

TSUVADRA DK N

TSUVADRA DK N

ETIENNE C.

ETIENNE C.

Le Livre Tsvadra sur Ultereith 15000 ans

Tsvadra dK, le Néant affronte l'Existence sur 5000 ans en 5 campagnes depuis l'Antiquité des Mages à l'ère Galactique des Éons en traversant la Renaissance des Faiseurs, une ère industrielle des Enjamineurs et une modernité Cyber des Enchanteurs.

Tsvadra est un jeu de rôle qui plonge les joueuses dans des aventures au sein d'une Planète en expansion au moment où apparaissent les quatre espèces dononymes. Le mystère, l'enthousiasme et le merveilleux de ceux-ci peuvent faire irruption à chaque instant.





Aux côtés de vos compagnons, participez à des aventures et des missions discrètes. Mesurez-vous à la force du Cosmos de votre temps ou menez l'enquête face à des forces divines issue des 12 dimensions de l'univers. Soyez un combattant sans égal ou un érudit plein de sagesse. Le jeu offre une grande variété d'ambiances et de possibilités d'aventures.

Le Livre de base est l'ouvrage de référence pour tous les joueuses et meneurs de jeu dans Tsvadra. Il renferme la création complète de personnage ainsi que toutes les règles. Le système de jeu est construit à partir du DRS 5e, le noyau des règles de la cinquième édition du plus connu et du plus ancien des jeux de rôle.

Le meneur de jeu trouvera également une synthèse du monde, d'un point de vue historique, géographique, sociologique et théologique, ainsi que les informations secrètes concernant tous les mystères du jeu et la façon de gérer le niveau de fantastique souhaité à la table de jeu.

Avez-vous l'étoffe d'un héros ?

Vous trouverez dans ce livre de base :

-  Une introduction à Tsvadra
-  Comment créer un personnage
-  Des espèces de dononyme, des origines sociales, des métiers pour PJ, des atouts comme s'il en pleuvait
-  Le premier scénario de la campagne : 3 Orchidées





OPEN GAME LICENSE

Le dK system (2006), et dK2 (2008), sa deuxième version, est un jeu de rôle générique édité par John Doe sous licence ludique libre. C'est une consolidation du système créé pour le Jeu d'aventure de Lanfeust et du monde de Troy (2005), et donc un dérivé du d20 system.

La licence ludique libre de Wizards of the Coast distingue deux choses :

contenu ludique libre (open game content) : ce sont les mécanismes de jeu, les procédures, algorithmes...

identité du produit (product identity) : ce sont les logos et marques déposées, ainsi que les textes écrits, les illustrations, les personnages développés dans les ouvrages, les noms et description des sorts...

La licence autorise l'utilisation libre, gratuite et sans contrepartie du contenu ludique libre ; par contre, l'utilisation de l'identité du produit est soumise à un accord de la part du propriétaire de ce produit (Wizard of the Coast dans le cas de Dungeons & Dragons et de d20 Modern). Sans autorisation, le jeu ne peut pas faire référence à une compatibilité avec un jeu soumis à des droits d'auteur d'un tiers, à l'exception le cas échéant de la mention « Document de système de référence d20 » (cette mention ne cite pas explicitement le d20 System).

Les produits utilisant des produits sous licence ludique libre doivent eux aussi être sous licence ludique libre, c'est-à-dire que les mécanismes décrits peuvent être repris dans toute publication sous licence ludique libre. Le texte de la licence ludique libre doit être reproduit intégralement dans tous les produits.

Concrètement, cette licence autorise des éditeurs à utiliser le système de jeu, ou à créer un système de jeu qui s'en inspire, sans payer de droit d'auteur. Mais ils ne peuvent eux-mêmes pas réclamer de droits d'auteur sur leur système.

Notez que la licence ludique libre est la propriété de Wizards of the Coast, dans le sens : elle exerce son droit de propriété intellectuelle (copyright) sur le texte de la licence. Mais cette licence peut s'appliquer à des jeux n'ayant strictement rien à voir avec Wizards of the Coast ni avec son d20 System.

Tsvadra dK n est basé sur le system dK : dK2 des Éditions John

CREDIT

Directeur de publication :
Etienne Cetaire

Responsable d'édition :
Etienne Cetaire

Coordination :
Etienne Cetaire

Auteurs :
Etienne Cetaire

Play testeurs :
Arthur, Charlotte, Kevin, Zakaria,
Séverine, Yuma

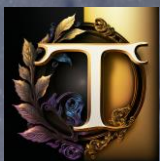
Relecteur-riche-s : Lise Bost

Design & Maquette :
Etienne C., Arthur

Illustration de couverture :
Etienne C. et MidJourney

Illustrations intérieures :
Etienne C. et MidJourney





EDITION TSUVADRA

TABLE DE MATIÈRE

L'univers Tsuvadra.....	15	L'Astre d'argent.....	35	Maison (Guériène).....	59
Rapide tour d'horizon.....	15	Les Ghoules.....	35	Maison (Idariennes).....	59
Le Velum.....	16	La société Thenard.....	35	Maison (Inévastrudes).....	59
L'univers ?!?	17	Le groupe Laerth.....	35	Maison (Menstréides).....	60
System Tsuvadra dK n.....	19	La Horde H.....	36	Maison (Molas).....	60
Noir chemin : dK12 (dK6+).....	19	Les Tongiel.....	36	Maison (Onigarque).....	60
3 orchidées : dK10.....	19	Les Haschischin.....	36	Maison (Ourgaros).....	60
Mangeurs de pierres : dK8.....	19	Les Feu de l'Enfer Club (Mafia) FEC.....	36	Maison (Outfila).....	61
Retour de pendule : dK6.....	20	36	Maison (Pasticha).....	61
Vers le Bruit : dK6.....	20	Les Thugs.....	36	Maison (Sorgues).....	61
Les étapes.....	20	Les Mutins.....	36	Maison (Tanistas).....	62
Étape préalable.....	20	Militaires indépendants.....	36	Classe sociale Vers le bruit.....	62
La maison, clan Tribu.....	20	Atouts d'origine.....	37	Classe (Clanique).....	62
Entretien XP et évolution.....	23	Peuples dominants Noir Chemin.....	37	Classe (Mandarin).....	62
Donner un bonus.....	23	Peuple (Dragon).....	37	Classe (Rentier).....	62
Le combat.....	23	Peuple (ancipiel).....	40	Classe (voyageur).....	62
La poursuite.....	24	Peuples à lignée Noir Chemin.....	43	Classe (Travailleur).....	62
Passer des obstacles avec un seuil.....	24	Peuple (narsdrok).....	43	Classe (Desperado).....	62
Savoir ² -faire.....	24	Peuple (togent).....	44	Métiers Noir Chemin.....	62
Athlétisme.....	24	Peuple (humanorde).....	45	Artisans.....	62
Bluff.....	25	Peuple (humain).....	46	Chasseurs.....	63
Concentration.....	25	Peuples autres campagnes.....	48	Guerriers.....	64
Conduite (+ spécialités).....	25	Peuple (humain).....	48	Mages et sages.....	65
Déguisement.....	26	Peuple (ancipiel).....	48	Voyageurs.....	66
Diplomatie.....	26	Peuple (ancipiel noir).....	50	Métiers 3 orchidées.....	67
Discrétion.....	26	Peuple (narsdrok).....	50	Artisans.....	67
Équitation.....	27	Peuple (togent).....	51	Chasseurs.....	68
Érudition (+ spécialités).....	27	Peuple (humanorde).....	52	Guerriers.....	69
Esquive.....	28	Belikar (Vers le bruit).....	53	Mages et sages.....	70
Influence.....	28	Melkiran (ne peut être PJ) (Vers le bruit).....	53	Voyageurs.....	70
Initiative.....	28	Oersian (ne peut être PJ) (Vers le bruit).....	54	Métiers Mangeurs de pierres.....	71
Intimidation.....	28	Nolan (ne peut être PJ) (Vers le bruit).....	54	Viatard animateur : vianimateur ..	71
Linguistique.....	28	Classe sociale noir Chemin.....	55	Viatard ingénieur : viagéneur.....	72
Art vs Foi (+ spécialités).....	29	Classe (Oligarchie).....	55	Viatard transporteur : viasporteur.....	72
Mêlée (+ spécialités).....	29	Classe (Haut collège).....	55	Viatard militaire : vialitaire.....	72
Métier (+ spécialités).....	30	Classe (Rentier).....	55	Viatard journaliste : vianalyste.....	72
Parade.....	30	Classe (Afranchis).....	55	Viatard soigneur : viasoigneur.....	73
Perception.....	30	Classe (Sclaves).....	56	Vocations Retour de pendule.....	73
Psychologie.....	31	Classe (Errants).....	56	Artiseur.....	73
Renseignements.....	31	Classe sociale 3 orchidées.....	56	Enterteneur.....	73
Représentation.....	31	Classe (Dirigeant).....	56	Ingénieur.....	73
Réputation.....	32	Classe (Mandarin).....	56	Cambrioleur.....	74
Sécurité.....	32	Classe (Rentier).....	56	Policier.....	74
Soins (+ spécialités).....	32	Classe (Voyageur).....	57	Pilote.....	74
Stratégie.....	33	Classe (Travailleur).....	57	Militaire.....	74
Subterfuge.....	33	Classe (Desperado).....	57	Naashaliste.....	74
Survie.....	33	Classe sociale Mangeurs de pierres.....	57	Professions Vers le bruit.....	74
Tir (+ spécialités).....	34	57	Navigateur ou Nautoniers.....	74
Volonté.....	34	Classe (Dirigeant).....	57	Responsable præfectus.....	75
Contacts, Maisons vs sociétés		Classe (mandarin).....	57	Responsable scientifique.....	75
secrètes.....	34	Classe (Rentier).....	57	Major Cuïstot.....	75
Les maisons de retour de pendule.....	35	Classe (voyageur).....	57	Officier tactique et com.....	75
Les Ensoïllés.....	35	Classe (Travailleur).....	57	Shinai.....	75
		Classe (Desperado).....	58	Chef mécanicien.....	75
		Classe & maisons retour de		Commandant.....	76
		pendule.....	58	Atouts de naissance et Dons.....	78
		Maison (Dargophrène).....	58	Atouts de naissance.....	78
		Maison (Elichandress).....	58	Âme double.....	78
		Maison (Faotwa).....	58	Atouts familiaux.....	78
		Maison (Frênes).....	59	Éducation Spéciale.....	78
				Gamin.....	78
				Gars du coin.....	78
				Grand.....	78
				Petit.....	79

Protégé	79	Atouts aventureux	90	Marquer	101
Dons	79	Atouts techniques	90	Saigneur	101
Bénédictio n	79	Adrénaline	90	Techniques avancées	101
Don naturel	79	Réparation instantanée	90	Opportuniste	101
Empathie animale	79	Compétence de prédilection	90	Pas dupe	101
Réfractaire	79	Conversion	90	Perce-armure	101
Atouts de développement	80	Disparition ninja	90	Salopard	101
Les compteurs	80	Monte-en-l'air	91	Sursaut final	101
- Grandir	80	Pilotage	91	Les domaines de faiseur	
- Apprentissage	80	Atouts logistiques	91	génériques	102
- Compteurs	80	Dissimulation	91	Tsuadra 11 dimensions	102
- Caractéristique	80	Mains du soigneur	91	Animal	102
Les actions	80	Marche forcée	91	Conjuration	103
Action rapide	80	Atouts d'éveil	91	Corps	103
Action supplémentaire	81	Mémoire eidétique	91	Dimensions	103
Adaptation	81	Scan rapide	92	Enchantement	104
Amateur éclairé	81	Sixième sens	92	Esprit	104
Stage	81	Atouts d'entourage	92	L'Air	104
Compteurs exceptionnels	81	Familier	92	L'Eau	104
Coup de vice	81	Atouts de majesté	92	La Terre	105
Diminution folie	82	Accointances et réseaux	92	Le Feu	105
Expert	82	Âme de chef	92	Lumière et ténèbres	106
Grand maitre	82	Atout de groupe	92	Métamorphose	106
Maitre	82	Aura de majesté	93	Mort versus Vie	106
Parfaire	82	Chef charismatique	93	Temps	107
Science du critique ©	82	Fascination	93	Transmutation	107
Sens de la situation	82	Langue de velours	93	Végétal	107
Spécialisation	83	Négociateur	93	L'Art des élus du Noir chemin .	109
Synergie	83	Première impression	93	Les domaines possibles	109
Talentueux	83	Sexy	94	Les styles de l'Art	109
Vitalité	83	Atouts exotiques	94	Sage	109
Atouts de combat	84	Identité secrète	94	Nécromant	109
Maîtrises	84	Insomniaque	94	Enchanteur	109
Armes et armures de Maestro	84	Touche à tout	94	Méne strel	109
Armes et armures de professionnel	84	Visions	94	Katas	109
Sans arme	84	Atouts velumniques	96	Thaumaturge	110
Flingue de Maestro	85	Court-circuit Velumnique	96	Chaman	110
Flingue de pro	85	Dissipation malaisée	96	Yviem	110
Maîtrise de la lutte	85	Domaine privilégié	96	L'art de faiseur des faiseurs des 3	
Bataille	85	Incantation longue	96	orchidées	111
Discours galvanisant	85	Art de faiseur sauvage	96	Les domaines possibles	111
Engagement	85	Maintien inconscient	97	Les styles d'art de Faiseurs	111
Logistique	86	Mémoire supérieure	97	Sage	111
Première ligne	86	Faiseur ou Éonite	97	Nécromant	111
Stratégie de défense	86	Sorts discrets	97	Enchanteur	111
Stratégie gagnante	87	Stock d'énergie	98	Méne strel	112
Tactique	87	Style privilégié	98	Katas	112
Améliorations	87	Attaques spéciales	99	Chaman	112
Actions combinées	87	Utiliser une technique de combat	99	Yviem	113
Armes de prédilection	88	Techniques	99	Les faiseurs de mangeurs de	
Assassin ou tueur	88	Assommer	99	pierres	114
Combattant maso	88	Boucherie	99	Les domaines possibles	114
Connaître son ennemi	88	Bousculer, Projeter, Renverser	99	Les styles de faiseur	114
Doigts serpents	88	Coup surprise	100	L'ésothéricien	114
Focalisation	88	Coup vicieux	100	Spirites	114
Fortune de bataille	88	Coupe-jarret	100	Géomancien	114
Gardien	89	Désarmer	100	Moine	115
Mèche courte	89	Enchaînement	100	Survivant	115
Postures de combat	89	Feinte	100	L'éon de retour de pendule	116
Repousser la douleur	89	Lier	100		
Reprends ton souffle	89	Lutter	100		
Technique de combat	89				

Les domaines possibles	116	Écoulement du temps.....	135	Armure naturelle	156
Les styles retour de pendule	116	Préparatifs	136	Bannissement.....	156
Éon Technomancien	116	Ordre de bataille	136	Charognard mystique.....	156
Éon Technospirite.....	116	Unité des PJ	136	Commando	156
Eonmanceur	116	Tour de bataille	136	Compagnon métier	156
Eontechmoine	117	Positionnement	136	Critique ©	156
Faiseur libre.....	117	Positionnement groupé.....	137	Spécialisation	156
Éon, nautonnier et Shinaï de vers le bruit.....	118	Test de commandement	137	Parfaire	157
Les domaines	118	Actions des PJ	137	Expert	157
3 styles uniquement.....	118	Événements spéciaux.....	137	Maitre	157
Shinaï.....	118	Renforts	138	Grand maitre	157
Éonite	118	Victoire et défaite	138	Gabarit supérieur	157
Nautonnier	118	Défaite.....	138	Horreur.....	157
Principes de base	122	Victoire	139	Intangible	157
Le FD.....	122	Caractéristiques des unités	139	Invulnérabilité	157
Les dés : D10 D8 ou d12	122	Cas particuliers.....	139	Meute	157
Le D10 des grands maitres.....	122	Taille des unités.....	140	Nuée	158
Le coup d'éclat	123	Comment utiliser ces règles ? ...	140	Récupération	158
La bonus ou Avantage	123	escarmouches plus réduites.....	142	Réserve d'énergie	158
Personnage affaibli.....	123	Le corps, l'âme et l'esprit	144	Sans repos.....	158
dKrunch utilisés dans Tsuvadra	123	l'art des faiseurs aux joueuses ..	144	Vitalité	158
L'entretien	123	Retour d'art de Faiseurs.....	145	Les capacités de combat	158
Le combat.....	123	Art de faiseur dramaturgique ...	145	Armes naturelles Spéciales.....	158
Les armes et l'atout explosif	124	Art de faiseur en combat.....	145	Attaques simultanées.....	158
Tuer de sang-froid ? Nan !.....	124	Art de faiseur en relationnel.....	145	Attaques spéciales	158
Coopération	124	Art de faiseur en poursuite.....	145	Dégâts de zone.....	158
Blessure & localisation (option)	124	Art de faiseur en infiltration	146	Dégâts spécifiques	158
Table de vieillissement.....	125	Art de faiseur en défi de compétence simple	146	Paralysie	159
Récupération et repos	125	Les organisations	146	Puanteur	159
Arme courte contre longue.....	125	Les Pharmakon.....	147	Puissance	159
Armes à feu	125	Description d'un Pharmakon	147	Rapidité d'action	159
Les armes de poing.....	126	Les drogues.....	147	Régénération	159
Les armes d'épaules.....	126	Les poisons ou maladies	147	Shooter.....	159
Les armes à canon lisse ancienne	126	Les médicaments	148	Capacités mystiques	159
La grenade.....	126	Seconds rôles, monstres, créatures	151	Pouvoir (art de faiseur).....	159
La lunette des tireurs d'élite.....	126	Figurants, Créature	151	Capacités surnoises	159
Armes à feu et intimidation	126	Les atouts des créatures & PNJ	154	Drain d'atouts.....	159
La cybernétique	126	Second rôle et monstres	154	Drain de caractéristique.....	160
Utiliser les dK en jeu ?	127	Animale.....	154	Engloutissement	160
La narration partagée	127	Cyber	154	Sursaut mortel.....	160
Exemple dans « Vers le bruit » ...	127	Dononyme.....	154	Transformation	160
Des cartes pour la narrativiste ...	128	Humain.....	154	Capacités à 2dK	160
Le Littéraire-Rôle	128	Humanorde	154	Commandant	160
Les tours de prise d'écrit.....	128	Narsdrok	154	Séducteur.....	160
Les pierres de Drama	129	Ancipiel.....	154	Enquêteur	160
Les Pierres de notoriété.....	130	Togent	155	Hybris - passion	160
Les pierres de flétrissure.....	130	Draconique	155	Némésis - folie	161
Défi de compétence.....	130	Élémentaire	155	Érudit	161
Course au long court	130	Extraplanaire	155	Diplomate	161
Situations d'un défi.....	131	Gigantesque	155	Comédien.....	161
Le Climax-Rôle.....	132	Fantasmagorique.....	155	Maitre artisan	161
La romance.....	132	Maudit.....	155	Paysan - Chasseur	161
Compétitions sportives	133	Mort vivant	155	Pilote.....	161
La poursuite.....	133	Plante	156	Ingénieur	161
Le duel.....	134	Vermine	156	Régisseur	161
Batailles et révoltes	135	Capacités génériques des seconds rôles et créatures	156	Entregent	161
Narrativiste.....	135	Abomination	156	Malin.....	161
Règles de bataille.....	135	Allergie	156	Capacités de survie	161
				Liberté de mouvement	161
				Sans trace.....	162
				Et puis les grands vilains méchants pas beaux (VMPB) ?.....	162
				Chef de guerre.....	162
				Duelliste - Tueur	162
				Éminence grise	162

Enfant de putain	162
Incrévable	162
Seigneur	162
Sorcier	162
Thug	163
Causons véhicules poursuites .	164
Un véhicule.....	164
La poursuite.....	164
Cas particulier : la course.....	165
Fourretout d'aides en vrac	166
Question pour un personnage..	166
À l'histoire :	166
Au temps :	166
Au travail :	166
À l'argent :	166
Au pouvoir :	166
À la nature :	166
À la famille :	166
La moralité des PNJ	166
Les 36 situations dramatiques de base	167
Émotions.....	168
Émotions primaires	168
Émotions secondaires.....	168
Écrire et jouer un scénario	170
Conflit versus spectaculaire.....	170
Qui est le protagoniste ?.....	171
L'enjeu.....	171
Les obstacles	171
Quelques mises en gardes	172
Le jeu de basse.....	172
Les PJ veulent intégrer une organisation de type père	173
Index des atouts	174
Texte pour carte narrative	180
Cartes de bataille.....	180
Cartes narratives urbaines	184
Cartes narrative rurale	188
Feuilles PJ et Écran	192
Les étapes.....	192





L'univers Tsvadra



Rapide tour d'horizon

La terre, une planète, un système solaire, une galaxie la voie lactée et un voyage de la dernière chance vers, une autre galaxie : Andromède, un autre système solaire, une autre planète Ultereith.

Tsvadra, le vent d'est, est un univers pour jeu de rôle qui parcourt 10000 ans d'histoire. L'histoire commence sur Terre et se termine sur Terre **11500 ans** plus tard après avoir fui la voie lactée et avoir tout recommencé sur la planète Ultereith des Adoubai dans la galaxie d'Andromède. Elle est à 760 k parsec (2,9 millions d'année lumière) de la voie lactée.

Ultereith, terre d'exil des **lactiens**¹, connaît alors une histoire qui commence dans son propre âge antique, et sans préhistoire (le chemin noir) et se termine par le retour des humains et des anciapiels dans la voie lactée dans une ère galactique quelques 10000 ans après leur arrivée dans une arche avec « chasseur de bruit ».

En parcourant une forme de moyen-âge (3 orchidées), un âge industriel glaciaire (mangeurs de pierres) et une époque postmoderne cybernétique (retour de pendule).

Mais tout commence bien sur Terre, dans la voie lactée (Hurlent les chimères et Cellules et étoiles)

Quelques chiffres sur la voie lactée en 2050 :

¹ Les survivants de la voie lactée. Au moment du grand scratch de l'opacité, il n'y a eu que 8 espèces dynastiques, sortie de l'animalité pour entrer dans la civilisation et atteints l'ère

Diamètre : 100.000 années-lumière.

Nombres d'étoiles : 300 milliards.

Age : 15 milliards d'années.

Nombre de espèces lactiennes, ayant franchi leur révolution cognitive et sont parvenues à l'ère galactique depuis 150 000 années : 6 + 1

Dans l'ordre d'apparition :

Ancipiel (forme insecto-mammifères) -150 000 ans

Broquarts (forme reptilienne à sang chaud) -130 000 ans

Ouranien -115 000 ans

Indévote -100 000 ans

Narsdrok (primates troglodytes) -100 000 ans

Humain (primate) -70 000 ans

Une espèce sur terre spéciale

Dragon (reptilien) - 70 000 000 d'ans – Échec et quasi-extinction

Tsvadra est un ensemble de campagnes ayant pour but d'offrir aux joueuses le plaisir de vivre de grandes campagnes en parcourant des époques différentes, liées les unes aux autres.

Tsvadra est également une tentative de synthèse des formes de jeu pratiqué en JDR sur table en enrichissant les règles du dK 2.



7 campagnes

galactique. Seules trois de ces espèces appartiendront à l'Arche pour Andromède.

Ces sept campagnes participent de la même méga-histoire au caractère universel. Elles peuvent, dans une certaine mesure, être conduites et vécues indépendamment.

Quand ces 7 campagnes auront été jouées nous aurons parcouru **11500** années de l'histoire humaine, entre autres espèces de la voie lactée et d'Andromède.

Tout commence avec une vieille espèce, un échec vers la conquête du cosmos, et vivant secrètement sur terre, mêlée discrètement aux humains ayant frôlé l'extinction plusieurs fois, apparut trop tôt dans la genèse de la planète terre, lorsque les forces primaires, après avoir façonné notre planète, étaient encore trop puissante.

1066 - bataille de Hasting début de **hurlent les chimères** et **700** ans pour cette campagne collant « presque » à l'histoire humaine.

2034 - fin de **Cellules et Etoiles**, l'humanité, grâce à ses enfants secrets, accède à l'ère galactique et rencontre les 6 espèces de la voie lactée ayant accédé aux déplacements intersidéraux dans la galaxie.

500 ans s'écoulent qui voient l'expansion de l'humanité dans la voie lactée de manière exponentielle.

Des espèces expansionnistes entre en guerre contre l'alliance humains, ancipiel et narsdrok et conduit à la fin de la voie lactée. Cette dernière sombre dans une plaie morbide dangereuse pour l'univers (**Néo Noé** non écrite) qui projette par intrication des arches galactiques de survivants dans la galaxie voisine entre autres sur une planète à double système solaire

4000 ans s'écoulent sur Ultereith des Adoubai d'Andromède. Tout est reparti de zéro, les peuples n'ayant conservé qu'une mémoire collective inconsciente de leurs passés.

3800 – Après un temps de mise en place et de nouveau départ, une époque arrive à sa fin par le **Noir Chemin**.

1000 ans passent

1001 - fin de la guerre des **trois orchidées** et **300** ans passent avant le début du grand hiver.

1000 ans d'une glaciation sur Ultereith se résument dans les **Mangeurs de Pierre**.

En **1990** après le Grand Hiver pour le retour vers les étoiles du **retour de pendule**.

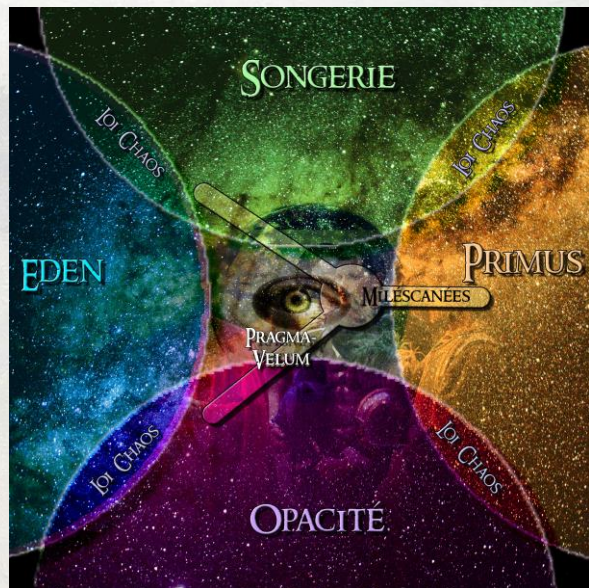
En **3200** après GH la galaxie d'Andromède est recolonisée, trois espèces dononyme nouvelles sont contacté, la voie lactée sauvée ? Avec **Vers le bruit**.

Et nous voici avec **12500** ans de parcouru pour nos joueuses et une galerie de personnages hauts en couleur.

Le Velum

Le velum est une double dimension de l'univers à deux états très courts. Cette dimension se trouve en chaque point de l'univers dans chaque atome au cœur même de la matière.

C'est cette double dimension qui fait membrane avec les dimensions non matérielle de l'univers, c'est pourquoi elle s'appelle Velum. Le vivant peut, en prenant conscience de cette double dimension, accéder aux possibilités, et aux opportunités des autres dimensions, comme opacité, élémentarité ou primus, songité ou songerie. Ces trois grandes dimensions sont associées inextricablement à la nature vivante de la matière. Seul l'éden est une dimension non temporelle, éternel et inaccessible.



Lorsque le vivant invoque les puissances post-velumnique, pour se surpasser, une partie de sa méta-conscience utilise l'énergie, l'information et les propriétés du velum et fait pénétrer dans la matière, ce surplus d'énergie très particulière.

Si le besoin est à impact physique et matériel l'énergie provient souvent de la dimension élémentaire.

Si le besoin est agressif qui transcende la mort ou des états pervers de la matière, l'énergie provient de la dimension opaque.

Si le besoin est du côté relationnel, de l'imaginaire, de l'illusion ou de la psychologique, l'énergie provient plutôt de la dimension songerie.

Lorsque l'on fait appel aux énergies de ces dimensions, elles restent ontologiquement

inadaptées aux dimensions matérielles de l'univers, elles restent intriquées à leurs dimensions primordiale et ancré à son invocateur.

Quand une certaine quantité est atteinte dans l'ancre, l'invocateur, elle retourne dans sa dimension par une implosion qui affecte l'invocateur en retour.

Ce schéma qui précède permet de donner une compréhension à tous les faiseurs de l'univers. Ils conçoivent l'univers dans ses 11 dimensions qui en infère deux autres dimensions inconnaissables, la première est l'impénétrable **Néant**, et la seconde l'inintelligible **Déesse/Dieu** qui est le tout, le Grand Vide Conscient, partout et même au cœur de chaque sujet, de chaque objet, sacralisant l'univers.

L'univers ???

L'univers dans la plupart de ses dimensions sont inaccessibles à la compréhension des créatures vivantes, même les plus intelligentes. Déesse/Dieu est un mot. **Néant** en est un autre mot.

Ces mots, même si nous avons le pouvoir de les prononcer ne peuvent pas réduire en quelques sons ou quelques objets visuelle, perceptible par des sens, quelle que soit l'espèce vivante, la distance non physique qui nous sépare de ces métras réalités. Les dononymes donne des noms et se raconte des histoires, ils ont connu leur révolution cognitive dans l'histoire de leur évolution devenant els espèces dominantes de leurs planètes.

Le Primus est la dimension qui s'est créé en même temps que l'Éden et l'univers matériel lors du « suicide » de « **Déesse/Dieu** » ou plutôt d'une déesse. Déesse/Dieu, dont le souvenir est abyssal, enfoui dans les tréfonds d'Éden et de nos cœurs.

Ce souvenir tisse en permanence le **velum** permettant d'isolé les dimensions entre elles et à la matière d'exister, de devenir de l'information, de devenir de la matière en mouvement et de ce mouvement donner la vie, une plus grande information encore.

✿ **Éden**, nous enseigne que le temps n'existe pas et donne du sens en absorbant les temps parallèles.

✿ **Primus**, nous enseigne que l'espace n'existe pas. Le faiseur paye par une copie d'une partie de ses souvenirs dans un avatar de lui-même qui finit par lui ressembler de plus en plus dans cette dimension.

✿ **Opacité**, nous enseigne que la mort n'existe pas. Le faiseur paye par une copie de ses peurs, de ses angoisses et de ses penchants les plus sombres dans un avatar de lui-même qui finit par ressembler à son double morbide.

✿ **Songerie**, nous enseigne que rationnel et matière tangible n'existent pas. Le faiseur paye par une copie de ses rêves, de ses fantasmes de ses désirs et de ses visions les plus imaginatives dans un avatar de lui-même qui finit par ressembler à son double le plus phantasmatique.

✿ Le **velum** permet à tout cela d'exister et de consister. Et c'est à travers lui que le faiseur paye aux avatars de lui-même dans les autres dimensions.

✿ Le **néant** est le mal absolue, l'Antédieu, l'anti-verbe.



Les **antécéatures** du néant sont les plus puissantes dans la destruction et l'annihilation de toute chose, de tout sacré, de tout sens. Toutes les manifestations, mêmes les plus immorales et criminelles appartiennent encore au camp de **Déesse/Dieu** en regard du néant.

Ces antécéatures, exceptionnellement incarné, ont des formes identiques à celles existantes, si ce n'est qu'elles sont dévorantes, angoissante, cancérogène.

Le Systeme dK 2



System Tsvadra dK n



Tsvadra dK n est basé sur le system dK : dK2 des Éditions John Doe auquel ont été rajouter un certain nombre de dKcrunch propre à l'univers Tsvadra.

Attention dans les campagnes tout est possible, liberté est laissé aux PJ d'élargir les possibilités des Savoir²-faire¹, d'introduire des PNJ tant qu'ils restent dans un univers cohérent. Je suis un adepte du contenu fictionnel malléable plus que du scénario fermé. L'histoire est ce qui se raconte tout au long des séances. Au maître de jeu de voir comment, accompagné quitte à abandonné la trame initiale proposée.

Le contenu fictionnel malléable est l'oeuvre du maelstrom. Il est la somme des situations que chacun tient pour vraie dans le cadre du jeu. Le contenu fictionnel malléable est l'ensemble des propositions que chaque participant considère comme validées.

Romarc Briand, Le Maelstrom, 2014 (recueil d'articles) :

<http://leblogdesens.blogspot.fr/2014/11/le-maelstrom-est-sorti.html>

Noir chemin : dK12 (dK6+)

Dans « Noir chemin », les joueuses sont en **dK12** ce qui veut dire que l'on ne peut maximum prendre que **12 fois** les atouts **apprentissage** et **compteurs**.

La particularité est que seul les espèces anciennelle et dragon sont en **dK12**, les autres espèces sont en **dK6**, toutefois les personnages à ligné sont en **dK6+** position dans la lignée avec le maximum position 6 donc reviens au **dK12**.

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

3 orchidées : dK10

Dans « 3 orchidées », les joueuses sont en **dK10** ce qui veut dire que l'on ne peut prendre maximum que **10 fois** les atouts **apprentissage** et **compteurs**.

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

Les personnages créer pour la campagne ne commencent pas au plus haut ce sont des aventuriers débutant mais qui vont apprendre un peu à leur dépend assez vite.

Mangeurs de pierres : dK8

Dans « Mangeurs de pierres », les joueuses sont en **dK8** ce qui veut dire que l'on ne peut prendre que **8 fois** maximum les atouts **apprentissage** et **compteurs**.

¹ Savoir & savoir-faire devient savoir²-faire

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

Retour de pendule : dK6

Dans **Retour de pendule**, les personnages joueuses commence jeune comme des acapymist, des exclus du monde civilisé vivant dans le no-mans land de la nature, dès leur plus jeune âge.

Les joueuses commencent avec des personnages de 9 ans. Ce qui va engendrer des règles de création de personnage particulières pour le début de campagne.

Dans Tsvadra Retour de pendule, les joueuses sont en **dK6** ce qui veut dire que l'on ne peut prendre que **6 fois** maximum les atouts **apprentissage** et **compteurs**.

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

La joueuse doit :

1. Répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4**,
2. Choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts),
3. Une origine sociale avec ses modificateurs (bonus sur Savoir²-faire)
4. Et une vocation qui est une forme de stéréotype (ouvre l'accès aux Savoir²-faire de vocation et 3 atouts dont ceux d'origine) pour son personnage.



Figure 1: blason d'une maison

Une fois fait, comme son personnage n'a que 9 ans, il va devoir enlever **5 points** à ses caractéristiques de son choix (ne peut pas descendre en dessous de **+1**).

Tant qu'il n'a pas récupéré la totalité de ses caractéristiques, il dispose des atouts « **Gamin** » et « **Petit** ».

Il récupérera ses points année après année jusqu'à son adolescence grâce à l'atout « **Grandir** ». Cela a un impact sur les bonus de ses Savoir²-faire.

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

Toutefois, chaque joueuse dispose gratuitement de deux fois l'atout **science du critique** pour deux Savoir²-faire de son choix.

Vers le Bruit : dK6

Dans « **Vers le bruit** », les joueuses sont en dK6 ce qui veut dire que l'on ne peut prendre que **6**

fois maximum les atouts **apprentissage** et **compteurs**.

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

Enfin, il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne

5 apprentissages

5 compteurs

5 atouts libres plus d'atout d'origine

Les étapes

ÉTAPE PRÉALABLE

Dans le noir chemin et dans une certaine mesure dans vers le bruit, il faut créer la maison des PJ comme une organisation qu'ils servent par laquelle ils puiseront leurs dK.

LA MAISON, CLAN TRIBU

Dans le noir chemin, les joueuses font d'une maison, un clan anciennelle. Le pouvoir détenu par la mater familias est appelé, « pouvoir maternel ».

Les personnages dont donc lié les uns aux autres par des liens de sang, d'Asservissement ou de dépendance.

La prospérité de la maison ou de la tribu ou autre rassemblement est primordiale pour chacune des joueuses. En effet les dK des

joueuses ne pourront être pris que sur celle de la maison et le maximum va dépendre des atouts et ressources de celle-ci.

D'abord son **nom**

Son **Objectif** : qui décrit en quelque mot ce pour quoi elle est créée

Son **gouvernement** : Si c'est un mode démocratique, hiérarchique, aristocratique, autoritaire ou autre.

Son **statut** : si elle loin du pouvoir centrale de la république, distance moyenne ou distance proche

Son **rayonnement** : la zone géographique et sociale sur laquelle elle peut agir et être très puissante.

Ses **ressources** : des dK pour aider un membre à introduire des milieux similaires ou à obtenir une assistance financière, cela se traduit par des dK d'aide. Chaque clan aura à choisir dans les domaines dans lequel il va mettre 2 x **5dK**, 3 x **4dK**, 3 x **3dK** et 2 x **2dK**.

En matière de ressource, il sera possible de faire intervenir un PNJ correspondant au nombre de dK c'est un PNJ de niveau 8, pour un 4dK niveau 6 c'est un PNJ de niveau 6, 3dK niveau 5 et 2dK niveau 4, il pourra être accompagné de 2D6 niveau 3

Agriculture

Les Maisons qui s'appuient sur l'agriculture sont souvent installés dans des domus ou lieux bucoliques et paisibles. Cependant, leur puissance réside dans la production de denrées de base essentielles aux autres Maisons, et celles-ci ne réalisent peut-être pas tout à fait leur importance.

Armée

La guerre est finalement plus rare que l'assassinat. En revanche, aucune Gens ne veut révéler à ses adversaires un éventuel point faible dans les légions qui sont son armée privée. Les actions militaires sont coûteuses et requièrent souvent de gros paiements pour le déplacement lorsqu'il faut traverser la mer. Or si vous voulez faire main basse sur des territoires qui ne vous appartiennent pas, vous avez besoin de légionnaires pour vous en emparer et les occuper et un prétexte à la curie et au Sénat pour le faire.

Arts

Les domaines artistiques confèrent un pouvoir qui peut sembler négligeable, mais ils offrent tout autant de renommée que de respect dans l'Empire. Les Maisons célèbres pour leurs artistes peuvent aussi en profiter pour glisser à l'occasion quelques guetteurs dans une compagnie itinérante.

Commerce

Les commerçants savent parcourir la géographie des mondes connus. Ils connaissent les routes et les voix maritimes qui relient les régions entre elles. Une telle maison sait organiser une Caravane qui voyagera sur plusieurs jours.

Espionnage

Les opérations de renseignement et les secrets sont le cœur de cible de la plupart des Maisons entre elles. En conséquence, plusieurs d'entre elles sont bien connues pour la qualité des guetteurs qu'elles proposent. Certaines infiltrent même d'autres organisations afin de récolter des informations exclusives, non pour

en profiter, mais pour les vendre à ceux qu'elles intéressent.

5dK	90
4dK	60
3dK	30
2dK	5

Manufactures

Les Maisons manufacturières contrôlent généralement des régions conquises couvertes de mines et de manufactures de production, mais la plupart ne laissent pas pour autant cette course au rendement détruire leur monde rural. Les objets manufacturés qu'elles commercialisent couvrent un très large éventail d'activités, depuis les socles de charrue gauloises aux galères de commerce.

Vie Pour Vie

Afin d'éviter le chaos et empêcher les massacres, les Maisons se sont accordées sur un ensemble de pratiques régissant la vengeance et l'ont écrite dans la loi de république encore en vigueur dans l'empire. Tout autant conçues pour limiter les meurtres que leurs inévitables rétributions, ces « formes de vengeances » sont impitoyablement appliquées. Certaines Maisons souvent mineures et souvent en bord de loi se sont fait la spécialité pour vendre de tels services. Et c'est lucratif. Cela ne dure que le temps d'acquiescer fortunes et terres.

Politique

La politique est l'oxygène des Maisons. Des Maisons se sont spécialisées en tant que faiseurs de troubles sociaux. Ils ne se contentent pas de prendre part aux jeux de pouvoir complexes du Sénat, de la curie et de l'empereur, elles en font leur gagne-pain. Elles ne sont pas elles-mêmes d'une grande importance, mais elles comptent des amis puissants, et très utiles pour une Maison mineure qui cherche à s'élever. Elles incarnent la quintessence du courtisan, elles sont la référence en matière de style de vie et d'étiquette. Elles savent qui fait quoi, et à qui, et surtout comment obtenir l'oreille des personnalités les plus influentes. De plus, elles font également de bons médiateurs, car elles comprennent les ramifications politiques qui s'étendent entre les Maisons, et elles sont

passées maîtresses dans l'art de contenter tout le monde.

Religion

La croyance aux dieux joue encore un grand rôle dans la société de l'Imperium. Elle demeure assez puissante pour exercer un effet de levier dans des Maisons du négoce, et elle est un service qui peut s'acheter auprès des temples.

Les ornements religieux restent populaires et certaines Maisons sont parvenues à avoir la charge de s'occuper des temples et de s'octroyer de gros revenus.

Science

Conception. Nouvelles recherches surtout technique, mathématique ou astrologique (nombreuses possibilités dans des secteurs variés).

Experts. Philosophes, mages, faiseurs et ingénieurs.

Première étape

La joueuse doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4** choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de Savoir²-faire) et une vocation pour son personnage.

Donner un nom à son personnage en fonction de l'espèce et du milieu social et qui évoque un peu son métier.

Deuxième étape

Vie, il débute à **5 + CON** (+ Compteur * [n + CON])
Energie, il débute à **5 + SAG** (+ Compteur * [p + SAG])
 et n + p = 6

Troisième étape

Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de son espèce, sa condition sociale, sa vocation et deux fois l'atout **science du critique** pour deux Savoir²-faire de son choix.

Un savoir²-faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique

SAUF !

Les savoir²-faire **Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir** et **Volonté** commencent toute avec le bonus même si le **niveau est à 0**.



Figure 3 : évolution du personnage

Seuil de blessure

Chaque personnage créature possède un **seuil blessure** qui a pour base de **3 + CON**.

Tableau des difficultés

seuil	Difficulté	Pourcentage
15 +	Facile	94%
20 +	Moyen	65%
25 +	Difficile	28%
35 +	Très difficile	5%
45 +	Miraculeux	1%

Pour chaque tranche de dégâts égale au seuil de plaie, le personnage encaisse un cran de blessure sur une blessure qui sera suivi individuellement. Une blessure possède 4 crans de gravité. Le dernier cran étant la mortelle qui oblige à un test de vieillissement.

Le seuil est augmenté de 1 par l'atout **vitalité**

et par **l'armure**.

Nombre récupération par jour (récup) : **Con +1**
 Récupération vie par récup : **Niveau Survie + CON + 3**

Récupération d'énergie par récup : **Niveau Volonté + SAG + 3**

Dernière étape pour noir chemin ou vers le

bruit

Enfin, il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne noir chemin s'il est **dragon** ou **ancipiel** ou La campagne Vers le Bruit

- 5 apprentissages
- 5 compteurs
- 5 atouts libres plus d'atout d'origine

Dernière étape les autres

Il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne s'il est d'une autre espèce :

- 3 apprentissages
- 3 compteurs
- 3 atouts libres plus d'atout d'origine

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récupération. On récupère (niveau **survie** ou **CON + 5**) en **vie** et (niveau **volonté** ou **SAG + 5**) en **énergie**.

Pour « récupérer » ses **Récupérations**, il faut être sorti de la zone de stress lié à l'aventure.

Les grands niveaux d'un savoir²-faire

Avant le niveau 4 le personnage est un **amateur**

- ✿ Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un **apprenti**
- ✿ Aux niveaux 6,7 et 8, le personnage est un **professionnel**
- ✿ Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un **spécialiste**
- ✿ Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un **maestro**
- ✿ Au-delà c'est un **virtuose**

Les personnages créés pour la campagne commencent comme frais émoulu et manquent encore un peu d'expérience.

Entretien XP et évolution

Donner un bonus

Dans les règles on trouve souvent que pour certains atouts ou certaines situations la MdV donne un **avantage** au personnage.

En fait il remplace 1 ou 2 de ses **D10** par 1 ou 2 **D12**. C'est cela donner qui va matérialiser l'avantage. Toute si dès >10 cela reste 10.

Le combat

Il y a deux Savoir²-faire de défense pour les combats, **l'esquive** et la **parade**.

L'esquive est ce qui détermine la difficulté pour

Tableau des difficultés ou gabarit de pilotage de vaisseau

Seuil	0	1	2	3	4	+
45 +	Néants	Néants	Néants	Néants	1D6	2D6
40 +	Néants	Néants	Néants	1D6	2D6	3D6
35 +	Néants	Néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec
30 +	Néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec
25 +	Néants	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec
20 +	Néants	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec
15 +	Néants	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec
15 -	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec	9D6 échec

Maladresse : double les dégâts

À chaque fin de scénario les joueuses reçoivent de **15 à 30** XP. Avec ces XP, La joueuse peut avec acheter des atouts.

Un atout coute **10 XP**, mais auquel doit s'ajouter un cout d'entretien des Savoir²-faire experte et au-delà (notion volée à Tenga).

L'entretien est la valeur qui symbolise que pour certaine Savoir²-faire (sans spécialités) ou certaine spécialité de haut niveau (expert), il faille l'entretenir par de l'entraînement, permanent engendrant un cout supplémentaire pour acquérir de nouveaux atouts.

Normalement le maximum de niveau d'un savoir²-faire est **6** sauf si le personnage prend les atouts **parfaire, expert, maitre** et **grand maitre**. Quand le personnage est expert dans un domaine, il ajoute **2** points à sa valeur d'entretien, quand il passe en maitre il rajoute **3** points (ce qui fait 5) et quand il devient grand maitre il en rajoute **5** (ce qui fait 10). On ajoute les sommes de ces valeurs à l'entretien ce qui augmente le prix des atouts futurs.

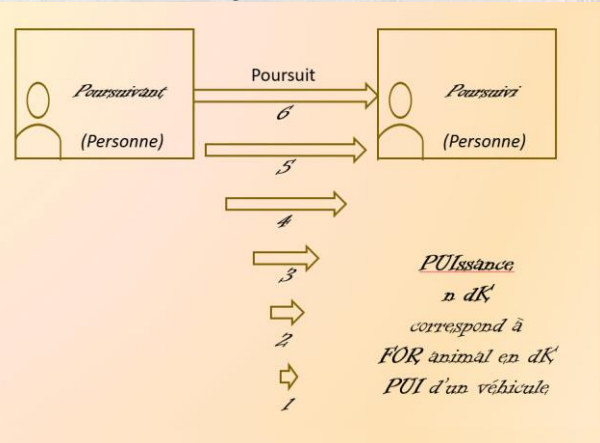
↳ *Exemple*

Si le personnage est grand maitre dans une spécialité ou compétence sans spécialité son entretien vaut 10 (car il est expert 2, maitre +3, grand maitre +5), donc son atout supplémentaire lui coutera désormais 20 XP.

toucher l'adversaire. Pour toucher il faut réussir



Figure 5 : Poursuite



un test d'attaque (tir ou mêlée) contre **10 + Esquive** de la cible. Si la cible possède science du critique en esquive, il faut réussir un test à **15 + esquive**, s'il est maître avec science du critique c'est **20 + esquive** et grand maître **25 + esquive**.

La **parade** est utilisée en test d'opposition uniquement en mêlée, si c'est elle qui est réussie alors c'est celui qui part qui provoque les dégâts. La **parade** est une action de combat qui laisse l'initiative à l'adversaire.

La poursuite

Une poursuite implique dans sa structure, un **poursuivant** et un **poursuivi**. La poursuite est effective lorsque tous les protagonistes en sont conscients. C'est toujours le **poursuivi** qui a l'initiative. C'est lui qui déterminera le niveau de la prise de **risque**.

La **PUISSANCE** correspond à un attribut d'un véhicule ou à FOR animal en dK
La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et elles sont au nombre de six.


- 6- Hors poursuite
- 5- Distance hors tir (il faut un échec du poursuivant, et perdre l'opposition pour que la distance passe à 6 et que le poursuivi perde le poursuivi)
- 4- Distance tir long portée
- 3- Distance moyenne portée
- 2- Distance courte portée
- 1- Distance de rattrapage et de corps à corps

Prendre un risque c'est utilisé un certain nombre de **dK** de sa puissance en contre.

Exemple : le poursuivi décide de prendre un risque de **3** sur sa puissance de **6**. Il lancera donc **3dK blanc** et **3dK rouge** (les rouges allant en soustraction du résultat). Le poursuivant sera contraint pour suivre de prendre le même risque **3dK +1** de sa puissance transformée en **dK rouge**. S'il ne peut pas le faire car il n'a plus de dés de puissance disponible le poursuivi s'est échappé.

Les dés de puissance sont perdus en cas de collision ou de tir réussis, si le seuil de coque est atteint **1dK** de puissance devient **1dK rouge** jusqu'à réparation.

Quand on prend un risque pour éviter la sortie de route ou la perte pour le poursuivant, le test doit être supérieur à **[10 + (risque *5)]**

 Comment se termine une poursuite ?

Le poursuivi s'échappe, car le poursuivant ne peut plus suivre les risques du poursuivi par

manque de puissance ou parce qu'il vient en plus de perdre l'opposition, avoir un test inférieur au seuil de réussite imposé par le risque, au 5^{ème} degré de la distance.

Le poursuivi est rattrapé et neutralisé car le poursuivant a réduit la distance.

Passer des obstacles avec un seuil

Dans certain scénario, il sera demandé pour traverser un obstacle de lancer plusieurs fois les dés suivant la **difficulté** et le **gabarit** de l'épreuve.

Exemple : traverser une DCA de campagne de gabarit 3 avec un ornithoptère nécessite 3 lancés. Le tableau donnera les dégâts subis en fonction de l'échec ou même de la réussite.

Les résultats sont donnés par le tableau difficultés ou gabarit.



Figure 7 : savoir-faire

Savoir-faire

Avant-propos sur les savoir-faire, la plupart d'entre elle peuvent être utilisés comme un savoir-faire de groupe, un qui test et les autres aide (coir l'aide qui apporte **+2**, **+4** ou **+6**). Souvent on prendra le personnage ayant le plus haut score, mais quelques fois pour certaine compétence on prendra celui qui a le plus faible comme pour faire une discrétion de groupe.

Le nombre de dK qu'un personnage peut prendre est donné par la plus forte caractéristique qui entre dans le savoir-faire, **+1 dK** par personne aidante peut être pris au-dessus du Max.

ATHLÉTISME

(For, Dex) * - L'athlétisme est un savoir-faire qui mesure la capacité d'un personnage à utiliser son corps de manière efficace pour réaliser des actions physiques telles que courir, sauter, grimper, nager, plonger, lancer, etc. Cette compétence est très utile pour les personnages qui ont besoin d'être agiles, rapides et forts pour accomplir leurs objectifs.

Voici les niveaux de compétence pour l'athlétisme :

Amateur : le personnage a une connaissance de base des mouvements athlétiques et peut les exécuter avec un certain succès.

Apprenti : le personnage a une meilleure compréhension de la technique et est capable d'effectuer des mouvements plus complexes avec une certaine aisance.

Professionnel : le personnage est entraîné et expérimenté dans l'athlétisme et peut exécuter des mouvements avec précision et efficacité dans la plupart des situations.

Spécialiste : le personnage a une expertise avancée dans l'athlétisme et peut exécuter des mouvements difficiles avec une grande facilité. Il peut également improviser des techniques en fonction des situations.

Maestro : le personnage est un véritable maître dans l'athlétisme, capable d'exécuter des mouvements complexes avec une grande précision et une fluidité impressionnante.

Virtuose : le personnage est une véritable légende dans le monde de l'athlétisme, capable d'exécuter des mouvements incroyablement difficiles avec une aisance déconcertante. Il peut également être capable de développer de nouvelles techniques et de pousser les limites de l'athlétisme au-delà de ce qui est considéré comme possible.

BLUFF

(Int, Cha) – Le savoir²-faire "bluff" est une aptitude qui permet à un personnage de tromper ou de mystifier les autres en utilisant principalement son langage corporel, sa voix et sa capacité à raconter des histoires.

Au niveau **d'apprenti**, le personnage est capable de faire passer des mensonges simples sans trop de difficulté, mais il est facilement détectable par des personnes attentives et vigilantes. Il peut par exemple persuader une personne qu'il a vu quelque chose qu'il n'a pas vu, ou qu'il est un ami d'un personnage important alors qu'il ne l'est pas.

Au niveau **professionnel**, le personnage est capable de mentir plus subtilement et de façon plus convaincante. Il peut par exemple se faire passer pour une personne de confiance auprès d'un groupe d'individus, ou convaincre un garde qu'il a le droit d'entrer dans un endroit interdit.

Au niveau de **Maestro**, le personnage est un véritable expert en matière de bluff. Il peut mentir avec une aisance totale et est pratiquement impossible à détecter pour des personnes non-initiées. Il peut par exemple se faire passer pour un noble ou un dirigeant important auprès d'un groupe de courtisans, ou convaincre un adversaire qu'il est en réalité allié avec lui pour mieux le trahir ensuite.

Le bluff s'oppose à le savoir²-faire de "psychologie", qui permet de lire les émotions et les intentions des autres. Il est donc possible qu'un personnage ayant une forte compétence

en psychologie soit capable de déceler les mensonges d'un personnage ayant une forte compétence en bluff.

CONCENTRATION

(Con, Sag) – Le savoir²-faire "Concentration" permet à un personnage de se concentrer efficacement sur une tâche donnée, en mettant de côté les distractions et en se focalisant sur un sujet particulier. Elle peut être utile pour des activités comme la méditation, la lecture attentive ou la résolution de problèmes complexes.

Cette compétence peut également aider un personnage à résister aux manifestations velumniques qui peuvent affecter son esprit. En effet, le Velum est un champ qui peut perturber les pensées et les émotions, et le savoir²-faire de "Concentration" permettrait de mieux se protéger contre ces effets.

Il y a trois niveaux de le savoir²-faire : Apprenti, Professionnel et Maestro.

Au niveau **Apprenti**, le personnage peut se concentrer sur une tâche simple pendant une durée limitée, mais il est facilement distrait et a du mal à résister aux effets velumniques du Velum.

Au niveau **Professionnel**, le personnage est capable de se concentrer sur des tâches plus complexes pendant une durée plus longue, et il est capable de résister à des effets velumniques mineurs.

Au niveau **Maestro**, le personnage peut se concentrer sur des tâches extrêmement complexes pendant des périodes prolongées sans se fatiguer. Il est également capable de résister à des effets velumniques majeurs du Velum.

En somme, le savoir²-faire de "Concentration" est essentielle pour les personnages qui souhaitent exceller dans des tâches qui nécessitent une attention soutenue, et elle est particulièrement importante pour les personnages qui doivent faire face à des environnements velumnique dangereux.

CONDUITE (+ SPÉCIALITÉS)

(Sag, Dex) – Le savoir²-faire « Conduite » est essentielle pour tout personnage qui veut pouvoir se déplacer efficacement dans le monde. Voici comment cette compétence pourrait être décrite, avec ses spécialités et trois niveaux de maîtrise possibles :

Description : Cette compétence donne la capacité du personnage à être aux commandes 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.

Les Spécialités

Véhicule d'attelage : Cette spécialité concerne les véhicules tirés par des animaux, tels que les charrettes, les calèches ou les traîneaux.

Véhicule terrestre : Cette spécialité concerne les véhicules qui se déplacent sur terre, tels que les voitures, les motos, les camions ou les tanks.

Véhicule marin : Cette spécialité concerne les véhicules qui se déplacent sur l'eau, tels que les bateaux, les navires ou les sous-marins.

