

AUBAINE

# CODEX ORNAMENTUM

CATALOGUE DE L'ARTISANAT ET DE L'ÉQUIPEMENT D'EDEN

EQUIPMENT • V0.3.0

AUBAINE

# Codex Ornamentum

*Catalogue de l'artisanat et de l'équipement d'Eden*

Equipment • v0.3.0

# Codex Ornamentum

*Catalogue de l'artisanat et de l'équipement d'Eden*

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.eb45be09

# Contents


CRAFTING AND EQUIPMENT 2

ARMOUR 5

- Head 5
- Torso 5
- Boots 6
- Necklaces 6
- Jewels 7
- Shields 8

WEAPONS 8

- Weapons · Fist 8
- Weapons · Melee 9
- Weapons · Ranged 11

CONSUMABLES 11

OBJECTS 13

SETS 14

- Faebie Set 14
- Panoplie du Parangon de l'Ordre des Lame-éther 15
- Panoplie du Parangon de l'Ordre des Némérites 16
- Panoplie du Parangon de l'Ordre des Sibylles 17

GRANTED SKILLS 18

RULE WORDS 20

STATES 22

# Crafting and Equipment

A creature wears eight pieces of equipment at a time, one per slot. Until a piece is worn it does nothing: nothing applies from inside a bag.

Skills granted by a worn piece take up no **Memory** and do not have to be learnt. The piece grants them while it is worn, and takes them back as soon as you remove it.

## The slots

Seven slots, eight pieces worn: the Jewel counts twice.

**Head**
Helm, hood, crown. What protects or marks the face.

**Torso**
The piece that carries your Armour Class formula. One at a time.

**Boots**
Shoes and greaves: what touches the ground and what sets your **Speed**.

**Necklace**
Torc, amulet, pendant. Worn against the skin, under the armour.

**One hand**
Two slots, one per hand. A weapon, a shield, or nothing in each. A two-handed weapon takes both. You choose which hand holds what.

**Jewel**
Two independent slots. Ring, set stone, carved talisman.

Every catalogue entry prints what concerns it: its headline value, its cells, its named properties, its recipe and what it grants. Those numbers belong to the piece and are not repeated anywhere else.

The GM announces what you begin equipped with. With no armour your AC is `10 + Dexterity`, and an unarmed Strike deals `1d4 + Strength`.

## Carried objects

In addition to equipped pieces, you can keep twice your **Strength** objects on your person, with a minimum of two. A stack of identical consumables counts as one object, with no limit on its quantity.

## Finding materials

Equipment is obtained by crafting far more than by buying. What you can wear therefore depends on the materials you bring back.

After a significant encounter, or the discovery of a workable source, each character receives one Loot Opportunity. Spend it one of two ways, never both.

**Random loot**
**Roll** the source's Loot Die. The GM reads its Loot Table and announces what you get. No further Roll.

**Targeted harvest**
Say what you are after and how you recover it. The GM sets the Roll and its **DC**. On a failure the Opportunity is spent for nothing.

The first is safe and asks nothing of you. The second aims precisely and may yield nothing. A target the fiction does not allow you to extract is not obtained on a Roll.

## Reading a material

A material carries a name, one or more Types, and a Material Value. So: Wolf hide, Types Leather and Beast, Value 1.

Within a single piece of crafting, a material counts towards only one of its Types, even if it carries several the recipe accepts.

Material Value serves twice: it counts towards a recipe's cost, and a material sold on returns its Value in silver.

## Crafting

An entry's box names its discipline, its cost, the Types it accepts and its Rolls in order. The basic Skill Fabricate follows that recipe:

1. Gather materials covering each of the Types asked for.
2. Reach or pass the cost, across all matter. How it splits between the Types is free: one ingot and ten hides serve as well as an even share.
3. Commit the materials, then make the Rolls in order.

Every Roll must succeed. The materials are consumed from the start: if a Roll fails, the crafting stops and they are lost.

The Rolls read in the order they are made, and physical work comes before knowledge.

### The four disciplines

The box's colour restates the discipline the piece is worked under, and its title names it: **Craft** at the forge, **Arcana** at the arcane bench, **Technology** at the workshop, **Science** at the laboratory.

Each is an **Aptitude**, and it is the one you roll. The four do not stand in for one another: a piece worked under Arcana is not made under Craft.

### Without a recipe

Put the object or the modification to the GM. They start from the nearest existing piece, set the Types, the cost and the Rolls, and the procedure does not change. A creation that is approved may become a permanent recipe of the campaign.

## Broken pieces

A piece that takes blows in your place wears down. It prints its **Durability**, how much it can still stop before it gives way. A shield has some, and spends it each time you block with Raise a Shield: every point of damage it stops costs it 1 **Durability**.

At 0, the piece is **Broken**. It still takes up its slot, but no rule counts it as worn or held any more: not its headline value, its properties, the Skills it grants, or its set's tiers.

The basic Skill Repair restores a piece that is broken or only worn down. It goes back to the piece's recipe at a lower price:

1. Commit materials covering each of the recipe's Types, for at least half its cost, rounded up.
2. Make the recipe's last **Roll**.

If the **Roll** succeeds, the piece is no longer broken and gets all its **Durability** back. If it fails, the materials are lost, as with a failed craft. For a piece whose entry prints no recipe, the GM sets the Types, the cost and the **Roll**.

> EXAMPLE
>
> Sélène's targe has only 3 **Durability** left when an axe hits her for 7 damage. She blocks: the targe stops 3 and drops to 0, and Sélène takes the other 4. The targe is **Broken** and does nothing more for her.
>
> At the next **Short Rest**, she repairs it. The targe's recipe costs 4 and asks for Wood and Metal: a Dead Branch and a Scrap Iron, Value 1 each, cover both Types and reach half the cost, 2. She then passes the recipe's last **Roll**, **Strength** + **Craft** against a **DC** of 10, and the targe gets all its **Durability** back.

## Equipment sets

Some pieces belong to a set. The entry names it and gives the number of pieces it counts; its tiers are printed once, alongside the pieces that make it up.

A tier counts the pieces of the set you are wearing, not the ones you own. A tier always starts at two pieces: what a single piece grants is a property of that piece, not a set.

