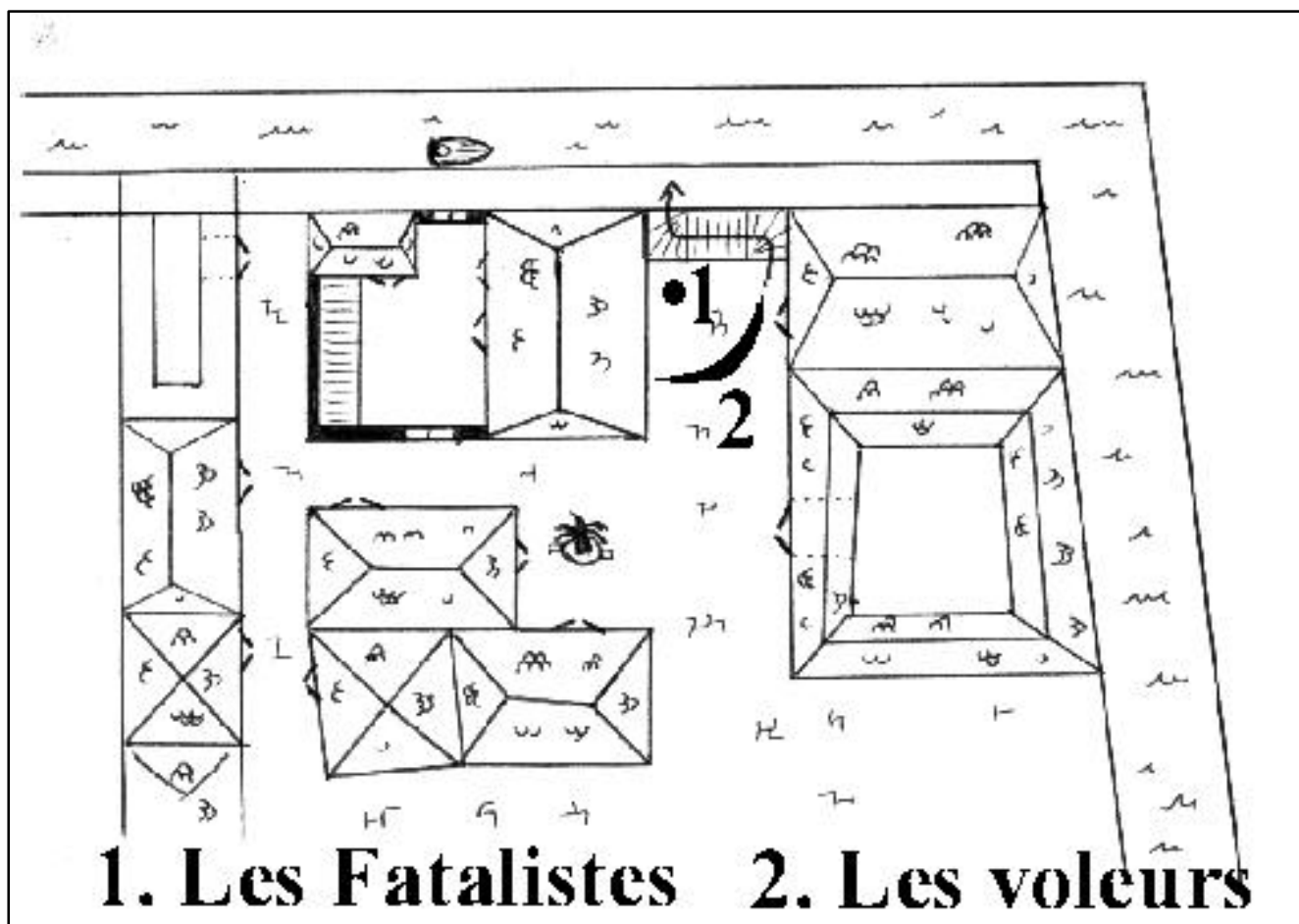


Fiches techniques

- A l'aide	Page 2
- La découverte	Page 3
- Au voleur !	Page 4
- Servez votre camp	Page 5
- Perquisition	Page 6
- La nuit des longs couteaux	Page 7
- Feux d'artifices & Temple prison	Page 8
- Sur les canaux	Page 9
- Délogement	Page 10
- Barricade	Page 11
- Les pouvoirs de l'étoile	Page 12

« A l'aide ! »



1. Les Fatalistes

2. Les voleurs

LES VOLEURS

Ils sont 8 au total ce qui est impressionnant. A l'arrivée des joueurs l'un d'entre eux est déjà blessé. Ils se répartiront en 2 groupes du même nombre et attaqueront que s'ils sont attaqués. Mais ils ne feront pas de quartier avec Les fatalistes.

Une fois que le premier voleur est tué, les autres s'enfuiront mais de façon coordonnées, au deuxième mort, c'est la panique.

LES FATALISTES

Ils sont bloqué dans un coin, il y a bien un escalier juste à coté, mais les voleurs leur coupe le passage. Ils se battront jusqu' à la mort, mais préféreront éviter cette extrémité.

Seul l'assassin combattrra efficacement et protégera Mégazar. Elle fer essentiellement de la défense. A nos joueurs de les délivrer.

