AUBAINE



CODEX ORNAMENTUM

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

ÉQUIPEMENT • V0.3.0

AUBAINE

Codex Ornamentum

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

Équipement • v0.3.0

Codex Ornamentum

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

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA 4.0.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.238bb20f

Sommaire

ARTISANAT ET ÉQUIPEMENT 2

ARMURES 5

- Têtes 5
- Torse 5
- Bottes 6
- Colliers 6
- Bijoux 7
- Boucliers 8

ARMES 8

- Armes · Poing 8
- Armes · Mêlée 9
- Armes · Distance 11

CONSOMMABLES 11

OBJETS 13

PANOPLIES 14

- Panoplie des Faebies 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

COMPÉTENCES ACCORDÉES 18

MOTS DE RÈGLE 20

ÉTATS 22

Artisanat et équipement

Une créature porte huit pièces d'équipement à la fois, une par emplacement. Tant qu'une pièce n'est pas portée, elle ne fait rien : rien ne s'applique depuis un sac.

Les Compétences accordées par une pièce portée n'occupent aucune **Mémoire** et n'ont pas à être apprises. La pièce les donne tant qu'elle est portée, et les reprend dès que vous la retirez.

Les emplacements

Sept emplacements, huit pièces portées : le Bijou compte double.

Tête
Heaume, capuche, couronne. Ce qui protège ou marque le visage.

Torse
La pièce qui porte votre formule de Classe d'armure. Une seule à la fois.

Bottes
Chausses et grèves : ce qui touche le sol et ce qui règle votre **Vitesse**.

Collier
Torque, amulette, pendentif. Porté à même la peau, sous l'armure.

Une main
Deux emplacements, un par main. Une arme, un bouclier, ou rien dans chacun. Une arme à deux mains les occupe tous les deux. Vous choisissez quelle main tient quoi.

Bijou
Deux emplacements indépendants. Bague, pierre montée, talisman taillé.

Chaque entrée du catalogue imprime ce qui la concerne : sa valeur de tête, ses cellules, ses propriétés nommées, sa recette et ce qu'elle accorde. Ces nombres appartiennent à la pièce et ne sont repris nulle part ailleurs.

Le MJ annonce ce dont vous partez équipé. Sans armure, votre CA est `10 + Dextérité`, et une Frappe à mains nues fait `1d4 + Force`.

Les objets portés

En plus des pièces équipées, vous pouvez garder sur vous deux fois votre **Force** objets, avec un minimum de deux. Une pile de consommables identiques compte pour un objet, sans limite de quantité.

Trouver les matériaux

L'équipement s'obtient par la fabrication bien plus que par l'achat. Ce que vous pouvez porter dépend donc des matériaux que vous rapportez.

Après une rencontre significative ou la découverte d'une source exploitable, chaque personnage reçoit une Occasion de butin. Dépensez-la de l'une de ces deux façons, jamais des deux.

Butin aléatoire
Lancez le Dé de butin de la source. Le MJ lit sa Table de butin et annonce ce que vous obtenez. Aucun **Jet** de plus.

Prélèvement ciblé
Annoncez ce que vous cherchez et comment vous le récupérez. Le MJ fixe le Jet et son **DD**. En cas d'échec, l'Occasion est consommée sans résultat.

Le premier choix est sûr et ne demande rien. Le second vise juste et peut ne rien donner. Une cible que la fiction ne permet pas d'extraire ne s'obtient pas sur un Jet.

Lire un matériau

Un matériau porte un nom, un ou plusieurs Types et une Valeur de matière. Ainsi : Peau de loup, Types Cuir et Bête, Valeur 1.

Dans une même fabrication, un matériau ne compte que pour un seul de ses Types, même s'il en porte plusieurs que la recette accepte.

La Valeur de matière sert deux fois : elle compte pour atteindre le coût d'une recette, et un matériau revendu rapporte sa Valeur en pièces d'argent.