Every tier reached adds to the ones below it. Wearing four pieces of a set with a tier at two and a tier at four gives both effects, not only the last. Remove a piece and you drop back under the tier immediately.

A Skill granted by a tier takes up no Memory and does not have to be learnt, exactly like one a piece grants.

The pieces of a set do not all take the same slot, and nothing obliges you to complete it.

## Money

Crafting remains the main road to equipment. Money serves what it does not cover: buying what you cannot make, selling what you will not keep, paying for what is not an object.

A price is a guide for the GM, not a fixed rate.

**Bronze coin**
: The smallest. Bread, a candle, a night in the common room.

**Silver coin**
: Worth 100 bronze. The currency of ordinary equipment.

**Gold coin**
: Worth 100 silver. The currency of what is out of the ordinary.

A price is written from the largest coin to the smallest, and a coin at zero is not written. Three hundred bronze is said as `3 silver`.

### Buying and selling

The GM announces what a place offers. A village counter does not hold a fortress's stock. You say what you are after, the GM says whether the place has it and at what price, then you pay or you haggle.

An object sold on returns half its price. A material sold on returns its Material Value in silver. A merchant's Skills change these prices, and they say by how much.

Money buys neither XP, nor MP, nor PP. No sum raises a **Characteristic**, an Aptitude, a resource or a Skill. Nor does it buy a recipe your character cannot read, or a material no source in the region produces.

# Armour

EQUIPMENT

## Head

### Capuche de traque

TÊTE · UNCOMMON · 1 GOLD

**PERCEPTION** 1 Avantage

◆ CRAFT — 25

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir | 10 |

*Capuche doublée qui laisse les oreilles libres. Elle coupe le vent sans couper le bruit.*

### Heaume à visière

TÊTE · RARE

**CA** +1

◆ CRAFT — 28

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 10 → 10 |

***Encombrante.*** Vous gagnez 1 Désavantage à tous vos Jets de Dextérité.

*Acier plein, fente d'un doigt à hauteur des yeux. On y voit ce qui est devant, et rien d'autre.*

### Mask of the Shapeshifter

HEAD · ARTIFACT

Prerequisite Skeleton

The mask holds up to 4 skins, the one you are wearing included. While you wear it, a skin you remove stays in it instead of being ruined, and you can take a skin with Second Skin without removing the one you are wearing: the new one goes into the mask and you wear it at once. If it was already full, choose which skin is ruined, from those it held and the new one. If you choose the new one, you keep wearing the one you had on. When you put the mask on, the skin you are wearing goes into it the same way; if that is the one ruined, you wear none.

You can spend an Action to put on one of the skins it holds that came from a creature of your Size, or to wear none.

When you take the mask off, the skin you were wearing stays in it, and you wear none. It keeps its skins for whoever wears it next.

*A cracked stone face bound in rusted iron, carved with runes that glow a bright green.*

## Torso

### Armure de cuir

ARMURE · COMMON · 5 SILVER

**CA** 11 +

◆ CRAFT — 5

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir | 10 |

*Cuir bouilli monté sur sangles, souple aux épaules et à la taille.*

### Cuirasse

ARMURE · COMMON · 8 SILVER

**CA** 14 + la plus faible entre et

◆ CRAFT — 8

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir, Métal | 10 → 10 |

*Plastron d'acier porté sur un gambison : le torse est couvert, les bras restent libres.*

### Cotte de mailles

ARMURE · COMMON · 12 SILVER

Prerequisite +3

**CA** 16

◆ CRAFT — 12

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 15 → 10 |

***Encombrante.*** Vous gagnez 1 Désavantage à tous vos Jets de Dextérité.

*Anneaux rivetés du col aux cuisses. Elle arrête presque tout, et se fait sentir dès la première heure de marche.*

# Armour

EQUIPMENT



## Armure de mage

ARMURE · COMMON · 6 SILVER

CA 11 + OU OU

◆ ARCANA — 6

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir, Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Dynamisation arcanique.*** Lorsque vous utilisez un Sort qui ne coûte rien, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence OU d'Esprit OU de Charisme à un dé du Jet de Dégâts du Sort.

*Robe renforcée dont les pièces de métal servent de foyer arcanique.*



## Brigandine du voleur

ARMURE · UNCOMMON · 1 GOLD 36 SILVER

CA 11 +

◆ CRAFT — 34

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir, Métal | 10 → 10 |

GRANTS Pas de velours

*Plaques rivetées entre deux cuirs, matées au noir. Elle ne renvoie pas la lumière et ne grince pas.*



## Robe du canaliseur

ARMURE · UNCOMMON · 1 GOLD 44 SILVER

CA 11 + OU OU

◆ ARCANA — 36

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir, Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Concentration tenue.*** Vos Jets de Constitution + ◇ Volonté pour maintenir votre Concentration gagnent 1 Avantage.

*Bande de gemmes cousue de l'épaule à la hanche. Chacune se ternit quand la suivante s'allume.*

### BOOTS



## Bottes feutrées

BOTTES · UNCOMMON · 1 GOLD 4 SILVER

◆ CRAFT — 26

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir | 10 |

GRANTS Élan

*Semelles de feutre cousues sous le cuir. Elles avalent le gravier et rendent la pente facile.*



## Grèves lestées

BOTTES · RARE

Prerequisite +3

CA +1

◆ CRAFT — 30

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 10 → 10 |

*Plaques de jambe doublées de gueuses de fonte. Qui les porte n'avance pas vite et ne recule pas du tout.*

### NECKLACES



## Torque de pierre grise

COLLIER · UNCOMMON · 1 GOLD 20 SILVER

ÉNERGIE MAX +2

◆ ARCANA — 30

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir, Gemme | 10 → 10 |

*Anneau de cuir tressé fermé sur une pierre grise. Elle tiédit quand la piste est fraîche.*

# Armour

EQUIPMENT



## Torque d'ambre

COLLIER · UNCOMMON · 1 GOLD 28 SILVER

**PV MAX** +5

◆ ARCANA ↗ 32

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal, Gemme | 10 → 10 |

*Collier de maillons plats fermé sur un galet d'ambre. Il pèse au cou comme une main posée là.*

## JEWELS



### Pyro-catalyseur

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

**DOMAINE** Feu

◆ ARCANA ↗ 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Matériel.*** Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS **Trait de feu**

