

Tsuvadra



TSUVADRA

AURLEMENTS
DE
CHIMÈRES

Atouts

Table de matière

L'univers parallèle.....	7
La caravane et le long moyen-âge	7
Prélude.....	8
Les heures du moyen âge.....	8
Du temporel, du spirituel et des passions humaines !.....	8
De la vie et de la mort.....	9
La succession des initiés dans la caravane	10
La période classique.....	11
La révolution française.....	11
Petite aparté sur le cheval.....	11
Règles dK8.....	12
Du dK8	12
Compétence.....	12
Athlétisme.....	12
Bluff	12
Concentration	12
Conduite.....	12
Déguisement.....	12
Diplomatie.....	12
Discrétion.....	13
Equitation.....	13
Erudition	13
Esquive	13
Influence.....	13
Initiative	13
Intimidation	13
Linguistique	13
Magie vs Foi.....	13
Mêlée.....	13
Métier	13
Parade	13
Perception	13
Psychologie.....	13
Renseignements.....	13
Représentation.....	14
Réputation.....	14
Sécurité.....	14
Soins	14
Stratégie.....	14
Subterfuge	14
Survie.....	14
Tir.....	14
Volonté.....	14
Contacts.....	14
Académie de la vraie adresse	14
Académie de Sutor.....	14
Académie des maîtres d'armes.....	15
Académie des Uomo	15
Académie du juste chemin	15
Artisans de la pierre.....	15
Artisans du fer	15
Artistes.....	15
Auberges	15

Brigands.....	15
Clergé	15
Cour des mira des.....	16
Cours du roi	16
Ecrivillons.....	16
Esotériques	16
Marchands.....	16
Mercenaires.....	16
Noblesse de robe	16
Noblesse d'épée.....	16
Soldatesque	16

Atouts d'origine..... 17

Race originelle.....	17
Aigle originel.....	17
Cerf originel.....	17
Chat noir originel.....	17
Chauve-souris originel	17
Chien originel.....	17
Corbeau originel	18
Faucon originel.....	18
Hibou originel.....	18
Loup originel.....	18
Ours originel.....	18
Rat originel	18
Renard originel.....	19
Salamandre originel	19
Sanglier originel.....	19
Serpent originel	19
Classe sociale.....	19
Classe (Dirigeant).....	19
Classe (mandarin)	19
Classe (Rentier)	20
Classe (voyageur)	20
Classe (Travailleur).....	20
Classe (Desperado).....	20
Les métiers	20
Barde	20
Ingénieur	21
Transporteur.....	21
Militaire.....	21
Héraut.....	22
Seigneur	22
Cambrioleur	22
Enquêteur - espion	23
Atouts de naissance	23
Âme double.....	23
Atouts familiaux.....	23
Education Spéciale.....	23
Gamin	23
Gars du coin.....	24
Grand.....	24
Caractéristique.....	24
Petit.....	24
Protégé.....	24
Sang puissant.....	24
Dons	24
Bénédiction	24
Don naturel.....	25

Empathie animale	25
Réfractaire.....	25

Atouts de développement 26

Action rapide.....	26
Action supplémentaire	26
Adaptation.....	26
Amateur éclairé.....	27
Apprentissage.....	27
Compteurs.....	27
Diminution folie.....	27
Grand maître.....	27
Maitre	27
Parfaire.....	27
Sens de la situation	27
Spécialisation	28
Synergie	28
Talentueux	28
Vitalité	28

Atouts de combat 29

Maîtrises	29
Armes et armures de brutasse	29
Armes et armures de professionnel.....	29
Sans arme.....	29
Flingue de brutasse	29
Flingue de pro.....	29
Expert.....	29
Maîtrise de la lutte.....	30
Bataille	30
Discours galvanisant.....	30
Engagement.....	30
Logistique.....	30
Première ligne.....	30
Stratégie de défense.....	31
Stratégie gagnante.....	31
Améliorations.....	31
Actions combinées.....	31
Armes de prédilection.....	31
Assassin ou tueur.....	31
Combattant maso	32
Connaître son ennemi.....	32
Doigts serpents	32
Focalisation.....	32
Fortune de bataille	33
Gardien	33
Mèche courte.....	33
Postures de combat.....	33
Repousser la douleur.....	33
Reprends ton souffle	33
Science du critique	34
Technique de combat.....	34
Ecoles	34
Ecole allemande	34
Ecole Espagnole.....	35
Ecole Française	35
Ecole Italienne	35
Ecole Japonaise.....	36

Ecole Russe.....	36
------------------	----

Atouts aventureux 37

Atouts techniques.....	37
Adrénaline.....	37
Réparation instantanée.....	37
Conversion.....	37
Disparition ninja.....	37
Monte-en-l'air.....	37
Pilote.....	37
Atouts logistiques.....	37
Dissimulation.....	38
Mains du soigneur.....	38
Marche forcée.....	38
Atouts d'éveil.....	38
Mémoire eidétique.....	38
Scan rapide.....	38
Sixième sens.....	38
Atouts d'entourage.....	38
Familier.....	38
Atouts de majesté.....	39
Accointances et réseaux.....	39
Âme de chef.....	39
Aura de majesté.....	39
Chef charismatique.....	39
Fascination.....	39
Négociateur.....	40
Pouvoir sexuel.....	40
Première impression.....	40
Sexy.....	40
Atouts exotiques.....	40
Identité secrète.....	40
Insomniaque.....	41
Que d'un œil.....	41
Touche à tout.....	41
Visions.....	41

Atouts magiques 42

Les atouts de la caravane.....	42
Questeur.....	42
Chevalier de la lune.....	42
Chevalier des éléments.....	42
Chevalier de la terre.....	42
Chevalier de l'air.....	42
Chevalier de l'eau.....	42
Chevalier du feu.....	42
Chevalier d'ombre ou lumière.....	42
Chevalier Initié.....	42
Chevalier des rêves.....	42
Chevalier Dragon.....	43
Totems.....	43
Aigle.....	43
Cerf.....	43
Chat noir.....	43
Chauve-souris.....	44
Chien.....	44
Corbeau.....	44
Faucon.....	44

Hibou.....	44
Loup.....	45
Ours.....	45
Rat.....	45
Renard.....	45
Salamandre.....	45
Sanglier.....	46
Serpent.....	46
Attaques spéciales.....	47
Techniques.....	47
Assommer.....	47
Boucherie.....	47
Bousculer, Projeter, Renverser.....	47
Coup surprise.....	47
Coup vicieux.....	47
Coupe-jarret.....	47
Désarmer.....	48
Enchaînement.....	48
Feinte.....	48
Lier.....	48
Lutter.....	48
Marquer.....	48
Saigneur.....	49
Techniques avancées.....	49
Opportuniste.....	49
Pas dupe.....	49
Perce-armure.....	49
Salopard.....	49
Sursaut final.....	49
Magie.....	50
Le retour de magie.....	50
Les domaines de magie.....	50
Métamorphose.....	50
Charme.....	50
Illusion.....	51
Air.....	51
Eau.....	52
Feu.....	52
Terre.....	53
Ombre et Lumière.....	53
Rêves.....	54
Les quatre styles des initiés.....	54
Bateleux.....	54
Sans Nom.....	54
Mât.....	55
Monde.....	55
Index des atouts.....	56

L'univers parallèle

On pense, parfois, qu'il ne reste plus un seul dragon. Plus un seul chevalier courageux, plus une seule princesse qui traverse des forêts secrètes, envoûtant les daims et les papillons de son sourire. On pense parfois que notre époque est au-delà des aventures. Que le destin a disparu de l'horizon : ombres brillantes passées au galop il y a longtemps, et parties.

Quel plaisir d'avoir tort. Princesses, chevaliers, enchantements et dragons, mystère et aventure... sont ici et maintenant, et sont même tout ce qui a jamais vécu sur terre ! A notre époque, ils ont changé de costume, évidemment...

... Les apparences sont devenues tellement trompeuses que les princesses et les chevaliers peuvent se cacher aux yeux les uns des autres, à leurs propres yeux. Pourtant, les maîtres de la réalité viennent toujours à notre rencontre dans les rêves pour nous dire que nous n'avons jamais perdu le boudier qui nous protège des dragons, que des étincelles de feu bleutées nous traversent maintenant pour changer notre monde ainsi que nous le souhaitons.

L'intuition nous souffle la vérité :
Nous ne sommes pas poussière,
Nous sommes magie !

La caravane et le long moyen-âge

Pour le commun des mortels, la Caravane est un simple groupe de troubadours cherchant à divertir leur prochain pour subsister. Au début du second millénaire, l'organisation sociale est en plein chamboulement dans les provinces françaises. Les activités se regroupent autour des villages, qui tendent lentement à grandir et à atteindre la taille d'une ville.

La Caravane aime s'arrêter en bordure des hameaux. Des Chevaliers, l'Initié, ou le Veneur s'il est présent, vont rencontrer les personnes influentes dans le village afin de s'accorder sur un lieu à l'écart où les roulottes peuvent se déployer. Ainsi, les contacts avec les habitants sont minimisés, ce qui permet de se livrer plus tranquillement à de mystérieuses séances d'entraînement..

Dans les villes les plus grandes, il est parfois nécessaire de s'installer à l'abri des murs de la cité. Mais les membres de la Caravane doivent alors redoubler d'attention pour ne pas commettre d'impairs et éviter d'attirer la suspicion des gens du coin, parfois prompts à accuser ces "étrangers" de tous les maux.

Il faut aussi prendre garde avec les animaux "sauvages" tels que les loups ou les ours et les maintenir attachés sous peine d'effrayer la population.

Ce sont les baladins les plus aguerris qui vont dans les auberges pour annoncer aux gens le lieu et l'heure des spectacles, tout en faisant une petite démonstration de leurs talents. Pendant ce temps, les derniers arrivants dans le groupe se chargent de monter le camp, et surtout de préparer une scène adéquate.

À chaque village sa spécificité, et il n'y a pas de disposition standard. Quand le temps est mauvais, il faut trouver une salle d'auberge, une grange, ou même l'église (sous couvert d'un spectacle religieux) pour présenter les tours.

Mais en règle générale, le spectacle a lieu en extérieur et en profitant de la lumière du jour. Il n'y a pas de chapiteau, seulement des bancs disposés en arc de cercle, et des tentures pour délimiter la scène et permettre aux suivants de se préparer.

Les numéros s'enchaînent assez rapidement pour ne pas perdre le public. Bien entendu, en fonction du lieu, on en adapte le contenu. Ainsi un public populaire préférera les numéros comiques, alors que les poésies ou les passages musicaux seront réservés pour des nobles gens. Les tours d'adresse viennent briser la monotonie et réveiller les endormis. Parfois, faute de place, certains numéros de dressage ou de voltige ne peuvent être exécutés.

Des Novices passent dans les rangs des spectateurs avec des paniers, récoltant les dons les plus divers. Mais en général, la Caravane est rétribuée en nature par des vivres ou des tissus. Seuls les nobles ou les bourgeois vont donner des pièces de monnaie. Quand c'est possible, la Caravane envoie ses meilleurs éléments au château du noble local, qui peut au choix s'avérer très généreux ou, au contraire, forcer les baladins à fuir.

Mais cette vie d'errance est un choix pour la Caravane. C'est à la fois une protection et un art de vivre. Chacun peut décider de s'arrêter pour un temps et de vivre une vie sédentaire, mais

souvent, ils reviennent un jour ou l'autre pour partager à nouveau les joies et les peines de leurs frères.

Lorsque les rigueurs du climat l'exigent, et que les réserves de la troupe s'amenuisent, la Caravane fait halte dans un village et partage quelques semaines la vie des habitants. En échange du gîte et du couvert, les troubadours offrent leurs bras pour les travaux communs et se chargent d'animer les veillées. Mais ces épisodes restent exceptionnels pour des raisons évidentes.

La Caravane doit toujours reprendre sa route...

Mais un jour tout cela s'est arrêté....

Prélude

Hurlerment de Chimère s'inscrit dans la Méta Campagne Terrestre qui commence dans l'antiquité et qui se termine par l'occupation par les races humaines de la voie lactée. Hurlerment de Chimère en est la deuxième Saga.

L'univers est le nôtre. Les personnages vont évoluer du 11^{ème} au 20^{ème} siècle. Cette période de l'histoire humaine sera traversée d'une façon un peu particulière par les personnages. Ils parcourront bien l'histoire réelle mais ils évolueront également dans les légendes et mythes qui composaient les croyances des humains de ces époques.

Songerie est l'emprunte des rêves des humains de ces temps. Le rêve est tout autant tangible que le réel. Les personnages vivront aussi bien à la cour de Guillaume le conquérant, qu'ils côtoieront des ondines, des fées et les de l'opacité comme les vampires. Eux même appartenant, en quelque sorte, à une autre forme de rêve.

Les questeurs sont des créatures maudites ou bénites. Ils ont le pouvoir de se transformer en animal. Ces animaux sont emblématiques car ils appartiennent à la mythologie de l'Occident. En Orient, en Afrique, en Inde, en Amérique, les animaux sont différents. Mais les personnages voient le jour en Occident et dans la « cohorte d'Occident ».

Cette cohorte est regroupée en une caravane dirigée par deux personnes emblématiques, le **veneur** et l'**initié**. L'initié change à la mort du précédent. Les personnages mourront mais ils reviendront. Ils en apprendront de plus en plus sur eux même et sur les enjeux du monde.

Pour écrire des scénarii l'histoire et la littérature seront les meilleures sources. Le jeu peut être prévu pour concevoir une campagne partant du 11^{ème} siècle jusqu'au début du 20^{ème} siècle. La campagne principale marque la lutte entre les membres de la caravane d'Occident contre les consciences premières de l'univers dans une guerre aussi ancienne que la vie sur la terre elle-même.

La saga éclaircira le mystère des personnages de scénarios en scénarios. Toutefois le conteur des histoires peut décider de rajouter des scénarios de son cru et rallonger ainsi la campagne, il y a de la place pour cela.

Les heures du moyen âge

Les prières, composées en grande partie par les psaumes, suivent le rythme quotidien. Les matines, laudes, prime, tierce, sexte et none, les vêpres et les complies scandent la journée.

▶ Prière	Heure
▶ Matines	24 :00
▶ Laudes	3 :00
▶ Prime	6 :00
▶ Tierce	9 :00
▶ Sexte	12 :00
▶ None	15 :00
▶ Vêpres	18 :00
▶ Complies	21 :00

Du temporel, du spirituel et des passions humaines !

Les situations abordées par ce jeu sont des drames psychologiques, des drames sociaux et des situations politiques difficiles inhérentes à l'histoire. On trouvera également des aventures dans les mondes légendaires du moyen âge ou du 19^{ème} siècle. On ira faire un tour du côté de la féerie de la dimension songerie et des univers gothiques de la dimension opaque.

Les personnages évoluent à travers l'histoire du monde du 11^{ème} siècle jusqu'à l'aube du 20^{ème} siècle. Leur évolution est autant matérielle que spirituelle. D'un point de vue pratique, on peut dire qu'il traverse les âges pour franchir cinq royaumes spirituels. Ces royaumes sont symbolisés par des arcanes du tarot de Marseille.

Royaume de l'errance

- ➔ Arcane 10 La Roue de Fortune
- ➔ Arcane 7 Le Chariot
- ➔ Arcane 16 La Maison Dieu

Ces trois arcanes du tarot de Marseille symbolisent cette période. Cette période est marquée par la chute libératrice de la première révélation, la maison dieu. L'édifice de la conscience s'écroule face au souffle de Dieu et de cette chute tout va redevenir possible. Pour accéder au chemin de la Chimère, il faut passer par cette chute.

Ensuite, riche de cette chute et découvrant un univers humain plus complexe que ce qu'il croyait l'errant grimpe sur le chariot de la nouvelle conscience qui marie raison et impulsion pour explorer le nouveau monde fait d'épreuve permettant l'éveil et l'accès au prochain royaume. Ces épreuves sont symbolisées par la Roue de fortune.

Royaume de la lune

- ➔ Arcane 15 Le Diable
- ➔ Arcane 12 Le Pendu
- ➔ Arcane 6 L'Amoureux

Après avoir accomplis dans sa totalité le cycle de l'errance, le questeur parvient à un nouveau royaume. Sous des apparences douces, ce royaume est marqué par la dureté des épreuves. Les tentations de pouvoir seront fortes, le diable mais les doutes surviendront vite par l'amoureux et c'est par une discipline rude de ne pas abuser des nouveaux pouvoirs que le questeur pourra échapper aux illusions de ce royaume, le pendu.

Royaume des éléments

- ➔ Arcane 8 La Justice
- ➔ Arcane 14 La Tempérance
- ➔ Arcane 11 La Force

Après avoir découvert la nature humaine, ses passions et ses désirs de pouvoir le questeur peut maintenant explorer la nature dans son équilibre (justice) sa puissance (force) et sa bienveillance à l'égard de la vie (Tempérance). Il devra explorer ces trois aspects de ce premier royaume proche de l'homme mais déjà différents avant d'aborder les royaumes plus éloignés.

Royaume de l'ombre et de la lumière

- ➔ Arcane 17 L'Etoile
- ➔ Arcane 18 La lune
- ➔ Arcane 19 Le Soleil

Le questeur aborde le premier royaume de l'énergie. C'est ce royaume qui va donner les ailes à son âme pour aborder le royaume de l'inconnaissable. Pour réussir l'initiation, il faut maîtriser les trois lumières, la lumière réfléchis, la lumière sombre, celle qui provient de la Lune, la lumière éloignée provenant des étoiles et la lumière brûlante et totale celle venant du soleil.

Royaume du rêve

- ➔ Arcane 20 Le Jugement
- ➔ Arcane 1 Le Bateleur
- ➔ Arcane 9 L'Ermite

Après son long parcours à travers les royaumes précédents, le questeur aborde la dernière initiation, celle qui fera de lui un créateur, un rêveur global. Il va parvenir au but ultime qui lui révélera sa flamme divine dans toute sa splendeur. Il devient un dragon. Pour cela il devra aborder le renouveau du bateleur, symbole de la caravane, l'acceptation de la solitude face à la création par l'Ermitte pour enfin aborder le jugement qui le libérera de tous ses cycles.

