

## Table des matières

Table des matières .....	1
Règles de base.....	2
Collecte des ressources .....	2
Quotas .....	2
Transformation des ressources .....	2
Devis d'ingénierie .....	2
Importation/exportation .....	2
Objets magiques .....	3
Types d'objets magiques et création .....	3
Liste des objets.....	4
Ressources .....	4
Produits intermédiaires.....	4
Armes et armures.....	4
Produits finis .....	5
Alcool.....	5
Amulette .....	5
Arme de siège.....	6
Cadenas .....	6
Chaîne .....	6
Corde .....	6
Droque.....	7
Effigie .....	7
Filet.....	7
Fortification .....	7
Garrot .....	7
Gorget .....	8
Outils de voleur .....	8
Piège.....	8
Ration .....	8
Talisman .....	8
Totem .....	9
Objets magiques.....	10
Baguette.....	10
Bâton magique .....	10
Philtre.....	10
Médicaments .....	11
Poisons et venins.....	12

## Règles de base

### *Collecte des ressources*

Pour ramasser une ressource, un joueur doit disposer de l'habileté attachée à cette ressource et passer 5 minutes au site où cette ressource se trouve. Voici la liste des sites :

- Forêt : bois, proie, végétal, champignon, insecte et serpent.
- Plaine : bête d'élevage, lin et culture.
- Sous-bois : végétal, serpent, champignon, insecte et proie.
- Monticule de pierre : minerais.

Après avoir ramassé la ressource, le joueur doit se rendre à la taverne du village où on lui remettra une représentation physique de sa ressource. Un joueur peut ramasser autant d'une seule ressource qu'il le désire en 5 minutes, mais doit passer 5 minutes et quérir ses représentations d'objet entre chaque ressource de type différent.

### **Quotas**

Un joueur peut ramasser 4 fois son rang dans son habileté de cueillette en rang de ressource par jeu. Chaque habileté dispose de son propre quota.

### *Transformation des ressources*

Pour transformer une ressource en un produit fini ou intermédiaire, le joueur doit passer 5 minutes dans un bâtiment avec l'ensemble des ressources nécessaires à la création de l'objet. Il doit ensuite se rendre à la taverne du village où on lui remettra un carton représentant son objet en échange des représentations physiques de ressources utilisées. Il n'y a pas de quota de transformation.

### *Devis d'ingénierie*

Il existe des objets complexes que seul un ingénieur peut produire. Ces objets sont produits à l'aide de devis découverts en jeu. Un devis dispose d'un rang. Pour en faire usage, il faut un ingénieur de rang égal ou supérieur au rang du devis. On peut reproduire l'appareil sur le devis à volonté, mais il faut toujours présenter le devis en question à l'organisation pour recevoir le papier de l'objet. Les devis sont des objets volables, à moins que l'ingénieur n'investisse 5 points d'expérience pour apprendre le devis par cœur.

### *Importation/exportation*

Un marchand dispose d'aptitudes pour importer et exporter des ressources. Chaque marchand dispose d'une caravane (initialement) qui compte un certain nombre d'unités de transport. Cette caravane est immunisée au vol. Le marchand peut augmenter son volume en se procurant

des caravanes additionnelles, mais risque de se faire piller, perdant ressources et caravanes. Les exportations du marchand sont faites avant le début du jeu à l'accueil. Ses exportations terminées, le marchand peut ensuite remplir son importation et recevoir ses rumeurs.

## Objets magiques

Il est possible pour les joueurs de créer un certain nombre d'objets magiques. Généralement, les objets magiques sont créés par un *enchanteur* par l'habileté *enchantement*. Les potions et philtres sont aussi considérés comme des objets magiques, mais sont créés par des habiletés individuelles.

### *Types d'objets magiques et création*

**Potions et philtres** : ces objets et leur création sont décrits sous les habiletés *mixture de philtres* et *mixture de potions*. Une potion ou un philtre doit être représenté par une fiole.

**Bâton magique** : est un objet représenté par une arme de mousse d'au moins un mètre brune ou par un bâton de bois travaillé (une canne ou un bâton travaillé, pas une branche). Un bâton contient une habileté et peut être utilisé par un mage (voir description dans la liste des objets).