*Gemme taillée où le feu tourne sans consumer sa monture. Elle chauffe la paume qui la tient.*



### Hydro-catalyseur

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

**DOMAINE** Eau

◆ ARCANA ↗ 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Matériel.*** Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS **Lame d'eau**

*Cristal bleu traversé de courants lents. Il reste froid, même en plein soleil.*



### Aéro-catalyseur

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

**DOMAINE** Vent

◆ ARCANA ↗ 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Matériel.*** Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS **Bourrasque**

*Prisme vert où l'air s'enroule en spirale. Il siffle quand on le lève.*



### Terra-catalyseur

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

**DOMAINE** Terre

◆ ARCANA ↗ 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Matériel.*** Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS **Éclat de pierre**

*Ambre dense cerclé d'éclats de pierre en suspension. Il pèse plus qu'il n'en a l'air.*

# Armour

EQUIPMENT



## Fulguro-catalyseur

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

**DOMAINE** Foudre

◆ ARCANA ↗ 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Matériel.*** Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS Harpon d'éclair

*Améthyste veinée d'or où l'éclair court en boucle. Elle hérisse les poils du bras.*



## Myxo-catalyseur

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

**DOMAINE** Poisse

◆ ARCANA ↗ 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Gemme | 10 → 10 |

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

***Matériel.*** Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS Amorce de poisse

*Gemme sombre noyée de sève verte. Ce qu'elle touche colle, puis se creuse.*

### SHIELDS



## Targe

BOUCLIER · COMMON · 4 SILVER

| CA | ENCAISSEMENT | DÉGÂTS |
|---|---|---|
| +1 | 8 | 1d4 + |

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Contondants | 1 main |

◆ CRAFT ↗ 4

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Bois, Métal | 5 → 10 |

*Petit disque de bois cerclé de métal, tenu près du corps. Il dévie plus qu'il ne couvre.*



## Pavois

BOUCLIER · COMMON · 8 SILVER

Prerequisite +3

| CA | ENCAISSEMENT | DÉGÂTS |
|---|---|---|
| +2 | 16 | 1d4 + |

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Contondants | 1 main |

◆ CRAFT ↗ 8

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Bois, Métal | 10 → 10 |

*Grand panneau ferré, haut comme le torse. On avance derrière, on ne court pas avec.*

### WEAPONS · FIST



## Bandes de poing

ARME DE POING · COMMON · 3 SILVER

**DÉGÂTS** 1d4 +

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Contondants | 1 main |

◆ CRAFT ↗ 3

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir | 5 |

***Finesse.*** Cette arme peut utiliser Dextérité + ◇ Finesse à la place de Force + ◇ Mêlée. Lorsque vous le faites, utilisez également votre Dextérité à la place de votre Force pour ses dégâts.

***Légère.*** Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une ⚔ attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre ▲ Action Bonus pour effectuer une ⚔ attaque avec l'autre. Cette ⚔ attaque n'ajoute pas sa ⬢ Caractéristique à ses dégâts.

*Lanières de cuir serrées autour du poing et du poignet. Elles ne font pas plus mal, elles laissent frapper plus longtemps.*

# Weapons

EQUIPMENT



## Gant lacé

ARME DE POING · UNCOMMON · 1 GOLD 4 SILVER

**DÉGÂTS** 1d6 +

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Contondants | 1 main |

◆ CRAFT — 26

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir | 10 |

***Finesse.*** Cette arme peut utiliser Dextérité + ◇ Finesse à la place de Force + ◇ Mêlée. Lorsque vous le faites, utilisez également votre Dextérité à la place de votre Force pour ses dégâts.

***Légère.*** Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre ▲ Action Bonus pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa Caractéristique à ses dégâts.

*Cuir fin lacé du poignet aux phalanges, cousu de plaques de corne. Il serre la main sans l'alourdir.*



## Gant plombé

ARME DE POING · RARE

**DÉGÂTS** 1d4 + 2 ×

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Contondants | 1 main |

◆ CRAFT — 30

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Cuir, Métal | 10 → 10 |

***Castagneur.*** Lorsque votre attaque avec cette arme touche, ajoutez une seconde fois votre modificateur de Force à ses dégâts.

***Légère.*** Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre ▲ Action Bonus pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa Caractéristique à ses dégâts.

*Bandes de plomb cousues dans la doublure, au dos des doigts. Le coup part lentement et arrive deux fois.*

## WEAPONS · MELEE



## Dague

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 2 SILVER

**DÉGÂTS** 1d4 +

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Perforants | 1 main |

◆ CRAFT — 2

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 5 |

***Finesse.*** Cette arme peut utiliser Dextérité + ◇ Finesse à la place de Force + ◇ Mêlée. Lorsque vous le faites, utilisez également votre Dextérité à la place de votre Force pour ses dégâts.

***Légère.*** Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre ▲ Action Bonus pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa Caractéristique à ses dégâts.

***Lancé (9m).*** Cette arme peut être lancée sur une cible située jusqu'à 9 mètres. Lorsqu'elle est lancée, son Jet utilise ◇ Visée à la place de son ◇ Aptitude habituelle.

*Lame de ceinture : on la garde à portée de main, on la lance au besoin.*

# Weapons

EQUIPMENT



## Épée courte

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 3 SILVER

**DÉGÂTS** 1d6 + Caractéristique utilisée

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Perforants | 1 main |

◆ CRAFT — 3

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 10 |

***Finesse.*** Cette arme peut utiliser Dextérité + ◇ Finesse à la place de Force + ◇ Mêlée. Lorsque vous le faites, utilisez également votre Dextérité à la place de votre Force pour ses dégâts.

***Légère.*** Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre ▲ Action Bonus pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa Caractéristique à ses dégâts.

*Lame courte à double tranchant, taillée pour l'estoc en espace serré.*



## Lance

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 4 SILVER

**DÉGÂTS** 1d6 +

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Allonge (3m) | Perforants | 1 main |

◆ CRAFT — 4

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Bois, Métal | 5 → 10 |

***Polyvalente.*** Vous pouvez manier cette arme à deux mains. Lorsque vous le faites, augmentez un de ses dés de dégâts d'un cran.