De la vie et de la mort

De la vie

Pour chaque période de joker et ensuite tous les 10 ans, le joueur doit tirer une carte du tarot. Celle-ci représente son évolution dans cette vie. S'il tire l'une des arcanes 0,13, ou 21 le personnage meurt durant cette période.

S'il ne meurt pas le joueur peut utiliser ses points d'arcane (N° d'arcane) pour faire évoluer son personnage dans les savoir et savoir-faire de son choix.

De la mort

C'est elle qui provoque tout. Elle marque l'évolution du questeur vers son état final de dragon. Mais il est important, pour le plaisir du jeu, qu'aucun détail de ce chapitre ne soit révélé aux joueurs avant qu'ils ne les découvrent en cours de partie.

La notion de vie et Mort ne doit être abordée que progressivement. Il doit craindre la mort comme si elle intervenait définitivement comme la sanction suprême, la fin. Mais la mort est un moyen de transition, elle marque le début d'une nouvelle existence, d'une existence supplémentaire aussi...

En termes de jeu : le personnage est amené à vivre et évoluer au cours du temps. Il va naître au 11^{ème} siècle et à chaque mort effectuer un voyage jusqu'à sa réincarnation suivante. Il mènera jusqu'à son âge fatidique une nouvelle existence sans le souvenir de la précédente. Et puis il rencontrera à nouveau le Veneur qui lui révélera sa condition. Il retrouvera alors le souvenir de ses vies précédentes. En termes de jeux, sa feuille va être modifiée. Il crée un nouveau personnage, mais peut conserver les savoir et Savoir-faire du personnage précédent qui ont dépassé la valeur de 70. Il garde la totalité de ses animaux et de ses talents de la vie précédente.

Les royaumes

Avant de parvenir à sa forme finale de dragon, le questeur doit traverser un certain nombre de royaume et grimper dans la hiérarchie de la caravane.

Suivant les royaumes, il sera reconnu comme ayant des titres très différents. Cette notion de royaume est très importante pour le jeu. Elle détermine l'obtention des différents pouvoirs qui lui sont associés. Chaque arcanes du jeu de Tarot est associé à un royaume, comme indiqué dans la description des dons.

Titre	Royaume	Période
Novice	Errance	XI et XII
Chevalier de la lune	Lune	XIII et XIV
Chevalier d'un élément	Éléments	XV et XVI
Chevalier de l'ombre (ou de la lumière)	Ombre et lumière	XVII et XVIII
Initié	"	"
Chimère	Rêve	XIX
Dragon	"	"

Condition de sa mort

La mort peut intervenir de trois façons différentes, trois arcanes différentes. Soit, il meurt par l'intervention de l'ennemi éternel, le mâ (appelé aussi **esprit du mal**, le maître de l'anti conscience et de l'antimatière), soit, il meurt de façon violente par l'arcanes sans nom, la XIII, soit il meurt par l'illumination en état de grâce, en étant héroïque par exemple..

Le personnage meurt dans un scénario. Le joueur tire le Tarot, jusqu'à ce qu'il découvre l'arcanes correspondant à la façon dont il vient de mourir. Chaque carte tirée correspondant au royaume auquel il appartient ou auquel il a appartenu, lui apporte le don associé ou lui fait augmenter ce don d'un niveau supplémentaire.

S'il tire une des trois cartes du royaume auquel il appartient, alors dans sa nouvelle réincarnation, il appartiendra au royaume supérieur.

Il gagne automatiquement un niveau supplémentaire même s'il est de niveau supérieur à 8.

Les formes animales emblématiques.

Jusqu'au royaume des éléments, à chaque mort et réincarnation le questeur obtient une nouvelle forme animale. Lorsqu'il passe dans le royaume d'ombre ou de lumière, l'obtention de ces formes se taris, Par contre il continuera à utiliser les anciennes. Ces nouvelles formes sont tirées au hasard avec les cartes associées. Ce sont le Totem.

La succession des initiés dans la caravane

La liste des initiés s'interrompt en 1592. La caravane est alors dispersée, c'est une autre forme de relation qui s'établira entre les questeurs.

La période qui court de 1130 à 1175 est un peu particulière.

Début	Prénom (âge de début)
1030	Isabelle (17 ans)
1060	Yvan (29 ans)
1093	Clotilde (20 ans)

Début	Prénom (âge de début)
1130	
1175	Joseph (30 ans)
1220	Paul (22 ans)
1125	Hermine (18 ans)
1285	Jacques (35 ans)
1310	Vincent (18 ans)
1370	Jeanne (23 ans)
1420	Albert (35 ans)
1450	Thibault (27 ans)
1500	Gabrielle (24 ans)
1540	Françoise (27 ans)

La période classique

Le grand conseil de 1610 disperse officiellement, pour tous, la caravane. Une nouvelle ère commence. Les questeurs doivent maintenant se débrouiller par eux même pour survivre en des moments où l'histoire prend un nouveau tournant. Le monde s'est agrandi et les frontières élargies. Les royaumes entre dans de nouveaux types de guerre. L'ombre des primuseoim réapparaît. Des renégats apparaissent parmi les anciens de l'ancienne caravane. Le veneur n'est plus.

Des enfants humains naissent avec des pouvoirs sur les dimensions non matérielles. Ces enfants humains ont dans leur ancêtre un dragon.

La révolution française

L'esprit du mal, appelé jadis l'ennemi éternel, s'est réveillé. Il est incarné quelque part et recommence sa quête de destruction massive vers l'anticonscience et l'antimatière. Durant cette période bien des choses vont séparer les dragons et bien d'autres choses.

Petite aparté sur le cheval

Le kilométrage quotidien varie de **20 à 80 km**. On peut compter sur une base de 6 à 8 heures de marche exclusivement au pas. Le trot et le galop sont réservés à la récréation que l'on s'offre pendant les jours de repos.

De plus, le cavalier doit marcher à pied au moins 5 à 10 minutes toutes les heures et dans toutes les descentes. Enfin, une pause d'une heure ou de deux fois 30 minutes est indispensable - chevaux de bât déchargés - à la mi-journée.

Nourrir des chevaux en voyage relève parfois de l'exploit. C'est une obsession permanente. L'herbe du bord des chemins n'est suffisante que dans le cas d'un faible kilométrage avec des chevaux rustiques. Au delà de 25 km/jour, il faut donner du grain (1 kg à 2,5 kg/jour et par cheval), en plus du foin, de l'herbe ou de la paille qui, eux, doivent être distribués à volonté tout le temps pendant lequel les chevaux ne travaillent pas. Enfin, un cheval doit boire 2 fois par jour en hiver et 4 fois en été.

Coursier : FD 3, niv 6

Compteurs : vie 72 (TaC : 14), Energie 36, Aplomb 15

Compétences : Combat +7, Mystique +10, Soumoiserie +13, Survie +10,

Atouts : Bestiale (Expérimenté survie, Récupération), Liberté de mouvement (2x), Vitesse rapide (3x),

Combat :

<Mêlée> (+7, 1D6 + 3)

Vitesse : 80 km / jour

Percheron de bataille : FD 3, niv 7

Compteurs : vie 84 (TaC : 16), Energie 42, Aplomb 16

Compétences : Combat +14, Mystique +8, Soumoiserie +11, Survie +11,

Atouts : Bestiale (Expérimenté survie, Récupération), Attaques simultanées (1x), dégâts spécifique (1x de la charge +2D6), Puissance (3x),

Combat :

<Mêlée> (+14, 4D6 + 3) +2D6 en charge

Vitesse : 40 km / jour

Règles dK8

Du dK8

Dans hurlent les dimères, les personnages non joueurs ordinaires (humains) suivent les principes du dK8. En DK8 ce qui veut dire que l'on ne peut prendre que **8 fois** maximum les atouts **apprentissage** et **compteurs**.

Certains Atouts ne peuvent pas être pris pour le commun car ils impliquent des pré-requis désormais inatteignables.

Le joueur doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +1, +2, +3, +4, +4**, choisir une race et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de compétences) et un métier d'avenir (1 niveau de compétence et 3 atouts) pour son personnage.

Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteurs** ainsi que 1 **atout libre**.

Toutefois, il dispose gratuitement de deux fois l'atout science du critique pour deux compétences de son choix.

▶ Par contre entre chaque **réincarnation**, les niveaux de contact retombent à Zéro et tous les contacts sont perdus. Sauf cas véritablement exceptionnel. A ce moment le joueur peut également changer le métier de son personnage. Il perd les avantages dans cette vie sur l'ancien métier mais conserve ses niveaux.

Les points de caractéristique sont obtenus pour les valeurs en compteurs de 4, 8, 12, 16 et 20.

Dans une compétence

Avant le niveau 6 le personnage est un **amateur**

Entre les niveaux 6 et 11, le personnage est un **professionnel**

Du niveau 12 au niveau 15, le personnage est un **maestro**

A partir du niveau 16 le personnage est un **virtuose**

Compétence

Athlétisme

(**For, Dex**)* - Permet de pousser son corps dans certaines limites possible afin d'aller plus vite, plus loin, plus fort, plus haut, plus profond, plus beau sur terre, dans les airs et dans l'eau.

Bluff

(**Int, Cha**) - Le bagou, le baratin, la faconde le bluff permet d'offrir une parole, une attitude qui cherche à impressionner en faisant illusion. Un synonyme c'est mystification. Dans le bluff, il y a de l'audace, du culot et de l'épate. S'oppose à Psychologie.

Concentration

(**Con, Sag**) - Capacité à se concentrer, à focaliser son esprit sur un sujet particulier. Elle peut permettre de résister à des manifestations infra ou ultra issue du Velum.

Conduite

(**Sag, Dex**) - Cette compétence donne la capacité du personnage à être au commande d'un engin mécanique afin de transporter d'un point à un autre avec plus ou moins de vitesse, plus ou moins de difficultés. Elle permet également de réparer l'engin.

Déguisement

(**Dex, Cha**) - Permet de se transformer en jouant sur les vêtements afin de ressembler à la silhouette de quelqu'un d'autre. Permet de paraître plus beau ou plus laid suivant les circonstances.

Cette compétence permet également de mesurer la capacité que possède le personnage de transformer sa voix, afin de la faire ressembler à quelqu'un d'autre.

Diplomatie

(**Int, Cha**) - Sert pour parler à un auditoire, convaincre un interlocuteur, calmer des personnes hostiles, séduire...

Discrétion

(Dex, Int)* - Sert pour ne pas se faire remarquer, se déplacer en silence, se dissimuler, camoufler un objet sur soi ou dans un lieu. S'oppose à perception.

Equitation

(Dex, Sag) - Sert pour soigner et monter des animaux.

Erudition

(Int, Sag) - Sert pour déterminer les informations connues sur des sujets donnés et variés, Arts plastiques musique, droit, ethnologie, littérature... Cette compétence peut être habillée par des contacts dans certain milieu.

Esquive

(Dex, Cha) - Cette compétence mesure les esquives réflexes du personnage, sa capacité passive à être difficilement touché par des armes de tir (de mêlée quand il est en défensive).

Influence

(Cha, Int) - Sert pour obtenir des informations et des services dans un milieu donné. Cette compétence s'utilise obligatoirement avec l'habillage d'un contact. Cela peut s'opposer à une autre influence.

Initiative

(Dex, Sag)* - Sert pour réagir à un imprévu, effectuer des mouvements vif, être le plus rapide, de fait prendre l'initiative d'un combat. Très important si le personnage a une arme courte contre une arme longue.

Intimidation

(For, Cha) - Sert pour impressionner, faire peur, commander... S'oppose à Volonté.

Linguistique

(Int, Cha) - Le niveau en langue donne juste le nombre de langue que le personnage parle. Ces langues sont négociées avec le conteur. Elles se doivent d'être cohérente par rapport au background. Un test de linguistique permet de comprendre une langue ancienne, ou un code secret.

Magie vs Foi

(Int, Sag) - Sert à mesurer les connaissances très particulières ayant un rapport avec la structure immatériel de l'univers.

Mêlée

(For, Int) - Sert à utiliser les armes ou le corps lors de combat rapproché pour l'attaque. Cette compétence s'oppose à Parade ou à Esquive dans certains cas.

Métier

(Int, Dex) - Sert pour effectuer des tâches artisanales ou technologiques.

Parade

(For, Int) - Sert à utiliser les armes ou le corps lors de combat rapproché pour la défense. Cette compétence s'oppose à Mêlée.

Perception

(Int, Sag) - Sert à percevoir ses cinq sens. Cette compétence s'oppose à discrétion, subterfuge.

Psychologie

(Int, Sag) - Sert d'intuition, de connaître les sentiments, les émotions et les comportements qui animent les gens. Cette compétence s'oppose à bluff et diplomatie.

Renseignements

(Sag, Cha) - Sert pour trouver des informations en trainant dans des endroits, rue, bibliothèque, administration et en posant des questions. Généralement le temps de la compétence est la demi-journée.

Représentation

(Cha, Sag) - Sert à représenter par le moyen de l'art, par des actions de donner un spectacle et de se faire valoir, de se montrer. Cela permet d'induire des émotions et des sentiments aux spectateurs. Cela peut induire une légère modification du comportement. - S'oppose à Psychologie.

Réputation

(Cha, Sag) - Sert la manière d'être considéré ou manière de manipuler l'opinion sur sa renommée (positive ou négative). Cette compétence doit s'habiller avec un contact dans un milieu donné.

Sécurité

(Dex, Int) - Sert à percer ou à créer des niveaux de sécurité mécanique ou virtuel, à trouver les passages dissimulés et secrets dans les bâtiments physique ou virtuel.

Soins

(Dex, Int) - permet de faire un acte de thérapeutique qui vise à la santé de quelqu'un, de son corps. Les premiers soins à un blessé. Les points de vie récupérer sont 1D6, 2D6 ou 3D6 suivant le niveau de compétence (amateur, pro, brutasse) explosif sur 6+.

Stratégie

(Int, Cha) - Sert pour diriger et de coordonner des actions pour atteindre un objectif. Planifier et coordonner l'action de forces militaires pour attaquer ou pour défendre. S'oppose à d'autres stratégies.

Subterfuge

(Dex, Int)* - Sert à agir physiquement avec ruse, par des moyens détournés en usant d'artifice, d'astuce, de dérobade, de détour, d'échappatoire, de faux-fuyant. Le but étant toujours de tromper la vigilance d'un adversaire - s'oppose à perception.

Survie

(Con, Sag) - Permet de survivre à des coups mortels mais aussi dans des milieux très hostiles. Sert également pour chasser, suivre des traces, trouver son chemin.

Tir

(Int, Sag) - Sert pour effectuer une attaque avec une arme de jet, une arme propulsée ou une arme à feu. Le seuil de difficulté correspond à 11 + Esquive de la cible. Si la cible est immobilisée a bout portant, la difficulté est de 11+.

Volonté

(Con, Sag) - Permet de supporter les attaques psychiques naturelles ou surnaturelles. Cela concerne les attaques touchant essentiellement l'esprit. Sert également à terminer une tâche qui nécessite un surplus de psyché.

Contacts

Académie de la vrai adresse

C'est une académie d'escrime espagnole. En France cette académie est assez mal perçue. Elle est considérée comme l'école de l'ennemi.

- Nous les Espagnols sommes les plus grands maîtres de l'épée. Notre style a été copié partout, par les Flamands, par les Français, par le señor Cavendish, le marquis de Newcastle. Tous ces gens ils se battent comme des barbares, como des animaux. Qué Yésous-Christe me pardonne, c'est trop facile de touer un Allemand avec une feinte.

Académie de Sutor

C'est une académie d'escrime allemande. Sutor a une théorie que void et qui exprime sa pensée.

- Mon style, c'est la mobilité et le jeu de jambes. Vous vous approchez de l'adversaire, vous lui mettez un coup bien placé et vous vous mettez hors de portée. Laissez les Italiens sauter autour de vous comme des espèces de singes femelles, et quand il approche

- comme un taureau, vous donnez des grands coups dans le ou les böse Schweinhunde, et vous vous protégez avec votre bouclier ou votre main gauche.
- Il faut crier bien sûr. Das Schrei, et votre adversaire est paralysé de peur. Très efficace contre les Espagnols, qui sont déconcentrés et deviennent verrückt. Ah ah ah. Ils ne savent pas bouger ceux-là.
- Ach, les plus drôles, zœ sont quand même ces blöte Franzose. Ils ne savent se servir que d'un seul bras, et leur lame est tellement fine qu'elle casse.
- Fous devez être le dernier debout.

Académie des maîtres d'armes

C'est une organisation qui s'est créée en France en 1567 sous Charles IX. Cette académie recrute des personnes qui font de l'école française un art majeur.

- Grâce à mes techniques, vous lirez à livre ouvert les intentions de votre adversaire, puis vous passerez sous sa garde pour le pourfendre. A moins que vous n'attendiez qu'il ne s'approche lourdement comme un pataud germanique pour lui passer 3 pouces d'acier dans le corps avant qu'il n'ait eu le temps de dire « palsambleu »...

Académie des Uomo

C'est une académie d'escrime italienne. Elle possède une certaine influence politique auprès de la cour des cardinaux et des Médicis.

- Notre style est un style d'homme, de vrais Uomo. C'est du rapido, si. Vous prenez des risques, vous allez plus vite que la lumière, et votre ennemi se retrouve avec votre épée en traouers du cœur.

Académie du juste chemin

C'est une académie d'escrime russe. Elle est nouvelle en France.

Artisans de la pierre

- ▶ Courageux, Soiffard

Cette influence est catégorisée en fonction des pays.

Artisans du fer

- ▶ Courageux, froid

Cette influence est catégorisée en fonction des régions.

Artistes

- ▶ Soiffard, intéressé

Les artistes ce sont ceux associé aux arts techniques, l'architecture, la sculpture, la peinture et l'orfèvrerie.

Catégorisé en écoles allemande, anglaise, italienne, française espagnole.

Auberges

- ▶ Soiffard, ouvert

Cela représente les influences des différentes factions qui se retrouvent dans les auberges. Celui qui a une influence dans une région peut aussi bine toucher des brigands, des marins et une noblesse qui s'encanaille.

