réunies.

Composition : Pierre de Nænerg

Type: Exotique (40). Coût: 50.
Fréquence d'utilisation: Lorsque Nænerg est ascendante. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que Nænerg est ascendante.

Effet(s): La lame de l'arme a été forgée dans une pierre issue de Nænerg. Toutes les compétences de combat du personnage qui la porte sont majorées de 25% (la nuit) ou de 10% (le jour) lorsque toutes les conditions nécessaires sont réunies.

Composition : Pierre ponce

Type: Exotique (41). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): La lame de l'arme est entièrement composée d'un alliage entre de la pierre ponce et de l'acier. Cette composition très spéciale permet simplement à l'arme de flotter. Ça peut paraître débile mais le plus grand risque qu'une arme puisse courir est d'être plongé dans une grande étendue d'eau. Endroit où elle aura bien du mal à trouver un porteur.

Connaissance Batranoban

Type: Secondaire (21-22). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Batranoban (Culture des épices) augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit totalement ce qu'il était en train de faire. Ses récoltes sont trois fois plus abondantes que prévu, l'épice en question a un effet très puissant sans effet secondaire grave, ...

Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage ne réussit qu'à faire pousser des épices impropres à la consommation et ceci sans s'en apercevoir. Les effets normaux de l'épice sont absents et les effets secondaires démultipliés. Le résultat final peut être très dangereux, voire mortel.

Connaissance Derigion Type: Secondaire (23-24). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Derigion (Histoire ancienne) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage connaît absolument tout sur le sujet en question. S'il s'agit d'une légende ou d'un fait historique qui n'a pas trait à la civilisation Derigion, cette connaissance est un peu moins poussée mais largement supérieure à celle d'un indigène du cru.

Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se plante complètement et raconte n'importe

quoi. Toute personne possédant cette même compétence se rendra tout de suite compte du problème et pourra tenter de faire revenir le personnage à la raison (bien que ce dernier soit absolument sûr de ce qu'il raconte).

Connaissance Gadhar

Type: Secondaire (25-26). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Gadhar (Survie en milieu hostile chaud) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé), Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5⁰1 (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, eau, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés que deux semaines plus tard.

Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un serpent ou un insecte, faire une mauvaise chute, ... (Au choix du maître de jeu).

Connaissance Plorad

Type: Secondaire (27-28). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Plorad (Géographie) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la

caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage arrive à se diriger presque intuitivement et évite tous les pièges dans lesquels il aurait pu tomber. De plus, son sens de l'orientation lui permet de couvrir 50⁰10 de trajet en plus durant cette journée.

Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se perd complètement ou tombe dans un piège. Le trajet parcouru pour la journée est diminué de 90%.

Connaissance Sekeker

Type: Secondaire (29-30). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Sekeker (Climat et précipitations) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage (et son arme) est particulièrement doué et prévoit le temps pour les deux semaines à venir sans aucun risque d'échec. Il ne prévoira évidemment pas des intempéries causées par des moyens magiques. **Echec critique** (lors du jet de Connaissance): Le personnage se vautre complètement et obtient des résultats totalement faux (il risque de se retrouver mouillé, gelé ou enneigé en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire).

Connaissance Thunk

Type: Secondaire (31-32). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Thunk (Survie en milieu hostile froid) augmenter de 25%/40⁰10/60⁰10 (selon le prix payé), Il peut ainsi espérer réussir

plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, couvertures, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés que deux semaines plus tard.

Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un poisson coriace, faire une mauvaise chute, ... (Au choix du maître de jeu).

Connaissance Voroziön

Type: Secondaire (31-32). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Connaissance Voroziön (Gouvernement non militariste) augmenter de 25%/40%/60% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage réussit à se sortir d'un mauvais pas en exposant brièvement les vertus de l'article xx page yy. Il est tellement convaincant que l'empêcheur de tourner en rond ne l'ennuie pas plus longtemps.

Echec critique (lors du jet de Connaissance): Le personnage se vautre totalement et se jette lui-même dans un piège juridique dont il expose les préceptes. Le résultat final est l'emprisonnement (au mieux) ou la peine de mort (au pire).

Course

Type: Secondaire (35-36). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Course augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Course): Le personnage, aidé de son arme, trouve un second souffle et cloue sur place son adversaire (ou le rattrape s'il était le poursuivant) et ce quelque soit le jet obtenu par ce dernier.

Echec critique (lors du jet de Course): Le personnage chute lamentablement et subit même 1d6 points de dommages (l'armure ne compte pas). Inutile de dire que la course n'est plus qu'un souvenir et que la chute lui fait perdre tout espoir de fuite (ou de victoire s'il s'agissait d'une course amicale).

Course incontrôlée

Type: Secondaire (67-68). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Course. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Course): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle continue à faire courir le personnage et l'oblige à rester en mouvement au moins pendant la minute qui suit. Elle garde le contrôle du personnage pendant toute cette durée.

Echec critique (lors du jet d'Acrobatie): Le personnage chute lamentablement et subit même 2d6 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Curiosité

Type: Limitation (27-28). Coût: -10.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme veut tout savoir, tout connaître et refuse qu'on lui cache quoi que ce soit. Elle entraînera son porteur dans des quêtes toujours de plus en plus fantaisistes (Où se couche le soleil ? Est-ce que c'est vrai que les Piorads ont très mauvais caractère ?) au fur et à mesure qu'elle apprendra à mieux le connaître.

Décrépitude

Type: Exotique (42). Coût: 35.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Contact. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Si l'attaque cause au moins un point de dommage, la victime est "pompée" par l'arme qui ressent immédiatement un orgasme puissant. La cible, quant à elle, vieillit de (RUx5) ans immédiatement avec tous les effets que cela implique. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie et si elle cause un point de dommage (si ces deux conditions ne sont pas respectées, le pouvoir est considéré comme utilisé!).

Réussite critique: La victime est totalement "sucée" par l'arme et meurt immédiatement en vieillissant de 1d10x100 ans (à la limite, si la créature touchée est déjà morte ou peut vivre aussi longtemps, elle ne sera pas réellement gênée par une tel vieillissement).

Echec critique: C'est le porteur, qui, victime d'un choc en retour de la part de l'arme, vieillit de 1d6 ans.

Déplacement sur l'eau

Type: Exotique (43). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: 2 heures.

Effet(s): Ce pouvoir permet simplement au porteur de se déplacer sur l'eau comme le premier jésus moyen venu. Cela n'accorde pas à l'arme le pouvoir de flotter! Elle devra obligatoirement être accompagnée de son porteur pour ne pas couler.

Déplacement temporel

Type: Exotique (44). Coût: 25.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Six secondes. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet à l'arme et à son porteur de se déplacer dans le temps (vers le futur ou vers le passé) d'une très courte durée (6 secondes, un tour de combat). Si le déplacement est effectué vers le passé, toutes les actions tentées par tous les personnages devront être résolues à nouveau et le porteur pourra choisir une autre action (tout en connaissant celles choisies par les autres puisqu'il les a déjà vécues!). Si le déplacement est effectué vers le futur, le personnage et son arme "ratent" un tour de combat. On les considère comme totalement absents. Ils réapparaissent le tour suivant exactement au même endroit.

Désir atrophié: Prestige

Type: Limitation (17-18). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Prestige réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.

Désir atrophié: Réputation

Type: Limitation (25-26). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Réputation réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.

Désir atrophié: Richesse

Type: Limitation (19-20). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Richesse réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est

totalement contrôlé par ce manque de désir.

Désir atrophié: Sexe

Type: Limitation (21-72). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent. **Effet(s):** Le porteur de l'arme voit son Désir de Sexe réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0, après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.

Désir atrophié: Violence

Type: Limitation (23-24). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Violence réduire de 10. N'oubliez pas que si ce désir est inférieur ou égal à 0 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce manque de désir.

Désir exacerbé: Prestige

Type: Limitation (07-08). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Prestige augmenter de 10, N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.

Désir exacerbé: Réputation

Type: Limitation (15-16). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Réputation augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.

Désir exacerbé: Richesse

Type: Limitation (09-10). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent. **Effet(s):** Le porteur de l'arme voit son Désir de Richesse augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est

supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.

Désir exacerbé: Sexe

Type: Limitation (11-12), Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Sexe augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.

Désir exacerbé: Violence

Type: Limitation (13-14), Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme voit son Désir de Violence augmenter de 10. N'oubliez pas que si ce désir est supérieur ou égal à 11 après ce modificateur, le personnage est totalement contrôlé par ce désir.

Destruction

Type: Primaire (97-98). Coût: 25. Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour. Portée: Contact. Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Toute armure touchée par l'arme lorsque le pouvoir est utilisé est immédiatement et irrémédiablement détruite. Elle compte tout de même, une dernière fois, pour calculer les dommages de l'attaque en cours. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie (si cette condition n'est pas respectée, le pouvoir est considéré comme utilisé!).

