

Bazar

1. Armes blanches

Table des armes blanches

Armes	Prix	DN	DS	DC	Allonge	Attaque	Parade	Attaque massive	Feinte	Contre-attaque
Dague	1	1D4	+2 ou PA=0	+4 et PA=0	+0	Dex	Dex-4	-2	+2	+1
Epée courte	10	1D6	+3 ou PA:2	+4 et PA:2	+1	Dex	Dex-2	+0	+1	+2
Epée large	30	1D8	+4	+6 et PA:2	+3	Fo	Dex	+2	+0	+0
Epée longue	4	1D6	+2 ou PA=0	+4 et PA=0	+4	Dex	Dex	+0	+1	+2
Epée bâtarde	50	1D10	+3 ou PA=0	+4 et PA=0	+3	Fo	Dex	+2	+0	+1
Epée à deux mains	50	2D8	+4 ou PA-2	+8 et PA:2	+4	Fo	Fo-2	+4	-2	-2
Masse d'arme	10	1D8 et PA:2	+3 et PA-2	+6 et PA:2	+2	Fo	Fo	+4	-2	+0
Hache d'arme	10	1D8	+4 et PA-2	+6 et PA-4	+2	Fo	Fo	+3	+0	+0
Hache à deux main	20	2D8	+4 et PA-3	+6 et PA-6	+4	Fo	Fo-2	+4	-2	-2
Lance	10	1D10	+2 et PA=0	+6 et PA=0	+6	Dex	Dex-4	+0	0	+4

Prix: En pièces de bronze pour des modèles de basse qualité (indice 15 pour les tests Brise-lame). En pièces d'argent pour un indice de 20.

DN, DS, DC: Respectivement Dégâts Normaux, Spéciaux et Critiques. Il faut dans tous les cas ajouter le Bonus aux Dégâts du personnage.

Dagues: *Poignards, tanto, kriss, stylet...* Toutes ces armes peuvent être lancées (Dex+Pe) et occasionner les dommages mentionnés jusqu'à une distance en mètres égale Fo+2 du lanceur.

Epé batarde: Lorsque cette arme n'est utilisée qu'à une main, les dommages normaux ne sont plus que de 1D6.

Hache: Cette arme dégrade les protections opposées. Toutes ces armes peuvent être lancées (Dex+Pe) et occasionner les dommages mentionnés jusqu'à une distance en mètres égale Fo+2 du lanceur.

Epée à deux mains: Il faut une Force minimale de 8 pour manier ce genre d'arme sans malus. A moins de posséder une Force supérieure à 12, un round de préparation est nécessaire avant de pouvoir attaquer. Pendant ce round, on se contente donc de parer.

Masses: Tout dommage localisé dans la tête entraîne un test de K.O.: Co contre 3.

2.2 Liste des armes à distance

Nom	DN	DS	DC	c	m	l
Sarbacane	1	1D8 et PA:2	1 et PA=0	3	5	10
Arc court	1D6	+3 et PA:2	+4 et PA=0	5	10	15
Arc de chasse	1D8	+3 et PA:2	+4 et PA=0	5	12	20
Arc long	1D10	+3 et PA:2	+4 et PA=0	5	15	25
Arbalète légère	1D6 et PA:2	+3 et PA=0	+4 et PA=0	5	10	20
Arbalète	1D8 et PA:2	+3 et PA=0	+4 et PA=0	5	20	30
Arbalète de rempart	1D8 et PA:2	+3 et PA=0	+4 et PA=0	10	30	60

2. Armes à distance

2.1 Portées

Courte portée (c): Bonus de 2 points aux tirs.

Moyenne portée (m): Ni bonus, ni malus.

Longue portée (l): Malus de 4 points aux tirs.

Au delà de la Longue portée, les tirs se font avec un malus de 10 points. Aucun tir n'est possible à une distance supérieure à deux fois la Longue portée.