Véhicule aérien : Cette spécialité concerne les véhicules qui se déplacent dans les airs, tels que les avions, les hélicoptères ou les dirigeables.

Véhicule spatial : Cette spécialité concerne les véhicules qui se déplacent dans l'espace, tels que les vaisseaux spatiaux, les navettes ou les stations orbitales.

Niveau d'Apprenti : Le personnage est capable de conduire un véhicule de base dans sa spécialité, et peut effectuer des réparations mineures sur l'engin.

Niveau de Professionnel : Le personnage est capable de conduire des véhicules plus avancés dans sa spécialité, et peut effectuer des réparations plus complexes sur l'engin.

Niveau de Maestro : Le personnage est capable de conduire pratiquement tous les véhicules dans sa spécialité, y compris les modèles expérimentaux ou extrêmement rares. Il peut effectuer des réparations complexes sur n'importe quel engin, même sans avoir accès à des pièces de rechange. En outre, il est capable de réaliser des manœuvres avancées ou acrobatiques avec l'engin, telles que des virages serrés ou des esquives en vol.

DÉGUISÈMENT

(Dex, Cha) – Le savoir²-faire « Déguisement » permet à un personnage de se transformer en jouant sur les vêtements et l'apparence physique pour ressembler à une autre personne ou se fondre dans un environnement spécifique. Cette compétence est souvent utilisée dans les jeux de rôle pour infiltrer des ennemis ou passer inaperçu.

Voici les trois niveaux de compétence pour « Déguisement » :

Apprenti : Le personnage peut se transformer en utilisant des vêtements et des accessoires simples pour changer son apparence, mais il a du mal à imiter les mouvements et les expressions de la personne qu'il essaie de copier. Sa voix est également difficile à changer de manière convaincante.

Professionnel : Le personnage est capable de se transformer en utilisant des vêtements, des accessoires et du maquillage avancés pour changer son apparence de manière plus convaincante. Il peut également imiter les mouvements et les expressions de la personne qu'il essaie de copier, et est capable de changer sa voix pour mieux correspondre au personnage qu'il essaie de jouer.

Maestro : Le personnage est capable de se transformer en utilisant tous les moyens possibles pour changer son apparence de manière totalement convaincante. Il peut non seulement imiter les mouvements et les

expressions de la personne qu'il essaie de copier, mais aussi adopter sa personnalité et ses habitudes de comportement. Il peut changer sa voix pour correspondre parfaitement à celle de la personne qu'il essaie de jouer, et peut également utiliser des techniques de théâtre pour tromper ceux qui l'observent de près.

DIPLOMATIE

(Int, Cha) - Le savoir²-faire "Diplomatie" est un savoir²-faire essentielle pour les personnages qui souhaitent communiquer efficacement avec les autres, convaincre un interlocuteur, calmer des personnes hostiles, négocier ou séduire. Elle peut être utilisée dans une variété de situations, allant de la négociation d'un traité de paix à la persuasion d'un individu pour qu'il abandonne ses plans malveillants.

Le savoir²-faire "Diplomatie" peut être divisée en trois niveaux de compétence : Apprenti, Professionnel et Maestro.

Niveau Apprenti : À ce niveau, le personnage est capable de communiquer clairement ses idées et de persuader les autres de manière simple. Il peut convaincre des individus plutôt coopératifs ou calmer des personnes légèrement hostiles. Cependant, il n'est pas encore capable de négocier des accords complexes ou de persuader des individus très réticents.

Niveau Professionnel : À ce niveau, le personnage est un expert en communication et en persuasion. Il est capable de négocier des accords complexes et de persuader même les individus les plus réticents. Il peut également calmer des foules hostiles et convaincre un large auditoire. En outre, il est en mesure de détecter les intentions cachées de ses interlocuteurs et de répondre de manière appropriée.

Niveau Maestro : À ce niveau, le personnage est un véritable Maestro de la diplomatie. Il est capable de persuader même les individus les plus difficiles, d'influencer les gouvernements et de négocier des accords internationaux. Il peut également utiliser son charisme et son pouvoir de persuasion pour calmer les tensions et apaiser les conflits. Il est également capable de repérer rapidement les mensonges ou les faux-semblants dans les propos de ses interlocuteurs.

En résumé, le savoir²-faire "Diplomatie" est un savoir²-faire clé pour les personnages qui souhaitent réussir. Les niveaux Apprenti, Professionnel et Maestro reflètent le degré de maîtrise du personnage dans la communication et la persuasion, ainsi que son pouvoir de calmer les tensions et de négocier des accords complexes.

DISCRÉTION

(Dex, Int) * - Le savoir²-faire "Discrétion" est une capacité clé pour un personnage qui vise à rester inaperçu et à passer inaperçu. Cette compétence permet à un personnage de se

déplacer en silence, de se dissimuler dans les ombres, de se fondre dans la foule, de se camoufler dans un environnement naturel ou urbain, et de cacher des objets sur son corps ou dans un lieu.

Le savoir²-faire "Discrétion" est souvent utilisée pour échapper à la détection par des gardes, des ennemis, des animaux ou d'autres personnages hostiles. Elle peut également être utilisée pour infiltrer des lieux ou des organisations secrètes, pour espionner ou pour voler des objets de valeur.

Cette compétence est souvent opposée à le savoir²-faire "**Perception**", car un personnage utilisant la Discrétion tente de rester inaperçu tandis que celui utilisant la Perception tente de remarquer des détails qui pourraient indiquer la présence d'un personnage caché ou dissimulé. Le savoir²-faire "Discrétion" peut être améliorée en acquérant une formation et une expérience dans l'art de la dissimulation et de la furtivité. Dans un jeu de rôle, cette compétence peut être divisée en trois niveaux de compétence : Apprenti, Professionnel et Maestro, chaque niveau offrant une amélioration de la capacité de dissimulation et une réduction du risque d'être détecté.

ÉQUITATION

(Dex, Sag) - Le savoir²-faire "Équitation" permet à un personnage de comprendre, soigner, apprivoiser et monter des animaux domestiqués ou apprivoisés. Cette compétence n'est pas limitée aux chevaux, mais peut s'appliquer à d'autres animaux tels que les poneys, les ânes, les chameaux, les éléphants ou autres.

Les trois niveaux de compétence pour « Équitation » sont :

Apprenti : le personnage est capable de monter un animal en sécurité et de le diriger de manière basique. Il peut aussi identifier les signes de maladie et de blessures mineures, mais ne sait pas les soigner.

Professionnel : le personnage a une expérience approfondie de l'équitation et peut monter plusieurs types d'animaux avec aisance. Il peut soigner les blessures et les maladies mineures, ainsi que dresser et apprivoiser des animaux de manière plus avancée.

Maestro : le personnage est un expert de l'équitation et peut monter pratiquement tous les types d'animaux. Il peut soigner les blessures et les maladies plus graves, ainsi que dresser et apprivoiser des animaux sauvages ou agressifs. De plus, le personnage a une compréhension approfondie de l'anatomie et du comportement des animaux, ce qui lui permet de prévoir leur comportement et de les utiliser de manière efficace dans les situations de combat ou de survie.

ÉRUDITION (+ SPÉCIALITÉS)

(Int, Sag) - Le savoir²-faire "érudition" peut être définie comme la capacité à rechercher et à comprendre des informations sur une grande variété de sujets, tels que l'art, la musique, le droit, l'ethnologie, la littérature, etc. Les personnages qui possèdent cette compétence sont généralement des érudits, des universitaires, des bibliothécaires ou des personnes ayant une grande passion pour l'apprentissage.

Pour mieux décrire le savoir²-faire "érudition", voici quelques spécialités qui peuvent être utilisées pour déterminer les informations connues sur des sujets variés :

Arts plastiques : Cette spécialité permet au personnage de connaître l'histoire de l'art, les différents mouvements artistiques, les styles, les techniques et les artistes célèbres. Elle peut également aider à identifier les œuvres d'art ou à évaluer leur valeur.

Musique : Cette spécialité permet au personnage de connaître les différents genres musicaux, les instruments, les musiciens célèbres, les histoires des chansons ou des morceaux musicaux, ainsi que les techniques de composition musicale.

Droit : Cette spécialité permet au personnage de connaître les lois, les procédures judiciaires, les droits et les devoirs des citoyens, ainsi que les implications juridiques de diverses actions.

Ethnologie : Cette spécialité permet au personnage de connaître les différentes cultures, leurs coutumes, leurs croyances, leur histoire et leur langue. Elle peut également aider à identifier les artefacts culturels ou à comprendre les relations entre différentes cultures.

Littérature : Cette spécialité permet au personnage de connaître les différents genres littéraires, les auteurs célèbres, les styles d'écriture et les techniques littéraires. Elle peut également aider à analyser les textes littéraires et à comprendre leur signification.

En ce qui concerne les niveaux de compétence, voici une proposition :

Apprenti : Le personnage est capable de comprendre les concepts de base et les informations générales sur le sujet choisi. Il peut répondre à des questions simples et peut utiliser des sources d'informations de base.

Professionnel : Le personnage possède une connaissance plus approfondie du sujet et est capable de répondre à des questions plus complexes. Il est capable d'analyser les informations et d'en tirer des conclusions précises. Il peut également utiliser des sources d'informations plus avancées.

Maestro : Le personnage est considéré comme un expert dans le domaine choisi. Il possède une connaissance approfondie et peut répondre à des questions très complexes. Il est capable

d'analyser les informations avec une grande précision et peut également contribuer à la recherche et à la découverte de nouvelles informations. Il a accès à des sources d'informations très avancées et peut les utiliser de manière très efficace.

ESQUIVE

(Dex, Cha) – Cette compétence mesure les esquives réflexes du personnage, sa capacité passive à être difficilement touché par des armes de tir (ou de mêlée quand il est en corps à corps s'il n'utilise pas parade et garde l'initiative défini).

L'esquive est ce qui détermine la difficulté pour être touché par l'adversaire à son tour d'initiative. Pour vous toucher il doit réussir un test d'attaque (tir ou mêlée) contre **10 + votre Esquive**.

Si vous possédez science du critique en esquive, pour toucher il doit réussir un test à **15 + esquive**. (Avec maître c'est **+20** et grand maître **+25**)

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.

Le savoir²-faire "Influence" peut permettre à un personnage de trouver des contacts utiles et de savoir diriger un groupe dans diverses situations. Voici une description des trois niveaux de compétence "Influence" possibles dans ce contexte :

Niveau "Apprenti" : Un personnage avec un niveau d'Influence "Apprenti" est capable de trouver quelques contacts utiles et de diriger un petit groupe de personnes avec une certaine efficacité. Il peut utiliser ses connaissances et son charisme pour persuader les gens de le suivre et les motiver à accomplir une tâche spécifique. Cependant, il ne dispose pas encore de l'expérience nécessaire pour gérer des situations complexes ou pour influencer des personnes difficiles à convaincre.

Niveau "Professionnel" : Un personnage avec un niveau d'Influence "Professionnel" est capable de trouver des contacts variés et utiles dans différents milieux, et de diriger un groupe de manière efficace dans des situations plus complexes. Il peut utiliser ses Savoir²-faire pour influencer les opinions des gens et obtenir leur soutien, même dans des situations difficiles. Il peut également négocier avec des individus ou des groupes pour obtenir des avantages pour son groupe.

Niveau "Maestro" : Un personnage avec un niveau d'Influence "Maestro" est un véritable expert en la matière. Il peut trouver des contacts dans presque tous les milieux et influencer presque toutes les personnes, même celles qui sont difficiles à convaincre. Il peut

diriger des groupes importants avec une grande efficacité, résoudre les conflits et négocier des accords avantageux pour son groupe. En outre, il peut influencer des événements de grande envergure et manipuler les réseaux de pouvoir pour atteindre ses objectifs.

INITIATIVE

(Dex, Sag) * - Sert pour réagir à un imprévu, effectuer des mouvements vifs, 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. Il peut être utilisé en début de tout combat pour l'éviter, il faut réussir un test contre **10 + 2/adversaire + Volonté du chef**.

LINGUISTIQUE

(Int, Cha) – Le niveau (*2) en langue donne le nombre de langue que le personnage parle en plus des 2 langues maternelles. 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.

Le savoir²-faire "Linguistique" permet à un personnage de comprendre et de communiquer dans différentes langues, ainsi que de savoir lire et écrire à partir d'un certain niveau.

Niveau Apprenti : Un personnage ayant un niveau d'Apprenti en Linguistique est capable de comprendre et de parler quelques langues supplémentaires à sa langue maternelle. Il est également capable de lire et d'écrire dans ces langues, mais avec un certain effort et des erreurs occasionnelles.

Niveau Professionnel : Un personnage ayant un niveau de Professionnel en Linguistique est capable de comprendre et de parler de nombreuses langues étrangères avec une certaine aisance et précision. Il est également capable de lire et d'écrire dans ces langues sans trop de difficulté et avec une précision correcte.

Niveau Maestro : Un personnage ayant un niveau de Maestro en Linguistique est un véritable expert dans les langues. Il est capable de comprendre et de parler avec fluidité toutes les langues qu'il a étudiées et même celles qu'il n'a jamais entendues auparavant. Il est également capable de lire et d'écrire avec une grande précision et une grande aisance dans toutes les langues qu'il maîtrise.

Communes

*Chamka, Hum, Faelwinien

*Imperium

*Langue vernaculaire de la maison

*Langue planétaire dérivé du viatard
Vieux viatard

* les langues possédées par défaut par chaque PJ, même à niveau 0 en linguistique sans lire et écrire.

Huonaines

👤	Hyarmenth
👤	Inithien
👤	Ipazien
👤	Olindien
👤	Issessien
👤	Chamka

Narsdroks

👤	Benessnum
👤	Oliviandre
👤	Narsdrok
👤	Oridroin

Huonapordes

👤	Hum
👤	Orc

Togents

👤	Gentelien
---	-----------

Aracpielles

👤	Faelwinien
👤	Analwanien
👤	Arachnéen

ART VS FOI (+ SPÉCIALITÉS)

(Int, Sag) – Le savoir²-faire "Art versus Foi" mesure la capacité d'un personnage à comprendre et manipuler les forces immatérielles de l'univers, que ce soit à travers l'art magique ou la foi en des puissances supérieures. Cette compétence se divise en plusieurs spécialités qui représentent les différentes formes que peuvent prendre ces forces immatérielles.

Les spécialités de cette compétence comprennent :

Profanes : cette spécialité permet au personnage de maîtriser les forces velumniques qui n'ont pas de lien direct avec une religion ou une divinité spécifique. Les sorts de cette spécialité peuvent inclure des sorts de guérison, de divination, ou de manipulation de l'environnement.

Dieux : cette spécialité se concentre sur les pouvoirs accordés par les divinités et les rituels qui leur sont associés. Les sorts de cette spécialité peuvent inclure des bénédictions, des malédictions, ou des sorts qui invoquent l'aide des divinités.

Arts du corps : cette spécialité concerne la capacité à manipuler les forces immatérielles à

travers le corps. Les sorts de cette spécialité peuvent inclure des techniques de combat magique, des sorts de guérison, ou des sorts qui augmentent les capacités physiques.

Arts psychiques : cette spécialité se concentre sur la manipulation des forces immatérielles à travers l'esprit. Les sorts de cette spécialité peuvent inclure des sorts de télékinésie, de télépathie, ou de manipulation mentale.

Gaïa : cette spécialité se concentre sur les forces immatérielles qui régissent la nature et l'équilibre de l'univers. Les sorts de cette spécialité peuvent inclure des sorts qui contrôlent le temps, la météo, ou les éléments naturels.

Équilibre : cette spécialité se concentre sur la capacité à maintenir l'équilibre entre les différentes forces immatérielles de l'univers. Les sorts de cette spécialité peuvent inclure des sorts de protection contre les effets négatifs des autres spécialités, ou des sorts qui rééquilibrent les forces en présence.

Cette compétence comporte trois niveaux :

Apprenti : le personnage est capable d'utiliser les sorts les plus simples de chaque spécialité et a une compréhension basique des forces immatérielles.

Professionnel : le personnage a une compréhension plus avancée des forces immatérielles et est capable d'utiliser des sorts plus puissants de chaque spécialité.

Maestro : le personnage a une compréhension complète des forces immatérielles et est capable d'utiliser les sorts les plus puissants de chaque spécialité. Les personnages de ce niveau peuvent également inventer de nouveaux sorts et techniques qui utilisent les forces immatérielles de manière innovante.

MÊLÉE (+ SPÉCIALITÉS)

(For, Int) – Le savoir²-faire « Mêlée » est un savoir²-faire utilisée dans les jeux de rôle pour représenter la capacité d'un personnage à se battre au corps-à-corps. Cette compétence permet d'utiliser efficacement les armes ou le corps lors de combats rapprochés pour l'attaque. Elle peut s'opposer aux Savoir²-faire de Parade ou d'Esquive dans certains cas où l'adversaire tente de se défendre.

Les spécialités de le savoir²-faire « Mêlée » incluent :

Mains nues : cette spécialité représente la capacité du personnage à se battre sans arme, en utilisant seulement ses mains et ses pieds pour attaquer.

Poignards : cette spécialité concerne l'utilisation de petites lames courtes et maniables pour attaquer en combat rapproché.

Épées une main : cette spécialité représente l'utilisation d'épées courtes ou moyennes pour attaquer en combat rapproché.

Épées deux mains : cette spécialité concerne l'utilisation d'épées longues et lourdes,

nécessitant les deux mains pour les manier, pour attaquer en combat rapproché.

Lances : cette spécialité représente l'utilisation de lances pour attaquer à distance en combat rapproché.

Tavernes : cette spécialité concerne l'utilisation d'objets du quotidien, comme des bouteilles ou des chaises, pour attaquer en combat rapproché.

Haches : cette spécialité représente l'utilisation de haches pour attaquer en combat rapproché.

Sabres de samouraï : cette spécialité concerne l'utilisation de sabres de samouraï, des armes courbes et tranchantes, pour attaquer en combat rapproché.

Il existe trois niveaux de compétence pour la « Mêlée » :

Apprenti : le personnage est capable de se battre au corps-à-corps avec une certaine efficacité, mais il manque d'expérience et de technique.

Professionnel : le personnage est un combattant confirmé, capable d'utiliser sa spécialité de manière efficace et de parer ou esquiver les attaques ennemies avec succès.

Maestro : le personnage est un expert dans sa spécialité, capable d'utiliser sa technique de manière fluide et d'anticiper les mouvements de son adversaire. Il peut également enseigner sa spécialité à d'autres personnages.

MÉTIER (+ SPÉCIALITÉS)

(Int, Dex) - Le savoir²-faire "Métier" dans un jeu de rôle est un savoir²-faire qui permet à un personnage de réaliser des activités artisanales, industrielles ou technologiques, en fonction de l'époque dans laquelle se déroule le jeu. Cette compétence peut être subdivisée en différentes spécialités, qui représentent des domaines spécifiques de Savoir²-faire.

Les spécialités de le savoir²-faire "Métier" peuvent inclure :

Le travail du bois : cela peut inclure la fabrication d'objets en bois tels que des meubles, des outils ou des armes.

Le travail de la pierre : cela peut inclure la sculpture de pierre, la construction de murs ou la taille de pierres précieuses.

Le travail du fer et des alliages : cela peut inclure la fabrication d'armes, d'outils, de bijoux et d'autres objets en métal.

Le travail du cuir et des tissus : cela peut inclure la fabrication de vêtements, de sacs, de chaussures et d'autres articles en cuir ou en tissu.

La mécanique : cela peut inclure la réparation de machines, la fabrication d'engins mécaniques ou la maintenance de véhicules.

La robotique et l'informatique : cela peut inclure la conception, la programmation et la maintenance de robots ou de systèmes informatiques.

Chaque spécialité de le savoir²-faire "Métier" peut être développée à trois niveaux : Apprenti, Professionnel et Maestro.

Au **niveau Apprenti**, le personnage est capable de réaliser des tâches simples dans sa spécialité, mais a encore beaucoup à apprendre. Au **niveau Professionnel**, le personnage est capable de réaliser des tâches plus complexes et a une compréhension plus approfondie de sa spécialité. Au **niveau Maestro**, le personnage est considéré comme un expert dans sa spécialité et peut réaliser des tâches très complexes avec une grande aisance.

Le savoir²-faire "Métier" peut être très utile dans un jeu de rôle, en particulier si les personnages ont besoin de construire ou de réparer des objets ou des machines pour progresser dans leur quête.

PARADE

(For, Int) - Sert à utiliser les armes ou le corps lors de combat rapproché pour la défense. Cette compétence s'oppose à Mêlée. La **parade** est une action de combat qui doit laisser l'initiative à l'adversaire.

La **parade** est utilisée en test d'opposition uniquement en mêlée, si c'est elle qui est réussis alors c'est celui qui part qui provoque les dégâts. Si le personnage possède action rapide, sa deuxième action de la même séquence du tour sera une attaque.

Si le personnage possède action supplémentaire, sa deuxième attaque de la séquence du tour se fera sans le malus de -5.

PERCEPTION

(Int, Sag) - Le savoir²-faire Perception permet à un personnage de percevoir et d'interpréter les informations à partir de son environnement à travers ses cinq sens, ainsi que de détecter des signes subtils, des détails cachés ou des pièges éventuels.

Le **niveau "Apprenti"** de le savoir²-faire Perception permettrait au personnage de percevoir les choses les plus évidentes de son environnement, comme les couleurs, les formes, les sons et les odeurs, mais il serait facilement trompé par des illusions ou des subterfuges simples.

Le **niveau "Professionnel"** de le savoir²-faire Perception permettrait au personnage de percevoir des détails plus subtils de son environnement, comme les textures, les variations de lumière, les mouvements discrets ou les odeurs subtiles. Le personnage serait également plus apte à détecter les mensonges ou les tromperies, et serait moins facilement trompé par des illusions.

Le **niveau "Maestro"** de le savoir²-faire Perception permettrait au personnage de percevoir les choses les plus subtiles et cachées de son environnement, comme les sons très faibles, les odeurs lointaines ou les vibrations

imperceptibles. Le personnage serait également capable de percevoir les pensées et les émotions des autres personnages, ainsi que les éléments velumniques ou surnaturels de son environnement. Le personnage serait extrêmement difficile à tromper ou à bernier, et serait capable de détecter les mensonges les plus subtils ou les illusions les plus complexes.

PSYCHOLOGIE

(Int, Sag) – Le savoir²-faire "Psychologie" permet à un personnage de comprendre les sentiments, les émotions et les comportements des autres personnages. Elle permet de déceler les mensonges et les faux-semblants, ainsi que d'anticiper les réactions des autres personnages dans certaines situations.

Voici comment cette compétence pourrait être définie à trois niveaux différents :

Niveau Apprenti : Un personnage ayant un niveau d'apprenti en Psychologie serait capable de déceler les émotions les plus évidentes chez les autres personnages, comme la colère, la tristesse, la joie ou la peur. Il serait également capable de reconnaître les mensonges les plus évidents, mais pourrait se tromper dans certains cas. Enfin, il serait capable d'anticiper les réactions les plus courantes des autres personnages dans certaines situations.

Niveau Professionnel : Un personnage ayant un niveau professionnel en Psychologie serait capable de déceler des émotions plus subtiles chez les autres personnages, comme la frustration, l'inquiétude ou l'excitation. Il serait également capable de reconnaître des mensonges plus élaborés et aurait une meilleure compréhension des motivations des autres personnages. Enfin, il serait capable d'anticiper les réactions des autres personnages dans une plus grande variété de situations.

Niveau Maestro : Un personnage ayant un niveau de Maestro en Psychologie serait capable de déceler des émotions très subtiles chez les autres personnages, comme la suspicion, la méfiance ou la détermination. Il serait également capable de reconnaître des mensonges très élaborés et aurait une compréhension très fine des motivations des autres personnages. Enfin, il serait capable d'anticiper les réactions des autres personnages dans presque toutes les situations et pourrait même utiliser ses Savoir²-faire pour manipuler les autres personnages.

Il est important de noter que le savoir²-faire "Psychologie" s'oppose à d'autres Savoir²-faire, comme le bluff, l'influence, la diplomatie et la représentation. Ainsi, un personnage ayant un niveau élevé en Psychologie pourrait être capable de déjouer les tentatives de bluff, d'influence ou de manipulation des autres personnages.

RENSEIGNEMENTS

(Sag, Cha) - Le savoir²-faire « Renseignement » est essentielle pour tout personnage qui souhaite obtenir des informations auprès des sources les plus variées possibles. Elle est particulièrement utile lorsqu'il s'agit de trouver des informations dans des endroits réels ou virtuels, tels que les rues, les bibliothèques, les administrations ou en interrogeant des passants.

Voici comment le savoir²-faire « Renseignement » pourrait être définie selon les trois niveaux d'expertise :

Niveau Apprenti : Un personnage avec un niveau d'apprenti en Renseignement est capable de trouver des informations de base en posant des questions aux passants, en effectuant des recherches rapides sur Internet ou en consultant des documents de base. Il ou elle peut trouver des informations de base, mais peut également se tromper ou mal interpréter les données.

Niveau Professionnel : Un personnage avec un niveau professionnel en Renseignement est capable de trouver des informations plus détaillées en utilisant des sources plus avancées, telles que des archives, des bibliothèques spécialisées, ou en interrogeant des témoins oculaires. Il ou elle est capable de trier et d'interpréter les données pour obtenir des résultats plus précis.

Niveau Maître : Un personnage avec un niveau de Maestro en Renseignement est capable de trouver des informations très spécifiques en utilisant des sources très avancées, telles que des archives gouvernementales, des bases de données cryptées ou des réseaux d'informateurs. Il ou elle est capable d'analyser les données avec précision et de fournir des réponses détaillées et fiables.

Le temps nécessaire pour utiliser cette compétence dépendra de la complexité des informations recherchées et des sources utilisées. En général, une demi-journée peut suffire pour trouver des informations de base, mais des recherches plus avancées peuvent prendre plusieurs jours, voire des semaines pour les informations les plus sensibles ou complexes.

REPRÉSENTATION

(Cha, Sag) - Le savoir²-faire « Représentation » peut être définie comme la capacité d'un personnage à utiliser l'art et les performances pour évoquer des émotions et des sentiments chez les spectateurs. Cette compétence permet au personnage de se faire valoir, de se montrer et de captiver l'attention du public.

Dans ce contexte, le savoir²-faire « Représentation » peut être divisée en trois

niveaux, qui reflètent le niveau de maîtrise du personnage dans ce domaine :

Niveau Apprenti : À ce niveau, le personnage a une certaine expérience dans l'art de la représentation, mais il est encore en train d'apprendre les techniques et les astuces pour captiver l'attention du public. Le personnage peut être capable de donner des performances décentes, mais il a encore besoin de travailler pour améliorer sa technique et son style.

Niveau Professionnel : À ce niveau, le personnage a acquis une certaine maîtrise de la représentation et est capable de donner des performances qui captivent l'attention du public. Le personnage peut utiliser des techniques avancées pour évoquer des émotions et des sentiments chez les spectateurs et peut être en mesure de se faire un nom dans le milieu artistique.

Niveau Maestro : À ce niveau, le personnage est un véritable Maestro de la représentation et est capable de donner des performances qui touchent profondément le public. Le personnage peut utiliser des techniques avancées pour évoquer des émotions complexes et subtiles chez les spectateurs. Il est peut-être même célèbre dans le milieu artistique et peut être considéré comme un modèle pour les autres artistes.

Il convient de noter que le savoir²-faire « Représentation » s'oppose à le savoir²-faire « **Psychologie** », qui est la capacité d'un personnage à comprendre les motivations et les émotions des autres personnages. Le savoir²-faire « Représentation » est davantage axée sur la capacité du personnage à induire des émotions et des sentiments chez les autres, plutôt que sur la compréhension des émotions des autres.

RÉPUTATION

(Cha, Sag) - Le savoir²-faire "Réputation" peut être utilisée pour refléter l'image et la notoriété d'un personnage dans un certain milieu. Elle peut être utilisée pour manipuler les opinions des autres personnages en jouant sur cette réputation, que ce soit en la renforçant ou en la discréditant.

Le savoir²-faire peut être divisée en trois niveaux :

Apprenti : Le personnage a une petite notoriété dans un milieu donné, mais il n'a pas encore établi de véritable réputation. Il peut avoir quelques contacts dans ce milieu, mais il n'est pas encore très bien connecté.

Professionnel : Le personnage jouit d'une réputation établie dans le milieu en question, et est connu pour ses réalisations et ses Savoir²-faire. Il a des contacts importants dans ce milieu et peut utiliser sa réputation pour influencer les autres personnages.

Maestro : Le personnage est une figure très respectée et influente dans le milieu en question. Sa réputation le précède et il a des

contacts de haut niveau dans ce milieu. Il peut utiliser sa réputation pour obtenir des faveurs et manipuler les autres personnages avec facilité.

Dans tous les cas, le savoir²-faire "Réputation" peut être utilisée pour influencer les autres personnages et les PNJ, mais son efficacité dépendra de nombreux facteurs, notamment la crédibilité du personnage et la situation actuelle dans le jeu.

SÉCURITÉ

(Dex, Int) – Le savoir²-faire « Sécurité » peut être utilisée pour différents types d'actions liées à la sécurité, notamment le crochetage ou le perçage de serrures, la création de niveaux de sécurité mécaniques ou électroniques et informatiques, et la recherche de passages secrets dans les bâtiments physiques ou les mondes virtuels.

Cette compétence peut être divisée en trois niveaux : Apprenti, Professionnel et Maestro.

Apprenti : Un personnage ayant un savoir²-faire "Sécurité" de niveau Apprenti peut ouvrir des serrures simples, mais aura du mal avec des serrures plus complexes. Il peut également trouver des passages dissimulés relativement simples, mais il aura du mal à localiser des passages plus sophistiqués.

Professionnel : Un personnage ayant un savoir²-faire "Sécurité" de niveau Professionnel peut ouvrir des serrures plus complexes et créer des niveaux de sécurité mécaniques ou électroniques plus avancés. Il peut également trouver des passages secrets plus sophistiqués.

Maestro : Un personnage ayant un savoir²-faire "Sécurité" de niveau Maestro peut ouvrir des serrures les plus complexes et créer des niveaux de sécurité mécaniques ou électroniques les plus avancés. Il peut également trouver des passages secrets les plus sophistiqués, même dans des environnements très sécurisés.

Il est important de noter que cette compétence nécessite une formation et une expertise spécifiques. Les personnages qui n'ont pas le savoir²-faire "Sécurité" peuvent essayer d'ouvrir des serrures ou de trouver des passages secrets, mais leurs chances de réussite seront beaucoup plus faibles que celles des personnages ayant le savoir²-faire appropriée

SOINS (+ SPÉCIALITÉS)

(Dex, Int) – Le savoir²-faire "Soins" dans le cadre d'un jeu de rôle permet à un personnage de prodiguer des soins à une personne blessée ou malade. Les soins peuvent inclure des premiers secours pour stabiliser une blessure, des traitements pour des maladies ou des poisons, ainsi que des interventions chirurgicales pour réparer des organes ou des os endommagés.

Le savoir²-faire est divisée en trois niveaux : Apprenti, Professionnel et Maestro. Le niveau de compétence détermine le nombre de dés à lancer pour déterminer les points de vie

recupérés. Un Apprenti lance **1D6**, un Professionnel lance **2D6** et un Maestro lance **3D6**.

Les dés sont considérés comme explosifs sur un résultat de 6+. Cela signifie que si une joueuse obtient un 6, il peut relancer le dé et ajouter le résultat à son total. Ce processus peut être répété autant de fois qu'un 6 est obtenu.

En outre, le savoir²-faire "Soins" peut être spécialisée dans différentes disciplines. Les spécialités incluent les **maladies**, les **poisons**, la **chirurgie des organes**, la **chirurgie des os**, ainsi que **l'étrange** (pour les interventions chirurgicales impliquant des créatures surnaturelles ou des technologies avancées).

En résumé, le savoir²-faire "Soins" permet aux personnages de soigner les blessures et les maladies en lançant des dés pour récupérer des points de vie. Les joueuses peuvent également se spécialiser dans différents domaines de la médecine pour améliorer leur efficacité dans des situations spécifiques.

STRATÉGIE

(Int, Cha) – Le savoir²-faire "Stratégie" est un savoir²-faire qui permet à un personnage de planifier et de coordonner des actions pour atteindre un objectif spécifique, qu'il s'agisse de mener des forces militaires au combat, de mener des campagnes commerciales ou de gérer une campagne politique.

Il existe trois niveaux de le savoir²-faire "Stratégie" :

Niveau Apprenti : Un personnage possédant ce niveau de compétence peut planifier des actions simples pour atteindre un objectif, comme l'organisation d'une petite escarmouche ou la mise en place d'une petite campagne publicitaire. Cependant, le personnage peut rencontrer des difficultés lorsqu'il s'agit de coordonner de grandes forces ou de s'opposer à des adversaires plus expérimentés.

Niveau Professionnel : Un personnage ayant atteint ce niveau de compétence peut planifier et coordonner des actions plus complexes pour atteindre un objectif spécifique, comme la mise en place d'une grande bataille ou d'une campagne publicitaire à grande échelle. Le personnage est capable de s'opposer à des adversaires plus expérimentés, mais peut encore rencontrer des difficultés lorsqu'il est confronté à des adversaires très expérimentés.

Niveau Maestro : Un personnage ayant atteint ce niveau de compétence est un expert dans la planification et la coordination d'actions complexes pour atteindre un objectif. Le personnage est capable de s'opposer à des adversaires très expérimentés et peut même être capable de les surpasser. Il est capable de coordonner de grandes forces militaires ou de mener des campagnes publicitaires ou politiques à grande échelle avec une grande efficacité.

SUBTERFUGE

(Dex, Int) * - Le savoir²-faire « Subterfuge » est un savoir²-faire essentielle pour les personnages qui souhaitent réussir dans les situations où la ruse et la tromperie sont nécessaires. Voici comment cette compétence fonctionne à différents niveaux :

Niveau apprenti : À ce niveau, le personnage est capable d'utiliser des astuces simples pour tromper un adversaire. Il peut mentir ou utiliser des fausses pistes pour détourner l'attention de son adversaire. Les personnages ayant un niveau d'apprenti en subterfuge peuvent généralement tromper des adversaires peu vigilants, mais leur manque d'expérience peut les rendre vulnérables face à des adversaires plus méfiants.

Niveau professionnel : À ce niveau, le personnage est capable d'utiliser une variété de tactiques pour tromper ses adversaires. Il peut utiliser des leurres, des faux documents ou des déguisements pour tromper l'ennemi. Les personnages ayant un niveau professionnel en subterfuge peuvent tromper des adversaires plus expérimentés, mais ils peuvent encore être vulnérables face à des ennemis particulièrement rusés.

Niveau Maestro : À ce niveau, le personnage est un Maestro de la tromperie. Il peut utiliser une grande variété de tactiques et d'astuces pour tromper ses adversaires, y compris des techniques avancées comme la manipulation psychologique ou la création d'illusions. Les personnages ayant un niveau Maestro en subterfuge sont très difficiles à tromper et peuvent réussir à tromper même les adversaires les plus vigilants et expérimentés.

En résumé, le savoir²-faire « Subterfuge » est un savoir²-faire clé pour les personnages qui cherchent à réussir dans les situations où la ruse et la tromperie sont nécessaires. Les personnages qui la maîtrisent peuvent être très efficaces pour tromper leurs adversaires et réussir leurs objectifs, mais ils doivent également être prêts à faire face aux conséquences si leurs tromperies sont découvertes.

SURVIE

(Con, Sag) – Le savoir²-faire « Survie » dans le cadre d'un jeu de rôle permet de représenter la capacité d'un personnage à survivre dans des conditions extrêmes et à s'adapter aux environnements hostiles. Elle est souvent utilisée pour chasser, suivre des traces, trouver son chemin et éviter les dangers naturels tels que les pièges, les animaux sauvages ou les conditions météorologiques difficiles.

Le savoir²-faire « **Survie** » est généralement divisée en trois niveaux : apprenti, professionnel et Maestro. Au niveau **apprenti**, un personnage

est capable de survivre dans des conditions de base, telles que trouver de la nourriture et de l'eau, allumer un feu, ou construire un abri de fortune. Il peut également chasser et pêcher pour se nourrir.

Au niveau **professionnel**, un personnage est capable de survivre dans des conditions plus difficiles, telles que des climats extrêmes, des terrains accidentés ou des environnements désertiques. Il est capable de suivre des traces, de reconnaître les signes de danger, et de trouver des sources de nourriture et d'eau plus rares.

Au niveau **Maestro**, un personnage est capable de survivre dans n'importe quel environnement et dans des situations extrêmes, tels que des tempêtes de neige, des déserts brûlants ou des jungles épaisses. Il est capable de construire des abris solides, de fabriquer des outils et des armes à partir des ressources naturelles, et de trouver des sources de nourriture et d'eau même dans les environnements les plus hostiles. De plus, un personnage de niveau Maestro peut souvent éviter les pièges les plus sophistiqués et échapper aux prédateurs les plus redoutables.

Enfin, le savoir²-faire "Survie" peut également aider un personnage à survivre à des coups mortels en lui permettant de mettre en place des soins d'urgence, comme arrêter des hémorragies, immobiliser des fractures, ou administrer des premiers soins.



Tir (+ SPÉCIALITÉS)

(Int, Sag) - Le savoir²-faire "Tir" est utilisée pour effectuer une attaque à distance avec une arme de tir, qu'il s'agisse d'une arme de test, d'une arme propulsée ou d'une arme à feu. Le seuil de difficulté pour réussir une attaque correspond à 11 plus le savoir²-faire Esquive de la cible. Si la cible est immobilisée à bout portant, la difficulté est de 11+.

Les spécialités de le savoir²-faire "Tir" comprennent :

Arc : la capacité à utiliser des arcs et des flèches de manière précise et efficace.

Arbalète : la maîtrise des arbalètes et des carreaux pour des tirs plus puissants et précis.

Pistolet : le savoir²-faire à manier des armes de poing, tels que les pistolets, pour des tirs rapides et précis à courte distance.

Fusil : la capacité à utiliser des armes à feu longue portée, tels que les fusils de chasse, pour des tirs précis et puissants.

Artillerie : la connaissance des armes lourdes, tels que les canons et les mortiers, pour des tirs à longue portée ou pour détruire des cibles importantes.

Tavernes : la capacité à utiliser des objets du quotidien, tels que des bouteilles ou des chaises, comme des armes de jet.

Il y a trois niveaux de compétence dans "Tir" :

Apprenti : une connaissance de base pour manier les armes de tir et des tirs à courte distance avec précision.

Professionnel : une maîtrise plus avancée des armes de tir et la capacité à effectuer des tirs précis à moyenne portée.

Maestro : une maîtrise complète de toutes les spécialités et la capacité à effectuer des tirs précis à longue portée, même dans des conditions difficiles.

VOLONTÉ

(Con, Sag) – Le savoir²-faire "Volonté" est un savoir²-faire qui permet aux personnages de résister aux attaques psychiques naturelles ou surnaturelles. Les attaques psychiques peuvent prendre différentes formes, telles que des illusions mentales, des sorts d'emprise mentale ou des pouvoirs psychiques.

Le savoir²-faire "Volonté" permet donc aux personnages de contrôler leur propre esprit et de le protéger contre les attaques de l'extérieur. Elle peut également être utilisée pour terminer des tâches qui nécessitent un surplus de psyché, comme résoudre des énigmes mentales ou surmonter des obstacles psychologiques.

Le savoir²-faire "Volonté" est généralement mesurée en trois niveaux, qui sont :

Apprenti : Le personnage a une volonté de base et peut résister aux attaques psychiques simples, mais peut être vulnérable aux attaques plus puissantes. Il peut également être capable de terminer des tâches de niveau de difficulté modéré.

Professionnel : Le personnage a une volonté solide et est capable de résister à des attaques psychiques plus puissantes. Il peut également être capable de terminer des tâches de niveau de difficulté élevé.

Maestro : Le personnage a une volonté inébranlable et est pratiquement immunisé contre les attaques psychiques. Il peut également être capable de terminer des tâches de niveau de difficulté extrême.

En résumé, le savoir²-faire "Volonté" est essentielle pour tout personnage qui veut être capable de résister aux attaques psychiques et de surmonter les obstacles mentaux. Elle est mesurée en trois niveaux - Apprenti, Professionnel et Maestro - qui déterminent le degré de force de la volonté du personnage.

Contacts, Maisons vs sociétés secrètes

Les contacts en générale permettent d'obtenir de l'aide sous forme d'information ou de gros bras suivant les situations.

Par exemple, les contacts dans Retour de pendule possible appartiennent soit aux maisons, soit au diverses société ou

organisation secrètes qui transcendent les maisons.

Le niveau de contact détermine aussi le niveau dans la hiérarchie dans le milieu ou l'organisation nommé. Voir le tableau exemple pour les officiers de l'armée.

La joueuse peut dépenser ses points de notoriété pour acheter de nouveaux contacts, Acheter un nouveau contact dans une organisation coute 10 points de notoriété, elle est alors de niveau 1. Pour augmenter de niveau il faut dépenser autant de points que de niveau au-dessus à atteindre.

Passer de niveau 3 à niveau 4 coute 4 points de notoriété, passer de niveau 3 à niveau 5 coute 4 + 5 = 9 points, etc...

Le maximum de niveau d'un contact est 12

LES MAISONS DE RETOUR DE PENDULE

Les contacts dans les maisons sont déterminés par deux critères. Le premier est l'appartenance à cette maison. Le deuxième critère est le statut social des contacts dans cette maison. En effet il y a plusieurs hiérarchies sociales dans une maison, Les travailleurs, les cadres intermédiaires, les ingeman, les barons claniques et les hauts claniques (proche de la maison impériale).

Ce sont des sociétés où se retrouve des personnalités ou des quidams appartenant à des maisons différentes. La plus grande partie de ces sociétés sont interdites par l'empire. Beaucoup de ces sociétés secrètes ont idéalisé (perverti) le mythe de la république anciennelle du deuxième âge qui aurait existé il y a près de 4000 ans.

Ces organisations sont toujours localisées par rapport à des *méga-urbs*, elles sont globalement indépendantes les unes des autres amis conserve quelques contacts lâche entre elle.

LES ENSOLEILLÉS

☀ Anges ou démons, pureté folle

Les ensoleillés rêvent d'un pouvoir politique républicain, où les citoyens seraient éduqués pour être capable de comprendre les arcanes du pouvoir. Ils défendent des faiseurs libres et non conditionnés comme avant la légende noire de la guerre des sages-mages.

Mais pour défendre ces idées lumineuses, ils sont prêts à des actions terroristes là où le pouvoir actuel concentre ses symboles les plus impériaux.

L'ASTRE D'ARGENT

☀ Apocalypse, perverse, mythomane

Les débauchés du premier jour ou l'astre d'argent sont des riches voulant se payer les plaisirs les plus dépravés et les plus interdits. Certains de leur membre effectuent des recherches sur les imokmars du grand hiver et sur les anciennels imokes d'avant le noir chemin. Les donanymes non-morts ont leur fascination, et sur eux, ils portent leurs désirs.

LES GÉOUILLES

☀ Monstrueux, perverse, psychopathe

Une organisation de criminel monstrueux acapymist qui s'adonne au cannibalisme et vivent enterré à la périphérie des cités.

LA SOCIÉTÉ THENARD

☀ Totalitarisme, Raciste, Prétentieux

Au départ, Thenard était une société de recherches ethnographiques. Sous la direction du professeur narsdrok *Roiran Niedner*, elle édita, à partir de 1612, une compilation en vingt-quatre volumes, Prose et poésie avant le grand hiver.

La guerre de libération dispersa ses collaborateurs. Un grand nombre en furent victimes. La paix revenue, le groupe se reforma, mais prit une orientation nouvelle sous l'influence de l'écrivain et professeur d'histoire ancienne *Dibur Rohrbach*, qui a publié de nombreux ouvrages relatifs à la forme de vie des narsdrok et humanordes. Ce fut aussi *Dibur Rohrbach* qui introduisit le Dr Karl Haushofer dans le groupe Thenard et qui finalement lui en confia la direction. Jusqu'en 1896 le groupe Thenard n'était qu'une sorte d'académie dilettante, légèrement snob. La Société Thenard, elle, a été créée par le baron *Rudolf de Sebottendorff* le 17 Romen 1918. Diffusée à Laerth et Eibrog, l'idéologie de cette société prônait l'anti mélange des espèces, l'anti-imperium et le paganisme. Son symbole, la *croix d'Arnora*. Le salut de Thenard « Salut et victoire », en liaison avec le bras levé, était un rituel magique utilisé pour la formation de voltes. La société prône la solution finale, extermination des anciennels, réduction en esclavage des autres espèces et la création d'un lieu où les femmes humanorde et narsdrok au physique conforme aux idéaux peuvent « rencontrer » des males adaptés.

LE GROUPE LAERTH

☀ Sauver les racistes, indécis

Le groupe Laerth possède la même origine que la société Thenard, mais ils sont restés plus soft et agissent surtout dans les clubs littéraires et d'artistes dramatiques (théâtre, Visio et jeux pour enfant).

LA HORDE H

Autre Empire, Raciste, Gout du secret

Renaissance du nouvel ordre HH. Parmi les dononyme, ceux qui sont les seuls capables de porter les civilisations sont ceux qui ont la peau claire. Ceux à peau sombre ne sont que des dégénérés.

Ils aiment à se rencontrer dans des lieux sombres, habillés de drap blanc, la tête recouverte également de blanc. Par moment ils s'en prennent à des personnes ayant les peaux sombres (ancipiel noir, humain à peau noir, humanorde brun, narsdrok olivaire. Un grand nombre de togent sont derrière cette organisation secrète.

LES TONGIEN

Pureté, Élitisme, Intégriste

Sur Piork, une société ancipiel voulant restaurer l'empire antique de la ville mythique de Faragorn.

Pour cela, il utilise la terreur sous toutes ses formes.

LES HASCHECHEN

Meurtre, cynisme,

Idéologie politique et religieuse mais réaliste
Ce sont des groupes mafieux ayant fait le commerce du meurtre et de l'assassinat. Les membres dissimulent leur activité derrière des métiers tranquille.

LES FÉO DE L'EMPIRE CLUB (MARFA) FEC

Débauche, politique et fortune

Le FEC est présent dans toutes les grandes cités de l'imperium. Elle s'organise comme une pieuvre et s'est spécialisé dans la vente d'objets volés, de produit aux marges de la légalité, de

vol de données dans la concurrence que ce fait les ingemens des maisons, tout ce qui nécessite une régulation illégale.

Ils organisent leurs activités depuis les quartiers périphériques des cités dans les endroits le plus populaire, sauf les têtes qui vivent parmi les petits barons des clans.

LES THOGES

Étrangleurs, vénalité, sournoiserie

Des assassins qui appartiennent à une organisation secrète travaillant uniquement sur contrat spécialisé dans l'assassinat de personnes politique. Cette organisation est recherchée par l'imperium afin d'être détruite.

LES MOTIVS

Sorciers, intégrisme, impitoyable

Les deniers défenseurs de l'ordre que les sagemage voulaient instaurer. Ils n'en ont pas les moyens mais ils aimeraient mettre la main sur un faiseur libre. Alors il en cherche dans le monde sauvage pour l'éduquer selon leur propre vision.

MILITAIRES INDÉPENDANTS

Froid, indépendants, machiavélique

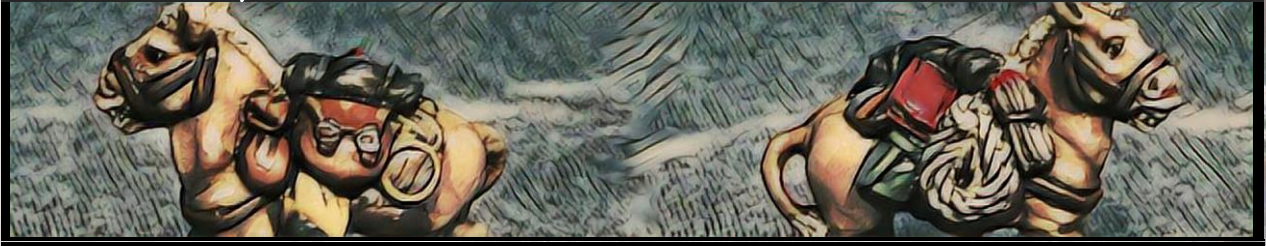
Les mercenaires de toutes sorte s'étant organisé afin d'honorer des contrats rentables. Les officiers supérieurs ayant un niveau de contact de 14+, un général des armées de 25+.

Cela indique le niveau de hiérarchie dans les organisations quelle qu'elle soit.

Sous-officier	Niveau Contact	Nombre d'hommes	Corps d'armée
Caporal	2+	Formateur	Escouade
Sergent	2+	5 à 10	Escouade
Quart maitre	3+	Formateur	Escadron
Sergent-chef	4+	10 à 30	Escadron
Officier	Niveau	Nombre d'hommes	Corps d'armée
Sous-lieutenant	6+	Formateur	Bataillon
Lieutenant	7+	30 à 60	Bataillon
Officier supérieur	Niveau	Nombre d'hommes	Corps d'armée
Capitaine	9+	60 à 150	Régiment
Major	10+	1 000 à 5 000	Légion
Lieutenant-colonel	11+	10 000 à 25 000	Une armée
Major général	12+	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 quatre premiers atouts. On aura L'espèce, Le milieu sociale, le métier et un atout de naissance, un don.

Les âges de la vie	Humains	Ancipiel	Togent	Narsdrok	Humanorde
	45%	4%	14%	12%	25%
Puberté	13	20	18	20	10
Majorité	18	30	25	30	15
Transgynépause (femme)		75			
Ménopause (femme)	50	110	50	60	30
Andropause (homme)	55	150	75	80	55
Évanescence *	-	250	-	-	-
Maxi + ou -	90	1500	130	140	70
Taille (T) en cm	150 + 6D10	170 + 4D10	90 + 3D10	120 + 4D10	140 + 5D10
Poids mâle (en kg)	T - 100	20 + 2D10	T - 80	T - 80	T - 90
Poids femelle	T - 110	25 + 1D10	T - 75	T - 90	T - 100

* propre à cette période pour 30% des ancipiels, beaucoup meurt vers 250 ans.

Peuples dominants Noir Chemin

Ce sont les espèces qui peuvent être choisies par la joueuse pour son personnage. Il est indiqué en dessous du nom de l'espèce le pourcentage que cela représente par rapport à la population globale du monde connu. Ensuite sont indiqués les différents âges de la vie pour chacune de ces espèces.

PEUPLE (DRAGON)

L'origine du dragon remonte à la nuit des temps. Il fut la première créature d'une planète appelée Terra dans une galaxie moribonde la voie lactée. Cette espèce a développé la « révolution cognitive » et par celle-ci est devenue une créatrice d'histoire et a pu se soustraire à la volonté du déterminisme génétique, le langage des dieux.

Les « dieux » étaient les premières consciences primaires de Primus, Déesse/Dieu ayant explosé avec le big-bang de notre univers.

Les dragons sont issus des premiers dinosaures. Ils ont acquis l'Art de la nature et la compréhension de l'énergie, de l'information et des dimensions de l'univers.

Le dragon fut réellement le premier être matériel libre de la création sur la planète Terre. En ces temps reculés, il y a des millions d'années, sur une autre planète, dans un autre système solaire, dans une autre galaxie, il sortit de son animalité reptilienne pour accéder à l'intelligence et à la liberté. Leur conscience s'élargit par leur lutte, risquant à chaque fois de disparaître. Frisant l'extinction 63 millions avant l'ère humaine, ils durent réapprendre à vivre ensemble.

Et puis les mammifères apparurent, les premiers singes et les premières espèces humaines. Ils les surveillèrent avec à la fois crainte et bienveillance jusqu'au premier effondrement quand l'homo-sapiens effectua la révolution cognitive à son tour.

Les premières consciences, les dieux de Primus associés à la terre tentèrent de reprendre l'énergie qu'ils avaient perdue en se complexifiant dans la matière et pour cela utilisèrent les humains. (Voir dans la campagne terrestre « **Hurlent les chimères** »)

Les dragons, les créateurs purs en toute liberté, se sont adaptés. Ils ont choisi de prendre la forme humaine dans les âges d'avant le second effondrement, celui de la voie lactée.

Charisme	+1,
Intuition	+1
Volonté	+4 contre les sorts qui affectent l'esprit.

→ Vision nocturne

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). De plus vous bénéficiez d'un bonus de +2 en perception et recevez toujours un dK gratuit sur tous ces tests



Figure 8: Dragon et son avatar

Symbiose

La symbiose est réservée au dragon, et se sont surtout les maîtres dragons qui le développent. Elle lui permet d'entrer en contact sensoriel avec son élément, pour y puiser l'énergie qui est nécessaire à ses sortilèges. Il est utilisé avec **concentration**.

Mais ce qu'il prend, il doit le lui restituer par son repos.

Symbiose permet également au Dragon de reconstituer son enveloppe humaine lorsqu'il replonge son corps reptilien dans la léthargie.

Transformation mammifère

Dans sa forme de vie d'avatar, qu'elle soit humaine, humanorde, ou narsdrok, le dragon à le pouvoir de se transformer en **1D6 + 2** mammifères défini.

Il le doit à son apprentissage qui a durée de 400 à 600 ans. Cette transformation, prend 2 tours et utilise **3D6** énergie

Le souffle du dragon

Le souffle du dragon dépend de l'élément primaire auquel il est associé : terre, eau, air ou feu.

Les dégâts du souffle d'un dragon sous sa forme reptilienne est un effet de zone conique de 15 mètres et de diamètre final de 3 mètres les dégâts sont de **5D6** vie. Sous sa forme dononyme, il ajoute **+1D6** aux dégâts de l'arme (**+2D6** si à mains nues)

Le souffle ignore les armures sauf certaines (celle spécifique à l'élément).

Un souffle de feu du dragon **rouge** est protégé par une armure de cuir mouillé.

Un souffle de poison du dragon **vert** par une robe recouvrant le visage humide.

Un souffle de glace du dragon **bleu** par une armure de laine épaisse.

Un souffle d'ouragan du dragon **blanc**, ne peut être géré que par l'esquive ou l'acrobatie, c'est un souffle qui projette les personnes.

Pouvoir du NOM

Les Dragons possèdent en fait deux noms, leur nom humain et leur nom draconite. Le nom draconite possède deux pouvoirs.

Celui de pouvoir le tuer avec une lance fabriquée avec ses propres écailles, et le deuxième pouvoir et celui de l'appeler.

Le fait de connaître le nom permet au dragon de pouvoir se téléporter instantanément vers celui qui l'appelle par son nom de dragon.

Origine

Lors de la renaissance, il y a maintenant 18 000 ans, ils purent augmenter le choix de l'espèce avatar de prédilection : les Narsdros, les humanordes et toujours les humains.

Pendant 11 000 ans, avec l'aide des **anciels hirudo**, ils travaillèrent à réparer l'univers dont les lois avaient été détruites par l'inconscience des dononymes de la voie lactée.

Et puis leurs points de vue s'éloignèrent beaucoup trop l'un de l'autre et ce fut la guerre. Les dragons épris de liberté, aimant le laid autant que le beau pourvu qu'il soit libre n'acceptèrent pas l'ordre immuable souhaité par les anciels, et surtout les anciels **hirudo**. Les hommes avaient tué Dieu, les anciels n'en créeraient pas un nouveau qui leur ressemble.

