

RAVENOUS

LIVRE DE RECETTES

Cuisine et alchimie à l'usage des chasseurs

Restauration



Restauration Aile croustillante du veilleur

Une volaille dorée, servie sur des navets fondants et relevée juste assez pour garder les chasseurs alertes.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
0	★★★★★	★★★★★	★	★★★★★	★

Ingrédients et effets

Volmet (Volaille) (Principal) (Aile) Dés de la réserve active +1
Biadok (Navets) (Accompagnement) Gagne deux points de jauge de toxines maximum temporaire
Cramenbouche (Assaisonnement) Dés de la reserve active +1

Restauration Chèvre du potager

Une assiette simple, douce et fiable pour les premières cuisines de camp.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
0	★★★★	★★★	-★★★	★★★★★	★

Ingrédients et effets

Sirmat (Chèvre) (Principal) (Steak) Résistance Saignement (★)
Perkol (Courges) (Accompagnement) Diminue la toxicité de la recette
Criments Oisifs (Assaisonnement) Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de compétence

Restauration Dragonnet aux navets

Une viande légèrement fumée, calmée par des navets fondants.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
1	★★★★★	★★★	★	★★★	★

Ingrédients et effets

Ekrasil Irefeu (Dragon) (Principal) (Cuisse) Résistance Poison (★★)
Biadok (Navets) (Accompagnement) Gagne deux points de jauge de toxines maximum temporaire
Brakenflame (Dragon) (Assaisonnement) Perception +1

Restauration Bison des rizières

Le solide repas des longues marches : un steak de Gorkul, du riz et une pointe de force béhémoth.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
2	6★	★★★★★	-★★★★★	★★★★★	★

Ingrédients et effets

Gorkul (Bison) (Principal) (Steak) Résistance Concussif (★)
Antaris (Riz) (Accompagnement) Diminue la toxicité de la recette
Keraspon Salés (Béhémoth) (Assaisonnement) Force +1

Restauration **Cuisses d'orage sur terre**

Le froid de la Gelora rencontre une sauce draconique, accompagné de patates assez robustes pour soutenir le mélange.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
3	6★	6★	★★	★★	★

Ingrédients et effets

Gelora (Grenouille des Glaces)	Principal	(Cuisse) Résistance Gel (★)
Taltos (Patates)	Accompagnement	Augmente une valeur de résistance des effets de la recette (★★) ou (+)
Brakenflame (Dragon)	Assaisonnement	Perception +1

Restauration **Jambon du dernier rempart**

Un plat généreux et lourd, conçu pour remettre sur pied ceux qui comptent retourner au front.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
3	8★	7★	☆	7★	★

Ingrédients et effets

Borekkoï (Béhémoth)	Principal	(Jambon) Gagnez deux points de fatigue maximum temporaire
Ardanta (Racine)	Accompagnement	Gagne cinq points de jauge de toxines maximum temporaire
Sauce Brakenn (Baloth)	Assaisonnement	Intégrité des armures naturelles +1

Restauration **Varak forestier**

Un steak puissant adouci par les courges et enfoui sous une généreuse poêlée de champignons.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
4	7★	11★	—★★	★★★★★	—

Ingrédients et effets

Varak (Tigre)	Principal	(Steak) Résistance Paralysé (★)
Perkol (Courges)	Accompagnement	Diminue la toxicité de la recette
Falium (Champignons)	Accompagnement	Supprime les effets [marqués] de la recette

Restauration **Cervele des sous-bois**

Un plat savant dont les champignons absorbent les aspérités célestes.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
4	8★	7★	★★★	★★★★	—

Ingrédients et effets

Ulceen Clairvoyant (Célestial)	Principal	(Cervele) Résistance Consommation (★★), Résistance Chaos (★),
Falium (Champignons)	Accompagnement	Supprime les effets [marqués] de la recette
Bluk'ta (Oigonos)	Accompagnement	Diminue la difficulté de la recette

Restauration **Cuisse du voile noir**

Une préparation abyssale exigeante, adoucie seulement par une épaisse couche de champignons.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
4	9★	13★	6★	★★★★	—

Ingrédients et effets

Kayarothe Abject (Abyssal)	Principal	(Cuisse) Résistance Mutilation, Saignement et Décapitation (★★★); [seuil de Transcendance -1], Résistance Céleste () (--)
Falium (Champignons)	Accompagnement	Supprime les effets [marqués] de la recette

Restauration

Aile du festin impossible

Une pièce gigantesque réservée aux tables capables de survivre à leur propre ambition.

Maîtrise

5

Coût

9★

Difficulté

16★

Toxicité

★★★★★

Satiété

★★★★★

Finition

—

Ingrédients et effets

Arjatayu (Rôc)

Principal

(Aile) Précision +5, Résistance Harmonie (★★)

Falisum (Champignons)

Accompagnement

Supprime les effets [marqués] de la recette

Alchimie



Alchimie Cœur inflexible

Une décoction amère qui étouffe la peur et la douleur juste assez longtemps.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
0	★★	★	☆	—	★

Ingrédients et effets

Sève de Al'thraost (Solvant) Diminuez la difficulté de la recette
Birkol (Guivridé) (Réagent) (Essence — 2 heures) Ignorez les tests de Volonté issus de dégâts ou altération subies, vous ne pouvez fuir le combat (★★★)
Redécantion savante (Transmutation) (Production : 3) Réduit la toxicité de la potion de un

Alchimie Fiole du soleil bref

Le verre s'illumine une fraction de seconde avant qu'une vague de feu n'engloutisse les alentours.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
1	★★	★★	★★	—	★

Ingrédients et effets

Sève de Al'thraost (Solvant) Diminuez la difficulté de la recette
Delicates Romoreti (Réagent) (Plante — Immédiat) Inflige 1d6 dégâts de Feu (🔥)
Enrichissement instable (Transmutation) (Production : 3) Les potions produites appliquent leur effet dans une zone de 5 mètres

Alchimie Euphorie tenace

Une liqueur claire qui dissout les hésitations sans masquer le danger.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
1	★	★★★★	☆	—	—

Ingrédients et effets

Sébum Borekkoï (Solvant) Diminuez la toxicité de la recette
Agryvel (Réagent) (Racine — 2 tours) Euphorie (★★)

Alchimie Baume de toutes plaies

Une préparation végétale épaisse qui se répand sur chaque blessure avant de se résorber sans laisser de trace.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
2	★★★★	★★★	★	—	★★★

Ingrédients et effets

Sève de Al'thraost (Solvant) Diminuez la difficulté de la recette
Mogrine (Réagent) (Plante — Contact) Soigne 2 points de vie sur toutes localisations
Renaturalisation majeure (Transmutation) (Production : 3) Augmente les effets de soins/régénérations/dégâts de moitié

Alchimie Venin du patient

Un enduit sombre qui s'accroche aux armes et laisse le poison faire son œuvre longtemps après l'impact.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
2	★★	★★★	★★★	—	★★

Ingrédients et effets

Sébum Borekkoï (Solvant) Diminuez la toxicité de la recette
 Coripore Rabique (Réagent) (Champignon — Contact) Inflige 1 marques de **Poison** (★★)
 Surinfusion progressive (Transmutation) (Production : 3) Augmente la difficulté à résister aux altérations d'états de ★

Alchimie Moisissure de l'éclipse

Une suspension corrosive dont la lente décantation laisse une ombre au fond du flacon.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
3	★★★★	★★	★	—	—

Ingrédients et effets

Larmes d'Ulcen Clairvoyant (Célestial) (Solvant) Diminuez la difficulté de la recette
 Balderique Laitieuse (Réagent) (Champignon — Immédiat) Inflige 2 marques de **Corrosif** (★★)

Alchimie Élan de la bête double

Deux essences animales suspendues dans un plasma abyssal pour aiguïser ensemble force et agilité.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
4	★★★★★	8★	★★	—	★★★

Ingrédients et effets

Plasma d'Yggdrishen (Solvant) Vous pouvez prendre jusqu'à deux ingrédients alchimiques pour votre potion
 Varak (Tigre) (Réagent) (Essence — 2 tours) Agilité +1
 Baloth Joueur (Baloth) (Réagent) (Sang — 2 tours) Force +1
 Quintessentiation zélée (Transmutation) (Production : 3) Augmente les effets sur les caractéristiques **secondaire** (Torque, vitesse, etc.) de moitié

Alchimie Rage du colosse

Une essence lourde qui impose au corps le rythme brutal d'un Baloth.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
4	★★★	6★	★★★★	—	—

Ingrédients et effets

Sang de Karvadan Aveugle (Béhémoth) (Solvant) Vous pouvez prendre jusqu'à trois ingrédients alchimiques pour votre potion
 Braobarduk (Baloth) (Réagent) (Essence — 2 tours) **Rage** (★), **Pestegivre** (★★★)

Alchimie Braise du prédateur

Une bile célestement instable qui transforme chaque mouvement en départ de feu.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Satiété	Finition
4	★★★	13★	★★★★	—	—

Ingrédients et effets

Bile de Clémar irritable (Dragon) (Solvant) Augmente les dégâts des éléments de couleur Céleste de votre potion de 1d6 et son rayon d'action de +2d10 mètres
 Chtatis Yadra (Fenrir) (Réagent) (Sang — 2 tours) Vitesse +5

Alchimie

Corrosion de Trajas

Un composé de haut rang qui ronge la matière avant même que la fiole ne soit vide.

Maîtrise

5

Coût

★★★★

Difficulté

12★

Toxicité

★★★★★

Satiété

—

Finition

—

Ingédients et effets

Bile de Clémar irritable (Dragon)

Solvant

Augmente les dégâts des éléments de couleur Céleste de votre potion de 1d6 et son rayon d'action de +2d10 mètres

Trajas Nadiral (Célestial)

Réagent

(Sang — Immédiat) Inflige 1 marques de Corrosif (★★★★)

Forge



Forge

Épée d'acier simple

Une lame sans prétention, solide et facile à entretenir.

Maîtrise

0

Coût

★★★★

Difficulté

★

Finition

★

	Dég.	R	⚔	⚔	⚔	Esq.	Par.	⚔	Agi.	⚔ 2	⚔ 1
Base	2/+1	3	2	2	+3	+1	+3	+2	1	7	18
Acier					+1						
Affilage	+1/+0				-1						
Final	3/+1	3	2	2	+3	+1	+3	+2	1	7	18

Ingrédients et effets

Acier Matériau Intégrité +1

Affilage Finition Dégâts +1 Intégrité -1

Forge

Cuirasse souple

Une protection légère privilégiant le silence et la liberté de mouvement.

Maîtrise

0

Coût

★★★★

Difficulté

☆

Finition

★

	⚔	⚔	Disc.	Agi.	⚔ 2
Base	3	+5	+1	1	9
Cuir	-1				
Final	2	+5	+1	1	9

Ingrédients et effets

Cuir Matériau Protection -1 ; Réduit les malus de Discrétion de 4

Matériaux souples Finition Réduit les malus de Discrétion de 3

Forge

Bouclier de bronze

Un bouclier de route modeste dont la simplicité est la première qualité.

Maîtrise

0

Coût

9★

Difficulté

☆

Finition

★

	Dég.	R	⚔	⚔	Par.	Vit.	Disc.	⚔ 2	⚔ 1
Base	2/+1	2	3	+2	+1	-1	-1	5	9
Bronze			-1	-1					
Renforcement				+1					
Final	2/+1	2	2	+2	+1	-1	-1	5	9

Ingrédients et effets

Bronze Matériau Intégrité -1, Protection -1

Renforcement Finition Intégrité +1

Forge **Lame du guet**

Une épée équilibrée et fiable, pensée pour les longues patrouilles loin des ateliers.

