



- **Affinité (voie de magie X)** : le magicien peut mettre dans son grimoire des sorts réservés normalement à la faction X.
- **Allonge X** : le combattant peut réaliser toutes les actions à une distance X. Si cette compétence est dans le descriptif d'une arme de corps à corps, le combattant peut effectuer des attaques et des défenses en infligeant des dégâts et des effets jusqu'à une distance de X.
- **Ambidextre** : 1 arme dans chaque main => lors d'une attaque à 3 PA, peut faire 2 attaques à 2 PA successives. Avec une arme maniable à 1 et 2 mains => gagne "riposte". Broutcha et les avant-gardes Kharnes acquièrent "ambidextre".
- **Archimage** : maîtrise toutes les formes de magie, peut choisir parmi tous les sorts disponibles.
- **Armure naturelle (Tembo)** : à chaque fois qu'il doit subir des dégâts / ND10 (N = niv du Tembo) / chaque 10 ignore N dégâts.
- **Autorité** : le Safar (non terrorisé ou effrayé) peut dépenser ses dés de maîtrise à la place de ses alliés tant que les domaines de maîtrise sont respectés.
- **Berserk X** : cet état est déclenché dès que la condition « X » est respectée. La figurine ajoute toujours sa P à ses jets de dégâts et gagne la compétence « Endurance ». Elle ne peut pas dépenser de PA en défense, et attaque systématiquement la figurine la plus proche dans sa ligne de vue, amie comme ennemie. Si plusieurs cibles sont éligibles, déterminez-la aléatoirement. « Sonner » ou « assommer » une figurine en état « berserk » met fin à l'effet. « Berserk saignement » signifie que le combattant passera dans cet état dès qu'il subira un effet de saignement.
- **Bond X** : un Safar doté de cette compétence peut enjamber des obstacles de X toises de haut ou de long ou des Safars de stature inférieure ou égale à X. (toutes les Khémistes).
- **Bretteur X** : peut obliger un adversaire dans sa ZDC à relancer X dés d'un jet d'attaque ou de défense au corps à corps, une fois par tour.
- **Brutalité X** : le Safar ajoute X dégâts supplémentaires à chaque fois qu'il utilise l'effet de P.
- **Carnivore** : permet d'utiliser l'action « dévorer ». Tous les combattants khârn et fangs sont par nature « carnivores », ce n'est pas écrit sur leur carte de profil, mais c'est un fait.
- **Charge brutale X** : lors d'un assaut, la figurine gagne X toises sur le mouvement qui l'amènera au contact de son adversaire.
- **Chef de guerre X** : au début de l'un des tours, au choix du joueur, un Chef de guerre gagne 1 PA par allié présent dans son aura, dans la limite de X.
- **Corpulent (Tembo)** : pas impacté par la nature du terrain / gêné qu'en eau profonde et terrain glissant.
1 effet de V = 0,5 toises de mvt / 2 effets de V = mvt de V/2
1 effet de C en assaut = repousse et avance de stature Tembo - stature adverse.
- **Éclaireur X** : le Safar peut être déployé à X toises en dehors de sa zone de déploiement, à moins que le scénario n'interdise le déploiement des éclaireurs, auquel cas il est déployé normalement.
- **Embuscade** : un « embusqué » peut se déployer n'importe où sur la surface de jeu. Si un Safar ennemi entre dans la zone d'un embusqué, ce dernier peut alors se révéler en interruption pour réaliser une unique action offensive pendant l'activation adverse (Il pourra ensuite s'activer normalement durant le tour). L'embusqué peut aussi s'activer normalement quand le joueur le décidera, et commencera son activation à l'endroit de son choix dans la zone où il était embusqué. Déploiement d'un « embusqué » : notez secrètement sur la carte d'embuscade la zone dans laquelle vous cachez votre Safar. Lors d'une « détection », si la zone n'est pas entièrement recouverte par l'aura de détection, vous n'êtes pas obligé de révéler les embusqués.
- **Empathie** : un combattant ou une Monture dotée de cette compétence, permettra d'ajouter sa stature à celle de son partenaire en toute circonstance (RC, charge, etc.). Engueran acquiert la compétence « Empathie / Rescapé ».
- **En éveil** : obligatoire. Un Safar doté de cette compétence ajoute toujours une fois son I à ses jets de défense contre la magie.
- **Endurance** : lors de chaque activation, les 2 premières actions de mouvement après le déplacement gratuit ne coûtent qu'1 PA. Le coût des actions de mouvement suivantes suit la règle classique.
- **Exécuteur** : un Safar doté de cette compétence peut ajouter 1D10 dégâts lors d'une attaque à 3 PA, une fois par activation.
- **Feu** : Un Safar non magicien qui a moins de 5 d'intelligence devra effectuer un test de témérité lorsqu'il subit des dégâts de feu. S'il a réussi son test, il ne sera plus effrayé par le feu, mais continuera d'en souffrir. Les dégâts de feu ne peuvent pas être soignés. Lorsqu'un combattant a subi des dégâts de feu, il perd 1 PV au début de chaque activation tant que le feu n'est pas éteint. Sur les éléments de décor, le feu occasionne 2 PS de dommages par tour. (avant l'activation de la première figurine).
- **Fine lame** : obligatoire. Le défenseur ne peut pas dépenser plus de PA que le Safar doté de « fine lame » qui l'attaque.
- **Fluet (Khémiste)** : effet de C ne repousse que d'1 toise / 2 effets de C n'augmente pas la distance mais permet de cibler une plus grande stature / chaque effet de V = +1 au seuil d'attaque ou de défense / applicables que si effet de V ou C réalisable.
- **Foi inébranlable** : obligatoire. Le Safar considère tous ses tests d'effroi comme réussis.
- **Furtivité** : augmente son bonus de couvert d'une valeur égale à son niveau.
- **Harcèlement** : le Safar peut, une fois par activation, bénéficier gratuitement de l'effet de V pour l'une de ses attaques réussies en addition des autres effets de l'attaque.
- **Hermétisme X** : obligatoire. Permet d'augmenter sa défense face à la magie de X. Si le sort cible un Safar hermétique allié, la difficulté du sort est augmentée de X. Les sorts bénéfiques sont donc plus difficiles à faire accepter aux cibles résistantes.

