



L'ARCHER S'EST ILLUSTRÉ À LA COUR DE METHYN SARR PAR SA DEXTÉRITÉ AU TIR À L'ARC. LES LÉGENDES SUR SES EXPLOITS SONT NOMBREUSES: ON RACONTE QU'IL SERAIT CAPABLE D'ABATTRE UN KIPHUS À DEUX CENTS PAS DE DISTANCE, ET QUE L'EMPENNAGE DE SES FLÈCHES SERAIT FAIT EN PLUMES DE MYTHUNGA.

DANS SON CARQUOIS, IL DISPOSE DE 5 « FLÈCHES DE ZAGGATH », À LA POINTE DENTELÉE EN FORME DE FLAMMES (ARME ALCHIMIQUE DE CRÉATION COURANTE; PERMET DE RELANCER UN 1 OBTENU SUR UN JET DE DÉGÂTS).

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME (cf. règles p.58-59)

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.

Défier la mort : vitalité entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; vitalité inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.

Faveur divine : vous relancez un jet de dés.

Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez d6 points de vitalité perdus. Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite. Succès héroïque: au combat, choisissez une option:

Carnage: vous obtenez une deuxième attaque gratuite;

Coup dévastateur : vous ajoutez +6 aux dégâts ; Coup précis : dégâts normaux et un dé de malus à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;

Désarmement: pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol;

Massacrer la piétaille: les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type piétaille éliminés;

Renversement : votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit un dé de malus à sa prochaine action.

Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.

Négocier avec le MJ : pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT (cf.règles p.64-65)

Combat à deux armes : 1 seule attaque par round. Soit -1 à l'attaque et +1 en défense (contre une attaque), soit -1 à l'attaque mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.

Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en défense.

Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en défense.

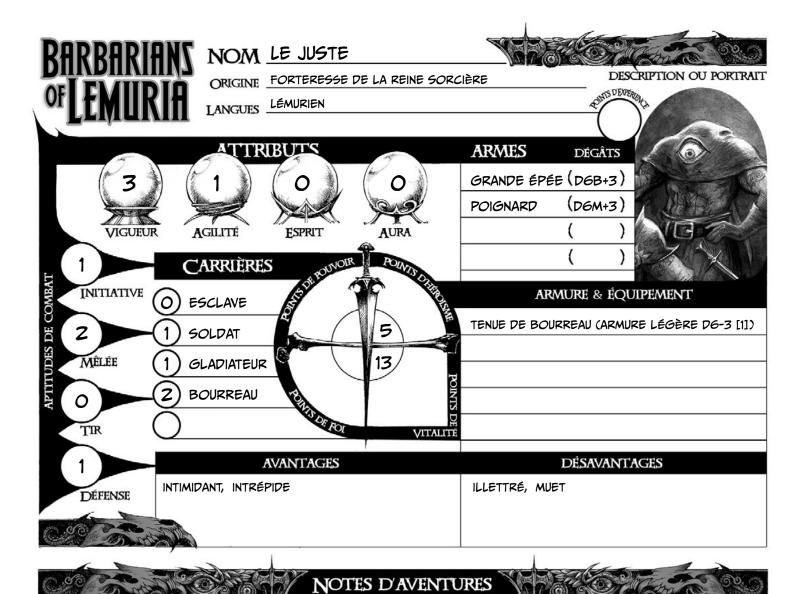
Posture offensive: +1 à l'attaque et -1 en défense.

Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la défense (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).

Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE (cf. règles p.165)

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px). Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px). Développer une carrière: nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0: 1 px). Acquérir un nouvel avantage / supprimer un désavantage : 2 px. Recruter des suivants : voir avec le MI



TRAPU ET PUISSANT, LE JUSTE FAIT PARTIE DES BOURREAUX AU SERVICE DE LA REINE SORCIÈRE. L'ÉNORME ÉPÉE À DEUX MAINS QU'IL PORTE FIÈREMENT TÉMOIGNE DE SES BONS ET LOYAUX SERVICES, ET IL S'ENORGUEILLIT DE N'AVOIR JAMAIS DÛ S'Y REPRENDRE À DEUX FOIS POUR TRANCHER LA TÊTE D'UN ENNEMI DE LA REINE SORCIÈRE.