Fabriquer

L'encadré d'une entrée nomme sa discipline, son coût, les Types qu'elle accepte et ses Jets dans l'ordre. La Compétence de base **Fabriquer** suit cette recette :

1. Réunissez des matériaux couvrant chacun des Types demandés.
2. Atteignez ou dépassez le coût, toutes matières confondues. La répartition entre les Types est libre : un lingot et dix peaux font l'affaire aussi bien qu'un partage égal.
3. Engagez les matériaux, puis effectuez les Jets dans l'ordre.

Tous les Jets doivent réussir. Les matériaux sont consommés dès le début : si un Jet échoue, la fabrication s'arrête et ils sont perdus.

Les Jets se lisent dans l'ordre où ils se font, et le travail physique précède le savoir.

Les quatre disciplines

La couleur de l'encadré redit la discipline sous laquelle la pièce est travaillée, et son titre la nomme : **Artisanat** à la forge, **Arcanes** à l'établi arcanique, **Technologie** à l'atelier, **Science** au laboratoire.

Chacune est une **Aptitude**, et c'est elle que vous jetez. Les quatre ne se remplacent pas : une pièce travaillée sous Arcanes ne se fabrique pas sous Artisanat.

Sans recette

Proposez l'objet ou la modification au MJ. Il part de la pièce existante la plus proche, fixe les Types, le coût et les Jets, puis la procédure ne change pas. Une création validée peut devenir une recette permanente de la campagne.

Les pièces brisées

Une pièce qui prend des coups à votre place s'use. Elle imprime son **Encaissement**, ce qu'elle peut encore arrêter avant de céder. Un bouclier en a, et il le dépense chaque fois que vous bloquez avec **Lever le bouclier** : chaque dégât arrêté lui retire 1 **Encaissement**.

À 0, la pièce est **Brisée**. Elle occupe toujours son emplacement, mais plus aucune règle ne la compte comme portée ou tenue : ni sa valeur de tête, ni ses propriétés, ni les Compétences qu'elle accorde, ni les paliers de sa panoplie.

La Compétence de base **Réparer** remet en état une pièce brisée ou seulement entamée. Elle reprend sa recette à moindre frais :

1. Engagez des matériaux couvrant chacun des Types de la recette, pour au moins la moitié de son coût, arrondie au supérieur.
2. Effectuez le dernier **Jet** de la recette.

Si le **Jet** réussit, la pièce n'est plus brisée et retrouve tout son **Encaissement**. S'il échoue, les matériaux sont perdus, comme lors d'une fabrication ratée. Pour une pièce dont l'entrée n'imprime aucune recette, le MJ fixe les Types, le coût et le **Jet**.

> EXEMPLE
>
> La targe de Sélène n'a plus que 3 d'**Encaissement** quand une hache touche Sélène pour 7 dégâts. Elle bloque : la targe en arrête 3 et tombe à 0, et Sélène subit les 4 autres. La targe est **Brisée** et ne lui apporte plus rien.
>
> Au **Repos court** suivant, elle la répare. La recette de la targe coûte 4 et demande du Bois et du Métal : une Branche morte et une Ferraille, de Valeur 1 chacune, couvrent les deux Types et atteignent la moitié du coût, 2. Elle réussit ensuite le dernier **Jet** de la recette, **Force** + **Artisanat** contre un **DD** de 10, et la targe retrouve tout son **Encaissement**.

Les panoplies

Certaines pièces appartiennent à une panoplie. L'entrée la nomme et donne le nombre de pièces qu'elle compte ; ses paliers sont imprimés une seule fois, avec les pièces qui la composent.

Un palier compte les pièces de la panoplie que vous portez, pas celles que vous possédez. Un palier commence toujours à deux pièces : ce qu'une seule pièce accorde est une propriété de cette pièce, pas une panoplie.