Détection de la vie

Type: Exotique (45). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour. Portée: Sphère de 25 mètres autour du porteur. Durée: 5 minutes.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, l'écran s'éclaire et indique un petit point vert pour chaque créature vivante qui se trouve dans la portée du pouvoir. Ce (ou ces) petits points se déplacent en même temps que la créature qu'ils représentent, Aucune notion de profondeur (ou de hauteur) n'est par contre prévue (une créature qui se trouve juste au dessus du porteur apparaîtra en plein milieu du cadran). Un

bip sonore (télépathique) sera émis par l'arme au fur et à mesure du déplacement des points.

Détection du danger

Type: Exotique (46). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour, Portée: Sur le porteur. Durée: Un danger précis.
Effet(s): Dès qu'un danger précis et proche (moins d'une minute) guette l'arme ou son porteur, elle peut (si elle le désire) le prévenir de ce qui va se passer (sans être cependant trop claire dans sa prédiction). Elle peut utiliser cette capacité au maximum trois fois par jour. Le personnage lui même n'a aucun moyen ni de vérifier si l'arme ne lui ment pas ni de la forcer à utiliser ce pouvoir.

Détection du mensonge

Type: Exotique (47). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour. Portée: Sur l'interlocuteur du porteur. Durée: Une minute.
Effet(s): L'arme peut décider, de son propre chef ou dès que le personnage le lui demande, d'utiliser ce pouvoir. Elle détectera alors immédiatement tous les mensonges que pourra proférer l'interlocuteur du personnage (ou un individu qui ne s'adresse à personne en particulier, comme un chef faisant un discours par exemple). Elle détectera aussi le type de mensonge (franc et massif, par omission, ...) mais pas sa nature exacte.

Discrétion

Type: Secondaire (37-38), Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Discrétion augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.
Réussite critique (lors du jet de Discrétion): Le personnage est presque réellement invisible et ce pour une durée d'au moins vingt minutes (à moins qu'il ne se permette une action beaucoup moins silencieuse, comme par exemple attaquer au contact en poussant un cri

de guerre, ce que l'arme lui déconseillera fortement de faire).

Échec critique (lors du jet de Discrétion): Le personnage fait beaucoup de bruit et n'obtient pas du tout l'effet escompté. Il est découvert par tous ceux qu'il voulait surprendre et se retrouve vraiment comme un con (et le mot est faible!).

Discrétion incontrôlée

Type: Secondaire (69-70). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Discrétion. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/ 100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.
Réussite critique (lors du jet de Discrétion): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire (le personnage est quasi-invisible pour vingt minutes) qu'elle garde le contrôle du personnage pendant toute cette durée et continue à faire preuve d'une discrétion absolue.

Echec critique (lors du jet de Discrétion): L'arme rate complètement sa Discrétion et, de dépit, garde le contrôle du personnage quelques secondes, juste le temps de le lancer avec un grand cri de guerre sur l'ennemi le plus proche.

Disparition

Type: Exotique (48). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur l'arme. Durée: Illimitée.
Effet(s): L'arme peut disparaître à volonté des mains de son porteur (ou de son fourreau) pour réapparaître au même endroit (dans la main du porteur) lorsqu'elle le désire. Durant cette absence, elle est totalement coupée du monde réel et ne peut utiliser aucun pouvoir à part celui-ci et la télépathie avec de son porteur. Si le porteur meurt, l'arme réapparaît immédiatement dans sa main.

Dommages supplémentaires

Type: Primaire (19-20). Coût: 10/20/30.
Fréquence d'utilisation: Permanent,
Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): Les dommages causés par cette arme sont décalés de 1/2/3 colonnes vers la droite.

Dommages supplémentaires

Type: Exotique (40). Coût: 20.
Manifestation: Le tranchant de l'arme semble très effilé et semble ne jamais s'émousser (ce qui est d'ailleurs le cas mais pour toutes les armes magiques!).
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Contact. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Tous les dommages causés par l'arme lorsque le pouvoir est utilisé sont décalés de quatre colonnes vers la droite. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie (si cette condition n'est pas respectée, le pouvoir est considéré comme utilisé!).

Douleur

Type: Exotique (50), Coût: 15,
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s): Chaque fois que l'arme cause au moins un point de dommage (une fois l'armure traversée) à sa victime, cette dernière est frappée par une douleur indescriptible qui cause en plus des dommages, un malus de 30% à toutes les actions que pourra entreprendre la victime tant qu'une minute ne se sera pas écoulée. Plusieurs coups sur une même cible ne cumulent pas les malus (mais on ajoute une minute à la durée de la douleur). Ce pouvoir accorde aussi à son porteur un bonus de 10% à sa compétence d'Artisanat Batranoban, s'il possède cette compétence.

Empathie avec les animaux

Type: Exotique (51). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: Six fois par jour,
Portée: Portée de voix. Durée: Une minute.

Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur de l'arme de pouvoir utiliser sa compétence de Marchandage de façon intuitive et télépathique avec les animaux qui l'entourent. La réussite de cette communication dépend de la réussite du jet de Marchandage.

N'oubliez pas que le mode de vie de la créature pourra modifier les chances de réussite de cette communication (parler avec un Chagar n'est pas aussi simple que de parler avec un cheval quelconque).

Réussite critique (Lors du jet de Marchandage): Les animaux sympathisent avec le personnage et l'aident jusqu'à ce que leur instinct les rappelle (après un combat ou une durée qui dépend de la façon dont ils sont traités).

Échec critique (Lors du jet de Marchandage): Les animaux réagissent très mal à l'intervention du personnage et l'attaquent (si ce sont des carnivores, sinon ils fuient précipitamment).

Endurance accrue

Type: Primaire (87-88). Coût: 20/30/40.
Manifestation: L'arme semble particulièrement solide et résistante alors que son poids reste le même.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Endurance augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer les points de vie et le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Endurance.

Endurance accrue Type: Secondaire (89-90). Coût: 10/20/30. Manifestation: L'arme semble particulièrement solide et résistante alors que son poids reste le même. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique d'Endurance augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer les points de vie et le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant l'Endurance.

Endurance minimum

Type: Condition (89-90). Coût: -5/-10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique d'Endurance est au

moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.

Équitation

Type: Secondaire (39-40). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire d'Équitation augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique d'Agilité) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet d'Équitation): Le personnage et son arme font totalement corps avec leur animal et sont capables de nombreuses prouesses extraordinaires (au moins pour la minute qui suit le jet critique). Ils peuvent par la même occasion ressentir l'état physique (nombre de points de vie perdus, maladies, parasites, ...) et mental (peur, rage, ...) de l'animal.

Echec critique (lors du jet d'Équitation): Le personnage, mal conseillé par son arme fait un faux mouvement très grave et effraie l'animal qui tente immédiatement de l'attaquer. Passé cette première attaque, l'animal tentera de fuir à moins que le personnage ne réussisse un second jet d'Équitation mais cette fois sans le bonus accordé par l'arme.

Équitation Incontrôlée

Type: Secondaire (71-72). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Équitation. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner), Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de

la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet d'Équitation): L'arme fait totalement corps avec son animal et est capable de nombreuses prouesses extraordinaires (au moins pour la minute qui suit le jet critique). Elle garde le contrôle du personnage pendant toute cette durée afin de continuer son numéro de cirque.

Échec critique (lors du jet d'Équitation): L'arme fait un faux mouvement très grave et effraie l'animal qui tente immédiatement de l'attaquer. L'arme ne se défend pas et garde le contrôle du personnage (coup de sabot dans la tronche garanti) tant que l'animal n'a pas pris la fuite.

Esquive critique

Type: Primaire (49-50). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une esquive comme tactique de combat pour le tour. Si la défense est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 0). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de touché.

Réussite critique (lors du jet d'esquive): Le bonus pour l'action du tour suivant est de 30% (au lieu de 20%) et l'attaque est esquivée même dans le cas d'une feinte.

Échec critique (lors du jet d'esquive): L'esquive est tout simplement ratée (sans effet critique).

Esquive Incontrôlée

Type: Primaire (33-34), Coût: 10/30/50. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour l'Esquive. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le

personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet d'esquive): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre esquive incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, l'esquive est une réussite critique normale.

Échec critique (lors du jet d'esquive): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence d'esquive avant 1d6 tours. De plus, l'esquive est un échec critique normal.

Esquives multiples

Type: Primaire (65-66). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une esquive, il pourra esquiver deux fois au lieu d'une (deux attaques différentes ou deux fois la même). Les résultats des deux esquives seront prises en compte séparément (bonus divers et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).

Réussite critique: Les deux esquives peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Échec critique: Les deux esquives peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Feinte critique

Type: Primaire (45-46). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une feinte comme tactique de combat pour le tour. Si l'attaque est réussie, elle est immédiatement considérée comme un critique (le RU est alors égal à 0). Si elle rate, elle est considérée comme simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages sont décalés de 2 colonnes sur la droite (au lieu d'une seule).

Échec critique (lors du jet de toucher de l'arme): La feinte est tout simplement ratée (sans effet critique).

Feinte Incontrôlée

Type: Primaire (29-30). Coût: 10/30/50. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Feinte. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/ 100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre feinte incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, la feinte est une réussite critique normale.

Échec critique (lors du jet de toucher de l'arme): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence de feinte avant 1d6 tours. De plus, la feinte est un échec critique normal.

