

1 Coup de fourchette

☆ 3 PA

🧙 Magie Physique

⚠️ Ignore l'armure naturelle

⌚ 1 assauts

🔪 1D6 - 1 (min 1)

👍 dégâts x2

1 Fumet du barbecue

☆ 4 PA

🧙 CHA +1D6 vs INT +1D6

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

⌚ 2 assauts

1 Guérison équitable

☆ 1PA par PV

⚠️ Même nombre PV par cible

🗨️ 1 dose de sang par cible

1 Clairvoyance divine

☆ 4 PA

🧙 Magie Psychique + 2

⚠️ Pas d'épreuve après le niveau 6

👍 Aucun PA nécessaire

🗨️ 1D6 de blessure

⌚ 3 assauts

🔪 +4 INT

2 Garde à vue de Labahk

☆ 4 PA

🧙 Magie Psychique

⚠️ Uniquement humain sans tête vide

👍 Réddition

⌚ 2 assauts

🔪 -1 AT/PRD, -2 INT, -3 COU

🗨️ Cible un allié ou prêtre

2 Assistance juridique

☆ 3 PA

🧙 Magie Psychique +2

⚠️ La valeur des PR Naturelles <= 3

👍 PR et RM x2

⌚ 2 assauts

🔪 +1 PR et RM (+2 si niveau 6+)

🗨️ Perte d'une armure au hasard

2 Merguez de combat

☆ 4 PA/Merguez

🧙 Magie Psychique

🕒 Magie Psychique + 2D6 vs 2D6 +7

🔪 1D6 (8 AT) feu

⚠️ Une seul épreuve de contrôle, parade impossible

👍 Ignore l'armure

⌚ 3 assauts

🗨️ Implosion 2BL directs dans 5M

3 Armure de graisse

☆ 2 PA par PR

🧙 Magie Psychique +1

⚠️ Max PR déterminé par le niveau

👍 +1 PR

🗨️ Perte d'une armure au hasard

⌚ 2 assauts

🔪 -1 CHA / PA/2 PR

3 Glaive de la justice

☆ 5 PA

🧙 Magie Physique (niveau 9-)

⚠️ L'armure compte

⌚ 3 assauts

🔪 2D6 +2

👍 +1D6

3 Sainte Béarnaise / Harissa

☆ 1 PA pour 2 cibles

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

⚠️ Peut servir à impressionner

🗨️ 1 dose d'huile / 1 bol

4 Force des justes

☆ 8 PA

🧙 Magie Psychique (niveau 7-)

⚠️ Affecte les alliés dans un rayon de 5m

👍 4 PA au lieu de 8

⌚ 3 assauts

🔪 Dégâts +2 / COU +2

🗨️ Bonus sont des malus

4 Charbons ardents d'Adathie

☆ 7 PA

🧙 Magie Physique

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

⌚ 1 assauts

🔪 2D6 +2

5 Gerbille justicière

☆ 10 PA

🕒 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

🧙 Magie Psychique -1

5 Altération charcutière

☆ 6 PA

🧙 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

⌚ 2 assauts