

1 Coup de fourchette

☆ 3 PA

⌚ 1 assauts

🧙 Magie Physique

🔪 1D6 - 1 (min 1)

📌 Ignore l'armure naturelle

👍 dégâts x2

1 Fumet du barbecue

☆ 4 PA

⌚ 2 assauts

🧙 CHA +1D6 vs INT +1D6

📌 100m de portée à partir d'un point visible

1 Guérison équitable

☆ 1PA par PV

🧙 1 dose de sang par cible

📌 Même nombre PV par cible

1 Clairvoyance divine

☆ 4 PA

⌚ 3 assauts

🧙 Magie Psychique + 2

🔪 +4 INT

📌 Pas d'épreuve après le niveau 6

👍 Aucun PA nécessaire

💥 1D6 de blessure

2 Merguez de combat

☆ 4 PA/Merguez

⌚ 3 assauts

🧙 Magie Psychique

🕒 Magie Psychique + 2D6 vs 2D6 +7

🔪 1D6 (8 AT) feu

📌 Une seul épreuve de contrôle, parade impossible

👍 Ignore l'armure

💥 Implosion 2BL directs dans 5M

2 Garde à vue de Labahk

☆ 4 PA

⌚ 2 assauts

🧙 Magie Psychique

🔪 -1 AT/PRD, -2 INT, -3 COU

📌 Uniquement humain sans tête vide

👍 Réddition

💥 Cible un allié ou prête

2 Assistance juridique

☆ 3 PA

⌚ 2 assauts

🧙 Magie Psychique +2

🔪 +1 PR et RM (+2 si niveau 6+)

📌 La valeur des PR Naturelles <= 3

👍 PR et RM x2

💥 Perte d'une armure au hasard

3 Glaive de la justice

☆ 5 PA

⌚ 3 assauts

🧙 Magie Physique (niveau 9-)

🔪 2D6 +2

📌 L'armure compte

👍 +1D6

3 Sainte Béarnaise / Harissa

☆ 1 PA pour 2 cibles

🧙 1 dose d'huile / 1 bol

🔪 +1 PV par repas (niveau 6+ +2, niveau 10+ +3)

📌 Peut servir à impressionner

3 Armure de graisse

☆ 2 PA par PR

⌚ 2 assauts

🧙 Magie Psychique +1

🔪 -1 CHA / PA/2 PR

📌 Max PR déterminé par le niveau

👍 +1 PR

💥 Perte d'une armure au hasard

4 Force des justes

☆ 8 PA

⌚ 3 assauts

🧙 Magie Psychique (niveau 7-)

🔪 Dégâts +2 / COU +2

📌 Affecte les alliés dans un rayon de 5m

👍 4 PA au lieu de 8

💥 Bonus sont des malus

4 Charbons ardents d'Adathie

☆ 7 PA

⌚ 1 assauts

🧙 Magie Physique

🔪 2D6 +2

📌 Attaque en cone, 1 jet par cible, ignore la moitié des PR. Pas de bonus INT

5 Al tératio n charcutière

☆ 6 PA

⌚ 2 assauts

🧙 Magie Psychique -1

🔪 L'arme est une merguez, COU -2

📌 10m

👍 Pas de test RM et l'équipement est aussi en merguez, INT raté -> réddition

💥 Arme d'allié au hasard transformé

5 Gerbille justicière

☆ 10 PA

🧙 Magie Psychique -1

🕒 Magie Psychique +2D6 vs 2D6 +9

🔪 1 bougie verte, 1 plume de coq

📌 1D6 +4 tranchants/magique

📌 30 PV, 10 AT 8 PRD 15 COU, 2 PR 9 RM

👍 Pas de contrôle, ignore l'armure (AT)

💥 Sort entropique

6 Bouclier de Régis

☆ 10 PA

⌚ 3 assauts

🧙 Magie Psychique -2 (niveau 9-)

🔪 Immunité contre les sorts nécessitant un test RM, PR Magique +Niveau/2

📌 5m

👍 PA/2

💥 Sort entropique

7 Sanctuaire d'Adathie

☆ 10 PA

⌚ 2 assauts

🧙 Magie Psychique -1

🔪 Armure totale sauf malédiction

📌 Uniquement sur le prête

👍 PA/2

💥 Sort entropique

8 Réparation exécutoire

☆ 10 PA

🧙 Magie Psychique (niveau 9-)

🔪 Récupération tous les PV

📌 Soigne blessure, saignement et infections. 1 fois par jour.

👍 cible 1PV max de plus (définitif)

💥 2D6 BL directs (ne tue pas)

9 Justice aveugle

☆ 13 PA

⌚ 4 assauts

🧙 Magie Psychique -3

🔪 la cible perd la vue, AD, COU, CHA -6 / AT-5 / PRD -8

📌 15m, test RM

👍 PA/2

💥 3D6 sur prête

10 Triomphe de la raison

☆ 15 PA

⌚ 5 assauts

🧙 Magie Psychique -2

🔪 Les cibles changent de camp

📌 Effet 1h, test INT de résistance, 15m

👍 Pas de test de résistance

💥 Sort entropique

11 Métrelash

☆ 25 PA

⌚ 1 assauts

🧙 Magie Psychique -4

🔪 Cendre d'un érudit, essence de boulorne

📌 2D6 +3, 14AT 13PRD 16COU 2PR 50PV 40PA

📌 Hors combat, immunisé contre tous les dégâts sauf magique. S'en va quand il veut et obéit uniquement si la cause est juste. Lance tous les prodiges d'Adathie de niveau 8-, ne rate jamais.

👍 Suit jusqu'à la mort

💥 Sort entropique

12 Cri paralysant

☆ 8 PA

⌚ 2 assauts

🧙 Magie Psychique -2

🔪 1D6/cible + paralysie

📌 Sert à paralyser l'ennemi pour fuir, dure 30sec. Ignore l'armure.

👍 Pas de test de résistance

💥 Sort entropique

13 Lévitatio n d'Adathie

☆ 5 PA/minute

🧙 Magie Psychique -2

🔪 Le prête vol.

📌 Peut porter un allié

👍 PA/2

💥 Sort entropique

14 Nettoyage du divin barbecue

☆ 22 PA

⌚ 8 assauts

🧙 Magie Psychique -4

🔪 4D6 +2 /cible

📌 durée 10 assauts, portée 50m, zone 20m. Esquive AD-3

👍 15 PA au lieu de 22.

💥 Le prête est au centre de la zone.

15 Artisan de la justice

☆ MAX PA

🧙 Magie Psychique

📌 1 pièce d'armure non enchantée et 1 dose de sang de golbargh

🔪 +1 PR, CHA +1, incassable

📌 Enchantement définitf

👍 Armure devient une relique d'Adathie (valeur +1000po)

💥 Armure détruite