- **Héroïque X** : un combattant doté de cette compétence peut gratuitement lancer un dé de plus que son niveau lors des actions qu'il entreprend dans le domaine « X ». Il aura donc le choix parmi (N + 1)D10.

- **Hors-norme** : sa force est si grande que le combattant doté de cette compétence peut utiliser un bouclier ou une arme à une main en complément d'une arme à deux mains.

- **Immunité X** : obligatoire. Empêche de subir ou de bénéficier des effets d'un sort de la voie de magie X.

- **Indépendant** : un Safar doté de cette compétence n'est pas désorienté loin de ses alliés. Il s'activera et récupérera l'intégralité de ses points d'action normalement même s'il est loin de son Seigneur de guerre ou de son Vassal.

- **Instinct de survie** : lors d'une défense réussie, le Safar doté de cette compétence peut utiliser l'effet de V, en plus, quel que soit le nombre de PA qu'il a engagé pour la réaliser.

- **Le sang m'attire X** : obligatoire. + X en attaque contre une cible affligée de saignement (effet non cumulable).

- **Maître archer** : un tireur doté de cette compétence, augmente de 1 les dégâts qu'il inflige à l'aide d'un arc.

- **Maître Papegai** : un tireur doté de cette compétence, ne subit pas les malus de dénivelés lors d'un tir.

- **Maître X** : un Safar doté de cette compétence, peut relancer gratuitement tout ou partie d'un jet une fois par tour lors des actions entreprises dans ce domaine.

- **Merci** : un combattant doté de cette compétence peut décider, lorsqu'il réussit une action qui inflige suffisamment de dégâts pour « terrasser » son adversaire, de ne pas lui infliger ces dégâts. En contrepartie, ce combattant perd ses PA restants, de plus il ne peut plus être attaqué ni récupérer ses PA jusqu'à la fin de sa prochaine activation (lors de sa prochaine activation, il ne pourra donc effectuer que sa marche gratuite s'il en a la possibilité).

- **Moringa X** : peut transférer les dégâts de chaque blessure vers 1 seule et même figurine dans son aura et qui possède Moringa (max X dégâts).

- **Peau dure** : obligatoire. Chaque effet de saignement agit une et unique fois puis disparaît.

