

MARQUEURS D'ÉQUIPEMENT (1/2)

Marqueurs généraux

- ❖ **+Bonus** : modifie vos capacités dans la situation désignée.
- ❖ **n Po** : prix de l'objet en pièces d'or. Si le prix indique aussi « -Charisme », un marchandage (pour la forme) permet de soustraire son score de charisme au prix.
- ❖ **n Poids** : poids de l'objet dont on tient compte pour calculer l'encombrement. Tout objet sans poids indiqué (ou 0) n'entre pas dans ce calcul. 100 Po pèsent environ 1 poids. La même valeur en pierres précieuses ou en objets d'art peut être plus légère ou plus lourde.
- ❖ **n Utilisations** : vous pouvez vous en servir n fois.
- ❖ **2 mains** : il faut les deux mains pour s'en servir efficacement.
- ❖ **Appliquer** : à utiliser précautionneusement.
- ❖ **Bruyant** : tout le monde va l'entendre.
- ❖ **Dangereux** : il est facile de s'attirer des ennuis avec.
- ❖ **Défaillant** : sujet à des pannes ou ne fonctionne pas correctement.
- ❖ **Discret** : facile à dissimuler, difficile à localiser ou à remarquer.
- ❖ **Encombrant** : -1 cumulatif aux actions lorsque l'on s'en sert.
- ❖ **Fragile** : se casse facilement.
- ❖ **Immobile** : n'est pas vraiment transportable par une seule personne. Il faut un animal ou un véhicule pour le transporter.
- ❖ **Implanté** : se greffe dans le corps.
- ❖ **Lent** : cela met quelques minutes, voire plus, à utiliser.
- ❖ **Maladroit** : peu maniable et difficile à utiliser.
- ❖ **Mignon** : attendrissant ou mignon (forme, couleur, motif, ...).
- ❖ **Porté** : vous devez le porter pour vous en servir.
- ❖ **Ration** : ça se mange, plus ou moins.
- ❖ **Répugnant** : inspire le dégoût.
- ❖ **Requiert ...** : ce n'est utilisable que par certaines personnes.
- ❖ **Ringard** : apparence ridicule ou totalement passée de mode.
- ❖ **Splendide** : esthétiquement superbe.
- ❖ **Solide** : très difficile à abîmer ou à casser.
- ❖ **Technologique** : objet de haute technologie nécessitant de le comprendre avant de pouvoir le faire fonctionner.
- ❖ **Temporaire** : ne fonctionne que pendant un court moment.
- ❖ **Toucher** : par contact avec la peau de la cible.
- ❖ **Vivant** : il s'agit d'une créature vivante, qui peut être tuée et doit être nourrit.
- ❖ **Zone** : ses effets impactent tous ceux à proximité.

Marqueurs d'armes

- ❖ **+n Dégâts** : ajoutez n aux dégâts que vous infligez.
- ❖ **-n Dégâts** : retranchez n aux dégâts que vous infligez.
- ❖ **n Munitions** : désigne la quantité de munitions de l'arme.
- ❖ **n Perforant** : soustrayez n du montant d'armure de l'ennemi.
- ❖ **Assomme** : provoque des étourdissements au lieu de dégâts normaux.
- ❖ **Dévastateur** : êtres vivants ou objets sont déchiquetés.
- ❖ **Entrave** : gêne ou bloque les mouvements au lieu de dégâts normaux.
- ❖ **Ignore l'armure** : ne soustrayez pas l'armure des dégâts infligés.
- ❖ **Lancé** : projeté pour blesser quelqu'un. A usage unique.
- ❖ **Précis** : cette arme utilise DEX au lieu de FOR pour *Tailler en pièces*.
- ❖ **Puissant** : peut repousser quelqu'un, voire lui faire perdre l'équilibre.
- ❖ **Recharge** : après une attaque, il faut du temps avant de s'en resservir.

