

NIVEAU 4 : RÉVOLUTION TECHNIQUE

NIVEAU 3 : RATIONALISATION

Revers : Sabbat de sang. Les PJ subissent un modificateur de -2 pour résister aux sortilèges de la Sororité.

NIVEAU 2 : DÉVELOPPEMENT

Revers : Assauts désespérés. Les valeurs de **PUISSANCE** et de **CONTRÔLE PHYSIQUE** des ardmännele augmentent de 1.

NIVEAU 1 : INNOVATION

Revers : Suspicion. En dehors de la ville, les PJ subissent un malus de -1 à l'ensemble de leurs jets sociaux pour interroger, séduire ou persuader leurs interlocuteurs.



ardmännele ignorent le premier Etat infligé.

Revers : Résilience. Au combat, les

NIVEAU 1 : GERMINATION

des supplémentaires.

d'un mystère, la menuse de jeu lance deux

Revers : Ennemie intime. Lorsqu'elle

NIVEAU 2 : BOURGEONNEMENT

au résultat de son jet.

l'apparition du Chasseur de nuit, elle ajoute +2

Revers : Battue sanglante. Lorsque la

NIVEAU 3 : POLLINISATION

NIVEAU 4 : REVIVIFICATION