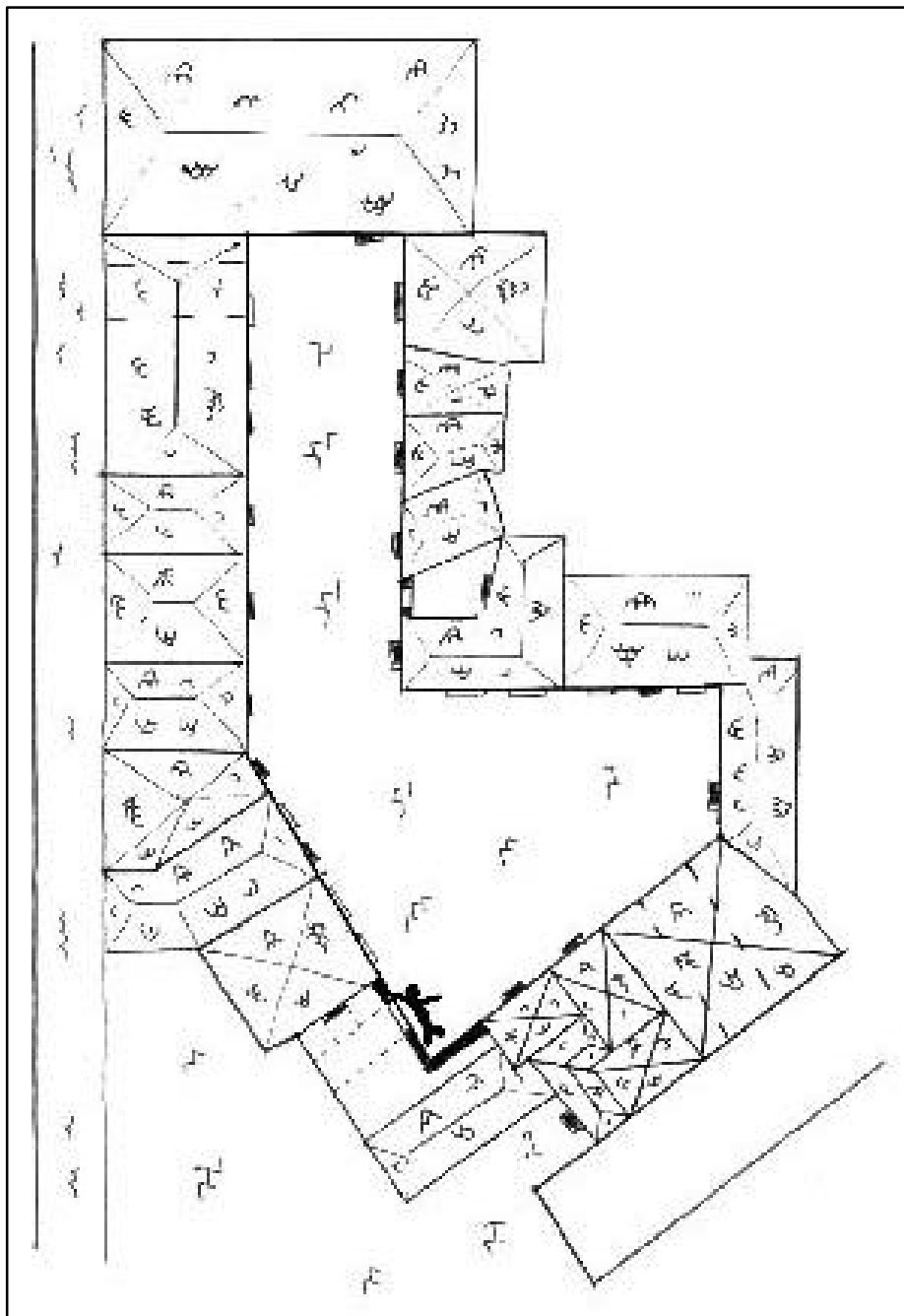
Caractéristiques des voleurs

FOR 4	RES 5	PHY 2	Armure : 8
INT 5	VOL 5	MEN 4	Maîtrise : 1
COO7	PER 6	MAN 6	Chance : 3
PRE 4	EMP 5	SOC 2	

Compétences : acrobaties 5, armes tranchantes (épée courtes) 6, baratin 6, corps à corps 4, crochetage 6, déguisement 5, discrétion 5, escalade 5, estimation 4, esquive 7, pickpocket 6.

Possessions : Armure de cuir (protection 8), une épée courte For +11 + 1D10. 1D10 dracs de fer.

Fiche technique de « La découverte »



CHRONOLOGIE

- 2 min : Les voleurs tombe sur l'Humaniste et le combat s'ensuit.
 - 1 min : Les voleurs le dépouille.
 0 min : Les Voleurs s'enfuient voyant arriver nos joueurs.
 + 10 min : Egoan Syn arrive sur les lieux et commence son interrogatoire
 +15 min : Arrivée de la garde qui disperse tout le monde.

LES MILICIENS

Fo 5	Res 6	Phy 5	Ini : 3
Int 4	Vol 7	Men 3	Ch : 4
Coo 6	Per 6	Man 4	Ma :2
Pré 4	Emp 4	Soc 3	

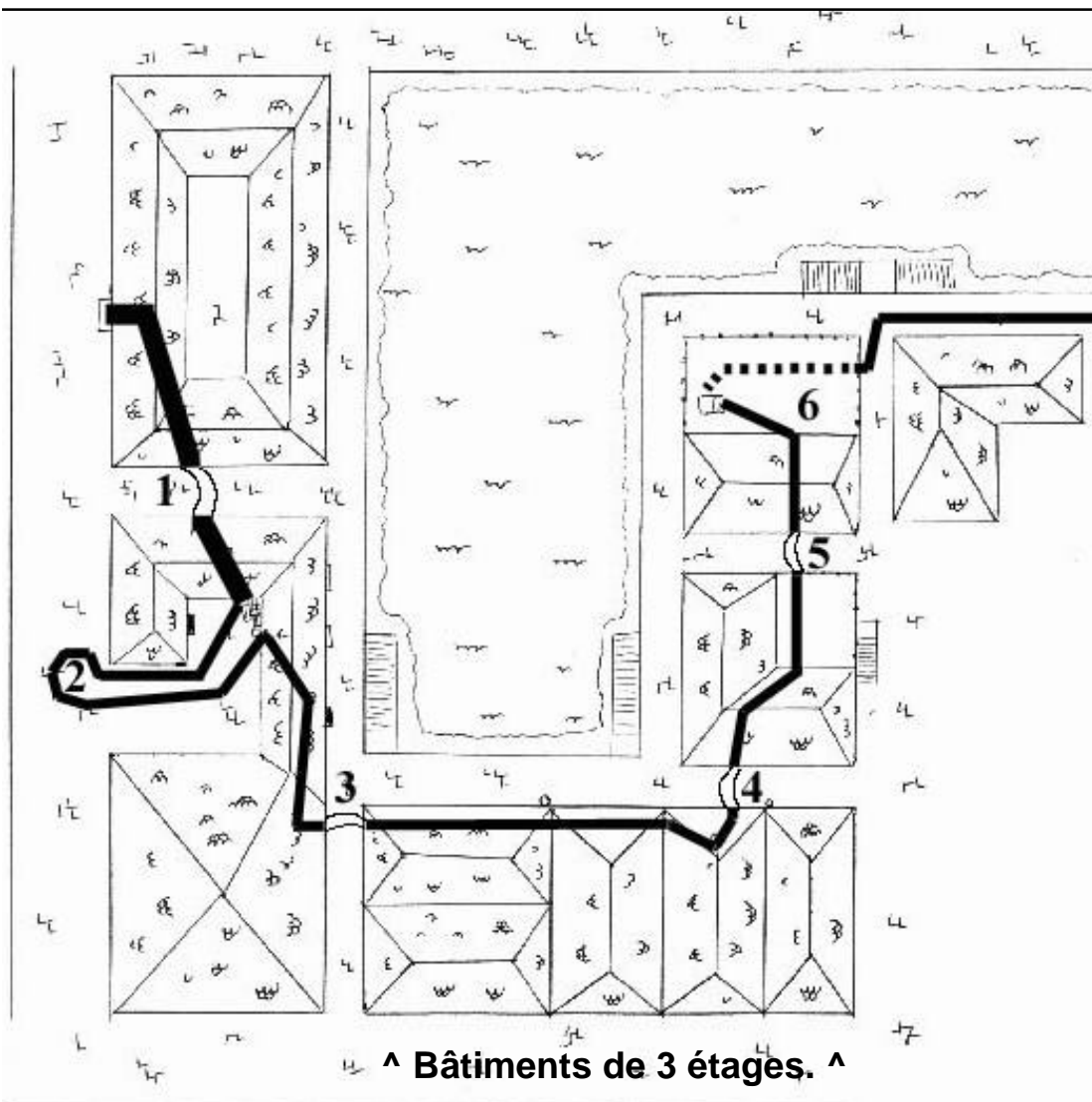
Comp : Masse(5), Bouclier(5), CàC(4), Esquive(6), Lois(3), Caste(3), Pister(5), Baratin(4), autres compétences logiques a 2.

