

1 Coup de fourchette

☆ 3 PA

⌚ 1 assauts

🧙 Magie Physique

🔥 1D6 - 1 (min 1)

⚠ Ignore l'armure naturelle

👍 dégats 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 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 prêtre

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

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

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

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