Maitrise

3

Coût

13★

Difficulté

9★

Finition

★★★

	Dég.	Ṛ	Ṛ	Ṛ	Ṛ	Par.	Ṛ	Ṛ	Ṛ	Ṛ
Base	3/+2	2	3	2	+4	+2	+1	12	20	
Acier					+1					
Vif Argent	-2/+0	+1								
Affilage	+1/+0				-1					
Rematriçage								-5	-5	
Final	2/+2	3	3	2	+4	+2	+1	7	15	

Ingrédients et effets

- Acier** (Matériau) Intégrité +1
Vif Argent (Matériau) Votre arme gagne Ṛ +1 ; Dégâts -2
Affilage (Finition) Dégâts +1 Intégrité -1
Rematriçage (Finition) Torque -5

Forge **Cuirasse des brumes**

Une armure étonnamment discrète dont les plaques claires se fondent dans les pluies du Nord.

Maitrise

3

Coût

17★

Difficulté

12★

Finition

★★★

	Ṛ	Ṛ	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Ṛ	Ṛ
Base	3	+6					10	
Mithril	+1	-1					-8	-8
Vistalt			-2	-2		+3		
Peaufinage	+1				-2			
Final	5	+5	-2	-2	-2	+3	2	

Ingrédients et effets

- Mithril** (Matériau) Protection +2, Torque -8 ; Réduit les bonus des autres matériaux de Protection et Intégrité de 1
Vistalt (Matériau) Discretion +3 ; Parade -2, Esquive -2
Peaufinage (Finition) Protection +1 Vitesse -2
Cure de cohésion (Finition) Résistance physique au choix (+)

Forge **Rempart vagabond**

Ce lourd bouclier porte les traces de dizaines de routes et refuse pourtant obstinément de céder.

Maitrise

3

Coût

19★

Difficulté

7★

Finition

★★★★

	Dég.	Ṛ	Ṛ	Ṛ	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Ṛ	Agi.	Ṛ	Ṛ
Base	3/+2	2	5	+2	-2	+2	-3	-2	-1	-1	12	18
Acier				+1								
Barylium					-2	-2						
Renforcement				+1								
Sangrification Profonde			+2						-1		+10	+10
Final	3/+2	2	7	+4	-4		-3	-2	-2	-1	22	28

Ingrédients et effets

- Acier** (Matériau) Intégrité +1
Barylium (Matériau) Diminue le nombre de points d'armure perdu par marque de corrosion de un point (minimum 1); Esquive et Parade -2
Renforcement (Finition) Intégrité +1
Sangrification Profonde (Finition) Protection +2 ; Précision -1, Torque +10

Forge Flamme du duelliste

Une lame vive dont le fil devient incandescent au premier échange.

Maitrise

4

Coût

15★

Difficulté

6★

Finition

★★

	Dég.	Ř	✂	✂	✂	Par.	✂	✂ 2	✂ 1
Base	3/+2	2	3	2	+4	+2	+1	12	20
Pyrochite	-2/+0				-2				
Acier					+1				
Afilage Sangrétique	+2/+0						-1		
Final	3/+2	2	3	2	+3	+2		12	20

Ingrédients et effets

Pyrochite

Matériau

Votre arme inflige désormais des dégâts Élémentaires de ; Dégâts -2, Intégrité -2

Acier

Matériau

Intégrité +1

Afilage Sangrétique

Finition

Dégâts +2 ; Précision -1

Forge Égide d'ombralithe

Une armure sombre qui boit les reflets avant qu'ils ne révèlent son porteur.

Maitrise

4

Coût

13★

Difficulté

8★

Finition

★★★

	✂	✂	Esq.	Par.	Vit.	Disc.	Agi.	✂ 2	✂ 1
Base	5	+7	-1	-2	-2	-3	-1	23	
Ombralithe					-2			+7	+7
Bois	-1	-1							
Final	4	+6	-1	-2	-4	-3	-1	30	

Ingrédients et effets

Ombralithe

Matériau

Résistance Abyssal (♣) (+) ; Torque +7, Vitesse -2

Bois

Matériau

Résistance (un élément) (+) ; Intégrité -1, Protection -1

Aurification Empyréenne

Finition

Résistance ♣ (++) ; Les altérations subies sont augmentées de (★★)

Forge Brise-montagne

Un marteau dont chaque couche de métal semble avoir été posée pour abattre quelque chose de plus grand que son porteur.

Maitrise

4

Coût

24★

Difficulté

13★

Finition

★★

	Dég.	Ř	✂	✂	✂	Par.	Vit.	Disc.	✂	✂ 2	✂ 1
Base	7/+3	3	5	3	+4	-3	-1	-1	-1	19	27
Quakeite	+5/+0		+1		-2					+12	+12
Fer					-1						
Acier					+1						
Dentelage Sangrétique	+0/-1		+3								
Renforcement					+1						
Final	12/+2	3	9	3	+3	-3	-1	-1	-1	31	39

Ingrédients et effets

Quakeite

Matériau

Dégâts de type Contondant (✂) +5, ✂ +1 ; Torque +12, Intégrité -2

Fer

Matériau

Les effets des matériaux augmentant les dégâts physiques gagnent +1 ; Intégrité -1

Acier

Matériau

Intégrité +1

Dentelage Sangrétique

Finition

✂ +3 ; Dégâts par réussite -1

Renforcement

Finition

Intégrité +1

Forge **Masse de la nuit profonde**

Une arme démesurée où la pierre de séisme est enchâssée dans un métal presque vivant.

Maîtrise

5

Coût

24★

Difficulté

16★

Finition

★★★

	Dég.	R	✂	✂	✂	Par.	Vit.	Disc.	✂	Agi.	A	② 2	② 1
Base	8/+4	3	6	3	+4	-3	-2	-3	-2	-1	2	31	40
Sombraliance					+7							+15	+15
Quakeite	+5/+0		+1		-2							+12	+12
Mortelle Perfection	-4/+0	+2											
Final	9/+4	5	7	3	+9	-3	-2	-3	-2	-1	2	58	67

Ingrédients et effets

Sombraliance Matériau Intégrité +7, Les effets des matériaux augmentant les dégâts gagnent +2 ; Torque +15

Quakeite Matériau Dégâts de type ✂ +5, ✂ +1 ; Torque +12, Intégrité -2

Mortelle Perfection Finition R +2, Dégâts -4

Brasserie

Brasserie Blanche des moissons

Une bière de blé légère, conçue pour rendre le premier souffle aux voyageurs.

Maîtrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
0	★★	★★★★	☠	☞☞☞ / 4☞	—

Préparation : ⅩⅩ jours Fermentation : 5Ⅹ semaines

Ingrédients et effets

Blé	Ferment	Préparation Ⅹ ; fermentation 4Ⅹ.
Préparation Rapide	Préparation	Produit ☞☞ en Ⅹ.
Fermentation Rapide	Fermentation	Produit ☞☞ en Ⅹ.
Fulgurance	Effet principal	Regagnez un (deux) point de Jauge (🔥) à la fin du premier et second tour

Brasserie Bière du foyer

Une bière ambrée et rassurante, brassée pour remettre les aventuriers d'aplomb avant que le feu ne s'éteigne.

Maîtrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
1	★★	★★	☠	5☞ / 5☞	★

Préparation : 6Ⅹ jours Fermentation : 8Ⅹ semaines

Ingrédients et effets

Orge	Ferment	Préparation ⅩⅩ ; fermentation ⅩⅩⅩ.
Préparation Méthodique	Préparation	Produit ☞ en 4Ⅹ.
Fermentation Lente	Fermentation	Produit 4☞ en 5Ⅹ.
Second Souffle	Effet principal	Regagnez un point de 🔥 à la fin de chaque tour après le quatrième (troisième) tour
Douce Chaleur	Effet secondaire	À chaque fois que vous regagnez un point de 🔥, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations
Teintue de Majorin	Finition	Vous regagnez immédiatement 2PV sur chaque localisation

Brasserie Vin des premiers rires

Un rouge jeune et chaleureux qui délie les épaules avant les langues.

Maîtrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
1	★★★	★★	☠	5☞ / 5☞	—

Préparation : 6Ⅹ jours Fermentation : 8Ⅹ semaines

Ingrédients et effets

Raisin	Ferment	Préparation ⅩⅩ ; fermentation ⅩⅩⅩ.
Préparation Méthodique	Préparation	Produit ☞ en 4Ⅹ.
Fermentation Lente	Fermentation	Produit 4☞ en 5Ⅹ.
Douce Harmonie	Effet principal	Jusqu'à deux (trois) fois lorsque vous dépensez trois points de 🔥 dans une technique, regagnez immédiatement un point de 🔥
Douce Chaleur	Effet secondaire	À chaque fois que vous regagnez un point de 🔥, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations

Brasserie Gnôle des marécages

Un alcool de patate lourd et franc, doté d'une fraîcheur tout à fait trompeuse.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
2	★★★★★	★★★	4☹	7☹ / 8☹	★★

Préparation : 5 **x** jours Fermentation : 8 **x** semaines

Ingrédients et effets

Patate	Ferment	Préparation xx ; fermentation xxx .
Préparation Meticuleuse	Préparation	Produit 4☹ en xxx .
Fermentation Lente	Fermentation	Produit 4☹ en 5 x .
Flegme Ardent	Effet principal	Lorsque votre ☹ est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de ☹
Fraicheur Transiente	Effet secondaire	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☹ défensive, vous gagnez une réussite sur celle ci
Corne de Zizifir	Finition	Vous avez accès à l'élément Vent (☹). Une fois par combat vous pouvez obtenir 2 réussites défensives pour esquiver ou parer un projectile.

Brasserie Rouge de l'orateur

Un vin expansif qui donne à chaque geste l'assurance d'un discours bien préparé.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
3	6★	★★	6☹	8☹ / 10☹	★★

Préparation : 4 **x** jours Fermentation : 6 **x** semaines

Ingrédients et effets

Raisin	Ferment	Préparation xx ; fermentation xxx .
Préparation Irresponsable	Préparation	Produit 5☹ en xx .
Fermentation Incontrôlée	Fermentation	Produit 5☹ en xxx .
Irradiante Volonté	Effet principal	Lorsque vous dépensez dix (six) points de ☹ ou plus dans un tour regagnez-en la moitié jusqu'à ce que vous ayez regagné cinq points de ☹
Influence	Effet secondaire	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☹, vous pouvez effectuer une action de mouvement dans la direction de votre choix
Quintessence de Yénuï	Finition	Vous gagnez (+) dans une résistance élémentaire de votre choix

Brasserie Triple grain du rempart

Une bière dense dont les céréales superposées soutiennent une volonté obstinée.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
3	8★	7★	5☹	6☹ / 8☹	★★

Préparation : 9 **x** jours Fermentation : 14 **x** semaines

Ingrédients et effets

Blé	Ferment	Préparation x ; fermentation 4 x .
Houblon	Ferment	Préparation xxx ; fermentation xx .
Orge	Ferment	Préparation xx ; fermentation xxx .
Préparation Meticuleuse	Préparation	Produit 4☹ en xxx .
Fermentation Lente	Fermentation	Produit 4☹ en 5 x .
Flegme Ardent	Effet principal	Lorsque votre ☹ est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de ☹
Douce Chaleur	Effet secondaire	À chaque fois que vous regagnez un point de ☹, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations
Glace de Jarkondoth	Finition	Vous avez accès à l'élément Glace (☹). Vous accumulez une armure naturelle de ☹ gagnant 1 point de protection chaque tour passé en combat ; perdez cette armure lorsque vous subissez des dégâts.