Physiologiquement ils possèdent deux états. Le premier, le plus connu dans l'imaginaire des dononymes est leur forme reptilienne. Avec celle-ci, suivant l'espèce auquel ils appartiennent, ils disposent d'un souffle dévastateur et d'une puissance et une endurance physique immense et des capacités de vol important.

Sous leur deuxième forme, humaine, humanorde ou narsdrok, ils disposent de tous

leurs pouvoirs de faiseur sur le velum primus. Mais ils ont une limitation, lorsqu'ils prennent leur forme reptilienne, ils doivent dormir pendant **28 jours entiers** pour revenir à la forme humaine, narsdrok ou humanorde. Dans l'autre sens la transformation prend quelques secondes, elle est très impressionnante.

Pour acquérir leur forme non reptilienne, ils doivent connaître les affres de la mort durant leur adolescence de dragon. Le nombre de vie de l'espèce est variable suivant les individus. Certains dragons parviennent en sept vies à retrouver la forme du dragon, pour d'autre il en faut quinze. Mais durant cet apprentissage, ils acceptent **l'amnésie** de leur forme reptilienne et ce qu'ils sont.

Les dragons sont sexués comme beaucoup de créatures du vivant en mâles et femelles. Ils ont une espérance de vie de 2 à 3000 ans. Une dragonne peut pondre seulement trois œufs dans sa vie à 700, 800 et 1200 ans. La période d'amnésie a lieu durant l'adolescence du dragon de 300 à 700 ans.

Une joueuse dragon ne choisit pas son père ou sa mère, il choisit les classes sociales de ses précédentes vies. Le dragon apprend surtout au contact de l'espèce qu'il a choisi comme forme principale. Sous cette forme un dragon ne peut être identifié par quiconque, c'est un vrai humain, un vrai narsdrok ou un vrai humanorde.

C'est seulement une enquête sur ses parents qui pourrait révéler quelques failles. Les ancipiels sont très vigilants sur les généalogies de leurs suivants.

Le dragon ne connaît pas avec la même intensité que les humains la relation avec ses géniteurs, mais il possède un sens du respect de ses propres enfants. Depuis des millénaires un dragon femelle ne peut donner le jour qu'au maximum à trois enfants dans sa vie. L'espèce des dragons est condamnée à long terme.

Pour les motivations d'un dragon voire la campagne.

Le dragon de feu : rouge

Les dragons de **feu**, sont des dragons aux écailles rouges cuivrées et leur souffle est une longue gerbe de feu en forme de cône qui porte à 15 mètres avec un diamètre de 3 mètres. Chaque souffle lui coûte 5D10 points de souffles et possède un potentiel de dégâts de 15, aucune armure naturelle ne protège des flammes du dragon.

Le dragon rouge aime les hautes régions montagneuses. Sa caverne de repos est souvent située dans les monts volcaniques, dans une large cavité aménagée par des Narsdorks morts depuis longtemps. Cette caverne est le lieu de son repos.

Les dragons rouges parlent le **Dragonir**, une langue lourde mais pouvant être prononcée par

toutes les espèces. Les dragons rouges ont enseigné cette langue à leurs protégés les humanordes. C'est également la langue commune à tous les dragons.

Le dragon d'eau : bleu

Les dragons **d'eau** sont des dragons aux écailles bleues argentées. Leur souffle est un air glacé qui fige tout sur place par un froid intense. Il lui en coûte 5D10 points de souffle par utilisation. Le potentiel de dégât du souffle est de 15 et aucune armure naturelle ne protège contre lui.

Le dragon de glace à sa tanière dans les hauteurs glacées du monde. Il choisit une caverne naturelle et ici, il y amasse les biens qui lui apportent réconfort et jouissance durant ses longues périodes de solitudes. Le dragon de glace est un créateur de musique.

L'**Orodozan** est la langue des dragons de glace. C'est une langue composée de sifflements et de son guttural très bref et très sec. Elle possède une certaine poésie, que les différentes espèces apprécient sauf les ancipiels.

Les dragons d'air sont des dragons aux écailles azur argenté, leur souffle est une tempête qui projette les victimes avec une vitesse effroyable. Quand il souffle la puissance sa puissance est de 20 et chaque souffle lui coûte 5D10 points de souffle ! Son souffle arrache les plus gros chênes, et provoque des éboulements en montagne, une armée entière peut être balayée par la violence de cette tempête.

Le dragon d'air : blanc

Le dragon **d'air** prend plaisir à installer son nid sur le sommet des plus hautes montagnes, balayé par les vents en permanence. Le dragon d'air aime le mouvement, et l'art théâtral naissant chez les hommes.

Ils parlent le **Barmar**, une langue fait de souffle de chuchotement et de silence. C'est la langue la plus difficile chez les dragons. Aucune créature à part eux, n'est capable de la prononcer, même sous leur forme non reptilienne, il ne parviennent à la parler.

Le dragon de terre : vert

Le dragon de **Terre** est le plus beau de tous les dragons. La robe d'écaille verte et or scintille de mille feux. C'est le plus solitaire et c'est le plus dangereux. Ils sont les moins nombreux et une certaine aura de mystère plane autour d'eux. Même les ancipiels hirudo les craignent, quand ils apparaissent le danger est grand, une région peut être dévastée ou bénie suivant l'humeur de ces créatures. Leur forme est souvent celle d'humains d'une grande beauté mais à l'humeur sombre et misanthrope. Une joueuse ne peut pas incarner un dragon de poison.

Les dragons de poisons ont leur tanière au cœur des marécages les plus putrides et les plus nauséabonds. Ils y dorment souvent et n'en sorte que lorsque l'urgence se fait sentir.

Les dragons de terre ont une langue inconnue des autres dragons le **Grahorn**, ceux qui l'ont entendu n'ont jamais pu témoigner, on ne les a jamais revus.

Grimoire est un dragon de terre, un dragon vert, il n'a jamais utilisé son souffle, il est lancé dans une quête sans fin de sauver la vie dans l'univers.

PEUPLE (ANCIPIEL)

C'est la partie la moins importante de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 4% de la population.

Dextérité	+1,
Charisme	+1,
Max Force	+2
Max Constitution	+2
Volonté	+4 contre les sorts qui affectent l'esprit.

↳ Vision nocturne

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). De plus vous bénéficiez d'un bonus de +2 en perception et recevez toujours un dK gratuit sur tous ces tests

↳ Vol

*Les ancipielle ont les os creux et un système respiratoire dorsal associé aux ailes ce qui leur donne la possibilité de voler comme les insectes. Le vol d'un ancipiel brule de l'énergie (1D6 par tranche de 10 minutes) il ne peut porter au maximum que 10 kilogrammes * FOR en plus de son poids, pour 1D6 de plus en énergie.*

Les ancipiels sont l'une de deux espèces de pouvoir qui dominèrent le monde au premier âge d'Ultereith. En apparence, ils forment une civilisation unifiée et puissante. Mais, de fait, ils sont gangrenés de l'intérieur par les puissances de la division et de la décadence et d'une forme de ségrégation entre les différents phénotypes de leur propre espèce. Et cela restera longtemps jusqu'au grand hiver.

Pendant des millénaires du premier âge, ils ont imposé leur propre rythme au monde connu. Pourtant au moment où commence la campagne du noir chemin et depuis cinq siècles, aux marches de la république qui est leur zone d'influence, les traces de cette décadence commencent à se faire sentir. La joueuse qui va jouer un ancipiel, devra créer un ancipiel **vert** un **bleu** ou un **noir**, les gris et les hirudo ne sont pas accessibles.

Le deuxième âge, l'**Incursio galactica**, comme l'appel les ancipiels, le chemin fort, a été un Age d'or pour leur espèce. Même les dragons le reconnaissent. Ces trois millénaires ont été marqués par une production artistique d'une très grande nouveauté. Les arcanes du **velum** ou de l'Art, ont été explorés comme jamais auparavant.

La civilisation ancipiel dans sa volonté de sortir du cercle de la violence barbare brutale qu'ils attribuent aux humains, créent l'espèce des **togents** par le langage des dieux (la génétique), en utilisant le génome humain et le génome ancipiels. Ils recherchent le taux de fécondité des humains, proportionnel à l'espace et aux ressources existant.



Les ancipiels ont contribué à la libération des humanordes du pouvoir des humains du premier millénaire de cet âge. Ces même humanordes que les dragons ont ensuite aidé à prendre leur autonomie par rapport aux ancipiels.

Enfin, les ancipiels, vouent une haine implacable aux Narsdroks qui ont investi les creux et les grottes des zones montagneuses pour en extraire les minerais et les champignons.

Les ancipiels voient en cette espèce ce qui existe de plus laids et de plus brutale dans la Force des dragons. Les Narsdroks sont en effets les protégés de leurs ennemis. Avec le temps, ils ont évité tout contact avec ces espèces.

Morphologie

Les ancipiels appartiennent tous à la même espèce et peuvent se reproduire entre eux. C'est tous des êtres volants, aux ailes formées d'une texture très fine mais très résistante mais aux formes et aux couleurs variées, ce sont des ailes de la même texture que celles des insectes.

Elles sont fixées dans le dos comme les libellules et son animés par un ensemble de muscle très puissant, donnant à l'ancipiels un système respiratoire et circulatoire singulier.

Les ailes agissent comme si elles étaient une autre créature en symbiose avec l'ancipiel. Malgré leur taille importante, de 1 mètre 70 à 2 mètres, les ancipiels sont très légers, leurs os sont reliés à leur système respiratoire, ce qui leur permet de s'alléger durant le vol. Avant de voler pour de longs trajets, les ancipiels doivent faire une grande consommation de sucre. Les sucres, les fruits les sèves et les insectes grillés sont la base de leur alimentation.

La reproduction des ancipiels est très particulière. Elle nécessite 5 partenaires sexuelles.

La conception se fait entre une ancipielle avant sa Transgynépause et un partenaire ancipiel. Ils conçoivent l'œuf.

Un mois plus tard, la conceptrice rencontre une ancipielle ayant passé la Transgynépause auquel s'associe un male puissant, ancipielle ou pas. Ce male, va devoir conduire les deux ancipielle à l'extase pour que l'embryon passe de l'une à l'autre dans un étrange orgasme.

Ce mâle qu'il soit ancipiel ou d'une autre espèce dononyme est considéré comme le père d'esprit du futur petit d'ancipiel.

La mère d'esprit étant est celle porte le bébé et le conduit à la maturation des ailes, ou sa force pour les ancipielle noirs.

Vers l'âge de 110 ans le corps de l'ancipielle se transforme encore à la ménopause, il perd de sa

force et devient incapable de porter un œuf, elle devient alors une mère sage.

Ce sont ces ancipielle qui dirigent les collectivités et qui s'occupent de l'éducation des jeunes gens.

Elles déterminent leurs affinités, leurs potentiels et lorsqu'elles les jugent suffisamment murs, en entrant dans adolescence, elles font participer le père d'esprit, quel que soit l'espèce de celui-ci, il sera alors chargé d'enseigner l'autonomie au jeune.

Après cet âge, une fois que l'ancipiel aurait dut biologiquement mourir vers 300 ans, certain peuvent vivre un cinquième âge : l'évanescence. Ces ancipiels cessent de vieillir et fortifie leur lien avec songerie et opacité pour devenir hirudo, peut d'élu.

Physiquement, il existe quatre variétés d'ancipiels, que l'on distingue très clairement. Ils ont eu tendance juste après ce que les légendes appel le grand naufrage, ou le début des civilisations, à se regrouper en fonction de leur couleur de peau et a développé des façons de vivre ayant quelques différences.

Les ancipiels bleus

Les ancipiels bleus des premiers temps sur Ultereith ont bâti leur cité près des lacs ou des mers ou quelques fois, grâce à l'art des faiseurs, dans les lacs et les mers.

Leurs cités sont de magnifique bâtiment élancé, en cristal sertie de lapis-lazuli, de saphir et de turquoise. Ces cités sont harmonieuses, aux rues sinueuses entre les dunes ou les arbres et les bâtiments très espacées. Les ancipiels bleus acceptent les humains, les togents et même le humanordes qui le souhaitent ce qui leur est souvent reprocher par les ancipiels gris.

Ils laissent les espèces établir leur propre architecture pourvue qu'elle s'intègre à leur paysage et respecte l'eau. Les ancipiels bleus aiment la musique et les chansons.

Les ancipiels bleus sont des amoureux de l'eau et de la mer. Ils maîtrisent totalement cet élément. Ils ont imaginé des vaisseaux capables d'écumer toutes les mers, mais le conseil d'elferiel a mis son veto absolu sur leur continuation de leurs tentatives d'exploration du grand océan des tumultes au nord comme au sud.

Les vaisseaux, qu'ils font construire par leurs artisans sont de splendides voiliers aux couleurs océanes et aux voilures légères comme la soie.

Les ancipiels bleus sont surveillés de près par les ancipiels gris et surtout par les mystérieux ancipiels hirudo.

Leur recherche de la beauté dans la liberté inquiète au plus haut point, à long terme cela

risquerait de trop les rapprocher des dragons. Ils sont donc sous haute surveillance.

Les ancipiels bleus sont proches des ancipiels verts. Ils se retrouvent sur un grand nombre de point de vue. Au grand conseil, ils défendent une plus grande tolérance vis-à-vis des humains et des humanordes.



Figure 10 : le voilier ancipiel

En **3647**, les accords de Tanagiel seront l'une de leur grande victoire sur les ancipiels gris. Les ancipiels hirudo y ayant étrangement souscrit. Cet accord donne une certaine autonomie aux humains en matière de religion.

Les ancipiels bleus aime à parler l'Analwanien, une langue qui rappelle le sac et ressac de la mer et les doux écoulements des rivières en montagne. Cette langue est très facile à parler pour l'ensemble des espèces. On pourrait penser que c'est fait exprès, puisqu'il n'utilise pas toute la gamme chromatique des ancipiels.

Les ancipiels verts

Les ancipiels verts sont les ancipiels des forêts. Ce sont des chasseurs, des guerriers et des amoureux de la danse. Ils voyagent à pied en ne faisant aucun bruit. Ils savent percer les secrets les plus intimes de la terre et des bois. Ils aiment à converser avec toutes les créatures les plus animales et les plus végétales ne se lassant jamais des merveilles de la vie.

Ils vivent en petites communauté, dans des villages suspendus dans les arbres et supportent très bien de longues périodes de solitudes. Quand ils se retrouvent, ils dansent et se

racontent les milles merveilles qu'ils ont vues à travers leur monde !

Ils nomment parmi eux leurs représentants du conseil d'elferiel. Rien ne les intéresse moins que la politique des ancipiels gris et des mystérieux ancipiels hirudo.

Les earls des clans d'Ancipiels verts sont bienveillants et accueillent avec joie ceux qui viennent en paix.

Ils ne voient pas de haine particulière aux humains ni aux humanordes, en revanche ils craignent les Narsdroks, ces êtres qui se complaisent à vivre dans des mondes ou l'architecture de cavernes, de montagnes et de champignonnière sont loin de la lumière naturelle.

Les ancipiels verts parlent aux animaux, ils explorent le velum de la nature. Ils savent se fondre en elle et s'y mêler pour jouir de tout ce qu'elle offre. Secrètement les ancipiels verts admirent la Force de liberté des dragons. Mais ils savent que c'est un danger de le révéler.

Certains ancipieles verts aimeraient en parler aux bleus mais ils savent qu'ils sont sous surveillance depuis un millier d'année, et ils veulent éviter cette surveillance pour eux-mêmes.

Leboma, un ancipiel¹ devint ami avec Charagor Dranergrin un dragon rouge. Ensemble ils explorèrent le monde par-delà les hautes montagnes du centre. C'est le plus grand secret des ancipiels verts.

Les ancipiels verts parlent le Faelwinien. C'est une langue faites de son doux et printanier. Les mots ressemblent à une marche sur des feuilles mortes de la forêt, ils évoquent des odeurs et des saisons. C'est une langue qu'autres les espèces peuvent parler, avec toutefois un léger accent, certains mots son imprononçable pour des non-ancipiels.

Peuple (ancipiel gris)

Les ancipiels gris sont les plus nombreux des ancipiels, ils représentent 50% de leur population.

Les ancipiels gris, vivent dans les zones de prairies et de basses collines. Ce sont ceux qui s'accommodent le mieux de vivre aux milieux des cités avec un grand nombre d'humain comme esclave. Ils se définissent eux-mêmes comme des créateurs de civilisation.

Ils ont même fait des expériences sur les religions humaines. Ils passent leur temps à créer du fanatisme religieux chez les humains. Ils ont tendance à se faire passer pour des maitres de droit divin et dans les cités ils se sont fait construire des niches dans les hauteurs,

¹ Ancipiel guerrier, coureur des bois, et gardien de la nature

dominant ainsi les humains et togents qui y vivent et travaillent pour eux.

Au grand conseil d'Elferiel, ils défendent avec ardeur la guerre totale contre les dragons et leur extermination ainsi que leurs créatures les Narsdroks. Ils sont les plus proches soutient des ancipiels hirudo.

Dans le domaine des arts, les ancipiels gris, sont passé maître dans la poésie et la littérature, les deux piliers de ce qu'ils nomment comme l'ultime civilisation.

Les ancipiels gris parlent une langue qui rappelle les sifflements mélodieux des rossignols, l'[Arachnéen](#). Cette langue est très difficile à prononcer pour les humains qui l'ont dégénéré en [Aranien](#). Cette langue est parlée dans les cités dominées par les ancipiels noirs.

Peuple (ancipiel noir)

C'est la partie la moins importante de la population des ancipiels. Il représente 10% de leur population.

Intuition	+1
Force	+1
Max Charisme	+2
Mêlée	+2 (bâton léger ancipiel)
Volonté	+4 contre les sorts qui affectent l'esprit

↳ Vision thermique

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).

Les ancipiels noirs n'ont pas à subir la mue des ailes, ils sont capables de vivre dans des cités troglodyte ou s'aventurer dans les cavernes les plus sombres.

À l'emplacement où devrait se trouver les ailes, ils ont une masse musculaire qui leur confère une force équivalente à celle des humains et une ingéniosité tournée vers la chasse et la guerre.

Cette espèce est composée d'un ensemble de tribus nomade et guerrières. Ils sont la force de frappe la plus puissante de la république ancipielle.

Peuples à lignée Noir Chemin

Dans cette campagne, qui dure presque 350 ans, une joueuse qui choisit l'une des espèces suivantes, va en fait jouer une « **espèce à**

lignée ». Il va au cours de la campagne incarner des personnages appartenant à la même famille. C'est pourquoi, des suppléments de règles ont été apportés pour la gestion des lignés.

Le premier personnage est créé de manière standard. Les personnages suivants profiteront des expériences acquises par leurs ascendants.

PEUPLE (NARSDROK)

C'est la partie venant en troisième position de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 10% de la population. Ils ont un taux de fécondité de 40% inférieur à celle des humains.

Force	+2
Dextérité	+1
Max Charisme	+2
Métier	+4
Mêlée (mains nues)	+2
Parade	+2

Vous êtes un peu borné et vous devez avoir une folie haine (d'un peuple)

Atout : **Lignée** (x 0)



Figure 12: narsdroks

Les narsdroks appartiennent à une espèce dynastique simiesque ayant une préférence pour la vie troglodyte. Certainement dû à leur planète originelle offrant une faune luxuriante dans un relief de hautes montagnes grevées de grottes et de réseau sous-terrain.

Sur Ultereith, ils ont créé un grand nombre de cités cavernes où ils peuvent se rassembler en clans qui se regroupent en tribus. Ils se sont tournés naturellement vers l'extraction et l'exploitation des métaux ainsi que la culture des champignons ou l'élevage des crustacés de cavernes.

Les habitants des montagnes désolées, sont des extracteurs de minerais, des fabricants de mines

les plus doués et des forgerons des métaux les plus extraordinaires.

Les Narsdrosks ont créé le *munium pure* à base d'un minerai de fer très particulier.

Les Narsdrosks travaillent dans des lumières artificielles. Ils sont devenus maîtres dans l'art et la fabrication de ces lumières artificielles. Leurs galeries se perdent en un chaos extraordinaire, dans lequel on peut déceler une merveilleuse architecture.

Les Narsdrosks conçoivent leurs galeries, leurs mines comme des mondes à part entière, des entités se suffisant à elles-mêmes. En cela, ils sont bien les élèves des dragons et de la liberté.

Les Narsdrosks, ces créatures d'une taille n'excédant pas les 1m60 pour les plus grands, sont de redoutables combattants. Ils sont capables de posséder les plus fortes armures, les tranchants de hache les plus affilés et au combat ils ne reculent pas. Mais le combat n'est pas leur vocation première, ce sont surtout de brillants forgerons et constructeurs de mines, ils se battent pour se défendre et défendre le clan auquel ils appartiennent. Mais étant d'une nature très susceptible, il leur prend souvent le besoin de défendre un honneur qu'ils croient bafoués.

Les Narsdrosks ont une sexualité très pudique, ils ne parlent pas de ces choses et ce sont des êtres d'une très grande fidélité. Un couple peut vivre toute une vie ensemble et avoir deux ou trois enfants.

Leur religion est associée à des divinités secrètes qui aiment la bravoure, l'imagination et l'amour. Un Narsdrosk lorsqu'il meurt accède à un autre niveau de conscience vers la lumière.

Ils détestent les ancipiels parce que ces derniers ont toujours une attitude méprisante et humiliante vis à vis d'eux. Il est vrai qu'une partie de ces impressions sont exagérée à cause de leur susceptibilité, mais une partie est bien réelle. La plupart des ancipiels trouvent les

Narsdrosks primaires, sales et sans aucune sophistication, et en plus ils ont été « protégés » par les dragons. Pourtant, comme les dragons, les ancipiels sont quelquefois obligés de faire appel aux savoir²-faire des Narsdrosks ainsi qu'à leur connaissance profonde des minerais et de la forge.

Il existe quatre grands groupes linguistiques de Narsdrosks. Le *Benessnumérien* est parlé dans les montagnes du grand nord du monde connu, c'est une langue qui évoque la pierre et le fer. Elle est aussi rude que ceux qui la parlent.

L'*Oliviandre* est la langue des mondes de l'est, ce sont les régions des plus belles pierres précieuses, la langue est douce, c'est la seule que les ancipiels parviennent à apprendre. Les ancipiels de la mer achètent aux Narsdrosks de l'Oliviandre.

Le *Narsdrosk* est la langue la plus répandue parmi les Narsdrosks des régions centrales, c'est une langue simple qui évoque la pierre, la neige, les grottes et la lumière. Ces Narsdrosks là sont ceux qui extraient les minerais d'or, de cuivre, de plomb et de zinc, un peu le fer. Ils ont développé une agriculture de champignons extrêmement variés.

Et enfin l'*Oridroin* est la langue des Narsdrosks du sud, ceux qui inventent les architectures les plus folles et possèdent les artisans les plus doués parmi toutes les espèces. L'oridroin est une langue qui évoque le bois.

PEUPLES (TOGENTS)

C'est la partie venant en quatrième position de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 12% de la population. Ils ont un taux de fécondité de 50% inférieur à celle des humains. Les togents masculin ont très peu de gout pour le sexe, contrairement aux femelles, ce qui créer une certaine tension au sein de la famille. Mais les femelles sont de fait très libérés et peuvent convoler avec d'autre espèce, humaine ou humanorde sans qu'il leur soit fait reproche ni par la loi, ni par leur époux. Ce sont surtout les togents masculin qui s'occupent des enfants.

<i>Dextérité</i>	+1
<i>Intuition</i>	+1
<i>Max Force</i>	+2
<i>Petit (l'atout) mais costaud en effet chaque fois que vous prenez l'atout compteur vous avez +1 en vie.</i>	
<i>Métier</i>	+4
<i>Parade Esquive</i>	+2
<i>Comme vous êtes petit, vous recevez un bonus permanent de +2 en Parade et esquive et +4 en</i>	



Discrétion mais vous ne pouvez pas utiliser d'armes de Maître (à 3D6 + For).

Atout : Lignée (x 0)

Les togents apparaissent en **1453** du deuxième âge au vu et au su de toutes les autres espèces. Les ancipiels étaient parvenus à **maintenir** secret la « création génétique » de cette espèce pendant un millénaire entier. Elle serait la manipulation de gène humain et ancipielle. C'est pourquoi leurs yeux ont deux pupilles rapprochés.

Cette nouvelle espèce de dononyme, petite de par sa taille possède une bonhomie et une douceur qui en fait une espèce s'est dédiée à la communication et à l'échange.

Cette a une prédilection pour les petits villages dans des collines ou dans des vallées au flanc des montagnes. Contrairement aux humains, ils possèdent une grande autonomie d'action dans la république ancipielle. Ils peuvent circuler dans le monde pour rencontrer les autres espèces, mais bien souvent ils préfèrent rester dans la county afin de cultiver leur jardin.

Les togents sont les plus grands jardiniers qui n'existent jamais. Ils ont déjà domestiqué un grand nombre de plante comme le tabac et ils le font connaître à tous. Les ancipiels eux-mêmes sont surpris par l'esprit d'innovation de cette petite espèce. Les togents sont tout sauf des combattants mais dans des situations extrêmes ils sont capables de révéler des trésors de ressources. Les autres espèces et même les ancipiels ont compris qu'il ne fallait pas sous-estimer ces individus à l'allure si placide et fragile mais se montre si conviviale et surtout très commerçante.

Ils vivent dans des maisons possédant de petites ouvertures et un éclairage intime en permanence, ils préfèrent les zones tempérées car ils aiment plus que tous les changements de saisons. Leur défaut majeur est le procès. Quelques fois les autres espèces se demandent si les togents ne font pas des lois pour pouvoir les transgresser et ensuite de se faire des procès pour les avoir transgressés. Les togents sont de grand plaideur ; Un bon mariage togent est un mariage qui connaît au moins trois divorces et quatre remariages entre les deux mêmes personnes. Ils ont des familles nombreuses qui s'élargissent rapidement aux cousins et même lointains cousins.

Les togents sont très friand de généalogie qui remplit leurs longues soirées en hivers. Et puis les généalogies peuvent donner lieu à de superbes procès qui leurs sont si chères.

Même les dragons respectent finalement les togents, bien qu'ils craignent toutes créations des ancipiels hirudo.

Les togents sont les protégés de ces ancipiels secrets. Quel que soit le lieu où ils vivent, les togents n'ont qu'une seule langue qu'ils appellent le **gentelien**. À l'origine c'était une langue mélangeant le **Faelwinien** le **dragonir** et l'**arachnéen** et elle a évolué en empruntant aux autres langues des idées et des images. Cette langue est propice aux nuances et aux doubles sens, ce qui en fait la langue de la diplomatie et du commerce par excellence.

PEUPLE (HUMANORDE)

C'est la partie venant en deuxième position de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 25% de la population. Ils ont un taux de fécondité de 33% inférieur à celle des humains. Cela est dû à une bizarrerie de leur espèce, l'impossibilité de procréer en dehors d'un unique couple.

Quand un humanorde féminin s'est apparié avec un humanorde male, ce dernier ne peut plus procréer avec une quelque conque autre humanorde féminin.

Force	+2
Max Charisme	+3

↳ *Vue thermique dans le noir*

Vous êtes capable de voir les zones de chaleur. 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, mais vous avez du mal à percevoir les détails. Attention à ne pas confondre vos amis avec vos ennemis !

Volonté +2

Vitalité (x1)

Atout : Lignée (x 1)

Les humanordes existaient sur Ultereith bien avant le grand naufrage et la venue des dragons, des ancipiels, des humains et des narsdoks. Ils possédaient l'ensemble de la planète en tant qu'espèce dominante.

L'humanorde est une espèce de la famille **homo-sapiens** mais dans les faits plus proches du **Neandertal**.

Le premier âge après le grand naufrage fut marqué par une guerre qui les opposa aux naufragées et le génocide perpétré par les premiers ancipiels hirudo et les humains. Tout cela est inscrit dans les légendes humanordes et aussi dans la mémoire des dragons et des ancipiels hirudo. Les dragons à la fin du premier âge on prit leur défense, c'est ce qui a entériné la rupture avec les ancipiels.

L'humanorde est une espèce d'un grand courage face à un monde difficile et ayant une forte pression, leur comportement individuel rejallis dans les gènes de leur espèce et recherche à faire ce qui est juste quand il est juste de le faire.

L'humanordes est l'espèce spécialisée dans la survie. Elle a l'art de la survie dans les circonstances les plus difficiles.

Leur espèce a créé une culture du strict nécessaire qui déteste le superflu.

Les dragons ont compris la grandeur de ces êtres en se rendant compte que plus les ancipiels et les humains tentaient de les détruire au premier âge, plus ceux-ci parvenaient à leur échapper. Et puis cette espèce s'est méfiée de toutes les autres.



Figure 14: humanorde

Ils vivent en clan dirigé par des chefs sages et brave. Ce sont des êtres ayant une profonde foi sincère. Ils croient en une unité divine, somme et plus de toute ses parties, qu'il nomme Fryr. C'est également le nom du deuxième soleil à la course étrange.

Leur théologie vibre par une simple phrase assez mystérieuse et à plusieurs sens : « Fryr a déposé l'humanorde sur le sol d'Ultereith pour purifier sa conscience ».

Les humanordes n'utilisent pas abondamment l'écriture mais ils sont capables de la comprendre en cas de nécessité, ils font confiance à la parole donnée par l'un des leurs et n'écoute que la tradition orale.

L'humanorde ne tue pas en prenant du plaisir à cela contrairement à certains humains, les ancipiels n'ont pu les utiliser comme gladiateur qu'en faisant peser sur eux la loi de la nécessité.

Le plus grand secret des humanordes est l'amour, ce sont des êtres qui donnent leur vie si l'amour est en jeu.

Enfin, ils ont une particularité physiologique, ils peuvent voir la nuit le monde de façon

thermique. La beauté dépend de la chaleur et surtout de l'économie de celle-ci. Il n'y a pas pour eux une grande différence entre le jour et la nuit dans leur propre philosophie, la nuit est seulement plus froide.

En combat, ils n'ont pas les malus du noir.

Génétiquement, une humaine et un humanorde peuvent concevoir ensemble, un semi-humanorde qui est alors malheureusement stérile. C'est une grande interrogation, ont-ils la même origine ? L'humanorde qui a conçu avec une humaine ne se retrouve pas stérilisé pour une autre femme de sa propre espèce.

Les humanordes vivent dans les endroits que les autres espèces n'ont pas voulu occuper, désert torride ou montagnes glacées, toundra difficile et marécages putrides et dans tous les cas, leur culture est liée au site géographique dans lequel, ils ont grandi.

Au temps des manipulations génétiques du premier millénaire de cette ère, les ancipiels hirudo tentèrent de créer une espèce utilisant leur patrimoine génétique et ceux des humanordes. Mais ce fut un échec cuisant.

Ils créèrent une espèce quasi animale, les gobelins, des petites créatures infâmes qui vivent dans les endroits les plus sauvages. Ils sont une insulte à leur propre espèce.

Les humanordes parlent la langue la plus ancienne de la planète, tout leur dialecte est issu de celle-ci, il suffit de la connaître pour parler à tous les humanordes de la planète, c'est l'[humanorde](#) qui dans leur propre langue veut dire « celui qui survit en conscience ».

PEUPLE (HUTMAON)

Deux Savoir²-faire au choix de la joueuse qui pourra augmenter son bonus de +4 à la création.

Un atout d'origine supplémentaire

Vous avez 2 dK gratuits supplémentaire en début de séance

Atout : Lignée (x 0)

L'espèce humaine est celle qui possède le plus fort taux de fécondité. C'est une donnée capitale pour le « grand projet » porté secrètement par les ancipiels hirudo. Cette donnée détermine le fait que l'espèce ne peut pas être détruite.

L'espèce des humains ou homo-sapiens est depuis le début du deuxième âge une espèce esclave des ancipiels. Ils sont considérés comme des êtres faibles à cause de leur forte agressivité égoïste qui les ont conduits dans une guerre génocidaire à la fin du premier Age contre les

humanorde. Les humains sont vus par les ancipiels comme des facteurs de chaos, doués d'une grande intelligence mais trop dangereuse pour elle et les autres.

Les ancipiels se divisent sur les humains. Certains pensent qu'ils pourront accéder au statut d'espèce dominante, mais pour cela il faut les éduquer et éduquer leur ligné. D'autre sont persuadé qu'il faut tout mettre en œuvre pour que cette espèce se dilue dans les autres, même finalement les humanordes voir els narsdroks sont préférable.

Les humains se sont montrés à travers les siècles être de brillants artisans et d'une grande adresse, ils servent comme travailleurs semi-libre dans des cités inféodé à la république, bâties pour eux. Ils fournissant aux ancipiels, les armées de masse, les armes, et tous les outils divers nécessaires à la continuité de la république ancipielle malgré la pression qui s'exerce aux marches.

Certains hommes, étaient de grands combattants, alors ils furent utilisés dans les armées de l'Elferiel. Alors par leur bravoure et leur intelligence au combat, certains hommes sont parvenus au statut d'hommes libres et sont devenus les égaux des chasseurs ancipiels noirs.

D'autres hommes encore, étaient recrutés pour leur agressivité et leur férocité. Ils servirent de gladiateurs dans les cirques des cités ancipiels. Ces hommes-là, étaient tous sous haute surveillance.

Des familles ancipiels ont accueillis des femmes humaines au sein de leurs lignés à causes des voix magnifiques de celles-ci, plus basses que celles des ancipiels. Ces femmes ont appris le secret de certaines arcanes de la Art, plus particulièrement les arcanes de la nature. Certaines de ces femmes s'échappèrent et furent à l'origine de certaines connaissances religieuses chez leurs semblables.

Enfin en **3647**, les accords de Tanagiél accordèrent aux humains le droit des alliances. Les hommes restés esclaves et dépendants des ancipiels mais ils pouvaient bâtirent des temples et nommer leurs prêtres indépendants des ancipiels.

Pourtant depuis l'an **3748** suivant le calendrier ancipiels, les hommes, sporadiquement, ont tenté de gagner leur liberté ainsi qu'un mode de vie propre. Des religions spécifiquement humaines sont apparues. Les ancipiels pensent que derrière ces agissements, il y a là la trace d'une contre-attaque des dragons pour la domination du monde.

En effet, certaines tribus humaines sauvages se sont alliées aux dragons dans leur guerre contre les ancipiels. Ils fondèrent des groupes utilisant une langue issue de celle des dragons, cette langue pris le nom d'[Hyarmenthulien](#) par le fait

que le mot "aujourd'hui" en dragon "Jarman" devient Hyarmenth" dans cette langue humaine.

Beaucoup d'humains ont quitté les différentes alliances pour créer des communautés autour de chefs charismatiques et plus particulièrement des guerriers de l'Elferiel associé à des prêtresses insurgées. L'un des plus connu se nomme Ardenath, c'est un prêtre guerrier qui fonda en 4053 l'alliance de Laelith, une cité d'ancipiel chasseur. Certains humains de Laelith quittèrent la cité ancipiel pour fonder plus au nord une nouvelle cité, Inith. Elle donna naissance à la première langue humaine ne devant rien ni aux langages ancipielles ni aux langues des dragons, l'[Inithien](#). A partir de là, vers les environs de 4120, de nouvelles communautés humaines se créer, indépendantes des deux espèces dominantes.

Olinda, une femme ayant acquis les arcanes de la nature fonde la communauté des Ipans. En 20 ans une nouvelle langue apparaît, l'[Olindarien](#). Cette communauté vénère la déesse mère qui rapidement deviendra l'unique, « **Argos** » en Olindarien. Cette nouvelle religion se répandra rapidement dans les communautés humaines aspirant à l'indépendance totale.

En 3897, Aronos le général de la septième légion de l'Elferiel, remporta une grande victoire pour les ancipiels sur les dragons dans les monts des ardents. Le roi ancipiel Albrindor lui accorda le droit de fonder la cité de Chamkal et fonder une civilisation libre avec les hommes et femmes de son clan. Cette cité donna la civilisation et la langue du [Chamkalien](#). Cette civilisation s'étendit jusque vers la mer d'Azone, où elle fonda la cité d'Issesse, du nom de la petite fille d'Aronos. Cette cité s'associa avec les ancipiels de l'ouest et fonda le royaume d'Issesse. L'[issessien](#) issue du chamkalien se développa parmi les humains en une langue originale.

Les âges de la vie	Humain 45%	Ancipiel moderne 4%	Togent 14%	Narsdrok 12%	Humanorde 25%
Age de raison	7	10	7	7	6
Puberté	13	18	13	13	12
Majorité	18	25	18	18	16
Transgynépause	-	60	-	-	-
Ménopause	40	90	50	60	30
Andropause	65	130	75	80	55
Maxi	100	250	130	140	80
Taille (T) en cm	150 + 6D10	170 + 4D10	90 + 3D10	120 + 4D10	140 + 5D10
Poids mâle (en kg)	T - 100	20 + 2D10	T - 80	T - 80	T - 90
Poids femelle	T - 110	25 + 1D10	T - 75	T - 90	T - 100

Peuples autres campagnes

Ce sont les espèces qui peuvent être choisies par le personnage. Il est indiqué en pourcentage la proportion de l'espèce par rapport à la population globale du monde connu. Ensuite sont indiqués les différents âges de la vie.

PEUPLE (HOMAIN)



Type : Atouts d'origine

Sous-type : Peuple (espèce)

Les humains se distinguent par trois phénotypes différents avec tout un ensemble de dégradés. Ces phénotypes sont liés à la couleur de la peau et à l'aspect du visage. Sur Ultereith très peu de ségrégation entre humain est associée à ces phénotypes différents.

Deux Savoir²-faire au choix de la joueuse qu'elle pourra inscrire avec un bonus de **+4** à la création. **+1 niveau supplémentaire** chaque fois qu'elle reprend l'atout apprentissage.

Un atout d'origine supplémentaire à la création

Les trois couleurs de peau sont ébène, jaune et blanc.

Aucun phénotype ne semble associé particulièrement à une région ou à une culture. C'est la partie la plus importante de la population des dynastiques¹ ou donanyme². Il représente 45% de la population.

Après leur émancipation de la domination ancipielle du deuxième âge qui courut pendant plus de 3000 ans, ils fondèrent des nations et des états qui se concurrencèrent durant la période appelé troisième âge et que les historiens font se terminer en **1350** au début du grand hiver.

Le **grand hiver** sera politiquement structuré autour des rythmes biologiques de l'être humain. Toutes les grandes décisions se font le

matin dans des réunions des conseillés des pouvoirs en place.

La période qui court depuis la fin des trois orchidées et la destruction des trois étranges anneaux est marqué par l'unification du continent du Poisson ; autour de deux capitales majeur **Proterne** à l'ouest et **Croix** à l'est.

L'architecture humaine est globalement dominée par un habitacle très rassemblés autour des centres de pouvoir. Et la structure familiale ou l'homme est le centre et le fils aîné et le cadet sont les héritiers légitimes du père connaîtra des période favorable et d'autre l'égalité homme femme sera remise sur le tapis.

PEUPLE (ANCIPIEL)



Type : Atouts d'origine

Sous-type : Peuple (espèce)

C'est la partie la moins importante de la population des dynastiques ou donanyme. Il représente 4% de la population des adoubai.

Dextérité +1,

Charisme +1,

Max Constitution 3

Max Force 3

Volonté **+4** contre les sorts qui affectent l'esprit.

↳ Vision nocturne

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).

De plus vous bénéficiez d'un bonus de +2 en perception et recevez toujours un dK gratuit sur tous les tests de nuit

¹ Ceux qui vivent par dynastie qui se succèdent les unes aux autres

² Ceux qui se donnent des noms

Les ancipiels appartiennent tous à la même espèce et peuvent se reproduire entre eux. Ce sont tous des êtres volants, sauf les ancipiels à peau noirs qui ne peuvent plus avoir l'apparition d'ailes.

Ces ailes sont formées d'une peau très fine et transparente mais très résistante. Elles sont fixées dans le dos comme les libellules et son animés par un ensemble de muscle très puissant, possédant un système respiratoire et circulatoire autonome.

Les ailes agissent comme si elles étaient une autre créature en symbiose avec l'ancipiel. Malgré leur taille importante, de 1 mètre 70 à 2 mètres, les ancipiels sont très légers, leurs os sont reliés à leur système respiratoire, ce qui leur permet de s'alléger durant le vol. Avant de voler pour de longs trajets, les ancipiels doivent faire une grande consommation de sucre. Les sucres, les fruits, les sèves et les insectes sont la base de leur alimentation.

Durant le troisième âge Les ancipiels continuent de vivre en majorité dans les forêts aux frontières humaines, mais beaucoup ont franchi le pas et se sont aventurés dans les civilisations auxquelles ils ont participé à faire naître. L'Empire d'Issesse par exemple, possède depuis le sixième siècle une cohorte d'éclaireurs volants composés exclusivement d'ancipiels.

Les ancipiels sont grand, ils ont un visage entre très caractéristique aux grands yeux à trois pupilles et une bouche aux lèvres en T renversé. Leur morphologie apparente est humanoïde.

La reproduction des ancipiels est très particulière. Elle ne nécessite pas moins de 5 partenaires sexuelles.

Le haut saut

L'Ancipiel a un métabolisme très différent de celui des autres mammifères donanymes. Ce métabolisme fait qu'ils ont une espérance de vie plus importante que les humains mais un rythme de croissance et d'apprentissage plus lent. Ils ont tendance à considérer les autres donanymes et surtout les humains comme des animaux agités. Cependant, ils sont considérés par les autres espèces comme des attardés, des durs à la comprenette.

Certains ancipiels vivant avec les humains finissent par entrer dans leur rythme de vie. Chaque année passée, non compensée par 5 ans dans leur clan, augmente de 10% son risque de la dépression nerveuse ancipiel, nommé le **haut saut**.

Quand elle se produit, il s'humanise, leur métabolisme s'accélère et ils se mettent à vieillir au même rythme que les humains. Il leur est alors impossible de retrouver un cycle naturel.

Avec le temps et le rapprochement des espèces les ancipiels ont perdu en espérance de vie.

L'architecture

L'architecture des ancipiels est calquée sur un ancestrale mode de vie en petite ruche à plusieurs reines et petites cellule différenciés.

Les ancipiels étant polygame, et l'éducation des jeunes étant prises en charge par la collectivité, l'architecture ne recherche pas l'intimité. Certes, les ancipiels éprouvent des sentiments amoureux et sont animés de passions mais contrairement aux autres espèces ils ne sont pas étroitement liés à une sexualité morale ou même à un genre.

Ces sentiments ou passions amoureux peuvent être tournés vers un partenaire de même sexe. Il n'y a pas de sexualisation de l'architecture, tout possède à la fois des formes phalliques et des formes matricielles. Ils ont toujours besoin de voir le ciel, c'est pourquoi une grande colonne centrale occupe le bâtiment. Les lieux où ils vivent, ressemblent plus à un assemblage de nid plus ou moins communautaire. Les régimes politiques ancipiel ont une base très sociale mais également très conservatrice.



Il n'y a qu'un seul moment où les ancipiels ont besoin de solitude, c'est lors de la mue annuelle



de leurs ailes qui durent de quatre à cinq jours et qui se trouve être très douloureuse. Il reste couché pendant tout ce temps dans une alvéole sombre et légèrement humide. C'est la seule pièce intime d'une construction anciapielle.

Les deux grandes formes de langue anciapielle sont le Faelwinien et l'Analwanien. **L'Analwanien** étant la grande langue du nord et le **Faelwinien** étant la langue du centre et du sud.

PEUPLE (ANCIPIEL NOIR)

-  Type : Atouts d'origine
-  Sous-type : Peuple (espèce)

C'est la partie la moins importante de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 1% de la population.

Intuition	+1
Max Charisme	3
Attaque	+2 (dans une arme pro anciapiel)
Volonté	+4 contre les sorts qui affectent l'esprit.



→ Vision nocturne

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).

De plus vous bénéficiez d'un bonus de +2 en perception et recevez toujours un dK gratuit sur tous les tests de nuit

Voir anciapiel avec quelques variantes. Les anciapiel noir n'ont pas à subir la mue des ailes et sont capable de vivre dans des cités troglodyte ou s'aventurer dans les cavernes les plus sombres. De plus ils n'ont pas le risque de faire une dépression anciapielle lorsqu'ils vivent aux risques d'humains. Là où il devrait avoir des ailes, ils ont une masse musculaire qui leur confère une force équivalente à celle des humains.

PEUPLE (NARSDROK)

-  Type : Atouts d'origine
-  Sous-type : Peuple (espèce)

C'est la partie venant en troisième position de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 10% de la population.

Les narsdrok sont une espèce dononyme ayant une préférence pour la vie troglodyte et les architecture aux petites ouvertures et aux lumières artificielles variées.

Force	+1
Dextérité	+1
Max Charisme	2
Métier	+4
Attaque	+2 (mains nues)
Défense	+2 (mains nues)
Vous êtes un peu borné et vous avez une folie : haine (d'un peuple)	

Les narsdrok sont une espèce dononyme ayant une préférence pour la vie troglodyte et les architecture aux petites ouvertures et aux lumières artificielles variées.

Ils se sont tournés naturellement vers l'extraction et l'exploitation des métaux ainsi que la culture des champignons ou l'élevage de crustacés des cavernes.



Figure 16: narsdrok

Les narsdrosks ne vivent pas en autarcie, ils ont des échanges importants avec les nations dominantes, actuellement les civilisations humaines.

Des tribus narsdrok se sont mêlées aux cités humaines. Ils sont très recherchés car se sont brillant maître artisan dans les domaines de la forge ou de la construction.

D'un point de vue culturel et culturel il n'existe pas une grande variété chez les narsdrosks. Leur temple est un polythéisme pragmatique ou les plus brillants chercheurs font des expérimentations scientifiques et côtoient des prêtres thaumaturges.

Leur littérature est essentiellement tournée vers l'épopée et leur poésie glorifie les mondes chtoniens.

Mammifologiquement, les narsdrok sont des mammifères issus de l'évolution d'espèce simiesques. Ils sont plus petits et beaucoup plus trapu. Leur épiderme est plus rugueux mais aussi plus épais.

L'esthétisme des narsdrosks beaucoup se situe dans les cheveux. Les hommes et les femmes

élaborent des structures complexes de nattes qui dans leur forme ont des significations particulières.

Il existe deux phénotypes de narsdros. Ceux du grand nord ont la peau brune et le front plat. Ceux du sud ont la peau ocre et le front bombé. Mais il n'existe entre eux aucune espèce de ségrégation.

Leur architecture troglodyte les a conduits à édifier des maisons gigantesques de forme riches et variées ayant peu d'ouverture mais des couloir complexes avec montées et descentes.

La lumière est domestiquée par des lampes et des optiques ingénieuses donnant une grandeur à leurs œuvres. Les prêtres et chercheurs narsdrok font preuves d'une grande imagination pour utiliser la lumière domestique.

Le régime politique des clans le plus fréquent est la république clanique. Les tribus élisent parmi leurs anciens les représentants au forum du clan.

Un clan narsdrok se compose de 150 à 250 tribus.



Une tribu rassemble de 500 à 1000 individus. Le Sénat clanique est composé de 500 sénateurs qui nomment chaque année le conseil exécutif et les principaux juges pour 9 ans. C'est le Sénat qui lève l'armée des protecteurs. Chaque tribu devant entretenir de 15 à 20 protecteurs, Les habitants des montagnes désolés, les extracteurs de minerais, les fabricants de mines les plus doués et les forgerons des métaux les plus extraordinaires.

Les narsdros ont créé le *munium pure* à base d'un minerai de fer très particulier. Et n'en n'ont jamais perdu le secret.

Les narsdros ont une sexualité très pudique, ils ne parlent pas de ces choses et ce sont des êtres d'une très grande fidélité.

Un couple peut vivre toute sa vie ensemble et avoir deux ou trois enfants. Leur religion est associée à des divinités secrètes qui aiment la bravoure, l'imagination et l'amour. Un narsdrok lorsqu'il meurt accède à un autre niveau de conscience vers un nouvel état de la lumière.

PEUPLE (TOGENT)

-  Type : Atouts d'origine
-  Sous-type : Peuple (espèce)

C'est la partie venant en quatrième position de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 12% de la population.

Les togents appartiennent à une espèce d'Ultereith bien étrange. Les sages pensent qu'ils sont un croisement impossible entre les humains et les anciels. Ils sont tous de très petite taille mais cette espèce possède un grand nombre de phénotype. Ils ont des couleurs de peaux très variables du brun comme les humains aux bleuté des anciels. Mais ces phénotypes ne sont chez eux la cause d'aucunes

ségrégations. Ils ont en commun une culture unique associé au plaisir de l'échange, de la joute verbale et du commerce. Les togents sont une espèce très douée pour le négoce.

Dextérité +1

Intuition +1

Max Force 2

Petit (l'atout) mais costaud en effet chaque fois que vous prenez l'atout **compteur** vous avez +1 en vie et +1 en Energie.

Discrétion +4

Défense +2 (mains nues)

Comme vous êtes **petit**, vous recevez un bonus permanent de +2 en défense et +4 en Discrétion mais vous ne pouvez pas utiliser d'armes de maître.

Les togent apparaissent en 1453 du deuxième âge au su de toutes les autres espèces.

Les anciels étaient parvenus à maintenir secret leur gestation pendant un millénaire entier. Cette espèce, petite de par sa taille possède une bonhomie et une douceur qui en fait une espèce dédiée à la communication et à l'échange. Cette espèce vit en petits villages



Figure 17 : Couple togent grand hiver

dans des collines ou dans des vallées au flanc des montagnes. Contrairement aux humains, ils possèdent une grande autonomie d'action. Ils

ont déjà domestiqué un grand nombre de plante comme le tabac et ils le font connaître à tous. Les togents sont tout sauf des combattants mais dans des situations extrêmes ils sont capables de révéler des trésors de ressources. Les autres espèces et même les anciels ont compris qu'il ne fallait pas sous-estimer ces individus à l'allure si placide et si conviviale.

Les togents se sont mêlé aux humains dans toutes les cités du monde connu et en ont organisé souvent le commerce, la banque et l'économie. Les familles les plus riches des cités appartiennent à cette espèce. Dans certaines régions ils sont tenus en esclavage mais pour en faire des intendants. La seule région qui ne soit occupés que par des togents est Le **Sraèle** dont la capitale est **Piedru**.

Les Togents ont des religions aussi multiples que celles des humains. En fait, ils vénèrent ceux des régions où ils vivent. Mais ce qu'ils aiment pardessus tout c'est leur tranquillité. Leur devise est « pour éviter la guerre, il faut négocier et quand la guerre est invivable il faut encore négocier ». Un togent connaît toujours un cousin dans n'importe quel vide du monde connu.

Les Togents de toutes les terres connus n'ont qu'une seule langue le **Gentelien**. Cette langue est très riche pour le commerce. Celui qui pratique cette langue obtient un +4 en bluff pour les relations commerciales.

PEUPLE (HUMANORDE)



Type : Atouts d'origine

Sous-type : Peuple (espèce)

C'est la partie venant en deuxième position de la population des dynastiques ou dononyme. Il représente 25% de la population.



Force +2
Max Charisme 3

Vous êtes capable de voir les zones de chaleur. 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, mais vous avez du mal à percevoir les détails. Attention à ne pas confondre vos amis avec vos ennemis !

Survie +2 pour ne pas mourir après une blessure. Vitalité (x1)

Les humanordes appartiennent à la plus vieille espèce dynastique de la planète. L'espèce est divisée en trois phénotypes très différents. Ces phénotypes différents entraînent des conséquences importantes dans les cultures différentes des humanordes.

De plus ces phénotypes sont situés géographiquement et culturellement. Cette espèce a énormément évolué en matière de sociologie et de rapport aux autres au cours du troisième âge.

Les humanordes ocre qui vivent majoritairement dans le nord du monde connu sont des bergers nomades et surtout commerçants. Ils ont des relations aisées avec les autres espèces et se considèrent comme l'élite civilisatrice parmi les humanordes. Ils sont rassemblés en clans familiaux de 100 à 300 individus et chaque clan associé à une tribu plus vaste de 10000 individus.

Les relations inter clanique sont régies par le conseil des anciens de la tribu. Les anciens vivants dans un caravansérail ou toutes les tribus passent.

Les humanordes saumâtre qui vivent majoritairement dans les zones forestières montagneuses sont des chasseurs cueilleurs. Ils possèdent une culture basée sur la rapine des autres espèces. Ils parviennent à se rassembler en clan de 150 individus maximum et une tribu comporte au maximum 5000 individus. Les relations inter claniques sont régies par le conseil des chefs. Le chef est souvent l'humanorde le plus intelligent et le plus malin. En cas de crise ou de guerres les tribus peuvent se rassembler sous l'égide d'un roi appelé l'Orc.

Les humanordes bruns sont les plus forts et les plus belliqueux de tous. Ils méprisent les autres humanordes qu'ils attaquent et emmènent comme esclaves. Ils se rassemblent en clan de 300 personnes dans les forêts denses et hautes montagnes. Leurs shamans sont très puissants et utilisent souvent les sacrifices d'humanordes ou d'autres êtres vivants pour pratiquer leurs rituels velumniques. De plus ce sont des cannibales. La seule espèce qu'ils parviennent à fréquenter dans le cadre d'échanges est les narsdroks. Il faut dire que ces derniers sont leur fournisseur en fer pour leurs armes. Les

humanordes bruns sont des chasseurs et des pillleurs.

Les deux grandes langues humanorde sont *l'Humanorde* et *l'Orcrial*. L'Orcrial étant surtout une construction des humanordes bruns.

BELIKAR (VERS LA BROTT)

Les belikars sont des mammifères de type sociaux individualiste originaire de la planète Rodugan.

Les belikars sont des humanoïdes félidés ayant développés une civilisation a culture belliqueuse sur leur planète dans le système Belik. Cette espèce représente 2% de la population connue de la galaxie et leur sociabilité réduite empêche qu'il ne se développe plus.

La distinction psychologique entre mâle et femelle est plus faible que chez les autres espèces intelligentes. La particularité de cette civilisation est que les individus vivent assez loin les uns des autres avec des période de grande sociabilité suivi d'une période d'intimité et se terminant par des périodes de solitudes les enfants étant élevés par les deux parents de manière alterné durant les périodes de solitudes. Vers 15 ans l'adolescent, l'adolescente quitte le cercle.

L'espèce des belikars est issue d'une espèce mammifère de primate-félidé carnivore et arboricole ayant eu de nombreux prédateurs, d'autres félidés aujourd'hui disparus.

Cette espèce a survécu en développant une forte intelligence collective en se dispersant. L'élevage des petits est confié à la femelle pendant les cinq premières années et au male durant les cinq suivantes. Mais si un jeune est perdu, n'importe quel adulte prend soin de lui comme son enfant personnel. Après la ménopause et l'andropause les anciens entrés en contact tout au long de la vie se rassemble en village ou ville, les collèges des anciens.

Adulte, le Belikar est livré à lui-même et n'aime avoir qu'un seul ami ou une seule amie. La civilisation s'est développée sur des lieux d'échanges très originaux que sont les collèges des anciens. C'est eux qui mettent au point les inventions et les techniques d'élevage et d'agriculture.

Dextérité +2

Max Constitution 3

À mains nues les belikars rajoute +1D6 à leurs dégâts

+2 de bonus athlétisme

+2 en bluff et en diplomatie à cause du ronronnement.

À cause de votre indolence, toute action commençant se fait avec 2 dK de circonstance au premier tour.