Chaque palier atteint s'ajoute à ceux d'en dessous. Porter quatre pièces d'une panoplie qui a un palier à deux et un palier à quatre donne les deux effets, pas seulement le dernier. Retirez une pièce et vous repassez sous le palier immédiatement.

Une Compétence accordée par un palier n'occupe aucune Mémoire et n'a pas à être apprise, exactement comme celle qu'une pièce accorde.

Les pièces d'une panoplie n'occupent pas toutes le même emplacement, et rien ne vous oblige à la compléter.

La monnaie

La fabrication reste la voie principale vers l'équipement. La monnaie sert ce qu'elle ne couvre pas : acheter ce qu'on ne sait pas faire, vendre ce qu'on ne gardera pas, payer ce qui n'est pas un objet.

Un prix est un repère pour le MJ, pas un tarif opposable.

Pièce de bronze
: La plus petite. Le pain, la chandelle, la nuit en salle commune.

Pièce d'argent
: Vaut 100 pièces de bronze. La monnaie de l'équipement courant.

Pièce d'or
: Vaut 100 pièces d'argent. La monnaie de ce qui sort de l'ordinaire.

Un prix s'écrit de la plus grande pièce à la plus petite, et une pièce à zéro ne s'écrit pas. Trois cents bronze se disent `3 argent`.

Acheter et vendre

Le MJ annonce ce qu'un lieu propose. Un comptoir de village ne tient pas le stock d'une place forte. Vous annoncez ce que vous cherchez, le MJ dit si le lieu le détient et à quel prix, puis vous payez ou vous négociez.

Un objet revendu rapporte la moitié de son prix. Un matériau revendu rapporte sa Valeur de matière en pièces d'argent. Les Compétences du marchand modifient ces prix, et elles disent de combien.

La monnaie n'achète ni PX, ni PM, ni PP. Aucune somme ne fait monter une **Caractéristique**, une Aptitude, une ressource ou une Compétence. Elle n'achète pas non plus une recette que votre personnage ne sait pas lire, ni un matériau qu'aucune source de la région ne produit.

Armures

ÉQUIPEMENT

Têtes



Capuche de traque

TÊTE · PEU COMMUN · 1 OR

PERCEPTION 1 Avantage

◆ ARTISANAT — 25

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Cuir	10

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



Heaume à visière

TÊTE · RARE

CA +1

◆ ARTISANAT — 28

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.



Masque du Métamorphe

TÊTE · ARTÉFACT

Prérequis Être Squelette

Le masque garde jusqu'à 4 peaux, celle que vous portez comprise. Tant que vous le portez, une peau que vous retirez y reste au lieu d'être perdue, et vous pouvez prendre une peau avec Dépouille sans retirer celle que vous portez : la nouvelle y entre et vous la portez aussitôt. S'il était déjà plein, choisissez laquelle est perdue, parmi celles qu'il gardait et la nouvelle. Si vous choisissez la nouvelle, vous gardez celle que vous portiez. Lorsque vous mettez le masque, la peau que vous portez y entre de la même façon ; si c'est elle qui est perdue, vous n'en portez plus aucune.

Vous pouvez effectuer une Action pour revêtir l'une des peaux qu'il garde qui vient d'une créature de votre Taille, ou pour n'en porter aucune.

Lorsque vous retirez le masque, la peau que vous portiez y reste, et vous n'en portez plus aucune. Il garde ses peaux pour qui le portera ensuite.

Un visage de pierre fendue, cerclé de fer rouillé, dont les runes luisent d'un vert vif.