Brasserie Hydromel ardent

Le miel masque à peine une chaleur qui gagne les muscles et pousse irrésistiblement vers la mêlée.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
4	6★	★★★★★	☠☠	8☞ / 8☞	★

Préparation : 4☒ jours Fermentation : 9☒ semaines

Ingrédients et effets

Miel	Ferment	Préparation ☒ ; fermentation 4☒.
Préparation Meticuleuse	Préparation	Produit 4☞ en ☒☒☒.
Fermentation Lente	Fermentation	Produit 4☞ en 5☒.
Flegme Ardent	Effet principal	Lorsque votre ☞ est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de ☞
Brûlante Ardeurs	Effet secondaire	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☞ offensive, gagnez un dégât sur votre prochaine attaque
Délicate Êtreinte	Effet secondaire	La première fois que vous regagnez un point de ☞ autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire
Aile de Dragon	Finition	Vous gagnez une action de mouvement maximum supplémentaire.

Brasserie Saké de l'orage

Clair, sec et franchement irresponsable ; la première gorgée suffit à faire paraître toute distance dérisoire.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
4	7★	★★	6☠	10☞ / 10☞	★★

Préparation : ☒☒☒ jours Fermentation : 7☒ semaines

Ingrédients et effets

Riz	Ferment	Préparation ☒ ; fermentation 4☒.
Préparation Irresponsable	Préparation	Produit 5☞ en ☒☒.
Fermentation Incontrôlée	Fermentation	Produit 5☞ en ☒☒☒.
Rage Implacable	Effet principal	Lorsque votre ☞ est vide, regagnez un point de ☞ par tour pendant cinq (six) tours
Influence	Effet secondaire	À chaque fois que vous utilisez une technique de ☞, vous pouvez effectuer une action de mouvement dans la direction de votre choix
Délicate Êtreinte	Effet secondaire	La première fois que vous regagnez un point de ☞ autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire
Ergots de Drakonnet	Finition	Vous avez accès à l'élément Foudre (⚡). Une fois par combat vous pouvez effectuer une attaque élémentaire infligeant +1 dégât par action de mouvement effectué durant le tour.

Brasserie Grand cru des huit cuves

Un assemblage monumental dont chaque ferment ajoute une nouvelle voix au tumulte.

Maitrise	Coût	Difficulté	Toxicité	Titrage	Arrangement
4	25★	13★	11☠	8☞ / 8☞	★★

Préparation : 16☒ jours Fermentation : 32☒ semaines

Ingrédients et effets

Blé	Ferment	Préparation ☒ ; fermentation 4☒.
Blé	Ferment	Préparation ☒ ; fermentation 4☒.
Houblon	Ferment	Préparation ☒☒☒ ; fermentation ☒☒.
Miel	Ferment	Préparation ☒ ; fermentation 4☒.
Raisin	Ferment	Préparation ☒☒ ; fermentation ☒☒☒.
Orge	Ferment	Préparation ☒☒ ; fermentation ☒☒☒.
Riz	Ferment	Préparation ☒ ; fermentation 4☒.
Patate	Ferment	Préparation ☒☒ ; fermentation ☒☒☒.
Préparation Meticuleuse	Préparation	Produit 4☞ en ☒☒☒.
Fermentation Lente	Fermentation	Produit 4☞ en 5☒.
Flegme Ardent	Effet principal	Lorsque votre ☞ est vide, regagnez immédiatement trois (quatre) points de ☞
Douce Chaleur	Effet secondaire	À chaque fois que vous regagnez un point de ☞, regagnez aussi 1 PV sur toutes les localisations
Délicate Êtreinte	Effet secondaire	La première fois que vous regagnez un point de ☞ autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire
Sève de Zannadakin	Finition	Vous avez accès à l'élément Bois (🌳). La première fois que vous subissez des dégâts vous regagnez jusqu'à 4 points de vie sur toutes vos localisations.

Brasserie Réserve déclamante

Une réserve de maître brasseur, lente et complexe, qui refuse toute forme de mesure.

Maîtrise

5

Coût

23★

Difficulté

11★

Toxicité

10☹

Titrage

7☹ / 8☹

Arrangement

★★

Préparation : 15 Ⅹ jours Fermentation : 28 Ⅹ semaines

Ingrédients et effets

Blé

Ferment

Préparation Ⅹ ; fermentation 4 Ⅹ.

Houblon

Ferment

Préparation Ⅹ Ⅹ Ⅹ ; fermentation Ⅹ Ⅹ.

Miel

Ferment

Préparation Ⅹ ; fermentation 4 Ⅹ.

Raisin

Ferment

Préparation Ⅹ Ⅹ ; fermentation Ⅹ Ⅹ Ⅹ.

Orge

Ferment

Préparation Ⅹ Ⅹ ; fermentation Ⅹ Ⅹ Ⅹ.

Riz

Ferment

Préparation Ⅹ ; fermentation 4 Ⅹ.

Patate

Ferment

Préparation Ⅹ Ⅹ ; fermentation Ⅹ Ⅹ Ⅹ.

Préparation Meticuleuse

Préparation

Produit 4☹ en Ⅹ Ⅹ Ⅹ.

Fermentation Lente

Fermentation

Produit 4☹ en 5 Ⅹ.

Présence Déclamante

Effet principal

Regagnez un (deux) points de jauge immédiatement. Votre seuil de Transcendance est augmenté de un tant que votre réserve de ☹ est vide

Délicate Étreinte

Effet secondaire

La première fois que vous regagnez un point de ☹ autrement que par une boisson, gagnez en un supplémentaire

Coeurardent de Magradas

Finition

Vous avez accès à l'élément Magma (≡). Une fois par combat vous pouvez faire qu'une attaque gagnez deux points d'anti-matériel.

Glossaire

5.1. Altérations

À l'article de la mort

Vous perdez deux actions, gagnez un malus de -2  et perdez tous vos points de fatigue. Vous ne pouvez pas résister à cette altération. Perdez cette altération si vous effectuez un repos complet et regagnez toutes vos réserves de base (satiété, , jauge de toxines, Fatigue et Points de vie).

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Affamé

Vous ne pouvez effectuer des actions nécessitant un coût en fatigue. Perdez cette altération si vous gagnez en satiété.

RÉSISTÉ PAR Force - (★★★★)

CATÉGORIE fatigue

Aphonie

Vous ne pouvez plus produire de son intelligible. Vous ne pouvez ni parler, ni employer une technique dont l'exécution exige la voix, ni transmettre d'informations complexes à vos alliés. Perdez cette altération à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché - (★★★★)

CATÉGORIE 

Asphyxie

A chaque fois que vous effectuez une action, perdrez un point de fatigue, si vous perdez trois points de fatigue de cette façon en un tour, vous subissez désormais des dégâts Pur () au torse plutôt que de la fatigue.

RÉSISTÉ PAR Force - (★★★)

CATÉGORIE Eau ()

Assommé

Vous êtes inconscient. Au début de chaque tour, s'il vous reste des points de fatigue, vous pouvez en dépenser un pour faire un test de Force (★★★★★) et vous relever. Le test diminue de $(-★)$ chaque tour où vous faites ainsi, et de $(-★)$ à chaque fois que vous subissez des dégâts (alliés ou ennemis).

RÉSISTÉ PAR Force - (★★★★★)

CATÉGORIE 

Aveuglement

Vous gagnez un malus de -2  et de $(+★)$ à tous vos tests utilisant la vue.

RÉSISTÉ PAR Agilité - (★★)

CATÉGORIE Perçant ()

Cacophonie

Vous augmentez de (★★) la difficulté de tous vos tests reposant sur l'ouïe. Vous gagnez un malus de -2 à vos seuils de défense contre les attaques que vous ne percevez ni par la vue ni par un sens surnaturel.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE 

Carbonisation

Vous ne pouvez plus soigner normalement la localisation affectée et y réduisez de moitié tous vos gains de points de vie. Perdez cette altération lorsque cette localisation regagne tous ses points de vie ou reçoit des soins prolongés une fois **hors du combat**.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★★)

CATÉGORIE 

Concussif

Vous perdez une action et êtes immobilisé temporairement. Si vous échouez votre test de résistance de 10 degrés ou plus, vous êtes renversé au sol.

RÉSISTÉ PAR Force – (★)

CATÉGORIE 

Confusion

Si vous êtes face à une situation complexe, entendez des suggestions ou informations venant changer le cours du combat, vous devez effectuer un test d'Intelligence (★★+), si vous échouez perdez une action avant de prendre une décision. Si plusieurs chasseurs continuent de donner des informations contradictoires, répétez ce procédé.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Consommation

Vous réduisez vos points de vie maximum après le délai précisé par la technique. Perdez cette altération si sa source est éliminée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE 

Dernier souffle

Jusqu'à la fin du combat vous ne pouvez utiliser de techniques nécessitant un coût en fatigue et vous ne pouvez regagner de points de . Lorsque vous devriez gagner des point de fatigue vous en gagnez le double à la place.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Débilitation

Vous devez réussir un test d'Intelligence (★★) pour entreprendre une action différente de la précédente. Si vous échouez, répétez l'action précédente au mieux de vos capacités. Par exemple, après une attaque, toute autre action nécessite ce test ; en cas d'échec, vous attaquez de nouveau si possible.

RÉSISTÉ PAR Intelligence – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Décapitation

Vous subissez généralement un saignement associé et perdez l'usage de votre corps. Vous mourez si vous ne recevez pas immédiatement des soins.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE Tranchant (☞)

Essoufflement

Vous ne pouvez effectuer d'action nécessitant de points de fatigue, si vous effectuez plus de la moitié de vos action maximum lors d'un tour, gagnez deux points de fatigue. Perdez cette altération si vous n'effectuez aucune actions lors de votre tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE fatigue

Euphorie

Vous perdez une action d'attaque et toutes vos autres altérations d'état **Altération mentale** offrant un bonus offensif, comme la Rage ou la Furie.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Fracassement

La prochaine fois que vous devriez subir une attaque ☞, augmentez son ☞ et son **anti-matériel** (☞) de deux et la difficulté de tous les test de catégorie ☞ associés à cette attaque de (★★).

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE ☞

Fracturation progressive

Perdez un point d'armure sur la localisation affectée. Si vous échouez votre test de 10 degrés ou plus toutes vos prochaines pertes d'armure sont définitivement augmentées de 1.