DISCIPLINE ET EFFICACITÉ SONT SES MAÎTRES MOTS, ET IL MÉPRISE LES PALABRES ET LES DISCUSSIONS, QUI NE SONT POUR LUI QUE PERTES DE TEMPS.

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME (cf.règles p.58-59)

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.

Défier la mort : vitalité entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; vitalité inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.

Faveur divine : vous relancez un jet de dés.

Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez d6 points de *vitalité* perdus. Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite. Succès héroïque : au combat, choisissez une option :

Carnage: vous obtenez une deuxième attaque gratuite;

Coup dévastateur : vous ajoutez +6 aux dégâts ;

Coup précis : dégâts normaux et un dé de malus à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;

Désarmement : pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol ;

Massacrer la piétaille: les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type piétaille éliminés; Renversement: votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit un dé de malus à sa prochaine action.

Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.

Négocier avec le MJ: pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT (cf.règles p.64-65)

Combat à deux armes : 1 seule attaque par round. Soit -1 à l'attaque et +1 en défense (contre une attaque), soit -1 à l'attaque mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.

Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en défense.

Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en défense.

Posture offensive: +1 à l'attaque et -1 en défense.

Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la défense (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).

Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE (cf. règles p.165)

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px). Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px). Développer une carrière : nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0 : 1 px). Acquérir un nouvel avantage / supprimer un désavantage : 2 px. Recruter des suivants : voir avec le MI.



LE PREUX EST RECONNAISSABLE À SA MUSCULATURE HORS NORME, MÊME POUR UN KALUKAN. CET ATOUT A FAIT DE LUI UN SOLDAT RENOMMÉ DE LA FORTERESSE DE LA CÔTE DE FEU, QUE LES AUTRES GARDES ONT APPRIS À RESPECTER, TANT POUR SES PROUESSES QUE POUR SON AUTORITÉ NATURELLE.

LE PREUX ET L'ARCHER ONT SOUVENT ŒUVRÉ ENSEMBLE, FAISANT PREUVE L'UN ET L'AUTRE D'AUTANT DE VAILLANCE ET D'EFFICACITÉ AU COMBAT. MAIS LOIN DU REGARD DE LA REINE SORCIÈRE, LE PREUX NE SAURA DISSIMULER SA RIVALITÉ AVEC CET AUTRE GUERRIER D'ÉLITE, QU'IL MÉPRISE POUR SA FAÇON DE TUER L'ENNEMI DE LOIN, EN REFUSANT L'ÉPREUVE DU NOBLE CORPS À CORPS (TOUT EN JALOUSANT EN SECRET SON INCROYABLE DEXTÉRITÉ).

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME (cf.règles p.58-59)

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.

Défier la mort : vitalité entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; vitalité inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.

Faveur divine : vous relancez un jet de dés.

Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez d6 points de vitalité perdus. Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite. Succès héroïque: au combat, choisissez une option:

Carnage: vous obtenez une deuxième attaque gratuite;

Coup dévastateur : vous ajoutez +6 aux dégâts ; Coup précis : dégâts normaux et un dé de malus à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;

Désarmement : pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol ;

Massacrer la piétaille : les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type piétaille éliminés ; Renversement : votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit un dé de malus à sa prochaine action.

Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.

Négocier avec le MJ: pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT (cf.règles p.64-65)

Combat à deux armes : 1 seule attaque par round. Soit -1 à l'attaque et +1 en défense (contre une attaque), soit -1 à l'attaque mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.

Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en défense.

Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en défense.