**Baguette** : similaire au bâton, cet objet doit être représenté en jeu. On utilise une baguette en os ou en bois d'une longueur de 30 à 60 centimètres. Une baguette a trois charges et peut être utilisée par quiconque (voir description dans la liste des objets).

**Objet enchanté** : Est un objet de fabrique standard qui subit un traitement magique pour changer la nature de ses habiletés. L'objet perd un rang de façon permanente, mais obtiens une habileté. Pour voir quel objet peut être enchanté et quels sont les effets, voir la liste des objets ci-dessous.

**Objets magiques autres** : Les autres objets magiques sont faits à partir d'armes, d'armures et produits intermédiaires avec un fragment. Le rang de l'objet est déterminé par le rang du matériel utilisé et le l'énergie investie dans le sort par l'*enchanteur*. Au moment de créer l'objet, le joueur se rend à la taverne où l'organisation roule un d10. Est soustrait à ce jet le rang voulu de l'objet. Si le total donne 1 ou 2, l'objet perd 2 rangs, si le total est 3 ou 4, l'objet perd un rang. Sinon l'objet est du rang voulu. L'enchanteur peut aussi décider d'investir un d'énergie additionnelle pour ajoutée 1 à son jet.

## Liste des objets

### Ressources

Ressource	Produit par	Utilisé dans la production de
<b>Mineral</b>	Fermier	Artisanat de métal, arme métallique, armure et bouclier métalliques, baliste, catapulte, cadenas, outils de voleur, gorget et fortification.
<b>Bois</b>	Fermier	Artisanat de bois, arme de bois, bouclier de bois, baliste, catapulte et fortification.
<b>Lin</b>	Fermier	Garrot, filet, bélier, baliste, catapulte, vêtement et parchemin.
<b>Bêtes</b>	Fermier	Bottes, armure de cuir, rations, arme en os, armure en os, artisanat en os.
<b>Culture</b>	Fermier	Ration, alcool, poisons et médicaments.
<b>Proie</b>	Survie	Rations, poisons, médicaments, drogues, potions et philtres.
<b>Serpent</b>	Survie	Poisons, médicaments et drogues.
<b>Insecte</b>	Herboristerie	Poisons, médicaments, drogues, potions et philtres.
<b>Végétal</b>	Herboristerie	Poisons, médicaments, drogues, potions et philtres.
<b>Champignon</b>	Herboristerie	Poisons, médicaments et drogues.

### Produits intermédiaires

Produit	Fabriqué par	Utilisé dans la production de	Produit avec
<b>Artisanat de bois</b>	Menuiserie	Baguettes, bâtons et totems.	1 bois
<b>Artisanat de métal</b>	Forgeron	Anneaux et amulettes.	1 mineral
<b>Artisanat d'os</b>	Artisan	Talismans et effigies	1 bête
<b>Vêtement</b>	Artisan	Capes magiques, vêtements magiques	1 lin
<b>Bottes</b>	Artisan	Bottes magiques	1 bête

### Armes et armures

Arme	Effet (cumulatif)
<b>Rang 1</b>	Peut être enchanté.
<b>Rang 2</b>	Une sauvegarde contre <i>cassé</i> par jeu.
<b>Rang 3</b>	Sans effet additionnel.
<b>Rang 4</b>	Une sauvegarde additionnelle contre <i>cassé</i> par jeu.
<b>Rang 5</b>	Fait du dégât de type <i>magique</i> .

Armure	Effet
<b>Rang 0</b>	L'armure se répare à chaque 4 combats.
<b>Rang 1</b>	Peut être enchanté.
<b>Rang 2</b>	L'armure se répare à chaque 3 combats.

**Rang 3** L'armure se répare à chaque 2 combats.

**Rang 4** L'armure se répare à chaque combat.

**Rang 5** L'armure se répare à chaque combat.

Bouclier	Effet (non cumulatif)
<b>Rang 1</b>	Peut être enchanté
<b>Rang 2</b>	Une sauvegarde contre <i>cassé</i> par jeu.
<b>Rang 3</b>	Une sauvegarde contre <i>cassé</i> par jeu.
<b>Rang 4</b>	Deux sauvegardes contre <i>cassé</i> par jeu.
<b>Rang 5</b>	Trois sauvegardes contre <i>cassé</i> par jeu.