Feintes multiples

Type: Primaire (61-62). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur, Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une feinte, il pourra, à son initiative normale, feinter deux fois au lieu d'une. Les résultats des deux attaques seront prises en compte séparément (dommages, localisation et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).

Réussite critique: Les deux feintes peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux feintes peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Fonctionne uniquement sur les animaux

Type: Condition (67- 68). Coût: -15. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un animal (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un animal ou d'un croisement entre un animal et un être humain.

Fonctionne uniquement sur les êtres humains

Type: Condition (65-66). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un être humain (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un être humain ou d'un croisement entre un animal et un être humain.

Fonctionne uniquement sur un Alweg

Type: Condition (23-24). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Alweg (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Alweg ou d'un croisement entre un animal et un Alweg.

Fonctionne uniquement sur un Batranoban

Type: Condition (25-26). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Batranoban (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Batranoban ou d'un croisement entre un animal et un Batranoban.

Fonctionne uniquement sur un Derigion

Type: Condition (27-28). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Derigion (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Derigion ou d'un croisement entre un animal et un Derigion.

Fonctionne uniquement sur un Gadhar

Type: Condition (29-30). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Gadhar (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Gadhar ou d'un croisement entre un animal et un Gadhar.

Fonctionne uniquement sur un Hysnaton

Type: Condition (31-32), coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Hysnaton (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Hysnaton ou d'un croisement entre un animal et un Hysnaton.

Fonctionne uniquement sur un Piorad

Type: Condition (33-34). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée:

Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Piorad (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Piorad ou d'un croisement entre un animal et un Piorad.

Fonctionne uniquement sur une Sekeker

Type: Condition (35-36). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre une Sekeker (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'une Sekeker ou d'un croisement entre un animal et une Sekeker.

Fonctionne uniquement sur un Thunk

Type: Condition (37-38). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Thunk (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Thunk ou d'un croisement entre un animal et un Thunk.

Fonctionne uniquement sur un Vorozion

Type: Condition (39-40). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé que pour (si le pouvoir est bénéfique) ou contre un Vorozion (s'il est de nature offensive). Le pouvoir fonctionne sur les monstres issus d'un Vorozion ou d'un croisement entre un animal et un Vorozion.

Fonctionnement aléatoire

Type: Condition (61-62). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que

le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Chaque fois que le pouvoir auquel est associé cette condition est utilisé, le maître de jeu devra jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir affecte une cible aléatoirement (aussi bien un allié qu'un ennemi). Si le pouvoir est de nature défensive ou n'affecte que le porteur, il ne fonctionne pas sur un jet de d% inférieur ou égal à 25.

Fonctionnement différé (heures)

Type: Condition (49-50). Coût: -15. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès que le personnage utilise le pouvoir associé à cette condition, il devra attendre 1d6 heures avant que celui-ci ne fonctionne réellement. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après le laps de temps calculé ci-dessus.

Fonctionnement différé (minutes)

Type: Condition (47-48). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès que le personnage utilise le pouvoir associé à cette condition, il devra attendre 1d6 minutes avant que celui-ci ne fonctionne réellement. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement différé (tours) Type: Condition (45-46). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès que le personnage utilise le pouvoir associé à cette condition, il devra attendre 1d6 tours de combat avant que celui-ci ne fonctionne réellement. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité la nuit Type: Limitation (89-90). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Durant toute la nuit.

Portée: Sur l'arme. Durée: 12 heures par jour.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé la nuit, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité le jour

Type: Limitation (87-88). Coût: -15. Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'un dessin représentant un ciel étoilé. Fréquence d'utilisation: Durant toute la journée.

Portée: Sur l'arme. Durée: 12 heures par jour.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé le jour, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Alwogs

Type: Limitation (57-58). Coût: -5. Manifestation: La lame de l'arme est couverte d'insultes dirigées contre les Alwogs. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Alweg, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Batranobans

Type: Limitation (59-60). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Batranoban, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Deriglons

Type: Limitation (61-62). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Derigion, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne

fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les femmes

Type: Limitation (93-94). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre une femme (même une Sekeker), le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Gadhars

Type: Limitation (63-64). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Gadhar, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les hommes

Type: Limitation (91-92). Coût: -15. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un homme, le maître de jeu doit jeter un A. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Hysnatons

Type: Limitation (65-66). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Hysnaton, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Piorads

Type: Limitation (67-68). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Piorad, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Sekekers

Type: Limitation (69-70). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre une Sekeker, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Thunks

Type: Limitation (71-72). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Thunk, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Fonctionnement limité sur les Vorozions

Type: Limitation (73-74). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Dès qu'un pouvoir est utilisé pour ou contre un Vorozion, le maître de jeu doit jeter un d%. Si le résultat est inférieur ou égal à 25, le pouvoir ne fonctionne pas. On peut tenter une nouvelle utilisation une minute après.

Force accrue

Type: Primaire (85-86). Coût: 20/30/40.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Force augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Force.

Force accrue

Type: Secondaire (87-88). Coût: 10/20/30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Force augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Force.

Force minimum

Type: Condition (87-88). Coût: -5/-10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Force est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.

Froid

Type: Exotique (52). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): La froideur et la finesse de la lame décalent les dommages qu'elle peut causer de deux colonnes vers la droite. Si la cible est résistante au froid (magiquement) ou si elle est mort-vivante, les dommages ne sont décalés que d'une colonne.

Illusion

Type: Exotique (53). Coût: 25. Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour. Portée: Sphère de 5 mètres autour du personnage. Durée: Une heure.

Effet(s): Le personnage qui possède cette arme peut imaginer un délire total aussi bien visuel, odorant, qu'auditif d'une taille maximale correspondant à une sphère de 5 mètres de rayon centré autour de lui. Toute victime mise en présence de cette illusion aura le droit de tenter un jet de Volonté x5 pour tenter de ne pas y croire. Les modificateurs devront être déterminés par le maître de jeu selon la difficulté de l'illusion créée (exemple: Reproduction d'une scène auquel le personnage a assisté: +25%, Délire total: -25%, ...). Dans tous les cas, l'illusion ne pourra causer aucun dommage à qui que ce soit et n'aura d'ailleurs pas de consistance physique.

Réussite critique (lors du jet de résistance de la victime): Le personnage n'est pas du tout affecté par l'illusion et possède assez de conviction pour prévenir ceux qui pourraient avoir raté leurs jets de résistance (un tour de combat suffit).

Echec critique (lors du jet de résistance de la victime): La victime est totalement sous l'emprise du délire et continuera en être affectée une demi-heure après que le pouvoir se soit arrêté. Un personnage ainsi atteint ne peut pas être convaincu à court terme du contraire (voir ci-dessus).

Immortalité

Type: Exotique (54). Coût: 40.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): A partir du moment où le personnage devient porteur d'arme, il cesse immédiatement de vieillir. Il ne peut plus être affecté par une attaque magique de décrépitude.

Immunité au feu

Type: Exotique (55). Coût: 25.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé aux flammes, à la chaleur et à tous les dommages causés par le feu (sauf l'asphyxie causée par la combustion de certains matériaux).

Immunité au froid

Type: Exotique (56). Coût: 15.
Manifestation: La lame de l'arme semble avoir été passée dans un réfrigérateur et est couverte de givre.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé aux attaques causées par le froid (que ce soit un jet de glace ou un bon rhume). Ce pouvoir ne protège pas contre l'asphyxie qui peut être causée par une avalanche, par exemple.

Immunité aux maladies

Type: Exotique (57). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé contre toutes les formes de maladies (aussi bien naturelles que magiques).

Immunité aux poisons

Type: Exotique (58). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur d'être immunisé contre tous les types de poisons (aussi bien naturels que magiques).

Initiative accrue

Type: Primaire (17-18) Coût: 5/10/20.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.
Effet(s): L'initiative de l'arme est majorée de 2/4/8 points.

Initiative accrue

Type: Exotique (59). Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour.
Portée: Sur l'arme. Durée: Une seule attaque.
Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, l'initiative de l'arme est majorée de 10 points (pour une seule attaque).

Invisibilité

Type: Exotique (60). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour.
Portée: Sur le porteur et sur l'arme.
Durée: Une minute.
Effet(s): Lorsque ce pouvoir est utilisé, le personnage, son arme, et tout l'équipement qu'il transporte deviennent invisible. En combat, le fait d'être invisible accorde un bonus de 25% à toutes ses actions. Un éventuel adversaire aura un malus de 50% pour frapper un personnage utilisant un tel pouvoir (malus diminué à 40% s'il peut se guider au bruit ou à l'odeur). En dehors d'une situation de combat, une créature utilisant comme principal sens la vue devra réussir un jet de Repérage avec un malus de 50% (malus de 25% pour les autres).

Invocation d'animaux

Type: Exotique (61). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Indéfini. Durée: Une heure.
Effet(s): Dès que ce pouvoir est utilisé, 1d6 animaux d'un type choisi par le maître de jeu (mais qui peuvent avoir un intérêt en combat, au minimum des loups) et qui correspondent au milieu où se trouve le personnage viendront à sa rencontre. Ils mettront 1d6 minutes à arriver. Une fois à portée de voix du personnage, ce dernier pourra leur donner des ordres verbaux qu'ils exécuteront aux mieux de leurs possibilités. Une fois l'heure écoulée, ou à la mort du personnage, les animaux redeviendront sauvages et pourront même attaquer le porteur ou ses alliés.