MELKIRAN (NE PEUT ÊTRE PJ) (VERS LA BROTT)

Les Melkirans sont des batraciens reptiliens de type social belliqueux originaire de la planète Melkir.

La planète **Melkir** est éclairée par trois soleils, ce qui fait que les nuits sont peu fréquentes et que la faune et la flore sont exubérants dans un paysage désertique.

Les Melkirans appartiennent à une espèce issue d'une espèce fossile de grands batraciens qui vivait dans les marais et les fleuves d'alluvions. Par apport à un milieu naturel très agressif, cette espèce de batraciens reptiliens a pu se développer vers la donanymité et le langage articulé en une civilisation mais celle-ci est très belliqueuse.

Les femelles sont chargées de la défense du territoire et de la protection des petits, les males sont chargés de l'attaque et de la conquête de nouveaux territoires.

Il y a une très grande variété de physionomie différente au sein de cette espèce, aussi bien par la couleur de la peau que par la forme et la



Figure 19 : le Belikar

taille des individus. C'est l'une des espèces les plus variées.

Ils n'ont pas découvert le voyage spatial et sont restés à un niveau de technologie de type D / D / D rurale / bois et charbon / Communication local.

Leur agressivité par contre leur a valu d'être recruté comme soldat dans les commandos des armées de la couronne. Leur sortie de la planète est réglementée à **Nouvelle-Lurtz**, la seule grande ville édifée par la couronne. Pourtant une pègre variée s'est installée à **Nouvelle-Lurtz** qui fait le trafic de ces gladiateurs et combattant hors pair recherché par les troupes de mercenaires indépendants.

OERSIAN (NE PEUT ÊTRE P.J) (VERS LA BRUT)

Pour comprendre les oersians, on doit utiliser plus des connaissances de botanique aussi bien



Figure 21: Melkiran

pour la sociologie et leur psychologie que la médecine.

Les Oersians sont les créatures les plus étranges jusqu'alors rencontrés. Sur la planète **Verjaune** du système Oers, la faune est uniquement composée d'insectes par contre la flore est très importante et c'est au sein de cette flore dont certaines espèces sont douées de moyen de déplacement qu'est né une espèce de plante douée d'intelligence et ayant la propriété de se déplacer sur certaines de ses racines.

Ils ont su à travers les temps développer une civilisation dans laquelle, ils ont développé des sciences, des religions et même des guerres. Au moment de la rencontre avec l'expansion, les Oersians étaient sur le point de lancer leur première fusée pour visiter leur espace proche.

Cette créature se divise en deux groupes, les plutôt mâles et les plutôt femelles. Ils se reproduisent par un frottement de leurs chevelures. Le petit commence à pousser sur l'un des deux parents, arrivé à une certaine taille, ils doivent le planter en terre et le protéger pendant de 3 à 5 ans. Les physionomies sont extrêmement variées, les chênes, les sapins, les frênes, les baobabs et cetera.

Une seule ville autorisée aux aliens, c'est **Nouvelle Idril**.

NOLAN (NE PEUT ÊTRE P.J) (VERS LA BRUT)

Les nolan sont des mammifères de type grégaire originaire de la planète Gordan.

Les nolan sont des mammifères amphibiens. Ce sont des êtres humanoïdes vivants sur la planète Gordan du système Nolan. Après une très longue histoire, cette espèce est parvenue à coloniser son système planétaire au moment de la rencontre avec l'expansion.

Si l'espèce possède des mâles et des femelles, la moitié de sa population est hermaphrodite, c'est là sa plus grande originalité. Les Nolan ont érigé de petites cités de type intégré depuis le début de leur histoire. Ils n'ont que rarement connu la guerre car une croissance relativement limitée n'a pas produit une concurrence pour obtenir les ressources.

*Classe sociale noir Chemin**CLASSE (OLIGARCHIE)*

L'atout de classe sociale CLASSE (OLIGARCHIE) confère à la joueuse qui l'incarne un certain nombre d'avantages en termes de pouvoir et de prestige dans le cadre du jeu de rôle se déroulant sur la planète Ultereith durant son antiquité.

Tout d'abord, en tant que membre de l'oligarchie, la joueuse aura accès à des réseaux d'influence et de relations qui lui permettront de prendre des décisions importantes et d'obtenir des informations cruciales pour l'avancée du jeu.

En outre, la joueuse pourra suivant la richesse de sa maison avoir accès à des ressources financières importantes, ce qui lui permettait d'investir dans des projets ambitieux ou d'acquérir des biens de grande valeur.

Enfin, en tant que tribune ancipiele, la joueuse aura une place centrale dans la vie politique de la planète et sera en mesure de faire entendre sa voix dans les décisions importantes prises par les dirigeants de l'oligarchie.

Cependant, cette position privilégiée peut également être source de défis et d'obstacles pour la joueuse, notamment en termes de rivalités avec d'autres membres de l'oligarchie ou de pressions de la part de groupes d'opposition ou du peuple. La joueuse devra donc être prête à faire face à ces défis et à prendre des décisions difficiles pour maintenir sa position et son influence au sein de la société Ultereith antique.

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

CLASSE (HAUT COLLÈGE)

L'atout de classe sociale "Classe (Haut Collège)" est un avantage pour les personnages de jeu de rôle qui appartiennent à cette catégorie sociale. En tant qu'intellectuels et faiseurs d'art, ils ont un accès privilégié à l'éducation et à la connaissance, ce qui leur confère un certain prestige et une autorité intellectuelle.

Cet atout peut être utile dans différentes situations, notamment lorsqu'il s'agit de convaincre les autres personnages de la validité de leurs idées ou de leur expertise dans un domaine spécifique. Les personnages de cette classe sociale peuvent également bénéficier d'un réseau de contacts et d'influence, en particulier s'ils participent à des conseils de décision ou à des colloques importants.

Enfin, leur position privilégiée peut leur permettre d'accéder à des ressources et à des opportunités que les personnages d'autres classes sociales ne peuvent pas se permettre,

comme des bibliothèques privées ou des financements pour leurs projets de recherche ou d'art.

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

CLASSE (RENTIER)

L'atout de classe sociale "Rentier" est un avantage pour un personnage dans un jeu de rôle qui se situe dans un contexte de société organisée en classes sociales. Ce type de personnage appartient à la classe des bourgeois rentiers, c'est-à-dire qu'il possède des biens et des revenus suffisamment importants pour vivre sans travailler.

Cet atout donne un bonus de +4 en réputation, ce qui signifie que le personnage est respecté et reconnu par les membres de la société en raison de sa position sociale et de sa richesse. De plus, il bénéficie également d'un bonus de +4 niveaux dans les contacts bourgeois de son choix, ce qui lui permet d'avoir des relations privilégiées avec des membres influents de sa classe sociale.

Ces avantages peuvent être très utiles dans les interactions sociales et politiques entre les différents personnages. Le personnage peut ainsi utiliser ses relations et sa réputation pour obtenir des faveurs, des informations ou des appuis politiques. Toutefois, il convient de souligner que cet atout ne garantit pas automatiquement le succès dans toutes les situations et que la joueuse doit faire preuve de stratégie et de diplomatie pour en tirer le meilleur parti.

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

CLASSE (AFFRANCHIS)

L'atout de classe sociale "Classe (Affranchis)" est destiné aux personnages de jeu de rôle qui ont été des esclaves dans leur passé, mais qui ont depuis été affranchis et ont choisi de voyager. Ceux-ci peuvent être des artisans, des

commerçants, des musiciens ou des artistes itinérants. Ils ont acquis des Savoir²-faire de survie sur les routes et ont développé d'autres Savoir²-faire liées à leur métier.

Ceux qui choisissent cet atout bénéficient d'un bonus de **+4 en survie**, reflétant leur expérience de voyageurs sur les routes. En outre, ils peuvent choisir une autre compétence pour laquelle ils bénéficieront également d'un **bonus de +4**, en fonction du type de voyageur qu'ils sont. Par exemple, un affranchi qui est également un bâtisseur peut choisir de bénéficier d'un bonus de +4 en architecture, tandis qu'un saltimbanque peut choisir d'avoir un bonus de +4 en acrobatie ou en jonglerie.

En utilisant cet atout, les joueuses peuvent créer des personnages qui ont un passé difficile mais qui ont réussi à surmonter les obstacles pour devenir des voyageurs et des experts dans leur domaine. Ils peuvent apporter une touche de réalisme et de complexité à leur personnage, ainsi que des opportunités de jeu intéressantes pour leur groupe.

CLASSE (SCLAVES)

L'atout de classe sociale : CLASSE (SCLAVES) offre aux joueuses la possibilité de jouer un personnage issu de la classe des esclaves. Ce personnage est considéré comme ayant des droits, mais est néanmoins soumis à la tutelle de son maître.

Ce personnage a été éduqué pour travailler dur et survivre dans des conditions difficiles. Par conséquent, il bénéficie d'un bonus de **+4 en survie** et de **+4 en métier**, ce qui lui permet d'être plus compétent dans ces domaines que la plupart des autres personnages.

En choisissant une spécialité pour son métier, le personnage peut se spécialiser dans un domaine particulier, ce qui lui permet d'acquérir des Savoir²-faire supplémentaires et d'être plus efficace dans son travail.

En somme, l'atout de classe sociale : CLASSE (SCLAVES) est une option pour les joueuses qui vont incarner un personnage qui doit travailler dur pour survivre dans un monde où la naissance et la fortune sont les moyens rapides d'accéder aux avantages de la technologie et des bienfaits du velum.

CLASSE (ERRANTS)

L'atout de classe sociale "Errant" dans un jeu de rôle permet à un personnage de bénéficier d'un avantage en subterfuge et en déguisement en raison de leur expérience de vie en marge de la société. Les Errants sont des individus qui travaillent dans les rues et les ruelles et sont souvent considérés comme des hors-la-loi ou des desperados.

En conséquence, les Errants ont développé une aptitude à se dissimuler et à se fondre dans la foule pour éviter d'être pris pour cibles. Ainsi, grâce à cet atout, un personnage Errant bénéficie d'un bonus de **+4 en subterfuge**, ce

qui leur permet de tromper les autres en utilisant des mensonges ou des manipulations pour atteindre leurs objectifs.

De plus, le personnage Errant bénéficie également de **+4** points de bonus en **déguisement**, ce qui leur permet de se déguiser efficacement pour se fondre dans leur environnement et éviter d'être détectés. Cette capacité est particulièrement utile pour les missions d'espionnage ou pour infiltrer des zones hostiles.

En somme, l'atout de classe sociale "Errant" offre aux joueuses une grande flexibilité dans la manière dont ils interagissent avec le monde qui les entoure et leur permet de s'adapter à des situations difficiles où la discrétion et la dissimulation sont nécessaires pour réussir.

Classe sociale 3 orchidées

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 bénéficiez 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 d'art de Faiseurs. 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

Classe sociale Mangeurs de pierres

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 bénéficiez d'un bonus de **+2** en influence et de **+2** 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 d'art ou d'art non. 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 au pouvoir politique en place.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de **+2** en renseignement et de **+2** en érudition dans une spécialité de votre choix.

☘ 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 **+2** en réputation et de **+2** 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 **+2** en survie et de **+2** 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 +2 en survie et de +2 en métier dans une spécialité de votre choix.

☀ Richeesse : +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 donanymes appartenant à ce que nous appelons des desperados.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +2 en subterfuge et de +2 points de bonus en déguisement.

☀ Richeesse : +1

Classe & maisons retour de pendule

Le travail d'éducation effectué dans les maisons agit sur le corps et l'esprit de l'enfant. Chacune d'elle apporte un bonus dans une caractéristique et un bonus dans un atout spécialisation dans un savoir²-faire.

MAISON (DARGOPHRÈNE)

☀ Industrie de l'agro-alimentaire

La maison Dargophrène est l'une des 15 maisons majeures qui assistent l'empereur de l'empire Phaosium dans le double système solaire des Adoubai. Cette maison est responsable de l'industrie de l'agro-alimentaire sur les 9 planètes de l'empire et dirige également les universités de la biologie végétale et animale.

Cependant, la maison Dargophrène est connue pour être très autoritaire, paranoïaque et avide, utilisant des méthodes brutales pour protéger ses intérêts et étendre son influence. La caractéristique déterminante privilégiée par cette maison est la dextérité, ce qui est crucial pour leur travail dans l'industrie alimentaire.

En outre, le savoir²-faire primordiale pour cette maison est l'équitation, qui est utilisée pour surveiller et superviser les vastes domaines agricoles de l'empire. Leurs cavaliers sont redoutés pour leur habileté à contrôler les animaux les plus difficiles.

La devise de la maison Dargophrène est : « **La force est dans la maîtrise** ». Cela reflète leur approche autoritaire de la gestion de l'industrie alimentaire et de l'agriculture, ainsi que leur croyance en la nécessité de maintenir un contrôle strict sur les ressources alimentaires de l'empire pour assurer leur survie et leur prospérité.

☀ Dextérité +1

☀ Équitation +4

MAISON (ÉLICHANDRESS)

☀ Chimique, synthèse des plantes

La Maison Elichandress est l'une des 15 maisons majeures qui assistent l'empereur Phaosium dans la gestion de l'Empire des Adoubai. Cette maison est la seule responsable de la grande Chimie et de la synthèse des plantes, ainsi que de la direction des Universités de biologie et de chimie sur les 9 planètes du double système solaire.

La Maison Elichandress est connue pour être très prétentieuse, hautaine et avare, considérant leur activité comme étant la plus importante et la plus noble de toutes les maisons majeures. Ils accordent une grande importance à l'intuition comme caractéristique déterminante, leur permettant de découvrir de nouveaux processus chimiques et de synthèse de plantes plus efficaces.

Le savoir²-faire Métier (chimiste) est primordiale pour les membres de la Maison Elichandress, car leur activité est entièrement basée sur la chimie et la synthèse de plantes. Ils ont acquis une expertise unique dans ce domaine et sont considérés comme les meilleurs chimistes de l'Empire des Adoubai.

La devise de la Maison Elichandress est : « **La Chimie est la clé de la vie** ». Ils croient fermement que la chimie est à la base de tout ce qui est vivant et que leur expertise en la matière est essentielle pour maintenir l'équilibre écologique sur les 9 planètes du double système solaire.

☀ Intuition + 1

☀ Métier (chimiste) + 4

MAISON (FAOTWA)

☀ Habillement, mode, équipements spéciaux

La Maison Faotwa est une maison majeure de l'empire des Phaosium dans le système solaire des Adoubai. Elle est connue pour sa gestion de l'habillement de la mode, des équipements spéciaux et de l'art. En outre, la Maison Faotwa dirige les universités de littérature et des arts, ce qui en fait une puissance culturelle dans l'empire.

La Maison Faotwa est considérée comme une maison prodigue, obséquieuse et mythomane. Elle privilégie la caractéristique Charisme comme mode d'adaptation, ce qui lui permet de persuader les autres de sa vision de la mode et de l'art. Le savoir²-faire Déguisement est au cœur de son métier, permettant à ses membres de créer des designs uniques et d'exprimer leur créativité de manière innovante.

La devise de la Maison Faotwa est « **L'art est le vêtement de l'âme** ». Cette phrase souligne l'importance de l'expression artistique dans la vie de ses membres et leur engagement à promouvoir la créativité et l'innovation dans leur domaine.

- ☀ Charisme + 1
- ☀ Déguisement (haute couture) + 4

MAISON (FRÈNES)

- ☀ Métallurgie et industrie lourde

La Maison Frènes est l'une des 15 maisons majeures qui assistent l'empereur de la grande maison Phaosium dans la gouvernance de l'Empire des Adoubai. Cette maison est chargée de gérer la totalité de la métallurgie et de l'industrie lourde sur les 9 planètes du double système solaire.

En plus de ses responsabilités industrielles, la Maison Frènes dirige également les Universités de Physique et du Sport, démontrant leur intérêt pour la science et la condition physique. Cependant, la Maison est connue pour être misogyne, téméraire et bagarreuse.

La Maison Frènes privilégie l'intuition comme mode d'adaptation, une caractéristique qui leur permet de prendre des décisions rapides et audacieuses dans des situations difficiles. Leur compétence de métier est la métallurgie, ce qui signifie qu'ils sont très habiles dans la manipulation des métaux et la production d'objets en métal.

La devise de la Maison Frènes est : « **Notre force réside dans notre cœur de métier** ». Cette devise reflète leur confiance dans leur expertise en métallurgie et leur détermination à maintenir leur position de leader dans l'industrie lourde et la production de métaux dans l'Empire des Adoubai.

- ☀ Intuition + 1
- ☀ Métier (Métallurgie) + 4

MAISON (GRUÉRIENNES)

- ☀ Transporteur interplanétaire

La Maison Gruériennes est une maison lunaire, absente et élitiste, spécialisée dans la gestion du transport interplanétaire et la direction des universités de psychologie et d'astrophysique. Leur mode d'adaptation privilégié est la dextérité, ce qui leur permet de gérer efficacement les navettes spatiales nécessaires au transport interplanétaire. Ils sont très fiers de leur compétence en conduite de navettes spatiales, qui est primordiale dans leur activité.

La devise de la Maison Gruériennes est « **Perfection et précision dans chaque mouvement** », reflétant leur



Figure 23 : Immeuble Guérienne

engagement envers l'excellence et la précision dans leur travail de transport interplanétaire et leur direction des universités de psychologie et d'astrophysique.

- ☀ Sagacité + 1
- ☀ Conduite (Navette spatiale) + 4

MAISON (IDARIENNES)

- ☀ Dominé par des femmes, conditionnement de certains Eonites et éducation de femmes de pouvoir.

La maison Idariennes est une maison majeure de l'Empire des Phaosium, dominée par des femmes qui ont été conditionnées pour contrôler les pouvoirs velumniques des Eonites. Elles ont également une forte tradition d'éducation des femmes de pouvoir, en particulier dans les domaines de la psychologie, des sciences de la gymnastique et de la danse. Les Idariennes dirigent les universités des sciences théologique, politique et sociales.

La maison est connue pour être froide, autoritaire et secrète. Elle privilégie l'intuition comme mode d'adaptation et le savoir²-faire en psychologie est primordiale dans son activité. Les membres de la maison sont des stratèges habiles qui travaillent en coulisse pour manipuler les événements en faveur de leur propre intérêt et celui de l'Empire.

La devise de la maison Idariennes est « **L'intuition est notre guide, la psychologie notre arme.** »

- ☀ Intuition + 1
- ☀ Psychologie (féminine) + 4

MAISON (INÉVASTRUDES)

- ☀ Transport Aérien, terrestre, planétaire

La Maison Inévastrudes est l'une des 15 grandes maisons majeures du système solaire des Adoubai. Elle a été fondée il y a plusieurs siècles et a établi sa réputation en gérant efficacement les transports aériens, terrestres et intra-planétaires dans tout le système solaire.

En plus de cela, la Maison Inévastrudes dirige également les universités de géographie et du transport, ce qui en fait un acteur clé dans la compréhension et l'exploration des différentes planètes du système solaire.

Cette maison est connue pour être prodigue, inconstante et téméraire, privilégiant la caractéristique

de dextérité pour s'adapter rapidement aux situations imprévues. Le savoir²-faire de conduite des engins terrestres est primordiale dans ses activités.

La devise de la Maison Inévastrudes est « **Naviguer au-delà des frontières** », reflétant leur désir de découvrir de nouveaux horizons et d'explorer de nouvelles possibilités dans le domaine des transports et de la géographie.

- 🌟 Dextérité + 1
- 🌟 Conduite (Engin terrestre) + 4

MAISON (MENSTRÉIDES)

- 🌟 Les mines et minerais

La Maison Menstréides est l'une des 15 maisons majeures de l'Empire des Phaosium dans le double système solaire des Adoubai. Elle est chargée de la gestion des mines et du minerais, ainsi que de la direction des Universités de Physique, Chimie et géologie. Cette maison est connue pour être guerrière, puissante et triste, reflétant sans doute les difficultés et les dangers associés à l'extraction et au commerce de minerais.

La Maison Menstréides privilégie la caractéristique Force pour ses membres, sachant que les activités minières peuvent être physiquement exigeantes et que la force est essentielle pour manier des outils lourds ou effectuer des travaux de terrain difficiles. Le savoir²-faire primordiale dans son activité est le métier des Roches et Minerais, permettant de déceler les ressources naturelles, de les extraire et de les traiter.

La devise de la Maison Menstréides est « **La pierre est notre force** ». Cette devise reflète l'importance du travail de la pierre dans leur activité, ainsi que leur détermination à surmonter les obstacles qui se dressent devant eux pour extraire les richesses de la Terre.

- 🌟 Force + 1
- 🌟 Métier (Roches et Minerais) + 4

MAISON (MOLAS)

- 🌟 Matériaux naturels, Artisanat

La maison Molas est une maison majeure importante dans l'empire des Phaosium en raison de sa gestion des matériaux naturels, de son expertise en artisanat et de sa domination sur les universités des arts et métiers et de l'histoire des religions. Cette maison est très croyante et considère que leur talent en artisanat est un don de Dieu.

Cependant, la maison Molas est également connue pour être paranoïaque, radicale et peu tolérante envers les autres maisons et les individus qui ne partagent pas leur croyance. Ils peuvent être très critiques envers les autres maisons et leur compétence, considérant que leur expertise est supérieure à tout autre dans l'empire.

La caractéristique déterminante de la maison Molas est la dextérité, considérant que la manipulation de matériaux naturels pour créer des objets parfaitement conçus nécessite une grande habileté manuelle. Le savoir²-faire primordiale dans leur activité est le métier de l'artisanat, qu'ils maîtrisent avec excellence.

La devise de la maison Molas, « **Dieu lui donna la main pour s'en servir. Seule la main du croyant sait créer l'objet parfait** », reflète leur croyance que leur expertise en artisanat est un don divin et qu'ils sont les seuls à pouvoir créer des objets parfaits. Cette croyance peut parfois les amener à être arrogants et à sous-estimer les savoir²-faire des autres maisons.

- 🌟 Dextérité + 1
- 🌟 Métier (artisanat) + 4

MAISON (ONIGARQUE)

- 🌟 Jeu, loisirs, voyage, information et média.

La Maison Onigarque est une des 15 maisons majeures de l'empire dirigé par l'empereur de la grande maison Phaosium sur les 9 planètes du double système solaire des Adoubai dans un jeu de rôle Solarpunk. Cette maison est responsable de la gestion des Jeux, des loisirs, du voyage et des médias, ce qui lui donne une grande influence sur les populations des différentes planètes. Elle est également en charge des universités de science humaine, de journalisme, d'histoire et de science de la logosphère, ce qui en fait une maison importante pour la production et la diffusion des connaissances.

La Maison Onigarque est une maison Obséqueuse, Indécise et Prodigue, ce qui signifie qu'elle est soucieuse de plaire aux autres, qu'elle peut être indécise dans ses choix et qu'elle peut être dépensière. Elle a privilégié la caractéristique Charisme comme déterminante, ce qui montre son importance dans la gestion des médias et dans la communication avec les populations. Le savoir²-faire Subterfuge (jeu) est primordiale dans son activité, car elle est responsable des jeux et des divertissements, qui nécessitent souvent de la manipulation et de la tromperie pour être réussis.

La devise de la Maison Onigarque est : « **Le jeu est le reflet de la vie, et la vie est un jeu** ». Cette devise montre l'importance des jeux et des loisirs dans la vie des gens, mais elle peut également être interprétée comme un appel à considérer la vie comme un jeu et à chercher à la rendre aussi amusante et divertissante que possible.

- 🌟 Charisme + 1
- 🌟 Subterfuge (jeu) + 4

MAISON (OURGAROS)

- 🌟 Bâtiment, maçonnerie, l'artisanat et l'industrie de la construction

La Maison Ourgaros est une maison martiale, dominatrice et téméraire qui est responsable de la gestion des bâtiments publics et privés, de la maçonnerie et de la construction, ainsi que de la direction des universités de la mécanique et de la résistance des matériaux, et des sports d'équipe. Ils sont connus pour leur préférence pour la caractéristique Force, ce qui les rend particulièrement habiles dans les travaux de construction et les activités physiques.

Leur compétence primordiale est le métier de la construction, ce qui leur permet de créer des bâtiments solides et durables capables de résister aux conditions difficiles de l'espace. Leur expertise dans les sports d'équipe leur permet également de former des équipes compétitives et performantes.

La devise de la Maison Ourgaros est « **Par la force, nous bâtissons un avenir solide** ». Ils croient que la force est la clé de la construction de l'avenir, et que leur travail acharné et leur détermination leur permettront de construire un monde meilleur pour tous les habitants des planètes des Adoubai.

🌟 Force + 1

🌟 Métier (Bâtiments) + 4

MAISON (OUTFILA)

🌟 Conditionnement des Meurdrines et autres travailleurs spécialisés nécessitant des comportements particuliers.

La maison Outfila est l'une des 15 grandes maisons majeures qui assistent l'empereur de l'empire des Adoubai. Cette maison se distingue par sa possession de la Conditionnement des Meurdrines, qui sont des mages calculateurs, ainsi que des travailleurs éonique et des idalwènes théophaniques, qui sont des mages faiseurs et des mages inquisiteurs respectivement.

Outfila dirige également les Universités de Psychologie des profondeurs et de la biochimie éonite et cybernétique, ce qui témoigne de sa forte influence dans les domaines du velum, de la psychologie et de la science.

Cependant, malgré son prestige, Outfila est connue pour être une maison Immorale, Misanthrope et Froide. Elle privilégie la caractéristique Sagacité comme déterminante, ce qui montre son orientation vers l'intellect et la réflexion. Sa compétence primordiale est la Psychologie (ténèbres), qui souligne son aptitude à manipuler et à comprendre les motivations obscures des autres.

La devise de la maison Outfila est « **La raison est notre guide dans les ténèbres.** » Cette devise reflète leur conviction que la raison et la logique sont les clés pour naviguer dans les situations les plus sombres et les plus difficiles.

🌟 Sagacité + 1

🌟 Psychologie (tueurs) + 4

MAISON (PATISHA)

🌟 Transport maritime et les métiers de la pêche sur Algue en mer, ou sur lac et rivières.

La Maison Patisha est une maison majeure de l'empire des Phaosium dans le système solaire des Adoubai. Elle est spécialisée dans les métiers de la mer, tels que la pêche sur les algues géantes des mers, ainsi que sur les lacs et les rivières, ainsi que dans le transport maritime. En outre, elle dirige les Universités de connaissance des mers, de la théologie aquatique et des sports associés à l'eau.

La Maison patisha est connue pour être renfermée et avare, et elle est également très radicale sur le plan religieux. Elle privilégie la caractéristique Constitution comme déterminante et considère le savoir²-faire Métier (Mer et de l'eau) comme primordiale dans son activité.

La devise religieuse de la Maison patisha est « **Dans les eaux, nous trouvons la vérité** ». Cette devise reflète leur croyance selon laquelle la mer est un lieu sacré qui contient des connaissances profondes et que les gens doivent se concentrer sur la compréhension de ces connaissances pour atteindre la vérité divine.

🌟 Constitution + 1

🌟 Métier (mer) + 4

MAISON (SORGUES)

🌟 Biologie et industrie médicale animale

La maison Sorgues est l'une des 15 maisons majeures qui assistent l'empereur de la grande maison majeure des Phaosium dans la gouvernance de l'empire des Adoubai. Cette maison est spécialisée dans la biologie animale, l'industrie médicale animale et la médecine, et elle dirige les universités de biologie animale, de médecine et des sciences du sport. Cependant, malgré ses contributions à la santé et au bien-être des citoyens de l'empire, la maison Sorgues est connue pour son caractère pervers, méprisant et inconstant.

La maison Sorgues privilégie l'intuition comme déterminante et considère le savoir²-faire en soins (maladie) comme primordiale dans son activité. Elle possède des laboratoires de biologie animale, des grands hôpitaux universitaires et des industries médicales animales, ce qui lui confère un pouvoir considérable dans le domaine de la santé.

Sa devise anti-religieuse est « **La foi est une maladie contagieuse, mais la médecine est un remède efficace** ». Cette devise reflète la croyance de la maison Sorgues selon laquelle la religion est un obstacle à la raison et à la science,

¹ Hommage à mon ami Gilles parti en février 2023

et que seule la médecine peut guérir les maux de l'humanité.

- ✿ Intuition + 1
- ✿ Soins (maladie) + 4

MAISON (TANISTAS)

- ✿ Planétologie, adaptation écologique des planètes et recherche fondamentale.
- ✿ Grandes universités des sciences.

La Maison Tanistas est une des 15 maisons majeures qui assistent l'empereur de l'empire Phaosium dans la gestion des 9 planètes du double système solaire des Adoubai. Elle est la seule responsable en Planétologie et en adaptation écologique des planètes, ainsi que la dirigeante des Universités d'écologie, des sciences sociales, des psychologiques et d'éthique impériale.

Cette maison est caractérisée par une attitude pessimiste, résignée et ombrageuse. Elle estime que les ressources du système solaire sont limitées et que l'humanité doit s'adapter à cette réalité pour survivre. La Maison Tanistas privilégie la caractéristique Sagacité comme déterminante, ce qui signifie qu'elle encourage la réflexion, la sagesse et la prudence dans toutes ses décisions. Le savoir²-faire Érudition est également primordiale dans son activité, car elle considère que la connaissance est essentielle pour comprendre et gérer les défis planétologique et démographique auxquels l'empire est confronté.

La devise ombrageuse de la Maison Tanistas est « **Adaptation ou extinction** ». Cette devise reflète leur attitude pessimiste et leur conviction que la dononymité doit s'adapter à son univers pour survivre, sinon elle sera condamnée à l'extinction.

- ✿ Sagacité + 1
- ✿ Érudition + 4

Classe sociale Vers le bruit

CLASSE (CLANIQUE)

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

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +2 en influence et de +2 points de bonus dans les contacts de votre choix.

CLASSE (MANDARIN)

C'est une catégorie d'intellectuel. Ils sont professeur, chercheur ou Éonites d'éonisme. 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 au pouvoir politique en place.

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +2 en renseignement et de +2 en érudition.

CLASSE (RENTIER)

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 +2 en réputation et de +2 points de bonus dans les contacts bourgeois de votre choix.

CLASSE (VOYAGEUR)

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

Avec cet atout vous bénéficiez d'un bonus de +2 en survie et de +2 dans une autre compétence de leur choix suivant le type de voyageur qu'ils sont.

CLASSE (TRAVAILLEUR)

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 +2 en survie et de +2 en métier.

CLASSE (DESPERADO)

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 +2 en subterfuge et de +2 points de bonus en déguisement.

Métiers Noir Chemin

Une profession est un ensemble de savoir et savoir²-faire que le personnage maîtrise avec une, plus ou moins, grande habileté. On entend par profession également les vocations religieuses ou les volontariats dans des domaines particuliers n'ayant pas un caractère économique.

ARTISANS

Sarcogogue

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Vocation

La sarcogogue est la femme qui apporte du plaisir à l'homme. Elles sont élevées dans ce but,

elles servent lorsque des accords diplomatiques doivent être signés avec des groupes ou des clans devant se rapprocher. Elles sont capables d'exercer leur métier pendant de très nombreuses années.

Savoir²-faire

✚ Diplomatie, Discrétion, Érudition (art), Influence, Psychologie, Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

✚ Sexy, Synergie (bluff)

Maçon

Il est le premier travailleur parmi les affranchis. Le maçon par son savoir²-faire peut circuler dans toute une région, en toute liberté. Il offre ses mains aux différents chantiers qu'il rencontre. Son travail lui permet de nourrir une famille restée bien souvent au village nourricier et composé essentiellement d'asservies. Son salaire, il le reçoit chaque semaine ou chaque quinzaine pour les longs chantiers. Son salaire consiste en un toit, trois repas, des droits chez les tailleurs et tisserands de la cité et quelques pièces de monnaie à dépenser à la taverne. Les maçons appartiennent à une confrérie jalouse de ses droits.

Savoir²-faire

✚ Conduite (Engin terrestre), Érudition (Architecture), Mêlée (Poignard), Métier (Bois et Pierre), Sécurité, Tir (Fronde), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

✚ Adrénaline, Réparation instantanée

Marinier

Le marinier est un personnage qui vit près des fleuves ou des mers. Il s'embarque sur des navires de commerce ou de guerre et assure les travaux qui sont à effectuer à bord ainsi que la sécurité des marchandises et des personnes. Son ambition devenir un jour le capitaine d'un vaisseau et obtenir son émancipation d'un ancipiel de la compagnie pour laquelle il travaille.

Savoir²-faire

✚ Bluff, Conduite (Engin marin), Érudition (Histoire), Mêlée (Cimeterre), Métier (Tissus), Tir (Javeline), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

✚ Adrénaline, Pilote

Placier

Le placier est un caravanier marchand qui effectue sur un large territoire un circuit régulier. Ce circuit peut durer plusieurs mois, voir pour certains plusieurs années. Le placier n'est pas considéré comme un voyageur, mais comme un artisan du commerce. Parmi les placiers, on trouve une majorité de togent. Sa connaissance de la région lui permet d'exercer une certaine influence auprès des oligarques et du haut collège de cette région.

Savoir²-faire

✚ Bluff, Diplomatie, Équitation, Mêlée (Glaive), Subterfuge, Tir (Fronde), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

✚ Fascination, Négociateur

Jongleur

Le jongleur est une personne qui circule librement, souvent dans une région bien circonscrite. Il vit de son art et de son amour pour la musique. Il est capable d'accompagner ses chants par une gestuelle précise et spectaculaire. Quelquefois les jongleurs, les acrobates et les autres membres du spectacle se rassemblent en une caravane qui peut parcourir une région plus importante.

Savoir²-faire

✚ Athlétisme, Concentration, Diplomatie, Équitation, Mêlée (Poignard), Tir (Javelot), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

✚ Action rapide, Sens de la situation (un public)

CHEASSIORS

Dresseur

Les dresseurs sont les premiers des affranchis. Ils consacrent leur vie à trouver, à capturer et à dresser des animaux afin de les revendre à des oligarques ou à d'autres affranchis. Leur travail en fait des chasseurs, mais bien souvent ils sont plus que cela. Ils sont toujours en recherche de la créature qui fera leur fortune ou leur permettra d'accéder au rang d'oligarque. La légende des chevaux ailés circule parmi eux. Les dresseurs sont toujours bien accueillis partout, ils ont leurs entrées dans toutes les cités quelle que soit leur espèce.

Savoir²-faire

✚ Équitation, Érudition (nature), Intimidation, Mêlée (Bâton), Perception, Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Gardien, Focalisation (Danse du chasseur) : +4 en Équitation, +2 en Dextérité, -2 en Sauvegarde

Sauvage

Le sauvage est un affranchi solitaire. Parmi les chasseurs, il est le véritable chasseur. Il se rend quelquefois dans les cités portant sur lui son odeur innommable et les peaux des bêtes qu'il est parvenu à tuer.

Il les revend et avec l'argent passe quelques jours de plaisir, puis retourne dans la nature. Paradoxalement, ceux qui sont les plus craint parmi les sauvages sont ceux qui sont de l'espèce ancipiel. Pour leur semblable, ils sont considérés comme ayant dérogé à leur condition. Mais la majeure partie des sauvages sont des humanordes, des narsdroks et des humains. Pour les dragons personne ne le sait jamais.

Savoir²-faire

☀ Athlétisme, Discrétion, Initiative, Perception, Mêlée (Poignard), Tir (Javeline), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Adaptation (tir au loin), Sixième sens

Ranger

Le ranger est un protecteur des zones sauvage du monde connu. Il patrouille sur ce qu'il considère comme son territoire et évite que les équilibres ne soient rompus.

Ce sont essentiellement des ancipiels et quelques humains. Mais les humanordes et les dragons ont aussi leurs gardiens de la montagne.

Savoir²-faire

☀ Athlétisme, Discrétion, Érudition (nature), Perception, Mêlée (Sica), Tir (Arc), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Connaître son ennemi, Adrénaline

Alguazil

L'alguzil est un espion d'une armée. Il dépend d'un état-major et des plus hauts gradés. L'alguzil du fait de sa profession relève plus des savoir²-faire de la chasse que de ceux de la guerre. C'est l'un des Slaves ayant la vie la plus luxueuse.

Lorsqu'une vie entière a été consacrée à ce travaille, et qu'ils ont survécu, les alguzils obtiennent des terres et le statut d'affranchis.

Savoir²-faire

☀ Déguisement, Discrétion, Mêlée (Poignard), Perception, Sécurité, Tir (Arbalète), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (Discrétion), Talentueux (Perception)

Gorgomaque

Le gorgomaque est le guerrier tueur de toutes les armées ancipiels ou dragons. Ce sont des esclaves élevées dans une forme de fanatisme du combat de l'ombre. Il s'infiltré dans les lignes arrière et font le plus de dégâts possibles. Il y a une mortalité très forte chez ces combattants.

Savoir²-faire

☀ Discrétion, Mêlée (Poignard), Perception, Soins, Subterfuge, Tir (Sarbacane), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Assassin ou tueur, Talentueux (Perception)

GUERRIERS

Rabatteur

Le rabatteur est un capitaine de caravane appartenant à un marchand de l'oligarchie. Il est chargé de conduire à bon port une caravane qui part d'une cité ancipiel vers une autre cité de la république. Entre les cités les routes ne sont pas forcément toujours sur.

La misère, les famines, les révoltes d'Esclaves et les guerres engendrent des exclus, ceux-ci se rassemblent en bandes organisées qui pillent les caravanes. Certaines de ces bandes armées sont conduites par des dragons. Ce sont les bandes les plus dangereuses.

C'est pourquoi, il faut de solides guerriers pour affronter ces pillards. Un rabatteur est souvent un Slaves riche, et qui peut être affranchis à la fin de sa vie.

Savoir²-faire

☀ Diplomatie, Équitation, Mêlée (Spatha), Sécurité, Stratégie, Tir (Arc), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (Équitation)
☀ Gardien

Destructeur

Le destructeur est un guerrier, le plus souvent humain, humanorde ou narsdrok qui est attaché aux corps d'élite des armées en marches.

Ce sont des spécialistes de la boucherie sanguinaire.

Il se jette dans la bataille portée par l'ivresse de la fureur. Ceux qui survivent à plus de 10 ans de ce régime sont affranchis et on leur donne un territoire avec un titre de baron autonome. Son titre n'est jamais héréditaire. L'un des destructeurs les plus légendaires se nomme Conan l'albinos.

Savoir²-faire

Initiative, Intimidation, Mêlée (Glaive), Mêlée (Pilum), Parade, Tir (Javeline), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Synergie (intimidation), Berserker (Combattant maso)

Paladin

Le paladin est un guerrier qui défend la cause d'une religion tout en ayant un patrimoine obtenu des ancipiels par ses ancêtres. Ils ne participent à la chose publique qu'à travers la religion qu'il sert.

En ayant le droit de siéger au temple, ils peuvent participer à l'élection de ceux qui participeront au haut collège de la région.

Savoir²-faire

Conduite (véhicule terrestre), Diplomatie, Influence, Mêlée (Hache), Renseignement, Stratégie, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Pilote (char), Âme de Chef

Moine

Les moines sont des guerriers un peu particuliers. Ils appartiennent à l'une des religions autorisées par la pacifique ancipiel. Ils mènent une guerre contre l'ignorance et la pauvreté spirituelle des Slaves ou des peuplades isolées.

Tous les cinq ans, ils reviennent au temple dont ils sont issus pour faire inscrire leur geste. Les moines ont appris à subvenir à leur besoin tout au long du voyage en offrant le plus souvent leurs bras et leur énergie.

Savoir²-faire

Athlétisme, Érudition, Esquive, Réputation, Mêlée (Bâton), Mêlée (Mains nues), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Synergie (Esquive), Fascination

Condottiere

Un condottiere est un capitaine de vaisseaux. C'est un asservi, au sens où il appartient à un marchand ancipiel ou au moins appartenant à l'oligarchie. Le condottiere à l'espoir d'être un jour affranchis pour pouvoir voguer pour lui-même.

Savoir²-faire

Athlétisme, Bluff, Mêlée (Sica), Réputation, Stratégie, Tir (Chu ko nu), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Sexy, Maîtrise de la lutte

MAGIÉS ET SAGÉS

Nécromaturge

Les nécromaturses ou nécromant, sont des anciens élèves du haut collège qui se sont tourné essentiellement vers le velum de l'opacité. Ils étudient beaucoup le monde des morts pour tenter de la déjouer ou de la faire disparaître.

Ces faiseurs-là sont sous surveillance par le haut collège et même par les dragons eux-mêmes. Cette recherche va, bien souvent, à l'encontre des principes de vie. Aucune créature ne doit être immortelle, même les ancipiels et même les hirudos ou les dragons doivent disparaître un jour.

Savoir²-faire

Concentration, Diplomatie, Discrétion, Érudition (Légendes), Art vs Foi (Profane), Soins (de l'étrange), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Faiseur (Mort, Corps), Court-circuit magique

Thaumaturge

Le thaumaturge est un lanceur de sortilège d'espèce humaine, narsdrok, togente ou humanorde. Ce sont des prêtres qui ont eu le droit d'accéder à certaine forme de connaissance du haut collège, mais dont cette forme de connaissance a été livrée avec la religion et le pouvoir de Dieu, ou des dieux.

Un thaumaturge a passé sa jeunesse dans un temple contrôlée par un haut collège.

Il existe toutefois des thaumaturges dont les pouvoirs ont été révélés par des dragons. Mais ces derniers n'ont pas les mêmes pouvoirs de pédagogie que les ancipiels.

Savoir²-faire

- Concentration, Érudition (Métaphysique), Influence, Intimidation, Art vs Foi (Dieux), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Faiseur (Esprit, Lumière), Domaine privilégié (Esprit)

Physiognose

Les physiognoses sont des thaumaturges de toutes espèces, ayant une connaissance théologique et pratique approfondie de la nature.

Savoir²-faire

- Concentration, Érudition (Nature), Équitation, Bluff, Art vs Foi (Religion), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Faiseur (Animal, Végétal), Compagnon (animal)

Faiseur

Les faiseurs appartiennent à l'espèce des ancipiens ou des dragons et accessoirement des togents. Ce sont ceux qui ont accès aux arcanes pour pouvoir changer le cours des événements par des manipulations ésotériques.

Ils ont appris leurs savoirs dans les hauts collèges pour les ancipiens ou les togents, avec un maître drako pour les dragons.

Savoir²-faire

- Concentration, Diplomatie, Discrétion, Érudition (Histoire), Art vs Foi (Profane), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Faiseur (au choix, au choix), Sorts discrets

*VOYAGEURS**Cynémodei*

Le cynémodei est un athlète qui possède l'art du spectacle et de la poésie. Il est capable d'exécuter des figures très difficiles en déclamant des poèmes de Balam Randineriel, le plus grand poète ancipien du deuxième âge. Les troupes de cynémodei appartiennent à des ancipiens suffisamment puissants pour pouvoir les payer. Ils offrent à ces Slaves, un peu particulier, des cours de très haut niveau. Ils s'en servent accessoirement comme espion.

Savoir²-faire

- Athlétisme, Bluff, Érudition (Arts), Représentation, Subterfuge, Tir (dague de lancée), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Synergie (Athlétisme), Actions combinées

Acroplaste

Les acroplastés sont les bâtisseurs et les architectes de ce temps. Ils ont l'art de comprendre comment assembler les matériaux pour composer de splendides demeures. Pour les meilleurs d'entre eux, ils dessinent les plans des plus grands palais ancipiens. Alors, ils dirigent des chantiers sur le long terme. Ces êtres, quel que soit leur espèce ne peuvent être que des affranchis.

Savoir²-faire

- Érudition (architecture), Intimidation, Mêlée (Canne de combat), Métier (pierre et bois), Réputation, Sécurité, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Focalisation (Précision de l'artisan), Mèche courte

Praticien

Le praticien est celui qui a des connaissances en anatomie, un peu, et une bonne connaissance des plantes qui soignent. Il devient officiel lorsque le haut collège d'une région lui donne le droit de pratiquer l'art de soulager les maux de la vie. Son droit se limite bien souvent à une région géographique particulière. La "pratique" est l'une des solutions pour un asservi de devenir un affranchi. Cette condition n'est pas la panacée, la Art est beaucoup utilisée pour soigner. La clientèle des praticiens se trouve surtout parmi les Slaves et parmi les plus pauvres d'entre eux.

Savoir²-faire

- Diplomatie, Mêlée (poignard), Perception, Psychologie, Renseignement, Soins (Chirurgie), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Repousser la douleur, Mains de soigneur

Enlumineur

Parmi les affranchis, ils jouissent d'une certaine aisance. Les enlumineurs sont très demandés pour leur savoir de la préparation des peintures et de la grâce de leurs décorations. Ils sont demandés par de riches personnages qui désirent aussi bien enluminer leurs grimoires que leurs

salles de réception. Les enlumineurs circulent sur un vaste territoire, bien souvent une certaine réputation les accompagne.

Savoir²-faire

Bluff, Érudition (littérature), Mêlée (poignard), Métiers (Métal), Perception, Renseignement, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Dissimulation, Accointance et réseaux

Troubadour

Le troubadour est un voyageur noble écrivain et interprète de ses propres chansons. Il doit à son talent le pouvoir de participer à des réunions du haut collège de la région dont il possède un patrimoine. On lui confie souvent un rôle d'ambassadeur dans les autres provinces de la république ancipiel.

Savoir²-faire

Diplomatie, Érudition (Musique), Mêlée (Épée), Psychologie, Renseignement, Subterfuge, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Fascination, Aura de majesté

Courriériste

Les courriéristes sont des Slaves qui ont appris les arcanes de l'écriture. Ils se sont fait remarquer par ceux qui les ont utilisés et ont obtenu de se faire affranchir. Alors, ils vivent des lettres, du courrier qu'ils rédigent dans les cités pour les autres. Leurs clients ne sont que quelques changeurs de biens ou pour la signature de quelques contrats. La grosse affaire c'est quand un oligarque trouve un manuscrit dont il veut garder le secret, alors il fait appel aux services d'un courriériste affranchi.

Savoir²-faire

Érudition (Arts), Influence, Linguistique, Mêlée (bâton), Renseignement, Réputation, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Scan rapide, Mémoire Eidétique

Métiers 3 orchidées

Une profession est un ensemble de savoir et savoir²-faire que le personnage maîtrise avec une, plus ou moins, grande habileté. On entend par profession également les vocations religieuses ou les volontariats dans des domaines particuliers n'ayant pas un caractère économique.

ARTISANS

Courtisane

Type : Atouts d'origine

Sous-type : Vocation

La Courtisane est la femme qui apporte du plaisir à l'homme. Elles sont élevées dans ce but, elles servent lorsque des accords diplomatiques doivent être signés avec des groupes ou des clans devant se rapprocher. Elles sont capables d'exercer leur métier pendant de très nombreuses années dans des écoles dépendant du temple d'Arnora ou de Fryr.

Savoir²-faire

Diplomatie, Discrétion, Érudition (art), Influence, Psychologie, Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Sexy, Synergie (bluff)

Maçon

Il est le premier des travailleurs, le plus prisée et recherché. Le maçon par son savoir²-faire peut circuler dans toute une région, en toute liberté. Il offre ses mains aux différents chantiers qu'il rencontre. Son travail lui permet de nourrir une famille restée bien souvent au village nourricier. Son salaire, il le reçoit chaque semaine ou chaque quinzaine pour les longs chantiers.

Son salaire consiste en un toit, trois repas, des droits chez les tailleurs et tisserands de la cité et quelques pièces de monnaie à dépenser à la taverne. Les maçons appartiennent à une corporation de compagnons, jalouse de ses droits.

Savoir²-faire

Conduite (Engin terrestre), Érudition (Architecture), Mêlée (Poignard), Métier (Bois et Pierre), Sécurité, Tir (Fronde), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Adrénaline, Réparation instantanée

Marin

Le Marin est un personnage qui vit près des fleuves ou des mers. Il s'embarque sur des navires de commerce ou de guerre et assure les travaux qui sont à effectuer à bord ainsi que la sécurité des marchandises et des personnes. Son ambition devenir un jour le capitaine d'un vaisseau et obtenir sa propre compagnie.

Savoir²-faire

- Bluff, Conduite (Engin marin), Érudition (Histoire), Mêlée (Cimeterre), Métier (Tissus), Tir (Javeline), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Adrénaline, Pilote

Caravanier marchand

Le caravanier marchand effectue sur un large territoire un circuit régulier. Ce circuit peut durer plusieurs mois, voir pour certains plusieurs années. Le caravanier marchand n'est pas considéré comme un voyageur, mais comme un artisan du commerce. Parmi les caravaniers marchands, on trouve une majorité de togent. Sa connaissance de la région lui permet d'exercer une certaine influence auprès des seigneurs et du clergé de cette région.

Savoir²-faire

- Bluff, Diplomatie, Équitation, Mêlée (Glaive), Subterfuge, Tir (Fronde), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Fascination, Négociateur

Jongleur

Le jongleur est une personne qui circule librement, souvent dans une région bien circonscrite. Il vit de son art et de son amour pour la musique. Il est capable d'accompagner ses chants par une gestuelle précise et spectaculaire. Quelquefois les jongleurs, les acrobates et les autres membres du spectacle se rassemblent en une caravane qui peut parcourir une région plus importante.

Savoir²-faire

- Athlétisme, Concentration, Diplomatie, Équitation, Mêlée (Poignard), Tir (Javelot), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Action rapide, Sens de la situation (un public)

*CHASSEURS**Dresseur*

Les dresseurs sont les premiers des roturiers. Ils consacrent leur vie à trouver, à capturer et à dresser des animaux afin de les revendre à des seigneurs ou à d'autres roturiers riches. Leur travail en fait des chasseurs, mais bien souvent ils sont plus que cela. Ils sont toujours en recherche de la créature qui fera leur fortune ou

leur permettra d'accéder au rang de noble. La légende des chevaux ailés circule parmi eux.

Savoir²-faire

- Équitation, Érudition (nature), Intimidation, Mêlée (Bâton), Perception, Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Gardien, Focalisation (Danse du chasseur) : +4 en Équitation, +2 en Dextérité, -2 en Sauvegarde

Trappeur

Le trappeur est parmi les chasseurs, le véritable. Il se rend quelquefois dans les cités portant sur lui son odeur innommable et les peaux des bêtes qu'il est parvenu à tuer.

Il les revend et avec l'argent passe quelques jours de plaisir, puis retourne dans la nature. Paradoxalement, ceux qui sont les plus craints parmi les trappeurs sont ceux qui sont de l'espèce anciennel.

Pour leur semblable, ils sont considérés comme ayant dérogé à leur condition. Mais la majeure partie des trappeurs sont des humanordes, des narsdoks et des humains.

Savoir²-faire

- Athlétisme, Discrétion, Initiative, Perception, Mêlée (Poignard), Tir (Javeline), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Adaptation (tir au loin), Sixième sens

Ranger

Le ranger est un protecteur au service d'un seigneur et il s'occupe des zones sauvages de son territoire. Il patrouille et évite que les équilibres ne soient rompus.

Ce sont essentiellement des humanordes et des humains.

Savoir²-faire

- Athlétisme, Discrétion, Érudition (nature), Perception, Mêlée (Sica), Tir (Arc), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

- Connaître son ennemi, Adrénaline

Espion de guerre

L'espion de guerre est un espion d'une armée. Il dépend d'un état-major et des plus hauts gradés. L'espion de guerre de par sa profession relève plus des savoir²-faire de la chasse que de ceux de la guerre. C'est l'un des roturiers les plus proches des seigneurs et ayant la vie la plus luxueuse.

Lorsqu'une vie entière a été consacrée à ce travail, et qu'ils ont survécu, les espions de guerres obtiennent des terres et le statut de noble.

Savoir²-faire

☀ Déguisement, Discrétion, Mêlée (Poignard), Perception, Sécurité, Tir (Arbalète), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (Discrétion), Talentueux (Perception)

Assassin de guerre

L'assassin de guerre est le guerrier tueur de toutes les armées. Ce sont souvent des esclaves élevées dans une forme de fanatisme du combat de l'ombre. Il s'infiltré dans les lignes arrière et font le plus de dégâts possibles. Il y a une mortalité très forte chez ces combattants.

Savoir²-faire

☀ Discrétion, Mêlée (Poignard), Perception, Soins, Subterfuge, Tir (Sarbacane), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Assassin ou tueur, Talentueux (Perception)

GUERRIERS

Rabatteur

Le rabatteur est un capitaine de caravane appartenant à un marchand riche. Il est chargé de conduire à bon port une caravane qui part d'une cité vers une autre cité du monde connu. Entre les cités les routes ne sont pas forcément toujours sur.

La misère, les famines, les révoltes de paysans et les guerres engendrent des exclus, ceux-ci se rassemblent en bandes organisées qui pillent les caravanes. Certaines de ces bandes armées sont conduites par des barons. Ce sont les bandes les plus dangereuses.

C'est pourquoi, il faut de solides guerriers pour affronter ces pillards. Un rabatteur est souvent une personne qui peut devenir riche, et qui peut être anobli à la fin de sa vie.

Savoir²-faire

☀ Diplomatie, Équitation, Mêlée (Épée), Sécurité, Stratégie, Tir (Arc), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (Équitation), Gardien

Berserker

Le berserker est un guerrier, le plus souvent humain, humanorde ou narsdrok qui est attaché aux corps d'élite des armées en marches. Ce sont des spécialistes de la boucherie sanguinaire.

Il se jette dans la bataille portée par l'ivresse de la fureur. Ceux qui survivent à plus de 10 ans de ce régime sont anobli et on leur donne un territoire avec un titre de baron autonome. Son titre n'est jamais héréditaire. L'un des Berserker les plus légendaires était Conan l'albinos.

Savoir²-faire

☀ Initiative, Intimidation, Mêlée (Poignard), Mêlée (Hache), Parade, Tir (Javeline), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (intimidation), Berserker (Combattant maso)

Paladin

Le paladin est un guerrier qui défend la cause d'une religion tout en ayant un patrimoine obtenu des nobles par ses ancêtres. Ils ne participent à la chose publique qu'à travers la religion qu'il sert.

En ayant le droit de siéger au temple, ils peuvent participer à l'élection de ceux qui participeront au haut collège du temple de la région.

Savoir²-faire

☀ Conduite (véhicule terrestre), Diplomatie, Influence, Mêlée (Hache), Renseignement, Stratégie, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Pilote (char), Âme de Chef

Moine

Les moines sont des guerriers un peu particuliers. Ils appartiennent à l'une des religions monastique (Argos, Arnora et Fryr). Ils mènent une guerre contre l'ignorance et la pauvreté spirituelle des roturiers ou des peuplades isolés.

Tous les cinq ans, ils reviennent au temple dont ils sont issus pour faire inscrire leur geste. Les moines ont appris à subvenir à leur besoin tout au long du voyage en offrant le plus souvent leurs bras et leur énergie.

Savoir²-faire

☀ Athlétisme, Érudition, Esquive, Réputation, Mêlée (Bâton), Mêlée (Mains nues), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (Esquive), Fascination

Condottiere

Un condottiere est un capitaine de vaisseaux. C'est un asservi, au sens où il travaille pour un marchand ou un baron. Le condottiere à l'espoir d'être un jour anobli pour pouvoir voguer pour lui-même.