RÉSISTÉ PAR Torque – (★★★★)

CATÉGORIE ☞

Furie

Vous devez attaquer à chaque tour si possible et gagnez une action d'attaque. Perdez cette altération si vous n'avez plus d'adversaires.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Fusion

À la fin de chacun de vos tours, perdez jusqu'à deux points d'armure sur la localisation affectée. Tant qu'elle possède encore de l'armure, vous gagnez un malus de -2 au seuil des actions nécessitant son usage. Perdez cette altération lorsque son armure atteint zéro ou est retirée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ≡

Grièvement blessé

Vous perdez une action, gagnez un malus de -1  et perdez la moitié de vos points de fatigue. Vous ne pouvez pas résister à cette altération. Perdez cette altération si vous regagnez tous vos points de vie à la fin d'un combat.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Hallucination

Au début de votre tour, toutes les cibles de combat valides à votre portée tirent un d10 (le **Maître de Jeu (MJ)** tire les des des créatures et éléments de décor). Toutes les cibles obtenant un résultat identique sont identiques à vos yeux. Lorsque vous attaquez une de ces cibles vous pouvez ensuite effectuer un jet de connaissance (★★) pour en déduire sa nature réelle.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale

Hémorragie interne

Au début de chaque tour subissez autant de dégâts **Pur** (△) à votre torse que votre Force. Perdez cette altération si vous regagnez tous vos points de vie.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★★)

CATÉGORIE Perçant (✓)

Immobilisation

Vous ne pouvez plus utiliser d'**action de mouvement** tant que la source de votre immobilisation reste intacte ou que vous ayez réussi le teste de résistance. Si vous êtes dans une action continue nécessitant de rester en mouvement (charge, vol etc..) vous cessez immédiatement votre mouvement et devenez victime des loies (cruelles) de la physique du monde.

RÉSISTÉ PAR Force – (★)

CATÉGORIE Perçant (✓)

Paralysé

Avant chaque action, si vous échouez votre test de résistance, cette action ne se résout pas et est dépensée.

RÉSISTÉ PAR Force ou Résistance élémentaire – (★★★)

CATÉGORIE ⚡

Pestesangr

Vous voyez votre essence se déliter progressivement. A la fin de votre tour, vous perdez un point de ⚡. A la fin de votre tour, perdez cette altération si vous n'avez pas utilisé de **Sangressence** depuis le tour précédent.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE ☾

Rage

Vous gagnez un malus de -2  et devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible. Vos attaques gagnent un bonus de $+2$ dégâts. Perdez cette altération si aucun de vos adversaires ne peut être engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, Rage

Renversement

Si vous échouez votre test de résistance de 10 degrés ou plus, vous êtes renversé au sol (le test de torque est augmenté de $+\star$).

RÉSISTÉ PAR Torque ou Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 

Résonnance

Vous perdez un point d'armure sur toutes les localisations et tous les points faibles connexes à la localisation affectée. Perdez cette altération après quatre tours.

RÉSISTÉ PAR Torque – (★★★★★)

CATÉGORIE Terre ()

Seuil de l'inexistence

Votre essence se délite dans le réel, vous perdez progressivement toute forme de conscience. Faites un jet (★★★) de Résistance (Néant), si vous échouez, vous perdez temporairement autant de points dans toutes les caractéristiques que votre nombre de degrés d'échec. Vous regagnez ces points de caractéristique à hauteur de un par semaine.

RÉSISTÉ PAR Résistance (Néant) – (★★★)

CATÉGORIE Néant

Tétanie

Vous perdez quatre actions maximum.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★)

CATÉGORIE 

5.2. Altérations : Caractéristiques

Antipathie

(Charisme) : Vous échouez toute action liée à votre Charisme. Rester en votre présence est une épreuve de volonté et vous écouter est à la limite de l'insupportable. Chacune de vos interventions inflige un malus de -2 aux seuils de combats de tous vos alliés.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Apathie

(*Volonté*) : Vous échouez toute action liée à votre Volonté. Vous ne pouvez prendre de décisions par vous-même. Toute forme d'effort complexe vous décourage immédiatement et vous rend immobile.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Atrophie

(*Force*) : Vous échouez toute action liée à votre Force. Ramper au sol est votre unique moyen de locomotion. Votre torque compte comme étant à 4, si votre total de points de fatigue était supérieur à un, il devient égal à un.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Honni

(*Chance*) : Vous échouez toute action liée à votre Chance. Les calamités proches de vous sont irritées par votre présence et peuvent chercher votre démise. Les enfants des Calamités savent toujours instinctivement où vous vous situez.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Hypostase

(*Perception*) : Vous échouez toute action liée à votre Perception. Vous ne pouvez détecter ou identifier que des signaux très forts et très proches de vous. Tous vos seuils de combat subissent un malus de -8.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Inanition

(*Agilité*) : Vous échouez toute action liée à votre Agilité. Vous ne pouvez effectuer d'action nécessitant de déplacer vos membres avec une quelconque précision. Vos seuils de combats subissent un malus de -8 et votre nombre d'actions total devient égal à 1.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Profane

(*Psyché*) : Vous échouez toute action liée à votre Psyché. Vous gagnez (-) à votre Résistance Élémentaire. Vous ne pouvez détecter les actions et attaques élémentaires.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Stupeur

(*Intelligence*) : Vous échouez toute action liée à votre Intelligence. Toute forme de fonction cognitive complexe est impossible, seules des actions de bases sont à votre portée. Le hasard et la proximité vous sont les seuls facteurs pouvant déterminer les cibles de vos actions.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

5.3. Altérations : Marques

Corrosif

Marque cumulative. À chaque fois que vous subissez un effet de **Corrosif**, placez une marque **Corrosif** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points d'armure pour chaque marque active sur la localisation touchée. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si vous régénérez la moitié de l'armure de la localisation affectée. À chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque **Corrosif**, réinitialisez la durée de cette altération. Vous pouvez posséder jusqu'à 10 marques **Corrosif** maximum.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Poison

Marque cumulative. À chaque fois que vous gagnez un effet de **Poison**, placez une marque **Poison** sur votre personnage. À la fin de votre tour, subissez deux points de dégâts **Pur** (△) sur votre torse pour chaque marque que vous possédez. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si vous régénérez autant de points de vie que vous avez de marques de **Poison**. À chaque fois que vous gagnez une nouvelle marque **Poison**, réinitialisez la durée de cette altération. Vous pouvez posséder jusqu'à 15 marques **Poison** maximum.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Régénération

Marque individuelle. À chaque fois que vous subissez un effet de **Régénération**, placez une marque **Régénération** sur votre personnage. À la fin de votre tour, gagnez deux points de vie pour chaque marque active sur chaque localisation affectée. Chaque marque dure 2 tours.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération à marques

Saignement

Marque individuelle. À chaque fois que vous subissez un effet de **Saignement**, placez une marque **Saignement** sur la localisation affectée. À la fin de votre tour, perdez deux points de vie pour chaque marque active sous la forme de dégâts **Pur** (△) sur la localisation touchée. Chaque marque dure 2 tours. Vous perdez cette altération si des premiers secours sont reçus ou si tous les points de vie de la localisation affectée ont été régénérés.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Tranchant (↘), Altération à marques

5.4. Altérations : Pouvoirs

Bénédiction selon Yaratogoth

Lorsque vous devriez subir des dégâts léthaux, vous pouvez choisir de vous replacer sur la position que vous occupiez lorsque vous avez reçu cette altération. Si vous faites ainsi, ramenez les points de vie de chacune de vos localisations à la valeur qu'ils avaient immédiatement après les soins de **Persistance Achronique** ; vous ne pouvez plus être ramené à la vie par des pouvoir de tiers inférieur à cette technique, perdez cette altération. Cet effet ne restitue aucune autre ressource et ne retire aucune autre altération. Vous perdez cette altération à la fin du combat.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence

Divine Rétribution

Une fois par tour, lorsque vous portez une attaque contre la cible de votre *colère*, vous pouvez choisir de dépenser 3 points de fatigue, si vous faites ainsi, votre attaque est ininterrompue et inflige un malus de 2 réussites défensives à votre cible ; vous pouvez faire que vous ainsi que toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres autour de votre cible subissent autant de dégâts ⚡ sur le torse que votre attaque n'en a infligé et gagnent Résistance (⚡) (-) jusqu'à la fin du combat (Volonté - ★★★).

CATÉGORIE Sangressence

Fatigue de Transcendance

Vos utilisations de la *jauge de Transcendance* nécessitent une dépense supplémentaire de 4 points de fatigue et 2 points de vie sur toutes les localisations. Si vous utilisez de nouveau la Transcendance, remplacez cette altération par **Épuisement de Transcendance** après la résolution de l'action. Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la *zone de combat*, ajoutez deux *dés sans nature* à chacune de vos actions. Perdez cette altération au début de votre prochain tour lorsqu'un autre chasseur de votre équipe utilise une action de transcendance.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

Impure Vérité

Tant que vous affrontez la cible de votre *colère*, vous pouvez choisir d'obtenir autant de degrés de réussite que votre Volonté à tous vos tests de Volonté et de Force (les jets de combat ne sont pas des tests).

CATÉGORIE Sangressence

Jusqu'aux tréfonds

Vous êtes immobilisé pendant vos cinq prochaines actions. Si vous résistez à cette altération, des membres tentaculaires continuent de vous entraver : augmentez de (+★) toutes les altérations que vous subissez jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★★★)

CATÉGORIE Sangressence

Marque du Kraken

Vous pouvez posséder jusqu'à deux marques du Kraken. Pour chaque marque que vous possédez, les attaques de leur auteur portées contre vous lui donnent un bonus cumulatif de +2 aux seuils et d'une réussite sur la prochaine action défensive effectuée contre vous. Ces marques durent jusqu'à la fin du combat.

CATÉGORIE Altération à marques, Marque cumulative, Sangressence

Prison Onirique

A chaque fois que vous échouez un test de résistance **Altération mentale** vous subissez un dégât ⚡ et diminuez au choix votre résistance ⚡ de (-) ou vos jets de résistance **Altération mentale** de (-★) jusqu'à un maximum de (-★★★) et (---). Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement, perdez cette altération à la fin du combat.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★)

CATÉGORIE Altération mentale, Sangressence

Rage Inextinguible

Vous réduisez de (-★★★) la difficulté de tous les jets visant à vous maintenir en combat. Vous gagnez +2 dégâts à toutes vos attaques, +1 dégât par réussite, deux réussites maximum supplémentaire et devez utiliser toutes vos actions d'attaque chaque tour. Si il vous reste des actions d'attaque à la fin du tour, vous les utilisez contre vous-même ou une cible à proximité. Les attaques portées contre vous-même de cette façon réussissent automatiquement et doivent investir tous les dés restants dans votre **réserve de dés active** (réserve active). Vous perdez cette altération à la fin du tour ou si vous n'avez plus d'adversaire.

RÉSISTÉ PAR Volonté - (★★★)

CATÉGORIE Sangressence, Rage

Rage de l'Ur-Dragon

Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aérienne. Tant que vous êtes dans les airs vous pouvez faire que les dégâts de vos attaques soit de type ⚡ à la place de leur type naturel ; si vous faites ainsi ces attaques gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage vous gagnez un bonus de +2 dégâts sur votre prochaine attaque aérienne et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence, Rage

Rage du Kraken

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre nombre d'attaques maximum devient égal à votre nombre d'actions. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 Vitesse aquatique. Vous devez effectuer toutes vos attaques chaque tour si possible et celles-ci gagnent un bonus de +2 dégâts. Si vous devriez gagner l'altération rage votre prochaine attaque gagne un bonus de +1 **R** et perdez un point de fatigue à la place. Perdez cette altération à la fin du combat ou si aucun adversaire ne pourrait engagé en combat en moins d'un tour.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État, Sangressence, Rage

Vigueur du Kraken

Régénérez jusqu'à 3 points de vie et perdez un point de fatigue à la fin de chaque tour vous pouvez choisir d'ignorer les effets des saignements. Vous pouvez choisir de traiter vos mutilations comme des blessures légères. Vous perdez cet effet si vous regagnez tous vos points de vie.