Produit	Fabriqué par	Utilisé dans la production de	Produit avec
<b>Arme métallique</b>	Forgeron	Arme métallique magique	2 minerais
<b>Arme de bois</b>	Menuiserie	Arme de bois magique	2 bois
<b>Arme en os</b>	Artisan	Arme en os magique	2 bêtes
<b>Armure de cuir</b>	Artisan	Armure de cuir magique	4 bêtes
<b>Armure métallique</b>	Forgeron	Armure métallique magique	4 minerais
<b>Armure en os</b>	Artisan	Armure en os magique	4 bêtes
<b>Bouclier de bois</b>	Menuiserie	Bouclier de bois magique	2 bois
<b>Bouclier de métal</b>	Forgeron	Bouclier de métal magique	2 minerais

### *Produits finis*

Alcool	Effet
<b>Rang 1</b>	Gain de 1 point de combat 10 minutes après la consommation.
<b>Rang 2</b>	Gain de 2 points de combat 10 minutes après la consommation.
<b>Rang 3</b>	Gain de 3 points de combat 10 minutes après la consommation.
<b>Rang 4</b>	Gain de 4 points de combat 10 minutes après la consommation.
<b>Rang 5</b>	Gain de 5 points de combat 10 minutes après la consommation.
<b>Produit par : Fermier avec une culture (crée 2 alcools).</b>	

Amulette	Effet
<b>Rang 1</b>	+1 Leadership.
<b>Rang 2</b>	+2 Leadership.
<b>Rang 3</b>	+3 Leadership.
<b>Rang 4</b>	+4 Leadership.
<b>Rang 5</b>	+5 Leadership.
<b>Produit par : Sacralisation avec un artisanat de métal.</b>	

Arme de siège	Effet
Rang 1	N'existe pas.
Rang 2	Permet la production d'un bélier.
Rang 3	Permet la production d'une baliste.
Rang 4	Permet la production d'une catapulte.
Rang 5	Permet la production d'un trébuchet.
<b>Produit par : Ingénierie avec 5 bois, 2 lin et 2 minéral. Nécessite 2 personnes pour être manipulée.</b>	

Cadenas	Effet
Rang 1	Peut être croché par <i>sabotage</i> avec des <i>outils de voleur</i> rang 1
Rang 2	Peut être croché par <i>sabotage</i> avec des <i>outils de voleur</i> rang 2
Rang 3	Peut être croché par <i>sabotage</i> avec des <i>outils de voleur</i> rang 3
Rang 4	Peut être croché par <i>sabotage</i> avec des <i>outils de voleur</i> rang 4
Rang 5	Peut être croché par <i>sabotage</i> avec des <i>outils de voleur</i> rang 5
<b>Produit par : Forgeron avec un minéral. Est représenté par un cadenas à combinaison.</b>	
<b>Enchanté : est un cadenas à clef et ne peut être croché qu'avec des <i>outils enchantés</i>.</b>	

Chaîne	Effet
Rang 1	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 1
Rang 2	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 2
Rang 3	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 3
Rang 4	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 4
Rang 5	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 5
<b>Produit par : Forgeron avec un minéral. Nécessite un <i>cadenas</i> pour fonctionner.</b>	
<b>Enchanté : Est considéré comme ayant un <i>cadenas</i> de rang égal à la <i>chaîne</i> intégrée.</b>	

Corde	Effet
Rang 1	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 1
Rang 2	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 2
Rang 3	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 3
Rang 4	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 4
Rang 5	Permet de <i>maîtriser</i> une personne. Sauvegarde : évasion rang 5
<b>Produit par : Artisan avec un lin. Est détruit par une touche ordinaire.</b>	
<b>Enchanté : Ne peut être coupé par une touche ordinaire sauf si la lame est rang 5.</b>	