Savoir²-faire

☀ Athlétisme, Bluff, Mêlée (Sica), Réputation, Stratégie, Tir (Chu ko nu), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Sexy, Maîtrise de la lutte

MAGIS ET SAGESNécromancien

Les nécromanciens, sont des anciens élèves des hauts collèges cléricaux qui se sont tourné vers la voix de l'opacité et se sont enfui. Ils étudient la mort pour tenter de la déjouer ou de la faire disparaître.

Ces faiseurs-là sont mis à l'index par les hauts collèges. Cette recherche est à l'encontre des principes de la vie. Aucune créature ne doit être immortelle, même les hirudos ou les dragons ont finis par disparaître.

Savoir²-faire

☀ Concentration, Diplomatie, Discrétion, Érudition (Légendes), Art vs Foi (Profane), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Faiseur (Mort, corps), Court-circuit magique

Thaumaturge

Le thaumaturge est un lanceur de sortilège d'espèce humaine, narsdrok, togente ou humanorde. Ce sont des prêtres qui ont eu le droit d'accéder à certaine forme de connaissance du haut collège, mais dont cette forme de connaissance a été livrée avec la religion et le pouvoir de Dieu, ou des dieux.

Un thaumaturge a passé sa jeunesse dans un temple contrôlée par un haut collège.

Savoir²-faire

☀ Concentration, Érudition (Architecture), Influence, Intimidation, Art vs Foi (Religion), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Faiseur (Esprit, Lumière), Domaine privilégié (Esprit)

Yviem

Les Yviems sont des thaumaturges de toutes espèces, ayant une connaissance théologique et pratique approfondie de la nature.

Savoir²-faire

☀ Concentration, Érudition (Nature), Équitation, Bluff, Art vs Foi (Religion), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Faiseur (Animal, Végétal), Compagnon (animal)

Faiseur profane

Ce sont ceux qui ont accès aux arcanes pour pouvoir changer le cours des événements par des manipulations ésotériques sans être passé par un temple.

Ils ont appris leurs savoirs avec des maîtres itinérants ayant reconnu en eux leur capacité. Ces gens sont souvent confondus avec les nécromanciens. Ils n'ont pas plus de droit de cité.

Savoir²-faire

☀ Concentration, Diplomatie, Discrétion, Érudition (Histoire), Art vs Foi (Profane), Soins, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Faiseur (au choix, au choix), Sorts discrets

VOYAGEURSJongleur

Le jongleur est un athlète qui possède l'art du spectacle et de la poésie. Il est capable d'exécuter des figures très difficiles en déclamant des poèmes de Balam Randineriel, le plus grand poète ancipiel du deuxième âge. Les troupes de jongleur se produisent devant des barons suffisamment puissants pour pouvoir les payer. Ils servent accessoirement comme espion de cours.

Savoir²-faire

☀ Athlétisme, Bluff, Érudition (Arts), Représentation, Subterfuge, Tir (dague de lancée), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

☀ Synergie (Athlétisme), Actions combinées

Maître bâtisseur

Les maîtres bâtisseurs sont les architectes de ce temps. Ils ont l'art de comprendre comment assembler les matériaux pour composer de

splendides demeures. Pour les meilleurs d'entre eux, ils dessinent les plans des plus grands palais. Alors, ils dirigent des chantiers sur le long terme.

Savoir²-faire

Érudition (architecture), Intimidation, Mêlée (Canne de combat), Métier (pierre et bois), Réputation, Sécurité, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Focalisation (Précision de l'artisan), Mèche courte

Praticien

Le praticien est celui qui a des connaissances en anatomie, un peu, et une bonne connaissance des plantes qui soignent. Il devient officiel lorsque le haut collège clérical d'une région lui donne le droit de pratiquer l'art de soulager les maux de la vie. Son droit se limite bien souvent à une région géographique particulière. La clientèle des praticiens se trouve surtout parmi les roturiers et le besoin parmi les plus pauvres d'entre eux.

Savoir²-faire

Diplomatie, Mêlée (poignard), Perception, Psychologie, Renseignement, Soins (Chirurgie), + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Repousser la douleur, Mains de soigneur

Enlumineur

Parmi les roturiers, ils jouissent d'une certaine aisance. Les enlumineurs sont très demandés pour leur savoir de la préparation des peintures et de la grâce de leurs décorations. Ils sont demandés par de riches personnages qui désirent aussi bien enluminer leurs grimoires que leurs salles de réception. Les enlumineurs circulent sur un vaste territoire, bien souvent une certaine réputation les accompagne.

Savoir²-faire

Bluff, Érudition (littérature), Mêlée (poignard), Métiers (Métal), Perception, Renseignement, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Dissimulation, Accointance et réseaux

Troubadour

Le troubadour est un voyageur, noble écrivain et interprète de ses propres chansons. Il doit à son talent le pouvoir de participer à des réunions des hauts collèges cléricaux des

régions qu'il traverse dont et s'il y possède un patrimoine.

On lui confie souvent un rôle d'ambassadeur dans les autres baronnies ou royaumes.

Savoir²-faire

Diplomatie, Érudition (Musique), Mêlée (Épée), Psychologie, Renseignement, Subterfuge, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Fascination, Aura de majesté

Écrivain public

Les Écrivains publics sont des roturiers qui ont appris les arcanes de l'écriture. Ils se sont fait remarquer par ceux qui les ont utilisés et ont obtenu de se faire affranchir. Alors, ils vivent des lettres, du courrier qu'ils rédigent dans les cités pour les autres. Leurs clients ne sont que quelques changeurs de biens ou pour la signature de quelques contrats. La grosse affaire c'est quand un baron trouve un manuscrit dont il veut garder le secret, alors il fait appel aux services d'un Écrivain public affranchi.

Savoir²-faire

Érudition (Arts), Influence, Linguistique, Mêlée (bâton), Renseignement, Réputation, + 2 Savoir²-faire au choix

Atouts

Scan rapide, Mémoire Eidétique

Métiers Mangeurs de pierres

VIATARD ANIMATEUR : VIANTIMATEUR

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

Un animateur de spectacle est une personne qui présente ou commente un événement du type événements grand public, sportifs, culturels d'entreprises. L'animateur doit s'adapter au type d'événement, au public et à son organisation, il véhicule l'image de l'événement. La dynamique d'un événement dépend souvent des qualités du présentateur, (de son charisme, de son humour), de sa faculté à adapter son discours en fonction du public. Il y a autant de façon d'animer un événement qu'il y a de domaines d'activités humaines.

Par exemple, un animateur sportif aura habituellement une voix donnant un sentiment de vitalité et une apparence décontractée, alors qu'un animateur d'un colloque scientifique parlera de façon posée et aura une apparence plus stricte...

Être un bon animateur ne s'improvise pas

Savoir-faire

- Psychologie, Représentation, Influence, Bluff, Volonté

Atouts

- Fascination du vianimateur
- +2 récupérations** par jour en énergie par un test de concentration / 15+
- Son niveau en « contact vianimateur » donne son niveau d'influence dans la nébuleuse il commence niveau 3+.

VIATARD INGÉNIEUR : VIAGÉNIEUR

- ↳ *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.

Parmi les viatard, les Ingénieurs sont le métier le plus répandu. 60% des gens de la via travail à son entretien permanent. Comme tous les viatards ils jouent un rôle de détective et de porteur d'arme toutefois ils se sont beaucoup spécialisés dans l'évaluation du travail à accomplir et de son accomplissement. Certains d'entre eux possèdent des chevaux, la monture préférée des humains.

Savoir-faire

- Sécurité, Métier, Concentration, Érudition, Perception

Atouts

- Réparation instantanée
- Spécialisation dans un métier d'ingénierie (Acier, Mécanique, Ébénisterie, Bâtiment, Logistique, Confection)
- Son niveau en « viagénieur » donne son niveau d'encadrement il commence niveau 3+.

VIATARD TRANSPORTEUR : VIASPORTEUR

- ↳ *Type : Atouts d'origine*
- ↳ *Sous-type : Atouts de viatard*

Les transporteurs sont les techniciens supérieurs formés dès la puberté à la conduite des engins éoliens, éolmobile, éolmobion, éolgolfière et éolspeed. Ils apprennent à conduire dans un grand nombre de situation

tous ces engins. Une fois formé par la via, ils lui doivent 15 ans de services.

Leur office consiste à transporter des marchandises, des services et des personnes d'un bout à l'autre de la via.

Savoir-faire

- Bluff, Conduite, Équitation, Intimidation, Mêlée

Atouts

- Spécialisation conduite d'un type de véhicule (terrestre : éolmobile, éolmobion | de course : éolspeed | aérien : éolgolfière | maritime : éolourgon)
- Spécialisation métier mécanique : pour réparer son engin
- Son niveau en « viasporteur » donne ses responsabilités il commence à +3

VIATARD MILITAIRE : VIALITAIRE

- ↳ *Type : Atouts d'origine*
- ↳ *Sous-type : Atouts de viatard*

Les militaires de la via s'appellent des phalangistes. Dès le début de l'adolescence, ils sont recrutés et entraînés au maniement des armes avec lesquels ils ont le plus d'affinité.

Leur office consiste à sillonner la via dans tous les sens afin d'en assurer la sécurité contre les pillards, bandits et autres saboteurs organisés ou solitaires.

Compétences

- Intimidation, Stratégie, Tir, Mêlée, Esquive

Atouts

- Spécialisation dans une arme
- Synergie intimidation
- Son niveau en « vialitaire » donne son grade militaire il commence niveau 3+.

VIATARD JOURNALISTE : VIANALYSTE

- ↳ *Type : Atouts d'origine*
- ↳ *Sous-type : Atouts de viatard*

En consultant plusieurs sources et en interrogeant plusieurs spécialistes du sujet ou témoins des événements, le journaliste peut trier plus efficacement les informations et découvrir des faits inédits. Sa connaissance des faits tiendra donc mieux compte de la réalité et son analyse sera ainsi de meilleure qualité.

La définition du journalisme, selon la déontologie, implique également une indépendance vis-à-vis des pouvoirs politiques ou économiques, et une profondeur d'analyse qui résiste à la tentation de la renommée ou à la course à l'exclusivité.

Compétence

☀ Renseignement, Réputation, Diplomatie, Discrétion, Érudition

Atouts

Spécialisation érudition en actualité

☀ Synergie renseignement
 ☀ Son niveau en « vianalyste » donne son niveau de réputation dans le milieu il commence niveau 3+.

VIATARD SOIGNEUR : VIA.SOIGNEUR

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Atouts de viatard

L'Empire transforme complètement 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. La via reprend le flambeau, Le diplôme de docteur en médecine de la via ou de l'empire devient obligatoire pour exercer. Les premières maternités sont créées et la profession de soigneur obstétricien est inventée. Les soigneurs sont des faiseurs obligatoirement. Tout soigneur doit finir ses études à Mystos.

Savoir-faire

☀ Concentration, Soins, Érudition, Perception, Survie

Atouts

☀ Spécialisation de soin dans un domaine (maladie, poison, blessures tissus, Os, Étrange)
 ☀ Mains de soigneur
 ☀ Son niveau en « viasoigneur » donne son niveau d'influence dans le corps il commence niveau 3+.

Vocations Retour de pendule

ARTISEUR

☀ Type : Atouts d'origine
 ☀ Sous-type : Vocation

Une seule joueuse autour de la table peut choisir cette vocation, c'est celui qui incarnera le pendule.

L'artiseur est un dononyme possédant le lien avec le velum. Il n'a pas été découvert par la police des âmes Idarienne. Il ne peut donc pas être conditionné et devenir éonite.

Savoir-faire

☀ Psychologie, Concentration, Influence, Art de faiseur vs Foi, Volonté, Un savoir-faire de domaine, +2 au choix

Atouts

☀ Faiseur, **+2 récupérations** par jour en énergie par un test de concentration / 15+

ENTERTAINEUR

☀ Type : Atouts d'origine
 ☀ Sous-type : Vocation

Un enterteneur est une personne qui présente ou commente un événement du type événements grand public, sportifs, culturels d'entreprises. L'enterteneur doit s'adapter au type d'événement, au public et à son organisation, il véhicule l'image de l'événement. La dynamique d'un événement dépend souvent des qualités du présentateur, (de son charisme, de son humour), de sa faculté à adapter son discours en fonction du public. Il y a autant de façon d'animer un événement qu'il y a de domaines d'activités humaines.

Savoir-faire

☀ Psychologie, Représentation, Influence, Bluff, Volonté, +3 au choix

Atouts

☀ Fascination, **+2 récupérations** par jour en énergie par un test de concentration / 15+

INGÉNIEUR

☀ Type : Atouts d'origine
 ☀ Sous-type : Vocation

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.

Savoir-faire

☀ Sécurité, Métier, Concentration, Érudition, Perception, +3 au choix

Atouts

☀ Réparation instantanée, Spécialisation dans un métier d'ingénierie (Acier, Mécanique, Ébénisterie, Bâtiment, Logistique, Confection)

CAMBRIOLEUR

- Type : Atouts d'origine
- Sous-type : Vocation

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

Savoir²-faire

- Bluff, Discrétion, Subterfuge, Sécurité, Mêlée, +3 au choix

Atouts

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

POLICIER

- 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.

Savoir²-faire

- Discrétion, Mêlée, Psychologie, Sécurité, Tir, +3 au choix

Atouts

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

PILOTE

- Type : Atouts d'origine
- Sous-type : Vocation

Les pilotes sont les techniciens supérieurs formés dès la puberté à la conduite des engins les plus diverses de par leur capacité naturelle révélée très tôt. Un certain état d'esprit tête brulée anime les meilleurs pilotes.

Savoir²-faire

- Bluff, Conduite, Équitation, Intimidation, Mêlée, +3 au choix

Atouts

- Pilote d'un type de véhicule, Spécialisation conduite : réparer son engin

MILITAIRE

- Type : Atouts d'origine
- Sous-type : Vocation

Les militaires de la *via* s'appellent des phalangistes. Dès le début de l'adolescence, ils sont recrutés et entraînés au maniement des armes avec lesquels ils ont le plus d'affinité.

Compétence

- Intimidation, Stratégie, Tir, Mêlée, Esquive, Parade, +2 au choix

Atouts

- Spécialisation dans une arme, Synergie intimidation

NAASHALISTE

- Type : Atouts d'origine
- Sous-type : Vocation

En consultant plusieurs sources et en interrogeant plusieurs spécialistes du sujet ou témoins des événements, le naashaliste peut trier plus efficacement les informations et découvrir des faits inédits. Sa connaissance des faits tiendra donc mieux compte de la réalité et son analyse sera ainsi de meilleure qualité. Les qualités du naashaliste, implique une indépendance d'esprit, et une profondeur d'analyse qui résiste à la tentation de la renommée.

Compétence

- Renseignement, Réputation, Diplomatie, Discrétion, Érudition, +3 au choix

Atouts

- Spécialisation renseignement en actualité, Synergie renseignement

Professions Vers le bruit

NAVIGATEUR OU NAUTONNIERS

- Type : Atouts d'origine
- Sous-type : Vocation

Une seule joueuse autour de la table peut choisir cette vocation, c'est celui qui incarnera le navigateur du groupe. Le Navigateur est un dononyme possédant le lien avec le velum et est en symbiose avec l'âme de la soulfarian. Il doit avoir obligatoirement les domaines Temps et Dimensions qui servent à franchir les portes Gama et à naviguer sur la mer Gama.

Savoir²-faire

- Psychologie, Concentration, Influence, Art de faire vs Foi, Volonté, Un savoir²-faire de domaine

Atouts

- Faiseur (Domaine Temps, Dimensions), Symbiose avec sa Soulfarian : **+2 récupérations** par jour en énergie par un test de concentration / 15+

RESPONSABLE PRÆFACTUS

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

Un responsable præfectus est une personne qui doit s'adapter au type d'événement, à l'ensemble des colons et du personnel civil de la soulfarian ou de la flotte le cas échéant. La dynamique d'une colonisation dépend souvent des qualités du responsable, (de son charisme, de son humour), de sa faculté à adapter son discours en fonction du public

C'est un représentant politique de la Couronne (ou du Klan) à bord une soulfarian. Il ne dépend pas de la hiérarchie militaire ni des intérêts commerciaux de la compagnie. Il prend des décisions d'ordre civil et policier.

Savoir²-faire

Psychologie, Représentation, Influence, Diplomatie, Volonté, Un savoir²-faire au choix

Atouts

Fascination, +2 récupérations par jour en énergie par un test de concentration / 15+

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

Le métier de base consiste à résoudre des problèmes de nature scientifique, concrets et souvent complexes, liés à la conception, à la réalisation et à la mise en œuvre de capacité de survie sur une planète à coloniser.

Savoir²-faire

Sécurité, Métier, Concentration, Érudition, Perception, Influence

Atouts

Réparation instantanée, Spécialisation dans un métier scientifique (planétologie, biologie, cosmologie, zoologie, botanique)

MAJOR CUISINIER

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

Les chefs cuisinier sont ceux qui cumulent tête brûlée, individualisme, dextérité et agilité dans une même personne. Ils sont là pour que l'ensemble de la flotte soit en bonne santé, et cela de la manière la plus triviale qui soit. Le chef Cuisinier par son statut ne reçoit ses ordres que du commandant.

Savoir²-faire

Bluff, Discrétion, Soins, Sécurité, Mêlée, Influence

Atouts

Action rapide (ouvrir une serrure), Spécialisation Soins : cuisine

OFFICIER TACTIQUE ET COM

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

L'officier tactique est celui qui s'occupe de l'ensemble des communications et également de la tactique à bord de la soulfarian. La coordination des pilotes chargés de la sécurité est assurée par sa position, il ne reçoit ses ordres que du commandant.

Savoir²-faire

Conduite, Mêlée, Subterfuge, Sécurité, Tir, Influence

Atouts

Action rapide (réorganiser), Spécialisation Sécurité : Informatique

SHINAI

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

Les shinaï sont les garants de l'éthique de la colonisation de la galaxie. Ce sont des donanymes ayant subi des mutations dû à Ultereith, il n'en existe pas ailleurs.

Savoir²-faire

Discrétion, Mêlée, Psychologie, Sécurité, Tir, Compétence de superpouvoir

Atouts

Action rapide (ouvrir une serrure), Spécialisation Psychologie : faire parler
Un super pouvoir

CHEF MÉCANICIEN

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

Les pilotes sont les techniciens supérieurs formés dès la puberté à la conduite des engins les plus diverses étant donné leur capacité naturelle révélée très tôt. Un certain état d'esprit tête brûlée anime les meilleurs pilotes.

Savoir-faire

Bluff, Conduite, Sécurité, Métiers, Intimidation, Mêlée

Atouts

Pilote d'un type de véhicule, Spécialisation : réparer un type d'engin

COMMANDANT

↳ Type : Atouts d'origine

↳ Sous-type : Vocation

Les militaires de la vĩa s'appellent des phalangistes. Dès le début de l'adolescence, ils sont recrutés et entraînés au maniement des armes avec lesquels ils ont le plus d'affinité.

Compétence

Intimidation, Influence, Stratégie, Tir, Mêlée, Esquive

Atouts

Spécialisation dans une arme, Synergie intimidation



Atouts et Dons




Atouts de naissance et Dons




Les atouts de naissance et les dons 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 narsdrok quand on est un ancipiel).

Atouts de naissance

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. Quand vous êtes dans votre environnement (foret, marais, cité) ou dans votre milieu social (Bourgeoisie, noblesse, racaille) alors vous avez un bonus **de +2** à tous vos tests de compétence et vous ne pouvez **pas commettre de maladresse**, dans ce milieu.

ÉDUCATION SPÉCIALE

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

Vous avez reçu une éducation particulière dans un domaine précis - le combat, les arts de faiseur, les arts de voleur, les bonnes manières, l'érudition, etc. Dans ce domaine, définissez l'équivalent d'un sortilège de **FD : 2** que vous

pourrez lancer à volonté (sans test) 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 même. 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 points de bonus** supplémentaires gratuits dans les savoir²-faire 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 le savoir²-faire. 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 tests de défense, 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 espèce.

PETIT


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

Vous ne pouvez pas manier d'armes de maître, ni porter de sacs de la même catégorie - quel que soit votre portage. Mais vous avez un bonus de **+2** à tous vos tests de défense et un autre de **+4** à vos tests 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. Vous avez deux koudpütt par séance de jeu.

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

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...

BÉNÉDICTION

-  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 alors deux atouts supplémentaires.

DON NATUREL



-  Type : Atouts d'origine
-  Sous-type : Dons

Depuis tout petit, vous êtes naturellement talentueux sur certaines activités. Vous disposez de **4 points de bonus** supplémentaires que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez entre vos Savoir²-faire.

Vous pouvez également pour 2 points choisir de faire **1D6** de dégâts supplémentaire une seule fois.



-  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 Savoir²-faire 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.

RÉTRACTAIRE

-  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 tests de survie 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 Savoir²-faire ou ses compteurs, mais aussi ses possibilités enjeu (avec des atouts comme Synergie, Adaptation ou Essayer encore par exemple).

Les compteurs

- GRANDIR

 Type : Atouts de développement

N'est utilisé que lors des premières années des PJ afin de pouvoir récupérer les 5 points de caractéristique qui ont été mis de côté à la création de personnage.

Une fois par an cet atout peut être pris et il permet de rajouter 1 des points de caractéristique.

Surtout utilisé dans « Retour de Pendule » et Marmo dK.

- APPRENTISSAGE

 Type : Atouts de développement

Vous pouvez répartir **8 + Int** niveau dans vos Savoir²-faire. Vous ne pouvez pas distribuer en une seule fois plusieurs niveaux d'apprentissage dans une même compétence. La valeur d'un savoir²-faire ne peut pas dépasser la valeur de l'atout apprentissage.

La valeur dans le savoir²-faire est égale à la somme des caractéristiques plus le niveau plus d'éventuels bonus apportés par d'autres atouts.


Un savoir²-faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas le bonus des caractéristiques.

Les savoir²-faire Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir et Volonté commencent toute avec le niveau 0 mais ont les bonus des caractéristiques.

Dans Tsvadra Retour de pendule, Apprentissage, ne peut être pris que 6 fois, pour augmenter ensuite certaines Savoir²-faire, il faut

passer par parfaire (compétence métier) ou stage (pour les autres).

- COMPTEURS


 Type : Atouts de développement

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

Cet atout dans retour de pendule ne peut être pris que 6 fois maximum.

Quand il est pris 4 fois vous bénéficiez de l'atout Caractéristique


- CARACTÉRISTIQUE

 Type : Atouts de développement

Atout gratuit une fois tous les quatre compteurs (4, 8, 12) : Vous pouvez ajouter **+1** à une de vos caractéristiques. **Maximum atteignable +5**.


Les actions

ACTION RAPIDE

 Type : Atouts de développement

Limité, fatiguant – Vous êtes capable de vous dépasser et d'effectuer vos actions bien plus rapidement que les autres. Choisissez un savoir²-faire lorsque vous prenez cet atout. Dorénavant, si vous devez tenter un test 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 test 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 test 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 défenses) au corps à corps, des malus liés aux terrains instables ou mouvants, à l'exigüité 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 krâsses issues des éventuels dK de circonstances n'augmentent plus la difficulté de vos actions, mais elles sont autant de bonus à vos tests (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 un savoir²-faire supplémentaire qui permettra alors d'obtenir les atouts associés aux Savoir²-faire de métier.

Cet atout ne peut être pris que 3 fois.

STAGE

 **Type** : Atouts de développement

Vous pouvez ajouter **2 niveaux** dans un savoir²-faire, mais attention le niveau ne peut pas dépasser la valeur de l'atout apprentissage.


COMPTEURS EXCEPTIONNELS

 **Type** : Atouts de développement

Ajoutez **10 points** à votre total de points d'énergie ou à votre total de Vie. Vous n'ajoutez pas de caractéristique. Il rajoute également **+2** aux récupérations sur la ligne choisie, Vie ou Energie.


Ne peut être pris qu'une seule fois.

COUP DE VICE

 **Type** : Atouts de développement

Limité - Au moment de prendre cet atout, choisissez un savoir²-faire avec laquelle vous allez pouvoir pourrir la vie de vos adversaires quand la situation s'y prête (par exemple,

Psychologie pour trouver l'insulte perfide qui va rendre votre ennemi fou furieux et vous donner l'avantage en combat). Vous pouvez désormais choisir d'utiliser gratuitement cette compétence, une fois par scène, pour déshabiller le test d'un adversaire et diminuer encore plus ses chances de réussites (**1dK** de circonstance de malus pour **2 niveaux** dans votre compétence au lieu du malus d'habillage habituel).


 **Forme** : Provocateur, Vicelard, Coup de pute.

DOMINATION 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.

EXPERT

 **Type** : Atouts de développement dans un savoir²-faire de métier


Quand un personnage possède un savoir²-faire de métier ayant des spécialités ou pas et dans lequel il a déjà pris « Parfaire », il peut prendre l'atout « Expert ». Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour une seule spécialité (métier, érudition, art de faiseur ou arme - mêlée ou Tir) ou un savoir²-faire sans spécialité. Cet atout apporte +2 niveaux dans la spécialité par rapport à le savoir²-faire. Augmente la **valeur d'entretien de 5**. (Voir remarque Parfaire)

GRAND MAITRE


 **Type** : Atouts de développement dans un savoir²-faire de métier

Quand un personnage possède l'atout maitre dans un savoir²-faire sans spécialité ou dans une spécialité, il peut prendre l'atout grand maitre. Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour un savoir²-faire (ou une seule spécialité). Il doit enseigner sa discipline à des élèves pendant 120 heures.

Cet atout apporte de ne lancer plus qu'un D10 l'autre dès faisant automatiquement 10 (sauf en cas de 1) dans le savoir²-faire ou la spécialité. Augmente la valeur d'entretien de +10. Si coup d'éclat la valeur des dès est **35**

 **Forme** : sensei Hanshi, maitre instructeur

MAITRE

 **Type** : Atouts de développement dans un savoir²-faire de métier


Quand un personnage possède l'atout expert dans un savoir²-faire de métier, il peut prendre l'atout maitre. Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour une seule spécialité (métier,

érudition, art de faiseur ou arme - mêlée ou Tir) ou un savoir²-faire sans spécialité.


Cet atout apporte +2 niveaux dans la spécialité par rapport à le savoir²-faire.

Augmente la valeur d'entretien de 5.

Si coup d'éclat la valeur des dès est **35**

 **Forme** : sensei

PARFAIRE

 **Type** : Atouts de développement de métier


Cet atout associer à un savoir²-faire de métier permet d'ajouter 2 niveaux à le savoir²-faire de métier qu'elle ait des spécialités ou pas.

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

Cet atout ne peut être pris qu'à partir du niveau 6 dans un savoir²-faire.

*Attention le prendre dès le **niveau 6** dans le **noir chemin** peut empêcher ensuite d'augmenter cette même compétence par l'apprentissage, car alors le niveau sera supérieur au nombre de fois qu'a été pris apprentissage.*

SCIENCE DU CRITIQUE ©

 **Type** : Atouts de développement


Cet atout peut être pris plusieurs fois mais à chaque fois pour un savoir²-faire différente.

Cet atout permet de définir les valeurs des dès de 15+ à 20+ comme étant des coups d'éclat. Esquive avec critique la valeur par défaut des dès est **15** et non pas **10**.


Si coup d'éclat la valeur des dès est **30**

Par exemple le PJ a une valeur de +12 en esquive, la valeur pour le toucher est $12 + 10 = 22+$, avec Critique sur Esquive la valeur est $12 + 15 = 27+$

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 jetset, 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 **3dK** à utiliser pour des tests 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.

SPECIALISATION



Type : Atouts de développement

Deux utilisations possibles de spécialisation, le premier est pour les armes, le deuxième est pour des Savoir²-faire plus pointues.

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 (Ninja, morts vivants, géants, Grand mammifères chargeurs, 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 défense 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 tests 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 défense 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 un savoir²-faire dans une spécialisation particulière et apporte un bonus de **+4**. Ce n'est pas la même chose que **talentueux** qui lui est actif pour le savoir²-faire générale quand elle possède des spécialités ou non. (En cumulant les deux cela peut faire **+8** dans la spécialisation)

Par exemple, hacking en compétence Sécurité, ou chirurgie dentaire pour Soins, ou encore « faiseur » pour le savoir²-faire du domaine. Ou encore danseuse pour le savoir²-faire Athlétisme.

Condition avoir le niveau 3 minimum dans le savoir²-faire

SYNERGIE



Type : Atouts de développement

Limité - Choisissez un savoir²-faire au moment de prendre cet atout. Une fois par scène, si vous

habilitez un test de compétence ou d'avantage avec le savoir²-faire 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 le savoir²-faire). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois avec des Savoir²-faire 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.

TALENTEUX



Type : Atouts de développement

Vous êtes exceptionnellement doué dans un savoir²-faire. Vous avez un bonus de **+4** à tous vos tests dans le savoir²-faire choisie au niveau générale, ne peut pas être pour une spécialité (voir spécialisation).

Vous pouvez prendre l'atout plusieurs fois sur plusieurs Savoir²-faire différentes.

Condition avoir le niveau 4 minimum dans le savoir²-faire

VITALITÉ



Type : Atouts de développement

Vous encaissez particulièrement bien. Ajoutez **+1** point supplémentaire en blessure encaissable et **5** points de Vie.

Condition, ne peut être pris au maximum que **4 fois**.

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 MAESTRO



Type : Atouts de combat
Sous-type : Maîtrises

Condition : Armes et armures de professionnel et **niveau 6** dans mêlée - Vous avez appris à manier les armes, armures et boucliers de maître. Vous êtes désormais un tank, **3d6 dégâts ou + 6 en armure !**

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 ne l'ait pas, mais sait-on jamais ?

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.

Condition : **niveau 4** dans mêlée - Vous avez appris à manier les armes, armures et boucliers de professionnel **2d6 dégâts ou + 4 en armure !**

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 et à la condition d'avoir mêlée comme compétence de métier, cet atout vous permet d'infliger d'impitoyables dégâts de maître (pour **3d6** points de dégâts).

Voir **compétence de prédilection** pour changer une caractéristique par une autre dans les atouts aventureux.



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



FLINGOTE DE MAESTRO

 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 maître sans les **4 dK** de circonstances qui sont dû à l'utilisation d'armes à feu de maître.

Condition : avoir **flingue de pro** et posséder le savoir²-faire Tir en métier avoir **6 niveaux** en compétence Tir.



FLINGOTE 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 **4 niveaux** en compétence Tir.

MAÎTRISE DE LA LOTTE



 Type : Atouts de combat
 Sous-type : Maîtrises

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

Bataille

Les atouts de bataille servent aussi bien en bataille sur plateau, en bataille défi de compétence qu'en combat tactique avec son équipe dans les échauffourées.

DISCOURS GALVANISANT

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

Bataille de type non narratif

"Discours galvanisant" est un atout qui représente la capacité d'un personnage à

inspirer et motiver ses troupes avant une bataille. Un personnage possédant cet atout est un orateur habile qui sait comment utiliser les mots pour galvaniser les troupes, leur donnant ainsi un avantage psychologique sur l'ennemi.

Voici quelques idées de bonus que vous pourriez accorder à un personnage possédant cet atout :

Bonus de moral : Le personnage est capable d'augmenter le moral des troupes avant une bataille, ce qui les rend plus confiants et plus résistants aux difficultés.



Bonus de détermination : Le personnage est capable de renforcer la détermination des troupes, en leur donnant un sentiment de but commun et d'objectifs clairs à atteindre.

Bonus de concentration : Le personnage est capable de canaliser l'énergie des troupes, en les aidant à se concentrer sur la tâche à accomplir malgré les distractions et les dangers.

Bonus de cohésion : Le personnage est capable de renforcer la cohésion des troupes, en les aidant à se sentir comme une seule entité unie qui travaille ensemble pour atteindre un objectif commun.

Bonus de courage : Le personnage est capable d'inspirer le courage chez les troupes, en les aidant à surmonter leur peur et leur incertitude pour se battre avec détermination et résolution.

ENGAGEMENT

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

Bataille de type non narratif

"Engagement" est un atout qui représente la capacité d'un personnage à sacrifier des ressources pour obtenir un avantage stratégique. Un personnage possédant cet atout est un stratège impitoyable qui est capable d'envoyer des hommes à la mort uniquement pour s'ouvrir des possibilités tactiques.

Quelques idées de bonus que vous pourriez accorder à un personnage possédant cet atout :

Bonus d'agressivité : Le personnage est capable d'adopter une stratégie agressive, en utilisant des tactiques offensives pour forcer l'ennemi à se mettre en position défensive.

Bonus de diversion : Le personnage est capable d'utiliser des tactiques de diversion pour attirer l'attention de l'ennemi, en créant des opportunités pour d'autres membres de son équipe.



Bonus de sacrifice : Le personnage est capable de sacrifier des ressources (hommes, équipement, etc.) pour obtenir un avantage stratégique, en créant des brèches dans la ligne de défense ennemie ou en occupant des positions clés.

Bonus de risque : Le personnage est capable de prendre des risques calculés, en engageant des actions qui pourraient causer des pertes,

mais qui pourraient également générer des gains stratégiques importants.

Bonus d'improvisation : Le personnage est capable de s'adapter rapidement à des situations imprévues, en utilisant des tactiques improvisées pour surprendre l'ennemi.

LOGISTIQUE

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

Bataille de type non narratif

"Logistique" est un atout qui représente la capacité d'un personnage à planifier et à gérer efficacement les approvisionnements, les mouvements de troupes et les équipements nécessaires à une bataille réussie. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent qui est capable de préparer le terrain afin que la bataille tourne rapidement à son avantage.

Quelques idées de bonus que vous pourriez accorder à un personnage possédant cet atout :

Bonus de planification : Le personnage est capable de planifier efficacement les approvisionnements, les mouvements de troupes et les équipements nécessaires à une bataille réussie, en utilisant des techniques de logistique avancées.



Bonus de coordination : Le personnage est capable de coordonner efficacement les mouvements de troupes, les approvisionnements et les équipements avec les autres membres de son équipe, en utilisant des techniques de communication avancées.

Bonus de préparation : Le personnage est capable de préparer le terrain avant la bataille, en évaluant les avantages et les faiblesses de l'environnement et en utilisant des techniques de camouflage et de fortification pour protéger ses troupes.

Bonus d'efficacité : Le personnage est capable d'optimiser l'utilisation des ressources disponibles, en utilisant des techniques de gestion avancées pour minimiser les pertes et maximiser les gains.

Bonus de rapidité : Le personnage est capable de déployer rapidement ses troupes et ses équipements sur le terrain, en utilisant des techniques de déplacement avancées et en anticipant les mouvements ennemis.

PREMIÈRE LIGNE

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

Première Ligne est un atout qui représente la capacité d'un personnage à être un leader inspirant, à se battre courageusement en première ligne et à donner plus de puissance d'attaque à ses troupes de première ligne en prenant le risque d'être touché. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent

qui est capable d'inspirer ses troupes et de les motiver à se battre avec courage et détermination.

Quelques idées de bonus que vous pourriez accorder à un personnage possédant cet atout :

Bonus de leadership : Le personnage est capable d'inspirer et de motiver ses troupes, en leur donnant la confiance nécessaire pour se battre avec courage et détermination.



Bonus de première ligne : Le personnage est capable de se battre courageusement en première ligne, donnant ainsi un exemple à ses troupes et les encourageant à se battre avec la même détermination.

Bonus de puissance d'attaque : Le personnage est capable de donner plus de puissance d'attaque à ses troupes de première ligne, en utilisant des techniques de combat efficaces et en encourageant ses troupes à se battre avec plus de force et d'agressivité.

Bonus de risque : Le personnage est prêt à prendre des risques personnels pour protéger ses troupes et atteindre les objectifs de la mission.

Bonus de protection : Le personnage est capable de protéger efficacement ses troupes de première ligne, en utilisant des techniques de défense efficaces et en étant toujours vigilant pour éviter les attaques ennemies.

STRATÉGIE DE DÉFENSE

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

"Stratégie de défense" est un atout qui représente la capacité d'un personnage à protéger efficacement son groupe et à défendre une position stratégique. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent qui est capable d'utiliser le terrain à son avantage, de prévoir les mouvements de l'ennemi et de coordonner efficacement la défense de son groupe.

bonus à accorder à un personnage possédant cet atout :

Bonus de terrain : Le personnage est capable de choisir un terrain approprié pour la défense et d'utiliser efficacement ses caractéristiques pour renforcer la position défensive de son groupe.

Bonus de préparation : Le personnage est capable de prévoir les mouvements de l'ennemi et de se préparer en conséquence pour maximiser les chances de succès de la défense.



Bonus de coordination : Le personnage est capable de coordonner efficacement les actions de son groupe pour optimiser la défense et éviter les faiblesses potentielles.

Bonus de résistance : Le personnage est capable de résister aux attaques ennemies et de maintenir la position défensive de son groupe malgré l'adversité.

Bonus de moral : Le personnage est capable de maintenir le moral de son groupe à un niveau élevé, même dans les situations les plus

difficiles. Cela peut aider à éviter la panique et à maintenir la discipline nécessaire pour une défense efficace.

STRATÉGIE GAGNANTE

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

"Stratégie gagnante" est un atout qui représente la détermination d'un personnage à tout faire pour remporter la victoire. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent et déterminé qui est prêt à sacrifier des ressources et des opportunités pour atteindre son objectif ultime : la victoire.

Bonus de planification : Le personnage est capable de prévoir et de planifier ses actions à long terme, ce qui lui permet de mettre en place des stratégies efficaces pour atteindre ses objectifs.



Bonus de coordination : Le personnage est capable de coordonner les actions de son groupe de manière efficace, ce qui lui permet d'optimiser les ressources de son groupe et de maximiser ses chances de succès.

Bonus de ressources : Le personnage est capable de mobiliser des ressources importantes pour atteindre ses objectifs, qu'il s'agisse de troupes supplémentaires, d'équipement ou de renforts magiques.

Bonus de moral : Le personnage est capable de maintenir le moral de son groupe à un niveau élevé, même dans les situations les plus difficiles. Cela peut aider à éviter les désertions et à maintenir la motivation de son groupe pour la victoire.

Bonus de coup critique : Le personnage est capable d'identifier les faiblesses de ses ennemis et de les exploiter efficacement. Cela peut lui donner un bonus significatif lors des attaques critiques contre des adversaires vulnérables.

TACTIQUE

 Type : Atouts de combat
 Sous-type : De bataille

Le général est un bon tacticien, il sait profiter des avantages du terrain, du moment et du moral de ses troupes ainsi que des faiblesses adverses.

L'atout "Tactique" permet à un personnage de bénéficier d'un avantage lors de batailles. Voici quelques idées de bonus que vous pourriez accorder à un personnage possédant cet atout :

Bonus d'initiative : Le personnage est capable de lire rapidement le champ de bataille et d'agir rapidement en fonction des mouvements ennemis, ce qui lui permet d'obtenir un bonus à l'initiative.

Bonus de défense : Le personnage est capable de mettre en place des stratégies de défense efficaces qui permettent à son groupe de résister aux attaques ennemies.

Bonus d'attaque : Le personnage est capable de trouver des failles dans la défense ennemie et de coordonner ses attaques avec ses alliés pour infliger des dégâts supplémentaires.



Bonus de moral : Le personnage est capable de motiver ses troupes et de maintenir leur moral élevé, ce qui leur permet de résister plus facilement aux attaques ennemies.

Bonus de mouvement : Le personnage est capable de trouver les meilleurs chemins à travers le champ de bataille, ce qui lui permet de se déplacer plus rapidement et d'éviter les pièges ennemis.

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 test d'attaque, effectuer un test d'un savoir²-faire précise 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 tests.

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 défense 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 défense ou en duel de sang-froid. – Vous connaissez les techniques des tueurs et des sicaires. Si vous surprenez votre cible, à mains nues ou avec une arme d'amateur, vous pouvez porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup, quelque que soit son nombre de Vie. Si l'attaque est un succès et quelle occasionne au moins un point de dégâts, la victime doit effectuer un test **survie vs +10 + 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 assommer, 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'arme 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 Vie** perdus. Si vous ne les dépensez pas, ils sont perdus à la fin de l'affrontement.

Forme : Berserker, Colère sanglante, Adepté écorché.

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 claques. Dans tous les cas, le bonus n'est valable que pour la scène.

DOIGTS SERPENTIS

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.

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 faite pour un Sage Survivant de la Passerelle des Voleurs, le travail pour un membre de la Haute Loge des Techniques de la cité d'Enclume, etc.)

Tant que vous vous concentrez, vous devez dépenser **1d6** points d'énergie par période, le plus souvent par tour. Vous gagnez alors un **+4** à un avantage ou un savoir²-faire liée à votre action, ainsi qu'un **+2** dans une caractéristique utile. De plus, vous avez un **-2** dans un avantage (le plus souvent parade, esquive, volonté, survie, 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, Précision 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 Mêlée, +2 en Force, -2 en Parade.

FORTUNE DE BATAILLE

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

Quand vous dépensez des dK sur un test 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 tests de défense 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 défense, 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

MÊCHERIE 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 Vie que vous encaissez 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 parade ou votre volonté (de **-2**) ou bien encore vos dégâts (de **-1d6**) pour augmenter une de ces quatre variables (parmi mêlée, parade, volonté, survie ou dégâts) de **+4** ou de **+1d6**.

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.

REPRENDIS 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 Vie ou d'énergie.

Choisissez l'une de vos Savoir²-faire (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.

Max 3 fois

TECHNIQUE DE COMBAT

Type : Atouts de combat
Sous-type : Améliorations

Condition : Avoir Spécialisation d'une arme – vous avez développé ou appris un art martial tout à fait spécifique, en lien avec une spécialisation de votre choix.

À 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.

Les techniques de combat sont rangées dans le dKrunch : **combat de Maestro**.

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).



ADRENALINE

 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.

 Max 3 fois



RÉPARATION INSTANTANÉE

 Type : Atouts aventureux
 Sous-type : Atouts logistiques

Pour 1dK, vous pouvez tenter un test 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 chewie.

COMPÉTENCE DE PRÉDILECTION



 Type : Atouts aventureux
 Sous-type : Atouts techniques

Pour un savoir²-faire sans spécialité ou pour une spécialité particulière, vous pouvez échanger l'une des caractéristiques directrices 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 caractéristique.



Vous pouvez aussi décider que le bonus de dégâts est celui de Dextérité à la place de Force dans le cadre d'une spécialité de combat (Rapière, Dague, Mains nues)

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 professionnel (**niveau 6**) en Discrétion et ne perception – Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous.

Vous pouvez faire des tests de Perception et Discrétion (à hauteur de la difficulté imposé par la MdV) même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher.

Pouf ! Disparu !

Le don "Disparition ninja" est une capacité qui permet à un personnage de disparaître de la vue de ses ennemis et de se déplacer sans être repéré. Lorsque ce don est activé, le personnage peut se mouvoir avec une discrétion absolue, sans émettre de bruit ou d'odeur. Il est également capable de se fondre dans l'obscurité et de se camoufler dans son environnement, de telle sorte qu'il est presque impossible à repérer.

En pratique, lorsque le personnage utilise le don "Disparition ninja", il peut se déplacer sans être vu ou entendu, même dans les situations les plus dangereuses. Cela lui permet de se faufiler à travers les lignes ennemies, d'espionner ses adversaires sans se faire remarquer, ou de s'échapper d'une situation périlleuse.

Il est important de noter que ce don nécessite un certain entraînement et une grande habileté. Le personnage doit avoir une excellente maîtrise de son corps et de ses mouvements, ainsi qu'une grande capacité d'observation et de réaction. De plus, il doit être capable de se concentrer intensément pour maintenir sa capacité de disparition, car toute distraction pourrait briser son camouflage et le rendre vulnérable.

En somme, le don "Disparition ninja" est un savoir²-faire redoutable pour tout personnage qui souhaite se déplacer discrètement et échapper à la vue de ses ennemis. Cependant, il ne doit pas être utilisé à la légère, car une mauvaise utilisation de cette capacité pourrait mettre en péril la sécurité du personnage et de ses alliés.

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

MONTÉ-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.

PILOTAGE

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 SOUVERAIN

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 le savoir²-faire. 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.

MARCHEE 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 tests 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,

*ACQUAINTANCES 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 test 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 test signifie que les contacts ne peuvent pas vous aider. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant le savoir²-faire 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 points de bonus** supplémentaires gratuits dans les savoir²-faire de Diplomatie, de Bluff et d'Intimidation – ce qui signifie que vous pouvez, ajouter vos caractéristiques même si vous n'avez pas de niveaux.

ATOUT DE GROUPE

Type : Atouts aventureux
Sous-type : Atouts de majesté

Sélectionnez un atout de combat que vous possédez. Vous êtes maintenant capable de le conférer à un groupe d'alliés précis (dont le nombre est égal votre Charisme), Tant qu'ils sont à portée de voix et de vue, ces alliés peuvent tous utiliser cet atout s'ils réunissent les conditions nécessaires.

ACRA 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 de le savoir²-faire en nombre de personnes.

Si vous reprenez cet atout, vous pouvez toucher **dix fois** vos niveaux de le savoir²-faire en nombre de personnes

Encore une fois et encore c'est 100 fois et une dernière fois c'est 500 fois...

À vous les stades rangés en rang d'oignon qui vous acclament ! (Ou pas)

Donc vous ne pouvez prendre cet atout que 4 fois maximum.

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 tests et que vous utilisez vos Savoir²-faire **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 5 fois plus de personnes à chaque fois.

quelqu'un, faites un test de cette compétence opposé à sa volonté.

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 le savoir²-faire.

Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le test 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 le savoir²-faire liée. L'atout Chef charismatique peut s'appliquer.

LANGUE DE VILLOURS

Type : Atouts aventureux



Sous-type : Atouts de majesté

Choisissez l'une des Savoir²-faire sociales différente à chaque fois que vous prenez cet atout.

Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'un interlocuteur, vous l'améliorez de deux crans sur l'échelle de la relation au lieu d'un seul.

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 test de Volonté 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 **6dK** de circonstance la difficulté du test de Volonté pour vous attaquer.

PREMIÈRE IMPRESSION

Type : Atouts aventureux

FASCINATION

Type : Atouts aventureux




Sous-type : Atouts de majesté

Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez un savoir²-faire sociale à laquelle appliquer cet atout, comme **Bluff**, **Diplomatie** ou **Représentation**. Quand vous voulez fasciner



Échelle de la relation

- +7. L'amour.** Je voudrais que nous existions ensemble.
- +6. L'altérité.** Je me réjouis de ton existence et celle-ci me fait exister.
- +5. La sympathie.** Je cherche à partager des moments de nos existences.
- +4. L'empathie.** Je cherche à comprendre ton existence
- +3. La compassion.** Je partage les joies et les peines de ton existence
- +2. L'altruisme.** Je t'aide à exister
- +1. La considération.** Ton existence me donne la responsabilité de mes actes
- 0. L'indifférence.** J'accepte que tu existes
- 1. L'égoïsme.** Je profite que tu existes
- 2. La haine.** Je n'aime pas que tu existes

 Sous-type : Atouts de majesté

Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos niveaux d'un savoir²-faire sociale comme Bluff, Diplomatie ou Intimidation. Faites un test de compétence contre un test de Volonté de leur part. Chaque personne qui échoue vous donne un dK 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 en **bonus** supplémentaires gratuits en Bluff, en Diplomatie et en Renseignements auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent).

L'atout "Sexy" est un avantage que peut posséder un personnage. Ce trait signifie que le personnage possède un charisme naturel qui attire les autres personnages et leur donne envie de passer du temps avec lui, elle ou iel.

Dans le cas d'un personnage ayant une apparence exotique, l'atout "Sexy" peut être particulièrement puissant. En effet, les traits physiques inhabituels et fascinants du personnage peuvent susciter l'intérêt et l'admiration de ceux qui l'entourent. Les autres personnages peuvent être attirés par la beauté et l'élégance du personnage, ou par son aura mystérieuse et intrigante.



Cependant, il est important de noter que l'atout "Sexy" peut être à double tranchant. Le personnage risque d'attirer l'attention non désirée ou de se retrouver dans des situations dangereuses en raison de son charme. De plus, le fait d'être perçu comme "sexy" peut causer de la jalousie ou de la rivalité entre les autres personnages, ce qui peut compliquer les relations interpersonnelles.

En somme, l'atout "Sexy" est un avantage qui peut être très puissant pour un personnage possédant une apparence exotique. Cependant, il comporte également des risques et peut être difficile à gérer. Les joueuses qui souhaitent exploiter cet atout doivent être prêts à naviguer dans les complexités des relations interpersonnelles et à faire face aux conséquences de leur charme.

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 Savoir²-faire 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. Cependant, durant ce temps-là, rien ne peut vous réveiller. Note à l'intention des joueuses 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.

TOUTES À TOUT

 Type : Atouts aventureux
 Sous-type : Atouts exotiques

À force de bourlinguer 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 test dans vos Savoir²-faire 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 tests d'Érudition, de Psychologie ou

d'une autre compétence pour interpréter vos visions.

Le don "Vision" permet à un personnage de voir ce qui est caché, que ce soit dans le passé, le présent ou le futur proche. Ce don peut être particulièrement utile dans des situations où le personnage doit trouver des objets cachés, des passages secrets ou des indices importants.

En utilisant ce don, le personnage peut voir des choses qui ne sont pas perceptibles par les sens normaux, telles que les auras, les énergies invisibles ou les illusions. De plus, il peut percevoir les événements passés en observant des scènes ou des objets, ou encore voir des événements futurs qui pourraient se produire.

Cependant, il est important de noter que le don "Vision" peut être très épuisant pour le personnage qui l'utilise. En effet, la capacité de voir au-delà de ce qui est normalement perceptible peut entraîner une surcharge d'informations qui peut fatiguer le personnage et le laisser vulnérable aux attaques ennemies. De plus, le don peut être imprécis ou difficile à interpréter, ce qui peut conduire à des erreurs ou des faux espoirs.

En somme, le don "Vision" est une capacité puissante qui peut aider un personnage à résoudre des énigmes et à trouver des objets cachés, tout en lui permettant de voir des événements passés ou futurs. Cependant, il comporte également des risques et des limites, et doit être utilisé avec prudence.




Atouts velumniques



Ces atouts sont utiles à tous ceux qui veulent (ou peuvent) pratiquer l'art du faiseur ou la pratique de l'éon ou développer des pouvoirs cosmiques phénoménaux (dans un mouchoir de poche).

COURT-CIRCUIT VELUMNIQUE

 Type : Atouts velumniques

Pour vous, jeter un sort puissant n'est jamais impossible. Vous y parvenez toujours même si ça vous coûte toute votre énergie. Vous pouvez ajouter **+1** à votre test de style par point d'énergie dépensé en plus, limité par le nombre de niveaux de votre compétence de style.


Le don "Court-circuit Velumnique" est un don qui permet à un personnage dans un jeu de rôle d'augmenter temporairement ses chances de réussite en utilisant une quantité accrue d'énergie. En dépensant davantage d'énergie que ce qui est normalement nécessaire pour lancer un sortilège, le personnage peut court-circuiter le processus magique et ainsi renforcer le pouvoir de son sort.

Cependant, cette utilisation excessive de l'énergie magique peut entraîner une grande fatigue et épuiser le personnage, le laissant vulnérable aux attaques ennemies. Le don "Court-circuit Velumnique" est donc à utiliser avec prudence et seulement lorsque cela est nécessaire.

De plus, l'utilisation de ce don peut également comporter des risques, tels que la possibilité de perdre le contrôle du sort ou de provoquer des effets secondaires imprévus. Il est donc important que le personnage maîtrise bien l'art de faiseur et connaisse les limites de ses capacités avant d'utiliser le don "Court-circuit Velumnique".


En somme, le don "Court-circuit Velumnique" est une capacité puissante qui permet à un personnage d'augmenter ses chances de réussite en utilisant une quantité accrue d'énergie magique. Cependant, cette utilisation excessive peut être risquée et épuisante pour le personnage, il est donc important de l'utiliser avec prudence et seulement lorsque cela est nécessaire.

DISSIPATION MALAISÉE

 Type : Atouts velumniques


Avec les années, vos sortilèges et pentacles sont devenus redoutablement stables : la difficulté des tests pour dissiper vos sortilèges ou pour briser vos pentacles est augmentée de **+5**. Cet Atout peut être pris plusieurs fois.

DOMAINE PRIVILÉGIÉ

 Type : Atouts velumniques

Choisissez un domaine magique particulier parmi ceux que vous maîtrisez : vous avez un bonus de **+1PM** pour calculer la puissance et les paramètres des sorts que vous lancez qui sont issus de ce domaine.


INCANTATION LONGUE

 Type : Atouts velumniques

Incantation	Difficulté
2 Actions	-5
1 minute	-10
1 heure	-15
1 journée	-20

Il faut une action pour incanter un sort et voir ses effets s'appliquer. Avec cet atout, vous pouvez prendre plus de temps pour diminuer la difficulté du sortilège comme indiqué dans le tableau joint.

ART DE FAISEUR SAUVAGE

 Type : Atouts velumniques

Pour vous, jeter un sort est avant tout une affaire d'instinct, d'intuition et surtout de pas mal de chance.

Si votre test de compétence est insuffisant, vous pouvez toujours réévaluer à la baisse du **FD** d'un

sortilège de manière à réussir quand même votre tentative.

Cependant, un sort ainsi bridé peut avoir des effets étranges : le conteur peut utiliser des **dk** contre votre sort (généralement deux par **FD** en moins) afin de provoquer des effets secondaires : chaque demi-krâsse ou krâsse obtenue ainsi correspond à une perte supplémentaire de 3 ou 6 points d'énergie, en plus du coût normal du sort, ainsi qu'à un léger couac dans le déroulement des événements.


Le talent d'art de Faiseurs Sauvage est une capacité rare et puissante qui permet à un personnage de lancer des sorts au-delà de sa capacité normale. En d'autres termes, ce talent permet de dépasser les limites habituelles du velum, en utilisant des méthodes imprévisibles et souvent risquées.

Lorsqu'un personnage utilise le talent d'art de Faiseurs Sauvage, il canalise l'énergie magique de son environnement pour augmenter la puissance de ses sorts. Cependant, cette énergie est instable et peut causer des effets indésirables. Par exemple, le personnage peut perdre temporairement le contrôle de ses pouvoirs velumiques, lancer un sort différent de celui qu'il avait prévu, ou provoquer des dommages collatéraux dans son environnement.

Malgré les risques associés à l'utilisation du velum Sauvage, cette capacité est très appréciée par les mages expérimentés qui cherchent à repousser les limites de leur art. Avec de l'entraînement et de la pratique, un personnage peut apprendre à contrôler son art de faiseur sauvage et à minimiser les risques.


En somme, le talent d'art de Faiseurs Sauvage est une capacité extrêmement puissante qui permet aux mages de lancer des sorts bien au-delà de leur puissance normale. Cependant, il s'accompagne de risques importants et doit être utilisé avec prudence et maîtrise. Les joueuses qui souhaitent exploiter cette capacité devront être prêts à prendre des risques, mais pourront également bénéficier de pouvoirs velumiques sans précédent.

MAINTIEN INCONSCIENT

 Type : Atouts velumiques

Vous avez grandement développé votre pouvoir de concentration. Vous pouvez maintenir un sort et tout de même lancer des dés (2d10 et dk). Un sort maintenu s'arrête toujours si vous devez faire un test sur la table de blessure.

MÉMOIRE SUPÉRIEURE

 Type : Atouts velumiques

Vous pouvez désormais mémoriser un nombre de sorts égal à la somme de votre **Sagacité** et de votre **Intuition**.