Cette influence est catégorisée en fonction des régions.

Brigands

- ▶ Passionné, courageux

Ils sont catégorisés en région. Une influence dans le brigandage d'une région, cela intègre également les pirates et autres boucaniers.

Clergé

- ▶ Douceux, curieux

Catégorisé en séculier et régulier et en fonction des différents ordres, dunisien, protestant, franciscain, bénédictin, etc.

Cour des miracles

▶ Doucereux, téméraire

Cette influence est catégorisée en fonction des grandes villes. Les cours des miracles dépendent des villes.

Cours du roi

▶ Doucereux, machiavélique

Cette influence est l'une de plus difficile à posséder, il s'agit d'appartenir à la cours du Roi. Ces cours sont catégorisés en fonction des pays.

Ecrivains

▶ Passionné, ouvert

Catégorisé en langue. Donc écrivains de langue française, de langue allemande, de langues anglaises etc...

Esotériques

▶ Intégriste, curieux

Cette influence est catégorisée en fonction des grandes villes. Les personnes qui s'adonnent à des pratiques ésotérique voir magique se situent dans les grandes cité (Paris, Marseille, Lyon pour la France). Ce sont des sortes d'école qui explorent l'alchimie et la démonologie, il peut y avoir parmi eux des personnes ayant de réels pouvoirs. Par exemple Cagliostro à Paris au 18^{ème} siècle.

Marchands

▶ Intéressé, riche

Cette influence est catégorisée en fonction des pays.

Mercenaires

▶ Intéressé, courageux

Cette influence est catégorisée en fonction des pays.

Noblesse de robe

▶ hautaine, machiavélique

Catégorisé par pays et par noblesse de robe ou noblesse d'épée.

Noblesse d'épée

▶ hautaine, téméraire

Catégorisé par pays et par noblesse de robe ou noblesse d'épée.

Soldatesque

▶ Froid, courageux

Les soldatesque de toutes sorte s'étant organisé afin d'honorer des contrats rentable. Les officiers supérieurs ayant un niveau de contact de +14, un général des armées de 25+.

Sous-officier	Niveau	Nombre d'hommes	Coips d'armée
Caporal	5+	Formateur	Escouade
Sergent	6+	5 à 10	Escouade
Quart maitre	7+	Formateur	Escadron
Sergent chef	8+	10 à 30	Escadron
Officier	Niveau	Nombre d'hommes	Coips d'armée
Sous lieutenant	10+	Formateur	Bataillon
Lieutenant	12+	30 à 60	Bataillon
Officier supérieur	Niveau	Nombre d'hommes	Coips d'armée
Capitaine	14+	60 à 150	Régiment
Major	16+	1 000 à 5 000	Légion
Lieutenant colonel	18+	10 000 à 25 000	Une armée
Majorgénéral	25+	200 000 à 50 000	Chef des armées.

Atouts d'origine

Les atouts d'origine ne peuvent être choisis qu'au moment de la création du personnage - et uniquement parmi les trois premiers atouts. Lors de la création du personnage, le joueur doit choisir : un peuple, une condition sociale et un métier.

Race originelle

En choisissant son atout de race originel, le joueur bénéficie des

Aigle originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Saga d'té +2

- ➔ *Perception* +4
- ➔ *Concentration* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem aigle*

Cerf originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Charisme +2

- ➔ *Bluff* +4
- ➔ *Représentation* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Cerf*

Chat noir originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Dextérité +2

- ➔ *Discretion* +4
- ➔ *Esquive* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem chat noir*

Chauve-souris originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Saga d'té +1
Intuition +1

- ➔ *Psychologie* +4
- ➔ *Tir* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Chauve-souris*

Chien originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Constitution +1
Saga d'té +1

- ➔ *Concentration* +4
- ➔ *Parade* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem chien*

Corbeau originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Constitution +1
Intuition +1

- ➔ *Survie* +4
- ➔ *Mêlée* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Corbeau*

Faucon originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Dextérité +1
Sagacité +1

- ➔ *Initiative* +4
- ➔ *Conduite* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Faucon*

Hibou originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Intuition +2

- ➔ *Erudition* +4
- ➔ *Psychologie* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Hibou*

Loup originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Constitution +2

- ➔ *Survie* +4
- ➔ *Volonté* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Loup*

Ours originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Force +2

- ➔ *Mêlée* +4
- ➔ *Intimidation* +2
- ➔ *Voir les deux atouts du totem Ours*

Rat originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Dextérité +1
Intuition +1

- ➔ *Sécurité* +4
- ➔ *Discretion* +2

→ Voir les deux atouts du totem Rat

Renard originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Saga d'té +1
Charisme +1

→ Renseignement +4
→ Réputation +2
→ Voir les deux atouts du totem Renard

Salamandre originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Dextérité +1
Constitution +1

→ Volonté +4
→ Discrétion +2
→ Voir les deux atouts du totem Salamandre

Sanglier originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Force +1
Constitution +1

→ Athlétisme +4
→ Intimidation +2
→ Voir les deux atouts du totem Sanglier

Serpent originel

Type : Atouts origine
Sous-type : Race originelle

Intuition +1
Charisme +1

→ Influence +4
→ Stratégie +2
→ Voir les deux atouts du totem Serpent

Classe sociale

Classe (Dirigeant)

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Classe sociale

Ce sont ceux qui appartiennent aux sphères du pouvoir et de la haute bourgeoisie ou noblesse dans le monde.

Avec cet atout vous bénéficier d'un bonus de +4 en influence et de +4 points de bonus dans les contacts de votre choix.
Richesse : +6

Classe (mandarin)

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Classe sociale

C'est une catégorie d'intellectuel. Ils sont professeur, chercheur ou faiseurs de magie. Certains d'entre eux les plus illustres participent à des grands conseils, des colloques et autres grandes causeries qui ont pour rôle de donner des indications et des conseils aux pouvoirs politiques en place.

*Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +4 en renseignement et de +4 en érudition.
Richesse : +5*

Classe (Rentier)

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Classe sociale

Dans les cités, la qualité de bourgeois rentier est indispensable pour pouvoir y exercer non seulement des fonctions publiques liées à la ville, comme prévôt des marchands, échevin ou consul, mais même pour faire partie des Corps de métiers privilégiés.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +4 en réputation et de +4 points de bonus dans les contacts bourgeois de votre choix.

Richesse : +7

Classe (voyageur)

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Classe sociale

Les voyageurs sont ceux qui parcourent les routes par choix itinérant ou parce que leur métier manuel les y oblige, comme les saltimbanques, les colporteurs, les compagnons.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +4 en survie et de +4 dans une autre compétence de leur choix suivant le type de voyageur qu'ils sont.

Richesse : +2

Classe (Travailleur)

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Classe sociale

C'est le grand commun des mortels. Les gens travaillent pour vivre et bien souvent pour survivre dans ce monde où seule la fortune donne accès au bienfait de la science et de la technologie.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +4 en survie et de +4 en métier.

Richesse : +1

Classe (Desperado)

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Classe sociale

Les hors-la-loi, les métiers de la rue et des ruelles, les personnes qui vivent en marge de la société sont des dynastiques appartenant à ce que nous appelons des desperados.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +4 en subterfuge et de +4 points de bonus en déguisement.

Richesse : +1

Les métiers

Barde

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Atouts de viataud

Appartenant à la classe sacerdotale, le barde est un druide (de « dru-wid-es » qui signifie « très savants ») qui, dans la hiérarchie, vient en second rang derrière les « théologiens ». Ses fonctions sont religieuses pour des domaines qui de nos jours relèvent du profane. Ses spécialisations principales sont : l'histoire la généalogie (lignage des souverains et des familles nobles), la poésie (mythologie et épopées), la louange, la satire et le blâme (gouvernement de la société). La musique et le chant étant les arts de leur fonction.

Le barde a survécu jusqu'au Moyen Âge, mais son rôle s'est considérablement altéré pour n'être plus que celui d'un poète de cours, d'un conteur.

Compétences

- ▶ Psychologie
- ▶ Représentation
- ▶ Influence
- ▶ Bluff
- ▶ Volonté

Atouts

- ▶ Fascination du barde
- ▶ **+2 récupérations** par jour en énergie par un jet de concentration / 15+
- ▶ Son niveau en « contact barde » donne son niveau d'influence dans la nébuleuse

Ingénieur

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Atouts de viatard

Le métier de base de l'ingénieur consiste à résoudre des problèmes de nature technologique, concrets et souvent complexes, liés à la conception, à la réalisation et à la mise en œuvre de produits, de systèmes ou de services. Cette aptitude résulte d'un ensemble de connaissances techniques d'une part, économiques, sociales et humaines d'autre part, reposant sur une solide culture scientifique.

Compétences

- ▶ Sécurité
- ▶ Métier
- ▶ Concentration
- ▶ Erudition
- ▶ Perception

Atouts

- ▶ Réparation instantanée
- ▶ Spécialisation dans un métier d'ingénierie (Acier, Mécanique, Ebénisterie, Bâtiment, Logistique, Confection)
- ▶ Son niveau en « viagéneur » donne son niveau d'encadrement

Transporteur

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Atouts de viatard

Les transporteurs sont les techniciens supérieurs formés dès la puberté à la conduite des engins. Ils apprennent à conduire dans un grand nombre de situation tous ces engins. Leur office consiste à transporter des marchandises, des services et des personnes d'un bout à l'autre.

Compétences

- ▶ Bluff
- ▶ Conduite
- ▶ Equitation
- ▶ Intimidation
- ▶ Mêlée

Atouts

- ▶ Pilote d'un type de véhicule (éolmobile, éolmobion, éolspeed, éolgolfière, éolourgon)
- ▶ Spécialisation conduite : réparer son engin
- ▶ Son niveau en « viasporteur » donne ses responsabilités

Militaire

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Atouts de viatard

Les militaires sont recrutés et entraînés au maniement des armes avec lesquels ils ont le plus d'affinité.

Compétence

- ▶ Intimidation
- ▶ Stratégie
- ▶ Tir
- ▶ Mêlée
- ▶ Esquive

atouts

- ▶ Spécialisation dans une arme
- ▶ Synergie intimidation
- ▶ Son niveau en « officier » donne son grade militaire

Héraut

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Atouts de viatard

Issus des rangs des jongleurs et ménestrels, les officiers d'armes se spécialisèrent dans les toumois, les joutes ou encore les pas d'armes. Ils les annonçaient, y menaient les chevaliers et les commentaient. À l'origine, ils n'étaient pas liés à un noble en particulier et menaient une vie d'errance, contribuant ainsi au renom de divers chevaliers. Ils relaient leurs faits d'armes partout où ils se rendaient. Ce rôle eut une influence notable sur l'office. En effet, toute l'organisation du groupe est liée aux toumois. Tout d'abord la distinction des officiers selon leurs marches d'armes correspond aux divisions territoriales des groupes de chevaliers dans les toumois. Ensuite, la hiérarchie de l'office d'armes est également assujettie, du moins sur le plan symbolique, à la chevalerie et aux toumois. En effet, comme le rappelle Olivier de la Marche dans ses mémoires², il faut sept ans à un poursuivant d'armes pour pouvoir devenir héraut. Cette durée correspond au temps nécessaire à un écuyer pour devenir chevalier.

Compétence

- ▶ Renseignement
- ▶ Réputation
- ▶ Diplomatie
- ▶ Discrétion
- ▶ Erudition

Atouts

- ▶ Spécialisation renseignement en actualité
- ▶ Synergie renseignement
- ▶ Son niveau en « Héraut » donne son niveau de réputation dans le milieu

Soigneur

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Atouts de viatard

L'enseignement de la médecine en imposant aux étudiants en médecine ou en chirurgie une formation pratique à l'hôpital et des exercices de dissection. Le diplôme de docteur en médecine est obligatoire pour exercer. Les premières maternités sont créées et la profession de soigneur obstétricien est inventée.

Compétences

- ▶ Concentration
- ▶ Soins
- ▶ Erudition
- ▶ Perception
- ▶ Survie

Atouts

- ▶ Spécialisation de soin dans un domaine (maladie, poison, blessures, Os, Étrange)
- ▶ Mains de soigneur
- ▶ Son niveau « médical » donne son niveau d'influence dans le corps

Cambricoleur

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Vocation

Les cambrioleurs sont ceux qui cumulent tête brûlée, individualisme, dextérité et agilité dans une même personne.

Compétences

- ▶ Bluff
- ▶ Discrétion
- ▶ Subterfuge
- ▶ Sécurité
- ▶ Mêlée

Atouts

- ▶ Action rapide (ouvrir une serrure)
- ▶ Spécialisation Sécurité : serrure

Enquêteur - espion

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Vocation

Les policiers sont un mixte du voleur et du militaire. Il possède un art de relationnel et reste une personne d'action.

Compétences

- ▶ Discrétion
- ▶ Mêlée
- ▶ Psychologie
- ▶ Sécurité
- ▶ Tir

Atouts

- ▶ Action rapide (ouvrir une serrure)
- ▶ Spécialisation Psychologie : faire parler

Atouts de naissance

Les atouts de naissance représentent votre nature profonde - ce que vos parents, la génétique, le hasard, vous ont légué et que vous ne pourrez jamais changer quoi que vous fassiez (et croyez-moi, il est plus facile de changer de sexe que de devenir un nain quand on est un elfe).

Âme double

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Votre corps abrite deux âmes. C'est parfois un peu compliqué à gérer, mais ça n'a pas que des désavantages. Au début de chaque séance, vous pouvez échanger les scores de deux caractéristiques, comme vous le souhaitez. Vous devez bien sûr recalculer tous les bonus, mais cela vous offre une plus grande liberté pour faire face aux dangers que vous devez affronter.

Forme : Invocation ratée, Invocation réussie, Né sous la lune rousse, Jumeau psychique.

Atouts familiaux

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Les atouts familiaux regroupent les atouts d'origine que l'on peut attribuer à l'environnement dans lequel vous avez grandi - votre famille, votre pays, les gens que vous avez côtoyés et qui ont marqué votre jeunesse.

Éducation Spéciale

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Vous avez reçu une éducation particulière dans un domaine précis - le combat, la magie, les arts de voleur, les bonnes manières, l'érudition, etc. Dans ce domaine, définissez l'équivalent d'un sortilège de **FD2** que vous pourrez lancer à volonté (sans jet) au coût de **1d6** points d'énergie.

Le pouvoir peut être magique ou non dans ses origines, l'important est qu'il ait de la gueule, qu'il vous aide dans le domaine considéré et qu'il fasse de vous un de ces happy-few ayant reçu un enseignement légendaire.

Gamin

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

L'aventure commence un peu plus tôt que prévu pour vous : vous êtes encore un môme. Qu'à cela ne tienne. Vous avez un bonus de **+1** en Charisme et en Dextérité. À moins que votre peuple ne soit grand, vous êtes considéré comme ayant l'atout **Petit**. Même si vous bénéficiez d'un bonus de **+4** en Bluff vis-à-vis des adultes, plein de choses vous sont interdites et il y a peu de chance qu'on vous écoute dans les discussions « sérieuses ».

Gars du coin

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Vous devez choisir une région ou une ville dont vous êtes originaire ou que vous connaissez bien. Vous bénéficiez de **2 niveaux** supplémentaires gratuits dans les compétences de Renseignements, de Diplomatie, d'Influence et de Survie concernant ce territoire et ses habitants - ce qui signifie que vous pouvez, bien entendu, ajouter vos caractéristiques si vous n'aviez pas ouvert la compétence. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que pour un quartier défini.

Grand

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Vous êtes vraiment grand et imposant. Vous avez un malus de **-2** à tous vos jets de esquive ou parer, mais vous ajoutez **+1d6** aux dégâts que vous causez au corps à corps. Vous pouvez choisir d'avoir un bonus de **+4** en Diplomatie ou en Intimidation, au choix selon le style que vous vous donnez. Vous prenez la taille maximum de votre race.

Caractéristique

Type : Atouts de développement

Atout gratuit deux fois lorsque le personnage a pris **4** fois apprentissage et ensuite **8** fois : Vous pouvez ajouter **+1** à une de vos caractéristiques. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour la même caractéristique, mais sans jamais dépasser **+7**.

Petit

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Vous ne pouvez pas manier d'armes de brutasse, ni porter de sacs de la même catégorie - quelque soit votre portage. Mais vous avez un bonus de **+2** à tous vos jets de esquive ou parer et un autre de **+4** à vos jets de Discrétion.

Protégé

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Vous êtes protégé par votre famille, votre communauté, une organisation, etc. Ce qui vous donne une certaine maîtrise sur votre univers.

Forme : Badge, Fils de roi, Main droite du diable, Béni des fées, Associé principal.

Sang puissant

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Atouts de naissance

Vous êtes héritier d'une longue lignée de gens « bizarres » : peut-être y a-t-il du sang Draconique dans vos ancêtres ou est-ce qu'ils ont fait un pacte avec une quelconque entité un peu extérieure sur les bords >. Choisissez un atout monstrueux comme atout d'origine. Les plus courants sont les ames et amures naturelles, mais ne vous sentez pas limité par cela.

Forme : Garçon de l'enfer, Aîné des dryades, Rejeton de la déesse chèvre, Golem-dragon.

Dons

Les dons regroupent les atouts d'origines qui décrivent un talent particulier que vous pouvez posséder. L'origine de ces dons peut être très diverse : peut-être est-ce dans votre sang, peut-être est-ce inscrit dans les étoiles...

Bénédictio

Type : Atouts d'origine
Sous-type : Dons

À la naissance, vous avez été béni par les dieux, les fées, les étoiles, une marraine. Vous pouvez choisir un avantage majeur (ne jamais se noyer, toujours trouver un toit et de la nourriture, deviner le futur, etc.). Les conditions et l'origine de la bénédiction sont à discuter avec le conteur. Vous pouvez aussi choisir une malédiction, qui vous rapporte un atout supplémentaire.

Don naturel

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Dons

Depuis tout petit, vous êtes naturellement talentueux sur certaines activités. Vous disposez de **4 niveaux** supplémentaires que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez dans les compétences.

Forme : Surdoué, Surentraîné, Tête pleine.