***Lancé (9m).*** Cette arme peut être lancée sur une cible située jusqu'à 9 mètres. Lorsqu'elle est lancée, son Jet utilise ◇ Visée à la place de son ◇ Aptitude habituelle.

*Hampe de bois et fer emmanché. Une main pour garder le bouclier, deux pour peser sur le coup.*



## Épée longue

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 6 SILVER

**DÉGÂTS** 2d6 +

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Tranchants | 2 mains |

◆ CRAFT — 6

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 10 → 10 |

*Lame droite menée à deux mains, lourde de la garde à la pointe. Elle demande de la place pour être menée.*



## Rapière de duel

ARME DE MÊLÉE · UNCOMMON · 1 GOLD 20 SILVER

**DÉGÂTS** 1d8 + Caractéristique utilisée

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Mêlée | Contact (1,5m) | Perforants | 1 main |

◆ CRAFT — 30

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 10 → 10 |

***Finesse.*** Cette arme peut utiliser Dextérité + ◇ Finesse à la place de Force + ◇ Mêlée. Lorsque vous le faites, utilisez également votre Dextérité à la place de votre Force pour ses dégâts.

GRANTS Parade

*Lame de ville, longue et étroite, montée sur une garde ajourée. Elle punit le geste manqué plus qu'elle n'ouvre le premier.*

# Weapons

EQUIPMENT

## Weapons · Ranged



### Revolver

ARME À DISTANCE · COMMON · 5 SILVER

**DÉGÂTS** 1d8 + Visée

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Visée | 9m | Perforants | 1 main |

◆ CRAFT — 5

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Bois, Métal | 10 → 10 |

***Barillet (6).*** Cette arme peut effectuer jusqu'à 6 ⚔ **attaques** avant de devoir être rechargée. Une fois son Barillet vide, vous devez utiliser une ● Action pour le recharger complètement avant de pouvoir effectuer une nouvelle ⚔ **attaque** avec cette arme.

***Munitions catalysées.*** Cette arme produit ses propres projectiles ; elle ne consomme aucune munition.

*Canon d'acier noir cerclé d'or, crosse gainée de cuir. Chaque coup laisse dans l'air une odeur d'orage.*



### Arc court

ARME À DISTANCE · COMMON · 4 SILVER

**DÉGÂTS** 1d6 + Visée

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Visée | 12m | Perforants | 2 mains |

◆ CRAFT — 4

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Bois, Cuir | 10 → 10 |

***Munitions catalysées.*** Cette arme produit ses propres projectiles ; elle ne consomme aucune munition.

*Arc léger d'une seule pièce, tiré à deux mains, discret sur le terrain.*



### Arc long

ARME À DISTANCE · UNCOMMON · 1 GOLD 12 SILVER

**DÉGÂTS** 1d8 + Visée

| JET | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS | MAINS |
|---|---|---|---|
| + Visée | 18m | Perforants | 2 mains |

◆ CRAFT — 28

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Bois, Cuir | 10 → 10 |

***Munitions catalysées.*** Cette arme produit ses propres projectiles ; elle ne consomme aucune munition.

GRANTS Volée

*Hampe d'if haute comme un homme. Elle porte deux fois plus loin que l'arc court et se tire debout, à découvert.*

## Consumables



### Bombe

CONSOMMABLE · COMMON · 16 SILVER

**DÉGÂTS** 1d4 + 1d4

| ACTIVATION | PORTÉE | ZONE | TYPE DE DÉGÂTS |
|---|---|---|---|
| 1 Action | 9m | Rayon 3m | Contondants et Feu |

◆ TECHNOLOGY — 16

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal | 5 → 10 |

Vous pouvez effectuer une ● Action pour lancer cette bombe sur un point que vous voyez à portée. Chaque créature dans un rayon de **3 mètres** subit **1d4** dégâts Contondants et **1d4** dégâts de Feu.

*Sphère de fonte cerclée, mèche courte. On la lance, on se met à couvert, et on ne la récupère pas.*



### Fiole fumigène

CONSOMMABLE · COMMON · 18 SILVER

**ZONE** Rayon 3m

| ACTIVATION | PORTÉE | DURÉE |
|---|---|---|
| 1 Action | 9m | 1 round |

◆ SCIENCE — 18

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Plante | 10 |

Vous pouvez effectuer une ● Action pour briser cette fiole sur un point que vous voyez à portée. Une fumée épaisse emplit un rayon de **3 mètres** jusqu'au début de votre prochain tour. Toute créature qui s'y trouve gagne **Caché** vis-à-vis de celles qui sont à l'extérieur, sans avoir à effectuer de Jet.

*Verre mince rempli de poudre grise. Elle prend l'air d'un coup et sent la cendre mouillée.*

# Consumables

EQUIPMENT



## Potion de soin

CONSOMMABLE · COMMON · 20 SILVER

**SOINS** 1d8

| ACTIVATION | PORTÉE | DURÉE |
|---|---|---|
| 1 Action bonus | Soi | Instantanée |

◆ SCIENCE — ↗ 20

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Plante | 10 |

Vous pouvez effectuer une ▲ Action Bonus pour boire cette potion et récupérer **1d8** Points de vie.

*Fiole tiède au goût de fer. Elle referme ce qui saigne, pas ce qui est brisé.*



## Philtre de vigueur

CONSOMMABLE · COMMON · 22 SILVER

**ÉNERGIE** 1d4

| ACTIVATION | PORTÉE | DURÉE |
|---|---|---|
| 1 Action bonus | Soi | Instantanée |

◆ SCIENCE — ↗ 22

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Plante | 10 |

Vous pouvez effectuer une ▲ Action Bonus pour boire ce philtre et récupérer **1d4** points d'Énergie. Votre Énergie ne dépasse jamais son maximum.

*Amer, poivré, servi tiède. Il rend le souffle sans rendre le repos.*



## Huile ardente

CONSOMMABLE · UNCOMMON · 1 GOLD 12 SILVER

**DÉGÂTS** 2d6

| ACTIVATION | PORTÉE | TYPE DE DÉGÂTS |
|---|---|---|
| 1 Action | 9m | Feu |

◆ SCIENCE — ↗ 28

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Plante | 10 |

Vous pouvez effectuer une ● Action pour lancer cette fiole sur une créature que vous voyez à portée. Effectuez un Jet de Dextérité + ◇ Visée contre sa CA. En cas de réussite, elle subit **2d6** dégâts de Feu. Si vous avez débloqué l'Arbre Feu, vous gagnez aussi 2 **Combustion**.