Invocation de morts-vivants

Type: Exotique (62). Coût: 40.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour.
Portée: Indéfini. Durée: Dix minutes.
Effet(s): Dès que ce pouvoir est utilisé, 1d6 morts-vivants d'un type choisi par le maître de jeu (mais qui peuvent avoir un intérêt en combat, au minimum des zombis) et qui correspondent à l'endroit où se trouve le personnage s'approcheront de lui (il faut pour cela que des corps humains existent à proximité). Ils mettront 1d6 tours de combat à sortir de terre ou à s'animer. Une fois à portée de voix du personnage, ce dernier pourra leur donner des ordres verbaux qu'ils exécuteront aux mieux de leurs possibilités. Une fois les dix minutes écoulées, ou à la mort du personnage, les morts-vivants tomberont en poussière.

Invulnérabilité aux projectiles

Type: Exotique (63). Coût: 35.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.
Effet(s): La protection accordée normalement par l'arme (5 points sans l'adjonction d'un pouvoir supplémentaire) est triplée lorsque le personnage subit des dommages provenant d'un projectile (uniquement physique, exemples: pierre de fronde, flèche).

Jalousie

Type: Limitation (05-06). Coût: -15.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.
Effet(s): L'arme n'autorise en aucun cas le porteur à utiliser une autre arme (magique ou non) quelque soit la situation. Les boucliers et les couteaux "utilitaires" sont cependant admis.

Lévitacion

Type: Exotique (93). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour.
Portée: Sur le porteur. Durée: 10 minutes.
Effet(s): Ce pouvoir, lorsqu'il est utilisé, permet au porteur de l'arme de s'élever dans les airs sans aucune limitation d'altitude (mais sans se déplacer horizontalement). Le personnage doit

cependant prévoir que le pouvoir se coupe immédiatement une fois les dix minutes écoulées et que s'il est encore en l'air, la chute risque d'être douloureuse. Un combattant en l'air verra toutes ses compétences de combat réduire de 10% (sauf l'esquive) mais bénéficiera sûrement du bonus "attaquant plus haut" ainsi que d'un modificateur exceptionnel de 10% à son esquive.

Lire et écrire le Batranoban

Type: Secondaire (41-42). Coût: 5/10/20.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Batranoban augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.
Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.

Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout !

Lire et écrire le Derigion

Type: Secondaire (43-44). Coût: 5/10/20.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur.
Durée: Permanent.
Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Derigion augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base

est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.

Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout!

Lire et écrire le Piorad

Type: Secondaire (45-46), Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Piorad augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.

Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout !

Lire et écrire le Vorozion

Type: Secondaire (47-48). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Lire et écrire le Vorozion augmenter de 20%/30%/40% (selon le

prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique de Volonté) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage comprend la substantifique moelle du texte ainsi que tous les sous-entendus et les sentiments que l'auteur a voulu faire passer. Le personnage est aussi à même de juger de la qualité du texte lu.

Echec critique (lors du jet de Lire et écrire): Le personnage pense avoir tout compris mais se plante lamentablement. Il est victime de nombreux contre-sens ou (si le texte est vraiment trop compliqué) ne comprend rien du tout !

Lire les pensées

Type: Exotique (64), Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Sur l'interlocuteur du porteur. Durée: Une minute.

Effet(s): L'arme peut décider, de son propre chef ou dès que le personnage le lui demande, d'utiliser ce pouvoir. Elle lira alors les pensées superficielles (ce que la cible pense au moment même où le pouvoir est utilisé) de l'interlocuteur direct du personnage. Cette victime devra être en conversation avec le personnage et avec lui seul.

Lumière

Type: Exotique (65). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sphère de 10 mètres de diamètre. Durée: Permanent.

Effet(s): La lumière produite par l'arme permet de créer une sphère éclairée quelque soit l'endroit ou le moment de la journée. Cette lumière annule tous les malus de nuit ou de noir total mais rend le porteur beaucoup moins discret.

Malédiction

Type: Limitation (97-98). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme est touché par une malédiction choisie par le maître de jeu. (Exemple: Graves maux

de tête, claudication, rend le porteur muet).

Malédiction (bénigne)

Type: Limitation (95-96). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme est touché par une malédiction bénigne choisie par le maître de jeu. (Exemple: Chute des cheveux, mal à l'aise en présence d'eau, bégaiement, ne supporte pas la couleur rouge, ...).

Malédiction (grave)

Type: Limitation (99-00). Coût: -15. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme est touché par une malédiction grave choisie par le maître de jeu. (Exemple: Rend le porteur stérile, grave maladie incurable, vieillissement accéléré).

Marchandage

Type: Secondaire (49-50). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Marchandage augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé), Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Marchandage): Le personnage, aidé de son arme qui lui souffle les réponses, est particulièrement apprécié par son interlocuteur. Il bénéficie d'une remise de 75% (lors des tractations commerciales) sur les prix proposés ou (dans le cas d'autres types de discussions) réussit à mettre de son côté son opposant verbal.

Echec critique (lors du jet de Marchandage): Les quelques mots prononcés par le personnage (et qui lui ont été soufflés par l'arme) sont très mal pris et il passe pour le roi des salauds (ou des tons). Dans les deux cas, le résultat est le même: un refus franc et massif de son interlocuteur et même, si cet adversaire est vraiment de mauvaise humeur, le passage à un autre type de dialogue: le combat.

Marchandage incontrôlé

Type: Secondaire (73-74). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour le Marchandage. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui déride de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Marchandage): L'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle continue à contrôler le personnage en espérant obtenir de meilleurs prix sur d'autres objets ou même faire complètement changer son interlocuteur d'avis.

Echec critique (lors du jet de Marchandage): L'arme est vexée par son échec et du refus de son interlocuteur. Elle garde le contrôle du personnage juste assez longtemps pour insulter copieusement son opposant verbal. Il y a de grandes chances pour que tout ceci se transforme en baston générale !

Mécanique : Choc électrique

Type: Exotique (66). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est dotée de fils électriques qui relient le pommeau à la lame. La lame de l'arme est électrisée et cause des dommages importants à toute cible portant une armure en métal. Contre une armure en acier ou en métal, il suffit que l'attaque soit réussie pour que la cible subisse immédiatement 2d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) en plus de l'attaque conventionnelle. Si l'armure n'est pas en métal, les 2d10 de dommages supplémentaires ne sont subis que si l'armure est traversée et que la victime subit au moins un point de dommage.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): Les dommages causés sont de 4d10 et pas de 2d10.

Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui touche la lame et subit 2d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Mécanique : Lame escamotable

Type: Exotique (67). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): La lame de l'arme est contenue entièrement dans le pommeau. On peut sortir l'arme en un tour de combat et la rentrer en aussi peu de temps. L'utilisation de cette capacité a surtout pour but de permettre de transporter l'arme plus facilement. Si l'arme est utilisée dans le même tour où elle est sortie, le personnage subit un malus de 10% à la compétence de combat choisie.

Mécanique : Lame tournante

Type: Exotique (68). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour. Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s): L'arme possède un petit moteur qui fait tourner à grande vitesse la lame. Lorsque le pouvoir est utilisé, les dommages causés par l'arme sont décalés de deux colonnes vers la droite.

Mécanique : Lame vibrante

Type: Exotique (69). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour. Portée: Contact. Durée: Un tour de combat.

Effet(s): L'arme possède un petit moteur qui fait vibrer la lame à grande vitesse. Lorsque le pouvoir est utilisé, les dommages causés par l'arme sont décalés de quatre colonnes vers la droite.

Mécanique : Projectile

Type: Exotique (70). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour. Portée: 0-2/3-5/6-10/11-50. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): La lame de l'arme est couplée avec un tube qui peut être utilisé pour tirer des cartouches de gros calibre (12mm). L'arme peut être utilisée comme une arme à distance avec la compétence de Tir du personnage. Dommages: D. Elle ne nécessite aucune munition.

Mécanique : Suspendeur

Type: Exotique (71). Coût: 10. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pommeau de l'arme est doté d'un petit boîtier de forme rectangulaire et d'aspect métallique. Le petit boîtier annule le poids de l'arme qui semble ne pas peser plus lourd qu'une simple feuille de papier. La compétence d'Attaque rapide du personnage est majorée de 10%. L'initiative de l'arme est majorée de 2 points.

Mécanique : Transformation

Type: Exotique (72). Coût: 40. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur l'arme. Durée: Trois heures.

Effet(s): Chaque fois que le personnage utilise ce pouvoir il peut transformer son arme en un autre type d'arme (au choix du joueur mais seulement une arme dont le prix est inférieur ou égal à celui de l'arme de base). Les valeurs de base de l'arme sont modifiées en accord avec la table des armes mais tous les autres pouvoirs sont utilisables normalement.

Mécanique : Tronçonneuse

Type: Exotique (73). Coût: 35. Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Contact. Durée: Un tour de combat.