Marqueurs de portée

- ❖ **Contact** : sert pour le combat au corps à corps, les empoignades, pas plus.
- ❖ **Proche** : atteint ce qui se trouve à portée de bras.
- ❖ **Allonge** : arme qui permet d'atteindre ce qui se trouve à quelques pas de soi.
- ❖ **Courte** : arme efficace tant que vous voyez votre cible dans le blanc de l'œil.
- ❖ **Longue** : arme efficace tant que votre cible est à portée de voix.

Marqueurs d'armures

- ❖ **n Armure** : soustrayez le chiffre d'armure du total des dégâts reçus. Si vous portez plusieurs objets avec n Armure, seul le plus haut chiffre est pris en compte.
- ❖ **+n Armure** : l'objet vous protège et se cumule avec d'autres armures. n s'additionne à votre total d'armure.

MARQUEURS D'ÉQUIPEMENT (2/2)

Marqueurs magiques

GÉNÉRAUX

- ❖ **n Charges** : désigne la quantité de charge de l'objet – si vous l'utilisez pour tirer des *Salves*, remplacez toute perte de *Munitions* par une perte de *Charges*.
- ❖ **Amphibie** : permet de respirer sous l'eau.
- ❖ **Alarme** : brille en présence d'un type de créature.
- ❖ **Alchimique** : peut être préparé par un alchimiste.
- ❖ **Arcanique** : ne fonctionne que si son porteur est capable d'utiliser la magie arcanique.
- ❖ **Artefact** : est intelligent ; peut influencer son porteur ; évolue dans le temps.
- ❖ **Camoufle** : permet de se dissimuler.
- ❖ **Charme ...** : permet de rendre amical un type de créature, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que vous lui prouviez le contraire.
- ❖ **Corrupteur** : corrompt graduellement celui qui le manie.
- ❖ **Détection ...** : permet au porteur de se concentrer pour détecter la présence de quelque chose à proximité
danger, Goruk le démon, mensonge, morts-vivants, orques, or
- ❖ **Divin** : ne fonctionne que si son porteur est capable d'utiliser la magie divine.
- ❖ **Fantôme** : tangible pour les créatures immatérielles.
- ❖ **Flotte** : reste à la surface de l'eau.
- ❖ **Furtif** : permet de ne pas laisser de trace là où l'on passe.
- ❖ **Immunité ...** : protège totalement contre quelque chose.
feu, froid, magie
- ❖ **Impie** : imprégné d'énergie d'essence infernale ; gagne le marqueur *Atroce* contre les anges.
- ❖ **Indestructible** : ne peut pas être détruit par des moyens ordinaires.
- ❖ **Inébranlable** : empêche d'être déplacé ou mis à terre contre son gré.
- ❖ **Infernal** : imprégné d'énergie démoniaque ; gagne le marqueur *Atroce* contre les anges.
- ❖ **Intelligent** : contient un esprit (donnez-lui un nom, une personnalité et tachez de le satisfaire) capable de communiquer par télépathie avec son porteur.
- ❖ **Lumière** : émet une lumière brillante.
- ❖ **Magique** : fabriqué par magie.
- ❖ **Pestilence** : apporte la maladie.
- ❖ **Parlant** : possède la capacité de se faire entendre.
- ❖ **Poison** : les blessures affaiblissent considérablement leur victime.
- ❖ **Rappel** : une fois lancé, revient vers son porteur.
- ❖ **Résistance** : protège partiellement des effets de quelque chose. Vous avez +2 Armure contre cette chose.
feu, froid, magie
- ❖ **Saut** : permet de réaliser d'impressionnant bond à portée *Courte*.
- ❖ **Métamorphose** : l'objet se métamorphose.
bague, dague, tout type d'arme
- ❖ **Sexué** : Possède un organe sexuel.
- ❖ **Terrifiant** : terrorise les ennemis du porteur.
- ❖ **Tonnerre** : crée de puissantes et bruyantes ondes de choc.
- ❖ **Vol** : permet de voler dans les airs.