CATÉGORIE Sangressence

Visions d'Apocalypse

À la fin de chacun de vos tours, perdez deux points de Fatigue, un point de vie et trois points d'intégrité à la localisation affectée. Une fois subie, vous ne pouvez perdre cette altération naturellement. Perdez cette altération après deux tours.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, , Sangressence

Épuisement de Transcendance

Vous ne pouvez plus utiliser la **jauge de Transcendance** pour le reste du combat. Si vous êtes le seul chasseur de votre équipe encore en vie dans la **zone de combat**, ajoutez quatre **dés sans nature** à chacune de vos actions et gagnez une action maximum.

RÉSISTANCE Impossible

CATÉGORIE État

5.5. Altérations majeures

Chaos

Diminuez tous les effets de soins de moitié, si un effet devait soigner cette localisation uniquement soignez une autre localisation au hasard à la place.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE ☾

Fracture

À chaque fois que vous effectuez une action utilisant la localisation affectée, perdez jusqu'à un point de fatigue, si vous ne pouvez pas, perdez deux points de vie à la place. Vous perdez cette altération si vous regagnez la moitié de vos points de vie sur la localité touchée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE ↗

Harmonie

Si vous subissez des dégâts sur une cette localisation subissez autant de dégâts **purs** sur toutes les localisations affectées par harmonie plus une autre localisation au hasard.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE ☹

Mutilation

Vous gagnez un malus de -3 au seuil des actions utilisant ce membre. Perdez cette altération en regagnant la moitié de vos points de vie sur la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE Tranchant (\\)

Ravagé

Au début de votre tour, subissez trois dégâts **purs** sur la localisation touchée. Perdez cette altération en regagnant la totalité de vos points de vie sur la localisation ciblée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE Perçant (✓)

5.6. Altérations mineures

Combustion

Perdez quatre points de vie au début de chaque tour. Si vous effectuez deux **actions de mouvement**, vous pouvez effectuer un jet de résistance à l'altération avec (-★).

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 

Contentement

Perdez une **action offensive** et une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, 

Désillusion

Vous gagnez un malus de -2 dégâts et -1 réussite maximum à vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★)

CATÉGORIE Altération mentale, 

Désquamation

Jusqu'à la fin du combat, vous augmentez de un l'  des attaques infligeant **Désquamation** sur la localisation affectée. Cet effet peut se cumuler indéfiniment.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★)

CATÉGORIE Tranchant (\\)

Enchevêtrement

Votre mouvement est diminué de 4, perdez une **action de mouvement** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Perception – (★★★)

CATÉGORIE 

Gel

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE 

Incinération

Perdez jusqu'à un point d'armure à la fin de votre tour. Si vous perdez des points d'armure de cette façon, perdez autant de points de vie sur cette localisation.

RÉSISTÉ PAR Agilité – (★★★)

CATÉGORIE 

Ionisation

Diminuez votre résistance à l'⚡ de (+) jusqu'à la fin du combat.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE ⚡

Secousse

Votre vitesse est diminuée de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Perception – (★★★)

CATÉGORIE Terre (▲)

Sonné

Vous perdez une action et gagnez un malus de -1 à tous vos seuils jusqu'à la fin de votre tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE 

Suffocation

Jusqu'au début de votre prochain tour, lorsque vous effectuez une action, vous perdez un point de fatigue. Si vous perdez deux points de fatigue de cette façon, perdez cette altération.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★)

CATÉGORIE Eau (💧)

Traumatisme

Vous perdez une action jusqu'à la fin du prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★)

CATÉGORIE Perçant (✓)

Venturis

Vous perdez jusqu'à (+++) dans une résistance élémentaire au choix de votre attaquant jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE 

5.7. Altérations transcendantes

Brisé

Lorsque vous effectuez une action nécessitant l'usage de la localisation affectée vous perdez cinq points de vie sur cette localisation, si vous ne pouvez pas le faire, cette action échoue automatiquement. Vous perdez cette altération en régénérant la moitié des points de vie de la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE ↗

Choc Métabolique

Tout les jets nécessitant l'usage de la localisation affectée infligent un malus de (+★) et -3 au seuil et vous font perdre deux points de fatigue. Vous perdez cette altération en régénérant l'intégralité de vos points de vie et la moitié de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE Percant (↗)

Congruence

Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos caractéristiques physiques et de vos bonus de dégâts physiques. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★★★)

CATÉGORIE

Diffraction

Jusqu'à la fin de votre prochain tour vous perdez la moitié de vos actions et toutes vos résistances. Vous perdez cette altération immédiatement lorsque vous récupérez l'intégralité de vos points de fatigue.

RÉSISTÉ PAR Volonté – (★★★★★)

CATÉGORIE ↶

Tranché

Vous perdez l'usage de la localisation affectée, tous les tests nécessitant cette localisation uniquement échouent automatiquement. Vous perdez cette altération lorsque vous régénerez l'intégralité des points de vie de la localisation affectée.

RÉSISTÉ PAR Force – (★★★★★)

CATÉGORIE Tranchant (↘)

5.8. Caractéristiques

Pestegivre

Vous voyez votre corps se rigidifier et cristalliser de l'intérieur. A la fin de votre tour diminuez votre résistance ❄ de (-) et infligez cinq dégâts de glace à toutes les cibles dans une zone de 5 mètres autour de vous. Toutes les cibles subissant des dégâts gagnent l'altération **pestegivre**.

RÉSISTÉ PAR Psyché – (★★★)

CATÉGORIE ❄

Peur

Instinct de préservation inhérent à l'humanité, ce dernier affecte cependant très différemment les chasseurs. Menacés ou acculés, ceux-ci tendent à réagir de manière agressive et imprévisible. Si une règle ou altération vient à infliger l'effet **Peur**, référez vous à voir la section Peur.

CATÉGORIE Altération mentale

5.9. Définitions

Mains libres

Une arme Mains libres peut être maniée et utilisée sans occuper de main. Elle compte néanmoins comme une arme équipée pour le calcul du Torque requis, le choix de l'**arme active** et les malus liés au maniement de plusieurs armes ou boucliers. Cette propriété ne permet donc pas de cumuler ses bonus avec ceux d'un autre équipement actif.

Résistance Transcendantale

Résistance aux actions de Transcendance, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général égale au niveau de dangerosité de la créature (environ ★) mais peut aisément varier. Les saisies et autres actions physiques d'éclat ne l'utilisent pas.

Résistance aux Altérations

Résistance à toutes les altérations d'état, notée de cette façon sur la feuille des créatures. Cette résistance est en général donnée à (★) tout les niveaux de marque des chasseurs, mais peut aisément varier.

Sangressence

Décrit n'importe quelle manifestation matérielle d'un pouvoir. Cette manifestation existe en général durant toute la durée du combat, ou, hors d'un combat, pendant quelques minutes. voir la section sangressence.

Transcendantale

Qualifie le palier culminant d'une altération. Une altération transcendantale résulte de l'accumulation et de la progression naturelle d'altérations mineures puis majeures ; elle n'est pas causée par la Transcendance. voir la section Altérations transcendantales.

Action de mouvement

Action utilisée pour se déplacer. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions de mouvement du personnage. Pendant une **réponse**, elle ne peut être utilisée que pour effectuer un repositionnement. voir la section Mouvement.

Action défensive

Action utilisée pour parer ou esquiver. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions défensives du personnage. Elle peut être utilisée pendant une **réponse**. voir la section coûts en actions.

Action gratuite

Action qui ne consomme aucune action de la réserve totale et ne compte dans aucun maximum spécialisé. Une action gratuite isolée est sans coût, mais en enchaîner plusieurs pendant un même tour peut coûter une **action neutre** à la discrétion du **Maître de Jeu (MJ)**. voir la section coûts en actions.

Action neutre

Action sans type. Utiliser une action neutre consomme une action de la réserve d'actions totale, mais ne compte dans aucun maximum spécialisé (attaque, défense ou mouvement). voir la section coûts en actions.

Action normale

Toute action qui n'est pas une **action gratuite** et provenant de votre réserve actuelle d'actions. voir la section coûts en actions.

Action offensive

Action utilisée pour attaquer. Elle consomme une action de la réserve totale et compte dans le maximum d'actions offensives du personnage. Elle ne peut être utilisée pendant une **réponse** que si une technique de **réaction** autorise explicitement son utilisateur à attaquer. voir la section coûts en actions.

Arme active

(Active)

Unique arme ou bouclier manié dont les propriétés, effets passifs et bonus s'appliquent. Les malus de tous les objets équipés restent applicables, actifs ou non. Le personnage peut changer son équipement actif immédiatement avant une action ou une réaction, mais son choix est verrouillé jusqu'à la résolution complète de celle-ci. voir la section Équipements actifs.

Armure active

(Active)

Unique pièce parmi les armures et vêtements portés dont les propriétés spéciales, effets passifs et bonus s'appliquent. La protection, l'intégrité et les malus propres à toutes les pièces portées restent présents, même lorsqu'elles ne sont pas actives. Ce choix est indépendant de l'arme ou du bouclier actif et peut être changé immédiatement avant une action ou une réaction, puis reste verrouillé jusqu'à sa résolution complète. voir la section Équipements actifs.

Caractéristique de base

(De base)

Valeur permanente d'une caractéristique principale, avant l'application des bonus et malus temporaires. Elle ne varie que lorsqu'un effet modifie explicitement la caractéristique de base (nommément le gain d'expérience).

Caractéristique finale

(Finale)

Valeur actuelle d'une caractéristique principale après application de tous ses bonus et malus. Elle est utilisée pour les tests et pour déterminer le nombre de dés générés dans la **réserve de dés active (réserve active)** lorsque cette caractéristique est choisie. Une modification de caractéristique finale ne recalcule jamais les caractéristiques secondaires qui en dérivent.



Damage

Dégâts infligés, peut indistinctement représenter la base de dégâts d'une arme ou son total.

Dé sans nature

Dé de combat ne provenant d'aucune caractéristique. Il peut être utilisé pour une action exigeant n'importe quelle caractéristique, sans remplacer les compétences, maîtrises ni autres conditions requises, et ne génère jamais de marqueur de Transcendance.

Défense en profondeur

Défense renforcée coûtant une action défensive et une action neutre. Offrant de nombreux avantages défensifs et la possibilité de protéger les alliés à proximité lorsqu'elle prend la forme d'une parade valide. voir la section Défense en profondeur.

Encaissement

Capacité possédée par certaines créatures, elle correspond à une capacité innée et inaliénable à encaisser des dégâts; il peut s'agir d'une nature éthérée, exotique ou d'un pouvoir de Sangressence.

Jauge de Transcendance

Jauge représentant le nombre de dés ayant obtenu un résultat sous le seuil de transcendance. Il s'agit du nombre de marqueurs de transcendance non utilisés, Pour plus de détails, se référer à la section Transcendance.

Jauge de toxines

Jauge représentant la quantité de toxines actuellement dans l'organisme. voir la section Toxicité.