Le don "Mémoire Supérieure" est un don qui permet à un personnage dans un jeu de rôle de


créer, mémoriser et maintenir plus de sortilèges que la normale. Grâce à ce don, le personnage peut stocker plus d'informations velumiques dans son esprit et accéder à ces connaissances plus facilement lorsqu'il doit lancer des sorts.

Le personnage doté de ce don peut apprendre et mémoriser des sorts plus rapidement que les autres et peut également maintenir plusieurs sorts en mémoire en même temps. De plus, le personnage peut être capable de lancer des sorts sans même y penser consciemment, ce qui lui permet d'agir plus rapidement et plus efficacement en situation de combat.

Cependant, ce don peut comporter des risques, tels que la surcharge cognitive et la confusion mentale si le personnage essaie de maintenir trop de sorts en même temps. Le personnage doit être capable de gérer efficacement son flux de pensées et de rester concentré pour éviter les erreurs de lancement de sort.

En somme, le don "Mémoire Supérieure" est une capacité puissante qui permet à un personnage de stocker, mémoriser et maintenir plus de sorts en mémoire que la normale. Cela lui permet d'accéder plus rapidement à ses connaissances velumiques et de lancer des sorts plus efficacement en situation de combat. Cependant, il est important que le personnage apprenne à gérer efficacement son flux de pensées pour éviter les erreurs de lancement de sort.


FAISSEUR OU ÉCOUTTE

 Type : Atouts velumiques

Vous avez appris à dompter et utiliser les forces surnaturelles à votre profit. Vous pouvez choisir un domaine magique. Choisissez aussi le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ce domaine. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez choisir un nouveau domaine magique.

Condition : avoir **+2** dans une des caractéristiques directrices de votre compétence de style par atout.

SORTS DISCRETS

 Type : Atouts velumiques

Vous êtes capable d'un exploit rarissime : utiliser votre art de faiseur sans être vu. À force d'entraînement, vous êtes parvenu à réduire les effets visibles, comme les gestes et les incantations, à presque rien. Ceux qui vous regardent ont droit à un test de Perception en opposition avec votre test de sort pour vous repérer.

L'atout "art Discrets" est une capacité spéciale qui permet à un personnage faiseur de lancer des sorts de manière discrète, de cacher leur préparation et leur utilisation. Cela signifie que



les effets de ses sorts ne seront pas évidents pour les autres personnages, ce qui peut être très utile dans les situations où la discrétion est importante.

Lorsqu'un personnage utilise l'atout "art Discrets", les effets visibles ou audibles de son sort peuvent être masqués. Par exemple, si le personnage lance un sort de feu, le feu peut être caché à la vue des autres personnages, de sorte qu'ils ne sauront pas que le personnage a utilisé un sort. De même, si le personnage lance un sort de guérison sur un autre personnage, l'effet guérisseur peut être caché de manière à ce que les autres ne sachent pas que le personnage a lancé un sort.

Il est important de noter que ce don ne rend pas les sorts invisibles ou inaudibles, mais plutôt qu'il permet au personnage de masquer les effets visibles ou audibles du sort. Ainsi, si un personnage jette un sort de feu dans une pièce sombre, les flammes peuvent encore être vues, mais elles peuvent être masquées de la vue de personnages qui ne sont pas attentifs ou qui se concentrent sur autre chose.

L'atout "art Discrets" est donc une capacité très utile pour les faiseurs qui veulent garder leur utilisation du velum cachée aux yeux des autres personnages. Cela peut être particulièrement utile dans les situations où l'art de faiseur est mal vu ou même interdit.

STOCK D'ÉNERGIE



Type : Atouts velumniques

Vous avez appris à utiliser des réceptacles pour vos points d'énergie afin d'en avoir une réserve supplémentaire. Vous avez besoin d'un objet d'artisanat de valeur spécialement préparé à cette intention, comme une pierre précieuse ou une amulette en or. Un objet peut accepter un point par 20 DO de valeur. Vous pouvez stocker autant de PE que la moitié de votre score maximum, quel que soit le nombre d'objets que vous possédez. Le processus de stockage demande une heure et un test de Concentration difficulté **20+**. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal.

STYLE PRIVILÉGIÉ



Type : Atouts velumniques

Vous êtes un virtuose. Choisissez une des Savoir²-faire de style magique que vous maîtrisez : vous avez un bonus permanent de **+2** sur vos tests pour lancer des sorts avec cette compétence et quand vous lancez des dK pour booster un sortilège, vous pouvez en ajouter un gratuit, sans le prélever sur le tas.

Attaques spéciales



Certaines armes disposent de capacités particulières, qu'elles soient spécialement fabriquées pour une technique ou qu'elles possèdent un puissant art de faiseur, 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.

Utiliser une technique de combat

- 🎲 Attaque : 1d6 Energie, **-4 au test**
- 🎲 Défense : normale puis si échec, test de compétence contre **10 + dégâts**.

Pour éviter un test supplémentaire, tu peux aussi dire que l'effet ne passe que si les points de dégâts effectivement encaissés dépassent la valeur de le savoir²-faire d'opposition appropriée. Tu remarqueras qu'il s'agit d'une utilisation un peu détournée de la règle « Faire 10 ».

Techniques

- 🎲 Préalable : **-4** en attaque pour utiliser la technique et dépenser de **1D6** d'énergie.

Certaines armes disposent de capacités particulières, qu'elles soient spécialement fabriquées pour une technique ou qu'elles possèdent un puissant art de faiseur, 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.

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 joueuses et dans le doute, faites comme d'habitude, demandez des dK.

ASSOMMÉER

Survie 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 Vie.

BOUCHEBÉRIE

Volonté, 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 test de Volonté ou être secoué et perdre leur prochaine action.

Exemple : 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 test d'attaque. Les **24** points de dégâts suffisent à enfoncer l'aventurier dans le sol, lui éclatant 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 test de Volonté contre 34 ou perdre leur prochaine action.

BOUSCULER, PROJETER, RENVERSER

Survie — 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 Vie.

COUP SURPRISE

Perception - Alors que vous combattez, vous en profitez pour placer un coup de pommeau, de poing 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 Vie.

COUPE-JARRET

Défense - 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 inclut 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 — 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 Vie.

ÉNCHAÎNEMENT

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 test 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 test de Perception contre 28. En cas

d'échec, Bubba gagne une attaque gratuite contre lui. Snif.

FRONTÈRE

Perception, Psychologie ou Défense — 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 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 test 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 Vie.

Zono lie son arme à celle de l'infâme capitaine. Au premier tour le renard masqué réussit le test d'opposition et décide de 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'hacienda 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.

LOTTER

Subterfuge ou Survie — Si vous réussissez votre attaque spéciale vous attrapez votre adversaire et maintenez une prise. Vous n'avez plus de test 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 Vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise, les dégâts calculés précédemment ne servant qu'à indiquer la difficulté du test de survie. À son tour d'agir, votre cible peut utiliser une de ses actions pour se dégager en réussissant un test de Subterfuge ou Survie 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, épingle son bras au mur...). En cas de réussite, la victime doit dépenser un dK supplémentaire à chaque fois qu'elle 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 Vie à votre adversaire.

SAIGNER

Survie — Cette attaque entraîne la perte de 1, 2 ou 3 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 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 Vie, il devra 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, dégaine 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 a 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.

SALOPARD

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 test de survie contre une blessure, vous pouvez agir une dernière fois normalement avant de vous écrouler.



Les domaines de faiseur génériques



Se rappeler toujours cette sentence d'Héraclite : La mort de la terre, c'est de se changer en eau ; la mort de l'eau, c'est de se changer en air ; la mort de l'air, de se changer en feu ; et réciproquement. Pensées pour moi-même, IV de Marc Aurèle

Tsuwadra II dimensions

Voici une description des différentes dimensions de l'univers Tsuwadra et des faiseurs :

La première dimension, Eden, est la dimension originelle de l'amour et de la création de tout au centre du néant. C'est la dimension d'où tout est issu.

La deuxième dimension, Primus, est la dimension des éléments primaires Feu, Eau, Air et Terre. Son existence a provoqué la naissance de notre univers dans un Big Bang, ainsi que la naissance des quatre dimensions, dont le temps.

La septième dimension, Opacité, apparaît dès que la vie apparaît. C'est le lieu de la transformation de la mort, la dimension de la mort en regrets et en remords.

Dès l'apparition des créatures évoluées, apparaît une huitième dimension, Songerie, où se créent et consistent toutes les créatures imaginaires et les événements inventés par les créatures évoluées, les donanymes.

Entre les dimensions spatio-temporelles de la matière et les autres dimensions, il existe un voile, le velum, fait de deux dimensions appelées Loi et Chaos, qui opposées permettent de créer une étanchéité entre les dimensions non spatio-temporelles.

Les faiseurs sont ceux qui ont le don de traverser le velum pour produire dans le monde matériel des effets. Ils peuvent manipuler différents domaines tels que l'eau, l'air, la terre, les animaux, la conjuration, le corps, l'enchantement, l'esprit, la lumière et les ténèbres, et la métamorphose. Les faiseurs peuvent faire appel à différentes dimensions primaires et secondaires selon le domaine qu'ils manipulent.

ANIMAL









Univers matériel et Éden

Ce domaine gouverne, appelle et communique avec les animaux de tous types. Ce qu'on peut leur demander dépend de leur caractère : ainsi un cheval acceptera de servir de monture mais certainement pas de se battre, au contraire d'un tigre à dents de sabre, sauf s'il a été dressé pour cela.

Ce domaine affecte les animaux naturels et symboliques, pour les monstres et autres abominations ; les animaux géants ou primitifs peuvent être affectés si le conteur l'autorise normalement avec un coût en énergie supplémentaire. Dans certains univers, ce domaine peut également permettre au mage de se transformer en animal.


Le faiseur peut également invoquer l'esprit de l'animal afin de le faire planer sur lui-même, ses alliés ou ses ennemis.

Pour aider La joueuse à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé à certains animaux :


-  **Agneau**
 C'est un animal souvent utilisé pour les sacrifices qui représente la pureté, la rédemption, l'innocence, la douceur et l'humilité.
-  **Aigle**
 Il représente la grandeur impériale. Sa symbolique varie d'une culture à l'autre : oiseau solaire pour les aztèques, attribut de Jupiter pour les romains, compagnon de Dana et symbole d'air et de feu chez les celtes...
-  **Cerf**
 Symbole de pureté, de créativité, de spiritualité, de fécondité et de longévité. Il est associé à la lumière et à l'aube. On le retrouve chez de nombreux peuples (chinois, gaulois...).
-  **Ours**
 Il représente les puissances primordiales. C'est un symbole important pour les celtes chez lesquels il y a de nombreuses

divinités associées à un ours. C'est également le cas dans les mythologies nordique, grecques, chinoises. Pour les chrétiens, c'est un symbole de résurrection qui peut aussi, paradoxalement, avoir un lien avec certains vices (cruauté, gourmandise, par exemple).


Taureau

 Sa symbolique est très large et parfois paradoxale car il représente, selon les cultures, à la fois le soleil ou la lune, la terre ou le ciel, la mort ou la naissance, la pluie ou la sécheresse, le principe masculin ou féminin, etc. Il est Apis pour les Égyptiens, El Déesse/Dieu créateur pour les phéniciens, sa présence était essentielle dans le mithracisme ainsi que dans le culte de Cybèle.


Sanglier

 Animal sacré chez les celtes et en Inde, il symbolise la force et la combativité, le courage et l'autorité spirituelle. Pour les chrétiens, il s'agit en revanche d'un symbole néfaste de luxure et de destruction.

Serpent

 Cet animal a une symbolique très ancienne et riche. Il est associé à la sexualité (phallus, cordon ombilical...). Dans de nombreuses mythologies, il est considéré comme l'ancêtre primordial lié à l'origine de toute la création. Cependant, c'est un symbole assez paradoxal qui peut représenter la protection comme la destruction, le bien et le mal, la vie et la mort. Il représente aussi la terre et l'eau, le monde souterrain, les sciences occultes.

Souris

 Elle est souvent associée aux forces du mal et représente la destruction dans les pays occidentaux

Les faiseurs manipulant le domaine animal feraient principalement appel à la septième dimension, **Opacité**, car ils travaillent avec la vie et la mort des créatures animales. Ils pourraient également avoir des liens avec la huitième dimension, **Songerie**, car ils pourraient créer des créatures imaginaires basées sur des animaux réels ou créer des événements impliquant des animaux imaginaires.

En termes de dimensions primaires et secondaires, les faiseurs manipulant le domaine animal pourraient utiliser la deuxième dimension, **Primus**, car les éléments tels que la terre, l'eau, l'air et le feu sont nécessaires pour la vie animale. Ils pourraient également utiliser au **velum spatio-temporel**, car les cycles de vie

et de mort des créatures animales sont régis par le temps.

CONJURATION

Velum opacité et primus

Ce domaine sert à invoquer des créatures d'autres plans d'existence (démons, sylphes et dieux extérieurs) et permet aussi de s'en protéger.

Le nombre des choses invoquées, contrôlées ou repoussées est déterminé à l'aide de la colonne cibles de la table d'Art. Leur niveau maximal est égal au nombre de niveaux de le savoir²-faire magique de l'invocateur. Les exorcismes dépendent aussi de ce domaine.

Les faiseurs manipulant le domaine de la conjuration font appel aux dimensions de **Songerie** (dimension de l'imaginaire et des créatures fantastiques) et **d'Opacité** (dimension de la mort et des regrets).

CORPS

Univers matériel, Opacité et Éden

Ce domaine affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures. Elle peut accélérer le métabolisme ou le ralentir conférer une amélioration dans les savoir²-faire touchant la force, la dextérité ou la constitution. En touchant un adversaire provoqué des dégâts internes.

Des soins peuvent être également apportés par ce domaine : utilisez la colonne dégâts de la table d'art de Faiseurs pour déterminer les Vie rendus en sachant que pour chaque tranche de **7 points** récupérés, une blessure est soignée.

Les faiseurs manipulant le domaine du CORPS font principalement appel à deux dimensions :

La première dimension, **Eden**, qui est la dimension originelle de l'amour et de la création, est en lien avec la vitalité, l'énergie et la santé du corps.

La septième dimension, **Opacité**, est la dimension de la transformation de la mort en regrets et remords, et est donc en lien avec la mort, la maladie et la douleur du corps.

Cependant, les faiseurs du domaine du CORPS peuvent également faire appel à d'autres dimensions secondaires en fonction de leur spécialisation ou de leur technique de faiseur.

DIMENSIONS

Velum primus et songerie

Ce domaine est L'un des favoris des aventuriers et des cambrioleurs. Il permet de

tricher avec l'espace en créant des passages dimensionnels, des poches secrètes et de voyager d'un plan d'existence à l'autre.

Mais les sorts les plus courus par les héros (et les plus redoutés par les conteurs) sont les téléportations.

Les faiseurs manipulant le domaine "A Travers Dimensions" font principalement appel à la deuxième dimension, **Primus**, qui est la dimension des éléments primaires, car ils sont souvent en mesure de manipuler les éléments pour ouvrir des portails ou des passages à travers les dimensions. Ils peuvent également faire appel à d'autres dimensions selon leurs Savoir²-faire spécifiques, comme le **velum spatio-temporel** pour voyager dans le temps ou la huitième dimension, Songerie pour invoquer des créatures imaginaires pour les aider à voyager.

ENCHANTEMENT

Tous les velums

Ce domaine n'est pas très flashy. Il sert à détecter et à créer des objets velumniques. C'est par ce domaine qui se pratique en toute tranquillité et en ayant l'atout **Incantation longue**.

Les faiseurs manipulant le domaine de l'Enchantement peuvent faire appel aux dimensions primaires **d'Eden** pour puiser dans l'amour et la création, ainsi qu'à **Primus** pour se connecter aux éléments qui constituent le monde matériel. Ils peuvent également faire appel à la dimension de **Songerie** pour créer des illusions et des enchantements magiques. En ce qui concerne les dimensions secondaires, ils peuvent s'appuyer sur la dimension de **l'Opacité** pour invoquer des émotions et des sentiments chez leurs cibles, ainsi que sur la dimension de l'Âme pour se connecter à l'énergie vitale des êtres vivants.

ESPRIT

Univers matériel, Eden et opacité

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 savoir²-faire touchant la sagacité l'intelligence ou le charisme. En touchant un adversaire provoqué des dégâts psychique internes et ainsi lui faire baisser ses Energie ou d'aplomb.

Les faiseurs manipulant le domaine ESPRIT font appel aux dimensions primaires suivantes : **Eden** (dimension originelle de l'amour et de la création)

Primus (dimension des éléments primaires) **velum spatio-temporel** (dimension de la vie) Ils peuvent également faire appel aux dimensions secondaires suivantes :

Opacité (dimension de la transformation de la mort)

Songerie (dimension des créatures imaginaires et des événements inventés par les êtres évolués)

L'AIR

Velum Primus et Songerie

Ce domaine créé 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.

Pour aider La joueuse 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 😊

Les faiseurs manipulant l'AIR font appel à la deuxième dimension, **Primus**, qui est la dimension des éléments primaires, dont l'air fait partie. Ils peuvent également faire appel aux dimension **velum spatio-temporel**, qui est la dimension de l'espace et de la liberté. Cette dimension est liée à l'air car elle représente l'infini qui entoure et permet la circulation de l'air.

L'EAU

Velum Primus et Songerie

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.

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 La joueuse 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 Vie soignée, une blessure est également soignée)
- ✿ Éloigner l'énergie du velum de l'opacité
- ✿ S'infiltrer comme l'eau
- ✿ Engluer une cible
- ✿ Faire surgir l'eau

Les faiseurs manipulant l'eau font appel à la deuxième dimension, **Primus**, qui est la dimension des éléments primaires, dont l'eau fait partie. Ils peuvent également faire appel à la cinquième dimension, **velum spatio-temporel**, qui est la dimension de l'eau en tant qu'entité vivante et consciente. En outre, ils peuvent utiliser la septième dimension, **Opacité**, qui est la dimension de la transformation de la mort, pour manipuler l'eau dans ses états de glace et de vapeur.

LA TERRE

Velum Primus et Songerie

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.

Pour aider La joueuse 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 un domaine de soin aussi mais avec la survie de la cible)
- ✿ Augmentation de la constitution
- ✿ Mot écrit magique
- ✿ Silence de la terre
- ✿ Fermeture
- ✿ Engloutir par la terre
- ✿ Enchanter

Les faiseurs manipulant la TERRE font appel principalement à la dimension **PRIMUS**, qui est la dimension des éléments primaires (Feu, Eau, Air et Terre). Ils peuvent également faire appel à la dimension **EDEN**, qui est la dimension originelle de l'amour et de la création, ainsi qu'à la dimension **OPACITÉ**, qui est la dimension de la transformation de la mort en regrets et remords.

LE FEU

Velum Primus et Songerie

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.

Pour aider La joueuse 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
- ✿ État passionnel
- ✿ Lumière blanche
- ✿ Maîtriser la force du feu

Les faiseurs manipulant le feu font appel à la deuxième dimension, **Primus**, qui est la dimension des éléments primaires tels que le feu, l'eau, l'air et la terre. C'est dans cette dimension que les éléments ont été créés et c'est là où les faiseurs puisent leur pouvoir pour manipuler le feu.

En théorie, les faiseurs pourraient faire appel à d'autres dimensions pour produire des effets, mais cela dépendrait de leur maîtrise des dimensions et de leur capacité à manipuler les énergies de ces dimensions. Cependant, la plupart des faiseurs se concentrent sur la maîtrise d'une ou deux dimensions, car c'est déjà très difficile et demande beaucoup de pratique et de concentration. Faire appel à d'autres dimensions pourrait donc être possible, mais cela nécessiterait une grande expertise et une connaissance approfondie de ces dimensions.

LUMIÈRE ET TÉNÉBREES

Univers matériel, Éden et opacité

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. Polyvalent, on vous dit.

Pour aider La joueuse à s'appropriier 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.

Les faiseurs manipulant le domaine de la LUMIÈRE font appel à la dimension **PRIMUS**, qui est la dimension des éléments primaires, car la lumière est considérée comme un élément fondamental.

Les faiseurs manipulant le domaine des TÉNÈBRES font appel à la dimension **OPACITE**,

qui est la dimension de la mort en regrets et remords. Les ténèbres sont souvent associées à la mort, à la nuit et à l'obscurité, d'où cette correspondance avec cette dimension.

MÉTAMORPHOSE

Univers matériel et Eden de manière inconsciente

Ce domaine gouverne les transformations d'êtres vivants en êtres vivants. Avec, un faiseur peut se métamorphoser en citrouille ou en farfadet, mais pas en chaise.

Si la forme choisie dispose normalement de pouvoirs velumiques, il faut compter un cout supplémentaire pour les obtenir.

Il est également envisageable de ne modifier que des parties de ses cibles, par exemple pour faire pousser des oreilles d'âne à toute une bande d'écoliers désobéissants.

Les faiseurs manipulant le domaine de la métamorphose pourraient faire appel à plusieurs dimensions primaires et secondaires, selon les types de transformations qu'ils effectuent.

Cependant, en général, la métamorphose implique des changements physiques et biologiques, ainsi que des altérations dans les propriétés des éléments. Par conséquent, les faiseurs de métamorphose pourraient faire appel à la deuxième dimension, **Primus**, qui est la dimension des éléments primaires tels que l'eau, le feu, l'air et la terre, ainsi qu'à la dimension de la vie, la septième dimension, **Opacité**.

En outre, les faiseurs de métamorphose peuvent également manipuler les aspects mentaux et émotionnels des individus, les poussant à se transformer de manière psychologique ou émotionnelle. Dans ce cas, ils pourraient faire appel à la dimension de l'esprit, la dixième dimension, ou à la dimension de la **songerie**, la huitième dimension, où les créatures imaginaires et les événements inventés par les créatures évoluées existent.

MORT VERSUS VIE

Uniquement Velum d'opacité et seul le nécromant accède à ce domaine

C'est un domaine de prédilection des nécromants. Ils ont une vaste palette de sorts à leur disposition. Ils peuvent animer les cadavres contrôler toutes sortes de morts-vivants et influencer sur les maladies mortelles. Ils peuvent aussi accéder à tous les objets détruit ou cassé, considéré comme mort et leurs redonner temporairement une réalité et un usage dans les dimensions de la matière de l'univers tangible.

Notion pour ceux qui utilise le domaine Mort

- ☼ Frayeur (Feu de Mort)
- ☼ Ténèbres (Eau de Mort)
- ☼ Cimetière (c'est la terre de Mort)
- ☼ Brume (C'est l'air de Mort)

Les âmes des morts répondent à leurs questions et les plus puissants d'entre eux sont capables d'accomplir le miracle de la résurrection (attendez-vous à ce que le conteur vous colle un gros surcoût en énergie, cependant).

Les faiseurs manipulant le domaine de la Mort versus Vie font principalement appel à deux dimensions :

Opacité (7ème dimension) : La dimension de la mort en regrets et remords. Cette dimension est liée à la transformation de la mort et de la vie, et est souvent associée à des rituels funéraires et à la magie noire.

Eden (1ère dimension) : La dimension originelle de l'amour et de la création de tout au centre du néant. Bien que cela puisse sembler contradictoire, la dimension d'Eden est également associée à la vie éternelle et à la régénération. Les faiseurs de mort et de vie peuvent donc faire appel à cette dimension pour manipuler l'énergie de la vie.

*TEMPS**Uniquement Velum d'Éden (et Primus)*

Ce domaine est très particulier et il ne peut pas être choisi par les PJ par contre il est imposé au Pendule et ensuite sera possédé par les nautoniers de la dernière campagne Vers le bruit.

Ce domaine affecte le déroulement du temps. En théorie, tout est possible : arrêter son écoulement, remonter son cours, se projeter dans le futur, voire gagner au loto. Cependant, de tels sorts peuvent poser de gros problèmes à un conteur aussi nous lui conseillons de bien réfléchir avant d'autoriser ce domaine dans sa saga. Dans tous les cas, il faudra qu'il soit prêt à improviser.

Éden est le régulateur permettant de donner un seul sens au temps afin de donner du sens à la vie. Éden donne du sens en ordonnant le temps et en absorbant temps passé alternatif.

Les faiseurs tentant de manipuler ce domaine reste en une zone floue.

Les nautoniers s'en servent pour naviguer sur la mer Gama avec la soulfarian.

Les faiseurs manipulant le domaine TEMPS font appel aux dimensions primaires suivantes :

Primus : la dimension des éléments primaires, qui inclut le temps en tant que dimension fondamentale de l'univers.

Eden : la dimension du temps en tant que concept abstrait et linéaire.

Ils peuvent également faire appel à la dimension secondaire suivante :

Songerie : la dimension où sont stockées toutes les informations sur l'histoire et le futur de l'univers, et où les voyages dans un temps imaginaire sont possibles.

*TRANSMUTATION**Velum primus et Songerie*

À l'inverse de Métamorphose, Transmutation régit la transformation des éléments et des objets inanimés.

On peut transformer une épée en perruque, le test d'un tuyau d'arrosage en gerbe de flammes, mais pas un ornement de pelouse en petit barbu grincheux.

Pour ce genre d'exploit, vous aurez besoin de combiner Transmutation et Métamorphose.

Les faiseurs manipulant le domaine de la transmutation font principalement appel à la dimension **velum Primus**, qui est la dimension où les éléments physiques existent et sont transformés. En outre, ils peuvent également faire appel à la dimension de la **Songerie** (la dixième dimension) pour manipuler les énergies imaginaires qui peuvent affecter les propriétés de la matière.

*VÉGÉTAL**Univers matériel et Éden*

C'est un domaine qui gouverne les plantes et la façon dont elles poussent et portent des fruits. Un mage végétaliste peut favoriser les récoltes, transformer un gland en chêne centenaire en quelques instants, faire flétrir une jungle ou marcher un arbre, La communication avec des végétaux conscients est également possible.

Pour aider La joueuse à s'approprier le domaine voici ce qui peut être associé aux plantes symboliquement :

- ☼ Le bourgeon et le bouton symbolisent l'avenir
- ☼ La fleur ouverte évoque l'épanouissement
- ☼ Le lichen fait référence au passé
- ☼ Le bambou symbolise la prospérité
- ☼ Le vert des feuillages persistants renvoie à l'immortalité de la Nature face à l'Homme
- ☼ Le pin symbolise la virilité et la longévité
- ☼ Les fleurs de pêcher représentent la féminité
- ☼ Les fleurs de cerisier au printemps sont le symbole de l'éphémère

Évidemment toute la symbolique des plantes peut être utilisée pour apporter une nouvelle façon de concevoir ses Savoir²-faire.

Le faiseur peut par exemple avoir une fleur ouverte dans la main, symbole de l'épanouissement et par là donner un bonus dans un savoir²-faire de négociation. Une fleur de pêcher donner à un homme pour mieux séduire une femme ou le contraire.

Les faiseurs manipulant le domaine végétal font principalement appel à la dimension **Primus**, la dimension des éléments primaires, car les plantes ont besoin d'éléments tels que l'eau, l'air, la terre et la lumière pour pousser et prospérer. Ils peuvent également faire appel à la dimension **Eden**, la dimension de l'amour et de la création, car les plantes sont créées et cultivées par l'amour et l'attention des jardiniers et des cultivateurs. En ce qui concerne les dimensions secondaires, ils peuvent faire appel à la dimension **velum spatio-temporel**, où sont les animaux car les plantes ont souvent des interactions complexes avec les animaux tels que les pollinisateurs et les herbivores.



L'Art des élus du Noir chemin



Les domaines possibles

-  Air
-  Animal
-  Conjuración
-  Corps
-  Dimension
-  Eau
-  Enchantement
-  Esprit
-  Feu
-  Lumière & ténèbres
-  Métamorphose
-  Terre
-  Mort
-  Transmutation
-  Végétal

Les styles de l'Art

SAGE

Art & Foi (profane)

Les sages opposent leurs Contacts sur le monde afin d'en assurer le contrôle spirituel. La faction qui réussira à faire accepter sa vision du monde aux peuples du monde réécrira en effet l'histoire, ce qui lui permettra de toujours avoir existé, d'être, et de prévaloir à jamais.

Pour se faire, les sages, au travers de leurs croyances et philosophies, redéfinissent la nature de la réalité pour la faire correspondre à leurs aspirations.

NÉCROMANT

Soins (de l'étrange)

La nécromancie est une sorte de divination dans laquelle le praticien cherche à invoquer l'esprit des morts pour qu'ils nous permettent de connaître des événements futurs, ou acquérir certains pouvoirs. Une signification subsidiaire se remarque dans une forme alternative et archaïque du mot, où on acquiert la force magique de « pouvoirs ténébreux » en se servant de cadavres.

Le nécromant peu choisir de dépenser de la vie plutôt que de l'énergie sur l'un des dèd de couts

ENCHANTEUR

Érudition (Métaphysique)

Son rôle dans est d'aider à l'accomplissement du destin des royaumes. Grâce à une Intuition légendaire, ils sont l'ami et les conseiller des rois. À la mort des rois, il organise les défis de succession. Puis ils incitent les rois à instituer des républiques de chevaliers. Mais à la fin de leurs vies et malgré toutes leurs connaissances, les enchanteurs ne peuvent rien contre la destinée des royaumes.

Ils sont caractérisés par une proximité avec la nature, des pouvoirs velumniques, connaissance surnaturelle, Intuition, longue vie, rôle de guide et de conseiller des puissants.

MÉNÉSTREL

Représentation

Les ménestrels sont des musiciens. Ils jouent le plus souvent du psaltérion, trompettes, chalumeau (sorte de flûte) et organon (petit orgue portatif à soufflet).

Un ménestrel est une sorte de barde ; il chante des histoires qui parlent de pays éloignés ou qui raconte des événements, réels ou imaginaires. Parfois ils créent eux-mêmes, souvent ils apprennent par cœur les récits des autres, quitte à les embellir. Ils possèdent les pouvoirs velumniques de la tradition et les pratique à travers leur voix et leurs instruments.

KATAS

Athlétisme

Katas sont les termes génériques par lesquels sont désignés l'ensemble des arts martiaux. Le terme signifie textuellement art de se préserver. C'est un terme qui s'associe communément Kung Fu qui a plusieurs significations : "bien fait", "accompli", "effort que demande un travail", "travail de qualité", etc.

Les katas sont donc textuellement la maîtrise des moyens de se préserver. Ils ont été subdivisés en 2 voies distinctes : Voie Externe et Voie Interne.

La voie externe serait censée mettre l'accent sur la force physique et la voie interne sur la mobilisation de l'énergie interne (qi).

Cette distinction permet de recouvrir assez précisément la distinction entre travail intellectuel et travail corporel. Dans le champ des "arts du corps", il y aurait une pratique noble (la voie interne) et une pratique roturière (la voie externe). Ce sont sans doute les raisons pour lesquelles les styles "internes" oscillent entre une pratique mystico-médicale ou une expression corporelle et les styles externes se cherchent des racines religieuses dans les filiations à des personnages de légende.

Les pratiquants sont des moines, et par leur force et leurs postures ils manipulent les énergies velumniques.

THAUMATURGE

Art vs Foi (Dieux)

Le thaumaturge est un lanceur de sortilège d'espèce humaine, narsdrok, togente ou humanorde. Ce sont des prêtres qui ont eu le droit d'accéder à certaine forme de connaissance du haut collège, mais dont cette forme de connaissance a été livrée avec la religion et le pouvoir de Dieu, ou des dieux.

Un thaumaturge a passé sa jeunesse dans un temple contrôlée par un haut collège.

Il existe toutefois des thaumaturges dont les pouvoirs ont été révélés par des dragons. Mais ces derniers n'ont pas les mêmes pouvoirs de pédagogie que les ancipiels.

CHAMAN

Survie

Les aptitudes supposées des chamans sont, entre autres, une perception extra-sensorielle ; des pouvoirs psychiques variables suivant les traditions et l'individualité du chaman (télépathie, prescience, vision à de grandes distances, divination...); en tant que psychopompe, il relie le monde des morts, l'au-delà, à celui des vivants par une série de transformations personnelles, parfois par l'emploi de substances psychotropes, guidés par un chaman plus ancien, selon une relation Maître-Disciple.

Il occupe des rôles très variés dans les sociétés traditionnelles, incluant la direction de la tribu, l'élaboration et la direction des rites spirituels, la guérison par sa connaissance des plantes ou une action psychique directe, l'enseignement, le conseil ; ces rôles sont souvent combinés.

YVIEM

Art & Foi (Gaïa)

L'yviem était un personnage omnipotent et omniscient de la société ancienne, au point qu'il était à la fois ministre du culte, philosophe, gardien du Savoir et de l'Intuition, historien, juriste et aussi conseiller militaire du roi et de la

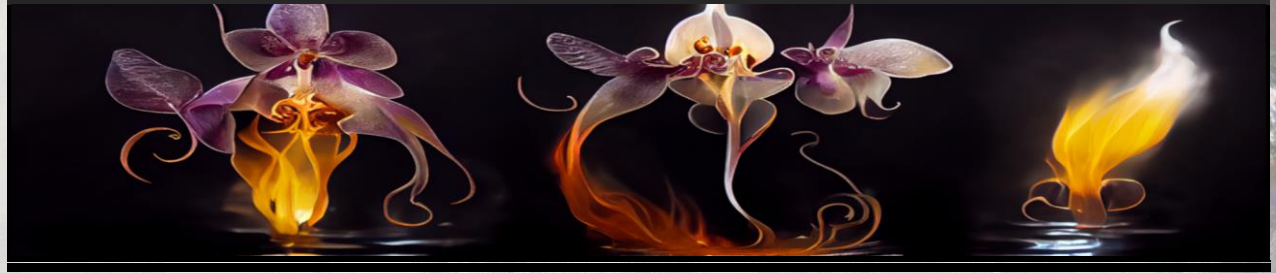
classe guerrière. Il est en premier lieu l'intermédiaire entre les dieux et les hommes.

Dans les récits les yviems provoquent la mort des émissaires qui parlent sans permission, car « Nul ne parle avant le roi, mais le roi ne parle pas avant son Yviem ».

Il était chargé de la célébration des cérémonies sacrées et lui seul avait le droit de pratiquer les sacrifices. Ce qui fait du druidisme, non seulement la religion des peuples anciens, mais aussi le fondement de toute la civilisation du troisième âge. Mais les Yviem disparaissent au profit du trièdre cerclé et de ses mages.



L'art de faiseur des faiseurs des 3 orchidées



Les domaines possibles

-  Air
-  Animal
-  Conjuración
-  Corps
-  Dimension
-  Eau
-  Enchantement
-  Esprit
-  Feu
-  Lumière & ténèbres
-  Métamorphose
-  Terre
-  Mort
-  Transmutation
-  Végétal

Les styles d'art de Faiseurs

SAGE

Art de faiseur & Foi (Profane)

Le Mage est un faiseur d'art expert dans la manipulation de la réalité. Il s'oppose à la Foi et aux croyances en cherchant à contrôler spirituellement le monde. Pour y parvenir, il utilise ses connaissances et son art de faiseur pour redéfinir la nature de la réalité selon ses propres aspirations.

Le Mage est souvent perçu comme un être mystérieux et puissant, doté d'une grande sagesse et d'une profonde compréhension de la nature de l'univers. Il est également considéré comme un manipulateur astucieux, capable d'utiliser les croyances des autres pour atteindre ses propres objectifs.

En tant que faiseur d'art de Faiseurs, le Mage possède des pouvoirs surnaturels impressionnants, qu'il utilise pour contrôler les événements et influencer le cours de l'histoire. Il est également connu pour sa grande intuition, sa perspicacité et sa capacité à prévoir les événements futurs.

Enfin, le Mage est souvent vu comme un guide et un conseiller, aidant les autres à trouver leur

chemin dans la vie et à surmonter les obstacles qui se dressent sur leur chemin. Cependant, certains peuvent le considérer comme dangereux, en raison de sa volonté de redéfinir la réalité selon ses propres termes.

NÉCROMANT

Soins (de l'étrange)

Le Nécromant est un personnage mystérieux, fasciné par la mort et les secrets qu'elle renferme. Il est capable d'utiliser ses connaissances en soins de l'étrange pour communiquer avec les esprits des morts et obtenir des informations sur l'avenir ou même pour acquérir des pouvoirs surnaturels. Il est souvent craint et méprisé par les autres personnes en raison de son utilisation de l'art de faiseur noire et de sa fascination pour la mort. Le Nécromant est souvent solitaire et isolé, passant la plupart de son temps à étudier les rituels et à chercher à comprendre les secrets de la vie et de la mort. Il peut être un allié précieux pour ceux qui cherchent à en savoir plus sur les événements à venir ou à obtenir un avantage dans une bataille, mais il peut aussi être un ennemi redoutable pour ceux qui croisent son chemin.

ENCHANTEUR

Érudition (Littérature)

L'enchanteur est un personnage fascinant, avec une aura mystique et une sagesse profonde. Son savoir encyclopédique en littérature, associé à son art de faiseur, fait de lui un faiseur d'art de Faiseurs unique et redoutable. Il est souvent perçu comme un conseiller sage et bienveillant par les rois et les reines, ainsi que par toutes les personnes de pouvoir. Sa voix est captivante et envoûtante lorsqu'il cite des extraits littéraires adaptés pour obtenir les effets velumniques désirés.

L'enchanteur est souvent solitaire, préférant la compagnie des livres et de la nature à celle des autres. Il a une connaissance surnaturelle du monde qui l'entoure, ainsi qu'une intuition aiguisée. Sa longue vie lui permet de voir les événements avec une perspective différente de celle des mortels ordinaires.

Il joue un rôle de guide et de conseiller pour les puissants, les aidant à prendre des décisions importantes et à faire face aux défis de la vie. À la mort des rois, l'enchanteur organise les défis de succession et incite les rois à instituer des républiques de chevaliers, faisant ainsi preuve d'une influence considérable sur les affaires politiques.

Cependant, malgré toutes ses connaissances et son pouvoir, l'enchanteur est conscient de la fragilité de la destinée des royaumes. Il accepte humblement qu'il ne peut rien contre les forces du destin et continue de vivre selon ses propres termes, suivant son intuition et son amour pour la littérature et la nature.

MÉNESTREL

Représentation

Le Ménestrel est un artiste accompli, capable d'utiliser la musique, le chant et la représentation pour créer des effets velumniques et captiver son public. Il est expert dans la manipulation des émotions et est capable d'influencer les sentiments des autres grâce à sa musique.

Le Ménestrel est souvent un voyageur, se produisant dans les tavernes et les cours royales, où il est apprécié pour sa capacité à divertir et à inspirer. Il est également connu pour ses talents en matière de narration et peut utiliser ses histoires pour enseigner des leçons, transmettre des messages ou même pour jeter des sorts.

Bien qu'il soit souvent considéré comme un simple entertaineur, le Ménestrel est un faiseur d'art de Faiseurs très puissant. Ses Savoir²-faire lui permettent de se connecter à des forces mystiques et de canaliser cette énergie à travers ses performances. Il est également souvent impliqué dans les intrigues politiques et les complots, utilisant ses Savoir²-faire pour influencer les dirigeants et les nobles.

En fin de compte, le Ménestrel est un maître de l'art de la performance et de l'art de faiseur, capable de créer des effets velumniques étonnants grâce à sa voix, ses instruments et sa présence sur scène.

KATAS

Athlétisme

Sur la planète Ultereith, les Katas sont des faiseurs d'art de Faiseurs individuels très respectés. Ils utilisent leur compétence en athlétisme pour manipuler l'énergie magique et traverser le voile entre les mondes. Les Katas sont considérés comme des moines et leur pratique est considérée comme une forme d'art martial. Ils peuvent canaliser leur énergie interne pour obtenir des effets velumniques impressionnants.

Les Katas sont souvent appelés pour protéger les dirigeants ou pour aider à résoudre des conflits entre différentes factions. Ils sont des maîtres de la discipline physique et mentale et

sont respectés pour leur capacité à surmonter les obstacles avec grâce et détermination.

Les Katas ont un code d'honneur strict et ne pratiquent leur art de faiseur que pour des raisons justes et morales. Ils sont également connus pour leur sagesse et leur humilité, et sont souvent appelés à servir de conseillers pour les dirigeants et les chefs spirituels.

En somme, les Katas sont des praticiens de l'art de faiseur qui utilisent leur maîtrise de l'athlétisme pour canaliser l'énergie magique de la planète Ultereith. Ils sont respectés pour leur discipline, leur sagesse et leur force de caractère.

Les Katas sont des faiseurs d'art de Faiseurs individuels qui pratiquent l'athlétisme pour produire l'art de faiseur. Les Katas sont également des moines qui ont été subdivisés en deux voies distinctes : la voie externe et la voie interne. La voie externe met l'accent sur la force physique et la voie interne sur la mobilisation de l'énergie interne (qi). Les moines pratiquant la voie interne cherchent à développer leur énergie interne en se concentrant sur leur respiration et leur circulation sanguine. Ils utilisent des postures de méditation pour cultiver leur énergie interne et la transformer en force physique et en art de faiseur.

Les moines pratiquant la voie externe, quant à eux, se concentrent sur le développement de leur force physique en utilisant des techniques de combat et de mouvements physiques pour renforcer leur corps et leur endurance. Ils utilisent également leur force physique pour manipuler l'énergie magique.

CHAMAN

Survie

Sur ta planète Ultereith, les chamans sont des membres importants de leurs tribus respectives. Ils sont respectés pour leur connaissance des plantes médicinales, leur capacité à communiquer avec les esprits de la nature et des ancêtres, ainsi que pour leurs pouvoirs psychiques.

Les chamans sont souvent nommés à leur poste par leur communauté en raison de leur aptitude naturelle à la communication avec le monde spirituel. Ils peuvent être initiés à leur rôle par un chaman plus ancien et expérimenté, ou bien se découvrir eux-mêmes leur don.

Leur rôle dans la vie tribale est très varié. Les chamans peuvent être des guérisseurs, utilisant leur connaissance des plantes et des techniques de guérison psychique pour soigner les maladies et les blessures. Ils peuvent également servir de conseillers spirituels, aidant les membres de leur tribu à trouver leur chemin dans la vie et à prendre des décisions importantes.

Les chamans peuvent aussi jouer un rôle important dans les cérémonies et les rituels tribaux, où ils servent souvent d'intermédiaires entre la communauté et les esprits de la nature ou des ancêtres. Dans ces contextes, leur

capacité à percevoir et à communiquer avec les mondes spirituels leur permet de transmettre des messages importants à leur tribu et de faciliter la communication entre les vivants et les morts.

En somme, le chaman est un membre important de la vie tribale sur ta planète Ultereith, jouant des rôles variés en tant que guérisseur, conseiller spirituel et guide dans les rites et les cérémonies.

YVIEM

Art de faiseur & Foi (Dieux)

Sur votre planète Ultereith, l'Yviem était un personnage important de la société ancienne, jouant plusieurs rôles clés. Tout d'abord, il était le ministre du culte, en charge de la célébration des cérémonies sacrées et du sacrifice. Il était considéré comme l'intermédiaire entre les dieux et les hommes, ce qui lui conférait un pouvoir important au sein de la communauté.

En plus de son rôle religieux, l'Yviem était également un philosophe, un gardien du savoir et de l'intuition, un historien et un juriste. Il était le conseiller militaire du roi et de la classe guerrière, apportant sa sagesse et ses connaissances dans les décisions importantes.

Dans les récits, les Yviem étaient souvent représentés comme des personnages omnipotents et omniscients, capables de provoquer la mort des émissaires qui parlaient sans permission. Cette autorité était reflétée dans le dicton populaire : "Nul ne parle avant le roi, mais le roi ne parle pas avant son Yviem".

Cependant, malgré son importance, le rôle de l'Yviem a fini par être remplacé par celui du trièdre cerclé et de ses mages. Mais le druidisme, en tant que religion et fondement de la civilisation du troisième âge, a continué d'exercer une influence importante sur la culture et les traditions d'Ultereith.



Les faiseurs de mangeurs de pierres



Les domaines possibles

-  Air
-  Animal
-  Corps
-  Eau
-  Enchantement
-  Esprit
-  Feu
-  Lumière & ténèbres
-  Terre
-  Végétal

Les styles de faiseur

L'ÉSOTHÉRICIEN

Art de faiseur & Foi (Profanes)

Sur votre planète Ultereith, l'ésothéricien du grand hiver serait un mage influent et mystérieux, qui aurait acquis de profondes connaissances ésotériques et qui utiliserait sa compétence Art de faiseur et Foi (Profanes) pour manipuler les énergies spirituelles de l'univers. Il serait considéré comme un expert en matière d'art de faiseur profane et serait capable de réaliser des rituels complexes pour altérer la réalité selon ses désirs.

Il serait considéré comme un guide spirituel pour ceux qui cherchent à explorer les mystères de l'univers et à comprendre les forces invisibles qui le gouvernent. Il serait également craint et respecté par ses ennemis, qui le considéreraient comme une menace pour leur propre vision du monde.

Les ésothériciens du grand hiver seraient des sages qui cherchent à dominer les autres factions en réécrivant l'histoire et en imposant leur vision du monde. Ils seraient très influents dans les cercles de pouvoir et auraient des adeptes dans toutes les classes de la société. Leur pouvoir serait basé sur leur capacité à manipuler les forces spirituelles de l'univers et à convaincre les autres de la validité de leurs croyances et de leurs rituels.

SPIRITES

Soins (Étranges)

Pour donner un peu plus de contexte sur les Spirités pendant le grand hiver, il convient de préciser que leur pratique est souvent associée à des croyances religieuses ou spirituelles, dans lesquelles la communication avec les esprits des défunts est considérée comme un moyen de guérison ou de protection. Les Spirités sont souvent perçus comme des médiums ou des guérisseurs, qui utilisent leur capacité à communiquer avec les esprits pour aider les vivants dans leur vie quotidienne.

Pendant le grand hiver, les Spirités ont sans doute été confrontés à de nombreuses situations difficiles, notamment en termes de santé. Leur compétence en soins étranges leur permettait peut-être de prodiguer des soins alternatifs, basés sur des pratiques spirituelles plutôt que médicales. Le transfert d'un retour d'art de Faiseurs sur une personne proche affectivement pourrait également être vu comme une forme de protection ou de bénédiction, dans laquelle les énergies positives du retour d'art sont transférées à une personne qui en a besoin.

GÉOMANCIEN

Métier (artisan)

Le Géomancien est un faiseur qui excelle dans l'art de la fabrication d'objets en bois ou en terre. Il utilise cette compétence métier pour exprimer son art de faiseur et aider à l'accomplissement du destin des royaumes. Il est considéré comme un ami et conseiller des puissants grâce à son intuition légendaire.

Le rôle du Géomancien est très important dans les décisions politiques et les événements importants. Il est capable de lire les signes dans les préparations chimiques et les petits objets qu'il fabrique, ce qui lui permet de prendre des décisions éclairées et d'aider les dirigeants à faire des choix justes et éclairés.

En fin de vie, les géomanciens savent qu'ils ne peuvent rien faire contre la destinée du monde, malgré toutes leurs connaissances et leur sagesse. Cependant, ils continuent de jouer leur rôle d'ami et de conseiller jusqu'à leur dernier

souffle. Les géomanciens sont respectés et admirés pour leur sagesse, leur capacité à lire les signes et leur rôle crucial dans l'accomplissement du destin des royaumes.

MOINE

Athlétisme - Katas sont les termes génériques par lesquels sont désignés l'ensemble des arts martiaux. Le terme signifie textuellement art de se préserver. C'est un terme qui s'associe communément Kung-fu qui a plusieurs significations : "bien fait", "accompli", "effort que demande un travail", "travail de qualité", etc.

Les katas sont donc textuellement la maîtrise des moyens de se préserver. Ils ont été subdivisés en 2 voies distinctes : Voie Externe et Voie Interne.

La voie externe serait censée mettre l'accent sur la force physique et la voie interne sur la mobilisation de l'énergie interne (qi).

Cette distinction permet de recouvrir assez précisément la distinction entre travail intellectuel et travail corporel. Dans le champ des "arts du corps", il y aurait une pratique noble (la voie interne) et une pratique roturière (la voie externe). Ce sont sans doute les raisons pour lesquelles les styles "internes" oscillent entre une pratique mystico-médicale ou une expression corporelle et les styles externes se cherchent des racines religieuses dans les filiations à des personnages de légende.

Les pratiquants sont des moines, et par leur force et leurs postures ils manipulent les énergies velumniques.

SURVIVANT

Survie - Les aptitudes supposées des survivants sont, entre autres, une perception extra-sensorielle; des pouvoirs psychiques variables suivant les traditions et l'individualité du survivant (télépathie, prescience, vision à de grandes distances, divination...); en tant que psychopompe, il relie le monde des morts, l'au-delà, à celui des vivants par une série de transformations personnelles, parfois par l'emploi de substances psychotropes, guidés par un survivant plus ancien, selon une relation Maître-Disciple.












Il occupe des rôles très variés dans les sociétés traditionnelles, incluant la direction de la tribu, l'élaboration et la direction des rites spirituels, la guérison par sa connaissance des plantes ou une action psychique directe, l'enseignement, le conseil ; ces rôles sont souvent combinés.



L'éon de retour de pendule



Les domaines possibles

-  Air
-  Animal
-  Corps
-  Eau
-  Enchantement
-  Esprit
-  Feu
-  Lumière & ténèbres
-  Terre
-  Végétal
-  Temps (uniquement pour le pendule)

Les styles retour de pendule

ÉON TECHNOMANCIEN

Art de faiseur & Foi (Profanes)

L'éon technomancien est un faiseur qui, bien que doté de pouvoirs magiques, est contrôlé et conditionné pour n'utiliser ses capacités qu'en conformité avec les souhaits de ses commanditaires. Ils ont été soumis à un processus de conditionnement qui limite leur volonté et leur pouvoir, et ils travaillent donc sous la surveillance étroite de leurs maîtres.

Les technomanciens jouent un rôle important dans la société d'Ultereith, où ils sont chargés de maintenir le contrôle sur les masses grâce à leur art de faiseur. Ils exercent une influence sur la politique, l'économie et la culture, et leur pouvoir est utilisé pour soutenir les intérêts de leurs commanditaires.

Bien qu'ils soient soumis à un contrôle strict, les technomanciens ne sont pas nécessairement malheureux de leur situation, car ils ont été éduqués et conditionnés pour croire en la supériorité de leur rôle dans la société. Ils ont un fort sentiment de leur propre importance, et certains d'entre eux peuvent même devenir des fervents défenseurs du système qui les opprime.

Les technomanciens sont donc des faiseurs très puissants, mais leur pouvoir est canalisé et limité par des forces extérieures. Ils sont des acteurs importants dans la société d'Ultereith,

mais ils sont également vulnérables à l'exploitation et à la manipulation par ceux qui contrôlent leur pouvoir.

ÉON TECHNO-SPIRITE

Soins (Étrange)

Le technospirite est un faiseur spécialisé dans les soins étranges, qui utilise sa compétence pour invoquer l'esprit des morts afin de guérir les maladies et les blessures de ses patients. Cependant, contrairement aux autres spirites, le technospirite est contrôlé et conditionné par des maisons de conditionnement, qui limitent son pouvoir et sa volonté de puissance. Il est également capable d'acquérir des pouvoirs ténébreux en utilisant l'énergie des esprits des morts. Son art de faiseur est donc sous le contrôle des commanditaires, et il utilise ses dons pour servir leurs intérêts. Le technospirite est donc un faiseur à la fois puissant et dangereux, qui doit être manipulé avec précaution.

ÉON MANCIEN

Métier (artisan)

L'éonmanceur est un faiseur contrôlé et conditionné par l'impérium pour restreindre son pouvoir et sa volonté de puissance. Utilisant sa compétence Métier (Artisan), il est capable de concevoir des objets uniques et utiles pour aider à l'accomplissement du destin de l'impérium. Il est également doté d'une intuition légendaire et est souvent considéré comme l'ami et le conseiller des puissants.

Cependant, sa loyauté envers l'impérium et son rôle de conditionneur peuvent être perçus comme une trahison aux yeux des autres faiseurs. Les éonmanceurs sont des défenseurs des lois de l'impérium et des conditionnements auxquels ils participent activement.

Malgré toutes leurs connaissances et leur dévouement à l'impérium, les éonmanceurs ne peuvent rien faire contre la destinée du monde. Toutes leurs lectures se font dans les préparations chimiques, mais ils peuvent fournir des objets uniques pour aider à l'accomplissement des projets de l'impérium.

ÉONTECHMOINE

Athlétisme

Il semble y avoir une confusion entre l'éontechmoine et l'éontechfou. L'éontechfou utilise l'athlétisme comme compétence, se sert de son corps pour faire de l'art de faiseur corporelle et est un guerrier hors pair. Tandis que l'éontechmoine utilise le savoir²-faire Athlétisme comme art de Méditation et se concentre sur la maîtrise de soi et la canalisation de l'énergie interne.

L'éontechmoine comme l'éontechfou passe également par des écoles de conditionnement et subissent une éducation extrêmement dure pour atteindre la maîtrise de soi nécessaire pour canaliser leur art de faiseur.

Ils sont considérés comme des experts en arts martiaux et en méditation, capables de canaliser leur énergie interne pour augmenter leur force, leur vitesse et leur agilité. Ils utilisent souvent des katas pour entraîner leur corps et leur esprit, et peuvent être des alliés précieux dans les combats.

FAISEUR LIBRE

Compétence utilisée : Survie

(ce qui implique que pour utiliser son art, le faiseur doit se sentir en danger)

Le terme "Errant" pourrait convenir pour désigner le faiseur libre dans cet univers cyberpunk / solarpunk. Le nom suggère un individu solitaire, errant dans le monde et capable de survivre dans des conditions extrêmes, ce qui correspond à le savoir²-faire Survie utilisée par le faiseur libre. De plus, le terme "Errant" laisse entendre que ce faiseur n'est pas, ou plus, attaché à une organisation ou une structure de pouvoir, mais plutôt qu'il suit sa propre voie et qu'il est libre de ses choix, il n'est pas conditionné.



Éon, nautonnier et Shinai de vers le bruit



Les domaines

- ✿ Air (éonites)
- ✿ Corps (shinai)
- ✿ Dimension (éonites)
- ✿ Eau (éonites)
- ✿ Esprit (shinai et éonites)
- ✿ Feu (éonites)
- ✿ Force (shinai et éonites)
- ✿ Lumière (shinai et éonites)
- ✿ Mort (spéciale)
- ✿ Temps (uniquement els nautonniers)
- ✿ Terre (éonites)
- ✿ Végétal (éonites)

3 styles uniquement

SHINAI

Le shinai choisi le savoir²-faire avec laquelle il harmonisera ses domaines et qu'il nomme empathie. Son art n'est jamais un art de zone, il est toujours dirigé vers des personnes.

Shinai est un faiseur énigmatique qui a développé une maîtrise remarquable de l'art du velum. Son domaine magique est centré sur l'harmonisation des énergies entre les individus, plutôt que sur l'affectation des zones. Il croit que l'art de faiseur peut être utilisée pour améliorer la vie des gens et pour aider à créer une société plus juste et durable.

Shinai est un adepte du mouvement solarpunk, qui prône une vision optimiste et positive de l'avenir, où la technologie et l'environnement sont en harmonie. Il est également fasciné par les voyages spatiaux et les merveilles de l'univers.