ARMES

- ❖ **Acide** : provoque des dégâts acides ; ronge les armures, le cuir et le tissu ; défigure ; provoque des dégâts continus.
- ❖ **Atroce** : provoque des blessures extrêmement douloureuses et difficiles à soigner.
- ❖ **Brûlant** : provoque des dégâts de feu ; enflamme ; éclaire ; réchauffe et disperse le froid.
- ❖ **Fléau** : permet à son porteur d'infliger son maximum de dégâts à un type spécifique de monstre.
- ❖ **Foudroyant** : provoque des dégâts électriques ; étourdit ; sur une cible portant beaucoup de métal sur elle, lancez deux fois les dégâts et prenez le meilleur résultat.
- ❖ **Glaçant** : provoque des dégâts de froid ; transforme l'eau en glace ; ralentit et engourdit ; protège de la chaleur ; disperse le feu.
- ❖ **Sacré** : irradie de lumière divine ; gagne le marqueur *Atroce* contre les démons et les diables.

Objets maudits

GÉNÉRAUX

- ❖ **Aliénant** : provoque des hallucinations, voire conduit à la folie ; sa simple proximité peut engendrer des cauchemars et une exposition prolongée peut engendrer des troubles mentaux.
- ❖ **Appétit** : a régulièrement besoin de consommer ou d'absorber une substance spécifique pour fonctionner.(telle que la lumière du jour, le sang, la sève des arbres, etc.).
lumière du jour, sang, sève des arbres
- ❖ **Dégoût** : inspire un inexplicable dégoût à l'encontre du porteur.
- ❖ **Maudit** : attire le mauvais œil et les problèmes.
- ❖ **Méfiance** : inspire la suspicion à l'encontre du porteur ; on est souvent persuadé que vous préparez un mauvais coup.

ARMES

- ❖ **Double-tranchant** : sur un échec, le porteur subit les dégâts à la place de sa cible, en plus de ce que lui dira le MJ.

Fabrication

- ❖ **Adamantin** : constitué d'adamantine, un matériau plus lourd que l'acier mais bien plus solide.
 - Arme : +250 Po, Adamantin, +1 Dégâts, Solide, +2 Poids
 - Armure : +250 Po, Adamantin, +1 Armure, Solide, +2 Poids
- ❖ **Bois de fer** : constitué d'un type de bois aussi solide que l'acier.
 - Arme : +50 Po, Bois de fer
 - Armure : +100 Po, Bois de fer, -1 Poids
- ❖ **De maître** : arme ou armure réalisée par un maître forgeron.
 - +100 Po : -1 Poids
 - +100 Po : +1 Dégâts
 - +100 Po : Splendide
 - +100 Po : Perforant
 - +100 Po : Solide
 - +100 Po : -Maladroit
- ❖ **Esprit (feu)** : lié à un Esprit du Feu.
 - Arme : +150 Po, Brûlant
 - Armure : +100 Po, Résistance au feu
- ❖ **Esprit (foudre)** : lié à un Esprit de la Foudre. Généralement métallique.
 - Arme : +100 Po, Foudroyant
 - Armure : +100 Po, Résistance à l'électricité
- ❖ **Esprit (terre)** : lié à un Esprit de la Terre. Habituellement constitué de pierre.
 - Arme : +100 Po, Puissant, +1 Poids
 - Armure : +100 Po, +1 Armure, +1 Poids
- ❖ **Fer-fou** : métal ancien perverti.
 - Arme : +250 Po, Aliénant
- ❖ **Fer froid** : parfaite pour se protéger ou trancher à travers la magie arcanique et les fées (gagne le marqueur *Atroce* contre elles).
 - Arme : +100 Po, Fer froid, +1 Poids
 - Armure : +50 Po, Fer froid, +1 Poids
- ❖ **Glace noire** : constitué de glace noire, une matière glaciale.
 - Arme : +150 Po, Fer froid, Glaçant
- ❖ **Mithral** : constitué de mithral, un métal plus léger que l'acier et tout aussi résistant.
 - Arme : +400 Po, Mithral, Précis, -1 Poids
 - Armure : +400 Po, Mithral, -Maladroit, -1 Poids

Artefact (SAG, EGO)

Un artefact est un objet intelligent, qui peut influencer son porteur et évoluer pendant le temps. Un artefact mécontent peut vous pénaliser de multiples façons : blocage de certains pouvoirs, augmentation de son poids, tentative de possession, gain des marqueurs *dangereux, encombrant* ou *maladroit*, ...).