Effet(s): L'arme possède une lame qui rappelle à s'y méprendre celle d'une tronçonneuse. Lorsque le pouvoir est utilisé, les dommages causés par l'arme sont décalés de six colonnes vers la droite.

Médecine

Type: Secondaire (51-52). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Médecine augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Médecine): Le personnage est très habile avec son arme et réussit l'opération tentée avec brio (avec qui?).

Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Guérison et séquelles".

Échec critique (lors du jet de Médecine): Le personnage est très maladroit et charcute le patient.

Médecine incontrôlée

Type: Secondaire (75-76). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Médecine. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention; Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Médecine): L'arme est très habile et réussit l'opération tentée avec brio. Les résultats exacts seront expliqués dans le chapitre "Guérison et séquelles". De plus, l'arme est tellement contente de sa réussite spectaculaire qu'elle continue à contrôler le personnage pendant dix minutes histoire de peaufiner l'œuvre entreprise.

Échec critique (lors du jet de Médecine): L'arme est très maladroite et charcute le patient.

Mot de commande

Type: Condition (59-60). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le mot de commande est inscrit sur l'arme de façon codée et est donc très difficile à comprendre (jet de Volonté x5 avec un malus de 25%). Dès que le pouvoir auquel est lié cette condition est utilisé, le porteur devra hurler le mot de commande (celui-ci est donc impossible à utiliser si le porteur ne peut pas parler).

Nage

Type: Secondaire (53-54). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Nage augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence. S'il ne possédait pas cette compétence secondaire, son pourcentage de base est égal à 5% (plus les bonus dus à la caractéristique d'Endurance) majoré ensuite des bonus indiqués ci-dessus.

Réussite critique (lors du jet de Nage): Le personnage se sent comme un poisson dans l'eau et peut y agir à son gré (pas de malus) pour la minute qui suit. Sa vitesse de déplacement dans l'eau est majorée de 20% pour le même laps de temps. L'arme n'encombre pas du tout le nageur.

Échec critique (lors du jet de Nage): Le personnage se débat quelques instants puis coule à pic. Il subit 1d10 points de dommages (l'armure ne compte pas) tous les tours tant qu'il ne refait pas surface. Cette manœuvre est possible en réussissant un jet de Nage (un essai tous les tours) sans les bonus accordés par l'arme.

Nage incontrôlée

Type: Secondaire (77-78). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Nage. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Nage): Le personnage se sent comme un poisson dans l'eau et peut y agir à son gré (pas de malus) pour la minute qui suit. Sa vitesse de déplacement dans l'eau est majorée de 50% pour le même laps de temps. L'arme garde le contrôle du personnage durant toute cette minute.

Échec critique (lors du jet de Nage): Le personnage se débat quelques instants puis coule à pic. Il subit 1d10 points de

dommages (l'armure ne compte pas) tous les tours tant que l'arme n'aura pas réussi un jet de Nage (elle refusera de redonner le contrôle au joueur tant qu'elle ne sera pas remontée).

Ne fonctionne pas contre un Alweg

Type: Condition (05-06). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Alweg. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Alweg" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Alweg). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Batranoban

Type: Condition (07-08). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Batranoban. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Batranoban" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Batranoban). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Derigion

Type: Condition (09-10). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Derigion. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Derigion" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Derigion). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Gadhar

Type: Condition (11-12). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Gadhar. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Gadhar" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Gadhar). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Hysnaton

Type: Condition (13-14). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Hysnaton. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Hysnaton" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Hysnaton). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Piorad

Type: Condition (15-16). Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Piorad. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Piorad. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Piorad" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Piorad). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre une Sekeker

Type: Condition (17-f8). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre une Sekeker. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur une Sekeker" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est une Sekeker). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Thunk

Type: Condition (19-20). Coût: -5.
Manifestation: La lame de l'arme est couverte de graffitis représentant des insultes pour tout personnage Thunk. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Thunk. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Thunk" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Thunk). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas contre un Voroziön

Type: Condition (21-22). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut pas être utilisé contre un Voroziön. Si le pouvoir est de nature défensive ou utilitaire, cette condition se transforme en "Ne fonctionne pas sur un Voroziön" et limitera même une éventuelle utilisation sur le porteur (si c'est un Voroziön). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas la nuit

Type: Condition (03-04). Coût: -10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que

le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Toutes les nuits.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé entre le crépuscule et l'aube.

Ne fonctionne pas le jour

Type: Condition (01-02). Coût: -15.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Tous les jours.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé entre l'aube et le crépuscule.

Ne fonctionne pas sur les femmes

Type: Condition (85-86). Coût: -15.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé contre, sur ou pour un être humain de sexe féminin (au choix du maître de jeu). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Ne fonctionne pas sur les hommes

Type: Condition (83-84). Coût: -20.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut en aucun cas être utilisé contre, sur ou pour un être humain de sexe masculin (au choix du maître de jeu). Le pouvoir affecte normalement les animaux et les monstres.

Nudité

Type: Condition (69-70). Coût: -10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel cette condition est associée, il doit être entièrement nu.

Nudité

Type: Limitation (03-04). Coût: -15.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le personnage doit être entièrement nu pour utiliser n'importe quel pouvoir possédé par l'arme.

Offrande

Type: Condition (57-58). Coût: -10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Permanent.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette limitation ne peut être utilisé qu'une fois que le porteur a offert à son arme des richesses, de la nourriture ou un corps humain (pas pour le tuer, uniquement pour avoir des rapports sexuels). Puisque l'arme ne peut ni manger, ni faire l'amour, ni dépenser ces richesses, c'est le personnage lui-même qui devra s'en acquitter.

Ombre

Type: Exotique (74). Coût: 10.
Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour.
Portée: Sphère de 10 mètres de diamètre. Durée: Une heure.

Effet(s): L'ombre produite par l'arme lorsque le pouvoir est utilisé est l'équivalent d'une nuit noire (malus de 10% à toutes les compétences de combat) mais elle n'affecte pas le porteur de l'arme.

Orientation

Type: Exotique (75). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet de connaître le nord magnétique où que se trouve l'arme ou le personnage.

Parade critique

Type: Primaire (47-48). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Lorsqu'il souhaite utiliser ce pouvoir, le personnage doit sélectionner une parade comme tactique de combat pour le tour. Si la défense est réussie, elle est immédiatement considérée comme un échec critique (le RU est alors égal à 0). Si elle rate, elle est considérée comme

simplement réussie, avec un RU égal au résultat des unités du jet de toucher.

Réussite critique (lors du jet de parade): Les dommages causés à l'arme de l'adversaire sont décalés de deux colonnes vers la droite.

Echec critique (lors du jet de parade): La parade est tout simplement ratée (sans effet critique).

Parade incontrôlée

Type: Primaire (31-32). Coût: 10/30/50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Parade. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/ 100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de parade): L'arme est tellement contente de sa réussite qu'elle garde le contrôle du personnage et tentera une autre parade incontrôlée au tour suivant. S'il n'existe plus d'adversaire, elle rendra le contrôle à son porteur. De plus, la parade est une réussite critique normale.

Echec critique (lors du jet de parade): L'arme est vexée et ne veut plus utiliser sa compétence de parade avant 1d6 tours. De plus, la parade est un échec critique normal.

Parades multiples

Type: Primaire (63-64). Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Lorsque le porteur de l'arme sélectionne comme tactique de combat une parade, il pourra parer deux fois au lieu d'une (deux attaques différentes ou deux fois la même). Les résultats des deux parades seront pris en compte séparément (bonus divers, dommages et éventuellement utilisation d'un autre pouvoir).

Réussite critique: Les deux parades peuvent bénéficier d'un résultat de réussite critique normal.

Echec critique: Les deux parades peuvent bénéficier d'un résultat d'échec critique normal.

Perception accrue

Type: Primaire (93-94). Coût: 20/30/40.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Perception augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Perception.

Perception accrue

Type: Secondaire (95-96). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Perception augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Perception.

Perception minimum

Type: Condition (95-96). Coût: -5/-10.
Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Perception est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.

Peur

Type: Exotique (76). Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour.
Portée: 10 mètres. Durée: Variable.

Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, la victime doit réussir un jet de Volonté x5. Si elle rate, elle doit fuir le porteur de l'arme pour (RU) minutes. Si elle est attaquée durant cette période, elle subira un malus de 20% à toutes ses compétences et ne pourra en aucun cas attaquer. **Réussite critique** (lors du jet de Volonté de la victime): La victime est effrayée pour 20 minutes.

Peur incontrôlable

Type: Limitation (37-38). Coût: - 10.
Fréquence d'utilisation: Permanent.

Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme est la proie d'une peur panique vis à vis de quelque chose (au choix du maître de jeu). Ce peut être une race, un animal, un individu ou même un événement particulier. La peur de l'eau est très commune chez toutes les armes magiques.

Phase de la lune: Nænerg ascendante

Type: Limitation (75-76). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur et sur son arme. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Nænerg est en phase ascendante (jalousie). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Phase de la lune: Naenerg ascendante

Type: Condition (71-72). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de la lune de Nænerg et lorsque celle-ci est ascendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).

Phase de la lune: Nænerg descendante

Type: Limitation (77-78). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur et sur son arme. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Nænerg est en phase descendante (Amitié). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Phase de la lune: Nænerg descendante

Type: Condition (73-74). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de Nænerg et lorsque celle-ci est descendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).