Empathie animale

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Dons

Vous avez le feeling avec toutes les bestioles à plume et à poil (voire à écailles, mais elles sont quand même souvent très limitées dans leur conversation). Vous pouvez utiliser vos compétences sociales avec les bêtes. Par ailleurs, choisissez un type d'animaux (canidés, félins, équidés, serpents, rapaces, passereaux, corvidés, mammifères marins, etc.). Vous pouvez dialoguer de manière cohérente avec les membres de ces espèces - même si cela tient plus de la communication silencieuse que d'une conversation à bâton rompu. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un animal différent.

Réfractaire

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Dons

Vous êtes naturellement résistant à un type particulier d'agression. Choisissez un danger, comme le feu, le froid, les maladies et poisons, la peur et le stress, le baratin, les coups assommants ou encore un domaine magique particulier. Vous pouvez toujours dépenser **1d6** points d'énergie pour réussir automatiquement vos jets de survie, volonté ou concentration contre une agression de ce type.

Forme : Fourrure épaisse, Tête de bois, Obtus, Téméraire, Santé de fer.

Atouts de développement

Les atouts de développement agissent directement sur les capacités de votre personnage et sur son évolution. Vous augmentez ainsi ses compétences ou ses compteurs, mais aussi ses possibilités enjeu (avec des atouts comme Synergie, Adaptation ou Essaye encore par exemple).

Action rapide

Type : Atouts de développement

Limité, fatigant – Vous êtes capable de vous dépasser et d'effectuer vos actions bien plus rapidement que les autres. Choisissez une compétence lorsque vous prenez cet atout. Dorénavant, si vous devez tenter un jet de cette compétence prenant plus d'une action (comme bander des blessures, crocheter une serrure, tenté de vous déguiser ou programmer un golem), vous pouvez dépenser **1d6** points d'énergie pour faire le jet en une seule action. Vous pouvez reprendre cet atout pour l'utiliser une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle compétence.

Forme : Héros cinématographique, Coup de fouet, Mains agiles.

Action supplémentaire

Type : Atouts de développement

Vous obtenez une action principale supplémentaire dans le tour, mais dont le jet se fera à -5 (pour une attaque, lancer un sort, crocheter une serrure, soigner, etc.). Quand le bonus de compétence ou d'avantage augmente, l'action supplémentaire voit son bonus augmenter. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois, mais le malus s'additionne (troisième action à -10, quatrième action à -15, etc.).

Adaptation

Type : Atouts de développement

Dans la vie, de nombreuses circonstances peuvent gêner un personnage - aussi bien au combat que dans des situations plus quotidiennes. Généralement, le conteur impose alors des malus à vos actions, le plus souvent sous la forme de dK de circonstance qui viennent compliquer votre tâche, déjà difficile.

On peut citer, entre autres, des malus de distance, de visibilité, de mouvement, de couverture, de luminosité, etc. pour les attaques à distance ou, pour les attaques (et esquive ou parer) au corps à corps, des malus liés aux terrains instables ou mouvants, à l'exiguïté d'un lieu, à la luminosité, à des différences de position (en contrebas par exemple), etc.

Au moment où vous prenez cet atout, choisissez l'une des nombreuses situations susceptibles de vous handicaper dans vos actions. Ces situations peuvent aussi bien être des contingences (comme la luminosité, l'alcool, le stress, la monte pour les cavaliers, la distance pour les tireurs, etc.) que des terrains spécifiques (comme la forêt, le désert, les souterrains, la montagne, etc.). Dorénavant, les éventuels dK de circonstances liées à ces situations ne vous pénalisent plus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour autant de situations différentes. Vous pouvez aussi le reprendre une deuxième fois pour le même type de situation. Dans ce cas, non seulement les krasses issues des éventuels dK de circonstances n'augmentent plus la difficulté de vos actions, mais elles sont autant de bonus à vos jets (comme pour des dK classiques) !

Adaptation est un outil large et très intéressant pour remplir une foultitude de besoins. Mais finalement, quelles sont les situations possibles ? Quelles limites peut-on lui donner ? Voici donc quelques exemples de situations vous permettant de cadrer un peu plus facilement ce qu'il est possible de faire avec cet atout.

- ▶ Adaptation (Alcool/drogue) : Drunken master statk
- ▶ Adaptation (Combat en équilibre) : sur l'aile d'un avion, sur le toit d'un train.
- ▶ Adaptation (Combat monté) : à cheval ou à moto.
- ▶ Adaptation (Combat nocturne) : en condition de luminosité faible.
- ▶ Adaptation (Espace réduit) - permet de se battre efficacement dans des couloirs à plusieurs de front
- ▶ Adaptation (Gravité modifiée) : sur certains plans d'existence à la gravité modifiée, dans l'espace ou en cas de chute.
- ▶ Adaptation (Tir au contact) : utilisation d'une arme à distance en mêlée... qui a dit Legolas ?
- ▶ Adaptation (Tir de loin) ; pour jouer les snipers.
- ▶ Adaptation (Tir en mêlée) : Pour ne pas toucher ses potes dans la bagarre.

Amateur éclairé

Type : Atouts de développement

Cet atout ne permet qu'une seule chose, associer à son métier de personnage une compétence supplémentaire qui permettra alors d'obtenir les atouts associés aux compétences de métier.

→ Cet atout ne peut être pris que 3 fois.

Apprentissage

Type : Atouts de développement

Vous pouvez répartir **6 + Int** niveau dans vos compétences. Vous ne pouvez pas distribuer en une seule fois plusieurs niveaux d'apprentissage dans une même compétence.

La valeur dans la compétence est égale à la somme des caractéristiques plus le niveau plus d'éventuels bonus apportés par d'autres atouts.

Une compétence qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique, sauf les compétences Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir, Volonté.

→ Dans *Tsuadra Mangeur de Pierre* ne peut être pris que 8 fois

Compteurs

Type : Atouts de développement

Vous pouvez répartir **6 points** entre vos points de vie et d'énergie, avec un minimum de **1 dans l'un des deux compteurs**. Vous ajoutez votre Constitution aux points de vie et votre Sagesse aux points d'énergie.

→ Dans *Tsuadra Mangeur de Pierre* ne peut être pris que 8 fois

Diminution folie

Type : Atouts de développement

Cet atout permet de faire descendre une folie de 2 unités. C'est un travail personnel afin de limiter les limitations apportées par la folie. Cet atout ne peut être pris que lorsqu'une séance de 1 an s'est écoulée.

Grand maître

Type : Atouts de développement dans une compétence de métier

Quand un personnage possède l'atout maître, il peut prendre l'atout grand maître. Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour une seule compétence (ou une seule arme). Cet atout apporte 2 niveaux supplémentaires dans la compétence ou l'atout. Mais il doit avoir enseigné sa discipline à des élèves pendant 120 heures.

En grand maître le personnage ne lance plus qu'un D10 l'autre dès faisant automatiquement 10 (sauf en cas de 1).

Forme : sensei Hanshi, maître instructeur

Maître

Type : Atouts de développement dans une compétence de métier

Quand un personnage a atteint le 8ème niveau dans une compétence de métier, il peut prendre l'atout maître. Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour une seule compétence (ou une seule arme pour mêlée et Tir). Cet atout apporte +2 niveaux supplémentaire dans la compétence ou la spécialité.

Dans le cas d'une arme il faut avoir une spécialisation, ensuite il suffit de choisir maître dans cette arme en tir, mêlée et parade.

Forme : sensei

Parfaire

Type : Atouts de développement de métier

Cet atout associé à une compétence de métier permet d'ajouter 2 niveaux à cette compétence de métier.

→ Cet atout ne peut être pris qu'une seule par compétence de métier.

Sens de la situation

Type : Atouts de développement

Limité - Choisissez une situation précise (en plein combat, en entrant dans une pièce, en interrogeant quelqu'un, en soirée jet-set, sur un champ de bataille, etc.). Une fois par scène, lorsque vous vous trouvez dans cette situation, vous pouvez passer un tour à observer pour

gagner **6dK** gratuit à utiliser pour des jets en rapport avec la situation. Vous pouvez reprendre cet atout pour le faire une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle situation.

Forme : Sens du combat, Intuition, Aisance sociale, Good cop bad cop.

Spécialisation

Type : Atouts de développement

Vous êtes Spécialisé dans une technique martiale particulière. Cette technique peut être liée à l'utilisation d'une arme Spécifique (épée bâtarde, arc long, couteau de lancer), à un mode de combat particulier (avec deux armes, à cheval, en supériorité numérique, nu et peint en bleu etc.) ou à l'affrontement d'un adversaire donné (peaux vertes, morts vivants, géants, etc.).

Cette Spécialisation peut être offensive ou défensive. Dans les conditions adéquates, vous obtenez soit un bonus de **+2** à l'attaque et aux dégâts s'il s'agit d'une spécialisation offensive, soit **+2** en esquive ou parer et en protection pour une Spécialisation défensive. Si votre Spécialisation est liée à un adversaire précis, alors vous gagnez un bonus de **+2** à tous vos jets de compétence en relation avec cet adversaire, par exemple pour le pister, l'intimider ou autre. Vous pouvez reprendre cet atout pour acquérir une nouvelle Spécialisation ou pour renforcer une Spécialisation existante, auquel cas vous ajoutez les bonus.

Par ailleurs, les bonus de Spécialisation se cumulent quand les circonstances s'y prêtent (Une attaque avec une arme à deux mains, dans la forêt, contre des gobelins - ou le chandelier dans la bibliothèque contre le colonel Moutarde) mais une même attaque ou esquive ou parer ne peut pas bénéficier de bonus totaux supérieurs à **+6**.

La spécialisation peut être prise pour autre chose que des armes, elle peut être prise pour une compétence dans une spécialisation particulière et apporte un bonus de **+2**.

Par exemple, hacking en compétence Sécurité, ou chirurgie dentaire pour Soin, ou encore « faiseur » pour la compétence du domaine.

Synergie

Type : Atouts de développement

Limité - Choisissez une compétence au moment de prendre cet atout. Une fois par scène, si vous habillez un jet de compétence ou d'avantage avec la compétence choisie, vous pouvez le faire sans dépenser les points d'énergie habituels. De plus, vos bonus issus des niveaux se transforment en **dK** (un **dK** pour deux niveaux dans la compétence). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois avec des compétences différentes et ainsi bénéficier de larges options. Vous pouvez aussi le reprendre une nouvelle fois sur la même compétence pour pouvoir en bénéficier une fois supplémentaire par scène.

Forme : Entraînement particulier. Aisance, Compétence privilégiée.

Talentueux

Type : Atouts de développement

Vous êtes exceptionnellement doué dans une **compétence**. Vous avez un bonus de **+2** à tous vos jets dans la compétence choisie. Vous pouvez prendre l'atout plusieurs fois sur plusieurs compétences différentes.

Vitalité

Type : Atouts de développement

Vous encaissez particulièrement bien. Ajoutez un point supplémentaire au seuil de blessure, une blessure encaissable supplémentaire et 5 points de vie.

→ *Ne peut être pris que 3 fois au maximum*

Atouts de combat

Les atouts de combat sont tous les atouts qui vous donnent un avantage lorsque vous devez vous battre.

Maîtrises

Les maîtrises sont les enseignements primaires des techniques de combat - comment utiliser les armes de toutes tailles et de toutes natures (y compris les mains nues), comment porter une armure ou manier un bouclier, comment porter des prises efficaces et se défendre... Nous attirons votre attention sur le fait que l'atout Armes et armures de professionnel est certainement le plus important de tous ceux de cette liste.

Armes et armures de brutasse

Type : Atouts de combat
Sous-type : Maîtrises

Condition : Etre pro et avoir la compétence mêlé dans son métier - Vous avez appris à manier les armes, armures et boucliers de brutasse. Vous êtes désormais un tank, bravo !

Armes et armures de professionnel

Type : Atouts de combat
Sous-type : Maîtrises

Cet atout est sans doute le plus fondamental de tous les atouts de combat. Il est partagé par presque tous les aventuriers et est essentiel pour les guerriers et les hommes d'armes. Bien entendu, il est peu probable qu'un paysan l'ait jamais, mais sait-on ?

Vous savez donc utiliser les armes, armures et boucliers de professionnel dans les meilleures conditions possibles - en infligeant les dégâts normaux d'une arme de ce type et en ne recevant pas de malus d'encombrement pour l'armure, par exemple.

Sans arme

Type : Atouts de combat
Sous-type : Maîtrises

Lorsque vous vous battez à mains nues, vous infligez naturellement **1d6** points de dégâts sans y ajouter votre Force. Néanmoins, suite à un entraînement spécifique, votre corps est devenu une véritable arme de guerre. Vos armes naturelles (mains, pieds, tête, genoux, coudes, doigts) sont désormais considérées comme des armes d'amateur et vous pouvez donc y **ajouter votre Force**.

Si vous prenez cet Atout une **seconde** fois votre corps devient aussi efficace qu'une arme de professionnel (pour **2d6** points de dégâts). Il faut avoir au minimum 6 niveaux en mêlée.

Pris une **troisième** fois à la condition d'avoir mêlée comme compétence de métier, cet atout vous permet d'infliger d'impitoyables dégâts de brutasse (pour **3d6** points de dégâts).

Forme : *Arts martiaux, Brutalité, Combat de rue, Tanneur, Combattant des tavernes.*

Flingue de brutasse

Type : Atouts de combat
Sous-type : Maîtrises

En combat, vous savez utiliser les armes à feu au maximum de leur efficacité. Vous pouvez utiliser les armes à feu de brutasse sans les 4 dK de circonstances qui sont du à l'utilisation d'armes à feu de brutasse.

Mais pour la prendre il faut avoir flingue de pro et posséder la compétence Tir dans son métier

Flingue de pro

Type : Atouts de combat
Sous-type : Maîtrises

Vous avez été confronté au feu, vous maîtrisez vos nerfs et pouvez désormais faire des dégâts sans les 2 dK de circonstances avec les armes à feu de pro. Vous pouvez utiliser cet atout ou l'atout *armes et armures de professionnel* pour manipuler les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïque. Attention certaines armes de tir ne s'utilisent qu'avec des dK de circonstance par exemple canon lisse.

Condition : *avoir 6 niveaux en compétence Tir.*

Expert

Type : Atouts de combat

Sous-type : Maîtrises

Au moment où vous prenez cet atout, choisissez une catégorie de matériel parmi les catégories suivantes : armes particulières, armes à feu, armes de tir ancienne, armures, boudiers, sacs à dos et trousse à outils. Entre vos mains, le matériel amateur de cette catégorie vous donne les mêmes avantages que le matériel professionnel (les armes font **2d6** points de dégâts, les armures offrent 1 point de protection supplémentaire). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour différents types de matériel.

Cet atout permet de supprimer certain dK de circonstance comme celui de canon lisse par exemple.

Maîtrise de la lutte

Type : Atouts de combat

Sous-type : Maîtrises

Vous savez utiliser les effets spéciaux (lutter, immobiliser, renverser, projeter, etc.) au meilleur de leur efficacité. A chaque fois que vous prenez cet atout, choisissez une technique particulière. Vous pouvez alors ajouter **1d6** aux dégâts contre lesquels il faut faire un jet de **survie**. Par ailleurs, si vous le désirez, vous infligez aussi le résultat du **d6** dans les points de vie de votre adversaire.

Bataille

Discours galvanisant

Type : Atouts de combat

Sous-type : De bataille

Cet atout permet sur le champ de bataille de diminuer de un cran la difficulté de la bataille en gonflant à bloc ses troupes.

Dans un combat tactique classique avec ses compagnons le PJ par un jet d'influence à **15+** et **1D6** d'énergie il redonne le moral et ses alliés récupèrent chacun 1, 2 ou 3D6 point de vie et d'énergie sans user une récupération.

Engagement

Type : Atouts de combat

Sous-type : De bataille

On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs, c'est bien connu. Le général est capable d'envoyer des hommes à la mort uniquement pour s'ouvrir des possibilités tactiques. Une fois pas bataille et par atout. Dans la bataille cet atout permet de diminuer la complexité de 1 après ce coup d'édat. Le pourcentage de mort et les blessés sont augmentés de 1D6 en fin de bataille.

Dans le combat tactique avec ses alliés, le PJ qui réussit son jet de stratégie à **15+** et paye **1, 2 ou 3D6** en énergie apportent un bonus de **+2, +4 ou +6** en attaque, esquive ou parer et dégâts pour le tour en cours.

Logistique

Type : Atouts de combat

Sous-type : De bataille

Le stratège logisticien sait préparer le terrain afin que la bataille tourne à son avantage. Par un jet de stratégie à 15+ en début de bataille, le groupe des alliés part avec 1, 2 ou 3 victoires au JCC, mais cela coûte 1,2 ou 3D6 point d'énergie au stratège.

En combat tactique avec ses compagnons, le stratège à 15+ et 1D6 d'énergie sait faire en sorte que pour le combat qui arrive, les alliés soit capable de trouver sur qui peut leur manquer dans l'action. Ils ne seront pas à cours de munition ou de bandage pour les soins rapide.

Première ligne

Type : Atouts de combat

Sous-type : De bataille

Si le stratège choisit d'être en première ligne et possède cet atout de ses troupes cela a deux conséquence, la première c'est qu'en cas d'échec au JCC du tour il perd 1D6 point de vie, mais surtout il peut éliminer cet échec, 1, 2 ou 3 fois par bataille (s'il est amateur, pro ou brutasse en stratégie).

En cas de combat tactique, Parce que vous êtes un fin tacticien, toutes les têtes à daques qui se placent sous vos ordres voient leur valeur augmenter d'un point pour deux niveaux de Diplomatie.

Stratégie de défense

Type : Atouts de combat

Sous-type : De bataille

Cet atout est surtout utile en fin de bataille. Il permet de réduire de 1D le nombre de dès permettant de calculer le pourcentage de mort et de blessé. Mais le stratège doit réussir un jet de stratégie à 15+.

En cas de combat tactique, 1, 2 ou 3 fois par combat, par un jet de soin à 15+ et au pris d'une action simple et une perte de 1D6 d'énergie, l'allié choisis peut effectuer une récupération gratuite.