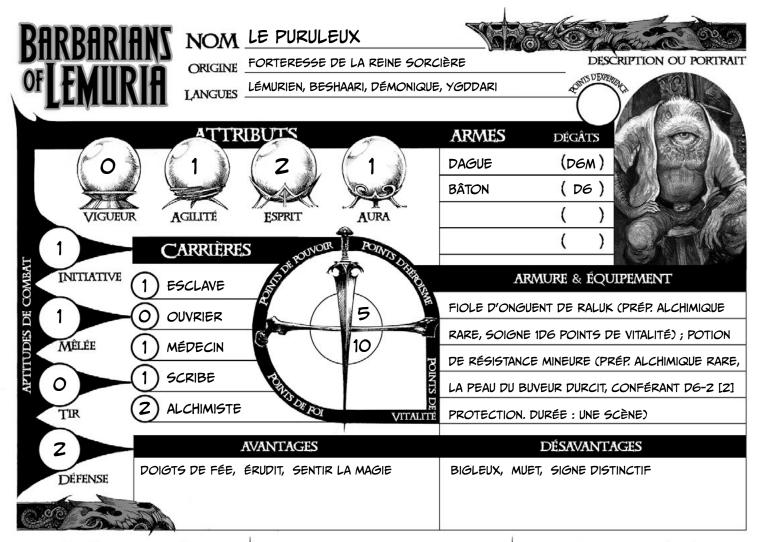
Posture offensive: +1 à l'attaque et -1 en défense.

Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la défense (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).

Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE (cf.règles p.165)

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px). Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px). Développer une carrière : nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0 : 1 px). Acquérir un nouvel avantage / supprimer un désavantage : 2 px. Recruter des suivants : voir avec le MJ.





LE PURULEUX EST UN VIEUX KALUKAN QUI A LONGTEMPS TRAVAILLÉ DANS LES LABORATOIRES DE LA REINE SORCIÈRE. IL DOIT SON SURNOM À SON CEIL QUI SUINTE EN PERMANENCE. EST-CE DÛ À SON ÂGE AVANCÉ, OU AUX VAPEURS CORROSIVES DES AMALGAMES QU'IL A MANIPULÉS TOUT AU LONG DE SA VIE ? NUL NE SAURAIT VRAIMENT LE DIRE. LE PURULEUX DISPOSE D'UNE TRÈS VASTE ÉRUDITION, ACQUISE DANS LES VOLUMINEUSES BIBLIOTHÈQUES DE LA FORTERESSE. IL EST PAR AILLEURS TRÈS MÉTICULEUX ET, CONTRE TOUTE ATTENTE, REMARQUABLEMENT HABILE DE SES MAINS.

GRINCHEUX ET DÉSABUSÉ, IL SAIT FAIRE PREUVE D'UN PROFOND CYNISME ENVERS SES CONGÉNÈRES, À QUI IL REPROCHE D'ENTRETENIR PAR LEUR COMPORTEMENT L'IMAGE CARICATURALE QUI PRÉSENTE LES KALUKANS COMME UNE ESPÈCE BRUTALE ET INTELLECTUELLEMENT LIMITÉE. LA VIOLENCE GRATUITE ET INUTILE LE PLONGE DANS DES COLÈRES FROIDES QU'IL EXPRIME PAR UN FLOT DE REMARQUES ACERBES.

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME (cf.règles p.58-59)

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.

Défier la mort : vitalité entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; vitalité inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.

Faveur divine : vous relancez un jet de dés.

Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez d6 points de vitalité perdus. Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite. Succès héroïque: au combat, choisissez une option:

Carnage: vous obtenez une deuxième attaque gratuite;

Coup dévastateur : vous ajoutez +6 aux dégâts ; Coup précis : dégâts normaux et un dé de malus à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;

Désarmement: pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol;

Massacrer la piétaille: les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type piétaille éliminés;

Renversement : votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit

un dé de malus à sa prochaine action. Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.

Négocier avec le MJ: pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT (cf.règles p.64-65)

Combat à deux armes : 1 seule attaque par round. Soit -1 à l'attaque et +1 en défense (contre une attaque), soit -1 à l'attaque mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.

Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en défense.

Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en défense.

Posture offensive: +1 à l'attaque et -1 en défense.

Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la défense (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).

Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE (cf. règles p.165)

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px). Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px). Développer une carrière: nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0: 1 px). Acquérir un nouvel avantage / supprimer un désavantage : 2 px. Recruter des suivants : voir avec le MJ.