Phase de la lune: Cēphis ascendante

Type: Limitation (79-80). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur et sur son arme. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Cēphis est en phase ascendante (Haine). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Phase de la lune: Cēphis ascendante

Type: Condition (75-76). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue d'Cēphis et lorsque celle-ci est ascendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).

Phase de la lune: Cēphis descendante

Type: Limitation (81-82). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur et sur son arme. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le personnage et son arme subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Cēphis est en phase descendante (Passion). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Phase de la lune: Cēphis descendante

Type: Condition (77-78). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en

vue d'Cēphis et lorsque celle-ci est descendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).

Phase de la lune: Taamish ascendante

Type: Limitation (83-84). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur et sur son arme. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Taamish est en phase ascendante (Déception). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Phase de la lune: Taamish ascendante

Type: Condition (79-80). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de Taamish et lorsque celle-ci est ascendante (donc uniquement de nuit, à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).

Phase de la lune: Taamish descendante

Type: Limitation (85-86). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur et sur son arme. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le personnage (et son arme) subissent un malus de 10% à tous les jets de compétences ou de pouvoirs qu'ils pourraient être amenés à lancer durant un mois où Taamish est en phase descendante (Fierté). Ce malus est de 20% en présence de la lune (de nuit et à ciel ouvert).

Phase de la lune: Taamish descendante

Type: Condition (81-82). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: 10 mois par année lunaire.

Effet(s): Le pouvoir auquel est associé cette condition ne peut être utilisé lorsque l'arme (et son porteur) sont en vue de Taamish et lorsque celle-ci est descendante (donc uniquement de nuit,

à ciel ouvert, et pendant 10 mois de l'année lunaire).

Point faible

Type: Primaire (83-84). Coût: 25.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s): On considère que l'arme possède la capacité spéciale de "Point faible" et divise donc l'armure par deux lors des attaques qu'elle porte. Si l'arme possède déjà cette capacité, l'armure est divisée par quatre.

Poison

Type: Exotique (77). Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Contact. Durée: Permanent.

Effet(s) : Si une attaque portée par cette arme cause au moins un point de dommage à la victime, celle-ci est infectée par un poison de puissance 2d6.

Réussite critique: La victime est infectée par un poison de puissance 2d10.

Echec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur qui touche malencontreusement l'arme et qui est infecté par un poison de puissance 1d6.

Polymorphe

Type: Exotique (78). Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Deux heures.

Effet(s): Le personnage peut changer de visage et peut reproduire celui d'un individu qu'il tonnait. Il peut aussi changer de sexe et de couleur de peau mais attention: Ce changement n'affecte que la tête du personnage, Si le visage reproduit est celui d'un être connu d'une tierce personne, cette dernière a droit à un jet de Repérage pour tenter de se rendre compte de la supercherie.

Possession

Type: Exotique (79). Coût: 40.
Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée; Sur le porteur. Durée: 6 heures.

Effet(s) : Lorsque le pouvoir est utilisé et que l'attaque cause au moins un point de dommage à la cible, celle-ci doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas être victime de la possession (si un point de dommage n'est pas causé,

le pouvoir est considéré comme utilisé). Si le jet est raté, l'âme de la victime est placée dans la gemme et l'âme de l'arme passe dans le corps de la victime pour les 6 heures suivantes (au maximum), Une fois les six heures passées, ou dès que l'âme de l'arme revient dans son corps de métal, l'âme de la victime réintègre son corps comme si de rien n'était et bien sûr sans se souvenir de ce qui s'est passé pendant qu'elle était « absente ». Durant toute cette période l'arme ne peut plus utiliser aucun pouvoir et ne possède que les compétences du corps d'accueil.

Réussite critique (sur le jet de Volonté de la victime): La durée de la possession est de 12 heures.

Echec critique (sur le jet de Volonté de la victime): L'âme du porteur d'arme passe dans la gemme et l'arme prend le contrôle de celui-ci pour les 6 heures qui suivent.

Prémonition de combat

Type: Exotique (80). Coût: 15.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet tout simplement de choisir son option de combat après que tous les autres joueurs et adversaires en aient fait de même et qu'ils aient montré ces dites options. Si deux personnages possèdent le même pouvoir, ils choisissent leurs options en même temps, mais après tous les autres.

Prémonition

Type: Exotique (81). Coût: 25.
Fréquence d'utilisation: Une fois par semaine. Portée: Sur le porteur. Durée: Une heure.

Effet(s): Ce pouvoir permet, lorsqu'il est utilisé, d'endormir le porteur et de lui faire faire un cauchemar (ou un rêve) qui lui décrira de façon vague et symbolique un événement important de la semaine qui suit. Le maître de jeu devra décider de la nature de ce rêve et devra normalement tout faire pour aiguiller ainsi le personnage vers la suite de l'aventure.

Projection d'acide

Type: Exotique (82), Coût: 30.
Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour.

Portée: 0-2/3-5/6-10/11-25. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): L'arme est dotée d'une sorte de réservoir et d'un tuyau. L'arme peut être utilisée comme une arme à distance qui lance de grands jets d'acide avec la compétence de Tir du personnage, Dommages : F. Ce pouvoir ne nécessite aucune munition.

Projection de flammes

Type: Exotique (83). Coût : 40.
Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour.
Portée: 0-2/3-5/6-10/11-20. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): L'arme est dotée d'une sorte de réservoir et d'un tuyau. L'arme peut être utilisée comme une arme à distance qui lance de grands jets de flammes avec la compétence de Tir du personnage. Dommages : H. Ce pouvoir ne nécessite aucune munition.

Protection accrue

Type: Primaire (21-22) Coût: 5/20/50.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): La protection normalement accordée au porteur (en l'occurrence 5 points) est majorée de 2/5/10 points (selon le prix payé).

Protection accrue

Type: Exotique (84). Coût: 20.
Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour Portée: Sur le porteur. Durée: Deux tours de combat.

Effet(s): Lorsque ce pouvoir est utilisé, la protection normalement accordée au porteur (en l'occurrence 5 points) est majorée de 15.

Racisme envers les Alwags

Type: Limitation (41-42). Coût: -5.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Alwags et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Alwags, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de

l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour l'Alweg. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec l'Alweg et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Batranobans

Type: Limitation (43-44). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Batranobans et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Batranobans, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Batranoban. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Batranoban et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Derigions

Type: Limitation (45). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Derigions et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Derigions, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à

déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Derigion. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Derigion et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Gadhars

Type: Limitation (46-47). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Gadhars et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Gadhars, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Gadhar. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Gadhar et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Hysnatons

Type: Limitation (48-49). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Hysnatons et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs

Hysnatons, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour l'Hysnaton. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec l'Hysnaton et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Piorads

Type: Limitation (50-51). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Piorads et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Piorads, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Piorad. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Piorad et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Sekekers

Type: Limitation (52-53). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Sekekers et force le

personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec une ou plusieurs Sekekers, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour la Sekeker. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Échec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec la Sekeker et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Thunks

Type: Limitation (54-55). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Thunks et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Thunks, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Thunk. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Thunk et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Racisme envers les Vorozions

Type: Limitation (56). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Permanent.

Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme est maladivement raciste envers les Vorozions et force le personnage à agir en conséquence. Dès que le joueur est en contact prolongé ou rapproché avec un ou plusieurs Vorozions, il doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas adopter un comportement raciste et apte à déclencher un conflit (au moins verbal). Un jet par jour est nécessaire pour garder son calme. Si le porteur de l'arme appartient à la race détestée, la compétence de contrôle du personnage sera réduite de 20%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Le personnage ne ressent aucune haine ni aucun mépris pour le Vorozion. Il n'aura pas à rejeter les dés avant au moins une semaine.

Echec critique (lors du jet de Volonté): Le personnage veut en découdre immédiatement avec le Vorozion et déclenche sur le champ un conflit armé, quelque soit la force de son (ou ses) adversaire(s).

Rapidité accrue

Type: Primaire (91-92). Coût: 20/30/40. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Rapidité augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Rapidité.

Rapidité accrue

Type: Secondaire (93-94), Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Rapidité augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Rapidité.

Rapidité minimum

Type: Condition (91-92). Coût: -5/-10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Rapidité est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.

Repérage

Type: Secondaire (55-56). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Repérage augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Repérage): Le personnage est immédiatement mis au courant de tout ce qui peut se passer autour de lui et qui lui est normalement caché. Il peut même, en s'aidant des sons et des déplacements d'air, repérer une créature ou un personnage invisible.

Echec critique (lors du jet de Repérage): Le personnage, guidé par son arme, se chope une grosse hallucination qui lui fait prendre sa vessie pour une lanterne (ou bien pire encore). Zéro pointé sur toute la ligne !

Repérage incontrôlé

Type: Secondaire (79-80). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour le Repérage. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec D'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Repérage): L'arme est immédiatement mise au courant de tout ce qui peut se passer autour de lui et qui lui est normalement caché. Elle peut même, en s'aidant des sons et des déplacements d'air, repérer une créature ou un personnage invisible. Elle garde le contrôle du personnage

tant qu'elle n'a pas analysé tout ce qu'elle a vu.