*Huile noire qui s'accroche à ce qu'elle touche. Elle brûle lentement, et sa chaleur revient dans la main qui l'a lancée.*



## Grenade givrante

CONSOMMABLE · UNCOMMON · 1 GOLD 28 SILVER

**DÉGÂTS** 2d6

| ACTIVATION | PORTÉE | ZONE | TYPE DE DÉGÂTS |
|---|---|---|---|
| 1 Action | 9m | Rayon 3m | Froid |

◆ TECHNOLOGY — ↗ 32

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal, Plante | 10 → 10 |

Vous pouvez effectuer une ● Action pour lancer cette grenade sur un point que vous voyez à portée. Chaque créature dans un rayon de **3 mètres** subit **2d6** dégâts de Froid, puis effectue un Jet de Constitution + ◇ Résistance contre un DD de **10**. En cas d'échec, elle est **Gelée**, et son Jet pour briser la glace se fait contre ce même DD.

*Cylindre de laiton qui givre dès qu'on tire la goupille. Le sol autour d'elle craque encore une heure après.*



## Poudre d'entrave

CONSOMMABLE · RARE

**ZONE** Rayon 3m

| ACTIVATION | PORTÉE | DD |
|---|---|---|
| 1 Action | 9m | 15 |

◆ TECHNOLOGY — ↗ 80

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal, Gemme | 10 → 15 |

Vous pouvez effectuer une ● Action pour jeter cette poudre sur un point que vous voyez à portée. Chaque créature dans un rayon de **3 mètres** effectue un Jet de Dextérité + ◇ Réflexes contre un DD de **15**. En cas d'échec, elle est **Entravé**, et son Jet de dégagement se fait contre ce même DD.

*Éclats de gemme broyés dans de la limaille. Ils cherchent le sol et s'y prennent, en emportant ce qui touche encore terre.*

# Objects

EQUIPMENT

## Devices



### Almanac

DEVICE · RARE · 95 GOLD

◆ TECHNOLOGY — 80

| MATERIALS | SEQUENCE |
|---|---|
| Métal, Gemme, Catalyseur | 10 → 15 |

***Battery.*** While the Almanac's Catalyst is connected, you can use the device. This Catalyst powers the Almanac alone: it cannot be used to cast Spells.

***Codex.*** When a connection is available, you can consult information that an approved source has granted you access to, such as the Adventurers' Guild, the Sagemeisters or the Weitzguard.

***Contacts.*** You can give your identifier to another person with an Almanac and save theirs. For any operation between two Almanacs, each person must have saved the other's identifier.

***Oculus.*** You can take photographs, save them and view them on the Almanac.

***Supra-Dimensional Storage (SDS).*** You can spend 10 minutes shrinking and storing as many objects as you wish in the Almanac, taking as many out, or doing both. You must be able to handle each object. Objects return to their usual size when taken out of the SDS. Those still in the SDS do not count towards what you carry and cannot be used or equipped.

***AlmaSnap.*** When a connection is available, you can send photographs taken with Oculus, exchange messages and make long-distance voice calls with your Contacts.

***Atlas.*** You can retrieve maps through Codex when an approved source grants you access, save them on the Almanac and mark places or routes on them.

***Beacon.*** When a connection is available, you can share your location with a Contact of your choice and stop sharing at any time. The Contact can follow your location only while you are sharing it.

***Notebook.*** You can write and save notes on the Almanac, attach photographs taken with Oculus and send them to your Contacts through AlmaSnap.

***Croesus.*** Place coins on the Almanac's Catalyst to have it absorb their liquid metal. Croesus preserves their value and automatically converts your balance between bronze, silver and gold. You can withdraw coins. When a connection is available, you can also send money to your Contacts or receive it from them.

***Auction House.*** When a connection is available, you can access an approved Auction House through the Almanac. Items you buy there go directly into your SDS.

*A blue screen in a gold frame, joined to a dark handle. A glowing crystal crowns the handle.*

# Sets

EQUIPMENT

## Faebie Set 2 pieces

*Odran Lineless, a Faebie jeweller born of a halfling and a gnome, cut the first pair, the one Shadeheart wore on the day she refused to cover her antlers. Since then, every Faebie house keeps a pair under lock and key. It gives the pair to the Scothan of its choosing, on the evening they first step through its widened doors.*

2 PIECES

At the end of a Long Rest, you can replace the Skill you chose with Flesh of the One, the one you chose with Blood of the Other, or both, with another from the same Species and the same subspecies or regional origin.



### Earring of the One

JEWEL · VERY RARE

Prerequisite Scothan

While this piece is equipped, Flesh of the One no longer reduces your maximum HP: every point of Constitution, every Vitality Level and every other source of maximum HP grants you as many as it would grant any other character.

*A blue crystal cut to a point, set in gold at the end of an open hook. Faebie jewellers never cut one alone, and entrust it only to a Scothan.*



### Earring of the Other

JEWEL · VERY RARE

Prerequisite Scothan

While this piece is equipped, Blood of the Other no longer reduces your maximum Energy: it is 8 plus the sum of your Spirit, your Energy Levels and every other source of maximum Energy, as for any other character.

*A point of blue crystal beneath a small sapphire lozenge, hung from a gold hook. Faebie jewellers never cut one alone, and entrust it only to a Scothan.*

# Sets

EQUIPMENT

## Panoplie du Parangon de l'Ordre des Lame-éther — 6 pieces

*L'Ordre des Lame-éther naquit parmi les Parangons qui combattaient au premier rang avec une arme et un Sort. Ses premiers membres firent sertir des cristaux bleus dans leurs armures blanches et dorées pour reconnaître les leurs dans la mêlée. Le sceau à la poitrine ne leur était remis qu'après une bataille menée aux côtés de l'ordre.*

2 PIECES

Une fois par Repos court, vous pouvez lancer l'un de vos Sorts Mémorisés nommé « Étendue martiale » sans dépenser son Énergie.

4 PIECES

Chaque Niveau de Vitalité vous donne 1 PdV maximum supplémentaire, y compris ceux que vous possédez déjà.