Stratégie gagnante

Type : Atouts de combat

Sous-type : De bataille

Cet atout est surtout utile en fin de bataille. Il permet d'augmenter de 1D le nombre de dès permettant de calculer le pourcentage de mort et de blessé des adversaires. Mais le stratège doit réussir un jet de stratégie à 15+.

En combat tactique, lorsque les alliés du PJ arrivent en préparer une embuscade, le premier tour pour une dépense de 1D6 d'énergie, les alliés bénéficient d'un bonus de 1, 2 ou 3D6 supplémentaire aux dégâts.

Améliorations

Les améliorations sont des techniques de combat avancées. En général, il faut au moins posséder une maîtrise d'une sorte ou d'une autre pour que ces atouts soient véritablement utiles. Avec eux, néanmoins, vous devenez un combattant redoutable.

Actions combinées

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Vous avez l'habitude de faire deux choses à la fois : là où les aventuriers moins doués sont obligés de concentrer toute leur attention pour pouvoir agir, vous savez faire d'une pierre deux coups. Choisissez une combinaison de deux actions principales parmi les suivantes, en sachant que vous pouvez tout à fait choisir de doubler la même action : effectuer un jet d'attaque, effectuer un jet d'une compétence prédise ou lancer un sort. Vous êtes désormais capable d'effectuer ces deux actions simultanément, comme s'il s'agissait d'une seule, avec un malus de -2 pour chacun de vos deux jets.

Au moment de prendre cet atout, vous devez préciser soit une technique de combat spécifique (combat avec une arme dans chaque main, combat rapproché avec des armes de petite taille, voire pas d'armes du tout, ou encore combat à distance avec une arme à répétition, comme un arc par exemple), soit un domaine magique privilégié avec lequel vous êtes capable de réaliser cet exploit.

Par la suite, vous pouvez tout à fait reprendre cet atout à nouveau pour maîtriser de nouvelles combinaisons ou bien pour acquérir une nouvelle action supplémentaire basée sur la même combinaison. Dans ce dernier le cas, le malus à chacune de vos actions augmente par tranche de 2 points (3 actions à -4, 4 actions à -6, etc.).

Forme : Tir rapide, Main droite main gauche, Doublette.

Armes de prédilection

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Pour un type d'arme particulier (épée longue, dague, marteau de guerre, arc long, etc.), vous pouvez échanger l'une des caractéristiques directrices de l'attaque ou de la esquive ou parer contre une autre de votre choix (par exemple, remplacer la Force par le Charisme ou la Dextérité). Vous pouvez changer les deux caractéristiques en reprenant l'atout mais vous ne pouvez choisir deux fois la même.

Assassin ou tueur

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Condition : Avoir tué un PNJ sans esquive ou parer ou en duel de sang froid avoir tir ou mêlée dans son métier. – Vous connaissez les techniques des tueurs et des sicaires. Si vous **surprenez** votre cible, à mains nues ou avec une arme légère, vous pouvez porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup, quelque que soit son nombre de points de vie. Si l'attaque est un succès et quelle occasionne au moins un point de dégâts, la victime doit effectuer un jet de survie contre les dégâts ou mourir immédiatement (appliquer le résultat 20 sur la table des blessures graves).

S'il s'agit d'un héros, il peut dépenser un dK pour annuler cet effet et tomber simplement assommé, hors de combat ou laissé pour mort.

Cet atout est un atout du côté sombre. Il permet d'indiquer que votre personnage est capable de tuer de sang froid une personne sans défense, ou devant recevoir votre feu dans un duel. Dans les circonstances de tuer de sang froid ou dans un duel, les dégâts de l'âme sont augmentés de **+1D6**.

Combattant maso

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

La douleur vous stimule : plus votre sang coule, plus vous êtes dangereux. En combat, vous recevez **1 dK** par **10** points de vie perdus. Si vous ne les dépensez pas, ils sont perdus à la fin de l'affrontement.

Forme : *Berserker, Colère sanglante, Adepté écordé.*

Connaître son ennemi

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. Après deux tours de combat, vous gagnez automatiquement un bonus de **+2** en attaque et aux dégâts contre un adversaire donné. Dans certains cas, le conteur peut autoriser que le bonus s'applique à un groupe d'adversaires interchangeables de type Tête à daques. Dans tous les cas, le bonus n'est valable que pour la scène.

Doigts serpents

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Après des années de polissage spécifique, les ongles de l'assassin sont désormais durs, lisses et tranchants comme du verre, aptes à véhiculer des toxines. Vous pouvez utiliser les poisons de lame à mains nues, y compris hors des conditions de combat - une poignée de main par exemple.

Avoir l'atout assassin ou tueur.

Focalisation

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Limité – Vous avez la capacité de rentrer complètement dans la réalisation d'une action particulière (comme le combat pour un Berserker – loup des Steppes glacées, la fuite pour un Sage Survivant de la Passerelle des Voleurs, le travail pour un membre de la Haute Loge des Techniques de la cité d'Endume, etc.)

Tant que vous vous concentrez, vous devez dépenser **1d6** points d'énergie par période de temps, le plus souvent par tour. Vous gagnez alors un **+4** à un avantage ou une compétence liée à votre action, ainsi qu'un **+2** dans une caractéristique utile. De plus, vous avez un **-2** dans un avantage (le plus souvent esquive ou parer ou survie, volonté ou concentration) et vous ne pouvez faire aucune action sortant du domaine de votre atout. Vous pouvez arrêter votre concentration à n'importe quel moment (vous êtes alors vidé pendant **1d6** tours même s'il vous reste des points d'énergie) ou la focalisation prend fin d'elle-même lorsque vous avez dépensé toute votre énergie (pour être vidé selon les règles normales). Vous pouvez reprendre cet atout pour choisir une nouvelle focalisation ou pouvoir l'utiliser une fois de plus par scène.

Formes : *Rage berserker, Fuite éperdue, Prédation de l'artisan.*

Ça a l'air compliqué comme ça, mais finalement c'est très simple. Voici quelques exemples de Focalisation :

- ▶ Rage berserker : +4 en Attaque, +2 en Force, -2 en Esquive ou parer.
- ▶ Danse de l'anguille : +4 en Esquive ou parer, +2 en Dextérité, -2 en Survie.
- ▶ Fuite éperdue : +4 en Athlétisme, +2 en Dextérité, -2 en Esquive ou parer.

- ▶ Précision de l'artisan : +4 en Métiers, +2 en Dextérité, -2 en Volonté.
- ▶ Étude du savant : +4 en Érudition, +2 en Intelligence, -2 en Concentration.

Fortune de bataille

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

Quand vous dépensez des dK sur un jet d'avantage ou de compétence en combat, vous en recevez un supplémentaire gratuitement. Vous pouvez reprendre cette capacité plusieurs fois pour gagner des dK gratuits supplémentaires (un par atout).

Gardien

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

En dépensant **1d6** points d'énergie, vous pouvez faire tous les jets de esquive ou parer d'une personne près de vous et que vous avez désignée en début de tour. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez désigner une personne supplémentaire. Si vous ratez votre esquive ou parer, c'est votre protégé qui est touché sauf si vous dépensez immédiatement un dK pour prendre les dégâts à sa place.

Forme : Ange gardien, Kevin Costner

Mèche courte

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

Fatum - Vous n'êtes jamais pris de court et êtes capable de fabriquer toute sorte de choses utiles en quelques instants, surtout pour faire mal à vos adversaires : engin explosif, cocktails Molotov, sacs à colle ou bouteille d'acide par exemple. Votre construction ne tiendra au maximum qu'une scène. Pour déterminer son efficacité, prenez dans le tas et lancez autant de dK que vous le souhaitez. Les krâsses réussies sont autant de points de vie que vous en caissez pendant votre bricolage (sans armure). Les dés restants (vous pouvez conserver les demi-krâsses même si vous encaissez les dégâts correspondants) sont les dés de dégâts que vous pourrez infliger à vos adversaires.

Forme : Mister boumboum, Jockermania

Postures de combat

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

À chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez créer une posture de combat précise et décider d'une manière d'échanger des malus contre des bonus. Vous pouvez ainsi choisir de diminuer votre attaque, votre esquive ou parer ou votre survie, volonté ou concentration (de -2) ou bien encore vos dégâts (de -1d6) pour augmenter une de ces quatre variables (parmi attaque, esquive ou parer, survie, volonté ou concentration ou dégâts) de +4 (pour les avantages) ou de +2d6 (pour les dégâts). Logiquement, durant un même tour de combat, une seule posture peut être activée (on ne cumule donc pas les effets de plusieurs postures différentes).

Forme : Attaque brutale, Attaque rapide, Visée précise, Esquive totale.

Repousser la douleur

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

À chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez ignorer les effets d'une blessure et ne tirer celle-ci qu'à la toute fin du combat : soit lorsque votre camp est victorieux ou vaincu, soit quand vous prenez une deuxième blessure.

Reprends ton souffle

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

Limité - Une fois par combat, vous pouvez dépenser un point de récupération pour retrouver instantanément des points de vie ou d'énergie. Choisissez l'une de vos compétences (Soins, Survie, Concentration, Athlétisme, etc.) et utilisez-la comme si vous vous soigniez - sauf que ça ne prend pas de temps. À chaque fois que vous reprenez cette option, vous pouvez le faire une fois de plus par combat.

Science du critique

Type : Atouts de développement

L'atout science du critique permet d'avoir un coup d'édat sur **15-16-17-18-19-20** qui font 10 chances sur 100 soit 1 chance sur 10. Cet atout peut être pris plusieurs fois mais à chaque fois pour une compétence différente.

Technique de combat

Type : Atouts de combat

Sous-type : Améliorations

Condition : Spécialisation – vous avez développé ou appris un art martial tout à fait spécifique, en lien avec une spécialisation de votre choix. A chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez choisir deux techniques pour lesquelles vous n'avez plus le malus normal ou annuler leurs coûts en énergie.

Ecoles

Les écoles sont des apprentissages spécifiques dispensés par des maîtres ou des organisations. Et en termes de jeu ce sont des atouts. Une école se constitue de trois atouts nommés "Ecole" amateur, "Ecole" professionnel, et "Ecole" brutasse en fonction des niveaux dans les contacts de l'école (6 pro et 12 brutasse). Chaque atout apportant des capacités et avantages particuliers. Ces atouts sont liés à un enseignement spécifique dispensé par une organisation, ou un maître, c'est-à-dire un enseignant qui possède les atouts d'école qu'il souhaite enseigner.

Ex : Maître Fanjo est connu pour maîtriser les techniques secrètes de l'école des Mille Dragons du Nuage Etemel, et en effet, il possède les atouts Mille Dragon du Nuage Etemel amateur, professionnel, mais aussi brutasse (il est vraiment balaise !!). Si un élève se montre digne de recevoir son enseignement, alors Maître Fanjo pourra lui enseigner ces techniques secrètes, et ce jusqu'au niveau brutasse, car il le maîtrise lui-même.

Bien sûr, les techniques d'école restent des atouts, et l'on ne peut les acquérir qu'en gagnant un niveau.

Description des atouts :

Les atouts d'école fonctionnent tous peu ou prou sur le même principe.

▶ Ecole amateur donne un bonus dans deux compétences, de +4. Il nécessite d'être au moins niveau 6 pour l'acquérir. De plus, il faut être membre de l'organisation qui dispense cet enseignement pour en bénéficier.

▶ Ecole professionnel permet de générer des effets d'amateurs dans un domaine de sortilège. Généralement, le style utilisé aura comme compétence directrice l'une des compétences évoquées dans l'atout Ecole amateur. Le domaine, quant à lui, sera en rapport avec l'activité enseignée dans l'école.

Contact (Mille Dragon du Nuage Etemel)

▶ Ecole brutasse permet généralement d'utiliser une compétence dans des situations qui ne relève habituellement pas d'elle (Ex : Mille Dragon du Nuage Etemel brutasse permet d'utiliser sa compétence de Concentration en lieu et place de son avantage d'Attaque). Cet atout accorde, de plus, un effet "spécial" sur certaines actions en lien avec cette compétence (Ex : Mille Dragon du Nuage Etemel brutasse permet, si l'on porte une seule attaque dans le tour, de doubler ses dégâts, ainsi que de projeter son adversaire). Il est nécessaire d'être niveau 12 et d'avoir 12 niveaux dans les contacts dans l'école.

Ecole allemande

Type : Atouts de combat

Sous-type : Ecole

Ecole allemande amateur

Quand vous vous battez avec une arme de brutasse, vous pouvez effectuer une attaque complémentaire en même temps, à -5 en donnant un coup de poing, de pied, de tête, de

coude ou de genou. Les dégâts sont celle d'une arme de professionnel à 2D6 même sans art martial. Il faut bagarre pour ajouter le bonus de force.

Cette capacité s'ajoute aux attaques données par l'atout attaques multiples (un personnage possédant deux attaques supplémentaires peut donc attaquer quatre fois au total : une armée à 0, une armée à -5, une à main nue à -5 et une armée à -10).

Ecole allemande professionnelle

Vous pouvez choisir pour 2D6 points d'énergie de prendre un malus de -2 en Attaque et de gagner un bonus de +2d6 aux dégâts.

Ecole allemande brutasse

Fracasser, vous lancez une attaque en toute puissance et pour 3D6 points d'énergie (votre défense subit un malus de -6), vous mettez toute votre force avec votre arme de brutasse si vous réussissez votre attaque, votre adversaire devra lancer un jet de sauvegarde à 15 + dégâts ou subir une blessure mortelle et tomber au sol.

Ecole Espagnole

Type : Atouts de combat

Sous-type : Ecole

Ecole Espagnole amateur

Remplacer la force par la dextérité dans l'avantage attaque lorsque le disciple utilise une rapière. Le bretteur peut se mettre en posture défensive (-2 en attaque et + 4 en défense). Si vous réussissez votre jet de défense vous infligez alors des dégâts de 1D6 + Dex.

Ecole Espagnole professionnelle

Vous connaissez diverses techniques pour induire un adversaire en erreur. Si vous réussissez un jet de **Bluff** contre sa **Sauvegarde** et pour 2D6 points d'énergie, vous ajoutez +2d6 aux dégâts de votre prochaine attaque contre lui.

Ecole Espagnole brutasse

Vous avez la possibilité de lancer la contre-attaque meurtrière. Après un tour d'observation, ou vous avez uniquement défendu, donc aucune n'attaque, lors du deuxième tour si vous réussissez votre **défense** contre **l'attaque** adverse et pour 3D6 points d'énergie alors vous jetez des dégâts et l'adversaire doit réussir un jet de sauvegarde contre 15 + dégâts ou subir une blessure mortelle et tombe au sol.

Ecole Française

Type : Atouts de combat

Sous-type : Ecole

Ecole Française amateur

Si vous réussissez un **Bluff** contre **Psychologie** de votre adversaire, vous obligez celui-ci à vous attaquer immédiatement avec un malus de -4 à son attaque et à sa défense pendant le tour entier.

Ecole Française professionnelle

Lorsque vous vous battez à mains nues ou que vous utilisez des armes d'amateur et pour 2D6 points d'énergie (cane, bâton, fleuret), votre attaque possède des vertus qui détruit le moral de votre adversaire. En effet il devra non pas faire un jet de défense mais un jet de sauvegarde et s'il échoue il perd 2D6 + **Sag** en **énergie** et en **vie**.

Ecole Française brutasse

La botte de Nevers est une botte ultime. **Après** que votre adversaire vous ait attaqué, si votre défense a réussi, dans le même tour vous pouvez lancer votre botte avec votre arme de pro (pas d'arme brutasse) et pour 3D6 points d'énergie si vous réussissez votre contre-attaque avec les malus suivant votre nombre d'action déjà effectué dans ce tour. (Par exemple vous aviez l'initiative et vous avez effectué une première attaque. Ensuite il vous attaque et vous réussissez votre défense, votre jet de contre-attaque se fait à -4).

Votre adversaire devra alors lancer un jet de sauvegarde à 15 + dégâts ou subir une blessure mortelle et tomber au sol.

Ecole Italienne

Type : Atouts de combat

Sous-type : Ecole

Ecole Italienne amateur

Remplacez la Force par la Sagacité dans l'avantage attaque lorsque vous utilisez une arme de professionnel ou d'amateur. Le bretteur peut se mettre en posture **offensive** (-2 en défense et +4 en attaque). Si vous réussissez votre attaque vous ajoutez alors **+1D6** aux dégâts.

Ecole Italienne professionnelle

Désarmer l'adversaire, si vous réussissez un jet d'attaque contre la défense de votre adversaire et pour **2D6** points d'énergie, vous pouvez en plus des dégâts l'obliger à un jet de sauvegarde à **15 + dégâts** sinon il se retrouve désarmé.

Ecole Italienne brutasse

Avant que votre adversaire n'ait pu attaquer, si vous avez l'initiative et pour **3D6** points d'énergie, vous lancez une attaque rapide (mais votre défense subira un malus de **-4**), vous pouvez lancer votre botte avec une arme de pro (pas d'arme brutasse) si vous réussissez, votre adversaire devra lancer un jet de sauvegarde à **15 + dégâts** ou subir une blessure mortelle et tomber au sol.

Ecole Japonaise

Type : Atouts de combat

Sous-type : Ecole

Le sabre japonais est une arme de brutasse

Ecole Japonaise amateur

L'art de dégainer le sabre, en dépensant 1dK, cet atout vous permet de réaliser une attaque unique en premier et ce quel que soit l'initiative prévue. Appeler aussi tour 0. Cela donne deux lots d'attaques dans le premier round en fait. Si le personnage a déjà trois attaques, il en aura donc 6.

Ecole Japonaise professionnelle

L'art du sabre japonais est un art demandant Sagacité et Dextérité. Situé entre la magie et la technique guerrière, cet atout permet de jeter **+ 1d6** dégâts supplémentaire et pour **2D6** points d'énergie. Et au lieu d'additionner la Force aux dégâts c'est FOR + DEX + SAG

Ecole Japonaise brutasse

Vous lancez une attaque avec un cri puissant (Kiaï) par **intimidation** et vous dépensez **3D6** point d'énergie, si votre adversaire échoue un jet de **sauvegarde** contre votre intimidation, Lors de votre attaque votre adversaire devra lancer un jet de sauvegarde à **15 + dégâts** ou subir une blessure mortelle et tomber au sol.