Sarbacane: (Cadence) Un test en Dégainer est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant avec un bonus de 10 points, puis le deuxième round suivant avec un bonus de 20 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Un personnage avec 16 en Réflexes ayant réussi son test en Dégainer avec un résultat de 9 au dé aura donc une Initiative de 7.

Les fléchettes des sarbacanes n'infligent pas de dommages proprement dits, ceux qui sont indiqués sont "virtuels". Les substances dont sont enduites les pointes ne seront actives dans l'organisme visé uniquement si au moins un point de dommage "virtuel" est occasionné.

Arc court: (Cadence) Un test en Dégainer est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant avec un bonus de 10 points, puis le deuxième round suivant avec un bonus de 20 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Cet arc peut être utilisé à cheval.

Bazar

Arc de chasse: (Cadence) Un test en Dégainer est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant avec un bonus de 5 points, puis les rounds suivants avec un bonus de 15 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Il faut avoir une force de 6 ou plus pour utiliser cet arc sans malus. Le malus est égal à Fo-6.

Arc long: (Cadence) Un test en Dégainer est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant avec un bonus de 5 points, puis les rounds suivants avec un bonus de 10 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Il faut avoir une force de 7 ou plus pour utiliser cet arc sans malus. Le malus est égal à Fo-7.

Arbalète légère: (Cadence) Un test en Dégainer-10 est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant en Dégainer, puis les rounds suivants avec un bonus de 10 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Il faut avoir une force de 5 ou plus pour recharger cette arbalète sans malus. Le malus est égal à Fo-5.

Arbalète: (Cadence) Un test en Dégainer-10 est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant en Dégainer, puis les rounds suivants avec un bonus de 10 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Cette arme se tend grâce à un système de levier. Il faut avoir une force de 6 ou plus pour recharger cette arbalète sans malus. Le malus est égal à Fo-15.

Arbalète: (Cadence) Un test en Dégainer-10 est effectué en début de round. Si il est raté, le joueur recommencera le round suivant en Dégainer, puis les rounds suivants avec un bonus de 10 points. Le personnage tire au round durant lequel il réussit son test avec une initiative égale à son attribut Réflexes diminué de son résultat au test.

Cette arbalète se tend grâce à un système de manivelle. Elle est lourde et il faut un appui ou une Force de 8 pour l'utiliser sans malus. Le malus est égal à Fo-10.

3. Protections

Malus: Il s'agit du malus appliqué à tous les test d'Initiative et de Dextérité. Les malus sont cumulables.

3.1 Boucliers

Parade: Voir Description. C'est le bonus qui se rajoute à la compétence Parade du personnage.

Zone: Dans chaque zone du corps est indiqué le nombre de PA qui la protège. Par défaut, seul le bras qui tient le bouclier est protégé. En cas de parade réussie, les PA opposés sont égaux à ceux de la zone "Bras droit" augmentés du bonus en dommage du personnage.

- **Targe:** Bras (8), malus (1), Parade (+2)
- **Ecu:** Bras (12), malus (2), Parade (+4) Classiquement, contre des attaques à distance, si le personnage se protège correctement, seuls la tête et les jambes sont vulnérables.
- **Pavois:** Bras (20), malus (8), Parade (+8) Classiquement, contre des attaques à distance, si le personnage se protège correctement, seule la tête est vulnérable.

3.2 Armures complètes

	Plate	Ecailles	mailles	Cuir bouilli	Cuir souple
Tête	6 (-4)	4 (-2)	4 (-2)	4 (-2)	3 (-1)
Bras	6	4	4	2	2
Torse	8	6	4	5	3
Abdomen	8	6	4	5	3
Jambes	6	3	4	2	2
Malus	8	6	6	3	2

Les Chiffres entre parenthèses indiquent les malus à la Perception dus au port du casque (non obligatoire).