Droque	Effet
Rang 1	Points de combat passe de rang 0 à rang 1 pour une heure.
Rang 2	Points de combat passe de rang 1 à rang 2 pour une heure.
Rang 3	Points de combat passe de rang 2 à rang 3 pour une heure.
Rang 4	Points de combat passe de rang 3 à rang 4 pour une heure.
Rang 5	Points de combat passe de rang 4 à rang 5 pour une heure.
<b>Produit par : Alchimie avec un champignon. N'est pas cumulable.</b>	

Effigie	Effet
Rang 1	1 d'énergie, est détruite après l'utilisation. Une utilisation par heure.
Rang 2	2 d'énergie, est détruite après l'utilisation. Une utilisation par heure.
Rang 3	3 d'énergie, est détruite après l'utilisation. Une utilisation par heure.
Rang 4	4 d'énergie, est détruite après l'utilisation. Une utilisation par heure.
Rang 5	5 d'énergie, est détruite après l'utilisation. Une utilisation par heure.
<b>Produit par : Sacralisation avec un artisanat en os.</b>	

Filet	Effet
Rang 1	Requiert Évasion rang 1 pour s'échapper du filet.
Rang 2	Requiert Évasion rang 2 pour s'échapper du filet.
Rang 3	Requiert Évasion rang 3 pour s'échapper du filet.
Rang 4	Requiert Évasion rang 4 pour s'échapper du filet.
Rang 5	Requiert Évasion rang 5 pour s'échapper du filet.
<b>Produit par : Artisan avec 4 cordes. Est détruis sur une touche.</b>	
<b>Enchanté : Ne peut-être détruis qu'avec une lame rang 5.</b>	

Fortification	Effet
Rang 1	Possède 4 points de vie
Rang 2	Possède 8 points de vie
Rang 3	Possède 12 points de vie
Rang 4	Possède 16 points de vie
Rang 5	Possède 20 points de vie
<b>Produit par : Ingénierie et 10 bois ou 10 minerais.</b>	

Garrot	Effet
Rang 1	Utilisé dans l'habileté <i>garrot</i> .
<b>Produit par : Artisan avec un lin ou Forgeron avec un minerai.</b>	

Gorget	Effet
Rang 1	Une sauvegarde contre un <i>Assassinat</i> , <i>Garrot</i> ou <i>Décapitation</i> .
Rang 2	Deux sauvegardes contre un <i>Assassinat</i> , <i>Garrot</i> ou <i>Décapitation</i> .
Rang 3	Trois sauvegardes contre un <i>Assassinat</i> , <i>Garrot</i> ou <i>Décapitation</i> .
Rang 4	Quatre sauvegardes contre un <i>Assassinat</i> , <i>Garrot</i> ou <i>Décapitation</i> .
Rang 5	Cinq sauvegardes contre un <i>Assassinat</i> , <i>Garrot</i> ou <i>Décapitation</i> .
<b>Produit par : Forgeron avec un minerai ou Artisan avec une bête. Ceci est une pièce d'armure.</b>	
<b>Enchanté : Se régénère d'une sauvegarde par jeu.</b>	

Outils de voleur	Effet
Rang 1	Peut crocheter un cadenas rang 1 ou désarmer un piège rang 1.
Rang 2	Peut crocheter un cadenas rang 2 ou désarmer un piège rang 2.
Rang 3	Peut crocheter un cadenas rang 3 ou désarmer un piège rang 3.
Rang 4	Peut crocheter un cadenas rang 4 ou désarmer un piège rang 4.
Rang 5	Peut crocheter un cadenas rang 5 ou désarmer un piège rang 5.
<b>Produit par : Forgeron avec un minerai.</b>	
<b>Enchanté : permet de crocheter des cadenas enchantés et de désarmer des pièges enchantés.</b>	

Piège	Effet
Rang 1	Cause 2 points de dégât
Rang 2	Cause 4 points de dégât
Rang 3	Cause 6 points de dégât
Rang 4	Cause 8 points de dégât
Rang 5	Cause 10 points de dégât
<b>Produit par : impossible à produire. Obtenu par traficque ou trouvé. Détruis après usage.</b>	
<b>Enchanté : N'est pas détruis après usage et se recharge seul.</b>	