Echec critique (lors du jet de Repérage): L'arme se chope une grosse hallucination qui lui fait prendre sa vessie pour une lanterne (ou bien pire encore). Zéro pointé sur toute la ligne! Elle garde le contrôle du personnage pendant au moins une minute, histoire de se remettre les yeux en face des trous.

Restriction vestimentaire

Type: Condition (63-64). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir ainsi conditionné, il doit se vêtir d'une façon convenue entre lui et l'arme et qui dépend de son humeur du moment.

Restriction vestimentaire

Type: Limitation (01-02). Coût: -5. Fréquence d'utilisation : Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le personnage devra, pour utiliser les pouvoirs de l'arme et ne pas la vexer, se vêtir d'une façon très spéciale qui dépend à la fois du caractère de l'arme et de la nationalité du forgeron qui l'a créée.

Régénération

Type: Exotique (85). Coût: 25. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Ce pouvoir permet au porteur de récupérer un point de vie par minute, tant que ces points de vie ne sont pas inférieurs ou égaux à 0.

Résistance à la douleur

Type: Exotique (86). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme est immunisé aux effets de la douleur. Il ne peut pas être torturé et ne tombe jamais évanoui ou dans le coma si ses points de vie descendent en dessous de 1. Il ne peut être stoppé que par des dommages le tuant sur le coup. Durant une éventuelle période de

convalescence (bien qu'il ne s'évanouisse jamais, les dommages sont bels et biens encaissés et les séquelles calculées), le porteur ne subit pas le malus de 25%. Il récupère malgré tout ses points de vie à la même vitesse qu'un être humain normal.

Résistance à la faim

Type: Exotique (87). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur, Durée: Permanent.

Effet(s): Le personnage est très résistant à la faim et à la soif et n'a besoin d'une ration journalière que toutes les semaines. Rien ne l'empêche cependant de manger et de boire normalement, il n'en ressent simplement pas le besoin.

Rituel long (minutes)

Type: Condition (55-56). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: 1d6 minutes.

Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit opérer un rituel simple mais qui demande un minimum de préparation (1d6 minutes), un matériel adéquat et la possibilité, pour le porteur, de parler et de se déplacer à loisir.

Rituel rapide (tours)

Type: Condition (53-54). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: 1d6 tours.

Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit opérer un rituel simple mais qui demande un minimum de préparation (1d6 tours), un matériel adéquat et la possibilité, pour le porteur, de parler et de se déplacer à loisir.

Sacrifice

Type: Condition (41-42). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé. Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).

Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit sacrifier une créature en la tuant avec son arme.

Il est possible de choisir comme victime un être humain, mais ce n'est nullement obligatoire.

Sacrifice

Type: Limitation (31-32). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Une fois par semaine. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).

Effet(s): Le personnage doit sacrifier une créature en la tuant avec l'arme une fois par semaine au minimum (dans le cas contraire le personnage ne peut plus utiliser aucun des pouvoirs de l'arme tant qu'un sacrifice n'a pas eu lieu). Cette créature doit être un être humain ou un animal de grande taille.

Sacrifice (fréquent)

Type: Limitation (29-30). Coût: -15. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).

Effet(s): Le personnage doit sacrifier une créature en la tuant avec l'arme une fois par jour au minimum (dans le cas contraire le personnage ne peut plus utiliser aucun des pouvoirs de l'arme tant qu'un sacrifice n'a pas eu lieu). Cette créature doit être un être humain ou un animal de grande taille.

Sacrifice (rare)

Type: Limitation (33-34). Coût: -5. Fréquence d'utilisation: Une fois par mois. Portée: Sur le porteur. Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).

Effet(s): Le personnage doit une fois par mois au minimum sacrifier une créature en la tuant avec l'arme (dans le cas contraire le personnage ne peut plus utiliser aucun des pouvoirs de l'arme tant qu'un sacrifice n'a pas eu lieu), Cette créature doit être un être humain ou un animal de grande taille.

Sacrifice humain

Type: Condition (43-44). Coût: -10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le pouvoir auquel il est associé, Durée: Une seule attaque (à moins que la victime soit plus coriace).

Effet(s): Chaque fois que le personnage souhaite utiliser le pouvoir auquel est associé cette condition, il doit sacrifier

une créature en la tuant avec son arme. Il est obligatoire de choisir comme victime un être humain.

Séduction

Type: Secondaire (57-58). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Séduction augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire de rencontre tombe amoureux de vous (ou de votre arme, allez savoir). Il est prêt à tout (presque tout) pour vous faire plaisir. La durée de cet "amour" ne dépend que de vous et de la façon dont vous allez le traiter. A vous de savoir si le jeu en vaut la chandelle.

Échec critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire vous hait (vous ou votre arme), vous méprise ou vous vomit (au figuré). Il ne pense qu'à une chose: Prendre le large. Si vous insistez un peu trop, il risquera même de tenter de vous le faire comprendre d'une façon un peu plus musclée.

Séduction Incontrôlée

Type: Secondaire (81-82), Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Séduction. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire de rencontre tombe amoureux de votre arme. Il est prêt à tout (presque tout) pour lui faire plaisir. La durée de cet "amour" ne dépend que d'elle et de la façon dont elle va le traiter. L'arme garde le contrôle de votre personnage

tant qu'elle n'a pas "conclu" avec la personne séduite (ce qui peut prendre un petit bout de temps).

Echec critique (lors du jet de Séduction): Votre partenaire vous hait (vous ou votre arme), vous méprise ou vous vomit (au figuré). Il ne pense qu'à une chose: Prendre le large. L'arme gardera le contrôle, continuera ses réflexions désobligeantes et votre partenaire risquera même de tenter de vous le faire comprendre d'une façon un peu plus musclée.

Stase temporelle

Type: Exotique (88). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Contact. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Si l'attaque cause au moins un point de dommage, la victime est "bloquée" par l'arme qui ressent immédiatement un orgasme puissant. La cible, quant à elle, doit réussir un jet de Volonté x5 pour ne pas être paralysée durant (RU) minutes (RU: Marge de Réussite de l'attaque). Si le jet est réussi, la victime est tout de même paralysée un tour. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie et si elle cause un point de dommage (si ces deux conditions ne sont pas respectées, le pouvoir est considéré comme utilisé!).

Réussite critique (sur le jet de résistance de la victime): C'est la victime qui est paralysé (RU) tours.

Echec critique (sur le jet de résistance de la victime): Le porteur est paralysée durant (RU) heures.

Stratégie

Type: Secondaire (59-60). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Stratégie augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Stratégie): Vous concevez, avec l'aide de l'expérience de votre arme, une manœuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la

journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous.

Echec critique (lors du jet de Stratégie): Vous vous plantez totalement (votre arme est certainement un peu mythomane) mais êtes si crédible dans votre erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel que vous venez de leur créer.

Stratégie incontrôlée

Type: Secondaire (83-84). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Stratégie. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Stratégie): Votre arme conçoit une manœuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous. L'arme gardera le contrôle tant que la manœuvre n'aura pas eu d'effet visible sur le cours de la bataille.

Echec critique (lors du jet de Stratégie): Votre arme se plante totalement mais est si crédible dans son erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel qu'elle vient de leur créer.

Tactique

Type: Secondaire (59-60). Coût: 5/10/20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur de l'arme qui possède ce pouvoir voit sa compétence secondaire de Tactique augmenter de 20%/30%/40% (selon le prix payé). Il peut ainsi espérer réussir plus facilement les actions dont la réussite dépend de cette compétence.

Réussite critique (lors du jet de Tactique): Vous concevez (à l'aide de l'expérience du terrain de votre arme) une manœuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous.

Echec critique (lors du jet de Tactique): Vous vous plantez totalement (votre arme aurait-elle vu trop de massacres et trop de gens mourir pour garder la tête froide et sur les épaules) mais êtes si crédible dans votre erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel que vous venez de leur créer.

Tactique Incontrôlée

Type: Secondaire (85-86). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme possède un don inné pour la Tactique. Son pourcentage de réussite de base (qui ne peut pas être augmenté avec l'expérience) est de 50%/75%/100% selon le prix payé. Si le porteur le lui permet, elle peut utiliser cette compétence pour l'aider (ou le gêner). Attention: Dès que le personnage accorde le droit à son arme d'utiliser un pouvoir incontrôlé, c'est l'arme elle-même qui décide de la façon dont cette compétence va être utilisée.

Réussite critique (lors du jet de Tactique): Votre arme conçoit une manœuvre si subtile et si novatrice que non seulement elle saura sans aucun doute faire de vous le héros de la journée mais qui plus est, vous n'aurez pas à tenter un jet de Commandement pour la faire appliquer: Vos hommes sont tout de suite d'accord avec vous. L'arme gardera le contrôle tant que la manœuvre n'aura pas eu d'effet visible sur le cours de la bataille.

Echec critique (lors du jet de Tactique): Votre arme se plante totalement mais est si crédible dans son erreur que vous n'avez pas du tout besoin de réussir un jet de Commandement pour que vos hommes se jettent à corps perdu (c'est le cas de le dire) dans le piège mortel qu'elle vient de leur créer.