3.3 Pièces d'armures

Casque léger en cuir: Tête (3), Perception (-1)

Casque léger en métal: Tête (4), Perception (-2)

Heaume: tête (6), Perception (-4)

Cuirasse de métal: Torse et abdomen (8), Malus (1)

Veste d'écailles: Torse et abdomen (6), Malus (2)

Cuirasse de cuir bouilli: Torse et abdomen (5), Malus (2)

Veste de cuir renforcée: Torse et abdomen (3), Malus (1)

Bras d'armure: Bras (6), Malus (1)

4. Armes magiques

4.1 Généralités

Potentiel: Le Potentiel d'une arme reflète sa puissance. Il est égal à la somme des Potentiels de ses différentes capacités décrites ci-dessous. Il s'agit du chiffre mis entre parenthèses après le nom de la capacité magique.

Pour ... (3xP) par exemple, le Potentiel n'est pas P mais bien 3xP.

Corruption: Un personnage portant une arme magique augmente son score de Corruption d'une valeur égale au Potentiel de l'arme.

Armes intelligentes: Un personnage ayant un score d'Intelligence inférieur au Potentiel d'une de ses armes se verra influencé par cette dernière. Dans certains cas même, l'arme pourra refuser de combattre ou le faire avec un malus. Si le potentiel de l'arme est supérieur au double de l'Intelligence du personnage, ce dernier devient une marionnette.

Conception et rituels: Les meilleures armes magiques sont celles qui sont enchantées au cours de leur forge. Ce sont celles qui sont acquises à la création d'un personnage. Il est toutefois possible d'envoûter une arme n'importe quand, cela étant un peu plus difficile, voir risqué quand l'arme possède déjà quelques capacités magiques. En effet, les propriétés tant appréciées de ces artefacts sont dues à des Entités qui sont liées à l'arme et qui agissent à travers elle dans notre réalité. Dans la plupart des cas, les Entités n'ont pas eu le choix. Elles sont devenues en quelque sorte les esclaves du porteur de l'arme à cause d'un rituel d'invocation bien particulier.

Bris d'une arme: Lorsqu'une arme magique est brisée (Fumble, test brise-lame), les Entités enfin libérées expriment leur joie ineffable en attaquant tout ce qui leur tombe sous la main et ce avant de rompre tout

Bazar

contact avec notre plan d'existence. Toutes les personnes se trouvant dans une sphère d'un diamètre, mesuré en mètres, étant égal au Potentiel de l'arme et dont cette dernière est le centre, doivent réussir un Test de Résistance Pouvoir/Potentiel ou subir 2D6 Points de Dommages non localisés.

4.2 Capacités des armes

Assassine (3xP): Les chances d'obtenir une Attaque Spéciale sont augmentées de 2xP points, les chances d'obtenir une Attaque Critique de P points: 2(12) devient 4(12) par exemple.

Destructrice (P): Les dommages occasionnés par l'arme sont altérés. Suivant le type de l'arme, le ou les dés de dommages lancés sont ceux de la P-ième case à droite de la case des dommages usuels dans le tableau suivant:

1D4	1D6	1D8	1D10	2D6	2D8	3D6	3D8
-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----

Dévastatrice (P): Tous les coups de l'arme portés contre une armure ou une protection, même magique, impliquent une perte de PA de P points pour la protection mise en opposition. Cette propriété n'engendre en aucun cas des dommages supérieurs. Les PA sont enlevés après la résolution d'une attaque ou parade. On peut occasionner aussi une perte de points à l'indice de test Brise-lame de l'arme de l'attaquant en parant une attaque ratée. Même les armes infrangibles font alors des test brise-lame, sans indice mais avec une chance sur cent de se briser.

