

Les compétences d'attaque



Allonge : le personnage peut attaquer au corps-à-corps sur une zone adjacente s'il n'y a pas d'obstacle (mur, porte, barreaux, tenture, ...) entre lui et sa cible. Pour déterminer si un personnage ayant cette compétence peut attaquer dans une zone adjacente, on doit aussi vérifier qu'il existe une ligne de vue entre ces deux zones.



Ambidextrie : s'il dispose de deux armes à une main, le personnage peut cumuler leurs bonus lors de chacune de ses attaques. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour la défense.



Constriction : si, lors de son attaque, la créature obtient au moins une face avec 2 symboles, sa cible est "saisie", en plus des blessures éventuelles. La figurine du personnage est ramenée au contact de la figurine de la créature et est considérée comme bloquée. Un personnage ayant la compétence Insaissable ignore le blocage dû à Constriction, mais pas les dégâts associés à l'attaque.



Coup circulaire : avec toute arme de corps-à-corps lourde (dont l'encombrement est supérieur ou égal à 3), le personnage peut donner un coup circulaire. Si l'attaque tue le premier adversaire désigné, le reliquat de dégâts est reporté sur le suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y est plus de reliquat. L'attaquant décide de l'ordre dans lequel les dégâts sont attribués aux figurines adverses. On résout normalement l'attaque sur une figurine (détermination des dégâts, défense, ...) avant de passer à la figurine suivante s'il reste des dégâts à attribuer.



Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.



Ultime attaque : juste après avoir reçu un coup fatal, le personnage peut faire une riposte au corps-à-corps d'une puissance de , à la place des dés de son attaque normale. Sans bonus d'armes.



Riposte : chaque fois que le personnage est attaqué au corps-à-corps, il peut gratuitement riposter de , sans bonus d'arme. Fonctionne comme une attaque au corps-à-corps, la cible peut donc se défendre.



Tireur d'élite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. Il ignore la compétence Sous protection de sa cible.



Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.

Les compétences diverses



Alchimie : compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios.



Commandement : pour chaque gemme dépensée, le personnage peut activer un de ses alliés. Une seule activation par tour et par allié.



Concentration : le personnage ignore toutes les pénalités liées au phénomène de gêne pour toutes les actions nécessitant un lancer de dés.



Crochetage : chaque fois que le personnage tente une manipulation complexe pour crocheter une serrure, il dispose d'un bonus de .



Fascination : le personnage ne peut pas être attaqué par un autre personnage qu'il n'a pas lui-même attaqué au préalable pendant la partie.



Horreur : chaque adversaire qui se trouve dans sa zone voit le niveau de saturation de caractéristiques limité à 2 (sauf défense et relance).



Malchance : aucune relance d'aucune sorte (payante ou gratuite) n'est autorisée dans la zone d'un adversaire ayant cette compétence.



Poison : compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios.



Soutien : les figurines amies du personnage présentes sur sa zone bénéficient d'une relance gratuite à chaque fois qu'elles réalisent une action. Valable uniquement pour un seul dé, y compris pour un dé déjà relancé gratuitement.

Les compétences de mouvement



Bloqueur : tous les adversaires n'ayant pas la compétence Insaisissable, Téléportation ou Intangible se trouvant sur sa zone, ne peuvent plus se déplacer.



Défoncer les cloisons : le personnage peut traverser les cloisons et les portes en bois au cours de son mouvement, pour un surcoût de 2 points de mouvements. Il laisse derrière lui une ouverture (symbolisée par un pion prévu à cet effet). Les deux zones deviennent adjacentes sans pénalité de mouvement pour passer de l'une à l'autre, et l'ouverture donne une ligne de vue entre ces deux zones. Le personnage utilisant cette compétence se déplace de l'autre côté de la cloison qu'il vient de défoncer. Il n'est pas possible de défoncer un mur en pierre.



Insaisissable : le personnage ignore toute pénalité de mouvement liée à la présence d'adversaires dans sa zone, quand bien même ceux-ci auraient la compétence Bloqueur.



Natation : le personnage est capable de se déplacer à travers les zones immergées. Le surcoût pour quitter cette zone est de 1 point de mouvement.



Passe-muraille : le personnage peut dépenser 1 point de mouvement pour traverser un obstacle normalement infranchissable et se rendre sur la zone adjacente. Il peut, au cours de son déplacement, gravir ou chuter sans devoir lancer les dés ou subir une pénalité. Le mouvement du personnage n'est pas affecté par le phénomène de gêne.



Projection de toile : plutôt que de réaliser une attaque classique, le personnage peut projeter une toile sur un adversaire. Pour cela il réalise une attaque à distance avec . Si l'attaque dépasse la défense, elle n'engendre pas de blessure mais la victime ne peut plus se déplacer (on place un pion Toile contre son socle). Pour s'en extraire il lui en coûtera 4 points de mouvement en un seul tour.



Saut : le personnage peut sauter par-dessus les endroits prévus à cet effet. Pour cela il lance et doit égaler ou dépasser l'indice de difficulté. Si un personnage échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Le saut n'est pas soumis au phénomène de gêne. Sauter coûte 1 point de mouvement par limite de zone traversée. Par exemple, sauter d'un bateau à l'autre fait traverser 2 limites de zone au personnage ; il lui en coûtera donc 2 points de mouvement pour sauter.



Souplesse féline : dans chaque zone empruntée, le personnage ignore 1 point de malus lié au phénomène de gêne.



Vol : le personnage peut voler par-dessus les éléments du décor (palissade, barricade, etc.) ou franchir une limite de zone exigeant la compétence Saut ou Escalade, sans devoir lancer de dés pour réussir. Il paye le surcoût de mouvement lié à la difficulté du franchissement. Le mouvement du personnage n'est pas affecté par le phénomène de gêne.



Escalade : le personnage est capable de franchir les limites de zone qui requièrent cette compétence, en payant le surcoût de mouvement lié à la difficulté du franchissement. Sauter coûte 1 point de mouvement par limite de zone traversée. Par exemple, sauter d'un bateau à l'autre fait traverser 2 limites de zone au personnage ; il lui en coûtera donc 2 points de mouvement pour sauter.

Les compétences de défense et de magie



Sacrifice : le personnage peut subir une attaque à la place de la cible initiale située sur sa zone. Il doit déclarer son sacrifice juste avant que l'attaquant lance ses dés. Il ne peut utiliser que sa défense passive.



Intouchable : le personnage ignore le premier succès d'une attaque à distance portée contre lui.



Garde du corps : le personnage peut parer, à leur place, les attaques portées contre un ami présent sur sa zone. L'usage de la compétence remplace la défense active de la cible mais pas sa défense passive.



Sous protection : le personnage ne peut être attaqué que par une attaque à effet de zone si sur sa zone demeure au moins un ami dépourvu de cette compétence. Deux personnages ayant tous les deux cette compétence ne peuvent pas se protéger mutuellement.



Lanceur de sort : le personnage est capable d'utiliser les cartes Sorts à sa disposition, en leur allouant les gemmes d'énergie requises. Lorsqu'un personnage perd la compétence Lanceur de sort (du fait de son encombrement par exemple), les sorts déjà actifs le restent jusqu'à ce qu'ils s'épuisent comme décrit par le sort.



Téléportation : le lanceur de sort n'est pas soumis au phénomène de gêne ni à la compétence Bloqueur.