Torse



Armure de cuir

ARMURE · COMMUN · 5 ARGENT

CA 11 +

◆ ARTISANAT — 5

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Cuir	10

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



Cuirasse

ARMURE · COMMUN · 8 ARGENT

CA 14 + la plus faible entre et

◆ ARTISANAT — 8

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Cuir, Métal	10 → 10

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



Cotte de mailles

ARMURE · COMMUN · 12 ARGENT

Prérequis +3

CA 16

◆ ARTISANAT — 12

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

Armures

ÉQUIPEMENT



Armure de mage

ARMURE · COMMUN · 6 ARGENT

CA 11 + OU OU

◆ ARCANES — 6

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · PEU COMMUN · 1 OR 36 ARGENT

CA 11 +

◆ ARTISANAT — 34

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Cuir, Métal	10 → 10

ACCORDE 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 · PEU COMMUN · 1 OR 44 ARGENT

CA 11 + OU OU

◆ ARCANES — 36

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

Bottes



Bottes feutrées

BOTTES · PEU COMMUN · 1 OR 4 ARGENT

◆ ARTISANAT — 26

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Cuir	10

ACCORDE Élan

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



Grèves lestées

BOTTES · RARE

Prérequis +3

CA +1

◆ ARTISANAT — 30

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Métal	10 → 10

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

Colliers



Torque de pierre grise

COLLIER · PEU COMMUN · 1 OR 20 ARGENT

ÉNERGIE MAX +2

◆ ARCANES — 30

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Cuir, Gemme	10 → 10

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

Armures

ÉQUIPEMENT



Torque d'ambre

COLLIER · PEU COMMUN · 1 OR 28 ARGENT

PV MAX +5

◆ ARCANES — 32

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Métal, Gemme	10 → 10

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

Bijoux



Pyro-catalyseur

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Feu

◆ ARCANES — 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

ACCORDE **Trait de feu**

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



Hydro-catalyseur

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Eau

◆ ARCANES — 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

ACCORDE **Lame d'eau**

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



Aéro-catalyseur

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Vent

◆ ARCANES — 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

ACCORDE **Bourrasque**

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



Terra-catalyseur

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Terre

◆ ARCANES — 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

ACCORDE **Éclat de pierre**

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

Armures

ÉQUIPEMENT



Fulguro-catalyseur

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Foudre

◆ ARCANES ↗ 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

ACCORDE Harpon d'éclair

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



Myxo-catalyseur

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Poisse

◆ ARCANES ↗ 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

ACCORDE Amorce de poisse

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

Boucliers



Targe

BOUCLIER · COMMUN · 4 ARGENT

CA	ENCAISSEMENT	DÉGÂTS
+1	8	1d4 +

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

◆ ARTISANAT ↗ 4

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Bois, Métal	5 → 10

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



Pavois

BOUCLIER · COMMUN · 8 ARGENT

Prérequis +3

CA	ENCAISSEMENT	DÉGÂTS
+2	16	1d4 +

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

◆ ARTISANAT ↗ 8

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Bois, Métal	10 → 10

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

Armes · Poing



Bandes de poing

ARME DE POING · COMMUN · 3 ARGENT

DÉGÂTS	1d4 +

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

◆ ARTISANAT ↗ 3

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

Armes

ÉQUIPEMENT



Gant lacé

ARME DE POING · PEU COMMUN · 1 OR 4 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 +

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

◆ ARTISANAT — 26

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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

◆ ARTISANAT — 30

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

ARMES · MÊLÉE



Dague

ARME DE MÊLÉE · COMMUN · 2 ARGENT

DÉGÂTS 1d4 +

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

◆ ARTISANAT — 2

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

Armes

ÉQUIPEMENT



Épée courte

ARME DE MÊLÉE · COMMUN · 3 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 + Caractéristique utilisée

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

◆ ARTISANAT — 3

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 4 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 +

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

◆ ARTISANAT — 4

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 6 ARGENT

DÉGÂTS 2d6 +

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

◆ ARTISANAT — 6

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · PEU COMMUN · 1 OR 20 ARGENT

DÉGÂTS 1d8 + Caractéristique utilisée

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

◆ ARTISANAT — 30

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

ACCORDE Parade

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

Armes

ÉQUIPEMENT

Armes · Distance



Revolver

ARME À DISTANCE · COMMUN · 5 argent

Dégâts 1d8 + Visée

Jet	Portée	Type de dégâts	Mains
+ Visée	9m	Perforants	1 main

◆ Artisanat — 5

Matériaux	Séquence
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 · COMMUN · 4 argent