Malus de mort

Ensemble des conséquences cumulatives subies par un chasseur qui meurt puis revient au combat. Après sa première mort, il gagne **Grièvement blessé** ; après sa deuxième mort, il gagne **À l'article de la mort** et conserve ses effets négatifs. Une capacité déclenchée par la mort doit préciser si la mort qui la déclenche n'inflige pas ce malus. Un effet qui remplace la mort ou les dégâts létaux ne l'ignore pas : le personnage ne meurt simplement pas, et ne subit donc aucun malus de mort. voir la section Dégâts létaux.

Mode dégradé

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de  à son symbole élémentaire, signalant un nouveau type de dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -2 aux dégâts totaux.

Mode mineur

Mode de dégât alternatif d'une arme, dénoté de $\llbracket \square \rrbracket$ à son symbole élémentaire signalant un nouveau type de dégâts disponible. Choisir ce mode imposera un malus de -4 aux dégâts totaux.

Ressource aggravée

(Aggravé)

Ressource perdue ou dépensée qui compte normalement pour ses seuils et ses effets, mais ne peut pas être récupérée par les moyens ordinaires. Sa condition et son rythme de récupération sont annoncés lorsqu'elle est infligée. voir la section Ressources aggravées.

Réserve de dés

(Réserve)

Ensemble de dés de combat associé à une caractéristique. Au début de son tour, un combattant choisit une caractéristique de combat : sa **réserve de dés** devient alors sa **réserve de dés active**.

Réserve de dés active

(Réserve active)

Réserve sélectionnée au début du tour parmi les caractéristiques de combat du personnage. Elle reçoit un nombre de dés égal à la valeur **caractéristique finale (finale)** de la caractéristique choisie, ainsi que les éventuels dés supplémentaires, et alimente ses actions de combat jusqu'au début de son prochain tour.

Satiété

La consommation d'aliments remplit la satiété et active des effets de nourriture tant que la satiété perdure. Manger avant d'avoir perdu les effets de la nourriture substitue immédiatement les anciens effets par ceux du nouveau plat consommé. La satiété d'un plat devrait généralement rester comprise entre la moitié et le double de la satiété maximale de son consommateur ; cette fourchette est un repère de portion, d'effets et de toxicité, pas une limite stricte. La **satiété** d'un chasseur est égale à six, plus un tout les deux stades d'évolution de la marque. voir la section Satiété.

Seuil de Transcendance

Seuil en-dessous duquel un dé ajoute au seuil de transcendance lors d'une attaque, initialement 1, ce seuil peut être augmenté par certaines techniques et origines, Pour plus de détails, se référer à la section Transcendance.

Sous-torque

Écart entre le Torque d'un personnage et le Torque supérieur requis par un ensemble complet d'armures, ou d'armes et de boucliers. Chaque dix points manquants constitue un degré de sous-torque et impose les malus propres à cet ensemble.

Stade d'initiative

Subdivision du tour de jeu durant laquelle une créature joue seulement la partie de ses actions qui lui est attribuée. Les stades successifs sont notés i_1 , i_2 , etc. sur sa fiche. voir la section Stades d'initiative.

Aussi appelé

étape d'initiative, étapes d'initiative

Sur-torque

Écart dont un personnage peut bénéficier lorsqu'il concentre son Torque dans un unique objet dont le Torque requis est inférieur au sien. Chaque dix points excédentaire constitue un degré de sur-torque. Manier plusieurs armes ou boucliers empêche tout bénéfice de sur-torque.

Toxines

Effet d'intoxification interne au long terme causé par la consommation de produits hautement toxiques. voir la section Toxicité.

5.10. Dégâts physiques

Contondant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets obtus misant sur la force de l'impact.

Perçant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets pointus cherchant à pénétrer les défences de leur cible.

Tranchant

Type de dégât physique décrivant les attaques portées avec des objets acérés visant à couper leur cible.

5.11. Dégâts élémentaires complexes

Abyssal

Type de dégât élémentaire majeur.

Céleste

Type de dégât élémentaire majeur.

5.12. Dégâts élémentaires simples : Abyssaux

Eau

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.

Foudre

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.



Glace

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.



Vent

Type de dégât élémentaire mineur abyssal.

5.13. Dégâts élémentaires simples : Célestiaux



Bois

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Feu

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Magma

Type de dégât élémentaire mineur célestial.



Terre

Type de dégât élémentaire mineur célestial.

5.14. Folklore

Dräan, L'Œuf-Monde

(Dräan)

Nom de la divinité mythologique en gestation dans l'œuf que serait la planète selon les croyances de Tréorst.

Hibernation

(Hibernation)

Période de reflux du cycle de **monde de Dräan (Dräan)** pendant laquelle les **enfants des calamités (calamités)** sont au repos.

Marque des calamités

(Marque)

Terme qui désigne la bénédiction d'une **calamité majeure (calamité)** à un autre être vivant.

Période de l'Éveil

(Éveil)

Événement cataclysmique et inéluctable qui vient conclure un cycle sur **monde de Dräan (Dräan)**.

Seigneur du Sang

(Saigneur)

Dirigeants généralement impitoyables et cruels des **Baronnies Steingrund**

Avemin

Races d'humains-oiseaux capables de vol et à l'acuité visuelle proverbiale ; ce sont des individus reconnus pour leur intelligence et leur vivacité d'esprit. On leur confie souvent des tâches difficiles nécessitant une forte capacité d'adaptation ; et ils font des dirigeants très efficaces.

Calamité majeure

(Calamité)

Nom qui désigne les **calamité** les plus puissantes, capables d'influencer la réalité elle-même et de transformer d'autres êtres vivants par le biais de leur **Marque des calamités (Marque)**

Calamité mineure

(Calamité)

Nom qui désigne les **calamité** trop puissantes pour être tuées par une seule équipe de **chasseurs (chasseurs)**, qui présentent le risque d'anéantir une région entière si personne ne se dresse en travers de leur chemin. En **Tréorst**, on appelle Grandes Chasses les expéditions de plusieurs dizaines de chasseurs qui s'attaquent à de telles créatures.

Chasseur

(Chasseur)

Nom décrivant les humains et humaines marqué-es par les **calamité majeure**.

Enfant des calamités

(Calamité)

Appellation décrivant les créatures touchées par les marques des **calamité majeure**.

Harengon

Race d'humains-lièvres de petite taille aux réflexes fulgurants dont les sens affûtés frôlent la prescience. Ils sont très rares en-dehors du **Empire YonSen (YonSen)**.

Hominien

(Hominien)

Nom de l'espèce qui englobe toutes les races alliées de **monde de Dräan (Dräan)**.

Humain

(Humain)

Race beaucoup trop fragile pour sa propre survie que vous connaissez bien.

Loxodon

Race d'humains-éléphants réputés pour leur calme, leur sagesse et leur mémoire. Ils sont souvent très érudits et beaucoup d'entre eux sont passionnés d'histoire. Pour parfaire le tout, leur force physique est considérable, ce qui en font des **chasseurs (chasseurs)** redoutables lorsqu'ils sont marqués.

Léonin

Race d'humains-lions réputés pour leur férocité et leurs aptitudes physiques hors normes, eux aussi sont proportionnellement plus propices à être marqués.

Nari

Les naris, originaires du YonSen, sont une race d'humains-renards dotés d'une forte intelligence émotionnelle et d'un naturel facétieux. Presque jamais vus en-dehors de leur terre natale, ils sont réputés pour leur capacité à comprendre et deviner instinctivement les comportements des êtres qu'ils observent, ce qui en fait des chasseurs redoutablement adaptables.

Nozorog

Les nozorogs, souvent grands, forts et taciturnes ; sont une race d'individus à l'apparence du rhinocéros. Réputés pour leur incommensurable résilience, ils ont aussi tendance à un tempérament assez soupe-au-lait, qui leur vaut en général plus de déférence que la moyenne. Les nozorogs présentent une proportion à la marque très élevée dans leur population.

Timsah

Les timsahin sont assez rares, même dans les **Clans guerriers Anankar** d'où ils sont originaires. Humains-crocodiles connus pour leur efficacité redoutable à accomplir leur tâche, quelle qu'elle soit. Ils font souvent preuve d'une détermination et d'une résolution à toute épreuve, auxquelles vient s'ajouter une tendance à l'empathie très faible. D'aucuns les considèrent comme cruels, voire psychopathes. Très méconnus dans le reste du monde, il semblerait tout de même que les nozorogs aient une proportion anormalement élevée de marqués, même parmi les races qui y sont propices.

Viashno

Race d'humains-serpents présentant souvent des affinités élémentaires et des résistances physiques bien supérieures aux humains. Il est important de noter que, comme les humains, tous les **viashnos** ne sont pas marqués ; bien que ceux-ci le soient proportionnellement plus souvent.

Yélen

Humains-cerfs aux bois majestueux, les Yélens vivent presque exclusivement dans la **Noocratie Fangdräel**. Ils y occupent souvent les positions les plus prestigieuses, et sont extrêmement respectés. Les contes de **Fangdraël** qui relatent de la création de la Noocratie décrivent le rôle crucial et pionnier que les Yélens y ont joué, et le prestige qui en découle continue de rejaillir sur leurs descendants, qui maintiennent aujourd'hui encore l'osmose miraculeuse de la région.

Ürzen

Les ürzens, mi-humains mi-ours, sont des individus souvent bonhommes et joviaux ; mais extrêmement puissants. Beaucoup d'entre eux possèdent des griffes acérées au bout de leurs doigts, rendant leur poignées de mains légendaire dans tous les continents. Moins sujets à la marque que la moyenne, les individus non-marqués sont malgré tout capables de rivaliser en force avec certains chasseurs ; et ceux qui le sont deviennent fréquemment des chasseurs hors pair.

5.15. Géographie

Baronnies Steingrund

(Steingrund)

Contrées morcelées situées au nord de **Brundaär**

Brundaär

(Brundaär)

Le plus grand des continents de **Dräan**, qui héberge les **Baronnies Steingrund**, le **Royaume de Tréorst** et les **Clans guerriers Anankar** (**Anankar**).

Clans guerriers Anankar

(Anankar)

Terres nomades situées au sud de **Brundaär**

Empire YonSen

(YonSen)

Loin à l'ouest de **Brundaär**, cette petite île renferme parmi les **chasseur** les plus redoutables de **Dräan**.

Krâorst

Capitale et ville la plus importante du **Royaume de Tréorst**.

Noocratie Fangdräel

(Fangdraël)

Continent gigantesque au sud-ouest de **Œil de Dräan** (**Œil**) et nation d'une très rare quiétude.

Royaume de Tréorst

(Tréorst)

Royaume situé au centre de **Brundaär** sur lequel se concentre ce livre.

Gilde des Chasseurs

(Gilde)

Autorité suprême chargée de guider et gérer les **chasseurs** (**chasseurs**) en **Tréorst**.

Monde de Dräan

(Dräan)

Le nom de la planète sur lesquels les chasseurs ont eu le malheur de naître.

Œil de Dräan

(Œil)

Île mythologique trônant au centre de l'océan abritant les calamités les plus puissantes.

Ordre des Gardiens de Tréran

(Ordre des Gardiens)

Armée royale de Tréorst, chargés de la protection de la capitale, Krâorst.

5.16. Termes d'artisanat



Unité de liée a la brasserie, represente la puissance de la préparation et doit etre consommée dans divers effets.



Coût

Le cout et la rareté sont interchangeables et representent la difficulté d'obtenir un ingrédient voir la section negociations.



Finition

Coût de la dernière étape d'artisanat, portant plusieurs noms (finitions, transmutation etc..) et dont le niveau, noté ⇌ dans les tableaux ne doit pas dépassé votre niveau de spécialité.