Poss : Masse For+8, bâton ferré for+4, armure cuir souple(8)

LES INDICES

- 1) La plaie, est une plaie par arme blanche, c'est elle qui a causé la mort de la victime. Le sang s'écoule encore doucement et tache les vêtements.
- 2) Il porte des vêtements particuliers, un commerçant pourrait les identifier comme à la mode de Nésora, mais avec quelques difficultés.
- 3) Il n'a plus sa bourse et le cordon de celle-ci a été sectionnée.
- 4) L'arme tombée au loin, montre qu'il y a eut un combat.
- 5) C'est un jeune homme d'un vingtaine d'année, ses traits rappellent ceux des gens du nord, mais il faut être Voyageur pour être capable de le dire.
- 6) Sa main droite reste crispée même après la mort du malheureux.

Fiche technique de « Au voleur ! »



SAUT DE TOITS

Pour sauter de toits en toits, il faut d'abord un saut (Athlétisme) et enfin une réception (Acrobatie). Tout les deux dépendent du physique.

Arbitrairement, on ne peut faire plus de mètre en longueur que son physique. Pour faciliter, faites un seul jet avec la compétence la plus faible (Acrobatie ou Athlétisme).

Courir sur toits

Courir sur toit est dangereux. Faites un jet d'acrobatie par toit traversé (à cause du changement de pente) pour une difficulté de 10 ou 15 en fonction de l'allure.

Chuter

Un jet d'acrobatie de difficulté 25 peu diminué la chute de la valeur d'étage.

Débats en fonction des étages :

- 1^{er} : 1D10 - 4
- 2^{ème} : 1D10 + 4
- 3^{ème} : 1D10 + 8

Les séquences

1. Saut de 2m50, de toits de deuxième étage. Difficulté 15	2. Le voleur redescend (Acrobatie Dif 10) mais se fait coincé par les Pjs. Pour remonter, il faut un test d'Escalade (Dif 10).	3. Saut contre un mur en face (Dif 20) puis agrippement aux gouttières pour remonter (Escalade Dif 15) d'un étage jusqu'au toit
4. Saut du 3 ^{ème} au 2 ^{ème} étage. Saut de Dif 10 mais atterrissage (Acrobatie) Dif 20.	5. Saut de 2m50, de toits de deuxième étage. Difficulté 15	6. Passage dans une maison occupée, à vous de vous amuser, mais une fois arrivé là, le voleur s'est volatilisé

Caractéristiques de Gaerrick

FOR 4	RES 5	PHY 2	Armure : 8
INT 5	VOL 5	MEN 4	Maîtrise : 1
COO7	PER 6	MAN 6	Chance : 3
PRE 4	EMP 5	SOC 2	

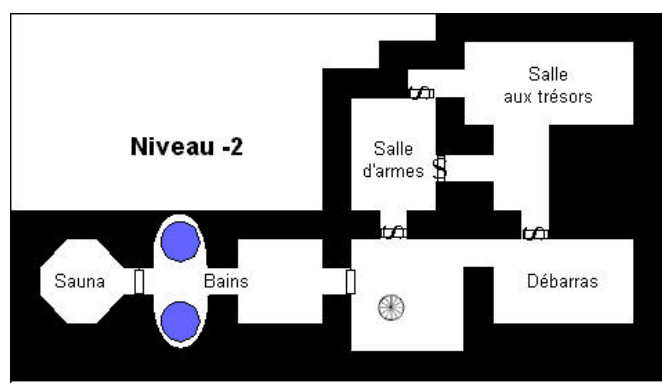
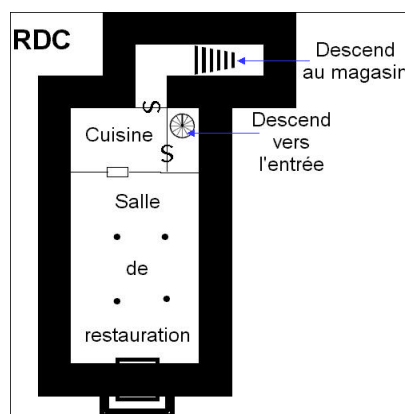
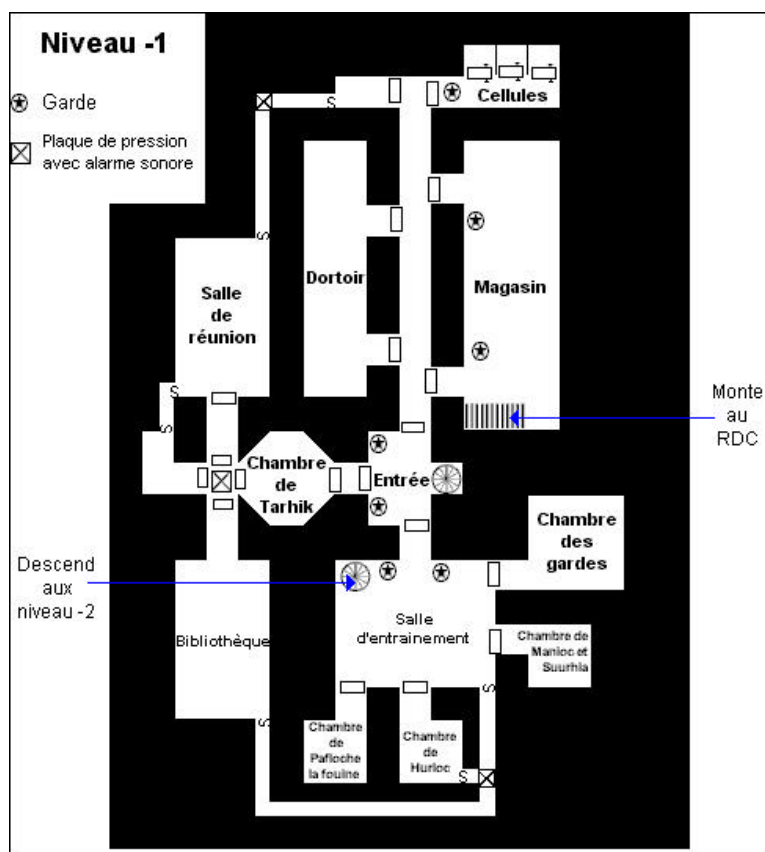
Compétences : acrobaties 5, armes tranchantes (dagues) 6, baratin 6, corps à corps 4, crochetage 6, déguisement 5, discrétion 5, escalade 5, estimation 4, pickpocket 6.

Fiche technique de « Servez votre camp »

Voici donc les caractéristiques des couples de combattants que les joueurs affronteront. Ils sont de force croissante. A vous de jauger la puissance de vos Pjs pour leur opposer des combattants équilibrer. En fonction de la difficulté, le mérite sera bien entendu plus grand.

n°1 : Prodige local (rg 2)			
For 6	Res 7	Phy 6	Ini :3D
Int 5	Vol 6	Men 5	Ch :2
Coo 6	Per 5	Man 3	Ma:4
Pré 3	Emp 4	Soc 2	
Comp : -Bâton Double lame(8) For+8, init +2D/+2 -Esquive(5) -CàC(5)			
Poss : armure cuir souple (8/+0)			
Désavantage : Frénésie			

Fiche technique de « Perquisition »



LES VOLEURS

LES FORCES EN PRESENCE

Les voleurs(une vingtaine)

FOR 4	RES 5	PHY 2	Armure : 8
INT 5	VOL 5	MEN 4	Maîtrise : 1
COO 7	PER 6	MAN 6	Chance : 3
PRE 4	EMP 5	SOC 2	

Compétences : acrobaties 5, armes tranchantes (épée FOR + 11 + 1D10) 6, baratin 6, corps à corps 4, crochetage 6, déguisement 5, discrétion 5, escalade 5, estimation 4, pickpocket 6.