COMMENT PARLER DE MALFORMATION CHEZ UN ÊTRE AUSSI CONTREFAIT QU'UN KALUKAN ? ET POURTANT, UNE DIZAINE DE PETITS IRIS PARSÈMENT LE BLANC DE L'ŒIL UNIQUE DE MYRIADE, ÉTRANGES PETITES TÂCHES BRUN-NOIR QUI SE DILATENT ET SE CONTRACTENT SELON LA LUMIÈRE AMBIANTE, EXACTEMENT COMME UNE PUPILLE NORMALE. CETTE « BIZARRERIE » IMPRESSIONNE SES CONGÉNÈRES, QUI LE CONSIDÈRENT AVEC UNE CERTAINE MÉFIANCE. ELLE PERMET TOUTEFOIS À MYRIADE DE JOUIR D'UNE ACUITÉ VISUELLE REMARQUABLE, ET FAIT DE LUI L'UN DES MEILLEURS ESPIONS DE LA REINE SORCIÈRE.

CETTE MARQUE ÉTRANGE EST-ELLE UN SIGNE D'ÉLECTION ? DIFFICILE À DIRE, MAIS MYRIADE FAIT EN TOUT CAS PREUVE D'UNE GRANDE DÉVOTION ENVERS ZAGGATH, LE SEIGNEUR DU FEU, ET IL SEMBLE JOUIR D'UNE CERTAINE CONSIDÉRATION DE LA PART DES DRUIDES ROUGES QUI RÉSIDENT DANS LA FORTERESSE DE LA CÔTE DE FEU.

VADEMECUM DU JOUEUR

HÉROISME (cf. règles p. 58-59)

Coup de chance : vous ajoutez un élément à une scène.

Défier la mort : vitalité entre -1 et -5, vous remontez à 0 ; vitalité inf à -5, vous évitez la mort et restez inconscient.

Faveur divine : vous relancez un jet de dés.

Juste une égratignure : consacrez une action à récupérer ; regagnez d6 points de vitalité perdus. Parade in extremis : vous évitez de subir les dégâts d'une attaque ; bouclier ou arme détruite. Succès héroïque: au combat, choisissez une option:

Carnage: vous obtenez une deuxième attaque gratuite;

Coup dévastateur : vous ajoutez +6 aux dégâts ; Coup précis : dégâts normaux et un dé de malus à un type de jet d'action (ou effet similaire) ;

Désarmement: pas de dégâts mais l'arme de votre adversaire tombe au sol;

Massacrer la piétaille: les dégâts infligés représentent le nombre d'adversaires de type piétaille éliminés;

Renversement : votre adversaire (une catégorie de taille sup à la vôtre au maximum) est jeté à terre et subit un dé de malus à sa prochaine action.

Succès légendaire : choisissez deux options de succès héroïque.

Négocier avec le MJ: pour un autre effet que ceux proposés par les différentes options.

COMBAT (cf.règles p.64-65)

Combat à deux armes : 1 seule attaque par round. Soit -1 à l'attaque et +1 en défense (contre une attaque), soit -1 à l'attaque mais les dégâts sont augmentés d'une catégorie.

Posture défensive : -1 à l'attaque et +1 en défense.

Défense totale : pas d'attaque durant le round, mais +2 en défense.

Posture offensive: +1 à l'attaque et -1 en défense.

Attaque intrépide : +2 à l'attaque et -2 à la défense (l'usage d'un bouclier ou d'une arme de parade n'est pas possible avec cette option).

Attaque au défaut de l'armure : malus à l'attaque égal à la protection de l'armure ; la protection de l'armure est annulée si l'attaque touche.

EXPÉRIENCE (cf. règles p. 165)

Améliorer un attribut : valeur actuelle + valeur nouvelle (pour passer de -1 à 0 : 2 px). Améliorer une aptitude de combat : valeur nouvelle +1 (pour passer de -1 à 0 : 1px). Développer une carrière: nouveau rang atteint (ou nouvelle carrière rang 0:1 px). Acquérir un nouvel avantage / supprimer un désavantage : 2 px. Recruter des suivants : voir avec le MJ.