Maîtrise

Indicateur de Maîtrise nécessaire la manipulation d'un ingrédient. La spécialité éponyme sert donc à indiquer à quels ingrédients un chasseur à accès. Dans les tableaux elle est symbolisée par le symbole 𐀀

Aussi appelé

tier



Niveau d'artisanat

Indicateur de niveau d'artisanat. Le niveau d'artisanat d'une recette se calcule en sommant le niveau de chaque ingrédient. Une recette ne peut aboutir que si sa difficulté est inférieure ou égale au niveau d'artisanat du créateur ; et sert ainsi à déterminer ce qu'il lui est possible de faire.

Temps

Unité de temps d'artisanat, varie selon l'artisanat en question.

Toxicité

Unité de **toxines**, consommer un produit doté de cette valeur remplira la **jauge de toxines** d'autant de points.

5.17. Termes utilisés

Complexes

Désigne les éléments  et , en opposition aux éléments **Simple**s.

Copie en Sangressence

Il s'agit d'une copie identique d'un point de vue fonctionnel, cependant, à la discrétion du joueur et **Maître de Jeu (MJ)**, cette copie pourra prendre une apparence totalement différente. À moins que la capacité ne le précise autrement, une copie en sangressence ne peut copier des effets uniques ou réservés si la personne à l'origine de la copie ne pourrait pas elle-même utiliser la cible de la copie.

Élémentaire

Décrit les natures élémentaires, c'est à dire de tous les éléments simple **Terre** () , , , , , ,  et **Eau** () et de tous les éléments complexes  et . En général utilisé pour parler de nature de dégâts ou de résistance. Une résistance élémentaire donne des résistance à toutes ces natures. voir la section dégâts élémentaires

Hors de l'espace et du temps

Vous êtes entièrement retiré du champ de bataille : vous n'occupez aucune position, ne comptez ni comme étant en combat ni comme étant hors du combat, et ne pouvez être perçu, ciblé ou affecté. Vous ne pouvez effectuer aucune action ni réaction sauf si un effet venait explicitement l'autoriser. Le temps ne s'écoule pas pour vous : les durées de vos effets et altérations sont suspendues, et vous ne régénèrez aucune action, aucun dé ni aucune ressource. Les effets qui vous ont placé hors de l'espace et du temps précisent quand et où vous pouvez réapparaître.

Jauge

la  représente la capacité du chasseur à matérialiser sa **Sangressence**. Cette dernière se régénère entre chaque combat et peut être utilisée pour activer certaines techniques ayant un coût en () associé.

Maître de Jeu

(MJ)

Désigne la personne qui, la première, a voulu proposer du jeu de rôle à ses amis et n'a plus jamais pu se défaire de la responsabilité d'organiser et créer les parties.

Physique

Décrit les natures non élémentaires, c'est à dire , **Perçant** () et **Tranchant** (). En général utilisé pour parler de nature de dégâts ou de résistance. Une résistance physique donne des résistance à ces trois natures. voir la section dégâts physiques

Sang

Sangressence absorbée après une chasse

Simple

Désigne les éléments , , , Terre () , , , Eau () et . En opposition aux éléments **Complexess**.

Torque

Le Torque est la capacité d'imposer sa volonté sur le monde physique. Pour plus de détails, se référer à la section Torque.

Accès

(Physique) Désigne une localisation que votre position et votre prise vous permettent physiquement d'atteindre et de frapper. Une localisation située tout juste à la limite de cet accès peut être attaquée avec un malus de -1 à -3 au seuil, à l'appréciation du **Maître de Jeu (MJ)**. Une localisation à laquelle vous n'avez aucunement accès ne peut pas être attaquée.

Accès

(**Élémentaire**) Désigne un élément que le chasseur ou la créature peut utiliser pour infuser sa **Sangressence**. À moins que les règles ne le stipulent expressément (par exemple, élément de votre choix, élément **Simple** ou **Complexes**), vous ne pouvez choisir que des éléments auxquels vous avez accès lors de l'utilisation de vos techniques et effets élémentaires. voir la section dégâts élémentaires

Aire d'effet

Propriété d'une attaque qui ne peut pas être évitée sur place. Une esquive ordinaire et le fait de se jeter à terre ne permettent pas de l'éviter : la réponse doit être un repositionnement dont le déplacement sort entièrement de la zone de l'attaque. Si cette sortie est impossible avec le déplacement disponible, l'attaque ne peut pas être évitée de cette manière. voir la section Attaques à aire d'effet.

Anti-matériel

Si une attaque dispose de la capacité anti-matériel, celle-ci fera aussi perdre autant de points d'intégrité à la zone touchée de l'armure que sa valeur d'anti-matériel quels que soient les dégâts infligés par l'attaque

Arracher

Arracher (une arme ou un objet) ayant été **planté** consiste à effectuer des actions visant à l'enlever. Le jet d'arrachement est fait sous  (★★) de base et peut être augmenté selon le type d'armement ou la technique utilisée.

Aérien

Qui est dans les airs, un joueur est considéré comme aérien tant qu'il est dans les airs. Une attaque est aérienne tant qu'elle a été commencée ou qu'elle comporte un mouvement vertical amenant le joueur à être dans les airs.



Brise-armure

Lorsqu'une attaque touche, si elle n'est pas parée et dépasse la valeur de protection de l'armure (avant application de toutes les résistances et faiblesses), celle-ci pourra lui infliger autant de points de perte d'intégrité qu'elle n'en a dépassé l'armure, jusqu'à un maximum égal à sa valeur de brise armure

Canalisation

Suite d'actions consécutives, pouvant se poursuivre sur plusieurs tours, investies avant le lancement d'une attaque ou d'une technique. La canalisation est un coût additionnel : rendre l'attaque ou la technique gratuite ne l'annule pas. Si le personnage utilise une autre action ou subit des dégâts avant de l'achever, la canalisation est interrompue et les actions déjà investies ne sont pas remboursées. Les coûts nécessaires au lancement de l'attaque ou de la technique ne sont cependant pas dépensés, puisque celui-ci n'a pas lieu.

Au contact

Un combattant, créature ou chasseur, est dit *au contact* avec une cible lorsqu'il touche directement cette dernière.

Effet de régénération

Un **effet périodique** qui accorde une ou plusieurs ressources, par exemple des points de vie, de fatigue ou de **Jauge**, à chacun de ses déclenchements. Un soin ou un gain de ressources appliqué une seule fois n'est pas un effet de régénération.

Effet périodique

Effet dont les conséquences se répètent à l'intervalle ou au déclencheur indiqué, par exemple au début ou à la fin de chaque tour. Chaque répétition constitue un déclenchement de cet effet. Un effet possédant plusieurs marques reste un seul effet périodique : il se déclenche une seule fois à chaque intervalle et calcule alors ses conséquences à partir du nombre de marques, sauf indication explicite contraire.

Facilement accessible

Objet placé dans un emplacement d'accès rapide approprié. Une potion peut être sortie gratuitement de son emplacement de potion et une arme dégainée gratuitement de son fourreau d'accès rapide. Le nombre d'objets pouvant être placés ainsi est limité voir la section emplacements d'accès rapide.

Fatigue

La fatigue est la ressource, qui peut être utilisée pour activer certaines techniques, renforcer une attaque ou parade, ou lors d'actions à très haut niveau d'adrénaline. Elle représente aussi à quel point le personnage ou la créature est proche de l'épuisement total. voir la section Fatigue.

Hors du combat

Vous êtes hors du combat lorsque ni vous ni votre adversaire ne pourriez vous atteindre d'une attaque en consacrant un tour entier à essayer ou lorsque l'un et l'autre ayez renoncé au combat. Cette notion est distincte de la détection, bien que les deux coïncident souvent voir la section Sortir du combat.

Ininterruptible

Qualifie une action à laquelle aucune **réaction** ne peut répondre. Une fois déclarée, cette action se résout sans ouvrir de nouvelle **réponse**. Les événements qui ne sont pas des actions peuvent ne pas pouvoir être interrompus, mais ne sont pas qualifiés d'ininterruptibles. voir la section Fractions d'instant.

Inpénétrable

Noté Inpénétrable (X), indique une armure insensible à tous les effets de **perce-armure** () . Lorsqu'une localisation voit son intégrité descendre en dessous de cette valeur, cette dernière perd son trait inpénétrable.

Intégrité

Représente la durabilité d'une armure ou protection, tant que cet équipement ou objet possède au moins un point d'intégrité, toute la protection est retirée des dégâts subits.

Par surprise

Une attaque est portée par surprise lorsque sa cible ne s'attend raisonnablement pas à être attaquée à cet instant ou depuis cette position. C'est presque toujours le cas de la première attaque d'un combat si son auteur n'a pas été repéré. Une attaque portée depuis une position dissimulée peut également surprendre sa cible, mais la discrétion ne le garantit pas : le **Maître de Jeu (MJ)** peut décider qu'un adversaire averti anticipe l'attaque, notamment lorsqu'il a déjà subi plusieurs fois la même manœuvre au cours du combat. La huitième attaque portée depuis les mêmes ténèbres n'est pas nécessairement encore une surprise.

Perce-armure

Perce Armure (X), inflige X points de dégâts directement aux points de vie d'une cible, en ignorant complètement son armure. Si la localisation affectée possède le trait **inpénétrable**, cet effet est ignoré à la place.

Perte naturelle d'une altération d'état

Une altération est dite perdue naturellement lorsqu'elle est annulée suite à l'un des jets de résistance à l'altération lors de n'importe quel tour suivant son application.

Planter

Planter un objet est une altération tierce voir la section altération tierces, elle nécessite en général un jet de compétence ou de tir si elle cible une créature ne se prêtant pas au jeu. Cet objet peut être **arraché** par la cible lors de son tour.

Point faible

Représente une faille dans les défenses de la créature, cette zone, créée par des attaques répétées des chasseurs possède initialement la même valeur d'intégrité que le reste de l'armure, puis, au fur et à mesure d'attaques ciblées, se voit réduite à néant créant une zone dans l'armure où cette dernière n'offre plus aucune protection.

À portée

Un combattant, créature ou chasseur est dit *à portée* lorsqu'il est situé dans une distance inférieure à la portée de son arme couramment équipée (ses poings si le chasseur ou la créature est désarmé-e) plus un demi déplacement. La portée correspond à la distance à laquelle le chasseur pourrait porter une attaque.

Bout portant

Dénomination réservée au tir, correspond à une distance inférieure à deux mètres

Courte portée

Dénomination réservée au tir, correspond à la moitié de la portée indiquée sur l'arme.

Portée extrême

Dénomination réservée au tir, correspond au triple de la portée indiquée sur l'arme.

Longue portée

Dénomination réservée au tir, correspond au double de la portée indiquée sur l'arme.

Principale

(*Caractéristique*) Désigne l'une des caractéristiques principales physique: Force, Agilité, Perception, Charisme ou mentale: Intelligence, Volonté, Phyché et Chance. voir la section Caractéristiques principales.



Protection

Quantité de dégâts mitigée par cet équipement ou protection, tant qu'il lui reste au moins un point d'intégrité.

À proximité

Un combattant, créature ou chasseur est dit *à proximité* lorsqu'il est situé à une distance inférieure à sa distance de demi-déplacement.