Ecole Russe

Type : Atouts de combat

Sous-type : Ecole

Ecole Russe amateur

Vous choisissez un des atouts amateur de l'une des écoles française, allemande, italienne ou espagnole.

Ecole Russe professionnelle

Vous choisissez un des atouts pro de l'une des écoles française, allemande, italienne ou espagnole.

Ecole Russe brutasse

Vous choisissez un des atouts brutasse de l'une des écoles française, allemande, italienne ou espagnole.

Atouts aventureux

Les atouts aventureux sont ceux qui vous différencient de l'homme de la rue, du commun, de la plèbe. Eh quoi ! Vous êtes un héros, oui ou non !

Atouts techniques

Les atouts techniques sont ceux que vous serez le plus à même d'utiliser au beau milieu de l'action, vous apportant des capacités précieuses (et pas toujours légales).

Adrénaline

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts techniques

Fatigant, fatigant - C'est au cœur de l'action que tout le monde peut voir ce dont vous êtes capable. En dépensant **2d6** points d'énergie, vous pouvez effectuer une action supplémentaire, à votre plein bonus, en toute fin de tour. Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois pour faire plusieurs actions, à condition de payer le coût à chaque fois.

Réparation instantanée

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts logistiques

Pour 1dK, vous pouvez tenter un jet de mécanique, à votre tour de conduite, pour redonner **1d6 + niveaux** points de maîtrise à votre véhicule. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous ajoutez **1d6** à la réparation.

Forme : Clé de 12, Insultes en russe, Spécialisation chevie.

Conversion

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts techniques

Vous êtes capable d'utiliser vos atouts sans trop vous fatiguer. Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dK pour remplacer la perte de **1d6** points d'énergie provoquée par l'utilisation d'un atout. Vous pouvez reprendre cet atout pour dépenser d'autres dK pendant un même tour.

Disparition ninja

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts techniques

Condition : être un maître en Discrétion - Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez faire des jets de Discrétion même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu !

Forme : Boule fumigène, Distraction, Passage de véhicule au bon moment.

Monte-en-l'air

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts techniques

Vous êtes particulièrement à l'aise lorsqu'il faut bouger vite sur des terrains compliqués. Vous gagnez l'équivalent de l'atout Liberté de mouvement (Escalade). En conséquence, vous doublez toutes vos vitesses de déplacement lorsqu'il faut escalader un mur, grimper ou descendre des escaliers, courir sur les toits. Par ailleurs, vous doublez vos distances de saut en longueur ou pour tomber.

Pilote

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts techniques

Lorsque vous êtes aux commandes d'un type de véhicule, vous infligez **1d6** points de perte de maîtrise supplémentaire à vos adversaires. Par ailleurs, vous avez **4** points de protection contre les pertes de maîtrise que vous subissez. Vous pouvez reprendre cet atout pour un autre type de véhicule.

Atouts logistiques

Les atouts logistiques sont tous ceux qui vous rendent la vie plus agréable ou plus facile entre deux coups de Speed - c'est une question d'organisation, de support, de train...

Dissimulation

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts logistiques

Vous pouvez passer un tour pour camoufler, y compris sur vous, un objet plus petit que votre main. Il devient introuvable à moins d'utiliser les grands moyens, fouille au corps poussée par exemple. Vous ne pouvez tenir camouflé qu'un seul objet à la fois. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez camoufler un objet supplémentaire.

Mains du soigneur

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts logistiques

Vous avez des « mains de roi ». En tout cas, vous pouvez toujours ajouter **1d6** aux soins normaux que vous prodiguez. Mais surtout, quand vous traitez des blessures, vous pouvez diminuer le seuil de séquelle de **1 point pour deux niveaux** dans la compétence. De plus, une fois par jour, vous pouvez accorder un point de récupération gratuit à une personne. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez donner un autre point de récupération.

Marche forcée

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts logistiques

Habitué à vous reposer en cours d'effort (par de petites siestes courtes), vous pouvez toujours récupérer vos PV et PE comme si vous vous étiez reposé toute la journée. Par ailleurs, vous pouvez marcher deux fois plus loin qu'un autre personnage au cours d'une même journée de déplacement stratégique.

Atouts d'éveil

Le monde est un endroit bien dangereux pour qui ne sait pas regarder autour de lui. Ces atouts sont dédiés à l'observation et à l'enregistrement des données via les interfaces sensorielles des personnages (autrement dit les appendices oculaires, auriculaires, nasaux et autres morceaux de doigts).

Mémoire eidétique

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts d'éveil

Vous avez une mémoire phénoménale et êtes capable de vous souvenir de centaines de noms, de visages, de faits. De plus, si vous dépensez un **dK**, le conteur doit vous redonner une indication à propos de ce que vous avez vu ou entendu, même si vous ne l'avez pas noté. Vous avez aussi un bonus de **+2** en Perception pour repérer les déguisements.

Scan rapide

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts d'éveil

Condition : professionnel en Perception - Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé magiquement, vous le voyez.

Sixième sens

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts d'éveil

Vous sentez toujours quand il y a quelque chose de louche dans l'atmosphère - embuscade, mensonge, trucs pourris au royaume du Danemark, etc. Le conteur peut vous donner des indices ou vous permettre des jets interdits à d'autres moins éveillés.

Atouts d'entourage

Non, vous n'êtes pas seul. En fait, il y a plein de gens autour de vous et certains d'entre eux, inexplicablement, semblent vous vouer une certaine affection (à moins que vous ne payiez pour cela, bien entendu).

Familier

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts d'entourage

Vous possédez un familier. Il s'agit d'un animal ou d'une créature magique de petite taille de **FD1** et de niveau **1**. Elle ne peut évoluer, mais possède les capacités suivantes :

- ▶ Langage - il comprend tous les langages parlés par son maître et peut, en fonction de ses capacités naturelles, se faire comprendre en retour.
- ▶ Transfert - le compagnon et son maître peuvent utiliser leurs réserves de points d'énergie réciproques.
- ▶ Lien empathique - le compagnon et son maître savent toujours où ils se trouvent l'un par rapport à l'autre.

Vous pouvez aussi utiliser cet atout avec l'atout Compagnon animal. Auquel cas, votre compagnon gagne un niveau et les capacités indiquées, tout en pouvant progresser. Si votre familier meurt, vous devez attendre un mois avant d'en obtenir un autre.

Atouts de majesté

Vous êtes sans doute une bête sociale, un requin des cocktails, un meneur d'hommes, un manipulateur sans foi ni loi. En tout cas, les atouts de majesté sont ceux qu'il vous faut,

Accointances et réseaux

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Vous avez de très bons contacts dans de nombreux milieux. Vous n'avez pas besoin d'une demi-journée ni de cracher au bassinet pour pouvoir faire un jet d'Influence ou de Renseignement : une demi-heure vous suffit, et ce, sans que vous ayez à déboursier un seul DO. Un échec à votre jet signifie que les contacts ne peuvent pas vous aider. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant la compétence à laquelle il s'applique : Renseignement ou Influence.

Âme de chef

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Condition : Charisme **+2** minimum – Vous avez une prestance innée et un sens du commandement particulièrement développé. Lorsque vous voulez impressionner, motiver ou donner des ordres à vos interlocuteurs, vous bénéficiez de **2 niveaux** supplémentaires gratuits dans les compétences de Diplomatie, de Bluff et d'Intimidation – ce qui signifie que vous pouvez, bien entendu, ajouter vos caractéristiques si vous n'avez pas de niveaux ou même changer de catégorie si vous en avez suffisamment.

Aura de majesté

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'une foule, vous pouvez toucher cinq fois vos niveaux personnes. Si vous reprenez cet atout, vous multipliez le chiffre par dix et encore par dix et encore par dix... à vous les stades rangés en rang d'oignon qui vous acclament ! (ou pas)

Chef charismatique

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Condition : **+1** en Charisme par atout – Vous êtes fait pour commander. Lorsque vous encouragez vos alliés en **habillant** leurs jets et que vous utilisez vos compétences Diplomatie ou Intimidation, vous pouvez donner les bonus obtenus à autant de personnes que votre score de **Charisme+1** au lieu d'une seule personne habituellement. Vous pouvez reprendre cet atout pour donner les bonus à 10 fois plus de personnes à chaque fois.

Fascination

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout, comme Bluff, Diplomatie ou Représentation. Quand vous voulez fasciner quelqu'un, faites un jet de cette compétence opposé à sa survie, volonté ou concentration. Si vous réussissez, la cible ne prête plus attention à rien d'autre que vous. Vous pouvez maintenir l'effet en consacrant votre tour à la fascination, et ce, pendant un nombre de tours égal à vos niveaux dans la compétence. Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un

de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination.

Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à une nouvelle compétence à chaque fois.

Vous pouvez aussi reprendre cet atout pour capter l'attention de tout un auditoire. Vous affectez alors autant de personnes que vos niveaux dans la compétence liée. L'atout Chef charismatique peut s'appliquer.

Négociateur

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Certaines personnes doivent rester neutres en toutes circonstances, y compris au beau milieu d'un combat. Si au premier tour d'une opposition, vous annoncez que vous restez neutre, il faut réussir un jet de survie, volonté ou concentration contre une difficulté de **20+** pour vous prendre sciemment pour cible - bien entendu, vous ne devez accomplir aucune action offensive ni quoique ce soit de dangereux pour vos adversaires pour que cet atout reste actif - oui, lancer des sorts de soins sur vos compagnons tombés pour qu'ils retournent se battre est considéré comme dangereux. Si vous êtes le dernier debout, vous pouvez vous rendre... ou pas. Par ailleurs, si vous êtes en train de négocier ou de passer un accord, vous réagissez en premier si quelqu'un d'autre que vous tente d'initier une action agressive, de votre côté ou de l'autre. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous augmentez de **+5** points la difficulté du jet de survie, volonté ou concentration pour vous attaquer.

Pouvoir sexuel

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Condition : Charisme **+4** minimum et Sexy - Vous êtes doté d'un physique plus que particulièrement agréable et vous savez vous en servir. Vous bénéficiez de **+2** niveaux supplémentaires gratuits en Bluff, en Diplomatie et en Renseignements auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent). Quand vous réussissez votre « faire l'amour » sur la personne celle-ci développe une passion amoureuse pour vous.

Première impression

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos niveaux d'une compétence sociale comme Bluff, Diplomatie ou Intimidation. Faites un jet de compétence contre un jet de Survie, volonté ou concentration de leur part. Chaque personne qui échoue vous donne **2dK** que vous pouvez utiliser contre eux durant la scène à suivre, en confrontation sociale ou physique.

Sexy

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts de majesté

Condition : Charisme **+2** minimum - Vous êtes doté d'un physique particulièrement agréable et vous savez vous en servir. Vous bénéficiez de **+2 niveaux** supplémentaires gratuits en Bluff, en Diplomatie et en Renseignements auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent).

Atouts exotiques

Clairement, ils sont ici parce qu'ils ne sont pas ailleurs. D'ailleurs, Conteur, faites le tri dans ceux que vous acceptez dans votre campagne et les autres. Les atouts exotiques sont, justement, plutôt exotiques.

Identité secrète

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts exotiques

Vous possédez deux identités distinctes et personne n'a jamais été capable de faire le lien entre elles. Vous avez donc deux compétences Réputation, espèce de chanceux, que vous devez développer séparément. Vous devez aussi répartir les effets des autres atouts sociaux que vous possédez (et notamment des atouts comme Croquemitaine et Chevalier blanc) entre vos différentes identités. Gardez en tête qu'une identité qui ne bénéficie d'aucun bonus dû à un atout est une identité anonyme de citoyen lambda. Reprendre cet atout signifie créer encore une nouvelle identité.

Insomniaque

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts exotiques

Vous ne dormez pas plus de quatre heures par nuit, ce qui vous libère pas mal de temps libre. Par contre, durant ce temps-là, rien ne peut vous réveiller. Note à l'intention des joueurs hyperactifs : essayez de ne pas profiter de ces périodes d'activité solitaire pour accaparer le conteur et résoudre le scénario pendant que les autres héros dorment. Vous ne pouvez pas prendre l'atout Que d'un œil.

Que d'un œil

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts exotiques

Vous n'êtes jamais surpris dans votre sommeil. Vous pouvez toujours faire un jet de esquive ou parer, de survie, volonté ou concentration ou de Perception. Vous ne pouvez pas prendre l'atout Insomniaque.

Touche à tout

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts exotiques

À force de boulinguer ou parce que vous êtes doué d'une grande curiosité intellectuelle, vous avez appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, vous pouvez faire un jet dans vos compétences sans niveau avec un bonus égal à la moins bonne des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de **+0**. En reprenant cet atout une deuxième fois, vous pouvez choisir la meilleure des deux caractéristiques.

Visions

Type : Atouts aventureux

Sous-type : Atouts exotiques

Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois où vous avez des visions de choses qui ne sont pas vraiment là (comme des fantômes qui vous parlent). Certaines visions sont prémonitoires, d'autres vous donnent des indices sur ce que vous vivez. À chaque fois que vous reprenez cet atout, les visions sont plus précises, plus complètes, plus interactives et peuvent concerner d'autres personnes que vous. Si le conteur vous l'autorise, vous pouvez tenter des jets d'Érudition, de Psychologie ou d'une autre compétence pour interpréter vos visions.

Atouts magiques

Les atouts de la caravane

Ces atouts ne sont pas choisis par le joueur, ils sont donnés par le maître en fonction de son évolution au sein de la caravane.

Questeur

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Le questeur est l'atout de départ des personnages. C'est cet atout qui leur permet d'utiliser l'art de la magie suivant un style de leur choix et leur donne leur premier domaine à savoir **métamorphose**.

Chevalier de la lune

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Le questeur a parcouru une nouvelle vie qui lui a apporté un éveil, un stade supplémentaire. Il est devenu chevalier de la lune il acquiert alors le domaine supplémentaire **charme** qui agit sur les esprits des humains et de ses totem.

Chevalier des éléments

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Encore un cycle supplémentaire et un nouveau domaine devient accessible au chevalier, **l'illusion**.

Chevalier de la terre

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Titre qui donne accès au domaine **Terre**

Chevalier de l'air

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Titre qui donne accès au domaine **air**

Chevalier de l'eau

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Titre qui donne accès au domaine **eau**

Chevalier du feu

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Titre qui donne accès au domaine **feu**

Chevalier d'ombre ou lumière

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Le chevalier de terre et d'eau accède à l'ombre, ceux de feu et d'air à lumière. Ce titre de chevalier donne accès au domaine **d'ombre ou de lumière**

Chevalier Initié

Type : Atouts magiques
Sous-type : Atouts de caravane

Ce titre n'éveille aucun domaine sauf celui de pouvoir choisir un des domaines des éléments que le personnage ne possède pas. Il a maintenant conscience de ce qu'il est en temps que questeur. Mais il a aussi conscience qu'il ne peut encore accéder à sa dernière réalité.

Chevalier des rêves

Type : Atouts magiques

Sous-type : Atouts de caravane

Après avoir été initié, il peut accéder au dernier domaine, au plus dangereux, celui qui mélange les dimensions de l'univers entre elle, **Rêve**.

Chevalier Dragon

Type : Atouts magiques

Sous-type : Atouts de caravane

Le chevalier peut maintenant prendre sa forme reptilienne, il est devenu le dragon qu'il est, son parcours est terminé.

Totems

Les totems sont des atouts gratuits qui sont donné en fonction des réincarnations et circonstances de mort des personnages. Chaque animal possède des atouts qui peuvent être utilisé sous la forme humaine. Avoir l'atout race originel donne également l'atout totem de la race.

→ *Il en coûte à chaque utilisation d'un atout de totem, 1D6 point d'énergie.*

Aigle

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Serres d'aigle

Vous avez une poigne hors du commun qui confère à vos mains un statut d'arme. Ces ames causent **2d6 points** de dégâts au lieu de **1d6** pour le combat à mains nues, vous pouvez ajouter votre force aux dégâts.

Vue de l'aigle

Vous obtenez un bonus de **+4** à vos jets de **Perception** lorsque vous chercher à voir de loin depuis une hauteur ou un point permettant d'avoir du recul.

Cerf

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Charme du cerf

Vous savez diriger les autres pour leur soutenir le moral, les faire travailler ensemble, les pousser au-delà de leurs limites. Vous pouvez, une fois par jour, donner des dK gratuits aux gens qui se placent sous votre autorité, pour un usage précis (l'utilisation d'une compétence précise, un bonus de combat, etc.).

→ *Le nombre de dK est égal aux niveaux de votre compétence diplomatie que vous divisez comme vous le souhaitez parmi votre équipe.*

Charge du cerf

Vous pouvez jeter **2 fois les dégâts** de votre arme pour la première attaque, si vous avez pu prendre votre adversaire en le chargeant au premier tour.

Chat noir

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Equilibre du chat

La capacité d'équilibre permet d'annuler une attaque réussie contre vous, vous pouvez dépenser un dK par dé de dégâts de votre adversaire, plus un dK par éventuelle krâsse que votre adversaire obtient.

→ *Vous payez les dK après les dés de dégâts.*

Vue du chat

Sous forme de chat, vos yeux ont développé la capacité de voir en lumière faible comme en plein jour. Le conteur ne peut vous imposer aucun dK de circonstance dû à l'obscurité et ce, tant qu'il y a un minimum de lumière (comme la lueur des étoiles par exemple).

Ils sont capables de percevoir les ombres des créatures issues de songerie, appartenant à l'inconscient collectif des humains.

Chauve-souris

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Vue de la chauve souris

Sous forme de chauve souris, vous êtes capable d'entendre les volumes du monde. Même dans le noir absolu, vous pouvez continuer à agir normalement. Le conteur ne peut vous imposer aucun dK de circonstance dû à l'obscurité.

Un pied dans l'opaque

La chauve-souris par ses vibrations sonore en haute fréquence et par sa capacité à ressentir le champ terrestre parvient à percevoir le monde des morts. Le Totem apporte un don qui permet de parler à l'esprit d'un mort violent récemment et qui a incorporé la dimension opaque de l'univers, (pas plus de cinq jours). Mais les morts sont quelquefois versatiles, ou ne savent pas qu'ils sont morts.