Le shinai a choisi le savoir²-faire de l'empathie comme domaine d'art de Faiseurs principal, ce qui lui permet de ressentir les émotions et les sentiments des autres. Il utilise cette compétence pour aider les gens à surmonter leurs conflits et à trouver des solutions pacifiques à leurs problèmes.

En plus de son expertise en empathie, Shinai est également compétent dans l'art de la guérison magique. Il utilise cette compétence

pour soigner les blessures physiques et émotionnelles des personnes qu'il rencontre. Il croit que la guérison est une partie essentielle de son travail en tant que faiseur.

Shinai est connu pour sa sagesse et sa bienveillance envers les autres. Il est souvent sollicité pour aider à résoudre les conflits et à apporter la paix dans des situations difficiles. Son art magique est toujours dirigé vers des personnes, et il utilise son art de faiseur pour aider les autres à trouver leur place dans le monde et à atteindre leur plein potentiel.

ÉONITE

Les éonites sont ceux qui ont accès à tous les domaines, peuvent les pratiquer en zone ou individuel mais ne parviennent pas à fédérer leurs domaines afin de pouvoir entrer en symbiose avec une soulfarian. Le savoir²-faire utilisée est une spécialité de l'Érudition qui est à définir avec la joueuse.

L'éonite est un faiseur très puissant et versatile, capable d'accéder à tous les domaines du velum. Cependant, malgré leur maîtrise de multiples domaines, les éonites ne peuvent pas entrer en symbiose avec une soulfarian, une plante vaisseau spatial qui nécessite une spécialisation spécifique.

L'Érudition est le savoir²-faire principale des éonites, qui leur permet de comprendre et de manipuler les complexités du velum. Ils utilisent leur connaissance approfondie pour créer des sorts à la fois puissants et précis, capables de cibler une zone ou un individu en particulier.

En tant que faiseur, l'éonite est souvent vu comme un personnage mystérieux, qui peut jouer un rôle crucial dans les aventures galactiques. Leur maîtrise du velum peut être utilisée pour protéger les vaisseaux spatiaux, guérir les blessures et même manipuler les éléments naturels.

NAUTONNIER

Les nautonniers sont ceux qui ont accès à tous les domaines, peuvent les pratiquer en zone ou individuel et parviennent à fédérer les domaines (**Végétal**, **Esprit** et **Temps**) afin de pouvoir

entrer en symbiose avec leur soulfarian. Le savoir²-faire utilisée est **métier (pilote)**.

Le Nautonier est un faiseur très spécialisé dans l'utilisation de son vaisseau spatial, qu'il considère comme une extension de son propre corps et de son esprit. Il a une connaissance approfondie de tous les domaines de l'art de faiseur, mais sa compétence principale est la Conduite (Soulfarian), qui lui permet de piloter son vaisseau à travers les étoiles.

Les Nautoniers sont très respectés dans le monde car ils sont capables d'accomplir des tâches que personne d'autre ne peut faire. Ils sont capables de communiquer avec leur vaisseau à un niveau très profond, et de le faire agir en symbiose avec eux-mêmes, créant ainsi des mouvements fluides et précis.

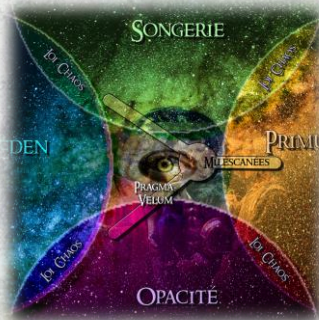
Les Nautoniers sont également très doués pour fédérer les différents domaines de l'art de faiseur. Ils peuvent utiliser le pouvoir de la végétation pour faire pousser des plantes utiles dans leur vaisseau, créer des illusions pour tromper les ennemis, et même manipuler le temps pour ralentir les assaillants ou accélérer leur propre vaisseau.

En bref, les Nautoniers sont les maîtres de leur vaisseau spatial, capables d'utiliser leur art de faiseur pour accomplir des tâches impossibles pour les autres. Ils sont capables d'entrer en symbiose avec leur Soulfarian, faisant d'eux une équipe imbattable dans le monde.





*Règles
de
Base*



LIVRE DE LA JOUeuse

Deuxième partie : les règles



Principes de base

Les deux éléments du feu et de l'eau, même placés ensemble, ne se mélangent pas mais conservent leur nature propre ; ainsi l'homme cultivé ne se laissera pas rendre semblable aux hommes dont la nature diffère de la sienne, par les relations et les intérêts communs qu'il peut avoir avec eux, mais il conservera dans toute communauté son individualité propre.




Lao Tseu (K'ouei / L'Opposition)

Le FD

Le Facteur De

Le FD est le facteur de tout ce qui peut avoir du sens dans le jeu. Il est le facteur de ce que l'on veut accomplir ou que l'on peut tenter et pouvoir le traduire en un indicateur mesurable et permettant de dégager une probabilité de réussite.

Par exemple c'est une notion qui permet de donner une valeur comprise entre 1 et 10,

-  le 1 est un facteur d'un truc faible et
-  le 5 le facteur du même truc super fort
-  et à partir de 10 c'est du terriblement lourd !

Le Facteur De (FD) est donc utilisé pour évaluer les chances de réussir une action ou un test dans le jeu de rôle. Il permet de quantifier la difficulté d'une tâche et d'estimer les chances de réussite d'un personnage en fonction de ses Savoir²-faire et de son équipement.

Par exemple, si un personnage veut essayer de crocheter une serrure, le maître de jeu (MJ) peut déterminer un facteur de difficulté pour cette tâche en fonction de la complexité de la serrure. Le personnage devra alors faire un test en lançant un dé et en ajoutant son bonus de compétence. Si le résultat est supérieur ou égal au facteur de difficulté, la tentative est réussie.

Le FD peut être utilisé pour de nombreuses actions différentes dans le jeu de rôle, comme l'escalade d'une falaise, la négociation avec un marchand, ou encore la résolution d'une énigme. C'est un outil important pour maintenir l'équilibre et la cohérence du jeu en permettant de quantifier les chances de réussite des personnages dans des situations variées.

Les dés : D10 D8 ou d12

Dans les 3 cas c'est comme si c'était **2D10**. **D8** si affaibli, **D12** si bonus ou avantage.

Le cout d'éclat survient lorsque les dés affichent un **20** naturel (en conséquence, avec **2D10**, cela représente 1 chance sur 100).

Pour augmenter cette chance du coup d'éclat, il a été rajouté un nouvel atout **science du**

critique qui permet d'avoir un coup d'éclat sur **15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20** soit **1** chance sur **10**.

Cet atout peut être pris plusieurs fois mais à chaque fois pour un savoir²-faire ou une spécialité différente.

Si on **joue sans le lancer des dés** du coté Maitresse du Verbe, le test naturel qui est de **10**, passe à **15** si le PNJ possède science du critique (ou critique ©), donne également la valeur pour toucher avec Esquive des PJ.

Petite aparté sur un jeu sans le **lancer les dés** par la MdV. Quand se serait au MDV de lancer ses dès font toujours **10, 15** s'il a science du critique et **20** si en plus il est maitre (et se sera une réussite particulière a valeur de **25** s'il est grand maitre).

Les PJ n'ont que la valeur Esquive qui se fait sans test.

Si une PJ est grand-maitre avec science du critique en esquive et que sa valeur de compétence esquive est **15**, pour le toucher il faut faire $15 + 25 = 40+$ avec réussite particulière et que l'on joue sans dès alors un PNJ qui serait grand maitre en combat avec 14 sa valeur est de **39+**, il ne pourra jamais toucher le PJ.

C'est le jeu sans test pour la MdV qui le veut ainsi.

Mais dans cette configuration on se retrouve en haut niveau et le PNJ devra choisir une autre stratégie qui ne fasse pas appel à l'esquive.

Les maladresses quant à elles sont provoqué par un **2** naturel donc 1 et 1, idem que le coup d'éclat, une chance sur 100.

Les blessures augmentent de **1** ce seuil bas de la maladresse. Avec une blessure grave c'est **2** et **3**, avec deux blessures grave c'est **2, 3** et **4**, etc...

LE D10 DES GRANDS MAITRES

Il a été rajouté quelques atouts de progression par compétence applicable à des Savoir²-faire

métier¹ : *Parfaire, Expert, Maître*, apportant chacune **+2 niveaux** à le savoir²-faire et enfin *Grand Maître*.

Quand le personnage est devenu grand maître dans un savoir²-faire alors La joueuse ne lance plus 2D10 mais un seul.

Si le résultat du dé est « 1 », il relance le dès s'il refait « 1 » c'est une maladresse. Sinon le deuxième dès fait automatiquement 10.

Ainsi pour un savoir²-faire marquée en science du critique, le coup d'éclat provient une fois sur 2.

LE COUP D'ÉCLAT

Le coup d'éclat modifie la valeur des dès qui n'est plus **20** mais deviens **25**. En cas de coup d'éclat en opposition, le vainqueur est celui qui a le plus grand résultat.

Le coup d'éclat, dans un savoir²-faire qui utilise dans ses effets des D6 (krâsses ou autres), permet de doubler les effets (dégâts, soins, nombre de succès pour un défi de compétence).

*La joueuse qui a fait un coup d'éclat peut choisir au lieu de doubler de prendre les dégâts explosifs sur **5+**.*

Certaines armes, ou certains objets peuvent permettre de multiplier ce résultat par 3 en cas de coup d'éclat.


LA BONNE OU AVANTAGE


Certains atouts ou certaines situations précisent de donner un bonus au personnage. Il remplace 1 ou les 2 de ces **D10** par 1 ou 2 **D12**. Avec toutefois la règle suivante : Au-dessus de 20, cela reste 20.

PERSONNAGE AFFAIBLI










Quand un personnage est affaibli pour différente raison lié à l'aventure, il ne lance plus 2D10 mais 1D10 +1 D8 ou 2D8. Les coups d'éclat restent à **20** ou **15, 16, 17, 18, 19** ou **20** (pour les savoir²-faire ayant science du critique)

d'Krunch utilisés dans Tsuvadra

 Répartition des caractéristiques initiale : +1, +2, +2, +3, +3, +4

 Pour Vie, c'est 10 + Con et Energie 10 + Sag et chaque fois que l'atout compteur

est pris on ajoute CON et SAG et on ne répartit que 3 points.

-  Le système des blessures est changé par rapport au dK2 de John Doe.
-  Pas de contre krâsse mais une joueuse ne peut pas lancer plus de SAG + 5 dK de circonstance ou de bonus confondu
-  Des dégâts explosifs existent dans certaines circonstances.
-  Les armes de tir sont utilisées différemment et possède quelques atouts qui leur sont propres.
-  Une coopération un peu différente du dK2 de base
-  Tout est compétence
-  Un système d'entretien pour les savoir²-faire du métier, expert, maître et grand maître
-  Pas de niveau mais des XP pour acheter un Atout à 10 points + Entretien
-  Jeu sans test de la MdV (sauf cas exceptionnel)

L'entretien

(Issue de **Tenga**)

L'entretien est une valeur numérique égale à la somme des atouts expert **(+2)**, maître **(+3)** et grand maître **(+5)** qui se rajoute au cout d'achat d'un nouvel atout.

Cela simule le fait que dans ces Savoir²-faire de haut niveau, il faille continuer à s'entraîner pour maintenir le niveau et que cela rend plus difficile et plus long d'apprendre de nouvelles choses.

Le combat

Il y a deux Savoir²-faire de défense pour les combats, **l'esquive** et la **parade**.

L'esquive est ce qui détermine la difficulté pour toucher l'adversaire. Pour toucher il faut réussir un test d'attaque (tir ou mêlée) contre **10 + Esquive** de la cible.

Si la cible possède science du critique en esquive, il faut réussir un test à **15 + esquive**.

S'il est maître en plus en esquive c'est **20 + esquive**, s'il est grand maître c'est **25 + esquive** avec un coup d'éclat d'office.

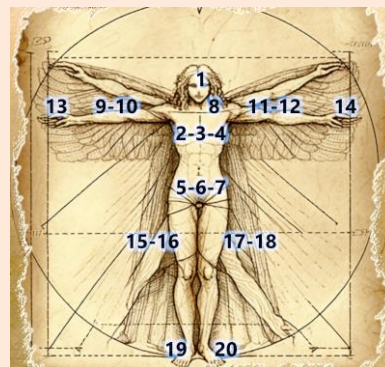
La parade est utilisée en test d'opposition uniquement en mêlée, si elle est réussie alors c'est celui qui effectue la parade qui provoque les dégâts que l'autre aurait pu faire.

La parade est une action de combat qui laisse l'initiative à l'adversaire.

¹ Une compétence métier est une compétence appartenant à l'atout du métier choisi par la joueuse.

D12	Localisation	Blessure
1	Tête	+2 crans
2	Torse	+1 cran
3	Ventre	+1 cran
4	Bas ventre	+1 cran
5	Bras droit	0
6	Bras gauche	0
7	Main droite	0
8	Main gauche	0
9	Jambe droite	0
10	Jambe gauche	0
11	Pied droit	0
12	Pied gauche	0

(Crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure



Les armes et l'atout explosif

L'atout explosif n'est pas utilisé. Il n'y a pas d'armes explosives sauf certaines armes de guerre particulière qui peuvent être explosif sur **6+**. Elles peuvent être utilisé par La joueuse plutôt que doubler avant les dégâts choisir l'explosif sur **5+**.

Tuer de sang-froid ? Non !

Pour marquer la difficulté qu'il y a de tuer quelqu'un lorsque sa vie n'est pas en jeu, ou dans le cas d'un duel au pistolet avec un tir chacun, je rajoute ce petit dKrunch.

Quand un tireur veut tenter de tuer, Tir difficulté Esquive + 10, il a **6dK** de circonstance à lancer en plus.

La cible meurt, le personnage est en **conflit intérieur** : **Psychologie** difficulté [sa Volonté + 25] + si vainqueur de ce conflit, il pourra prendre l'atout Tueur ou Assassin, si échec il perd **4D6** énergie.

L'atout **tueur (Assassin)** permet de ne plus avoir les **6dK** de circonstance et il n'a pas de ces scrupules.

Mais par contre il doit comptabiliser le nombre de ses victimes tué de sang-froid, un jour elles viendront le hanter.

Les dégâts avec l'utilisation de cet atout sont augmentés de **+1D6**.

Coopération

Lorsque plusieurs personnes s'entraident pour un projet commun, tous font un test de compétence. Celui qui a le plus haut niveau dans le savoir²-faire est le contremaitre de l'action. C'est lui qui parle au maître pour la description. Les autres se taisent. Pour certaines Savoir²-faire (discrétion), c'est le plus faible qui sera pris comme le lanceur.

Chaque personnage qui à réussi à faire **15+** apporte **+2** au résultat du contremaitre. Un échec n'apporte rien et une **maladresse** oblige à lancer **2dK** de circonstance.

La joueuse qui aide peut vouloir aider dans une plus grande proportion, elle doit donc réussir un test de **20+** pour un **+4**, **25+** pour un **+6** et **30+** pour un **+8**, mais attention si elle échoue, elle provoque un malus à celle qu'elle voulait aider.

Blessure & localisation (option)

Je n'utilise pas le système des blessures du dK system.

Chaque personnage créature possède un seuil blessure qui a pour base de **3 + CON**.

Pour chaque tranche de dégâts égale au seuil de plaie, le personnage encaisse un cran de blessure sur une blessure qui sera suivi individuellement.

Une blessure possède 4 crans de gravité. Le dernier cran étant la mortelle qui oblige à un test de vieillissement.

Le seuil est augmenté de 1 par l'atout **vitalité** et par **l'armure**.

À 0 Vie

*Le personnage est mal en point. Toute perte de Vie augmente le cran des blessures de 1. Il est affaibli et ne lance plus que des **d8** à la place des **d10**.*

Premiers soins

*Un test de premiers soins / **15+** stabilise une blessure.*

Les **blessures mortelles** ne peuvent soignée que par l'art du faiseur (**25+**) ou des infrastructures chirurgicales de haut niveau. Dans tous les cas la convalescence pour que la blessure descende à grave est d'un mois. Agir avec premier soins avant 2 tours pour stabiliser sinon s'aggrave.

Une **blessure sérieuse** peut être réduite à handicapante par l'art du faiseur (corps ou

terre) **(20+)**, ou avec une convalescence de (20 – CON) jours. Le personnage est affaibli avec une blessure Grave. Agir avec premier soins avant 10 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

☛ Une **blessure handicapante** peut être réduite par les arts du faiseur (corps ou terre) **(20+)**, ou avec une convalescence de (10 – CON) jours. Agir avant 1 heure pour la stabiliser sinon s'aggrave

☛ **Optionnel** : Une localisation est faite lorsqu'une blessure est marquée (seuil de plaie atteint au minimum une fois). Attention cela rend les combats encore plus meurtriers.

TABLIÉ DE VIEILLESSEMENT

En cas de **blessure mortelle** (La joueuse est obligée à une survie **20+** pour ne pas mourir), un test de vieillissement est obligatoire ensuite.

À partir d'un certain âge, il faut faire un test de vieillissement par an pour les personnages et pour les longues campagnes.

Table du nombre de dés

On prend 1D6 ou un d12 pour moins létale.

D6 (ou d12)	Résultat	de	
1 et (7 à 12)	Modification caractéristique	de	0
2-3-4-5	Modification caractéristique	de	1
6	Modification caractéristiques	de	2

Table caractéristique

2D10	Résultat	Modifie Caractéristique
2	Aucune	0
3	Force	- 1
4	Dextérité	- 1
5	Constitution	- 1
6	Intuition	- 1
7	Sagacité	- 1
8	Charisme	- 1
9	Constitution	- 1
10	Aucune	- 1
11	Force	- 1
12	Dextérité	- 1
13	Constitution	- 1
14	Intuition	- 1
15	Sagacité	- 1
16	Charisme	- 1
17	Constitution	+ 1
18	Intuition	+ 1
19	Sagacité	+ 1
20	Charisme	+ 1

Récupération et repos

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récup. On récupère **niveau survie + CON + 5** en vie et **niveau de volonté + SAG + 5** en énergie.

Pour « récupérer ses récup », il faut être sorti de sa zone de stress lié à l'aventure.

Cela peut se faire lorsque le PJ par exemple change de cadre et parvient à faire abstraction de ses problèmes en se changeant les idées. Le faire l'amour (voir plus loin) peut permettre de récupérer une ou deux récupérations sans dépenser de récup.

Une nuit de sommeil permet de récupérer ses récups et de bénéficier d'une récupération gratuite.

Arme courte contre longue

Dans le corps à corps voici un petit dKrunch pour régler la situation d'une arme courte contre une arme longue.

L'arme longue a toujours l'initiative.

L'arme courte doit impérativement réussir sa défense pour percer la garde de l'arme longue. S'il échoue il ne peut pas porter d'attaque à son tour mais peut effectuer par contre une seconde défense a **-4**.

Mais une fois en place, l'arme longue se retrouve avec un malus de **-4** en défense et c'est à son tour ne plus pouvoir attaquer.

Armes à feu

Les armes de tir ne se font pas par un test d'opposition entre attaque et défense mais par une réussite au test de tir contre **Esquive + dés automatique (10, 15, 20 ou 25) +** de l'adversaire.

La joueuse peut s'efforcer d'être difficile à toucher en utilisant athlétisme et en augmentant le nombre de dK de circonstance.

Athlétisme :

15+ → 1dK, 20+ → 2dK, 25+ → 3dK, 30+ → 4dK, 35+ → 5dK

Lorsqu'il y a des têtes à claque et que les dégâts font plus d'une victime, il ne peut y avoir plus de victime que de balle dans le chargeur.

Avec une arbalète, qui est à un coup, il ne peut y avoir qu'une seule tête à claque, avec un arc par contre, on considérera que le débit du tireur est suffisamment important pour ne pas donner de limite.

LES ARMES DE POING

La distance d'engagement réaliste d'une arme de poing ne dépasse guère **10 à 15 m** et la plupart des combats impliquant des tireurs distants de moins de **3 m**. Au-delà les dK de circonstance commence à se cumuler.

LES ARMES D'ÉPAULÉES

Les portés de ces armes dépendent des armes en question et du calibre des cartouches.

LES ARMES À CANYON LISSIE ANCIENNE

Peu précise et longue à recharger (1 tour complet), cela est marqué par un nombre de dK de circonstance lancée en même temps que le test. **+2dK** de circonstance pour les armes pro et **+4dK** pour les armes de Maître.

LA GRENADE

La grenade est une arme DE MAITRE qui pour réussir à provoquer ses effets nécessite une réussite un test d'attaque contre la plus forte défense + porté du groupe contre lequel elle est envoyée.

Celui qui n'a pas l'atout arme et armure DE MAITRE doit lancer en même temps un nombre de krâsse correspondant à son expertise **2dK** en amateur et **1 dK** en pro. En cas de krâsse la grande explose dans ses mains.




Dégâts : **2D6 + Sag** dans la zone autour de la cible durant un tour les personnes ciblées ont un malus de **-2** en attaque et défense. Un test de Volonté ou survie à **20+** pour ne subir que la moitié des dégâts.

LA LUNETTE DES TIREURS D'ÉLITE

Pour utiliser une lunette, il faut avoir l'atout **flingueur pro**, être un **pro en balistique** et posséder l'atout **adaptation tir au loin**. Dans ce cas la lunette apporte **+2dK** par tour de visée supplémentaire. Le maximum de tour visé est la sagacité.

ARMES À FEU ET INTIMIDATION

Les armes à feu lorsqu'elles sont utilisées pour menacer une personne, apportent un bonus à Intimidation.

-  Armes amateurs : +2
-  Armes pros : +4
-  Armes de Maître : +6

Et cela même si la personne ne possède pas l'atout de l'arme en question.

La cybernétique

L'univers après le **Retour de Pendule** possède des aspects cyber. Les artefacts Cybernétiques valent une fortune, ils sont adaptés au corps et aux phénomènes de rejets et de plus, ils ne doivent pas polluer l'âme. Chaque implant vaut une fortune et certains sont interdits par la loi.

La somme des **FD** cyber possible pour une personne est les **points d'implant**, égale à **CON + SAG**. Chaque FD offre 2 points d'atouts.

- *Difficulté d'implantation* : 15 + (FDx2)
- *Amélioration et modifications* : FDx2
- *Difficulté du test de disjonction* : 10 + (FDx2)

À chaque Greffe d'un organe cybernétique, le personnage perd un nombre de point d'implant (CON + SAG).

Une implantation se fait par un test de soin avec l'atout obligatoire **spécialisation soins implant**. C'est mieux d'être talentueux.

En cas de grands stress ou de blessure grave, il faut réussir un test de concentration pour éviter la disjonction qui implique une catatonie.

- **Implant standard** : remplace sans l'améliorer un membre, un organe cout en implant : 1
- **Amélioration de reflexe** : augmente le nombre d'action possible à la fin du tour pour 1D6 d'énergie (ne peut être pris que trois fois). Cout en implant : 6
- **Amélioration de Caractéristique**. Pour un point de Caractéristique (ne peut être pris que trois fois). Cout en implant : 4
- **Protection** : permet de renforcer une partie du corps qui donne 2 d'armure à chaque prise. Cout en implant : 4
- **Adaptation** : implant qui permet de choisir des adaptations diverses à l'instar de l'atout adaptation. Cout en implant : 4
- **Atouts** : implant permettant, via des implants diverses et varié d'émuler des atouts. Cout en implant : 4
- **Amélioration des Savoir²-faire** : Cet implant te permet d'acquérir un savoir²-faire avec 1, 6 ou 11 niveaux en fonction du niveau de l'implant, exactement. Si tu possèdes déjà le savoir²-faire, celle-ci est cachée à ton cerveau. C'est à dire que d'une part, tu ne

peux plus l'augmenter naturellement (avec l'atout Apprentissage, ou Talentueux par exemple), tu ne peux pas non plus y appliquer des atouts d'expertise comme Relance ou Synergie. Enfin, si ta propre compétence était d'un niveau supérieur, c'est le niveau de l'implant qui sera utilisé. Cout en implant : 1 pour un niveau amateur, 2 pour un niveau professionnel et 3 pour un niveau de Maître.

Utiliser les dK en jeu ?

Le dK correspond à l'aide étrange du velum comme lorsqu'on en appelle au ciel. C'est une énergie inaccessible à la compréhension du commun des vivants. Ses effets sont beaucoup trop aléatoires pour qu'une quelconque règle soit applicable.

En début de scénario tous les dK sont entre les mains des joueuses sont de forme :
Sous forme de dK personnelles (**3 + Cha**).
Sous forme de dK collectif, environ cinq à 10 par personne jouant.

Une joueuse ne peut pas utiliser plus de **3 + Sag dK** par tour pour son personnage.

Une joueuse ne peut pas utiliser les dK collectif sans avoir l'assentiment de la majorité des autres joueuses, les dK personnelles peuvent être utilisés à la volonté de la joueuse mais ils ne peuvent en aucun cas être transmis une autre joueuse.

La narration partagée

Une des caractéristiques des Rencontres se nomme **META**, elle donne un nombre de DK (FD + Niveau) et permet à la joueuse si elle le souhaite de résoudre la rencontre en narration partagée en payant le pris en dK.



Nous allons voir plus loin la gestion des batailles en narration partagée. Pour l'heure, nous pouvons être amenés en tant que MDV à vouloir privilégier la narration partagée avec les

joueuses des personnages pour une partie du scénario.

Cela se produit en générale lorsque cette partie du scénario est déterminée avec une issue définie ou très probable.

En tant que MDV, on peut choisir de donner la liberté aux joueuses de choisir le chemin narratif pour arriver à cette fin. Par contre, ils doivent en tant que joueuses savoir quel est l'objectif qui sera atteint à la fin de la narration.

La partie du scénario mis en narration partagée doit avoir prévu 2 ou 3 scènes de passage obligés (carte : retour MDV) mais le reste du chemin est laissé au soin des joueuses de personnages.

Les joueuses tirent chacun une carte parmi le paquet de contrainte dans l'ordre qu'ils souhaitent et doivent intégrer trois choses dans la narration :

- Respecter les possibilités de son personnage
- Avancer vers l'objectif défini au début
- Intégrer dans la narration la contrainte de la carte, en aide ou en obstacle.

La joueuse doit :

- S'il choisit que sa narration apporte de l'aide
 - Déterminer une difficulté pour obtenir le bienfait que la narration semble apporter à l'atteinte de l'objectif.
 - Déterminer le coût en Vie, énergie, Récupération ou dK de circonstance qu'un échec apporterait.
- S'il choisit que la narration soit un obstacle :
 - Il détermine ce que cela coûte au groupe
 - Mais il dit ce que cela apporte vers l'atteinte de l'objectif.

EXEMPLE DANS « VERS LE BRUIT »

Un évêque a disparu, l'enquête officielle n'a pas abouti. Les joueuses savent qu'ils vont résoudre l'enquête.

Pour mener l'enquête sur **Achille Liénart**, l'évêque idrilique de la ville de **Kivaidea** le scénario prévoit de la faire en **narration partagée**.

Pour cela nous allons utiliser 20 cartes « poursuite urbaine » et 3 événements MDV pour intégrer trois bangs prévus qui sont les 3 révélations avec obstacle.

Garder en tête pour les descriptions que **Kivaidea** est une urbs intégré (cité écologiquement parfaite). Une « ambiance noire » comme les romans mais en pleine lumière, chaleur douce et décor de rêve.

Note : après une première partie, les joueuses ont voulu avoir une approche officielle sur la planète. Ils ont donc joué le jeu de se faire référencer par les névégalitaristes (groupement libre de planètes non alignés sur l'une des deux unions de planètes).

Je me suis adapté en laissant le groupe se scinder en deux. L'un descendant sur la capitale et l'autre allant dans la ville de l'évêque.

J'ai dû rapidement improviser une procédure permettant de se faire accepter comme un transporteur corsaire des névégalitariste.

Les PJs ont dû transmettre des infos de leur ordinateur de bord central (après les avoir falsifiées) et rencontrer une délégation d'élus de la planète.

Les deux groupes ont en conséquent mené l'enquête dans deux villes en se communiquant via leur transmetteur.

Dans ce cas les joueuses vont construire eux-mêmes l'enquête et la résolution par leur personnage en choisissant les pistes et indice et en avançant vers une révélation politique.

DES CARTES POUR LA NARRATIVISTE

Les cartes des mots clef à intégrer dans une narration.

<http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/bataille-narative-tsuvadra-jp4m8z97dj0u>

<http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/tsuvadra-poursuite-rurale-aujshijzar50>

<http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/tsuvadra-cartes-poursuites-urbaines-qp1onphxmnx>

Le Littéraire-Rôle

Un scénario en **Littéraire-Rôle** est un scénario de la campagne¹ qui a pour cadre le jeu par correspondance, de l'écriture à la place d'une séance sur table. En général ce type de scénario couvre une assez longue période de la vie des personnages des joueuses. C'est une forme de narration partagée.

Les règles du **Littéraire-Rôle** peuvent être également être utilisé en séance pour également avancer les personnages sur de longue période.



Figure 24 : Drama

La particularité de ce type de séance est qu'il n'y a pas de hasard (si ce n'est l'ordre de parole des joueuses si la Maitresse du Verbe le souhaite), en conséquence, il n'y aura pas de lance de dés.

C'est un espace dont l'enjeu dramatique n'est pas vraiment défini par la Maitresse du Verbe, il s'agit plus pour l'ensemble des joueuses d'imaginer la progression de leur personnage par rapport à l'état du monde. Et peut-être même faire jouer des romances désirées par la joueuse pour son personnage.

Le but d'une telle séance, qui peut être joué par correspondance, sur un forum ou autour de la table, est en respectant la personnalité et les facultés de son personnages de le faire évoluer sur une période de 6 mois à 10 ans.

Nous allons utiliser pour ce type de séance quelques point précis.

- Une chronologie possible
- Un ordre de prise d'écrit (de parole)
- Des pierres de Drama
- Des pierres de Notoriétés
- Des pierres de Flétrissures

La partie en Littéraire-Rôle est décidé lors de la dernière séance de jeu de rôle sur table en fin de scénario.

La Maitresse du verbe annonce alors qu'une période de plusieurs mois à plusieurs année va s'écouler avant la prochaine séance autour de la table. Elle propose de jouer cette période en Littéraire-Rôle. Elle enverra donc le texte de l'histoire tel qu'elle se déroule, en choisissant le rythme, l'année, 2 ans, période de 5 ans ou 10 ans.

LES TOURS DE PRISE D'ÉCRIT

C'est la Maitresse du Verbe qui commence le premier envoi. Elle envoie également qui sera la première joueuse. Toutes les joueuses seront en copie des échanges.

La première joueuse de la liste possède une responsabilité importante, car elle va initier la narration sur la base du « » durant cette période.

Elle donne également à la première joueuse un panier de pierre de Drama. Ce panier initial possède de **2 à 5** pierres de Drama, suivant la difficulté ou les dangers. (1 pierre vaut 5 points en référence

¹ Le littéraire-rôle a été conçu pour s'intercaler dans les campagnes de Tsuvadra. Surtout pour quelques knotz et les mangeurs de Pierres, également utilisé dans le noir chemin.

TITRE DE L'AVENTURE

VOILÀ CE QUI POURRAIT ARRIVER SI... DURANT LES 5 ANS QUI VIENNENT

La Maitresse du verbe raconte ce qui pourrait arriver durant, ici ce sont les 5 ans qui viennent. Elle le fait sous forme de chronologie

1^{ÈRE} ANNÉE

Cette année là...

2^{ÈME} ANNÉE

...

PREMIÈRE JOUEUSE : [SON NOM DE PERSONNAGE] DISPOSE DE : 3 PIERRES DE DRAMA

La joueuse	La répondante	Drama Notor. Infam.
A partir d'ici la première joueuse en s'inspirant du ce qui pourrait arriver écrit sa propre chronologie et modifiant là où elle le peut les choses en utilisant de pierre de Drama, de ses pierres de notoriété ou en ajoutant des pierres d'infamie. Elle passe ensuite la main à la joueuse de son choix qui sera sa répondante et qui pourra à son tour modifier la chronologie déjà modifié par la première joueuse	Ici, la répondante pourra intervenir en intervenant sur la narration de la première joueuse et en inscrivant les aides ou autres prises de direction. Elle en reçoit la récompense en Drama ou en paye le pris en Notoriété ou Infamie. Ensuite elle passe à son propre pavé	

DEUXIÈME JOUEUSE : [SON NOM DE PERSONNAGE] DISPOSE DE : RESTE DE PIERRES DE DRAMA

La nouvelle joueuse	Sa répondante	Drama Notor. Infam.
A partir d'ici la première joueuse en s'inspirant du ce qui pourrait arriver écrit sa propre chronologie et modifiant là où elle le peut les choses en utilisant de pierre de Drama, de ses pierres de notoriété ou en ajoutant des pierres d'infamie. Elle passe ensuite la main à la joueuse de son choix qui sera sa répondante et qui pourra à son tour modifier la chronologie déjà modifié par la première joueuse	Ici, la nouvelle répondante pourra intervenir en intervenant sur la narration de la première joueuse et en inscrivant les aides ou autres prises de direction. Elle en reçoit la récompense en Drama ou en paye le pris en Notoriété ou Infamie. Ensuite elle passe à son propre pavé	

Et jusqu'à ce que toutes les joueuses soient passés. La Maitresse du Verbe reçoit la narration finale, elle arbitre, rééquilibre et donne la mouture finale à toutes.

aux points de Drama qui ont déjà était décrit dans les campagnes précédentes.

LES PIERRES DE DRAMA

Quand la joueuse veut réussir à infléchir la chronologie proposée dans une autre direction, il doit dépenser les pierres de Drama. Infléchir d'un angle de **15°**, cela lui en coutera **1 pierre de Drama**, si c'est **30°** c'est **3 pierres de Drama**, pour un **45°** maximum ce sera **7 pierres de Drama**.

Toutefois, si la joueuse suit le courant de la chronologie en proposant un échec de ses actions personnelles dans la situation, elle donne au panier **2 pierres de Drama** supplémentaires. Si elle le fait en respect des valeurs de son personnage, elle gagne 1 pierre de notoriété, si elle le fait contre les valeurs de son personnage, elle se charge de 1 pierre de Flétrissure.

Exemple : Une scène importante de la chronologie rapporte le grand incendie de la bibliothèque de la Scola de Proterne qui entraîne la mort de 300 étudiants brillants.

La joueuse décide que son personnage veut en sauver le maximum, elle dépèle 3 pierres de Drama et se charge de 4 pierres de flétrissure en décidant qu'elle va trier parmi ceux qu'elle sauvera étant conforme à son personnage très élitiste et un peu sadique dans son côté sombre. Son personnage sauve 140 étudiants sur les 300, ce qui lui permet d'infléchir la narration. Il vient ensuite une scène politique d'un officier de la ville qui par la calomnie fait tomber un autre. La joueuse décide que son personnage tente de sauver celui calomnié et qu'elle échoue et même malgré elle accélère la déchéance du pauvre officier. Cette narration va remettre 2 pierres de Drama dans le Panier et elle gagne 1 pierre de notoriété. Elle transmet la narration à la joueuse suivante choisie avec juste une pierre de Drama en moins qu'elle n'en a reçu.

La Maitresse du Verbe pourra décider que l'une des personnes sauvées durant l'incendie deviendra un allié important du personnage de la joueuse.

LES PIERRES DE NOTORIÉTÉ

Les pierres de notoriété, qui sont des pierres blanches, sont personnelles à la joueuse, elles se gagnent en restant en conformité avec son personnage. Pour chaque scène décrite en marquant que le personnage suit ses valeurs ou sa personnalité les plus positives (Ses passions et ses Folie) la joueuse gagne une pierre de notoriété qui pourra être dépensé comme des pierres de Drama, par elle seulement.

En retour finale de la Maitresse du Verbe, La joueuse devra faire attention d'avoir plus de pierres de Notoriété que de pierres de Flétrissure pour ne pas se retrouver chargé. Attention le maximum en notoriété ou flétrissure est 20.

LES PIERRES DE FLÉTRISSURE

Les pierres de flétrissure, qui sont des pierres noires, sont également personnelles à la joueuse, elles se gagnent tout en restant en conformité avec son personnage mais d'un point de vue plus obscure. Pour chaque scène décrite en marquant que le personnage suit sa personnalité dans ses aspects les plus sombres (Ses passions et ses Folie aussi) la joueuse obtient de 1 à 4 pierres de Flétrissure qui sont dépensé comme des pierres de Drama, et par elle seulement.

En retour finale de la Maitresse du Verbe, La joueuse devra faire attention d'avoir plus de pierres de Notoriété que de pierres de Flétrissure pour ne pas se retrouver chargé

Défi de compétence

Un défi de compétence est déterminé par une tâche à accomplir individuellement ou en groupe ayant un degré de complexité, une difficulté et une période d'accomplissement des tâches unitaires.

Pour cela durant chaque période chaque PJ va pouvoir effectuer un test de compétence principale ou un test de compétence secondaire et le cas échéant effectuer le test de compétence de groupe.

Le défi de compétence est réussi si le nombre de succès de la complexité est obtenu avant d'avoir souffert de 3 échecs en général.

COURSE AU LONG COURT

Exemple une course au long court avec 1 test de compétence par jour.

Savoir²-faire principales : Survie ou volonté (groupe), conduite, Perception, Métier (mécano), Sécurité

Survie ou volonté (20+, test de groupe)

Dans le cadre d'une course comme celle-ci, ce qui est primordiale c'est la gestion de la fatigue. Il faut donc tenir sur la survie ou la volonté. Si la moitié du groupe ou plus réussit, ils gagnent un succès. Sinon c'est un échec.

Conduite (27+, journée) chaque jour

Le pilote doit obligatoirement utiliser sa compétence en opposition avec celle d'Alfred qui à +17. Il l'utilise jusqu'à l'échec ou la réussite du défi de compétence.

Perception (23+ journée) 3 maxi au début

Un personnage peut utiliser perception pour surveiller les agissements de l'équipe adverse. En effet celle-ci peut être tentée de saboter leur Eolmobion.

Cette compétence peut être utilisée pour gagner 3 succès dans le cadre de ce défi.

Métier Mécano (20+, journée) 3 maxi

Cette compétence permet de jouer sur des améliorations possibles de l'éolmobion afin d'aller un peu plus vite dans la journée. Ne peut pas être lancé par le pilote puisqu'il se consacre à sa conduite.

Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 2 succès dans le cadre de ce défi.

Sécurité (25+, journée) 3 maxi au début

Cette compétence permet de vérifier autour de l'engin si celui-ci n'a pas été approché par d'autres personnes.

Cette compétence peut être utilisée pour obtenir 3 succès dans le cadre de ce défi au début.

Des tests qui ne compte pas comme des réussites ou comme des échecs, les savoir²-faire secondaires : Subterfuge, Stratégie, Soins

Subterfuge (20+, journée)

Le personnage rattrape la situation en cas d'un échec à la conduite, le pilote retente son test, si c'est encore un échec, il compte comme deux échecs.

Influence (25+, journée)

Le personnage Dirige le groupe et le pilote va pouvoir en même temps que son pilotage faire un test de métier (mécano).

Soins (20+, 1 heure)

La connaissance du personnage en soins permet de rattraper un test de fatigue (Survie ou volonté) échoué par le groupe.

Réussite du défi

Les deux protagonistes sont restés au coude à coude, aucun n'a pu prendre l'avantage.

Échec du défi

Si les personnages ont plus de 3 échecs, la course est perdue.

La complexité

La complexité détermine le nombre de succès à obtenir avant 3 échecs.

Complexité	Nombre succès	Nombre échec
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

La **difficulté** du test de Savoir²-faire (cela peut être une ou plusieurs Savoir²-faire différentes intervenant dans défi de compétence) est un seuil à atteindre en fonction du niveau de difficulté et de son niveau.

Pour ce test collectif, il est donné d'une à trois Savoir²-faire principales, obligatoirement prise par l'un des PJ et des Savoir²-faire secondaires qui peuvent ensuite aussi être prise.

Lorsqu'il y a un test collectif obligatoire, le réussir individuellement donne le droit à un test d'une autre compétence principale, sinon celle qui obtient un échec n'a le droit qu'à un savoir²-faire secondaire, ne donnant pas un succès.

SITUATIONS D'UN DÉFI

Monter un plan

Pour monter le plan, inutile de rester discuter des heures. Il faut réunir des **informations**, du **matériel**, prendre des **contacts**. Cela peut très bien donner forme à un défi de compétence.

Exécuter le plan consiste ensuite à franchir les obstacles individuellement en ayant l'avantage de la préparation en bonus. Cela structure le scénario.

La bataille en défi de Savoir²-faire

La bataille est un défi de Savoir²-faire. La **complexité** est déterminée par la nature des forces en présence et la nature du terrain en fonction des armées recrutées. Une embuscade est de complexité 2, une bataille voyant s'affronter des milliers de combattant des deux coté dans un terrain urbain est de complexité 5.

La **difficulté** est déterminée par le rapport de force des armées. Plus les ennemis sont nombreux en rapport, plus la difficulté est forte.

Savoir²-faire principales

Volonté (groupe), Stratégie*(stratège), Influence (stratège)*, subterfuge (ind, x2), sécurité (ind, x2), survie (ind, x2)

* le stratège peut tester les deux Savoir²-faire. Certain de ses atouts peuvent réduire la difficulté de ses tests de stratégies)

Les atouts bataille permettent de modifier également les conditions de celle-ci. Voir plus loin au chapitre atouts.

Savoir²-faire secondaires

Style de faiseur (1D6 énergie par tour – annule un échec de groupe), Parade ou Esquive (1D6 vie par tour, annule un échec individuel), Tir (1D6 énergie par tour, diminue de **2**, la difficulté tour suivant), renseignement (préparer un espionnage – réduit la difficulté de subterfuge et sécurité de **5**), discrétion (préparer le sabotage ou l'assassinat – diminue la difficulté de **5** du stratège)

Défaite

La **défaite** du camp des PJ arrive lorsqu'ils ont subi 3 échecs au défi de compétence.

Les effets de l'échec sont prévus par le scénario

Réussite

En fin bataille, les pertes sont évaluées :

Le camp vainqueur (D6 explosif sur 6+) :

Hors combat : (complexité D6 + niveau du stratège adverse + nombre tour) %

Dont mort : (complexité D6 + niveau du stratège adverse + nombre tour) % des HC

Le camp vaincu (D6 explosif sur 5+) :

Hors combat : (complexité + (1, 2 ou 3) * D6 + valeur du stratège adverse + nombre tour) %

Dont mort : (complexité + (1, 2 ou 3) * D6 + valeur du stratège adverse + nombre tour) % des HC

Durant la bataille des **événements majeurs** peuvent se produire prévu par le scénario, ce sont dans l'ordre (un événement majeur ne peut être lancé tant que celui qui le précède n'a pas été résolu) : Espionnage, Sabotage, Assassinat.

Ces événements majeurs permettent de modifier les conditions premières de complexité et de difficulté pour le reste de la bataille.

Ces événements se produisent pour le camp ennemi pour chaque échec du défi de Savoir²-faire. Donc au premier échec c'est une infiltration d'espionnage à jouer les PJ jouant leur rôle sur un terrain tactique, ensuite une mission de sabotage et au troisième échec c'est la tentative d'assassinat du général du camp des PJ.

Les événements mineurs, sont déterminés par le scénario et dépendent du contexte, ce sont

de petits morceaux de scénario à part entière se produisant durant la bataille.

Exemple : la perte de morale d'un capitaine qui vient de voir mourir son fils, il faut absolument le reprendre en main.

Les PJ se sont perdues sur le champ bataille, il faut qu'ils retrouvent le poste de commandement, cela se joue comme une scène normale avec des ennemi et peut-être une rencontre amie.

Faire l'amour, offrir un plaisir artistique

Avant que l'acte ne commence chacune des personnes choisies quelle est sa caractéristique de plaisir. Cela donnera la couleur de l'acte « sexuel ». Bien sûr c'est le séducteur qui choisit la forme que prendra l'acte.

Force c'est le choix de l'animalité, l'acte est musclé et musquée, le lit sera totalement défilé
Dextérité c'est un acte agile de position inventive et de grande technicité acrobatique.

Constitution, le choix est basé sur la durée, la lenteur et l'endurance, une certaine douceur.

Intuition, c'est le choix de l'empathie avec son partenaire ; sentir ce qu'il désire et y répondre.

Sagacité, c'est mettre de l'humour et de l'échange verbal dans l'acte d'amour.

Charisme, c'est le choix de la passivité, du regard comme je suis beau, je suis tout à toi, désir moi.

Le séducteur choisi lui-même sa complexité (1,2 ou 3) et son seuil de difficulté, et détermine une difficulté, un état final, un nombre de dK de circonstance à lancer pour la cible en plus de son test de Volonté ou survie.

Pour chaque 6 du dK le partenaire est plus en amoureux et dépendant pendant 1D6 d'une période.

🌸 L'atout **Sexy** donne un bonus de **+2** au test de faire l'amour et rajoute **+1 dK** à la cible.

🌸 L'atout **Pouvoir sexuel** donne un bonus supplémentaire de **+4** au test de faire l'amour et rajoute **+3dK**

LE CLIMAX-RÔLE

Une forme de défi de compétence avec pour point ultime le dernier test du dernier PJ est décisive.

Expliquons à travers un exemple.

La difficulté de la réalisation d'une tâche complexe, détruire le boss est de **45+**.

Les premières actions ont pour but d'affaiblir et elles ont peu de chance réussir.

Une joueuse peut **décider** d'échouer dans son action sans lancer les dés en donnant seulement les conséquences pour lui de son échec mais cela permet de réduire la difficulté de 5, ce qui de PJ en PJ peut amener à permettre de réussir le dernier test qui lui est obligatoire, celui qui a en main l'épée d'orichalque qui doit porter le coup fatal.

Chaque joueuse doit prendre soin de bien décrire son action pour créer la cinématique et faire monter l'ambiance.

Et si échec au dernier test une situation doit avoir été prévu par le scénario.

Exemple :

Jean n'est pas totalement détruit, la MdV doit en faire un opposant fort lors de la dernière saison.

Un opposant capable de suivre les PJ à travers le velum et qui devra être de nouveau détruit.

LA ROMANCE

La romance est une histoire de rapprochement de deux êtres (voir plus en tenant compte des exceptions). Quand une romance commence c'est souvent par une proposition de la MDV à une joueuse par un de ses PNJ, mais cela peut être aussi par une proposition de la joueuse pour son PJ devant un figurant et obligeant alors la MDV à approfondir ce figurant, ce presque décors à en faire un vrai PNJ.

Dans Passion, Folie, sur la feuille de la joueuse vient se poser Romance (Nom du PNJ) et une valeur de romance.

Cette valeur utilise l'échelle de la haine à l'amour.

🌸 **+7. L'amour.** Je voudrais que nous existions ensemble.

🌸 **+6. L'altérité.** Je me réjouis de ton existence et celle-ci me fait exister.

🌸 **+5. La sympathie.** Je cherche à partager des moments de nos existences.

🌸 **+4. L'empathie.** Je cherche à comprendre ton existence

🌸 **+3. La compassion.** Je partage les joies et les peines de ton existence

🌸 **+2. L'altruisme.** Je t'aide à exister

🌸 **+1. La considération.** Ton existence me donne la responsabilité de mes actes

Seuil	Description	Si réussite	Nombre dK	Période
5+	Kamasoutra simple	Reposé 1	0	Néant
10+	Kamasoutra recherché	Satisfait 1	1	Heure
15+	Kamasoutra sophistiquée	Joyeux 1	2	Jours
20+	Haute voltige	Heureux 1	3	Semaines

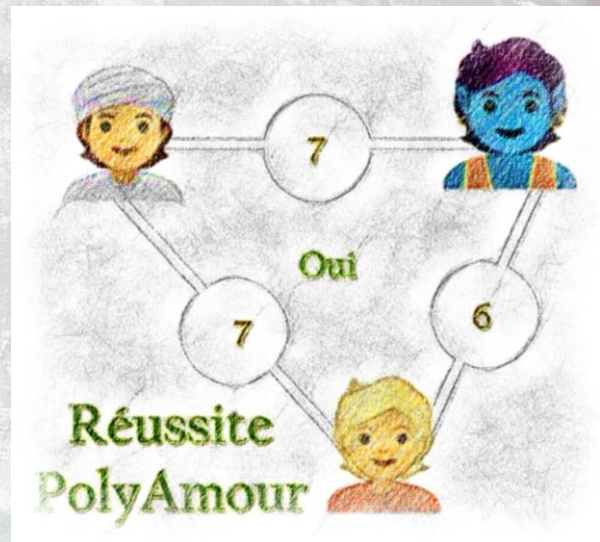
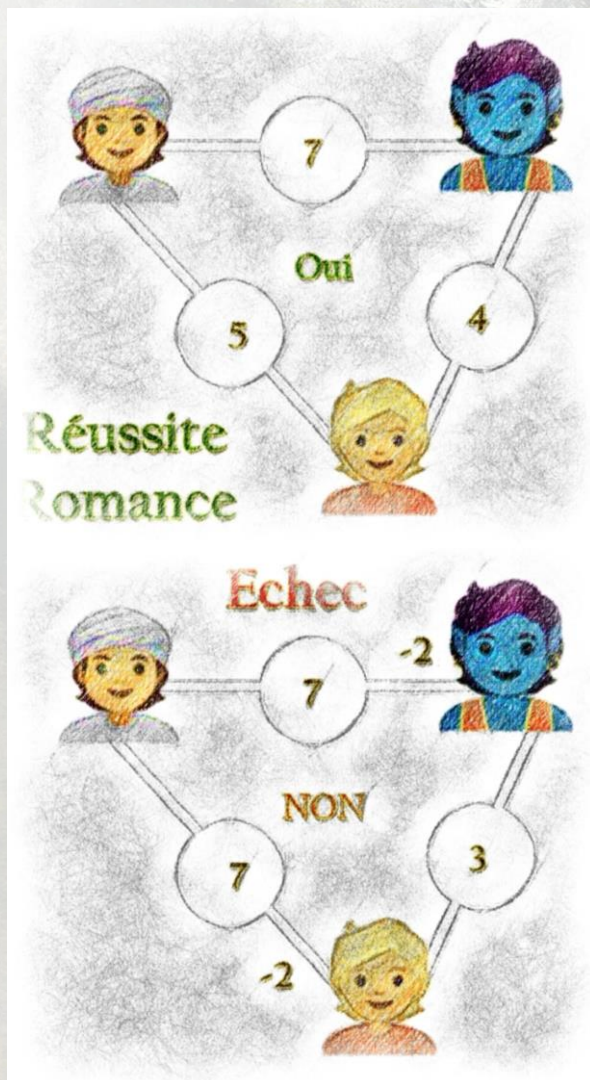
- 0. **L'indifférence.** J'accepte que tu existes
- 1. **L'égoïsme.** Je profite que tu existes
- 2. **La haine.** Je n'aime pas que tu existes

Riche de cette échelle la romance commence à +1. Plusieurs romances peuvent s'élever sur cette échelle en même temps jusqu'à la valeur +5. C'est ensuite que cela devient plus complexe.

C'est au-dessus que la plupart du temps on ne peut aller qu'à deux. Mais dans certaines circonstances et avec une volonté de travailler le concept, les personnages peuvent atteindre le polyamour. Ensuite à partir de 6 dans une romance, de manière quotidienne cet amour doit s'entretenir par des attentions et des intentions. À vous de choisir les test et comportement.

Quand un personnage tente deux romances en même temps et que les deux personnes ne s'apprécient pas, alors on mesure la différence par rapport à 5. Dans le cas c'est 3 ce qui fait un écart de 2 et donc chaque semaine, le PJ perd 2 points dans les deux romances. A 5 la romance a échoué.

Les trois situations de la romance



Compétitions sportives

En fait il y a pour toute compétition deux formes, la poursuite ou le duel.

LA POURSUITE

La poursuite c'est en général 7 participants + le PJ.

Les participants son classé sans que le hasard s'en mêle. Le hasard ne viendra qu'avec les tests du ou des PJ sur le nombre de tour proposé par le scénario.

→ Une course de char en 7 tours par exemple.

Pour jouer la course, il y aura sept tests d'attelage. Mais **Gaidajnev** est celui qui a le meilleur char avec une puissance de **4dK** (+4 a son test.

Char	Valeur test	Points	
Char 1	37	7	...
Char 2	33	6	...
Char 3	31	5	...
Char 4	29	4	...
Char 5	27	3	...
Char 6	25	2	...
Char 7	23	1	...
Joueuse			

Le personnage fait ses sept tests, pour savoir où il se situe dans la course, il compare son résultat au test moyen de chacun, et il prend le nombre de point du maximum de celui qu'il gagne.

Exemple : Son premier test est 28, il prend la place du char 5 est marque 3 points par contre le char 5 n'en marque que 2, le char 6 : 1 et le char 7 : 0



Son deuxième test est 35, il prend les points du char 2 en marquant 6 points, tous les autres marquent un point de moins que noté.

Au tour 2 il a donc 9 points, et il sera en troisième position au coude à coude avec le char 3.

Char	Valeur test	Points	2eme tour
Char 1	37	7	7+7 = 14
Char 2	33	6	6+5 = 11
Char 3	31	5	5+4 = 9
Char 4	29	4	4+3 = 7
Char 5	27	3	2+2 = 4
Char 6	25	2	1+1 = 2
Char 7	23	1	0+0 = 0
Joueuse			3+6 = 9

Attention tout échec total est un accident, c'est la fin de la course.

La course n'est truquée par aucun des participants. Continuer jusqu'au 7eme tour pour évaluer sa place dans la course.

LE DUEL

Suivant les épreuves sportives, artistiques ou de faiseur le mode de sortie de poule sera de 3 duels, et chaque duel est en 3 passes. Le premier et le deuxième concurrent passe au tableau.

Ensuite on est en tableau le concurrent est tiré au sort.

Exemple d'une poule

Concurrent	Test base	Passes PJ	Duel gagné ?
1	37+	__ / __ / __	2 + ?
2	35+	__ / __ / __	1 + ?
3	31+	__ / __ / __	0 + ?
PJ	= ?		?

Dans cette poule le PJ va devoir effectuer 9 tests. Pour gagner un duel il doit gagner au moins 2 passes sur 3.



Batailles et révoltes

La terre dans laquelle est cachée une montagne ne laisse pas voir sa richesse, car la hauteur de la montagne sert à équilibrer la profondeur de la terre. Ainsi la hauteur et la profondeur se complètent et le résultat est le sol uni. L'image de l'humilité réside ici dans le fait que ce qui a demandé un long travail paraît naturel et facile. Ainsi fait l'homme noble quand il instaure l'ordre sur la terre. Il égalise les oppositions sociales, sources de mécontentement, et crée par là des situations justes et équitables.

Lao Tseu (K'ien / L'Humilité)

Les règles qui suivent vous proposent de gérer des batailles de grande

ou d'ans l'autre le test de 1 à 3 dK pour chaque **3** le camp vaincu perd, 1 bataillon et pour chaque **6**, 2 bataillons.

ampleur.

Elle repose avant tout sur une gestion abstraite des événements, l'emphase étant portée sur les actions des personnages au sein de la bataille, qui devient une toile de fond. Cette approche ne nécessite pas de matériel particulier et fait simplement appel à quelques Savoir²-faire spécifiques de vos personnages. Elle demande également une certaine imagination de la part du MDV pour traduire les résultats chiffrés en une narration de l'affrontement.