Élémentaire (Élément)(P): Lors d'une attaque réussie, quel que soit le type de réussite, en plus des dommages localisés, des dommages non localisés sont occasionnés. Ces dommages additionnels sont dus: A un embrasement des tissus organiques pour les armes du Feu, à une augmentation brusque et localisée de la gravité pouvant entraîner de fortes blessures internes pour les armes liées à la Terre, à une attaque de glace (une partie de l'eau contenue dans le corps se glace instantanément) pour les armes de l'Eau, à une onde de choc pour les armes de l'Air. Le cas de la Quintessence (Mana) est particulier. Une arme d'une telle essence projettera des éclairs en occasionnant comme précédemment des dommages supplémentaires. Il est à noter toutefois que sur le plan astral, l'arme et son porteur ne font qu'un. Un mage pourra tout à fait choisir de prendre pour cible l'arme pour affecter son porteur. L'IPB de l'arme est égal à son Potentiel, ce qui rend généralement le porteur assez vulnérable aux attaques magiques. Il est à noter que ces dégâts étant de types élémentaires, certaines créatures pourront soit les absorber (tous les dommages occasionnés par l'arme, normaux et additionnels, sont transformés en gain de PV!), soit en être immunisées (aucun effet), soit au contraire en être vulnérable (dommages élémentaires additionnels doublés). Quasiment aucune créature n'est immunisée contre ou n'absorbe la Quintessence. Il est facile de reconnaître de telles armes pour un guerrier averti, car quand on les dégage, elles offrent toujours le spectacle discret, à savoir et dans l'ordre: de petites flammèches, d'une ondulation de l'arme (il s'agit en fait d'une petite déformation spatio-temporelle de rien du tout), de l'apparition de givre sur l'arme ou du crépitement de minuscules étincelles. Une arme peut procéder de plusieurs éléments. Un élémentaire de feu un peu abîmé se réjouira d'être attaqué par une arme de Feu. Il pleurera par contre (des larmes de feu évidemment) si l'arme est de surcroît Exterminatrice.

Potentiel	1	2	3	4	5
Dommages en plus	1D4	1D6	1D8	1D10	2D6

Exterminatrice (P): Ces armes ont été spécialement conçues pour détruire toute créature étrangère à notre plan d'existence. Il est d'ailleurs extrêmement difficile et risqué de voyager en dehors de notre réalité avec une telle arme. Contre des choses extradimensionnelles (dont les esprits, élémentaires et créatures invoquées par les mages en sont les plus fréquemment rencontrées), l'arme bénéficie d'un bonus aux dommages de P points, celui qui la manie augmente ses compétences d'attaques de

2xP points. Les dommages causés ne pourront être en aucun cas diminués par une quelconque protection propre à la chose (même élémentaire). La Maîtrise du porteur est augmentée par le Potentiel de l'arme et peut dépasser la valeur de cinq points. Par round, et automatiquement, le porteur de l'arme pourra bannir une créature (tout en combattant) ou une Entité dont la puissance ne dépasse pas deux fois le Potentiel.

Gardienne (Élément)(P): Ces armes immunisent leur porteur contre toute attaque élémentaire d'un type bien précis, dans la limite de 2xP points. Au-delà, les dommages sont encaissés. Une épée gardienne de la Quintessence, lorsqu'il s'agit de résister à un sort, augmente l'attribut Pouvoir de son porteur d'une valeur égale à son Potentiel.

Infrangible (I): L'arme ne peut être altérée ou brisée, si ce n'est par une arme magique Destructrice ou possédant un Potentiel strictement supérieur.

Liée (I): L'arme est liée au personnage. Ce dernier saura toujours intuitivement la retrouver. De plus, tout adversaire tentant de blesser le personnage avec l'arme recevra un malus de 8 points.

Protectrice (P): Les chances d'obtenir une Parade Spéciale sont augmentées de 2xP points, les chances d'obtenir une Parade Critique de P points. 2(12) devient 4(12) par exemple.