PNJS IMPORTANTS

Pafloche la fouine
 Hurloc Tombal
 Manioc Kibiki

STRATEGIE

Les voleurs sont pris par surprise mais ce ne sera pas la première fois. Passé le moment de stupeur. Ils s'organiseront rapidement pour choisir des points stratégiques. Ils ont des arbalètes et aussi quelques bombes rudimentaires (3D10 – 5/mètres d'impact). Faites des dégâts c'est fais pour ! Enfin, n'ayant pas d'issue, ils se battront jusqu'à la mort. Ne tuez pas Egolán c'est tout ce qu'on vous demande.

LES INQUISITEURS

LES FORCES EN PRESENCE

Protecteur : Soldat (5)

FOR 6	RES 7	PHY 6	INI : 3D	Tech : Défense
INT 4	VOL 5	MEN 2		Poss : Epée large For+11
COO 6	PER 4	Man 3		, Init+0,Cotte maille (25/+5)
PRE 3	EMP 5	Soc 1		1Bouclier dragon (20)

Comp : Epée(8), Bouclier(7), CàC(6), Esquive(5), Lois(4), Castes(4), Cmdt(4),
Autre compétence logique à 2

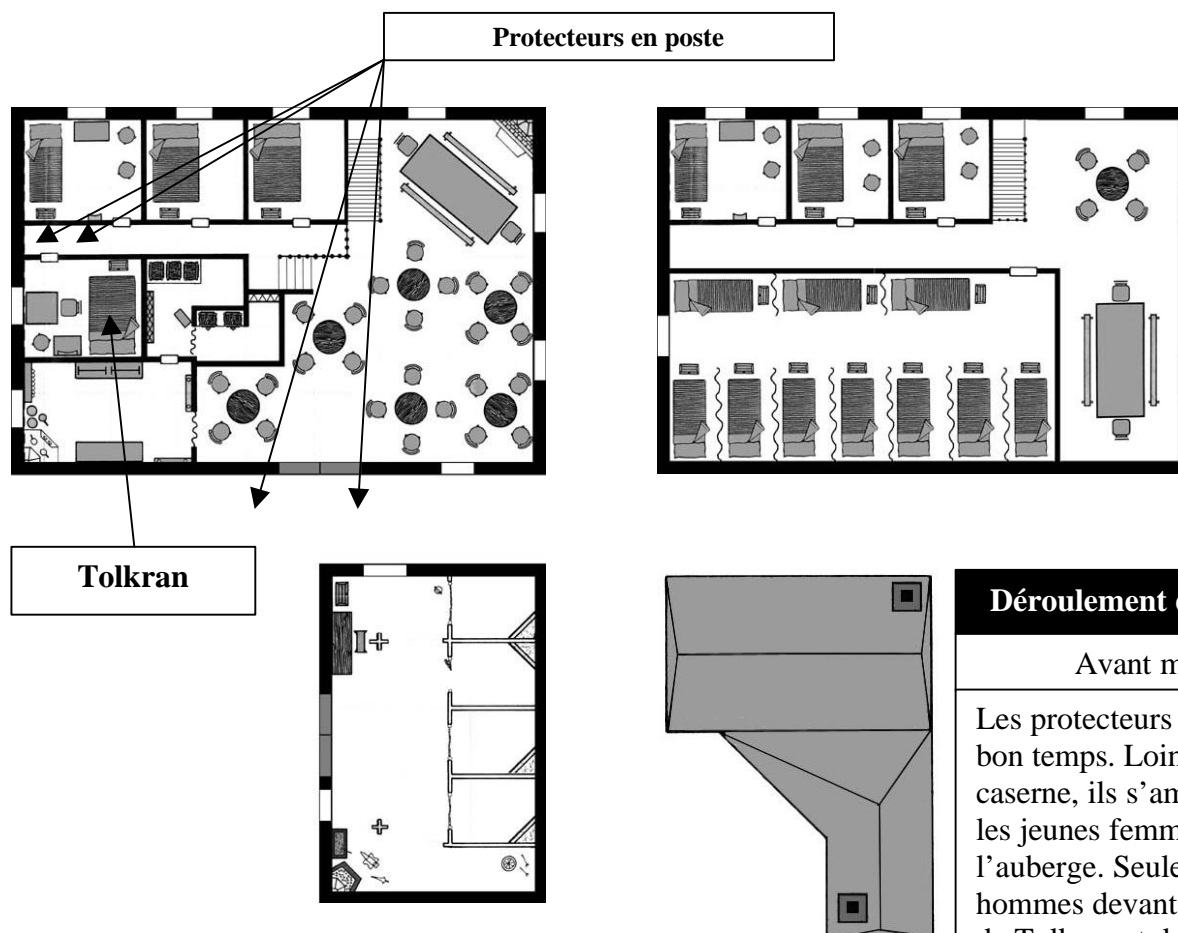
PNJS IMPORTANTS

Egolan Syn, Kay'hou
 Ramdom bilark,Heniak protus
 Nassim Mangar

STRATEGIE

Egolán rentre en force sans beaucoup de stratégie. Il veut « dératiser » la zone avant de l'explorer. Il lancera en avant les Pjs et les soldat. Si plusieurs chemin se propose, il divisera ses forces. Utilisé Egolan à plein puissance, n'oubliez pas qu'en plus d'être un combattant c'est aussi un mage. Pour ce qui est de l'écharpe, elle est dans la salle de réunion. A vous de voir si la dérouillée qu'auront pris les voleurs laissera le temps a Egolan de fouiller ou de torturer pour savoir.

Fiche technique de l'assassinat « la nuit des longs couteaux »



Protecteur : Soldat (6)				Protecteur : Lieutenant (2)			
For 6	Res 7	Phy 6	Ini :3D	For 6	Res 7	Phy 7	Ini :3D
Int 4	Vol 5	Men 2	Ch : 3	Int 5	Vol 6	Men 4	Ch : 2
Coo 6	Per 4	Man 3	Ma: 3	Coo 6	Per 4	Man 3	Ma: 5
Pré 3	Emp 5	Soc 1		Pré 5	Emp 6	Soc 4	
Comp : Epée(8), Bouclier(7), CàC(6), Esquive(5), Lois(4), Castes(4), Cmdt(4), Autre compétence logique à 2 Tech : Défense Poss : Epée large For+11, Init+0 Cotte maille (25/+5) Bouclier dragon (20)				Comp : Epée(9), Bouclier(8), CàC(7), Esquive(5), Autre physique(4), Lois(6), Eloquence(5), Cmdt(6), Castes(5), Intimidation(5), Stratégie(4), 1°soins(5), Equit(5), Autre compétence logique(3) Tech : Défense, influence, réquisition, suspicion Poss : Idem			
Protecteur : Tolkran							
For 6	Res 7	Phy 7	Ini :3D				
Int 7	Vol 7	Men 5	Ch : 1				
Coo 6	Per 5	Man 4	Ma: 7				
Pré 6	Emp 6	Soc 5					
Comp : Epée(11), Bouclier(10), CàC(9), Esquive(7), Autre comp. Phy(4) Lois(7), Castes(8), Stratégie(6), Cmdt(7), Eloquence(6), 1°soins(6), Intimidation(7), Equit(5), Autre comp.influence(5), Autre comp.logique (4) Tech : Idem +Porte parole, autorité. Poss : Idem + armure de plaque(35/+20)							