- **Perce-armure** : certaines armes ont la capacité « perce-armure ». Lorsqu'on devrait appliquer des dégâts à la suite d'une action avec ce type d'arme, on retranche un nombre de case de durée de vie à l'armure de la cible équivalent à la valeur de « perce-armure ». L'armure est ensuite testée normalement pour protéger une partie des dégâts. Si rien n'est précisé « perce-armure » retranche 1D5 cases à la durée de vie de l'armure.

- **Poison** : provoque un malus de 1 dans les caractéristiques V, P, A, C, T, I au début de l'activation. L'effet augmente de 1 par activation. Si l'une des caractéristiques P, A, C, I tombe au-dessous de zéro, le Safar meurt et on le remplace par un marqueur de carcasse. On ne peut souffrir que d'un seul empoisonnement à la fois, c'est l'état de la figurine qui empire pas les poisons qui s'additionnent. On ne tient pas compte des malus autres que le poison pour vérifier qu'aucune caractéristique n'est inférieure à 0 (le port d'une armure par exemple).

- **Ralliement** : peut à tout moment dépenser un dé de maîtrise définitivement (au choix du joueur), le combattant réussit alors automatiquement son test de témérité. Peut aussi être effectué immédiatement après un test raté.

- **Réceptif (voie de magie X)** : obligatoire. Les sorts de la voie de magie X sont automatiquement réussis lorsqu'ils prennent ce guerrier pour cible.

- **Repoussement** : un Safar doté de « repoussement » peut choisir de repousser sa cible de sa corpulence (en toises) au lieu de C / 2. N'a aucun effet sur une figurine « stable ».

- **Riposte** : un combattant doté de cette compétence peut ajouter l'effet d'une caractéristique supplémentaire parmi celles qu'il a utilisées lors d'une défense à 3 PA (soit un total de 2 effets + des dégâts), ou bénéficier des dégâts et de l'effet de la caractéristique choisie parmi celles qu'il a utilisées lors d'une défense à 2 PA (soit dégâts et effet d'une unique caractéristique).

- **Rusé** : un combattant doté de cette compétence peut tenter d'améliorer sa défense après qu'il ait effectué son jet et les relances éventuelles. Il peut dépenser un PA supplémentaire pour s'ajouter un dé ou la valeur d'une caractéristique (sans dépasser un maximum de 2 identiques) au total qu'il avait initialement obtenu. Si le résultat de l'attaque est alors égalé ou surpassé, elle est défendue et les dégâts et / ou l'effet de la défense sont appliqués.

- **Sacrifice X** : un Safar doté de « sacrifice X » peut, une fois par tour, perdre X PV pour qu'un allié gagne immédiatement 1 PA. Le sacrifice doit être effectué au début de l'activation de cet allié. Les PV perdus par le biais du sacrifice ne peuvent être récupérés d'aucune manière. Nous vous conseillons de les cocher avec une couleur différente.

- **Sadique** : un Safar doté de cette compétence peut dépenser X PA en plus des PA d'une attaque non défendue pour ajouter X dégâts à celle-ci. L'effet est appliqué une fois le jet de défense connu, mais avant le jet d'armure.

- **Saignement X** : un Safar ayant un ou plusieurs effets de saignement perd X PV par effet au début de son activation.

- **Sauvage** : un combattant doté de cette compétence ne peut pas résoudre d'action de scénario ni gérer les objectifs de scénario. En revanche, il bénéficie toujours du bonus lié à la charge et pas seulement lors de la première attaque de son activation.

- **Seigneur de guerre X ou SDG X** : un Safar doté de cette compétence, présent sur le champ de bataille et leader de l'Ost, génère autant de marqueurs que la valeur de X. Un de ces marqueurs lui est réservé.

- **Spécialiste X** : un Safar spécialiste dans un domaine X ne considère pas les 1 naturels comme des EC lors des actions entreprises dans ce domaine.

- **Stable** : obligatoire. Ne peut être physiquement repoussé que par un combattant ayant une stature strictement supérieure à la sienne. De plus, « repoussement » n'a pas d'effet.

- **Vivacité (Khémiste)** : pendant l'attaque gratuite d'1 effet de A = peut pour 1 PA ajouter 1 caractéristique avant le lancé de dé (augmente donc la valeur d'attaque et de dégâts).