Régénératrice (Élément)(2xP): Ces armes et boucliers sont identiques en tous points aux gardiennes si ce n'est que les dommages qu'aurait dû subir le porteur sont transformés en PV (maximum P, dommages au-delà) localisés ou non. De cette manière un individu peut temporairement, pour deux rounds, dépasser son total de Points de Vie normal. Si le personnage est blessé, le joueur devra dans un premier temps remettre au maximum toutes les zones, puis il pourra augmenter les PV non localisés.

Vive lame (P): L'arme possède une volonté propre, presque imperceptible, qui lui permet toutefois de corriger ses trajectoires et de rendre ainsi plus efficace son maniement. Les chances de réussir une attaque ou une parade avec une telle arme sont majorées du Potentiel de l'arme.

5 Objets magiques

5.1 Généralités

Potentiel: Le Potentiel d'un objet reflète sa puissance. Il est égal à la somme des Potentiels de ses différentes capacités décrites ci-dessous. Il s'agit du chiffre mis entre parenthèses après le nom de la capacité magique. Pour ...(3xP) par exemple, le Potentiel n'est pas P mais bien 3xP.

Corruption: Un personnage portant un objet magique augmente son score de Corruption d'une valeur égale au Potentiel de l'objet.

Objets intelligents: Un personnage ayant un score d'Intelligence inférieur au Potentiel d'un de ses objets se verra influencé par ce dernier. Dans certains cas même, l'objet pourra refuser de fonctionner ou le faire avec un malus. Si le potentiel de l'objet est supérieur au double de l'Intelligence du personnage, ce dernier devient une marionnette.

Conception et rituels: Les meilleurs objets magiques sont ceux qui sont enchantés au cours de leur création. Ce sont ceux qui sont acquis à la création d'un personnage. Il est toutefois possible d'envoûter un objet n'importe quand, cela étant un peu plus difficile, voir risqué quand l'objet possède déjà quelques capacités magiques. En effet, les propriétés tant appréciées de ces artefacts sont dues à des Entités qui sont liées à l'objet et qui agissent à travers lui dans notre réalité. Dans la plupart des cas, les Entités n'ont pas eu le choix. Elles sont devenues en quelque sorte les esclaves du porteur de l'objet à cause d'un rituel d'invocation bien particulier.

Bris d'un objet: Lorsqu'un objet magique est brisé (Fumble, attaque),

Bazar

les Entités enfin libérées expriment leur joie ineffable en attaquant tout ce qui leur tombe sous la main et ce avant de rompre tout contact avec notre plan d'existence. Toutes les personnes se trouvant dans une sphère d'un diamètre, mesuré en mètres, étant égal au Potentiel de l'objet et dont ce dernier est le centre, doivent réussir un Test de Résistance Pouvoir/Potentiel ou subir 2D6 Points de Dommages non localisés.

Soumettre un objet: Certains adeptes sont capables d'accomplir une quête astrale afin de soumettre les Entités liées à un objet afin que ces dernières obéissent au propriétaire quelle que soit son Intelligence. Plus les Entités sont puissantes, plus la quête est risquée. Le propriétaire, même s'il ne possède aucun don magique, doit accompagner la quête (et sera donc souvent un boulet).

Objets de Compétence: Ces objets sont spécifiques et se rapportent à une compétence bien précise. Ils sont plus faciles à enchanter et n'ont pas de surcoût en Potentiel lorsqu'ils n'apportent qu'un bonus à une compétence unique et évidente. On pourra citer par exemple les capes de Discrétion ou des bottes d'Acrobatie...

Bijoux et autres: Ces objets, souvent discrets, possèdent tous un Potentiel initial de 1.

5.2 Capacités magiques

Augmentation d'Attribut Primaire(2xP): L'objet apporte un bonus de P points à un Attribut unique bien déterminé. De ce fait, l'Attribut peut parfaitement dépasser le maximum autorisé.