Déroulement de la soirée

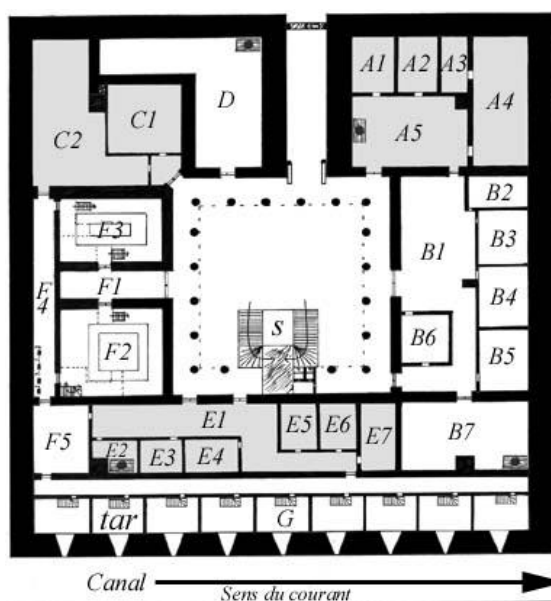
Avant minuit

Les protecteurs passent du bon temps. Loin de la caserne, ils s'amuse avec les jeunes femmes de l'auberge. Seulement deux hommes devant la chambre de Tolkran et deux devant l'auberge. Les autres (6) sont dans la pièce principale du rez-de-chaussée. Tolkran travaille dans sa chambre

Après minuit

Service oblige, tout le monde va se coucher. Les hommes en place, le reste mais sont relevé toutes les deux heures, pendant que les 6 autres dorment a l'étage dans la salle commune.
Tolkran quand a lui, après avoir aligner ses cousins sous les couvertures, dort à coté de son lit et le mur. (il est un peu parano. Faut dire qu'il aura raison).

Fiche technique de « Feux d'artifices, temple Prison »



*Temple
de Brorne:
Tribunal*

*Zone A:
Intendance
Zone B:
Milice
Zone C:
Archives
Zone D:
Ecurie-Forge
Zone E:
Matons
Zone F:
Tribunal
Zone G:
Prison*

Les bombes

1) Il s'agit d'une bombe explosive de forte puissance, elle s'allume grâce à une mèche et elle est emballée dans une toile goudronnée étanche. (de même que les trois autres bombes). Il y a deux mèches sur la bombe, une lente (1mn), et une rapide (moins de 10s), ne pas confondre lors de l'allumage : Mental + mécanisme contre 15. Si échec, il allume la mèche rapide au lieu de la lente, Men+Per diff. 15 pour tenter un saut d'esquive diff. 15 (si échec : mort, si réussite 5 blessures à 1d10) Si échec critique : boum et adieu, ou point de chance...

2) Seconde bombe explosive de moindre puissance qui explose à l'impact. Elle peut servir dans l'urgence.

3) enfin les joueurs disposent d'une grenade fumigène et d'une autre incendiaire qui explosent à l'impact (pour faire diversion ou couvrir une fuite à travers la ville....).

Les miliciens

-Il y a 4 miliciens de faction sur la terrasse du tribunal (fatigués -2 à leurs jets) et 4 protecteurs sur celle du Temple (ceux avec les javelots).

- Tarhik a été torturé et empêchera les joueurs de se sauver trop vite, ils ne peuvent à priori pas le sortir par les canalisations sous peine de le noyer, et en cas d'alerte faites leur peur.

-Il pourrait être utile pour les joueurs d'avoir positionné des cordes dans le canal et d'être attendu par un pj ou prnj pour faciliter la discrétion et la rapidité de la sortie.

-L'intervention du groupe pro-fataliste peut aider la fuite des joueurs qui profiteront de la cohue générale (et de la fumée), cependant même s'ils ne comprennent rien, à eux d'en profiter.

-interactions entre les deux groupes possibles et libres

-un groupe de PJs acquis aux inquisiteurs devrait loger chez les miliciens en B2 (les convaincre)

Alternatives :-agrandir l'ouverture de la cellule par la magie

-se cacher dans un ravitaillement et infiltrer la zone A (domestiques).

Protecteur : Soldat

For 6	Res 7	Phy 6	Ini :3D
Int 4	Vol 5	Men 2	Ch : 3
Coo 6	Per 4	Man 3	Ma: 3
Pré 3	Emp 5	Soc 1	

Comp : Epée(8), Bouclier(7), CàC(6), Esquive(5), Lois(4), Castes(4), Cmdt(4), Autre compétence logique à 2

Tech : Défense

Poss : Epée large For+11, Init+0
Cotte maille (25/+5)
Bouclier dragon (20)

Milicien

Fo 5	Res 6	Phy 5	Ini : 3
Int 4	Vol 7	Men 3	Ch : 4
Coo 6	Per 6	Man 4	Ma :2
Pré 4	Emp 4	Soc 3	

Comp : Masse(5),Bouclier(5), CàC(4), Esquive(6), Lois(3), Caste(3), Pister(5), Baratin(4), autres compétences logiques a 2.

Poss : Masse For+8, bâton ferré for+4, armure cuir souple(8)

Maton

Fo 7	Res 5	Phy 5	Ini : 3
Int 4	Vol 5	Men 2	Ch : 3
Coo 6	Per 6	Man 4	Ma :1
Pré 4	Emp 4	Soc 3	

Comp : Fouet(6),Epée courte(6), Esquive(4), CàC(6), Caste(3), Equitation(3), Athlét(2), Baratin(6), Loi(3), Vie en cité(5), Intimi (10), Jeu(4), autres compétences logiques a 2.

Poss : fouet For +2, Epée courte

Protecteur : Capitaine

For 6	Res 7	Phy 7	Ini :3D
Int 7	Vol 7	Men 5	Ch : 1
Coo 6	Per 5	Man 4	Ma: 7
Pré 6	Emp 6	Soc 5	

Comp : Epée(11), Bouclier(10), CàC(9), Esquive(7), Autre comp. Phy(4)
Lois(7), Castes(8), Stratégie(6), Cmdt(7), Eloquence(6), 1°soins(6), Intimidation(7), Equit(5), Autre comp.influence(5), Autre comp.logique (4)

Tech : Idem +Porte parole, autorité.