6 PIECES

Une fois par tour, lorsque vous jouez une Manœuvre après avoir lancé un Sort, ou lancez un Sort après avoir joué une Manœuvre, vous pouvez ajouter 1d6 à un Jet de dégâts de la Compétence jouée en second pendant ce tour.



## Heaume du Parangon de l'Ordre des Lame-éther

TÊTE · RARE

CA +1

***Visière étroite.*** Vous subissez 1 Désavantage à vos Jets de Perception.

*Un heaume blanc bordé d'or, surmonté de cornes et serti d'un cristal bleu au front. Sa visière étroite est percée de fentes verticales.*



## Cuirasse du Parangon de l'Ordre des Lame-éther

ARMURE · RARE

CA 15 + la plus faible entre et

*Des plaques blanches bordées d'or sont rivées sur du cuir sombre. Un tissu bleu passe sous le col et des cristaux bleus garnissent le torse et les épaules.*



## Grèves du Parangon de l'Ordre des Lame-éther

BOTTES · RARE

*Des grèves hautes de plaques blanches cerclées d'or couvrent les tibias et descendent sur les bottes. Des cristaux bleus sont sertis dans les plaques.*



## Torque du Parangon de l'Ordre des Lame-éther

COLLIER · RARE

PDV MAX +2

*Un torque ouvert, tendu de tissu bleu entre des plaques blanches bordées d'or. Un grand cristal bleu descend sur la poitrine.*



## Sceau du Parangon de l'Ordre des Lame-éther

BIJOU · RARE

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

*Un sceau à pointes de métal blanc et doré, serti d'un grand cristal bleu au centre.*



## Anneau du Parangon de l'Ordre des Lame-éther

BIJOU · RARE

***Geste assuré.*** Vos Jets de Constitution + Volonté pour maintenir votre Concentration gagnent 1 Avantage.

*Un large anneau de métal blanc bordé d'or, couronné d'un cristal bleu taillé en pointe.*

# Sets

EQUIPMENT

## Panoplie du Parangon de l'Ordre des Némérites — 6 pieces

*Les premiers Némérites furent des Parangons chargés de retrouver ceux qui se croyaient à l'abri derrière les murs des cités. Ils gardèrent les couleurs blanches et or du corps, mais dissimulèrent leur insigne jusqu'au moment d'arrêter leur proie. Leur retour se reconnaissait au losange d'or porté bien en vue sur la veste, le torque et la broche.*

2 PIECES

Une fois par Repos court, vous pouvez jouer Élan ou Pas de velours sans dépenser votre Action Bonus, même si vous ne les avez ni apprises ni mémorisées. Vous payez toujours le coût en Énergie de la Compétence jouée.

4 PIECES

Vous mémorisez Précision némérite sans qu'elle occupe de Mémoire.

6 PIECES

Une fois par Repos court, lorsque votre première Attaque depuis une cachette touche une cible pour laquelle vous étiez Caché, vous pouvez doubler le résultat du Jet de dégâts de cette Attaque.

## Capuchon du Parangon de l'Ordre des Némérites

TÊTE · RARE

*Un capuchon blanc bordé d'or et doublé d'un rouge sombre, prolongé par un col qui couvre les épaules.*

## Veste du Parangon de l'Ordre des Némérites

ARMURE · RARE

CA 12 + 

GRANTS Pas de velours

*Une veste de cuir noir cintrée sous des pans blancs bordés d'or. Trois agrafes dorées ferment le devant.*

## Bottes du Parangon de l'Ordre des Némérites

BOTTES · RARE

GRANTS Élan

*Des bottes montantes de cuir noir sous des plaques blanches et dorées, relevées à la pointe et au talon.*

## Torque du Parangon de l'Ordre des Némérites

COLLIER · RARE

VITESSE +1,5 m

*Un torque ouvert de plaques blanches et dorées, jointes par un losange à la base du cou.*

## Bague du Parangon de l'Ordre des Némérites

BIJOU · RARE

***Trace effacée.*** Vos Jets de Dextérité + Discrétion pour jouer Se cacher gagnent 1 Avantage.

*Une bague à large chaton anguleux, faite de plaques blanches et noires serties dans l'or.*

## Broche du Parangon de l'Ordre des Némérites

BIJOU · RARE

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

*Une broche à pointes blanches et dorées autour d'une pierre noire taillée en losange.*

# Sets

EQUIPMENT

## Panoplie du Parangon de l'Ordre des Sibylles — 6 pieces

*Dans les garnisons de Victoria, les Parangons chargés d'étudier la magie consignaient leurs observations jusque dans les marges de leurs carnets. Les Sibylles firent broder des étoiles sur leurs étoffes blanches bordées d'or, afin de retrouver leurs signes même lorsque les carnets restaient fermés. Chaque bijou reprend ce motif autour d'un cristal bleu.*

2 PIECES

Lorsque vous lancez un Sort qui ne coûte aucune Énergie et inflige des dégâts, vous pouvez ajouter à son Jet de dégâts le modificateur de la Caractéristique utilisée pour son DD ou son Attaque. Ce bonus ne s'ajoute qu'une fois par Sort, même si plusieurs cibles subissent ses dégâts.

4 PIECES

Votre Mana maximum augmente de 1 par tranche de 2 points de Arcanes. Ce Mana supplémentaire se remplit lors d'un Repos long.

6 PIECES

Lorsque vous obtenez une réussite critique avec une Attaque provenant d'un Sort, vous récupérez 1 Énergie.

