|  |
| --- |
| LA GUILDE |
| Tous les personnages de cette faction peuvent utiliser cette capacité de commandement pour 1 point de commandement.Esprit d’équipe : faites un jet basique de VOL. |
| Succès | Ajoutez +2 aux As obtenu. Ce résultat est le nombre de relance que vous pouvez utiliser pour un seul dé de n’importe quel jet pendant ce tour. |
| Echec | - |
| Critique | Ajoutez +5 aux As obtenu. Ce résultat est le nombre de relance que vous pouvez utiliser pour un seul dé de n’importe quel jet pendant ce tour. |
| Maladresse | Le personnage perd 1 point de commandement supplémentaire. |

|  |
| --- |
| RASHAAR |
| Tous les personnages de cette faction peuvent utiliser cette capacité de commandement pour 1 point de commandement.Drain de l’Âme : faites un jet basique de VOL. |
| Succès | Retrancher autant de point de vie que le nombre d’As obtenu à n’importe quel personnage (ami ou ennemi) au contact de ce personnage qui récupère le même nombre de points de Volonté. |
| Echec | Le personnage perd 2 points de vie. |
| Critique | Ce personnage récupère autant de points de Volonté que d’As obtenu |
| Maladresse | Le personnage perd 5 points de vie. |

|  |
| --- |
| LES DOCTEURS |
| Tous les personnages de cette faction peuvent utiliser cette capacité de commandement pour 1 point de commandement.Ce chemin mène à la folie : faites un jet basique de VOL. |
| Succès | Ce personnage perd autant de points de Volonté que d’As obtenu (se rappeler de la capacité spéciale Nexus) et récupère tous ses points de vie |
| Echec | - |
| Critique | Ce personnage récupère autant de points de vie que d’As obtenu |
| Maladresse | Ce personnage perd 4 points de Volonté |

|  |
| --- |
| LES PATRICIENS |
| Tous les personnages de cette faction peuvent utiliser cette capacité de commandement pour 1 point de commandement.Que la Mascarade commence : faites un jet basique de VOL. |
| Succès | Ce personnage rajoute 1 point à son Mouvement, Attaque, Dextérité **ou** Volonté jusqu’à la fin du tour. |
| Echec | - |
| Critique | Ce personnage rajoute 1 point à son Mouvement, Attaque, Dextérité **et** Volonté jusqu’à la fin du tour. |
| Maladresse | Ce personnage perd 2 points de Volonté. |

|  |
| --- |
| LE VATICAN |
| Tous les personnages de cette faction peuvent utiliser cette capacité de commandement pour 1 point de commandement.Le Saint Père nous Guide tous : faites un jet basique de VOL. |
| Succès | Ajoutez 2 au nombre d’As obtenu. Ce résultat est le nombre de personnage situé dans les 6" qui récupère 1 point de Volonté. |
| Echec | - |
| Critique | Ajoutez 2 au nombre d’As obtenu. Ce résultat est le nombre de personnage situé dans les 12" qui récupère 3 points de Volonté. |
| Maladresse | Le personnage perd 2 points de vie. |

|  |
| --- |
| LES STRIGOÏ |
| Tous les personnages de cette faction peuvent utiliser cette capacité de commandement pour 1 point de commandement.Regard Captivant : faites un jet basique de VOL. |
| Succès | 2 personnages ami peuvent effectuer immédiatement une action de Mouvement pour 0 PA. Ce mouvement ne peut pas être utilisé pour permettre aux personnages d’être placé au contact de personnage ennemi. |
| Echec | - |
| Critique | Autant de personnage ami que le nombre d’As obtenu peuvent effectuer immédiatement une action de Mouvement pour 0 PA. Ce mouvement ne peut pas être utilisé pour permettre aux personnages d’être placé au contact de personnage ennemi. |
| Maladresse | Le personnage perd 3 points de vie. |