Dégâts 1d6 + Visée

Jet	Portée	Type de dégâts	Mains
+ Visée	12m	Perforants	2 mains

◆ Artisanat — 4

Matériaux	Séquence
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 · PEU COMMUN · 1 or 12 argent

Dégâts 1d8 + Visée

Jet	Portée	Type de dégâts	Mains
+ Visée	18m	Perforants	2 mains

◆ Artisanat — 28

Matériaux	Séquence
Bois, Cuir	10 → 10

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

ACCORDE Volée

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

Consommables



Bombe

CONSOMMABLE · COMMUN · 16 argent

Dégâts 1d4 + 1d4

Activation	Portée	Zone	Type de dégâts
1 Action	9m	Rayon 3m	Contondants et Feu

◆ Technologie — 16

Matériaux	Séquence
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 · COMMUN · 18 argent

Zone Rayon 3m

Activation	Portée	Durée
1 Action	9m	1 round

◆ Science — 18

Matériaux	Séquence
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.

Consommables

ÉQUIPEMENT



Potion de soin

CONSOMMABLE · COMMUN · 20 ARGENT

SOINS 1d8

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action bonus	Soi	Instantanée

◆ SCIENCE — ↗ 20

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 22 ARGENT

ÉNERGIE 1d4

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action bonus	Soi	Instantanée

◆ SCIENCE — ↗ 22

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · PEU COMMUN · 1 OR 12 ARGENT

DÉGÂTS 2d6

ACTIVATION	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS
1 Action	9m	Feu

◆ SCIENCE — ↗ 28

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · PEU COMMUN · 1 OR 28 ARGENT

DÉGÂTS 2d6

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

◆ TECHNOLOGIE — ↗ 32

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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

◆ TECHNOLOGIE — ↗ 80

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

Objets

ÉQUIPEMENT

APPAREILS



Almanach

APPAREIL · RARE · 95 OR

◆ TECHNOLOGIE		↗ 80
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
Métal, Gemme, Catalyseur	10 → 15	

Batterie. Tant que le Catalyseur de l'Almanach est branché, vous pouvez utiliser l'appareil. Ce Catalyseur alimente exclusivement l'Almanach : il ne permet pas de lancer des Sorts.

Codex. Lorsqu'une liaison est possible, vous pouvez consulter les informations auxquelles une source agréée vous a donné accès, comme la Guilde des Aventuriers, les Sagemeisters ou la Weitzguard.

Contacts. Vous pouvez communiquer votre identifiant à une autre personne possédant un Almanach et enregistrer le sien. Pour effectuer une opération entre deux Almanachs, chaque personne doit avoir enregistré l'identifiant de l'autre.

Oculus. Vous pouvez prendre des photos, les enregistrer et les visionner sur l'Almanach.

Stockage Supra-Dimensionnel (SSD). Vous pouvez consacrer 10 minutes à miniaturiser et ranger dans l'Almanach autant d'objets que vous le souhaitez, à en retirer autant, ou à faire les deux. Vous devez pouvoir manipuler chaque objet. Les objets retrouvent leur taille en sortant du SSD. Ceux qui restent dans le SSD ne comptent pas parmi ceux que vous portez et ne peuvent être ni utilisés ni équipés.

AlmaSnap. Lorsqu'une liaison est possible, vous pouvez envoyer des photos prises avec Oculus, échanger des messages et établir des communications vocales à longue distance avec vos Contacts.

Atlas. Vous pouvez récupérer par Codex les cartes auxquelles une source agréée vous donne accès, les enregistrer dans l'Almanach et y marquer des lieux ou des itinéraires.

Balise. Lorsqu'une liaison est possible, vous pouvez transmettre votre position à un Contact de votre choix et cesser ce partage à tout moment. Le Contact ne peut suivre votre position que pendant ce partage.