Ration	Effet
Rang 1	Gain de 1 point de vie 10 minutes après la consommation
Rang 2	Gain de 2 points de vie 10 minutes après la consommation
Rang 3	Gain de 3 points de vie 10 minutes après la consommation
Rang 4	Gain de 4 points de vie 10 minutes après la consommation
Rang 5	Gain de 5 points de vie 10 minutes après la consommation
<b>Produit par : Fermier ou Survie avec une bête (crée 4 rations) ou une proie (crée 2 rations).</b>	

Talisman	Effet
Rang 1	+1 Karma.
Rang 2	+2 Karma.



**Rang 3** +3 Karma.

**Rang 4** +4 Karma.

**Rang 5** +5 Karma.

**Produit par : Sacralisation avec un artisanat en os.**

<b>Totem</b>	<b>Effet</b>
<b>Rang 1</b>	+1 Bravoure.
<b>Rang 2</b>	+2 Bravoure.
<b>Rang 3</b>	+3 Bravoure.
<b>Rang 4</b>	+4 Bravoure.
<b>Rang 5</b>	+5 Bravoure.
<b>Produit par : Sacralisation avec un artisanat de bois.</b>	

**Objets magiques**

Baguette	Effet
Rang 1	Dispose d'un sort de rang 1 et 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 2	Dispose d'un sort de rang 2 et 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 3	Dispose d'un sort de rang 3 et 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 4	Dispose d'un sort de rang 4 et 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 5	Dispose d'un sort de rang 5 et 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
<b>Produit par : Enchantement avec un artisanat de bois, un fragment du type approprié et le sang d'un mage capable de faire le sort. La baguette est détruite après 3 usages.</b>	

Bâton magique	Effet
Rang 1	Dispose du sort de rang 1 d'une habileté et de 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 2	Dispose du sort de rang 2 d'une habileté et de 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 3	Dispose du sort de rang 3 d'une habileté et de 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 4	Dispose du sort de rang 4 d'une habileté et de 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
Rang 5	Dispose du sort de rang 5 d'une habileté et de 3 de <i>résistance à la fatigue</i> .
<b>Produit par : Enchantement avec une arme de bois, un fragment du type approprié et le sang d'un mage ayant l'habileté au rang approprié. Le bâton perd sa fatigue après chaque jeu. Seul un sorcier peut faire usage des bâtons qui touchent à des habiletés accessibles au sorcier (ex : magie élémentaire, infusion), seul un clerc peut faire usage d'un bâton qui touche aux habiletés accessibles à un clerc (ex : miracle, brèche, démonologie). Possession et enchantement ne peuvent faire l'objet d'un bâton. Un mage ne peut posséder qu'un seul bâton à la fois.</b>	

Philtre	Effet
Abjuration	Obtention de <i>lueur d'étoile</i> pour le jeu.
Démonologie	Obtention d' <i>empathie démoniaque</i> pour le jeu.
Druidisme	Obtention de <i>griffes</i> pour le jeu.
Enchantement	Obtention d' <i>arme dansante</i> pour le jeu.
Élément	Obtention de <i>peau de pierre</i> pour le jeu (non cumulable avec points de combat).
Nécromancie	Obtention de <i>nécromorphose</i> pour le jeu.
Thaumaturgie	Obtention d' <i>apaisement corporel</i> pour le jeu.
<b>Produit par : un mage avec mixture de philtres, le sang du mage approprié, un végétal et un champignon.</b>	

## Médicaments

Un médicament ne peut être utilisé que si l'utilisateur a médecine au rang égal ou supérieur au rang du médicament, sauf pour ceux qui ont des valeurs entre parenthèses, qui indiquent la force du médicament dans des mains peu expérimentées. Les médicaments pouvant être utilisés offensivement doivent être injectés avec une arme au plus martiale. Voir mécaniques de base pour les règles sur les objets à usage limité.