Chien

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Endurance du chien

Vous pouvez dépenser en proportion un dK que pour annuler une blessure grave. Mais les points de vie sont quand même perdus.

Odorat du chien

Vous pouvez dépenser un dK pour trouver un élément de décor non décrit par le conteur mais associable à l'odeur que vous pouvez tourner à votre avantage.

Corbeau

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Endurance du corbeau

Une fois par combat, lorsque vous êtes touché, vous pouvez reculer le moment de subir les dégâts à la fin de la scène de combat. La totalité des dégâts sont effectivement cumuler et lancer à la fin de l'effet.

Bénédictio d'Odin

Le corbeau est un messager d'Odin et pour cela, celui qui possède le corbeau en totem est capable de transmettre un message, possédant autant de mot que de niveau possédé dans son style, à une personne qu'il connaît et se trouvant au loin.

Faucon

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Vue du faucon

Vous pouvez dépenser un dK pour trouver un élément de décor non décrit par le conteur que vous pouvez tourner à votre avantage (une porte entrouverte, un renforcement dans le mur, une corde qui pend, un carreau cassé, etc.).

Attaque du faucon

Avec la rapidité du faucon, vous savez, en un seul mouvement, dégainer une arme et vous en servir immédiatement, qu'il s'agisse d'un pistolet ou d'un sabre. Il ne vous faut qu'une action pour dégainer et frapper ou tirer. Vous avez alors au **premier** tour un bonus de **+4** à l'initiative et à l'attaque.

Si votre cible est surprise par l'attaque et vous lui infligez **+1d6** points de dégâts supplémentaires.

Hibou

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Vol du hibou

Grâce à votre totem, vous appliquez des techniques qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez faire des jets de Discrétion contre la perception même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu !

Vision de l'hibou

Vos yeux ont développé la capacité de voir en lumière faible comme en plein jour. Le conteur ne peut vous imposer aucun dK de circonstance dû à l'obscurité et ce, tant qu'il y a un minimum de lumière (comme la lueur des étoiles par exemple).

Loup

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Odorat du loup

L'adversaire jet de volonté contre *Bluff* ou *Impressionner* ou confirmer vos révélations ou vous indiquez vos erreurs. Il n'est pas obligé d'en dire plus mais vous pouvez toujours espérer qu'il se lancera dans un monologue plein d'enseignements.

Endurance du loup

L'endurance du loup est celle qui permet de protéger ses alliés. Vous pouvez effectuer tous les jets de défense d'une autre personne Si l'attaquant bat votre défense, c'est votre protégé qui est touché.

Ours

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Escalade de l'ours

Vous bénéficiez de +10 en escalade à chaque fois que vous faites appel à l'atout de votre animal. Le coût en énergie est par tour.

Etreinte de l'ours

Etreinte puissante, rajouter 1d6 points de dégâts par tour d'utilisation. Pour se libérer, l'adversaire doit réussir un jet de Force à **17** + (For de celui qui tient). Énergie par tour.

Rat

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Infection du rat

Vos dégâts inflige une hémorragie cumulative de +2 points de vie par tour (+6 s'il a blessure grave).

Le saignement de s'arrête qu'avec un jet de médecine (difficulté **20+**) ou un sort de soins.

Furtivité du rat

Vous obtenez 2dK (par D6 d'énergie) gratuit de circonstance à vos jets de *Discrétion*.

Renard

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Odorat du renard

Vous trouvez des indice sur la destination d'une personne parti d'un endroit récemment n'importe quel autre détritius insignifiant mais ô combien utile ici.

Furtivité du renard

Vous savez bouger et agir de manière à ne pas laisser de traces. Vous donnez un malus de **1dk** en amateur, **2dk** en pro et **3dk** en brutasse aux *Perception* pour retrouver vos traces.

Salamandre

Type : Atouts magiques

Sous-type : Totem

Venin de la salamandre

Votre coup peut assommer un adversaire en plein combat avec une ame de contact, Vous avez toujours le malus de -4 à l'attaque.

Amphibie

Le personnage peut retenir sa respiration un nombre de tours égal à sa Constitution + niveaux dans la compétence Athlétisme.

Sanglier

Type : Atouts magiques
Sous-type : Totem

Charge du sanglier

Vous pouvez jeter **trois** fois les dégâts de votre arme pour la première attaque, si vous avez pu effectuer une charge.

Serpent

Type : Atouts magiques
Sous-type : Totem

Venin du serpent

Surpris, une attaque avec une blessure, la victime doit immédiatement effectuer un jet de survie contre une **difficulté** égale aux **dégâts occasionnés** ou mourir sur le coup.

Vue du serpent

Les recherches en bibliothèque ou dans les archives est moitié moins longue pour vous. +2 à tous tes jets de *Renseignements*.

Attaques spéciales

→ *Préalable : -4 en attaque pou utiliser la technique et dépense de 1D6 d'énergie.*

Certaines armes disposent de capacités particulières, quelles soient spécialement fabriquées pour une technique ou quelles possèdent une puissante magie, l'effet reste le même.

Ces armes accordent à celui qui les utilise la possibilité d'activer la technique de combat indiquée sans malus même s'il ne possède pas l'atout en question.

De plus, si le combattant dispose déjà de la technique de combat alors il peut activer celle-ci sans s'acquitter du coût de l'atout.

Techniques

Voici comment seront présentées les techniques :

Nom de la technique

Compétence permettant d'y résister

Description

→ *La plupart de ces attaques ne sont utilisables qu'au contact et parfois uniquement à mains nues — en tout cas si vous ne possédez pas la Spécialisation. Mais un peu d'imagination peut vous permettre de les autoriser à distance. Par exemple, un désarmement peut être provoqué par une flèche dans le bras ou un renversement par un bolas. Fiez-vous aux descriptions des joueurs et dans le doute, faites comme d'habitude, demandez des dK.*

Assommer

Survie, volonté ou concentration ou Athlétisme — Vous ne pouvez tenter cette action que contre un adversaire mal en point ou surpris. En cas de réussite, votre cible s'écroule pour un nombre de minutes égal aux dégâts infligés. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Boucherie

Survie, volonté ou concentration, Concentration, Intimidation ou Psychologie — Si vous réussissez cette attaque et que vous tuez votre adversaire, vous le faites d'une manière si impressionnante que tous ceux souhaitant vous attaquer à ce tour doivent réussir leur jet de survie, volonté ou concentration ou être secoué et perdre leur prochaine action.

Bubba l'ogre des montagnes abat son énorme massue sur le crâne de John-David le barde aux 780 conquêtes. Il utilise cette technique et réussit son jet d'attaque. Les 24 points de dégâts suffisent à enfoncer l'aventurier dans le sol, lui édatant la cervelle, balançant des morceaux d'os et de matière Spongieuse à plusieurs mètres à la ronde. Les compagnons du barde souhaitant venger leur ami doivent réussir un jet de survie, volonté ou concentration contre 34 ou perdre leur prochaine action.

Bousculer, Projeter, Renverser

Survie, volonté ou concentration — En cas de réussite de votre attaque Spéciale, la cible est repoussée de plusieurs mètres et chute. À son tour, elle peut utiliser une action ou dépenser 3dK pour se relever. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Coup surprise

Perception - Alors que vous combattez, vous en profitez pour placer un coup de poing, de pied ou de pied à votre adversaire, comme ça, en passant. En cas de réussite, vous pouvez tenter immédiatement une nouvelle attaque. Si elle porte vous n'infligez qu'1d6 + Force points de dégâts, mais votre adversaire perd sa prochaine action. Vous ne pouvez utiliser cette attaque Spéciale qu'une fois par combat ou à chaque fois que votre adversaire est surpris.

Coup vicieux

Perception — Vous ne pouvez tenter cette attaque que contre un adversaire surpris ou si vous avez l'initiative lors du premier tour de combat. Si vous réussissez, votre adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions et ne peut utiliser de dK jusqu'à la fin du prochain tour. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Coupe-jarret

Esquive ou parer - Si vous réussissez cette attaque, vous blessez votre adversaire aux jambes. Il ne peut plus courir et subit un malus de 2dK de circonstance à toutes ses actions impliquant

le déplacement, ce qui induit le combat en cours s'il n'est pas statique, la fuite, la charge, les sauts, etc. Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain tour.

Désarmer

Survie, volonté ou concentration — En cas de réussite, la cible perd son arme qui tombe à ses pieds. À son tour, elle peut la récupérer en utilisant une action ou en dépensant 3dK. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Enchaînement

Perception — Si vous réussissez votre attaque et que vous mettez hors de combat votre adversaire, vous pouvez immédiatement en attaquer un autre qui se situe à proximité. Celui-ci peut tenter un jet de Perception contre **10 + les dégâts infligés** à son copain pour éviter cette attaque, sinon celle-ci se déroule normalement.

Bubba l'ogre des montagnes continue sur sa lancée et frappe Grandolf le mage en utilisant cette technique. Il touche et inflige 18 points de dommages ce qui, là encore, lui permet de tuer le petit gars gesticulant. Ronan le guerrier doit réussir un jet de Perception contre 28. En cas d'échec, Bubba gagne une attaque gratuite contre lui. Snif.

Feinte

Perception, Psychologie ou Esquive ou parer — Si vous réussissez cette attaque, votre adversaire est perturbé et est considéré comme surpris au prochain tour, mais uniquement face à vous. Cela signifie que vous pouvez utiliser un certain nombre d'autres techniques et que vous gagnez **+2** au toucher et **1d6** points de dégâts supplémentaires sur votre prochaine attaque. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie à votre adversaire.

Lier

Attaque - Si vous réussissez, vous coincez votre arme dans celle de votre adversaire, vous empêchant tous les deux de l'utiliser. À chaque tour, un jet d'opposition en Intimidation, Attaque ou Psychologie permet au gagnant de décider s'il reste coincé ou s'il libère son arme. Dans ce dernier cas, il obtient un bonus de **2dK** par tour où les armes sont restées liées. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Zono lie son arme à celle de l'infâme capitaine. Au premier tour le renard masqué réussit le jet d'opposition et décide rester coincé, le deuxième tour le capitaine réussit et mû par son orgueil démesuré décide aussi de rester coincé. Au troisième tour, Zorro gagne l'opposition et, entendant arriver les soldats, décide de libérer son arme. Il gagne 6 dK qu'il utilisera pour sauter sur le toit de l'ha dienda et fuir sur le dos de son fidèle étalon.

➔ *Il est évidemment de bon ton de regarder méchamment son adversaire dans les yeux en essayant de l'impressionner. De la même manière, le grand méchant en profitera pour vous dévoiler une partie de son plan, se délectant déjà de votre mort prochaine. Le tout sur fond de bagarre et de mobilier brisé.*

Lutter

Subterfuge ou Survie, volonté ou concentration — Si vous réussissez votre attaque spéciale vous attrapez votre adversaire et maintenez une prise. Vous n'avez plus de jet d'attaque à faire, contentez-vous de lancer les dégâts à chaque tour où vous maintenez votre adversaire. Vous êtes libre d'infliger une perte de points de vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise, les dégâts calculés précédemment ne servant qu'à indiquer la difficulté du jet de survie, volonté ou concentration. À son tour d'agir, votre cible peut utiliser une de ses actions pour se dégager en réussissant un jet de Subterfuge ou Survie, volonté ou concentration contre 10+ les dégâts. En cas de réussite, elle se libère. À la place, la victime peut aussi tenter de lutter contre vous en utilisant la même technique.

Marquer

Psychologie ou Réputation — Cette attaque permet d'humilier et de décourager votre adversaire en démontrant votre maîtrise du combat. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du personnage dans sa chemise, épinglez son bras au mur...). En cas de réussite, la victime doit dépenser un dK supplémentaire à chaque fois quelle veut ou doit en utiliser pour ses actions. Cet effet dure Charisme +1 tour et vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie à votre adversaire.

Saigneur

Survie, volonté ou concentration — Cette attaque entraîne la perte de 1,2 ou 3 point de vie par tour chez votre adversaire. À son tour, celui-ci peut dépenser un point de récupération pour l'arrêter le saignement, mais il ne récupérera pas de point de vie pour autant.

Cet effet s'arrête automatiquement si la victime est soignée. Vous pouvez décider de ne pas infliger les dégâts normaux de l'attaque. Si la cible est frappée plusieurs fois par cette attaque spéciale, les effets sont cumulatifs. Et si l'adversaire continue à saigner une fois à 0 point de vie, on lui fait Lancer donc un dK cumulatif à la fin de chaque tour.

Techniques avancées

Les techniques qui suivent ne sont pas disponibles pour tout le monde. Vous devez les acheter grâce à l'atout Technique de combat. De plus, elles ajoutent un pouvoir ou une capacité et n'utilisent pas les règles vues plus haut. Oui, exactement comme des mini atouts en fait. N'oubliez que chaque atout Technique de combat vous permet d'en choisir deux.

Opportuniste

Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire (avec votre meilleur bonus) quand l'adversaire vous tourne soudainement le dos, qu'il court sans faire attention à vous, qu'il fuit le combat, qu'il tombe, dégage une arme, psalmodie un sortilège ou accomplit une autre action hors combat.

Pas dupe

On ne la fait pas à vous. En utilisant cette technique, vous pouvez ignorer l'effet d'une technique de combat que l'on tente de vous infliger. Vous pouvez choisir de dépenser l'énergie après que votre adversaire ait lancé les dés.

Perce-armure

Vous avez l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. À chaque fois que vous déclenchez votre technique, vous annulez l'armure de votre adversaire lors de votre prochaine attaque. Vous devez décider d'utiliser votre technique avant de savoir si vous touchez votre adversaire.

Sabpard

Vous pouvez faire une attaque supplémentaire (à votre meilleur bonus) sur un adversaire qui a été touché par un de vos alliés et qui a subi au moins un point de dégâts.

Sursaut final

Si vous ratez un jet de survie, volonté ou concentration contre une blessure, vous pouvez agir une dernière fois normalement avant de vous écrouler.

Magie

Le retour de magie

La magie durant cette époque a quelques particularités en plus des domaines réduits. En premier chaque fois que le faiseur utilise son art et réussit, le maître cumule autant de dK que le faiseur utilise de FD.

Chacun de ces dK sont cumulé dans une boîte à trois parties Chair, Conscience et Essence suivant la loi du hasard :

1D6	1 - 2	3 - 4	5 - 6
Réceptacle	Chair	Conscience	Essence

Ces dK se cumulent de réussite en réussite, mais lorsque l'échec survient, le maître lance la poignée de dK cumulé et le faiseur paye maintenant le prix réel de vouloir transformer la réalité.

Les **3** représentent la perte en point **de vie**.

Les **6** représentent la perte en point **d'énergie**.

Si le PJ tombe à zéro dans l'une ou l'autre des deux attributs, il doit lancer en plus un jet de **vieillessement**.

Et avant que les **dK** ne soient défaussés, s'il y a **3dK** ou plus dans chacune des boîtes une déchirure se fait dans le Velum est un esprit de cette dimensions parvient à s'incarner qui n'a qu'un seul premier but (sauf pour Eden), détruire le dan (les PJ) qui ont permis son incarnation.

Cette créature aura autant de **FD** que la moyenne des dK obtenue par boîte et aura comme **niveau** le nombre de niveau dans son style du faiseur. Elle proviendra de manière aléatoire d'une des dimensions sumaturelles de l'univers.

D12	Créature	Vie = FD * Niveau * Chair
1	Ange d'Eden	Energie = FD * Niveau * Essence
2	Elémentaire de Terre	Aplomb = FD * 3 + niveau * Conscience
3	Elémentaire de Feu	
4	Elémentaire d'Eau	Combat (si Chair)
5	Elémentaire d'Air	Mystique (si Essence)
6	Spectre de l'opacité	Soumoiserie (si Conscience)
7	Démon de l'opacité	Survie (si égal)
8	Frayeur de l'opacité	1 compétence principale : FD + Niveau + 4
9	Troll de songerie	2 compétences secondaires : FD + Niveau + 1
10	Ogre de songerie	1 compétence mineure : FD + Niveau - 2
11	Banshee de songerie	
12	Wendigos de songerie	Nombre d'atout = FD * 2

➔ *En fin de scénario, le retour de magie devra être validé, même si le PJ n'a eu aucun échec pour effectué ces sorts. La dernière scène du scénario sera donc la validation en effectuant les jets comme s'il y avait eu un échec.*

Les domaines de magie

Métamorphose

Ce domaine gouverne et contrôle les transformations du questeur dans l'un de ses animaux totems.

Dans la forme choisie par le questeur dispose normalement de ses pouvoirs magiques, mais il faut compter un point de maîtrise (**1 PM**) supplémentaire pour cela.

Il est également envisageable de ne modifier que des parties de l'animal et d'obtenir ainsi que d'un seul des avantages, mais cela compte également pour **1 PM**.

Charme

Ce domaine englobe tout ce qui a trait aux esprits intelligents. Il sert à lire les pensées, communiquées par télépathie, mais aussi à implanter de faux souvenirs ou à modifier les émotions. Évidemment, le conteur est libre d'augmenter le coût d'un sort qui chercherait à sonder ou à modifier un esprit en profondeur.

Elle peut accélérer le métabolisme psychique ou le ralentir conférer une amélioration dans les compétences touchant la Sagacité l'Intelligence ou le Charisme. En touchant un adversaire

provoqué des dégâts psychique internes et ainsi lui faire baisser ses point d'énergie ou d'aplomb.

Illusion

Après avoir discerné les pièges qui se tendaient sur sa route, après avoir évité les chemins trop dangereux qui s'offraient comme autant de tentations. Suivant le niveau de maîtrise, un chevalier de la lune est capable de modifier la perception de l'apparence des objets ou des êtres vivants mais cela n'est qu'illusion dans les esprits visés.

Une illusion peut être dirigée contre une personne ou plusieurs. Ainsi seules la ou les personnes ayant échoué à leur test de sauvegarde sont dupe. (Une foule de tête à daque est considéré comme une personne, mais il faut utiliser le domaine sur une zone).