Terreur

Type: Exotique (89). Coût: 25. Fréquence d'utilisation: 3 fois par jour. Portée: 20 mètres. Durée: Variable.

Effet(s): Lorsque le pouvoir est utilisé, la victime doit réussir un jet de Volonté x5. Si elle rate, elle doit fuir le porteur de l'arme pour (RUx10) minutes. Si elle est attaquée durant cette période, elle subira un malus de 50% à toutes ses compétences et ne pourra en aucun cas attaquer.

Réussite critique (lors du jet de Volonté de la victime): La victime est effrayée pour 3 heures.

Téléportation

Type: Exotique (90). Coût: 40. Fréquence d'utilisation: 2 fois par jour. Portée: 10 kilomètres. Durée: Instantané.

Effet(s): Lorsque le personnage souhaite utiliser ce pouvoir il disparaît de l'endroit où il se trouve et réapparaît à un autre. Cet autre endroit devra être choisi par le personnage parmi tous ceux qu'il a déjà vu au moins une fois dans sa vie. Pour bien se rappeler de l'endroit, il devra réussir un jet de Volonté x5 (modifié par le maître de jeu selon l'ancienneté et la précision du souvenir). Si le jet est réussi, la téléportation s'opère immédiatement, sinon, le personnage reste paralysé sur place durant 1d6 tours avant que la téléportation n'ait lieu.

Echec critique (lors du jet de Volonté): La téléportation opère normalement mais le personnage subit 3d10 points de dommages.

Téléportation de combat

Type: Exotique (91). Coût: 25. Fréquence d'utilisation: 6 fois par jour. Portée: 10 mètres. Durée: Instantané.

Effet(s): Lorsque le personnage souhaite utiliser ce pouvoir il disparaît de l'endroit où il se trouve et réapparaît à un autre. Cet autre endroit devra être choisi par le personnage parmi tous

ceux qu'il a déjà vu au moins une fois dans sa vie. Pour bien se rappeler de l'endroit, il devra réussir un jet de Volonté x5 (modifié par le maître de jeu selon l'ancienneté et la précision du souvenir). Si le jet est réussi, la téléportation s'opère immédiatement, sinon, le personnage reste paralysé sur place durant un tour avant que la téléportation n'ait lieu. Il peut attaquer durant le même tour avec un malus de 25%.

Réussite critique (lors du jet de Volonté): Il peut attaquer durant le même tour sans aucun malus.

Echec critique (lors du jet de Volonté): La téléportation opère normalement mais le personnage subit 1d10 points de dommages.

Tornade

Type: Exotique (92). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Une fois par jour. Portée: 100 mètres de rayon autour du porteur. Durée: 1d10 heures.

Effet(s): Lorsque ce pouvoir est utilisé (uniquement à l'extérieur), le temps se couvre, une tempête se prépare et atteint son paroxysme 1d6 minutes après le moment où le personnage a demandé à l'arme de la déclencher. La pluie, le bruit et l'ombre causés par les nuages causent un malus de 20% à toutes les compétences utilisées par toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet (sauf le porteur).

Vampirisme

Type: Exotique (94). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Contact. Durée: Une minute.

Effet(s): Lorsqu'un être vivant est touché (c'est à dire s'il subit au moins un point de dommage, une fois l'armure traversée) par une arme possédant ce pouvoir, il voit ses points de vie baisser immédiatement de (RU/2) points (en plus des dommages normaux). Dans ce cas précis, le RU est celui du jet de toucher de l'arme. Ces points ainsi "pompiés" sont offerts par l'arme à son porteur (si elle le souhaite). Les points de vie ainsi transférés ne le sont que pour une minute (passé ce délai, les points de vie sont enlevés au porteur et récupérés par l'innocente victime). Dans tous les cas, un personnage bénéficiant de ce pouvoir ne pourra pas voir ses points de vie dépasser 100.

Réussite critique (lors du jet de toucher de l'arme): En cas de réussite critique, l'arme ne pompe pas simplement 5 points de vie mais tous ceux que possède encore la victime, la tuant sur le coup.

Échec critique (lors du jet de toucher de l'arme): C'est le porteur de l'arme qui perd 5 points de vie. C'est l'arme qui choisit si elle les offre ou non à son adversaire.

Vieillessement

Type: Exotique (95). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: 4 fois par jour. Portée: Contact. Durée: Une seule attaque.

Effet(s): Si l'attaque cause au moins un point de dommage, la victime est "pompée" par l'arme qui ressent immédiatement un orgasme puissant. La cible, quant à elle vieillit de (RU) ans immédiatement avec tous les effets que cela implique. Le pouvoir devra être utilisé avant même de savoir si l'attaque est réussie et si elle cause un point de dommage (si ces deux conditions ne sont pas respectées, le pouvoir est considéré comme utilisé!).

Réussite critique: La victime est totalement "sucée" par l'arme et meurt immédiatement en vieillissant de 1d10x10 ans (à la limite, si la créature touchée est déjà morte ou peu vivre aussi longtemps, elle n'est pas réellement gênée par un tel vieillissement).

Échec critique: C'est le porteur, qui, victime d'un choc en retour de la part de l'arme, vieillit de 1d6 ans.

Vision infrarouge

Type: (96). Coût: 15. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le personnage ne subit aucun malus et aucune compétence durant la nuit ou dans le noir absolu. Si le porteur est mis en présence d'une lumière vive sans qu'il ait eu le temps de s'y préparer, il subit un malus de 10% à toutes ses compétences physiques durant les 1d6 tours suivants.

Vision nocturne

Type: (97). Coût: 20. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le personnage ne subit aucun malus à aucune compétence durant la nuit ou dans le noir absolu.

Voix

Type: Exotique (98). Coût: 5. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur l'arme. Durée: Permanent.

Effet(s): L'arme a la faculté de parler. Bien que l'arme puisse parler, on considère qu'elle ne possède une compétence de Marchandage que si elle possède le pouvoir incontrôlé correspondant. Elle ne perd pas son pouvoir de télépathie.

Vol

Type: Exotique (99). Coût: 30. Fréquence d'utilisation: Trois fois par jour. Portée: Sur le porteur. Durée: 10 minutes.

Effet(s): Ce pouvoir, lorsqu'il est utilisé, permet au porteur de l'arme de s'élever de et se déplacer dans les airs sans aucune limitation de distance ou d'altitude. Le personnage doit cependant prévoir que le pouvoir se coupe immédiatement une fois les dix minutes écoulées et que s'il est encore en l'air, la chute risque d'être douloureuse. Un combattant en l'air verra toutes ses compétences de combat réduire de 10% (sauf l'esquive) mais bénéficiera sûrement du bonus "attaquant plus haut" ainsi que d'un modificateur exceptionnel de 10% à son esquive.

Volonté accrue

Type: Primaire (95-96). Coût: 20/30/40. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Volonté augmenter de 2/3/4 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Volonté.

Volonté accrue

Type: Secondaire (97-98). Coût: 10/20/30. Fréquence d'utilisation: Permanent. Portée: Sur le porteur. Durée: Permanent.

Effet(s): Le porteur voit sa caractéristique de Volonté augmenter de 1/2/3 points selon le prix payé. N'oubliez pas de recalculer le

pourcentage de réussite de toutes les compétences utilisant la Volonté.

Volonté minimum

Type: Condition (87-88), Coût: -5/-10. Fréquence d'utilisation: Chaque fois que le pouvoir souhaite être utilisé. Portée: Sur le porteur. Durée: Tant que le pouvoir est utilisé.

Effet(s): Le personnage ne peut utiliser le pouvoir ainsi limité que si sa caractéristique de Volonté est au moins égale à 10/15 selon la réduction choisie.

BLOODLUST

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)					
Endurance (EN)					
Agilité (AG)					
Rapidité (RA)					
Perception (PE)					
Volonté (VO)					

Description

Nom:
Race:
Taille:
Poids:
Couleur des yeux:
Couleur des cheveux:
Signes particuliers:

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO							
(2) Attaque normale	AG							
(3) Attaque rapide	RA							
(4) Feinte	PE							
(5) Parade	RA							
(6) Esquive	RA							
Tir	PE							

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG							
Artisanat	PE							
Astronomie	PE							
Commandement	FO							
Connaissance	VO							
Connaissance des armes	VO	10%						
Course	EN							
Discretion	AG							
Equitation	AG							
Lire et écrire	VO							
Marchandage	PE							
Médecine	VO							
Nage	EN							
Repérage	PE							
Séduction	FO/AG							
Stratégie	VO							
Tactique	VO							

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige					
Richesse					
Sexe					
Violence					
Réputation					

Caractéristiques secondaires

Points de vie

Contrôle

Prestige

Réputation

Equipement

BLOODLUST

Caractéristiques de base

	Base	Magie	Total	Notes
Initiative				
Dommages				
Bonus				
Capacités spéciales				

Nom:

Prix de base:

Capacités:

Limitations:

Total:

Contrôle:

Capacités et limitations

[illegible]

Désirs

	Base	Expérience
Prestige		
Richesse		
Sexe		
Violence		
Réputation		

Personnalité



Description physique



Expérience



Prestige