Rang 1	Ressources	Effets
<b>Antidouleur mineur</b>	Serpent	Redonne instantanément 2 (1) points de combat.
<b>Calmant mineur</b>	Végétal	Met fin aux effets <i>apeuré</i> et <i>terrorisé</i> .
<b>Baume</b>	Végétal	Redonne instantanément 2 (1) points de vie.
<b>Vérité mineure</b>	Végétal	La cible ne peut dire que la vérité pour 1 minute.

Rang 2	Ressources	Effets
<b>Antidouleur</b>	Serpent	Redonne instantanément 3 (1) points de combat.
<b>Anticoagulant</b>	Insecte	La prochaine fois que la cible est assommée, elle meurt. Administer ce médicament enlève 1 de Karma.
<b>Remède mineur</b>	Végétal	Guérit les maladies de rang 1 et 2 (seulement rang 1).

Rang 3	Ressources	Effets
<b>Antidouleur majeur</b>	Serpent	Redonne instantanément 4 (2) points de combat.
<b>Calmant</b>	Végétal	Met fin à l'effet <i>frénétique</i> .
<b>Purge</b>	Champignon	Mets fin à tout poison, médicament, drogue ou philtre.
<b>Vérité</b>	Végétal	La cible ne peut dire que la vérité pour 3 (1) minutes.

Rang 4	Ressources	Effets
<b>Morphine</b>	Serpent	Redonne instantanément 5 (2) points de combat.
<b>Adrénaline</b>	Proie	Met fin à <i>endormi</i> , <i>paralysé</i> , <i>subjugué</i> et aux calmants.
<b>Remède majeur</b>	Végétal	Guérit les maladies de rang 1 à 4 (1 et 2).

Rang 5	Ressources	Effets
<b>Calmant majeur</b>	Insecte	La cible tombe <i>endormie</i> pour 10 (5) minutes.
<b>Cure</b>	Champignon	La cible regagne tous ses points de combat et de vie.
<b>Élixir</b>	Végétal	Guérit toutes les maladies, sauf exceptions.
<b>Vérité majeur</b>	Serpent	La cible ne peut dire que la vérité pour 5 (2) minutes.

### Poisons et venins

Pour utiliser un venin, il faut être un alchimiste. Les poisons (P) doivent être consommés par la cible. Les venins sont parfois injectés (I), d'autres fois ils sont simplement au touché (T). Une injection se fait avec une arme métallique simple ou martiale sur une touche, un touché se fait avec un gant, au touché. Utiliser un poison ou venin ayant pour effet de tuer une personne fait instantanément perdre un point de karma à l'utilisateur et ce même si la cible n'en meurt pas.

Rang 1	Ressources	Effets
Venin mineur	Serpent	Ajoute 1 de dégât sur votre prochaine touche (I).
Paralysant mineur	Végétal	Empêche la cible de courir pour 30 minutes (I).
Somnifère	Végétal	La personne tombe <i>endormie</i> pour 15 minutes (P).

Rang 2	Ressources	Effets
Hallucinogène	Champignon	Permet d'utiliser l'habileté Camouflage ou Dissimulation en pleine vue de la cible pendant 30 minutes (P).
Poudre à éternuer	Végétal	La cible est <i>subjuguée</i> pour 20 secondes (T).
Extrait malsain	Insecte	La cible est <i>foudroyée</i> pour 10 secondes (I).

Rang 3	Ressources	Effets
Paralysant	Végétal	La cible est <i>retenue</i> pour 2 minutes (I).
Venin	Serpent	Ajoute 2 de dégâts sur votre prochaine touche (I).
Extrait nauséabond	Champignon	La cible vomit tout ce qu'elle consomme pendant 2 heures, détruisant les consommables (P).

Rang 4	Ressources	Effets
Poudre de cécité	Serpent	La cible devient <i>aveugle</i> pour une minute (T).
Hallucinogène M.	Champignon	La cible est <i>terrorisée</i> pour 15 secondes (T).
La Saigné	Insecte	La cible subie le double de dégât jusqu'à sa mort (P).

Rang 5	Ressources	Effets
Paralysant majeur	Insecte	La cible est <i>paralysée</i> pour cinq minutes (I).
La faucheuse	Serpent	Votre cible meurt instantanément (T).
Assaut nerveux	Végétal	La cible est <i>assommée</i> (P).