Augmentation d'Attribut Secondaire et autre (2xP):

- **Vigilance:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Réflexes:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Allonge:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Magie/Psy:** L'objet apporte un bonus de P points.
- **Intégrité:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Maitrise:** L'objet apporte un bonus de P points.
- **Fatigue:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Réserve de magie:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Points de Pouvoir:** L'objet apporte un bonus de 2xP points.
- **Héroïsme:** L'objet apporte un bonus de P points.

Augmentation de Compétence (P):L'objet apporte un bonus de P points à la Compétence Générale ou Martiale précisée.

Sort: Généralement, le Potentiel de l'objet est égal à la puissance du sort que l'on peut lancer augmentée du nombre de fois que l'on peut le lancer en une journée. Le sort est géré comme s'il était lancé par un Adepté possédant un Attribut Magie de 20 points. On oublie Drain et Corruption.

Réceptacle (P): Un Adepté peut lancer un sort de puissance P ou moins avec l'objet pour cible (pas d'IPB particulier) afin de le garder en "réserve". Par la suite, pendant une période de 24 heures, l'Adepté pourra à tout moment (Réflexe+1D6 en combat) relâcher le sort qui aura alors une nouvelle cible (donc IPB). Concrètement, on effectue le test au moment du lancement et même sans savoir s'il a réussi (on note le résultat), on dépense les PP. Les effets éventuels du Drain et de la Corruption surviennent que si le sort est libéré de l'objet.

6. Potions et Poisons, comment faire

6.1 Généralités

Toutes les substances susceptibles d'influer sur les personnages possèdent quatre caractéristiques décrites ci-dessous.

Toxicité: Il s'agit de l'indice auquel la Constitution est opposée pour un Test de Résistance. Si la substance "rate" le test, aucun effet n'est généralement produit. En cas de réussite spéciale, les effets sont doublés, le délai d'action diminué de moitié. En cas de réussite critique, les effets sont multipliés par 4 et immédiatement appliqués.

Mode d'administration: Il précise la quantité minimale et la manière dont la substance doit être administrée pour que les effets puissent apparaître.

Délai d'action: Il s'agit du temps qui sépare l'administration de la substance des premiers effets en cas de réussite.

Effets: Ce qui arrive en cas de réussite normale.

6.2 Préparation d'une potion ou autre

Recette: Et oui, il faut en connaître une. Pour en créer, voir au paragraphe Alchimie du chapitre Magie. Chaque recette précise les ingrédients et le matériel nécessaire ainsi qu'un indice de difficulté qui modifiera le test de préparation. Il est également précisé le temps de préparation.

Matériel: On distinguera trois types de préparations.

- **Sans:** Aucun matériel n'est nécessaire.
- **Basique:** Pilon, mortier, quelques flacons et récipients, eau et feu. La préparation peut se faire à peu près n'importe où.
- **Cornus:** La préparation ne peut se faire au grand air et nécessite beaucoup d'ustensiles que l'on ne trouve que chez les professionnels.

Ingrédients: Il est possible de récolter des ingrédients dans la nature en faisant un test Perception+Nature par heure de recherche. Les ingrédients possèdent un indice qui modifie le précédent test. On peut également essayer de les trouver dans des marchés ou des herboristeries ou autre avec des bonus conséquents, mais il faudra payer...

Préparation: Une fois que l'on a les ingrédients, le matériel et la recette, il suffit de procéder à un test Intelligence+(Potions et poisons) ajusté du modificateur de recette. En cas de réussite spéciale, les effets de la potion sont doublés ou le temps de préparation est diminué de moitié. En cas de réussite critique, le temps de préparation est diminué de moitié, les effets doublés et le personnage reçoit un bonus de 1 point pour les préparations ultérieures de cette recette (en fait, il la mise à sa sauce).

6.3 Addiction

Si un personnage subit les effets trois fois de suite d'une même substance dans un délai de trois jours, il devient accro. S'il ne prend pas au moins une fois par jour la substance, il subit un malus de 4 points à tous ses tests, sauf si c'est pour se procurer sa dose. Cette période de sevrage dure une semaine. Ensuite, s'il reprend une fois encore cette substance, il redeviendra accro immédiatement.