A chaque fois que vous contentez l'instinct d'un artefact, il marque 1 PX. Quand il a atteint au moins 5 PX et que vous passez du temps à communier avec lui, réduisez ses PX de 5 et choisissez-lui une évolution (chaque artefact possède sa propre liste d'évolutions).

Un artefact possède une caractéristique EGO (plus elle est élevée, plus il est difficile de lui résister).

Quand vous tentez de résister à l'instinct d'un artefact, lancez 2d6+SAG-EGO. Sur 10+, vous maintenez le contrôle. Sur 7-9, vous pouvez résister, mais cela requiert toute votre concentration : vous avez -1 continu jusqu'à ce que vous vous reposiez un moment ou que vous pliez à ses désirs.

VENTES SPÉCIALES - ARMES

Armes à feu

- ❖ **Canon à harpon** : 2 mains, immobile, +1d12 dégâts, longue, bruyant, puissant, dévastateur
Cette arme peut blesser les créatures immunisées aux armes de taille humaine (leur inflige 1d4 dégâts).
- ❖ **Pistolet à silex** : courte, bruyant, 1 perforant, recharge, 1 poids
- ❖ **Pistolet à silex à double canon** : courte, bruyant, 1 perforant, recharge, 2 coups, 1 poids
- ❖ **Fusil nain** : courte, longue, 2 perforant, 2 mains, technologique, 2 Poids, 300 Po
Chargeurs : 2 munitions, technologique, 0 poids, 20 Po
- ❖ **Mousquet** : 2 mains, longue, 2 perforant, bruyant, 2 coups, recharge, 2 poids
- ❖ **Mitrailleuse** : 2 mains, immobile, +1d6 dégâts, courte, bruyant, puissant, dévastateur, ignore l'armure, zone
- ❖ **Tromblon** : 2 mains, courte, +3 dégâts, 1 perforant, dévastateur, bruyant, recherche, 2 coups, 2 poids

Armes de qualité

- ❖ **Dague antique** : contact, 1 poids, 100 Po
Cette lame ancienne aurait appartenu à Argeth, une célèbre voleuse gnome des temps passées. On raconte qu'elle lui portait bonheur.
- ❖ **Epée lune** : Proche, 1 perforant, 1 poids, 120 Po
L'une des lames d'Agherin, le Maître forgeron de la cour d'été.

Armes magiques mineures

- ❖ **Flèche d'Eros** : 150 Po, magique, 0 poids
On raconte que la cible touchée par cette flèche tombera amoureuse de la première personne rencontrée. Evitez juste de la tuer avant cela.
- ❖ **Grenade** : 1d10 dégâts, dangereux, lancé, courte, bruyant, zone, 2 perforant, 1 poids
- ❖ **Baril de poudre** : 2d12 dégâts, dangereux, bruyant, puissant, dévastateur, 10 poids.
Utiliser un baril de poudre comme explosif nécessite de défier le danger avec INT.

Explosifs

VENTES SPÉCIALES - ANNEAUX

- ❖ **Chromatine** : magique, 0 Poids, 300 Po
Une bague cristalline en forme de dragon, qui change de couleur en fonction de l'humeur de son porteur.
- ❖ **Fuyante** : magique, 0 Poids, 200 Po
Une bague en cuivre qui disparaît tous les deux jours, pour réapparaître le lendemain au doigt sur lequel elle a été posée.
- ❖ **Paradis** : magique, 0 Poids, 400 Po
Une bague en or dont la pierre précieuse sort en lévitation de la douille et suit le mouvement de la bague.