Préchargée

Cette arme peut être rechargée avant le combat et conserve son chargement tant qu'elle n'est pas utilisée. Elle peut donc être rangée puis dégainée chargée et effectuer sa première attaque sans rechargement préalable. Une fois son chargement consommé, son **rechargement** s'applique normalement.



Précision

Noté sous la forme de bonus (+) ou malus (-), à ajouter au seuil de toutes les attaques portées.



Rechargement

Dénote d'un temps en actions qui doit être dépensé entre chaque attaque pour recharger l'arme et pouvoir l'utiliser de nouveau. Une arme possédant un rechargement est normalement rangée et dégainée sans projectile engagé : elle doit donc être rechargée avant sa première attaque après avoir été dégainée.

Réaction

Action pouvant interrompre la narration et être effectuée hors du tour de son utilisateur lorsqu'une **réponse** est ouverte, ou à la fin d'un tour. Sauf indication contraire, elle reste limitée aux actions permises pendant une réponse. Une réaction autorisant explicitement une attaque permet d'y employer une **action offensive** ; cette attaque est prioritaire et se résout avant l'action initiale. voir la section Réactions.

Réponse

Fenêtre ouverte par une action susceptible de recevoir une réponse. Une attaque ciblée l'ouvre pour sa cible ; une attaque de zone l'ouvre pour chaque combattant exposé, selon les défenses autorisées par son profil. Une **action neutre**, une **action défensive** ou une **action de mouvement** employée pour un repositionnement peuvent y être utilisées. Une **action offensive** exige une réaction autorisant explicitement une attaque. Les réponses sont résolues avant l'action initiale. Les dégâts et autres états de fait ne génèrent pas de réponse. voir la section Réponses.

Réussite partielle

Principalement utilisé lors de jets défensifs, une réussite partielle signifie que le jet en question a obtenu au moins une réussite, mais tout de même moins de réussites que celui auquel il s'oppose.

Réussite totale

Principalement utilisé lors de jets défensifs, une réussite totale signifie que le jet en question a obtenu autant de réussites ou plus que celui auquel il s'oppose.



Réussites maximum

Nombres de réussites maximum possible à infliger avec une arme ou une technique une fois les réussites défensives prises en compte.

Sacrifice

Lorsqu'une capacité vous demande de sacrifier une ressource, vous devez vous déposséder de ladite ressource et en diminuer son total d'autant de points. Si vous ne possédez pas assez de points dans ladite ressource, cette capacité échoue et ne se résout pas. Cette perte de ressource ne peut être diminuée ou prévenue par une capacité.

Secondaire

(*Caractéristique*) Désigne toutes les caractéristiques dérivées des caractéristiques principales. Cette liste inclue (mais n'est pas limitée à) Torque, Vitesse, Vitesse aérienne, Saut hauteur, Saut longueur, Actions, ⚡, **jauge de toxines** et **satiété**. voir la section Caractéristiques secondaires.

Zone de combat

La zone de combat comprend les positions où un adversaire pourrait raisonnablement vous atteindre avec un mouvement et une attaque. Les distances, les attaques disponibles, le terrain, les couverts et la dissimulation peuvent chacun en modifier les limites voir la section Sortir du combat.

Élément naturel

Élément intrinsèquement associé à une créature et explicitement indiqué dans son profil. Il s'agit généralement d'un élément auquel elle a **accès** et qui représente sa nature, son anatomie ou ses pouvoirs. La plupart des créatures possèdent un seul élément naturel, d'autres peuvent en posséder plusieurs et de rares créatures n'en possèdent aucun.

5.18. Types d'altérations

Altération mentale

Catégorie regroupant les altérations qui affectent l'esprit, les émotions ou la perception de leur cible. Elles sont généralement résistées avec la Volonté.

Altération à marques

Catégorie d'altérations spéciales qui accumulent des marques jusqu'au maximum indiqué par chacune. Leur difficulté de résistance ne peut jamais être augmentée ou diminuée. Une altération à marques n'est résistée que lors de l'application de sa première marque. Tant qu'au moins une marque est présente, l'altération ne peut plus être perdue naturellement : ses marques doivent arriver au terme de leur durée. Les pouvoirs, objets et autres effets spéciaux peuvent toujours retirer des marques ou mettre fin à l'altération. (Une **Marque cumulative** rejoint une réserve commune : en gagner une augmente le total et réinitialise la durée de l'ensemble, comme pour **Poison**. Les **Marques individuelles** coexistent séparément et possèdent chacune leur propre durée, comme celles de **Saignement** ou **Régénération**.)

Capacité de Contrôle

Abréviation, signalant n'importe quelle forme d'altération ou incapacitation. Par exemple **Concussif** ou un **Sonné** sont des formes de **C.C.** .

Marque cumulative

Marque d'altération rejoignant une réserve commune. En gagner une nouvelle augmente le total de marques et réinitialise la durée de l'ensemble.

Marque individuelle

Marque d'altération possédant sa propre durée, indépendamment des autres marques du même type. En gagner une nouvelle ajoute une marque distincte sans réinitialiser la durée de celles qui sont déjà présentes.

Rage

Catégorie regroupant la Rage et ses variantes. Un effet qui interagit avec une altération de ce type s'applique à n'importe laquelle d'entre elles.

État

Catégorie regroupant les altérations qui décrivent un état d'être. Ces altérations ne peuvent pas être résistées.

5.19. Types de dégâts



Existence

Dégâts absolus, ces dégâts ignorent toute forme de résistance, ces attaques ne peuvent être parées ou esquivées sans utiliser un pouvoir de tiers équivalent à celui de l'attaque. Toutes les attaques d'existence sont associées à l'altération **Seuil de l'inexistence**. Si une capacité venait à copier l'élément d'une attaque d'Existence, elle inflige des dégâts purs à la place



Neutre

Type de dégâts **Physique** « faible », comptant pour l'élément physique auquel la cible est la plus résistante.



Pur

Type de dégâts ignorant toute forme de réduction (protection, résistances, etc.)



Transcendental

Type de dégâts transcendant la réalité, ces dégâts ne peuvent être mitigés que par des techniques de tiers égal ou supérieur à celui de la technique les ayant infligés.

5.20. Écoles : Bidouilleur



Vestige

Ressource possédant un type spécial — alchimique, artificiel ou monstrueux — que le Bidouilleur acquiert et dépense pour utiliser de nombreuses techniques. Pour chaque vestige particulier, vous pouvez posséder un nombre d'instances maximum égal à votre niveau dans la classe Bidouilleur. Les objets générés par la **Sangressence** ne produisent aucun vestige, sauf si la règle ou l'effet qui les crée l'autorise explicitement.

Besace

Principal moyen utilisé par un chasseur pour transporter ses affaires. Sa forme est libre : sac favori, sacoche banane, paquetage, simple toile serrée par une corde ou tout autre contenant remplissant la même fonction. Sauf indication contraire, choisir sa forme ne modifie ni sa capacité, ni son encombrement, ni la protection qu'elle offre à son contenu.

5.21. Écoles : Sangremage



Coût alternatif : Sang immaculé. Représente le sang d'un allié ; révééré avec tendresse.



Coût alternatif : Sang Bestial. Représente le sang d'un ennemi ; obtenu avec violence.



Coût alternatif : Sang Honni. Représente le sang du Sangremage ; maudit par son existence impie.

Aethéré

Les techniques Aethérées Aethéré ne comportent pas de coût direct ; elles requièrent l'usage d'un coût alternatif qui permet leur utilisation.

Ravage

Coût additionnel. Vous pouvez payer X en tant que coût supplémentaire ; si vous faites ainsi, vous bénéficiez de l'effet associé à ce coût.

Sangremagique

Désigne une attaque à distance dont la portée est fixée à six fois votre score de volonté et possède les mêmes modificateurs qu'une attaque standard à distance, cette attaque n'utilise aucune compétence et spécialité, vous n'avez pas de limite maximum au nombre de dés que vous pouvez lancer. Cette attaque est élémentaire d'un l'élément auquel vous avez accès et utilise votre **réserve de dés (réserve)** de Psyché comme **réserve de dés active (réserve active)** (et nécessite de plus d'avoir choisi cette caractéristique comme réserve). (Lorsque vous effectuez une attaque Sangremagique, vous ne pouvez lancer que vos dés de Psyché, et vous devez avoir déclaré la Psyché comme **réserve de dés active (réserve active)** en début de tour.).

Tribut

Coût alternatif. Vous pouvez payer X plutôt que le coût en jauge de la technique pour l'utiliser.

RAVENOUS

AVIS PROVISOIRE DE LICENCE ORC

Copyright © Dandaedre · Tous droits réservés sauf indication contraire.

Statut du développement. Ravenous est en cours de développement et n'est pas encore publié sous l'Open RPG Creative License (ORC). Le présent avis expose le modèle de licence envisagé pour le projet ; il ne constitue pas une offre de placer le contenu actuel du dépôt ou ses versions de développement sous licence ORC.

Avertissement relatif à la traduction. Cette traduction de la terminologie juridique a été réalisée par des personnes qui ne sont pas juristes. Elle est fournie uniquement pour faciliter la lecture. La version anglaise est la seule version juridiquement contraignante et prévaut en cas de divergence.

Contenu destiné à la licence ORC

Lors de la publication officielle, le contenu fonctionnel du jeu a vocation à constituer du Contenu sous licence. Cela devrait notamment comprendre les règles et procédures, les mécaniques et systèmes, les caractéristiques des personnages, les classes, aptitudes et techniques, les propriétés mécaniques de l'équipement, les profils de créatures, les systèmes d'artisanat et de progression, ainsi que tout autre contenu fonctionnel du jeu.

Son périmètre exact sera défini dans l'Avis ORC accompagnant la publication officielle. D'ici là, aucun contenu ne doit être considéré comme du Contenu sous licence sauf s'il est explicitement désigné comme tel.

Contenu réservé

Sauf indication contraire, les éléments suivants ont vocation à demeurer du Contenu réservé : le nom Ravenous, ses logos et signes distinctifs ; l'univers, son histoire et ses personnages ; les récits et intrigues ; les lieux, organisations et noms propres distinctifs ; les illustrations et cartes ; la conception graphique, la mise en page et l'identité visuelle. L'Avis ORC final précisera la désignation exacte du Contenu réservé.

Illustrations et contenu de tiers

Sauf indication contraire, les illustrations, photographies et autres ressources visuelles des versions de développement sont provisoires. Elles demeurent la propriété de leurs auteurs et ayants droit respectifs. Leur inclusion n'accorde aucun droit de les reproduire, redistribuer, modifier, publier, vendre ou utiliser de quelque autre manière, et ne les place pas sous licence ORC.

Tout autre contenu temporaire ou provenant de tiers reste soumis aux droits d'auteur, marques et licences qui lui sont propres. Le présent avis ne replace sous aucune licence un contenu pour lequel le projet ne détient pas les droits nécessaires.

Code source et versions de développement

Les logiciels, scripts et outils de compilation ne sont pas automatiquement couverts par la licence ORC envisagée pour le système de jeu. Ils relèvent des avis distincts qui les accompagnent ou, à défaut, demeurent soumis à l'avis de droit d'auteur ci-dessus.

Les versions de développement peuvent contenir des éléments incomplets, expérimentaux ou temporaires qui ne feront pas partie de l'œuvre finale placée sous licence.

L'avis complet du projet est fourni dans le fichier LICENCE-ORC.md de la distribution source. Informations et texte officiels de la licence ORC : paizo.com/orclicense