### Coiffe du Parangon de l'Ordre des Sibylles

TÊTE · RARE

***Portée étendue.*** La portée de vos Sorts dont la portée est exprimée en mètres augmente de 1,5 m.

*Une coiffe ouverte faite d'un bandeau doré et de longs pans de tissu blanc, retenus par des attaches rondes.*

### Robe du Parangon de l'Ordre des Sibylles

ARMURE · RARE

CA 12 + OU OU

*Une robe blanche à longs pans bordés d'or, ouverte sur une étoffe bleu nuit piquée d'étoiles. Trois attaches rondes ferment le devant.*

### Sandales du Parangon de l'Ordre des Sibylles

BOTTES · RARE

*Des sandales montantes drapées de tissu blanc, dont les lanières et les attaches rondes sont cerclées d'or.*

### Collier du Parangon de l'Ordre des Sibylles

COLLIER · RARE

ÉNERGIE MAX +1

*Un collier d'or à chaînettes, drapé de tissu blanc autour d'un grand cristal bleu. De petites gemmes pendent sous la monture.*

### Catalyseur du Parangon de l'Ordre des Sibylles

BIJOU · RARE

***Catalyseur.*** Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez utiliser vos Sorts, passifs comme actifs.

GRANTS Trait d'azur Déchiffrer

*Un grand cristal bleu carré, traversé d'éclats en forme d'étoile, dans une monture blanche et dorée à quatre pointes.*

### Bague du Parangon de l'Ordre des Sibylles

BIJOU · RARE

***Étude magique.*** Vos Jets d'Intelligence + Arcanes pour comprendre quelque chose de magique gagnent 1 Avantage.

*Une large bague d'or aux plaques blanches, sertie d'un cristal bleu dont le centre semble porter une étoile.*

## Pas de velours

10 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnelle ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · ILLUSION

Un pas de côté, une colonne, un pan de mur : vous savez choisir le moment où personne ne vous regarde.

Vous jouez la Compétence de base Se cacher avec une ▲ Action Bonus au lieu d'une ● Action.

**LV. 2 Effacement** 20 XP

Lorsque vous devenez Caché de cette manière, vous pouvez d'abord vous déplacer de 3 mètres.

## Élan

10 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnelle ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · MOBILITY

Vous lancez la jambe avant que la tête ne décide.

Vous jouez la Compétence de base Courir avec une ▲ Action Bonus au lieu d'une ● Action.

## Trait de feu

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · FIRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous projetez un trait de feu sur une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts de Feu.

## Lame d'eau

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · WATER

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous tranchez l'air d'une lame d'eau sous pression, vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts Tranchants. Si la cible est une créature qui ne porte pas Trempé, elle en gagne 1.

## Bourrasque

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · WIND

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous claquez l'air en un coup de vent vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts Contondants, puis effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, la bourrasque la déplace de 3 m dans la direction de votre choix.

## Éclat de pierre

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · EARTH

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous faites naître un éclat de pierre au creux de votre main et le lancez à la tempe d'une créature que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts Contondants, puis effectue un Jet de Constitution + Résistance contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, elle est Étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

## Harpon d'éclair

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · THUNDER

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un fil de foudre part de votre main vers le métal que porte une créature, pour la frapper et la tirer vers vous. Visez une créature que vous voyez à portée qui porte du métal sur elle : une arme, une pièce d'armure, une boucle, une poignée de monnaie. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts de Foudre, puis effectue un Jet de Force + Athlétisme contre votre DD (8 + la Caractéristique choisie + Arcanes). En cas d'échec, le fil se tend et la tire de 3 m vers vous, le long du sol, et elle s'arrête devant un obstacle ou au bord d'un vide.

## Amorce de poisse

10 XP



0 ENERGY ACTIVE · OOZE

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous projetez une gerbe de mucus sur une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce Sort, choisissez sa Caractéristique entre Intelligence, Esprit et Charisme.

Effectuez un Jet de la Caractéristique choisie + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts d'Acide. Si la cible est une créature, elle se couvre aussi de **Poisse liquide**.

## Trait d'azur

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · ETHER

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un trait de magie pure, d'un bleu vif, part de votre main vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Effectuez un Jet d' Intelligence + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts de Force, plus 1 par Glyphe que vous portez.

## Déchiffrer

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · ETHER

10 minutes ↔ Contact Instantanée

SPELL · DIVINATION

Vous suivez du doigt la magie qui court dans un objet ou un lieu d'au plus 3 m de côté, ou dans une créature consentante, que vous touchez. Le MJ vous dit quels effets de Sort s'appliquent à votre cible, avec leurs Domaines et leurs Écoles, et, pour un objet, ce que fait sa magie. Les effets que portent les créatures et les objets présents dans un lieu ne comptent pas parmi ceux du lieu.

Lorsqu'une Compétence dissimule l'un de ces effets, effectuez un Jet d' Intelligence + Arcanes contre le DD de cette Compétence, ou contre un DD que fixe le MJ si elle n'en a pas. En cas d'échec, cet effet vous reste caché.

## Parade

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

1 Réaction ↔ Personnel Instantanée

MANOEUVRE · PROTECTION

Vous jouez cette Réaction lorsqu'une Attaque vous touche.

Vous détournez le coup du plat de la lame ou de la garde : réduisez ces dégâts de 1d10 plus votre modificateur de Dextérité.

## Volée



1 ENERGY ACTIVE

1 Action ↔ Allonge de l'arme Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous décochez un projectile de biais, pour qu'il reparte de sa cible vers la suivante.

Effectuez une Attaque avec une arme à distance équipée. En cas de réussite, choisissez une seconde créature située à 3 mètres ou moins de la première et effectuez une seconde Attaque contre elle avec la même arme. Cette seconde Attaque n'ajoute pas votre Caractéristique à ses dégâts.

Une seule créature peut être touchée deux fois : le projectile ne revient pas sur sa première cible.

## Précision némérite



1 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnelle jusqu'à la fin du tour

Votre Vitesse devient 0 jusqu'à la fin de ce tour. Le prochain Jet de Finesse ou de Visée que vous effectuez avant la fin du tour gagne 1 Avantage.

### AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

### Action RULE WORD

The main action of your turn. You have one per turn.

### Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

### Aim APTITUDE

Hitting at range, by shooting, throwing a weapon or an object, or hurling a Spell.

### Aptitude RULE WORD

A field of know-how. It makes up half of every Roll.

### Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

### Athletics APTITUDE

Climbing, jumping, swimming, grabbing or shoving, and standing firm against whatever pulls or holds you.

### Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

### Bonus Action RULE WORD

A quick action taken during your turn. You have one per turn. Usually reserved for Skills that say so.

### Characteristic RULE WORD

One of a character's six core scores. It makes up half of every Roll.

### Charisma CHARACTERISTIC

The character's presence, their way of expressing themselves and the authority they carry.

### Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

### Constitution CHARACTERISTIC

The character's health and endurance, what lets them take punishment and hold on.

### DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

### Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

### Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

### Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

### Finesse APTITUDE

Landing a precise blow with a weapon suited to it, such as a dagger or a rapier.

### Glyph RULE WORD

A mark of magic in a Domain's colours that settles on you and is named after that Domain, such as a Fire Glyph. You carry at most one per Domain and 4 in all: gaining a Glyph you already carry changes nothing, and gaining a fifth makes you choose one to lose, including the new one. You lose all your Glyphs at the start of a combat, and whenever you end one of your turns without having cast a Spell during it.

### HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

### Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

### Learned RULE WORD

Said of a Skill you have acquired, whether you bought it or were given it. A Learned Skill is never learned a second time.

### Long Rest RULE WORD

Eight hours of sleep, once per day, that restore all your HP and all your Energy.

### Mana RULE WORD

A reserve of magic for Spells alone. Each point of Mana pays 1 Energy of a Spell's cost, including any extra Energy that Spell lets you spend, and you can pay for one Spell with a mix of Mana and Energy. What you pay in Mana counts as Energy spent, and a Spell whose cost exceeds your Energy and Mana combined cannot be cast. The Skill that grants you Mana sets its maximum and says what refills it.

### Manoeuvre TAG

A martial Skill, one that gets the best out of your body or your weapon.

### Melee APTITUDE

Landing a blow in close combat, with a weapon, unarmed or with a natural weapon.

### Memorised RULE WORD

Said of a Skill you carry and can play. You can change yours during a rest.

### Memory RULE WORD

The number of Skills you can have Memorised at the same time.

### Perception APTITUDE

Noticing through your senses what escapes others, such as a hidden creature or an ambush.

### Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

### Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

### Resistance APTITUDE

Holding out against poison, disease, cold or being dazed.

### Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

### Short Rest RULE WORD

Ten minutes of pause, during which you can do light activity, that restore half your maximum HP and Energy. You can take at most 2 Short Rests per Long Rest.

### Size RULE WORD

A creature's build, sorted into categories from the slightest to the most colossal. Yours comes from your Species.

### Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

### Spell RULE WORD

A magical Skill. You need a Catalyseur equipped to use a Spell, whether it is passive or active.

### Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

### Stealth APTITUDE

Moving silently, hiding and acting unnoticed.

### Strength CHARACTERISTIC

The character's physical power, the kind that lifts, pushes and strikes.

### Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

## Caché

Une créature **Cachée** est hors de vue de celles qui la cherchent. Elles ne savent pas où elle se trouve et ne peuvent pas la prendre pour cible.

Sa première Attaque depuis sa cachette gagne 1 Avantage.

Elle perd l'état lorsqu'elle attaque, lorsqu'elle se montre, et lorsqu'une créature l'emporte sur elle à un Jet de Perception. L'état vaut créature par créature : rester **cachée** pour l'une n'est pas l'être pour toutes.

## Combustion

**Combustion** s'accumule sur vous jusqu'à 5.

Lorsque vous effectuez un Jet de dégâts qui inflige des dégâts de Feu, ajoutez 1 dégât de Feu par **Combustion** que vous portez.

Vous perdez toute votre **Combustion** lorsque vous terminez l'un de vos tours sans avoir lancé de Sort du Domaine Feu ni infligé de dégâts de Feu à une autre créature pendant ce tour.

Au début d'un combat, vous perdez toute votre **Combustion**.

## Dazed

A **Dazed** creature's head is spinning. It cannot take any Reaction, and it suffers 1 Disadvantage on its Attacks.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

## Entravé

Une créature **Entravée** est retenue sur place : elle est **Immobilisée**. Ses Attaques et ses Jets de Dextérité subissent 1 Désavantage, et les Attaques faites contre elle gagnent 1 Avantage.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un Jet de Force + Athlétisme contre le DD de la Compétence qui l'a **entravée**. En cas de réussite, elle se dégage et l'état prend fin.

## Frozen

A **Frozen** creature is locked in ice. It is **Immobilisé**, it fails every Dexterity Roll, and Rolls that target it gain 1 Advantage.

At the end of each of its turns, it makes a Strength + Athletics Roll against the DC of the Skill that **froze** it. On a success, the ice gives way and the state ends.

## Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

## Poisse liquide

Une créature couverte de **Poisse liquide** ruisselle d'un mucus vert qui ronge ce qu'il touche. À la fin de chacun de ses tours, elle subit 1 dégât d'Acide.

La Poisse monte d'un cran chaque fois qu'une Compétence en applique à une créature qui en porte déjà : le mucus prend et devient **Poisse solide**. Une Compétence qui applique un cran plus haut l'y porte directement.

Une Poisse a son propre DD : 8 + la Caractéristique choisie pour la Compétence qui l'a appliquée la première + les Arcanes de la créature qui a lancé cette Compétence. Elle le garde de cran en cran, et sa détonation s'en sert.

La créature perd l'état lorsqu'elle consacre 1 Action à se décrasser.

## Poisse solide

Le mucus a durci en une gangue jaune qui craque à chaque geste. Il ne ronge plus, mais les Jets de Force et de Dextérité que la créature effectue pour résister à un effet subissent 1 Désavantage.

Lorsqu'une Compétence lui applique de la Poisse à nouveau, la gangue s'échauffe et devient **Poisse explosive**.

Elle perd l'état lorsqu'elle consacre 1 Action à briser la gangue.

## Trempé

**Trempé** s'accumule sur une créature jusqu'à 3. Sa Vitesse diminue de 1,5 m par **Trempé** qu'elle porte.

Lorsqu'elle subit des dégâts de Foudre, elle en subit 1 de plus par **Trempé**.

Elle perd tout son **Trempé** lorsqu'elle termine l'un de ses tours sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau depuis la fin de son tour précédent, ou depuis le début du combat si c'est son premier tour. Une Compétence du Domaine Eau touche la créature lorsqu'elle lui inflige des dégâts, lui applique un état ou lui fait effectuer un Jet pour y résister, ou lorsque son texte le dit. Hors combat, la créature perd tout son **Trempé** au bout de 1 minute sans être touchée.




**Tabletop roleplaying game • Free and open**

# AUBAINE.IO

© AUBAINE • CODEX ORNAMENTUM • V0.3.0.5EEB14C4.EB45BE09