Poss : Idem + armure de

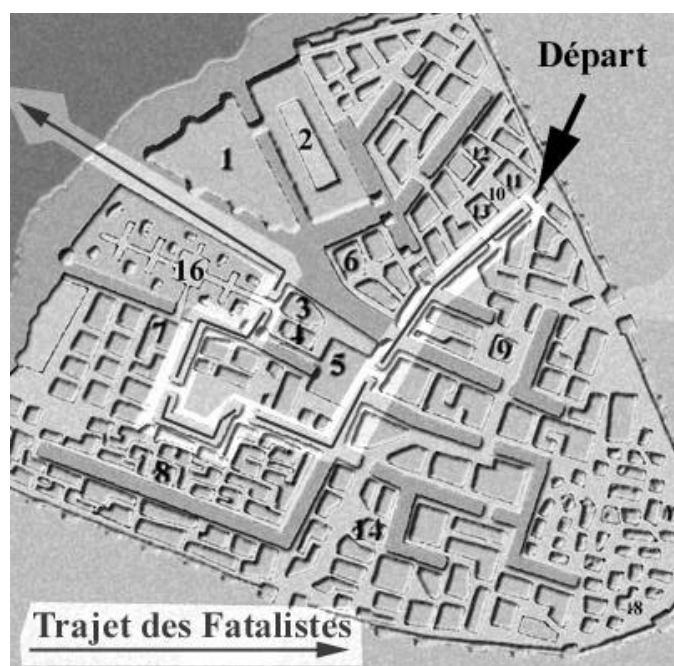
Proctecteur : Lieutenant

For 6	Res 7	Phy 7	Ini :3D
Int 5	Vol 6	Men 4	Ch : 2
Coo 6	Per 4	Man 3	Ma: 5
Pré 5	Emp 6	Soc 4	

Comp : Epée(9), Bouclier(8), CàC(7), Esquive(5), Autre physique(4), Lois(6), Eloquence(5), Cmdt(6), Castes(5), Intimidation(5), Stratégie(4), 1°soins(5), Equit(5), Autre compétence logique(3)

Tech : Défense, influence, réquisition, suspicion

Fiche Technique de la poursuite « Sur les Canaux ».



		Barque	
		1	2
Type	Difficulté		
Virage	10 + 5/ Niveau de Vitesse		
Abordage	15 + 5/ Niveau de Vitesse		
Obstacle	10 + 5/ Niveau de Vitesse		
Eperonnage	15 + 5/ Niveau de Vitesse		
Test : Manuel + Navigation + Mécanismes			
Contre un bateau	(3+1D10)x Vitesse		
Mur longé	(7+1D10)x Vitesse		
Mur de face	(12+1D10)x Vitesse		
Eperonné	(20+1D10)x Vitesse		

Dommages

Egratignures



Débris de bois

Légère



-1 Vit -2 Vit - 5 de maniabilité

Grave



Brèche :

2 pers pr écoper 4 pers pr écoper

Fatal



Le bateau se disloque

Mortelle



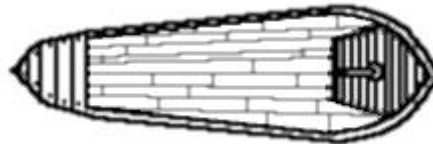
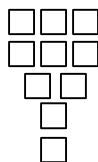
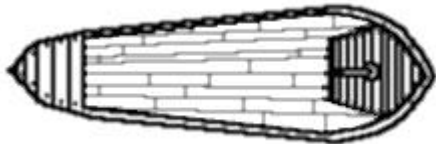
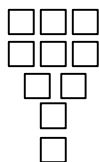
Le bateau éclate

Allures

Les barques possèdent artificiellement trois vitesses différentes. Il est possible de passer de l'une vers l'autre qu'une fois par tour. L'approche d'un virage se fait donc avec précaution. Pour gérer la progression des barques, il est possible d'utiliser la barre de progression en dessous. A la vitesse 1, on coche une case a la vitesse 2, deux cases etc.

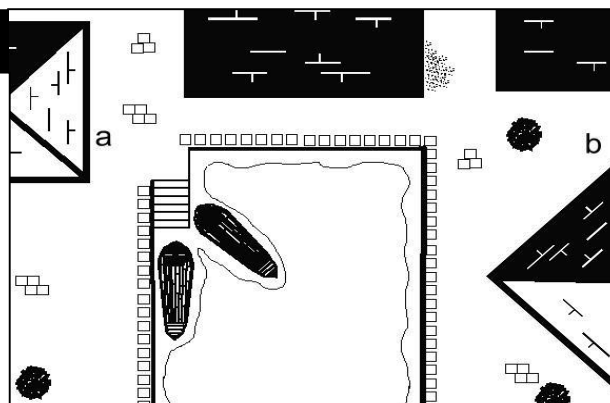
Allure lente (1 case) 2m/s soit 7 Km/h, Allure moyenne (2 cases) 4 m/s soit 14 Km/h, Allure rapide (3 cases) 8 m/s soit 30Km/h.

Barques

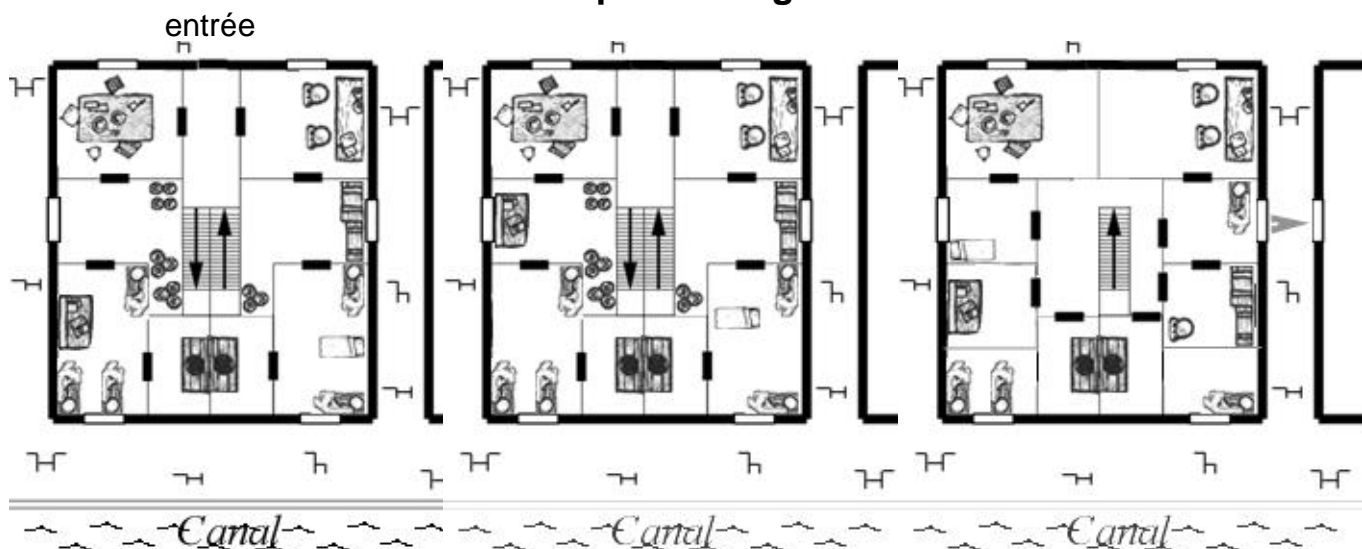


Le plan a gauche montre d'où parte les deux groupe. Le groupe « a » est celui des Fatalistes, alors que le groupe « b » correspond a celui qui doit intervenir.

La bâtiment d'où sortent les Fataliste est l'Auberge « Aube » dans le quartier résidentiel au nord-est de la carte.