Carnet. Vous pouvez écrire et conserver des notes dans l'Almanach, y joindre des photos prises avec Oculus et les envoyer à vos Contacts avec AlmaSnap.

Crésus. En plaçant des pièces sur le Catalyseur de l'Almanach, vous faites absorber leur métal liquide. Crésus conserve leur valeur et convertit automatiquement votre solde entre bronze, argent et or. Vous pouvez en retirer des pièces. Lorsqu'une liaison est possible, vous pouvez aussi envoyer de la monnaie à vos Contacts ou en recevoir.

Hôtel de Vente. Lorsqu'une liaison est possible, vous pouvez accéder à un Hôtel de Vente agréé depuis l'Almanach. Les objets que vous y achetez sont directement rangés dans votre SSD.

Écran bleu dans un cadre d'or, relié à une poignée sombre. Un cristal lumineux surmonte la poignée.

Panoplies

ÉQUIPEMENT

Panoplie des Faebies 2 pièces

Odran Sansligne, joaillier faebie né d'un halfelin et d'une gnome, tailla la première paire, celle que Sombrecœur portait le jour où elle refusa de couvrir ses bois. Depuis, chaque maison faebie garde une paire sous clé. Elle la remet au Scothan de son choix, le soir où il franchit pour la première fois ses portes élargies.

2 PIÈCES

À la fin d'un Repos long, vous pouvez remplacer la Compétence que vous avez choisie avec Chair de l'un, celle que vous avez choisie avec Sang de l'autre, ou les deux, par une autre parmi celles de la même Espèce et de la même sous-espèce ou origine régionale.



Boucle de l'un

BIJOU · TRÈS RARE

Prérequis Être Scothan

Tant que cette pièce est équipée, Chair de l'un ne réduit plus vos PdV maximum : chaque point de Constitution, chaque Niveau de Vitalité et toute autre source de PdV maximum vous en donne autant qu'à un autre personnage.

Cristal bleu taillé en pointe, serti d'or au bout d'un crochet ouvert. Les joailliers faebies ne la taillent jamais seule et ne la confient qu'à un Scothan.



Boucle de l'autre

BIJOU · TRÈS RARE

Prérequis Être Scothan

Tant que cette pièce est équipée, Sang de l'autre ne réduit plus votre Énergie maximum : elle vaut 8 plus la somme de votre Esprit, de vos Niveaux d'Énergie et de toute autre source d'Énergie maximum, comme pour un autre personnage.

Pointe de cristal bleu sous un losange de saphir, pendue à un crochet d'or. Les joailliers faebies ne la taillent jamais seule et ne la confient qu'à un Scothan.

Panoplies

ÉQUIPEMENT

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

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 PIÈCES

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

4 PIÈCES

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

6 PIÈCES

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.

Panoplies

ÉQUIPEMENT

Panoplie du Parangon de l'Ordre des Némérites — 6 pièces

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 pièces

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 pièces

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

6 pièces

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 + Dex

ACCORDE 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

ACCORDE 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.

Panoplies

ÉQUIPEMENT

Panoplie du Parangon de l'Ordre des Sibylles — 6 pièces

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 pièces

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 pièces

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

6 pièces

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.

ACCORDE 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 PX



1 ÉNERGIE 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.

> NIV. 2 **Effacement** 20 PX
> Lorsque vous devenez Caché de cette manière, vous pouvez d'abord vous déplacer de 3 mètres.

Élan

10 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnelle ⧗ Instantanée

TECHNIQUE · MOBILITÉ

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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · 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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · 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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · 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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · 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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · FOUDRE

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SORT · 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 PX



0 ÉNERGIE ACTIVE · POISSE

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SORT · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

1 Action ↔ 9 m Instantanée

SORT · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · ÉTHER

10 minutes ↔ Contact Instantanée

SORT · 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 PX



1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

1 Réaction ↔ Personnel Instantanée

MANŒUVRE · 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 ÉNERGIE ACTIVE

1 Action ↔ Allonge de l'arme Instantanée

MANŒUVRE · 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 ÉNERGIE 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.