Une substance voit son indice passer automatiquement à 26 pour un personnage accro.

Bazar

7. Potions et Poisons, fais ton marché

7.1 Potions

Nom: Potion d'augmentation de Korzal

- **Toxicité:** 30
- **Mode d'administration:** Boire cul sec l'équivalent d'un verre à liqueur.
- **Délai d'action:** Immédiat
- **Effets:** L'attribut concerné est augmenté de 2 points pendant une heure. Il existe quatre potions de Korzal: celles de Force, de Constitution, Dextérité et Perception.
- **Recette:** -5
- **Matériel:** Cornus.
- **Ingrédients:** -5

Nom: Potion de vitesse de Mizrni

- **Toxicité:** 15
- **Mode d'administration:** Groupes!
- **Délai d'action:** Immédiat.
- **Effets:** Initiative +8 pendant 10 minutes.
- **Recette:** -5
- **Matériel:** Cornus.
- **Ingrédients:** -2

7.2 Poudres

Nom: Poudre de déchaînement musculaire

- **Toxicité:** 14
- **Mode d'administration:** Sniiif.
- **Délai d'action:** Immédiat.
- **Effets:** Le personnage gagne un bonus aux dommages de 1D6 points pendant cinq minutes.
- **Recette:** -5
- **Matériel:** Basique
- **Ingrédients:** -10

7.3 Vapeurs

Nom: Vapeur de Teng Zu

- **Toxicité:** /
- **Mode d'administration:** Dès que la fiole qui contient la vapeur se brise, une boule de feu intense brûle tout dans un rayon de deux mètres, pendant 3 rounds.
- **Délai d'action:** Immédiat.
- **Effets:** Dommages élémentaires Feu. Chaque round, tout personnage dans la zone des flammes voit chacune de ses

parties du corps subir 1D2-1 points de dommage.

- **Recette:** -2
- **Matériel:** Cornus.
- **Ingrédients:** -10

7.4 Drogues

Nom: Kif

- **Toxicité:** 12
- **Mode d'administration:** Inhalation des fumées.
- **Délai d'action:** 1 mn
- **Effets:** Vigilance -2, intégrité +2 pour une heure.
- **Recette:** 0
- **Matériel:** Sans.
- **Ingrédients:** -10

8. Folie

8.1. Généralités

Chaque dérèglement psychique possède un déclencheur et un symptôme, décrits ci-dessous. On attribuera également un indice qui reflètera la gravité du dérèglement. Suivant des circonstances dépendantes du déclencheur, le MJ pourra demander à un joueur d'effectuer un test de Folie. Le joueur lance alors un D20.

Si le test est raté (résultat supérieur strictement à l'indice) tout va bien. Si le test est réussi, une crise se déclare, normale, spéciale ou sévère selon la réussite. On peut bien évidemment utiliser des Jetons de Destin pour essayer d'éviter des crises.

Le MJ pourra à tout moment dépenser un Jeton de Fatalité pour obliger un joueur à effectuer un test de Folie.

8.2. Déclencheurs

Sress: C'est le déclencheur le plus basique qui se décline en plusieurs nuances.

- **Grave (1):** Lorsque la vie du personnage est directement menacée. Lorsqu'il est blessé en combat par exemple.
- **Modéré (5):** Lorsque l'intégrité physique du personnage est directement menacée. Dès qu'un combat commence par exemple.
- **Léger (10):** Dès que quelque chose contrarie le personnage de façon significative.

Phobie: Dans les cas les plus courants, il s'agit de la présence d'un objet ou animal à proximité direct du personnage, de la survenue d'une situation particulière. Dans les cas les plus graves, la seule mention de l'élément phobique au cours d'une discussion suffit. Le niveau de gravité est à ajuster suivant la nature de la phobie.