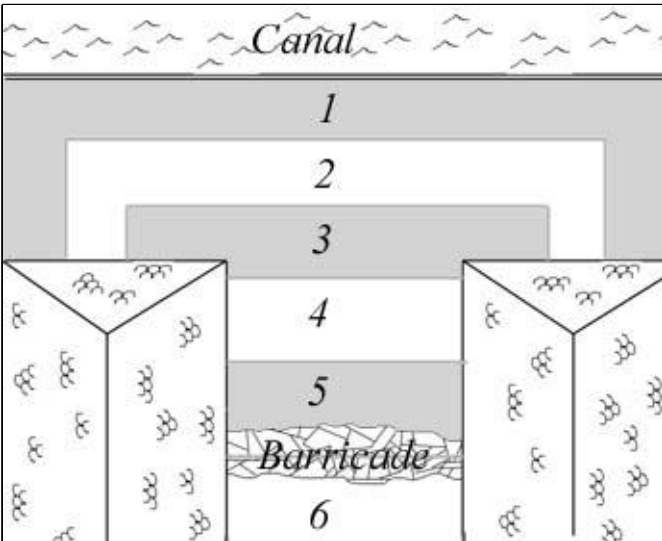


Fiche Technique « Délogement »



Rez-de-chaussée	1er étage	2ème étage
<p>Les miliciens.</p> <p>Les miliciens encercleront le bâtiment bloquant toutes les fenêtres et porte du Rez-de-chaussée. Il avanceront méthodiquement vers le sommet.</p> <p>Il y a douze miliciens, 5 protecteurs. L'exiguïté des salles ne permet pas des batailles rangées. A nos joueurs d'en profiter.</p>	<p>Les Voleurs</p> <p>Les voleurs sont au nombre de 7 et ne connaissent pas le terrain. Ils chercheront à gagner du temps pour que deux d'entre eux, trouvent une sortie. Ils s'embusqueront dans les escaliers et derrières des portes. Une fois au sommet, ils trouveront la sortie sans problème.</p>	<p>La sortie</p> <p>Pour nos joueurs en déroute, il y a trois deux styles de sortie : Les fenêtres arrières du 1^{er} et 2^{ème} étage qui donnent sur le canal et celle du 2^{ème} indiquée par une flèche grise.</p> <p><u>Pour le canal 1^{er} étage</u> : Il est possible de sauter de la fenêtre avec beaucoup d'élan vu qu'ils sont près du sol et loin du bord. Test Athlétisme Difficulté 25.</p> <p><u>Pour le canal 2^{ème} étage</u> : Plus facile, Test Athlétisme difficulté 20.</p> <p><u>Pour la fenêtre donnant sur l'autre bâtiment</u> : Jouez la Matrix, un test d'Athlétisme difficulté 15 + un test d'acrobatie difficulté 15 pour se réceptionner.</p> <p>Que ce soit dans le canal ou dans l'autre bâtiment c'est gagné !</p>

Fiche Technique « Barricade »

	<h3 style="text-align: center;">Règles du Football-Barricade</h3> <p>Chaque équipe devra avancer sur l'autre. Une fois que l'une des équipes arrive à l'autre bout, elle met en déroute le camp adverse. Par tranche de 3 Tour on calcule les pertes de chaque coté et la différence choisira le sens de placement de la ligne de front. Les Protecteurs commencent en (1) et les voleurs en (6). Nombreuses sont les bonnes âmes qui se lancent dans le combat. Mais pour déterminer les pertes, seuls les Protecteurs et les Voleurs compteront. Il y a 15 Protecteurs dans la masse et 15 voleurs en face avec les pauvres gens.</p>												
<h3 style="text-align: center;">Détermination de changement de Zone</h3> <p>Au bout de 3, 6, 9, 12... tours, Déterminez les ennemis hors combat par la seule force de nos joueurs. Retranchez ce résultat au nombre « d'Opposants » vrais d'en face (Protecteurs ou Voleurs). Si le résultat est positif, l'adversaire avance d'une zone. Si le résultat est négatif, Le groupe des joueurs avancent d'une zone. S'il est égale à 0, chacun reste en place.</p> <p>« Opposant » - Nbr blessé des joueurs = Marge Marge > 0 : Les joueurs reculent Marge < 0 : Les joueurs avancent Les joueurs peuvent choisir le nombres d'ennemis qu'ils décident d'affronter, mais attention faites leur bien sentir que de leur investissement dépendra le sort de la bataille.</p>	<h3 style="text-align: center;">Détermination des pertes</h3> <p>A chaque Détermination de Zone, reportez la marge de réussite ou de différence sur le tableau suivant.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">-5 à -6</td><td>L'adversaire perd 16 hommes et 4 « opposants »</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">-3 à -4</td><td>L'adversaire perd 8 hommes et 2 « opposants »</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">-1 à -2</td><td>L'adversaire perd 4 hommes et 1 « opposant »</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">1 à 2</td><td>Vos troupes diminuent de 4 hommes</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">3 à 4</td><td>Vos troupes diminuent de 8 hommes</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 à 6</td><td>Vos troupes diminuent de 16 hommes</td></tr> </table>	-5 à -6	L'adversaire perd 16 hommes et 4 « opposants »	-3 à -4	L'adversaire perd 8 hommes et 2 « opposants »	-1 à -2	L'adversaire perd 4 hommes et 1 « opposant »	1 à 2	Vos troupes diminuent de 4 hommes	3 à 4	Vos troupes diminuent de 8 hommes	5 à 6	Vos troupes diminuent de 16 hommes
-5 à -6	L'adversaire perd 16 hommes et 4 « opposants »												
-3 à -4	L'adversaire perd 8 hommes et 2 « opposants »												
-1 à -2	L'adversaire perd 4 hommes et 1 « opposant »												
1 à 2	Vos troupes diminuent de 4 hommes												
3 à 4	Vos troupes diminuent de 8 hommes												
5 à 6	Vos troupes diminuent de 16 hommes												
<p>Remarque : Le passage de la barricade donne un Malus de 4 pour le changement de zone.</p>													
<h3 style="text-align: center;">Règles spéciales pour une rencontre entre 2 groupes.</h3> <p>Dans le cas présent, la détermination de changement de Zone se fera en comparant les pertes faites par les deux groupes. Le groupe gagnant avancera d'une zone. Il est possible d'opposer des joueurs entre eux. Pour les pertes calculez les pour le fun.</p>													
<h3 style="text-align: center;">Le cocktail Explosif</h3> <p>Cette bouteille d'alcool préalablement chauffée pourrait être dévastatrice. Elle nécessite un jet d'arme de distance difficulté 20. Pour une réussite simple 3 personnes sont touchées. Pour 1NR, 5 personnes. Pour 2 NR 7 personnes. Il y a 5 cocktails en tout, dont deux accessibles aux joueurs.</p> <p>Les dégâts de cette arme sont fatidite. 1D10 points de dégâts par tour jusqu'à extinction complète.</p>	<h3 style="text-align: center;">Sort « Nuage de poussière »</h3> <p>Niveau : 1 Discipline : Invocatoire Coup : 4 Temps d'incantation : 3 tours Difficulté : 15 Clés : Poussière, rune de portail, souffle Effets : Un nuage de 3m³ par NR-1 apparaît réduisant la visibilité. Un malus de 10 est attribué pour tout les lancés et 5 pour les combats.</p>												

Fiche technique : les pouvoirs de l'Etoile.

Niveau un:	Empathie	Niveau six :	Partage ou Offensive
Niveau deux :	Télépathie	Niveau sept :	Offensive, Transfert ou Harmonie
Niveau trois :	Vision partagée	Niveau huit:	Transfert, soit Symbiose
Niveau quatre :	Bénédiction	Niveau neuf:	Symbiose ou Ralliement
Niveau cinq:	Champ de force, Rituel ou Partage	Niveau dix:	Transport ou Rappel à la vie

(**BENEDICTION** : En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 5, le guide ou la Main du Destin peuvent attribuer un bonus à tous les Inspirés présents dans un rayon de 5 mètres. Ce bonus est égal à 1 par Niveau de Réussite et s'applique à n'importe quel Attribut Majeur (au choix de chaque personnage) pendant une durée égale à dix tours par Niveau de Réussite. Seuls le Guide et la Main du Destin peuvent utiliser ce pouvoir.