Action MOT DE RÈGLE

L'action principale de votre tour. Vous en avez une par tour.

Action Bonus MOT DE RÈGLE

Une action rapide faite durant votre tour. Vous en avez une par tour. Généralement réservée aux Compétences qui l'indiquent.

Apprise MOT DE RÈGLE

Se dit d'une Compétence que vous avez acquise, que vous l'ayez achetée ou reçue. Une Compétence Apprise ne s'apprend pas une seconde fois.

Aptitude MOT DE RÈGLE

Un domaine de savoir-faire. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Arcanes APTITUDE

Connaître la magie, ses Sorts, ses runes et ses objets. Peut aussi servir à mener les fabrications arcaniques.

Athlétisme APTITUDE

Grimper, sauter, nager, saisir ou bousculer, et tenir bon contre ce qui vous tire ou vous retient.

Attaque MOT DE RÈGLE

Un Jet porté contre la CA d'une cible pour la toucher.

Avantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le meilleur dé. Un Avantage et un Désavantage s'annulent.

CA MOT DE RÈGLE

La Classe d'armure, le total qu'une Attaque doit atteindre pour vous toucher.

Caractéristique MOT DE RÈGLE

L'une des six valeurs de base d'un personnage. Elle forme la moitié de chaque Jet.

Charisme CARACTÉRISTIQUE

La présence du personnage, sa manière de s'exprimer et l'autorité qu'il dégage.

Concentration MOT DE RÈGLE

L'attention que vous demande une Compétence qui dure : elle agit tant que vous la maintenez, dans la limite de sa durée. Vous ne maintenez qu'une Compétence de Concentration à la fois : en jouer une autre met fin à la première, même si la seconde ne se résout pas ou est annulée. Chaque fois que vous subissez des dégâts, effectuez un Jet (Constitution + Volonté) contre un DD de 10 : en cas d'échec, votre Concentration prend fin. Elle prend fin aussi lorsque vous gagnez Agonie, lorsque vous êtes Endormi, Sonné ou Enragé, et lorsque vous y mettez fin, ce qui ne vous coûte rien.

Constitution CARACTÉRISTIQUE

La santé et l'endurance du personnage, ce qui lui permet d'encaisser et de tenir.

DD MOT DE RÈGLE

La difficulté qu'un Jet doit atteindre, fixée par le MJ ou par une règle.

Désavantage MOT DE RÈGLE

Ajoute un d20 au Jet. Gardez le moins bon dé. Un Désavantage et un Avantage s'annulent.

Dextérité CARACTÉRISTIQUE

La coordination et la précision du personnage, dans le geste comme dans le mouvement.

Discrétion APTITUDE

Se déplacer sans bruit, se cacher et agir sans être remarqué.

Énergie MOT DE RÈGLE

La réserve qui paie le coût des Compétences.

Esprit CARACTÉRISTIQUE

L'attention et l'empathie du personnage, l'acuité de ses sens et son lien avec le surnaturel.

Finesse APTITUDE

Porter un coup précis avec une arme qui s'y prête, comme une dague ou une rapière.

Force CARACTÉRISTIQUE

La puissance physique du personnage, celle qui soulève, pousse et frappe.

✦ Glyphe MOT DE RÈGLE

Une marque de magie aux couleurs d'un Domaine, qui se pose sur vous et en porte le nom, comme un ✦ Glyphe de Feu. Vous n'en portez qu'un par Domaine, et 4 au plus : gagner un ✦ Glyphe que vous portez déjà ne change rien, et en gagner un cinquième vous fait choisir celui que vous perdez, y compris le nouveau. Vous perdez tous vos ✦ Glyphes au début d'un combat, et lorsque vous terminez votre tour sans y avoir lancé de Sort.