Pour aider le joueur à s'approprier le domaine voici ce qui peut être fait avec illusion :

▶ Chevaux d'écume

La crête d'une vague prend l'apparence de chevaux fougueux qui galopent et piaffent. Ce sort parfaitement inutile par lui-même mais rend toutefois l'effet incroyablement stylé.

▶ Cri qui tue

Une hallucination sonore particulièrement agressive, qui provoque l'évanouissement de la victime. Il est vital de s'isoler au préalable avec des boules de cire Chut.

▶ Derrière la cascade

Pose un enchantement sur un objet fixe, pour lui donner une apparence qui n'est pas celle qu'il devrait avoir. Typiquement, camoufler un trou dans un mur, ou donner l'apparence d'un rocher à l'entrée d'un repaire secret derrière une cascade.

▶ Gueulamour

Permet de donner momentanément à la cible entre quelques points de charisme supplémentaire.

▶ Invisibilité

Un sort très pratique, à condition d'être discret. En extérieur, un bon pisteur verra parfaitement les brins d'herbe écrasés.

▶ Naimberbe

Rend la pilosité faciale et thoracique imperceptible pendant une journée.

Air

Ce domaine crée et affecte l'élément aérien. On peut s'en servir pour dominer les vents, créer des tempêtes et, d'une manière plus générale affecter la météo. Dans ce dernier cas, le conteur est libre d'augmenter la difficulté du sort si le changement de temps est par trop radical. Il est assez facile de voler en se servant de ce domaine.

Empathie

Sentir, pressentir les dangers qui peuvent venir de l'air.

Osmose

Avoir ou offrir certains des attributs de l'air comme la rapidité ou l'acrobatie. Il permet donc de se déplacer plus vite ou de faire des voltiges et escalade.

Projection

Avoir la capacité à projeter ses sens dans ceux d'un animal associé à l'air.

Pour aider le joueur à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé à l'air :

- ▶ Le mouvement
- ▶ Les songes, les rêves
- ▶ La spiritualité
- ▶ L'ange dans sa forme corporelle
- ▶ Le souffle de la tempête
- ▶ L'Asphyxie
- ▶ Les légers comme l'air
- ▶ Affection
- ▶ Le parler au loin

- ▶ L'entendre au loin
- ▶ Les flatulences si dommageables dans les relations sociales 😊

Eau

Ce domaine sert à tous ceux qui veulent maîtriser l'élément aquatique. Il permet de faire apparaître des sources, de séparer les océans en deux et de faire bouillir les fluides vitaux des gens qu'on n'apprécie pas. En jouant avec l'humidité de l'air, il est possible de faire pleuvoir ou de créer des bancs de brume.

Empathie

Sentir, pressentir ce qui se passe dans l'eau.

Osmose

Avoir ou offrir certains des attributs de l'air comme la fluidité ou l'évasion. Il permet donc de se montrer discret et se mieux contorsionner.

Projection

Avoir la capacité à projeter ses sens dans ceux d'un animal associé à l'eau.

L'eau est également associée à la mémoire du vivant. Par ce domaine le faiseur peut tenter de lire des événements passés et inconscient dans le vivant en par exemple augmentant sa psychologie avec son art.

Enfin avec ce domaine, le faiseur est capable de créer toute sorte de potions en utilisant les effets d'un autre domaine.

Pour aider le joueur à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé à l'eau symboliquement :

- ▶ La profondeur
- ▶ La poésie
- ▶ La substance
- ▶ Les eaux claires et courantes lié à songerie (inconscient collectif)
- ▶ Les eaux dormantes et stagnantes (du primus primale)
- ▶ Les eaux profondes et sombres (liaison avec l'opacité)
- ▶ La féminité
- ▶ Le monde des contraires
- ▶ Respirer dans l'eau
- ▶ Combattre dans l'eau
- ▶ Guérir les blessures avec soin (pour 7 point de vie soignée, une blessure est également soignée)
- ▶ Renvoyer les opaques
- ▶ S'infiltrer comme l'eau
- ▶ Engluer une cible
- ▶ Faire surgir l'eau

Feu

Qui n'a jamais rêvé de cracher des flammes comme un dragon ou de faire pleuvoir des météores incandescents sur ses ennemis ? Ce domaine manipule le feu existant ou le crée de toutes pièces. Toutes les variantes de projectiles enflammés sont envisageables ainsi que des trucs plus subtils comme réchauffer le thé pendant les bivouacs sous le blizzard.

Empathie

Sentir, pressentir ce qui se passe dans le feu et toutes les énergies prométhéennes à savoir les technologies.

Osmose

Avoir ou offrir certains des attributs du feu comme la capacité de transformation. Il permet donc de créer des technologies plus performantes et plus puissantes.

Projection

Avoir la capacité à projeter ses sens dans l'avenir.

Pour aider le joueur à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé au feu symboliquement :

- ▶ Agent de transformation de la matière (gaz, liquide, solide)

- ▶ La lumière oscillante du feu
- ▶ La chaleur
- ▶ La destruction
- ▶ L'ascension
- ▶ Etat passionnel
- ▶ Lumière blanche
- ▶ Maîtriser la force du feu

Terre

Comme les autres domaines élémentaires, celui-ci crée et façonne terre et roche. On peut ouvrir des failles sous les pieds de ses adversaires projeter des éclats d'onyx en rafale mais aussi ouvrir des portes dans des murailles ou fabriquer de jolis bas-reliefs en forme de démons grimaçants, d'angelots potelés ou de naïades libidineuses.

Empathie

Sentir, pressentir ce qui se passe sous la terre ou fortement associé à celle-ci.

Osmose

Avoir ou offrir certains des attributs de la terre comme la puissance et l'endurance. Permet donc de se montrer plus coriace dans ses combats et plus dangereux.

Projection

Avoir la capacité à projeter ses sens dans ceux d'un animal associé à la terre.

Pour aider le joueur à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé à la terre symboliquement :

- ▶ La fécondité
- ▶ La régénération
- ▶ La patience
- ▶ La confiance
- ▶ La création
- ▶ Augmentation de la force
- ▶ Régénération de ce qui fut perdu (donc **Terre** est un domaine de soin aussi c'est avec la compétence de survie de la cible)
- ▶ Augmentation de la constitution
- ▶ Mot écrit magique
- ▶ Silence de la terre
- ▶ Fermeture
- ▶ Engloutir par la terre
- ▶ Enchanter

Ombre et Lumière

Un des domaines les plus versatiles qui soient, Lumière ne sert pas qu'à éclairer. Il peut au contraire servir à détruire la lumière, créant ainsi d'impénétrables ténèbres. En déviant les rayons lumineux, on peut se rendre invisible, mais aussi créer des effets de miroir et des illusions.

Pour aider le joueur à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé à la lumière symboliquement :

L'opposition lumière-ténèbres constitue un symbole universel. Pour en esquisser l'enjeu symbolique, on peut introduire trois grandes acceptions de la lumière sur le plan de l'imaginaire :

- ▶ la lumière-séparation
- ▶ la lumière-orientation
- ▶ la lumière-transformation

Ces trois aspects de la lumière comme symbole se définissent par rapport à trois altérités ou trois formes de ténèbres, soit, respectivement :

- ▶ l'abîme ;
- ▶ l'obscurité ;
- ▶ l'ombre et l'opacité.

- ▶ Lumière-séparation et abîme s'opposent dans une symbolique de la création.
- ▶ Lumière-orientation et obscurité structurent la symbolique de la connaissance.

▶ La lumière-transformation se heurte à une double altérité : s'opposant à l'opacité, elle est le symbole de la manifestation, se confrontant à l'ombre, elle devient le symbole de la purification.

Rêves

Ce domaine sert à invoquer des créatures d'autres plans d'existence (démons, sylphes et dieux extérieurs), le domaine permet aussi de se protéger en contrant d'autres rêves. Le nombre des choses invoquées, contrôlées ou repoussées est déterminé à l'aide de la colonne oblique de la table de magie. Leur niveau maximal est égal au nombre de niveaux de la compétence magique de l'invocateur. Les exorcismes dépendent aussi de ce domaine.

Si ce domaine peut s'avérer très puissant, il est également très dangereux car il fait appel à des énergies appartenant aux dimensions non matérielles ayant un pouvoir de nuisance et de destruction phénoménale si elles ne sont pas totalement contrôlées.

▶ Attention

Rêves, désigne une association dont les membres se sont liés par un serment, le rêve est associé à la conjuration. La conjuration a pour objet d'opérer un grand changement. Une conjuration évoque une extermination, une ruine totale. La conjuration évoque un projet à la veille de son exécution. Les conjurés se rassemblent aux derniers instants, où l'intensité d'un événement les pousse à se jurer serment. Une conjuration nécessite le secret, mais pour la dissiper, les conjurés doivent être battus à la manière d'une ligue. La conjuration, est contrainte d'appeler à son secret.

Les quatre styles des initiés

Bateleur

Subterfuge (Dextérité et Intuition)

Le bateleur s'assimile de part le nombre de sa lame et sa place dans le Tarot comme le Dieu à l'instant de la création ; la représentation par un bateleur n'est d'ailleurs peut être pas innocente. Dans un contexte où la moindre déviance était condamnée ; les bateleurs et autres troubadours étaient les seuls personnages qui jouissaient d'une véritable liberté de parole. Là encore ; le personnage choisit s'illustre dans la mémoire collective par sa voix qui domine les marchés et la notion du Verbe créateur que l'on retrouve aussi bien dans l'Évangile de Jean que dans le Corpus Hermétique de Trismégiste trouve une juste incarnation dans ce « personnage » de foire. Il s'agit dans du Dieu qui se matérialise par sa Parole : « Au commencement était le verbe et le verbe était auprès de Dieu ». Le Bateleur possède par ailleurs un traitement en ce qui concerne la couleur tout à fait différent du reste des lames à l'exception notable de l'Amoureux qu'il faudrait aussi expliquer. Le bateleur est "chamarré" de toutes les couleurs des arcanes majeurs sans qu'aucune ne domine véritablement ; cet entre-croisement des couleurs indique qu'il est à la fois féminin et passif (le bleu) et masculin et actif (le rouge) ; il est hermaphrodite. Il possède l'ensemble des possibilités pour le devenir et la création à l'instar du tétragramme divin YHWH. « Saint est dieu le père de toute chose » voilà ce qu'évoque le bateleur pour l'observateur attentif. Le nombre Un est celui duquel tout découle et auquel il faut revenir. Les pieds en équerre marquent par ailleurs la volonté d'ordonner la matière et le monde. Le bateleur sous l'apparence d'un tour de passe-passe lève sa baguette « magique » vers le haut quand il tend un doigt vers le bas affirmant la supériorité de l'esprit sur la matière, et invitant celui qui veut partager sa sainteté à se séparer des « métaux » impurs qui sont le lot du monde des apparences. De fait, cette « lame » invite à la méditation sur la « création » et la nécessité de se dégager des contingences humaines pour entreprendre sa recherche spirituelle pendant laquelle le « quêtant » sera soumis aux influences des quatre éléments disposés sur la table afin que ce qui était informe et brut soit taillé.

Sans Nom

Métier (Force et Intuition)

Le chiffre 13 associé à un visuel mortuaire suffit à lui seul pour qu'on attribue à cette Arcane le nom de « la Mort ». Cette impression peut être renforcée par le fait que la treizième lettre de l'alphabet soit le M. Pourtant, cette carte est la seule parmi les 22 arcanes majeurs à ne pas porter de nom. En effet, en symbolique, nommer c'est donner vie.

En numéromagie, XIII a la même valeur que IV. Cet arcane est donc lié à l'Empereur (symbole de la matière) et signifie que les biens matériels ne sont pas éternels.

La « Mort » n'épargne personne : même les têtes couronnées qui reposent sur un sol noir ne peuvent en échapper. La couleur rouge de la partie coupante de la faux témoigne d'une activité intense.

Le principe même de la faux est de mettre à terre les herbes qui ont trop poussé afin de laisser place aux plantes plus petites. C'est un régulateur de l'évolution qui impose un retour à la terre, origine des plantes. Toutefois, ce retour n'est pas une fin. En effet, la colonne vertébrale du faucheur ressemble à un épi de blé. C'est le symbole de la réincarnation : d'un épi fauché peuvent naître plusieurs autres épis. Ainsi, le message transmis par cet arcane est celui d'une fin qui ira vers un nouveau.

Mât

Représentation (Sagacité et Charisme)

Dans son habit, il ressemble à un arlequin...mais représente aussi l'imagerie de trouvères et troubadours du Moyen Âge, qui colportaient idées, poèmes et chants au travers des chemins qu'ils parcouraient. Il est équipé de "la besace" des voyageurs, montée sur un bâton. Le chien le mord (pour chasser le fou) ce qui signifie qu'il est à bannir pour les gens du Voyage, il est le signe de la genialité. Tout comme elle, il est condamné à la perpétuelle errance.

Monde

Erudition (Intuition et Sagacité)

Le Monde symbolise le macrocosme. Il signifie voir plus grand, s'ouvrir, penser à la totalité, le cosmos.

Une carte à l'endroit est liée à l'action. Le Monde tiré debout indique le besoin de s'ouvrir, de penser plus grand.

À droite, il indique que l'avenir exigera de s'éveiller à sa réalité extérieure, de penser au monde extérieur et à la grandeur des choses.

À gauche, elle parle du passé. Elle indique que le tiré a vécu une étape d'ouverture au monde.

En bas, elle est liée à la richesse personnelle, c'est-à-dire que l'individu a la qualité de s'ouvrir à sa réalité extérieure et que cette qualité trouve son utilité maintenant.

En haut, elle est liée à l'objectif, ce qui est à rechercher. Elle indique la nécessité de s'ouvrir à son environnement. Par exemple, lâcher-prise de son point de vue, ou viser plus haut, découvrir ses élans spirituels.

À l'envers, la carte parle d'un processus intérieur. Le tiré doit s'ouvrir émotionnellement, reconnaître son lien au monde. Il doit s'ouvrir à la réalité du monde, du cosmos, de Dieu, par son sentis, et non pas dans ses actions.

Index des atouts

A

Accointances et réseaux.....	39
Action rapide.....	26
Action supplémentaire.....	26
Actions combinées.....	31
Adaptation.....	26
Adrénaline.....	37
Aigle.....	43
Aigle originel.....	17
Amateur éclairé.....	27
Âme de chef.....	39
Âme double.....	23
Apprentissage.....	27
Armes de prédilection.....	31
Armes et armures de brutasse.....	29
Armes et armures de professionnel.....	29
Assassin.....	31
Atouts familiaux.....	23
Aura de majesté.....	39

B

Bénédictio.....	24
-----------------	----

C

Caractéristique.....	24
Cerf.....	43
Cerf originel.....	17
Chat noir.....	43
Chat noir originel.....	17
Chauve-souris.....	44
Chauve-souris origine.....	17
Chef charismatique.....	39
Chevalier d'ombre ou lumière.....	42
Chevalier de l'air.....	42
Chevalier de l'eau.....	42
Chevalier de la lune.....	42
Chevalier de la terre.....	42
Chevalier des éléments.....	42
Chevalier des rêves.....	42
Chevalier dragon.....	43
Chevalier du feu.....	42
Chevalier initié.....	42
Chien.....	44
Chien originel.....	17
classe desperado.....	20
classe dirigeant.....	19
classe mandarin.....	20
classe rentier.....	20

classe travailleur.....	20
classe voyageur.....	20
Combattant maso.....	32
Compteurs.....	27
Connaître son ennemi.....	32
Conversion.....	37
Corbeau.....	44
Corbeau originel.....	18

D

Diminution folie.....	27
Discours galvanisant.....	30
Disparition ninja.....	37
Dissimulation.....	38
Doigts serpents.....	32
Don naturel.....	25

E

Ecole allemande.....	34
Ecole espagnole.....	35
Ecole française.....	35
Ecole italienne.....	35
Ecole japonaise.....	36
Ecole russe.....	36
Education Spéciale.....	23
Empathie animale.....	25
Engagement.....	30
Expert.....	29

F

Familier.....	38
Fascination.....	39
Faucon.....	44
Faucon originel.....	18
Flingue brutasse.....	29
Flingue pro.....	29
Focalisation.....	32
Fortune de bataille.....	33

G

Gamin.....	23
Gardien.....	33
Gars du coin.....	24
Grand.....	24

H

Hibou.....	44
Hibou originel.....	18

I	
Identité secrète.....	40
Insomniaque.....	41
L	
Logistique.....	30
Loup.....	45
Loup originel.....	18
M	
Mains du soigneur.....	38
Maitre.....	27
Maitre (grand).....	27
Maîtrise de la lutte.....	30
Marche forcée.....	38
Mèche courte.....	33
Mémoire eidétique.....	38
Métier	
Barde.....	20
Cambrioleur.....	22
Enquêteur - espion.....	23
Héraut.....	22
Ingénieur.....	21
Militaire.....	21
Soigneur.....	22
Transporteur.....	21
Monte-en-l'air.....	37
N	
Négociateur.....	40
O	
Ours.....	45
Ours originel.....	18
P	
Parfaire.....	27
Petit.....	24
Pilote.....	37
Postures de combat.....	33
Pouvoir sexuel.....	40
Première impression.....	40
Première ligne.....	30
Protégé.....	24
Q	
Que d'un œil.....	41
Questeur.....	42

R

Rat.....	45
Rat originel.....	18
Réfractaire.....	25
Renard.....	45
Renard originel.....	19
Réparation instantanée.....	37
Repousser la douleur.....	33
Reprends ton souffle.....	33

S

Salamandre.....	46
Salamandre originel.....	19
Sang puissant.....	24
Sanglier.....	46
Sanglier originel.....	19
sans arme.....	29
Scan rapide.....	38
Science du critique.....	34
Sens de la situation.....	27
Serpent.....	46
Serpent originel.....	19
Sexy.....	40
Sixième sens.....	38
Spécialisation.....	28
Stratégie de défense.....	31
Stratégie gagnante.....	31
Synergie.....	28

T

Talentueux.....	28
Technique de combat.....	34
Touche à tout.....	41

V

Visions.....	41
Vitalité.....	28