Cycle: Quoiqu'il arrive, les tests se font à périodicité régulière: tous les jours au lever ou coucher du soleil (10), toutes les semaines (4), à chaque pleine lune (1)... Valable uniquement pour Rage Meurtrière.

Bazar

8.3. Symptômes

Spasmes (1):

- **Normale:** Sueurs froides, nausées. Le personnage est à -4 à tous ses tests pendant 1D20 rounds.
- **Spéciale:** De violents tremblements agitent le personnage, tous ses tests se font à -8 pendant 1D20 rounds.
- **Critique:** Le personnage s'effondre pris de spasmes impressionnants. Aucune action possible pendant 1D10 rounds durant lesquels il perd 1PF par round. Le personnage a une chance sur cent d'avalier sa langue et de s'étouffer.

Terreur (3):

- **Normale:** Sueurs froides, nausées. Le personnage est à -4 à tous ses tests pendant 1D20 rounds.
- **Spéciale:** Pris de panique, le personnage s'enfuit en pleurant et criant.
- **Critique:** Pris de panique, le personnage attaque de façon aléatoire tout ce qui se trouve autour de lui.

Hallucinations (5):

- **Normale:** Le personnage voit des choses qu'il sait n'être pas réelles. Le personnage est à -4 à tous ses tests pendant 1D20 rounds.
- **Spéciale:** Le personnage voit des choses qu'il saura n'être pas réelles, quelques minutes ou quelques heures après la fin de la crise.
- **Critique:** Le personnage ne fait aucune distinction entre ses hallucinations et la réalité. Toute personne qui essaierait de lui faire croire le contraire prendrait le risque de se faire assassiner par un paranoïaque profond.

Violence (7):

Normale: Le personnage insulte rageusement la personne la plus proche ou responsable du déclenchement de la crise pendant 1D20 rounds.

Spéciale: Le personnage s'en prend physiquement à la personne la plus proche ou responsable du déclenchement. Il le fait sans arme et pour 1D6 rounds avec un bonus de 2 points à tous ses tests.

Critique: Le personnage s'en prend physiquement à la personne la plus proche ou responsable du déclenchement. Elle le fait avec arme (ou de la façon la plus efficace possible) et la volonté de tuer pendant 1D6 rounds, avec un bonus de 4 points à tous ses tests.

Rage meurtrière (9):

- **Normale:** Le personnage doit s'en prendre physiquement à un être humain dans l'heure qui suit. Il peut également tuer gratuitement un animal (à négocier avec le MJ) en se repaissant des souffrances infligées.
- **Spéciale:** Le personnage doit s'en prendre physiquement à un être humain dans les 6 heures qui suivent. Il le fait sans arme mais jusqu'à ce que la victime soit totalement dominée, jusqu'à ce qu'elle demande grâce. Pour ce faire, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests, d'un bonus aux dommages augmenté de 1D4 points.
- **Critique:** Le personnage doit tuer un être humain dans les 24 heures qui suivent. Il le fera de la plus vicieuse façon possible. Pour ce faire, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses tests, d'un bonus aux dommages augmenté de 1D6 points.

8.4. Folie acquises à la création du personnage

Le joueur doit négocier avec le MJ une Folie dont la Gravité est de 15 points. La Gravité est égale à la somme Indice+Niveau Déclencheur+Niveau Symptôme. Il suffit de repérer les nombres entre parenthèses dans ce qui précède.

8.5. Sigmund vous libère

Il est possible de guérir d'une Folie. La difficulté provient de la façon dont le personnage a été atteint. Les plus difficiles à traiter sont celles acquises à la création, puis celles résultantes de la Corruption, viennent enfin celles occasionnées par des choses que le MJ n'aurait pas du présenter aux personnages au cours de leurs glorieuses aventures.

Dans tous les cas, une bonne quête astrale menée par un Adepte compétent reste la meilleure des solutions. Toutefois, le malade aura toujours une part à jouer dans la guérison.