Intelligence CARACTÉRISTIQUE

La capacité du personnage à analyser, retenir, apprendre et déduire.

Jet MOT DE RÈGLE

1d20 + une ⬢ Caractéristique + une ◇ Aptitude, comparé à un DD, à une CA ou à un Jet opposé.

Mana MOT DE RÈGLE

Une réserve de magie qui ne sert qu'aux Sorts. Chaque point de Mana paie 1 Énergie du coût d'un Sort, y compris l'Énergie que ce Sort vous laisse dépenser en plus, et vous pouvez mêler Mana et Énergie pour payer un même Sort. Ce que vous payez en Mana compte comme de l'Énergie dépensée, et un Sort dont le coût dépasse votre Énergie et votre Mana réunis ne peut pas être lancé. La Compétence qui vous accorde du Mana en fixe le maximum et dit ce qui le remplit.

Manœuvre ÉTIQUETTE

Une Compétence martiale, qui tire le meilleur de votre corps ou de votre arme.

◇ Mêlée APTITUDE

Porter un coup au corps à corps, avec une arme, à mains nues ou avec une arme naturelle.

Mémoire MOT DE RÈGLE

Le nombre de Compétences que vous pouvez avoir Mémorisées en même temps.

Mémorisée MOT DE RÈGLE

Se dit d'une Compétence que vous portez et pouvez jouer. Vous pouvez changer les vôtres pendant un repos.

PdV MOT DE RÈGLE

Les Points de vie, ce qu'une créature peut encaisser. À 0, elle tombe en Agonie.

◇ Perception APTITUDE

Remarquer par les sens ce qui échappe aux autres, comme une créature cachée ou une embuscade.

◆ Réaction MOT DE RÈGLE

Une action jouée en réponse à un déclencheur, le plus souvent hors de votre tour. Vous en avez une par round, et elle revient au début de votre tour.

◇ Réflexes APTITUDE

Réagir d'instinct pour esquiver une explosion ou un effet de zone.

Repos court MOT DE RÈGLE

Dix minutes de pause, durant lesquelles vous pouvez faire une activité légère, qui rendent la moitié de vos PdV et de votre Énergie maximum. Vous pouvez faire au maximum 2 Repos courts par Repos long.

Repos long MOT DE RÈGLE

Huit heures de sommeil, une fois par jour, qui rendent tous vos PdV et toute votre Énergie.

◇ Résistance APTITUDE

Tenir le coup face au poison, à la maladie, au froid ou à l'étourdissement.

Sort MOT DE RÈGLE

Une Compétence magique. Vous avez besoin d'un Catalyseur équipé pour utiliser un Sort, qu'il soit passif ou actif.

Taille MOT DE RÈGLE

Le gabarit d'une créature, rangé en catégories, du plus menu au plus colossal. La vôtre vient de votre Espèce.

◇ Visée APTITUDE

Toucher à distance, en tirant, en lançant une arme ou un objet, ou en projetant un Sort.

Vitesse MOT DE RÈGLE

L'allure que votre corps sait tenir : la distance que vous pouvez parcourir à chacun de vos tours, 9 mètres sauf si votre Espèce en fixe une autre.

◇ Volonté APTITUDE

Garder la tête froide face à la peur, à l'intimidation ou à la 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**.

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.

Étourdi

Une créature **Étourdie** a la tête qui tourne. Elle ne peut pas jouer de Réaction et ses Attaques subissent 1 Désavantage.

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

Gelé

Une créature **Gelée** est prise dans la glace. Elle est **Immobilisée**, elle rate tout Jet de Dextérité, et les Jets qui la prennent pour cible 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 **gelée**. En cas de réussite, la glace cède et l'état prend fin.

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.



Jeu de rôle sur table • Gratuit et ouvert

AUBAINE.IO

© AUBAINE • CODEX ORNAMENTUM • V0.3.0.5EEB14C4.238BB20F