

Les cornes du cauchemar :

Tous les effets fonctionnent en permanence et en même temps.

Les niveaux de réussites ne sont notés que pour découvrir les particularités de l'artefact.

Les succès ne sont pas cumulables (réaliser un succès et une relance (soit deux réussites) à trois reprises ne font que deux réussites et pas six).

Il est possible de faire des jets coopératifs (voir règle p.104).

La compétence utilisée est connaissance (occulte) ou toute autre que vous jugerez appropriées.

Aucun Succès : Elle peut servir d'arme de contact : d6 + FOR avec malus des armes improvisées (-1 en combat, -1 en parade).

Succès : portée en torque, elle offre un bonus de +2 en intimidation et en sarcasme.

Pour une action, le porteur peut faire un jet d'âme et provoquer la terreur sur un adversaire unique. Le niveau de terreur est de un, il faut y ajouter le niveau de peur du lieu où se déroule l'action ainsi qu'un point par succès/relance au jet d'âme.

Une relance : le porteur fait des cauchemars (même s'il l'enlève, il suffit qu'il la porte la journée pour qu'elle fasse effet). Toutes les nuits, il doit faire un jet d'âme sans malus. En cas d'échec, il reçoit un point de fatigue pour la journée suivante. Rien ne peut l'en débarrasser jusqu'à la nuit suivante.

Les effets sont cumulables ainsi lors du troisième échec consécutif, le porteur tombe en état critique comme s'il avait été blessé, les malus de fatigue et de blessure s'appliquent. Il ne peut pas faire de jet d'encassement.

Repartez-vous au chapitre « état critique p.111.

Si le jet d'âme est un succès, il n'y a pas de cauchemar et tous les points de fatigue sont annulés.

Deux relances : Si elle est utilisée pour tuer une jeune fille qui n'a encore jamais donnée la vie, le démon consume la corne et sa victime pour revenir. Il reprend forme et attaque tous les êtres vivants à sa portée (voir p.276 pour les carac)

Trois relances : Si son porteur tombe dans un état critique, le porteur fait son jet de VIG avec un malus de -1 cumulé. En effet, le démon l'attend aux portes de l'enfer et tente de s'emparer de son âme.

Quatre relances : si les deux cornes sont portées en même temps, seuls les effets négatifs se cumulent.

Le sabre de Francisco Pizarro

Pour l'histoire : http://fr.wikipedia.org/wiki/Francisco_Pizarro

Appliquez les mêmes règles que pour les cornes du cauchemar.

Le sabre de Pizarro, possède une superbe garde en or et une lame dont il marque la pointe. Il n'a donc que les trois quart de la longueur d'un sabre classique.

Succès : Le sabre inflige d6+FOR+3 de dégât lorsqu'il touche sa cible.

Une relance : Lorsqu'un humain est tué par cette arme, il se relève sous la forme de zombie (p.318) 1d8 round après son décès.

Deux relances : Lorsqu'un humain est tué par cette arme, toute personne possédant du sang indien (ou de n'importe quel peuple natif du continent américain) dans un gabarit moyen doit faire un jet de peur -2.

Trois relances : Quand il tombe en état critique, le porteur gagne une démente choisie aléatoirement sur la table des démences.