(**CHAMP DE FORCE** : Ce pouvoir permet aux Inspirés de générer un champ d'énergie capable de stopper les projectiles et d'affaiblir les attaques magiques. La protection de base du champ de force est égale à la somme des Caractéristiques Volonté de tous les Inspirés présents. La Main du Destin doit ensuite effectuer un jet de Mental + Volonté contre mie Difficulté de 10: le nombre de Niveaux de Réussite détermine le multiplicateur de cette protection de base. Le champ de force reste actif pendant 2 fois le nombre de Niveaux de Réussite en tours.

Pendant cette période, il est impossible de pénétrer physiquement le champ de force. L'indice de protection fonctionne connue celui d'une armure et bloque tous les projectiles infligeant moins de dégâts. Face aux attaques magiques, cet Indice de protection est divisé par deux. Le champ disparaît dès que l'un des Inspirés brise sa concentration ou quitte le périmètre, dont le rayon est égal au nombre de participants en mètres.

(**EMPATHIE** : Actif en permanence, ce pouvoir permet aux Inspirés de la Compagnie de sentir qu'un de leur compagnons est en danger, a besoin d'aide ou se trouve dans une situation Fâcheuse. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, L'Inspiré peut également tenter de ressentir l'environnement émotionnel dits des membres de la Compagnie. le distance n'influe pas sur la Difficulté du jet.

(**HARMONIE** : Ce pouvoir permet à tous les Inspirés participants au rituel de "redistribuer" leurs blessures. Aucun jet n'est nécessaire, mais il est impossible de transférer une blessure mortelle d'un personnage à un autre. Une fois transférées, les blessures se manifestent sous la forme de plaies, de fractures et de douleurs internes. Les malus s'appliquent directement. Les blessures ainsi guéries se referment en moins d'une heure et il est possible de soigner les autres de toutes les façon. imaginables.

(**OFFENSIVE** : Une fois par jour, les Inspirés peuvent se concentrer pour porter une attaque énergétique, sous la forme d'une vague d'énergie semi-circulaire, longue de 10 mètres par participant. Les dommages de base sont égaux au niveau d'Éclat de l'étoile multiplié par le nombre d'Inspirés Présents. le Main du Destin doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 pour toucher une cible précise, mais toutes les créatures présentes dans la zone d'effet et considérées comme des ennemis par les Inspirés subissent la moitié des dommages.

(**PARTAGE** : Une fois par jour, en réussissant chacun un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, deux Inspirés peuvent échanger une Compétence de leur choix, du moment qu'ils la possèdent tous les deux. Ce changement reste actif jusqu'au sommeil et ne peut en aucun cas être inversé avant cela.

(**RALLIEMENT** : En utilisant ce pouvoir, un Inspiré peut se transporter instantanément vers le reste de la Compagnie. Toutes ses possessions l'accompagnent, mais seule la matière inerte peut ainsi voyager. L'endroit de départ et d'arrivée n'ont aucune influence sur la réussite du pouvoir, mais il est indispensable que tous les autres Inspirés soient présents et se concentrent pour permettre le Ralliement. Il faut au préalable établir un contact mental ou toute autre forme de communication. L'Inspiré qui utilise ce pouvoir perd définitivement 1 point de Volonté.

(**RAPPEL À L'ÂME** : En réussissant trajet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 50, la Main du Destin peut rappeler à la vie un des Inspirés de la Compagnie. Cette Difficulté est réduite de 5 par Inspiré participant au rituel. Si le jet est réussi, tous les participants y compris le bénéficiaire du rituel perdent définitivement 1 point de Volonté et 1 point de Résistance. Si le jet est raté, aucune nouvelle tentative n'est possible.

(**RITUEL** : En partageant leurs énergies, les Inspirés peuvent faciliter les chances de réussite de n'importe quelle action et conférer un bonus à l'un d'eux. Ce bonus est égal au nombre de participants et s'applique à une Compétence, une Caractéristique ou un Attribut choisi par l'Inspiré qui bénéficie du rituel. Aucun jet n'est nécessaire. Le bonus disparaît une fois l'action effectuée. Dix tours complets étant nécessaires pour procéder au rituel, ce pouvoir peut difficilement être utilisé en combat.

(**SYMBIOSE** : Chaque jour, deux Inspirés de la Compagnie peuvent établir un lien vital qui permettra à l'un d'eux de subir les dommages du second. Ce lien est à sens unique et ne peut être brisé tant que les deux participants n'ont pas procédé à un nouveau rituel, qui nécessite environ une heure de méditation. Un seuil lien peut être établi par Inspiré.

(**TELEPATHIE** : Ce pouvoir permet à deux Inspirés de communiquer mentalement. Du moment qu'aucun personnage ne précise qu'il refuse le contact, la réussite est automatique. Dans le cas contraire, deux Inspirés peuvent tenter un jet d'opposition Mental + Volonté pour déterminer si l'un d'eux parvient à passer les défenses mentales de l'autre la distance n'influe pas sur la Difficulté.

(**TRANSFERT** : En se concentrant sur un objet appartenant à l'un des Inspirés du groupe, il est possible de le faire disparaître et réapparaître dans les mains d'un autre Inspiré. pour cela, la Main du Destin doit réussir un jet de Manipulation + Empathie contre une Difficulté de 30. Cette Difficulté est réduite de 5 par Inspiré participant au rituel, d'un côté comme de l'autre. Si un Inspiré isolé tente d'utiliser ce pouvoir sans que les autres soient prévenus, la Difficulté reste de 30 et n'est pas modifiable. Par contre, si les deux extrémités de la chaîne sont prévenues, la Difficulté peut être réduite par le nombre de participants au rituel. La distance n'influe pas sur la Difficulté du jet, mais un seul jet est possible par objet et par jour.

(**TRANSPORT** : En se concentrant sur une destination précise, la Compagnie peut se transporter magiquement vers n'importe quel endroit du monde. Pour réussir ce prodige, il est indispensable que tous les membres de la Compagnie soient présents et qu'ils aient une connaissance précise de l'endroit. Si l'endroit ne leur est pas véritablement familier, la Main du Destin doit, réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20. En cas d'échec, ou si les Inspirés n'ont jamais vu l'endroit où ils souhaitent se rendre, le Transport est tout simplement impossible. Une fois l'utilisation du pouvoir réussi, les Inspirés se dématérialisent en quelques secondes et reprennent leur forme physique dans le même laps de temps. Ils ne gardent aucun souvenir de leur voyage.

(**VISION PARTAGEE** : Comparable à la Télépathie, ce pouvoir permet à un Inspiré de voir par les yeux et d'entendre par les oreilles d'un autre membre de la Compagnie. La Vision dure dix tours au maximum et la réussite est automatique. Cependant, un des deux personnages peut effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 5 pour prolonger cette durée de dix tours par Niveau de Réussite. Si plusieurs Inspirés tentent de partager en même temps les visions d'un personnage, il leur faut réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté égale à 5 fois le nombre de "spectateurs".