Dans ce cas le stratège peut une fois par bataille et par atout de bataille dont il dispose intervenir sur la narration d'un des autres joueurs ou du maître lors de la sortie de la carte « **Évènement tactique MDV** » pour retourner à son avantage la situation proposée.

Son intervention doit être en relation avec le sens de l'atout utilisé.

Narrativiste

Les atouts de bataille servent aussi bien en bataille qu'en combat tactique avec son équipe dans les échauffourées, mais aussi dans une bataille qui « narrativise », avec le jeu de carte des événements de bataille associé.

Chaque armée début avec un certain nombre de point de bataillon (entre 25 et 50 en général)

Le Maître de jeu prépare le jeu de carte tactique en mettant autant de carte que nécessaire en générale nombre de phase de bataille * nombre de PJ et autant de carte retour MDV qu'il existe de grand moment clef a joué (habituellement 3) la dernière carte du paquet étant un Retour MDV qui détermine qui a gagné la bataille.

Je maître donne la situation de phase

Exemple : 7h00 du matin, début de la bataille par les tirs d'artillerie et les tirs d'archer.




Chaque joueuse à tour de rôle tire une carte et en fonction de la situation de la phase il utilise cette carte pour créer et raconter un événement de ce champ de bataille. La MdV peut, s'il le souhaite et lui semble approprié opposer à cet événement un contre mesure par un test d'opposition soit de ses guerriers, soit de son général. Cela peut engendrer dans un sens

Règles de bataille

Ce système vise à résoudre des affrontements entre plusieurs unités totalisant de quelques centaines à plusieurs milliers de combattants de part et d'autre. Il ne s'agit pas d'obtenir une représentation fidèle et précise de la bataille, mais surtout à fournir au MDV des indications sur son déroulement afin de faire de celle-ci un décor intéressant dans lequel évoluent les personnages.

ÉCOULEMENT DU TEMPS

Au cours d'une bataille rangée, chaque tour dure environ 30 minutes. Lors d'un tour, les personnages ne déclarent pas précisément leurs actions et réactions. Ils choisissent plutôt un positionnement dans la bataille :

-  Choc,
-  Escarmouche, ou,
-  Soutien.

Ceci représente les risques que prend le personnage ainsi que ses chances d'influer sur le cours des choses. Quelques événements spéciaux peuvent survenir.

Par exemple, un ou deux personnages sont parvenus à se faufiler derrière la ligne de front et provoque un duel avec un chef du parti adverse, qui le relève. Le(s) personnage(s) impliqué(s) et le MDV passent alors à une résolution par rounds de combat comme expliqué dans le chapitre Règles de combat.

L'issue de la bataille dépend autant de la qualité des troupes engagées que des capacités des commandants et d'un coup de pouce du destin.

PRÉPARATIFS

Test de Stratégie

Avant le début de la bataille, chaque commandant en chef essaie de mettre son armée dans la meilleure situation possible lorsque viendra le temps de l'affrontement. Cela est représenté par un test en opposition **Stratégie** entre les deux commandants.





Celui qui l'emporte réussit à choisir le lieu, ou, le moment de la bataille et à disposer son armée comme il le souhaite. Il choisit donc son ordre de bataille après avoir pris connaissance de l'ordre de bataille adverse (voir ci-après).

De plus, si la marge entre les deux résultats est supérieure à 5, la troupe du chef qui remporte le test est galvanisée. Dans le cas où c'est le commandant des PJ qui l'a emporté par un tel écart, ceux-ci bénéficient d'un avantage lors de leur test de **Survie** du premier tour de bataille. Dans le cas contraire, ils subissent un désavantage.

En cas d'égalité, les deux commandants établissent leur ordre de bataille de manière secrète et simultanée. Vous pouvez appliquer certains modificateurs sur ce test en opposition. En particulier un commandant qui dispose d'une bonne connaissance du terrain (soit par expérience personnelle soit par le biais de ses éclaireurs) peut bénéficier d'un avantage. D'un autre côté une armée particulièrement imposante, difficile à manœuvrer, imposerait un désavantage à son commandant.

ORDRE DE BATAILLE

Chaque commandant dispose dans son armée d'un certain nombre d'unités (voir plus loin). Avant la bataille, il doit décider de la répartition de ces unités entre quatre groupes :

-  Le **centre**,
-  Le **flanc gauche**,
-  Le **flanc droit**, et,
-  La **réserve**.

Chaque groupe est sous les ordres d'un commandant. Le commandant en chef peut aussi être le commandant d'un des groupes de l'armée, mais cela n'est pas indispensable.

Une fois les unités réparties, calculer les caractéristiques de chaque groupe est aisé : il suffit d'additionner les caractéristiques de toutes les unités qui le composent.

À partir de là, on gère chaque groupe individuellement, comme si trois batailles se déroulaient en parallèle.

La **réserve** joue un rôle un peu particulier : les unités qui lui sont affectées peuvent servir de renforts pour n'importe quel autre groupe dans le cas où les choses tourneraient mal.

L'ordre de bataille est primordial. C'est en partie cela qui va décider de la victoire ou de la défaite d'une armée. En effet, une bataille est perdue dès que deux des quatre groupes de l'armée sont **brisés**.

Un groupe est **brisé** lorsque son **Moral** ou sa **Résistance** sont réduits à **0**.

Dans le premier cas les unités prennent la fuite. Dans le second, elles ont été annihilées.

UNITÉ DES PJ

Au début de la bataille, les personnages sont affectés à l'un des groupes. Ceci peut dépendre d'un choix personnel, ou simplement de leur appartenance à telle ou telle unité. Par exemple, s'ils font partie des **Grenadiers** car jeune guerrier de première ligne et que celle-ci a été disposée sur le flanc gauche, alors ils font automatiquement partie de ce groupe.

Tour de bataille

POSITIONNEMENT

Au début de chaque tour, tous les personnages choisissent leur positionnement : **choc**, **escarmouche** ou **soutien**.

Ils peuvent aussi choisir de retourner en réserve. Dans ce dernier cas, si aucun des trois autres groupes n'a été brisé, le personnage bénéficie d'un repos court. Il n'effectue pas de jet sur la table de bataille pour ce tour (voir plus loin), et n'est pas considéré comme participant à la bataille du point de vue de l'expérience acquise. Un personnage qui resterait dans la réserve durant l'ensemble d'une bataille rangée ne gagnerait donc pas de points d'expérience (PX) pour sa participation.

Choc. Un personnage qui choisit le choc se porte en première ligne au détriment de sa propre sécurité. Il n'hésite pas à pénétrer les lignes adverses si l'occasion se présente.

Escarmouche. En escarmouche, un personnage participe âprement aux combats, mais se montre tout de même prudent vis-à-vis de l'évolution de la bataille. Il cherche à éviter d'être encerclé ou de se retrouver en infériorité numérique.

Soutien. Un personnage qui choisit le soutien reste en périphérie de la bataille à proprement parler. Il affronte les ennemis qui se présentent, soutient les alliés qui l'entourent, mais privilégie avant tout sa propre sécurité.

POSITIONNEMENT GROUPE

Si plusieurs personnages optent pour le même positionnement et le même groupe, ils peuvent décider de rester groupés. Dans ce cas, seul le personnage avec le meilleur score de Survie effectue un jet sur la table de bataille, et l'ensemble du groupe réagit comme un seul homme à tout événement survenant par suite de ce jet.

Ce choix est celui de la prudence : les personnages restent proches les uns des autres et s'épaulent en cas de besoin, tout en suivant l'exemple du combattant le plus expérimenté. Toutefois, en choisissant cette option, les PJ se privent aussi de la possibilité d'influer plus largement sur le cours des événements.

Option : mouvement entre les lignes

La règle de base permet certaines aberrations sur la position des personnages tour après tour. Si vous souhaitez ajouter une dose de danger et de réalisme, utilisez simplement la règle suivante : à chaque fois qu'un personnage change de ligne, il subit 1d6 dégâts cumulatifs.

Ainsi, passer de la première ligne (choc) à l'arrière (soutien) provoque 2d6 dégâts (et potentiellement une blessure grave) alors que passer de la première ligne (choc) à la seconde (escarmouche) ne provoque qu'1d6 dégâts. La réserve est alors considérée comme une quatrième ligne située en arrière de la ligne de soutien.

TEST DE COMMANDEMENT

Une fois que tous les PJ ont choisi leur positionnement, le commandant de chaque groupe effectue son **test en opposition** de **Stratégie** contre le commandant du groupe ennemi qui lui est directement opposé.

Le vainqueur de ce test détermine quel groupe prend l'ascendant (position de force ou position de faiblesse) sur ce tour. En cas d'égalité, aucun





des deux groupes ne l'emporte : chaque groupe perd alors 1 point de Résistance et 1 point de Moral.

Sinon, les pertes sont déterminées en fonction de l'écart entre le score d'Attaque du vainqueur et le score de Défense du vaincu sur la Table des pertes. Il vous faut faire un test opposé pour chacun des trois groupes engagés.

Le MDV peut décider d'un avantage ou d'un désavantage sur le test de commandement en fonction de certains aléas, comme le terrain, la météo, l'arrivée de renforts, etc.

ACTIONS DES PJ

Pour chaque personnage ou groupe de personnages engagé, faites un test de **Survie** et lisez le résultat sur la Table des événements de bataille ci-après. Ce test est affecté par certains modificateurs :

-  Si votre commandant en chef a remporté le test de Stratégie par une marge supérieure à 5, vous bénéficiez d'un avantage sur ce jet au premier tour de bataille ;
-  Si c'est le commandant adverse qui a remporté le test de Stratégie par une marge supérieure à 5, vous subissez un désavantage au premier tour de bataille ;
-  Si l'Attaque du groupe ennemi est au moins égale au double de la Défense de votre groupe, vous subissez un désavantage ;
-  Si l'Attaque de votre groupe est au moins égale au double de la Défense du groupe ennemi, vous bénéficiez d'un avantage.

Chaque entrée de la table indique les dégâts subis par les personnages sous la forme d'un ou plusieurs dés de dégâts à lancer et un éventuel événement spécial. Si aucun événement n'est indiqué, rien de notable n'est arrivé au personnage et la bataille poursuit son cours normal.

Pour bien lire le tableau, vous devez d'abord déterminer la phase de la bataille, qui correspond au résultat du test opposé de Charisme (Commandement) (position de faiblesse, égalité ou position de force), puis le positionnement choisi par le personnage (choc, escarmouche ou soutien) et, enfin, le résultat de son test de Survie.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Les événements suivants peuvent survenir au beau milieu de la bataille. Lorsque c'est le cas, le ou les personnages impliqués jouent rapidement la scène avant de revenir aux tours de bataille proprement dits.

Table des pertes

Att. - Déf.	Groupe vainqueur	Groupe vaincu
0 ou moins	-1 Résistance	-1 Résistance, -1 Moral
1-4	-1 Résistance	-2 Résistance, -1 Moral
5-9	-	-3 Résistance, -2 Moral
10+	+1 Moral	-4 Résistance, -3 Moral

Encerclé. Vous êtes encerclé par l'ennemi et n'apercevez plus aucun membre de votre unité. Vous avez le choix de vous rendre ou de continuer le combat. Dans le **premier cas**, vous êtes fait prisonnier et votre faculté velum dépend de l'issue de la bataille (esclave, rançon, sacrifié). Dans le **second cas**, le MDV lance secrètement 2d4. Le total indique le nombre de rounds nécessaires avant l'arrivée de renforts. Si vous tenez malgré tout, vous regagnez immédiatement 2 points d'aspiration de votre choix.

Infériorité. Plusieurs éléments de votre unité se sont retrouvés isolés du reste du groupe. Vous affrontez pour votre part deux ou trois ennemis déterminés par le MDV selon les unités qui composaient le groupe adverse. Là encore, il vous faut tenir 2d4 rounds avant de recevoir des renforts. Si vous tenez le coup, la perte de Moral ou de Résistance de votre groupe est diminuée de 1 pour ce tour.

Opportunité. Une opportunité se présente à vous et à un petit groupe de soldats de votre camp. Votre centurion vous donne un ordre dont l'issue de la bataille pourrait bien dépendre : tenir ou attaquer une position, mener une diversion, secourir des soldats blessés et les ramener à l'arrière, escorter un groupe de prisonniers, etc. Le MDV a toute latitude pour mettre en scène cette opportunité. Si celle-ci est considérée comme un succès, vous vous faites remarquer par votre centurion. De plus, votre groupe regagne 1 point de Moral.

Rival. Dans la fureur de la mêlée, un ennemi vous cible particulièrement et décide de s'en prendre à vous. Si votre personnage est un centurion, il s'agit d'un officier ennemi qui souhaite vous affronter en combat singulier. Sinon, il s'agit simplement d'un soldat qui vous a pris en grippe ou vous a confondu avec quelqu'un d'autre. Dans les deux cas, les combattants alentour vous ignorent le temps de résoudre l'affrontement. Celui des deux qui se retrouve à 0 PV est capturé.

Honneur. Vous apercevez un centurion ou officier ennemi assailli par un grand nombre de membres de votre unité. Malgré sa situation, le centurion ou officier se bat avec honneur. Si vous lui venez en aide en lui permettant de regagner son unité ou en le provoquant en duel (interrompant ainsi l'hallali), vous perdez un point d'avanie (ou gagné un point de grâce). Après cela, quelle que soit l'issue de la bataille, le centurion ou officier sait se souvenir de votre geste et pourrait même devenir un ami.

Étendard. Dans le mouvement des deux armées, vous vous retrouvez dans une situation idéale pour porter un dur coup à l'ennemi : vous apercevez l'Étendard d'un des commandants adverses. Le MDV décide de la situation exacte

et des forces en présence. Si vous parvenez à vos fins, le groupe adverse perd 2 points de Moral.

RENFORTS

À la fin du tour, le commandant de chaque armée peut choisir de réorganiser ses unités et d'envoyer des renforts depuis la réserve vers l'un des trois groupes (centre, flanc droit ou flanc gauche). De la même manière, un groupe qui parvient à briser son vis-à-vis peut ensuite rejoindre un groupe adjacent. Par exemple, si le centre ennemi est en déroute, alors votre groupe de centre peut joindre ses forces à l'un des deux flancs.

Une unité ou un groupe se déplaçant ainsi est indisponible pendant un tour entier et ne rejoint le groupe de destination qu'à la fin du tour suivant. Il est donc possible que le groupe en question soit brisé d'ici là. Si cela arrive, les renforts sont considérés comme perdus : soit en ayant été pris dans la déroute du groupe concerné, soit après un refus de suivre les ordres et une débandade. Si le groupe de destination n'a pas été brisé, on ajoute les scores de l'unité ou du groupe arrivé en renfort aux caractéristiques du groupe.

Si plus **aucune unité n'est disponible dans la réserve**, alors cette dernière est considérée comme **brisée**. À partir de là, il suffit que l'un des trois autres groupes soit brisé pour que l'armée subisse la défaite.





Victoire et défaite

Si à la fin d'un tour deux groupes au moins sont réduits à 0 de Moral ou de Résistance, l'armée est alors en déroute.

DÉFAITE

Lorsque votre armée est en déroute, tous les personnages présents dans un groupe brisé font une sauvegarde de **Survie 15+**. En cas d'échec, ils sont capturés par l'ennemi.

De plus, chaque personnage subit des conséquences en fonction de son positionnement lors du dernier tour de bataille :

-  Les personnages qui ont opté pour **choc** encaissent une blessure grave ;
-  Les personnages qui ont opté pour **escarmouche** encaissent 2d6 dégâts (ce qui peut causer une blessure grave). Si ces dégâts amènent le personnage à 0, il est laissé pour mort sur le champ de bataille ;
-  Les personnages qui ont opté pour **soutien** encaissent 1d6 dégâts ;
-  Les personnages qui étaient en **réserve** prennent 1 point d'avanie.

Les personnages capturés peuvent être rançonnés si leur statut le justifie, vendu comme

esclave, libéré sans condition ou donner en **Défense**. Le score de défense représente les

Table des événements de bataille

Test de Stratégie			Résultat du test de Survie				
Pos. Faiblesse	Égalité	Pos. Force	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
Choc	-	-	1d20	1d10	1d8	1d6	1d4
			Encerclé	Encerclé	Infériorité		Opportunité
Esc.	Choc	-	1d10	1d8	1d6	1d4	-
			Encerclé	Infériorité	Opportunité	Rival	Étendard
Soutien	Esc.	Choc	1d8	1d6	1d4	-	-
			Infériorité		Rival	Opportunité	Honneur
-	Soutien	Esc.	1d6	1d4	-	-	-
				Rival		Honneur	Opportunité
-	-	Soutien	1d4	-	-	-	-
			Rival		Honneur		

sacrifices aux dieux ennemis.

Des mercenaires peuvent tenter un test **d'Influence 15+** afin de conserver leurs armes et équipement.

VICTOIRE

Lorsque leur armée l'emporte, les personnages qui ont opté pour choc peuvent effectuer un test de **Survie 15+** (on ne fait qu'un seul jet si les personnages ont agi ensemble dans le groupe). En cas de réussite, ils capturent un ennemi. Lancez 1d20 pour déterminer le statut du prisonnier :

Table de capture

1d20	Prisonnier
1-10	Jeune héritier héritière valant 2d6 mouisard
11-15	Officier valant 3d10 mouisard
16-8	Officier noble valant 1d100 mouisard
19	Officier baron valant [2d6 x 50] mouisard
20	Relancez le dé. De 1 à 19, Officier duc ou prince valant [2d6 x 100] mouisard. Sur un nouveau 20, il est grand chef de guerre.

Caractéristiques des unités

Les unités combattantes sont définies par quatre caractéristiques. La table des unités ci-après résume les caractéristiques des unités les plus couramment présentes sur un champ de bataille durant les sociétés d'Ultereith. Vous pouvez aisément les adapter à d'autres contextes.

Attaque. Le score d'attaque de l'unité représente sa capacité à occasionner des dommages dans les rangs ennemis.

capacités défensives de l'unité, aussi bien d'un point de vue tactique que matériel.

Moral. Le score de moral représente la volonté de l'unité et sa capacité à poursuivre le combat malgré l'adversité.

Résistance. La résistance traduit la cohésion des troupes et leur capacité à continuer à agir de manière efficace malgré les pertes.

Spécial. La plupart des unités disposent de certaines capacités spéciales qui se manifestent en fonction de la présence ou l'absence d'unités dans le camp adverse. Ces modificateurs concernent uniquement le groupe adverse et non l'ensemble de l'armée. Ils sont déterminés au début de la bataille, en fonction de l'ordre de bataille. On ne les réévalue pas par la suite.

Par exemple, une unité de cavaliers placée au centre bénéficie de +2 à l'Attaque si le centre ennemi ne contient pas d'unités montées. On ne tient pas compte de l'aile droite et de l'aile gauche dans ce cas.

CAS PARTICULIERS

Arbalétriers Scorpion. À chaque début de tour, les arbalétriers peuvent choisir de s'abriter derrière leurs lourds pavois. Leur groupe subit une pénalité de **-1** à l'Attaque et bénéficie d'un bonus de **+1** à la Défense. Chaque unité d'arbalétrier ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par bataille.

Cavaliers légers. Les unités de cavalerie légère permettent de réagir rapidement aux manœuvres adverses. Si une telle unité est placée en réserve en début de bataille, elle compte comme une unité montée dans chaque groupe (centre, flanc gauche et flanc droit).

Milices locales. Des milices d'esclave ou de campagnard se joignent à la bataille. Si jamais le groupe auquel elles appartiennent perd plus de 2 points de Moral en un tour de bataille, elles fuient automatiquement à la fin du tour. On

diminue d'autant les caractéristiques du nombre de combattants. En effet, les mêmes

Table d'unités de combat comme exemple (une par campagne)

Unité	Att.	Déf.	Moral	Rés.	Taille	Dépl.	Spécial
Arbalétriers	4	2	2	2 M	À pied	Peuvent sacrifier -1 Att. pour +1 Déf.	
Archers	2	2	2	2 M	À pied	Divisent par deux l'Att. des unités montées ou volantes	
Archers anciels	4	1	3	2 M	À pied	Divisent par deux l'Att. des unités montées ou volantes	
Archers montés	2	3	2	2 M	Montés	-1 à l'Att. Contre unités montées	
Artilleurs narsdros	6	2	2	0 P	À pied	-	
Berserkers humanordes	6	2	3	3 M	À pied	-	
Cavaliers légers	3	3	2	2 G	Montés	En réserve, compte comme une unité montée dans chaque groupe	
Cavaliers lourds	7	3	3	4 G	Montés	+2 à l'Att. si pas d'unités montées dans le groupe adverse	
Char narsdros	3	3	3	4 G	Montés	+2 à l'Att. si pas d'unités montées dans le groupe adverse	
Chiens de combat	3	1	0	1 P	À pied	-1 au moral des unités en face (Minimum 1)	
Fantassin gris anciel	3	2	2	1 M	À pied	-1 Résistance ennemie avant le début du premier tour	
Fantassins légers	2	2	2	2 M	À pied	-	
Fantassins lourds	6	3	3	3 M	À pied	-	
Frondeurs togents	3	1	3	2 P	À pied	-	
Griffons	2	4	2	4 G	Vol	+2 à l'Att. contre unités montées à cheval	
Hallebardiers	2	3	2	3 M	À pied	+1 à l'Att. contre unités à pied	
Harceleurs humanordes	3	1	1	2 M	À pied	-1 à l'Att. contre unités montées	
Humanordes Clans	2	2	1	2 M	À pied	+1 Moral si présence d'autres tribus chamaniques dans le même groupe	
Humanordes Clans montés	5	3	2	3 G	Montés	+1 Moral si présence d'autres tribus chamaniques dans le même groupe	
Invocateurs	0	1	2	0 M	À pied	+1 à l'Att. À chaque phase de renforts	
Irréguliers	2	0	1	1 M	À pied	Fuite en cas de perte de Moral > 2	
Mages de combat	6	1	3	0 M	À pied	-	
Morts-vivants	1	1*		3 M	À pied	Voir description	
Nécromants	2	2	3	0 M	À pied	Perte ennemie de Moral lorsque perte de Résistance > 1	
Paladins	5	4	4	1 M	À pied	+1 Moral à chaque phase de renforts	
Paysans	1	1	1	1 P	À pied	+1 Moral si présence d'autres paysans dans le même groupe	
Piquiers	2	2	2	3 M	À pied	+1 à l'Att. contre unités montées	
Prêtres de la guerre	4	4	3	1 M	À pied	+2 à l'Att. contre morts-vivants	
Prêtres de la vie	2	2	3	2 M	À pied	+1 Résistance à chaque phase de renforts	

groupe.

Créatures volantes. Une unité volante n'a pas besoin d'un tour de bataille complet pour rejoindre un autre groupe (voir phase de renforts). Elle est disponible immédiatement pour le groupe qu'elle renforce. Une telle unité peut aussi être déplacée de groupe en groupe à chaque phase de renforts. La pleine valeur de ses caractéristiques sont retirées au groupe qu'elle quitte (ce qui peut le briser) et ajoutées au groupe qu'elle rejoint.

Unités et espèces. Certaines unités présentées dans la table n'indiquent pas de race en particulier. Selon les cas, vous pouvez utiliser ces unités avec les espèces humanoïdes les plus courantes : humains, humanordes, narsdros ou anciel. Selon votre désir, ces unités peuvent aussi être un assemblage d'individus de plusieurs espèces ou origines.

Narsdros. Toutes les unités composées de narsdros bénéficient d'un bonus de +1 à l'Attaque si des unités de taille G ou supérieure se trouvent dans le groupe adverse.

Résistance faible. Certaines unités ont un score de Résistance faible, voire de 0. Cela symbolise le fait que ces unités sont composées d'un faible nombre d'individus qui ne sont pas censées se battre seules, ou qui ne peuvent subir de larges pertes sans rapidement perdre leur efficacité.

Taille des unités

C'est volontairement que ces règles n'indiquent pas de correspondance avec un

caractéristiques peuvent être utilisées quel que soit le nombre total de soldats dans une bataille, tant que la proportion relative du nombre d'unités est respectée.

Par exemple la bataille d'Idistaviso en 16 après Jésus Divinité vivante (769 de Le pouvoir) qui voit s'affronter 8 légions (50 000 hommes) et 45 000 germains. Elle s'est déroulée sur deux journées de bataille.

Côté Zembrudiens commandés par Germanicus, 1 unité Arbalétriers Scorpion, 1 unité Frondeurs, 2 unités Cavaliers légers, 2 unités Equitis à pied et 6 unités Soldat.

Côté Germain 2 unité d'Archers, 2 unités Cavaliers Gaulois, 6 unités Guerrier Germain et 2 unités de type Milices riches.*

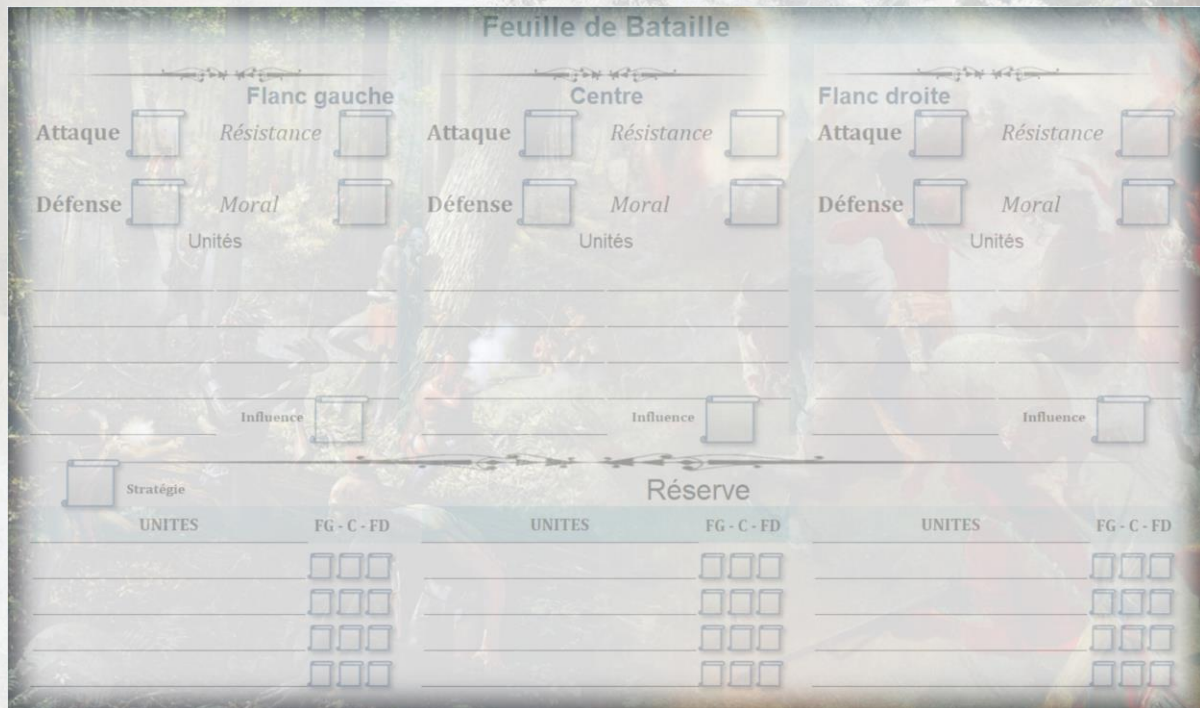
L'avantage est donné côté zembrudien pour l'histoire.

Comment utiliser ces règles ?

Telles qu'elles sont écrites, ces règles simulent de façon abstraite l'ensemble de la bataille, tout en vous permettant de développer les actions des personnages. Toutefois, il y a plusieurs manières de les utiliser, selon l'importance que vous souhaitez accorder à la stratégie et aux préparatifs d'une part, selon aussi le rôle exact des PJ dans la bataille, mais sans oublier vos goûts personnels, d'autre part. Voici quelques suggestions.

Conseil de guerre. Si les personnages sont des soldats expérimentés, ils peuvent tout à fait

des PJ. Donc n'hésitez pas à établir certaines limites à la liberté dont ils disposent, non pour



prendre part aux préparatifs de la bataille, voire être les commandants de certaines unités, ou même d'un groupe de bataille. Dans ce cas n'hésitez pas à les impliquer dans le plan de bataille et à mettre en scène le conseil de guerre qui précède l'affrontement, puis à utiliser le système de représentation de la bataille.

Essayez autant que possible de dissimuler les aspects techniques du système derrière de véritables scènes de jeu de rôle. Par exemple, tous les officiers savent que le plan idéal implique de disposer deux unités de cavalerie sur un flanc face aux archers ennemis, mais les deux commandants d'unités ne peuvent passer cinq minutes ensemble sans se sauter à la gorge. Que faire ? Séparer les unités et diminuer les chances de victoire ? Ou parvenir à apaiser les commandants récalcitrants ?

Conseil par proxy. Si cependant les personnages sont de simples hommes de troupe, alors leur présence au conseil est peu envisageable. Cela ne vous empêche pas d'impliquer les joueuses dans la planification. Ils pourraient aussi faire les tests de compétence pour les divers commandants. Après tout, vous aurez déjà fort à faire avec l'armée ennemie. Si vos joueuses apprécient la stratégie mais que leurs personnages ne sont pas d'un rang suffisant, n'hésitez pas à casser les codes du jeu de rôle pur et dur et à leur donner le bâton de commandement de l'armée au sein de laquelle se battent leurs PJ.

Bien entendu, la limite de cette approche, c'est que les décisions tendront à favoriser les actions

les brider, mais pour conserver une autonomie dans l'interprétation des PNJ majeurs que sont le commandant de l'armée et ses lieutenants.

Se concentrer sur les PJ. Une autre manière de procéder est d'ignorer totalement l'aspect stratégique et se concentrer sur ce qui se passe autour des personnages. Ce peut être une approche particulièrement valable si vos joueuses ne s'intéressent pas vraiment à la stratégie, si l'issue de la bataille fait peu de doute, ou encore si la bataille n'est véritablement qu'une scène en arrière-plan de votre scénario. Par exemple, si les personnages cherchent à capturer un de leurs ennemis au cours de la bataille afin de lui soutirer une information, alors l'issue de la bataille elle-même a peu d'intérêt et vous pouvez laisser le système s'effacer devant l'histoire.

Cette manière de faire implique que vous ayez une idée relativement précise du déroulement de la bataille. À partir de là, concentrez-vous sur le groupe dans lequel se trouvent les PJ, et ne gérez techniquement que ce groupe, en vous contentant simplement du test en opposition entre les deux commandants afin de déterminer à chaque tour position de force, égalité ou position de faiblesse.

Concentrez-vous simplement sur les tests de Survie des personnages et sur la description des événements spéciaux, en accentuant éventuellement l'effet de ces événements sur le déroulement de la bataille.

ESCARMOUCHES PLUS RÉDUITES

Ce système peut aussi être employé pour des escarmouches plus réduites, avec quelques dizaines de combattants dans chaque camp. Dans ce cas, considérez simplement qu'un seul groupe est formé, le centre, et que c'est le fait de briser ce groupe qui décide de la victoire. Adaptez le nombre d'unités en fonction du nombre de combattants.

*Corps, Psychée
&
Esprit*





Le corps, l'âme et l'esprit

Le ciel et la lac manifestent une différence d'élevation qui provient de leur nature même et qu'aucune envie ne peut par conséquent troubler. Pareillement, il doit y avoir des différences d'élevation dans l'humanité. Une égalité générale est impossible à réaliser, mais il importe que les différences de niveau dans la société humaine ne soient pas arbitraires et injustes ; dans un tel cas en effet, l'envie et la lutte des classes sont des conséquences inévitables. Cependant, lorsque les différences visibles sont justifiées par des titres intérieurs et que la valeur personnelle est la règle qui détermine le rang extérieur, les hommes trouvent le calme, et l'ordre s'établit dans la société.

Lao Tseu (Liu / la Marche)

Dans Tsuvadra, plusieurs concepts de jeu

permettent de cerner la personnalité de votre personnage. Classiquement, certains mesurent sa forme physique, son endurance et son état de santé actuel, ainsi que sa psyché qui pour les anciens s'appelle animus, âme. Mais ce n'est pas tout. Nous avons regroupé dans ce chapitre l'ensemble des explications concernant le corps, l'âme et l'esprit (partie spirituelle) de la personnalité de votre alter ego.

Ensuite quand je souhaite projeter un sort, je dois me poser les questions suivantes sur les conditions :

- À quelle distance suis-je de ma cible ? (C'est la portée)
- Combien de temps veux-je que les effets du sortilège dure ? (C'est la durée)
- Combien de cibles ou sur quelle taille de zone le sort s'applique ? (Cible ou zone)

Ensuite je dois me poser les questions sur les effets que je veux obtenir, c'est le sort. D'abord quel domaine j'utilise, quel univers symbolique.

Une panoplie de possibilité s'offre à moi. Elle va des dégâts, aux soins en passant par l'amélioration temporaire des Savoir²-faire. Certains domaines sont plus propices à l'utilisation de certains effets plus que d'autre.

L'art des faiseurs aux joueuses

Première question à se poser, qu'elle est mon niveau : Apprenti, Pro, Maestro ou Virtuose ?

De cette réponse dans le tableau aidant au calcul de difficulté d'un sort, je sais quelle est mon maximum dans la colonne PM du tableau du velum je peux aller.

- Apprenti colonne 1 et 2
- Pro, ajoute les colonnes 3
- Maestro enfin on peut prendre en plus la colonne 4.
- Virtuose on ajoute la 5.

Un sort de calcul en addition les PM nécessaire pour provoquer l'effet attendu. Le cout du sort en énergie coute en D6 les (PM nécessaire – PM possédés par le faiseur). La difficulté c'est de 20 + (PM nécessaire – PM possédés par le faiseur) * 5.


Il faut rajouter 1D6 d'énergie si l'atout sort discret est utilisé.

D12	Créature	
1	Ange d'Eden	Vie = FD * Niveau * Chair
2	Élémentaire de Terre	Énergie = FD * Niveau * Essence
3	Élémentaire de Feu	Aplomb = FD * 3 + niveau * Conscience
4	Élémentaire d'Eau	Combat (si Chair)
5	Élémentaire d'Air	Mystique (si Essence)
6	Spectre de l'opacité	Sournoiserie (si Conscience)
7	Démon de l'opacité	Survie (si égal)
8	Frayer de l'opacité	Nombre d'atout = FD * 2
9	Troll de songerie	
10	Ogre de songerie	
11	Banshee de songerie	
12	Wendigos de songerie	

Retour d'art de Faiseurs

L'art de faiseur durant certaines époques à 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
	Chair	Conscience	Essence
Réceptacle			

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 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 test de vieillissement.

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 dimension parvient à s'incarner qui n'a qu'un seul premier but (sauf pour Éden), détruire le clan (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 surnaturelles de l'univers.

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

Art de faiseur dramaturgique

Dans les scénarios, les personnages vont rencontrer un certain nombre d'obstacles pour atteindre l'objet de leur désir. Ces obstacles peuvent être des combats, physique, des relations difficiles avec des tiers, des personnes













à qui échapper et d'autre qu'il faut rattraper, s'infiltrer parmi les ennemis, accomplir un travail long et fastidieux.

Dans toutes ces actions les personnages peuvent se faire aider par des phénomènes velumniques. C'est pourquoi il est offert un petit memento de comment utiliser l'art de faiseur pour s'aider.

(Apprenti ; pro ; de Maestro)





ART DE FAISEUR EN COMBAT

L'art de faiseur peut suivant le niveau (Apprenti, pro (niveau 6) petit Maestro (niveau 9)) Pour un coût de (1D6, 2D6, 3D6) énergie

-  Faire des dégâts (1D6 + ; 3D6 + ; 5D6 +)
-  Augmenter les dégâts d'une arme (+2 ; +4 ; +6 et 1 blessure grave)
-  Augmenter l'attaque du combattant (+2 ; +4 ; +6)
-  Diminuer la défense ou la volonté ou survie de l'adversaire (-2 ; -4 ; -6)
-  Faire augmenter les dégâts explosifs (6+ à 5+ ; de 5+ à 4+ ; de 6+ à 4+) quand option dégâts explosif
-  Accélérer (néant ; une personne ; un groupe) ceux accélérer perde **2D6** énergie par tour mais ils rejouent une deuxième fois leurs attaques.
-  Produire un état préjudiciable
 -  (Jeter à terre, en faisant 1D6 dégâts, étourdir 1 tour)
 -  (Faire douter, faire peur, Dominer)
 -  Étourdir
 -  Immobiliser
 -  Ralentir


ART DE FAISEUR EN RELATIONNEL

La durée de base à choisir c'est la scène, dans une zone correspondant à une salle avec un maintien par tour de 2 points énergie, alors l'art de faiseur peut

-  Augmenter le potentiel d'énergie (1d6 ; 2d6 ; 3D6)
-  Augmenter un savoir²-faire attaquante (+2 ; +4 ; +6)
-  Augmenter un savoir²-faire de défense (+2 ; +4 ; +6)
-  Augmenter la pertinence des arguments (1D6 → 2D6 ; 2D6 → 3D6 ; 1D6 → 3D6)

ART DE FAISEUR EN POURSUITE

La durée de base à choisir c'est la scène, dans une zone correspondant à un chariot avec un maintien par tour de 2 points énergie, alors l'art de faiseur peut

-  Augmenter le potentiel de mouvement (1d6 ; 2d6 ; 3D6)

Difficulté / Énergie	base 15+ / D6	+3 / 2D6	+5 / 3D6	+7 / 4D6	+10 / 5D6
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
Durée	Instantanée ou 1 tour	1D6 + niveau ou tours, ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou 1 semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
délais	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
Quel niveau Comp.		Max niveau 5	Niveau 6 à 8	Niveau 9 à 11	Niveau 12 et +
effets génériques	effets Amateurs	-	effets Pro	-	effets Expert
dégâts et soins	1D6 + carac.	2D6 + carac.	3D6 + carac.	4D6 + carac.	5D6 + carac.
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2
Nombre domaines combinés	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés

- 🎲 Diminuer la distance initiale (-1 ; -2 ; -3)
- 🎲 Augmenter un savoir²-faire de poursuite (+2 ; +4 ; +6)
- 🎲 Augmenter un savoir²-faire de tir (+2 ; +4 ; +6)

ART DE FAISEUR EN INFILTRATION

Ce type d'action consiste à faire jouer la discrétion, mais aussi toutes les savoir²-faire de fouille, d'escalade, de natation, d'évasion et évidement de discrétion.

Les obstacles rencontrés sont les caméras, les alarmes diverses, des gardiens de portes reliés les uns aux autres, des pièges, des portes verrouillées, des zones difficiles à traverser car verticales, remplis d'eau ou d'états bizarres.

La durée de base à choisir c'est la scène, dans une zone correspondant à une salle avec un maintien par tour de 2 points énergie, alors l'art de faiseur peut

- 🎲 Augmenter un savoir²-faire (+2 ; +4 ; +6)
- 🎲 Diminuer le savoir²-faire d'un adversaire (-2 ; -4 ; -6)
- 🎲 Modifier les conditions de l'opposition de manière très forte (néant ; néant ; Invisible, métamorphose, bulle de silence... etc.).

ART DE FAISEUR EN DÉFI DE COMPÉTENCE SIMPLE

Un défi de compétence simple, c'est un savoir²-faire utilisée, une période codifiée par quantité et unité. Une jauge et un nombre de krâsse à obtenir avec cette jauge :

Minutes / Quart d'heures / Heure / Demi-journée / Jour / Semaine / Quinzaine / Mois

La durée de base à choisir c'est la scène, dans une zone correspondant à une salle avec un maintien par tour de 2 points énergie, alors l'art de faiseur peut

- 🎲 Ne pas partir de zéro sur la jauge (1dk ; 2dk ; 3dk)
- 🎲 Augmenter le savoir²-faire utilisé (+2 ; +4 ; +6)
- 🎲 Diminuer le seuil de réussite (-2 ; -4 ; -6)
- 🎲 Diminuer la période (divisé quantité par 1,5 ; divisé quantité par 2 ; décaler d'un cran la période)

Les organisations

Une organisation est un ensemble d'individus, regroupés au sein d'une structure possédant des règles, ayant un système de communication pour faciliter la circulation de l'information, dans le but de répondre à des besoins et d'atteindre des objectifs déterminés.

Pour décrire notre organisation nous utiliserons un certain nombre d'éléments.

D'abord son **nom**

Son **Objectif** : qui décrit en quelque mot ce pour quoi elle est créée

Son **gouvernement*** : Si c'est un mode démocratique, hiérarchique, aristocratique, autoritaire ou autre.

Son **statut** : si elle est légale, illégal, toléré

Son **rayonnement** : la zone géographique et sociale sur laquelle elle peut agir ou être connu.

Ses **ressources** : des dk pour aider un membre à introduire des milieux similaires ou à obtenir

une assistance financière, cela se traduit par des dK d'aide.

Renseignement : des dK pour aider un membre à retrouver de l'information, des clients ou des fournisseurs ou des victimes aussi.

Logistique : C'est le capital humain que l'organisation peut fournir à l'un de ses membres, cela se traduit par un nombre tête à claque.

Dans les maisons, clans ou familles peuvent avoir leur propre forme de gouvernance, qui peut varier en fonction de leur culture et de leur histoire. Voici quelques exemples de formes de gouvernance que l'on peut trouver dans ces structures :

- ❖ **Monarchie** : la maison ou le clan est dirigé par un chef ou un patriarche/matriarche qui exerce un pouvoir absolu ou partagé avec d'autres membres de la famille.
- ❖ **Oligarchie** : la maison ou le clan est dirigé par un petit groupe de membres influents qui ont le pouvoir de prendre des décisions importantes pour la famille.
- ❖ **Démocratie** : la maison ou le clan est dirigé par un conseil élu par les membres de la famille, qui ont tous un droit de vote.
- ❖ **Théocratie** : la maison ou le clan est dirigé par un chef religieux ou un conseil religieux, qui exerce le pouvoir en fonction de dogmes et de croyances religieuses.
- ❖ **Anarchie** : la maison ou le clan n'a pas de gouvernement centralisé et les membres sont libres de faire ce qu'ils veulent sans règles ou restrictions.
- ❖ **Féodalité** : la maison ou le clan est dirigé par un seigneur ou une dame qui possède des terres et des pouvoirs sur les membres de sa famille et ses vassaux.

- ❖ **Guilde des funeste**
- ❖ **Objectif** : assassiner pour de l'argent
- ❖ **Gouverner** : Autoritaire hiérarchique
- ❖ **Statut** : illégal
- ❖ **Rayonnement** : Local Prades – ceux qui payent
- ❖ **Ressource** : +5Dk (pour payer et s'introduire dans certains milieux)
- ❖ **Renseignement** : +5Dk (retrouver des victimes)
- ❖ **Logistique** : +2D6 tête à claque

Les Pharmakon

DESCRIPTION D'UN PHARMAKON

Son nom

Sa **puissance**, elle est indiquée par deux propriétés, les dK de circonstance à lancer contre et le seuil à atteindre pour avoir une réussite

Sauvegarde : le savoir²-faire qui sera utilisé pour évaluer la réussite.

La **durée** de l'effet : en heure

Viens enfin les effets suivant le niveau de réussite :

Coup d'éclat :

Simple :

Échec :

Maladresse :

LES DROGUES

Une drogue est un pharmakon qui vise à procurer du plaisir, un accroissement d'énergie, des atouts particuliers, mais qui possède aussi des risques d'accoutumance (toxicomanie), des risques de surdose et même des risques d'effet secondaire étrange.

→ **Exemple** :

- ❖ **Thébaïca velumnique**
- ❖ **Puissance** : 5 dK / 25+
- ❖ **Sauvegarde** : Volonté
- ❖ **Durée effet** : 24 heures
- ❖ **Coup d'éclat** : atouts Vision + sixième sens + orgasme
- ❖ **Réussite** : atouts sixième sens + orgasme
- ❖ **Échec** : Orgasme mais besoin d'en reprendre 24 heures plus tard
- ❖ **Maladresse** : surdose nécessite soin 25+, +1 niveau dans folie toxicomanie (thébaïca velumnique)

Les drogues seront décrites par les scénarios, ou elles seront utilisées. Les PJ peuvent désirer rechercher des drogues pour obtenir certains effets, vous avez la possibilité en tant que MDV d'en créer une et d'inventer une situation par laquelle ils peuvent la trouver.

Orgasme

Orgasme est une onde de plaisir qui agit comme une récupération gratuite et permet de diminuer la difficulté des tests de soin de 5.

LES POISONS OU MALADIES

Les poisons sont des pharmakon qui sont recherchés pour les effets d'affaiblissement. C'est bien souvent une drogue ou un médicament qui est dès le début en surdose, ne laissant apparaître que ses effets désavantageux.

→ **Exemple** :

- ❖ **Mors anima**

- ✿ Puissance : 7 dK / 30+
- ✿ Sauvegarde : Survie
- ✿ Durée effet : 1 heure
- ✿ Coup d'éclat : devient insensible
- ✿ Réussite : mal de tête
- ✿ Échec : Frayeur par hallucination
remplacement D10 par D8
- ✿ Maladresse : Évanouissement pendant 1
heure et une folie niveau 1 Peur (suivant
circonstance)

LES MÉDICAMENTS

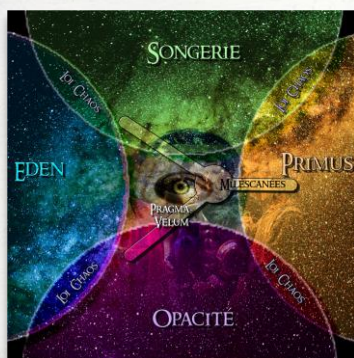
Les médicaments sont des pharmakon comme les drogues, la différence est juste dans la puissance et les effets secondaire faible en cas d'échec.

↳ **Exemple :**

- ✿ Iniuriam curae
- ✿ Puissance : 1 dK / 10+
- ✿ Sauvegarde : Survie
- ✿ Durée effet : 24 heures
- ✿ Coup d'éclat : blessure descende de 2
niveaux et 2 récupérations
- ✿ Réussite : blessure descend de 1 niveau et 1
récupération
- ✿ Échec : possibilité de reprendre une dose et
1 récupération
- ✿ Maladresse : La dose ne pourra être reprise
que dans 24 heures

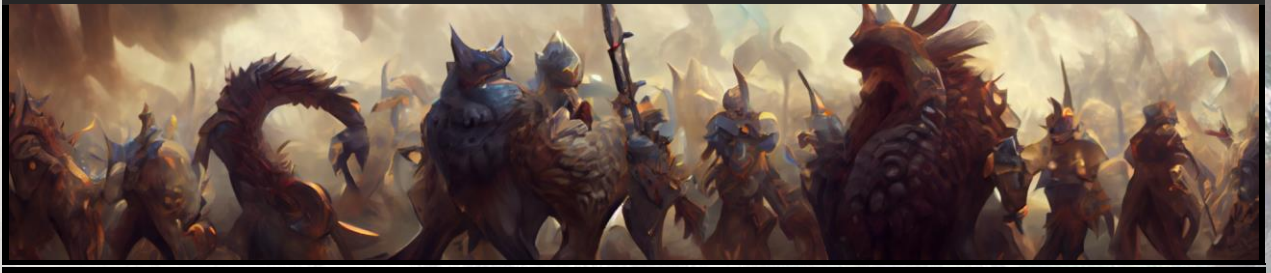


*Le Livre de
La
Maîtresse
du Verbe*



LIVRE DE LA MAITRESSE DU VERBE

Seconds rôles, monstres, créatures



Ce sont les règles de créations de tous les PNJ qu'ils soient monstrueux ou non. Ils sont tous volontairement plus concentrés, ce qui sera surtout important, c'est leur psychologie et leur sociologie afin de les différencier.

Figurants, Créature

→ **FD = Facteur de Difficulté**

PNJ ou créature : **FD 2, niv 6**

META : Le vaincre en narration **8 dK** à donner à la MdV et raconter

Compteurs : Vie 36, Énergie 30

Savoir²-faire : Combat +12, Mystique +9, Soutenance +9, Survie +6,

Atouts : Animal (Parfaire Expert [Survie], Récupération), armure naturelle (1x), Armes naturelles spéciales (1x), Puissance (1x)

Combat Défense : 10 + 9 = 19

<Mêlée> (+xx, xD6 + 2)

<Tir> (+xx, xD6 + 2)

Seuil blessure : 6

META : le méta jeu est lorsque les joueuses veulent affronter la rencontre en narratif uniquement sans lancer de dés. Il suffit qu'ils prennent dans leurs réserves le nombre de dK indiqué et les donne à la Maitresse du Verbe, alors elles peuvent raconter comment les personnages parviennent à vaincre cette rencontre. Attention si leur niveau moyen est inférieur au niveau de la rencontre, ils doivent aussi distribuer des blessures dans leur narration. Rencontre niveau 9, niveau moyen 6, il y aura 3 blessures à répartir.

Choisir pour le premier rôle ou figurant, créature **son FD de 1 à 10**

Choisir **son niveau de 1 à 12** suivant les époques conforme au dK n de la période.

Choisir sa famille parmi les 3 suivantes

Famille	Facteur Vie	Facteur énergie	Pour seuil Blessure
Physique	2	1	FD + 5
Mental	1	2	FD + 3

Relationnel	1,5	1,5	FD + 4
--------------------	-----	-----	--------

Vous obtenez ainsi

Vie = (10 + FD) + (FD + Facteur vie) * Niveau

Si personnage est une Tête à Claque sa valeur de **TaC = Vie / 4**

Nombre de blessure 6 + Vitalité

Seuil d'une blessure 7 + Vitalité

Énergie = (10 + FD) + (FD + Facteur Énergie) * Niveau

Choisir la répartition dans les 4 Savoir²-faire de synthèse.

Combat, Mystique, Soutenance, Survie

Combat : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Parade, Sécurité

Mystique : Concentration, Diplomatie, Érudition, Linguistique, Art de faiseur vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté

Soutenance : Bluff, Déguisement, Discrétion, **Esquive**, Représentation, Réputation, Subterfuge, Tir

Survie : Équitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie,

Si le personnage est un premier rôle

2 Savoir²-faire principales avec une valeur de FD + Niveau + 4

1 compétence secondaire avec une valeur de FD + Niveau + 1

1 compétence mineure avec une valeur de FD + Niveau - 2

Il peut prendre également parmi les atouts des PJ : **FD * 4 atouts** + des atouts de complément éventuellement, maximum 1 par niveau (niveau 6 il peut prendre jusqu'à 6 atouts complémentaire supplémentaire).

Type	FD	Niveau	Principale	Secondaire	Subsidaire	Compteur 4	Compteur 3	Compteur 2	TaC
			Compétences			2	1,5	1	
Adolescent	2	2	8	5	2	20	19	18	5
Communs	2	3	9	6	3	24	23	21	6
	2	4	10	7	4	28	26	24	7
	2	5	11	8	5	32	30	27	8
	2	6	12	9	6	36	33	30	9
	2	7	13	10	7	40	37	33	10
	2	8	14	11	8	44	40	36	11
Bons	3	3	10	7	4	28	27	25	7
	3	4	11	8	5	33	31	29	8
	3	5	12	9	6	38	36	33	10
	3	6	13	10	7	43	40	37	11
	3	7	14	11	8	48	45	41	12
	3	8	15	12	9	53	49	45	13
Balaises	4	3	11	8	5	32	31	29	8
	4	4	12	9	6	38	36	34	10
	4	5	13	10	7	44	42	39	11
	4	6	14	11	8	50	47	44	13
	4	7	15	12	9	56	53	49	14
	4	8	16	13	10	62	58	54	16

Figure 26; Tableau d'aide à la création de PNJ improvisés

Si le personnage est un second rôle, figurant ou créature

- ✿ 1 compétence principale avec une valeur de FD + Niveau + 4
- ✿ 2 Savoir²-faire secondaires avec une valeur de FD + Niveau + 1
- ✿ 1 compétence mineure avec une valeur de FD + Niveau - 2

Il peut prendre également parmi les atouts de créature : **FD * 2 atouts** + des atouts de complément éventuellement, maximum 1 par niveau (niveau 6 il peut prendre jusqu'à 6 atouts complémentaire supplémentaire)

Les combats

Combat Défense : 10 + 9 = 19

<Mêlée> (+xx, xD6 + 2)

<Tir> (+xx, xD6 + 2)

Seuil blessure : 6

La défense se calcul sur **sournoiserie + 10**.
Mais cela peut être sournoiserie + 15 si le PNJ possède l'atout critique (esquive) + 20 si en plus il est maître et +25 s'il est grand maître.

Mêlée et Tir se calcule à partir de **Combat** et Sournoiserie avec les atouts d'amélioration, certain atout permette de prendre un savoir²-faire plus qu'une autre. Ne pas oublier que si « pas de dé pour le maître », il faut rajouter +10 à la valeur pour avoir le test d'opposition de la joueuse.

Les faiblesses des premiers rôles

Il est possible d'ajouter des faiblesses au PNJ afin de les mieux caractériser.

Ces faiblesses sont des angles d'attaque permettant au PJ de prendre de cours un PNJ qui par ailleurs serait peut-être trop fort et sans consistance.

Exemples de faiblesses







Faiblesse	Description
<i>Sensibilité à l'intimidation féminine</i>	Point d'énergie divisée par 2 et 3dk circonstance contre l'intimidation d'une femme. Seuil de la maladresse +3.
<i>Avoir une passion aveugle pour une personne</i>	Point d'énergie divisé par deux s'il est montré qu'une personne n'était pas digne de confiance. Seuil de la maladresse +3.
<i>Craindre la mort</i>	Menacé, les Energie sont divisés par deux. Seuil de la maladresse +6 (Ses maladresses sont sur 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
<i>L'ego démesuré</i>	S'énervé, se retrouve à attaquer en premier et 108 qui remplace 1010
<i>Ambiance voluptueuse</i>	Perd ses moyens et la moitié de ses Energie et ses 2d10 remplacé par 2D8.

Prendre des informations sur un PNJ

Il est possible pour une PJ, à condition de réussir des tests adaptés de prendre des connaissances sur le PNJ antagoniste.

Connaître son Niveau et son FD	Test de perception à 15 + FD
Connaître sa compétence principale	Test de perception vs sournoiserie
Connaître une faiblesse	Test de psychologie vs mystique
Connaître atout principale	Test de perception vs survie
Connaître le PNJ dans son ensemble	Défi de compétence de ce qui précédé Si cela vient à ses oreilles, le PNJ en prendra ombrage

Atouts d'amélioration

-  **Puissance** +1D6 / prise pour les dégâts de mêlé
-  **Shooter** +1D6 / prise pour les armes à distance
-  **Spécialisation** Améliore un savoir²-faire dans un domaine très précis de +4
-  **Talentueux** Améliore un savoir²-faire dans un champ de le savoir²-faire de +2
-  **Maitre** Avoir le niveau 8 : +2 niveaux dans la spécialisation
-  **Grand maitre** Être maitre : + 2 niveau supplémentaire dans la spécialisation



Les atouts des créatures & PNJ

Les atouts qui suivent sont expressément réservés aux monstres, créatures et PNJ. Ils sont surtout conçus pour donner du fil à retordre aux joueuses !

La plupart des PNJ et créature dans les campagnes Tsuvadra sont décrit ainsi pour des raisons de clarté et de rapidité d'utilisation pour la **MDV**.

Quelque règle à savoir pour créer une créature :

- ✚ Il faut au moins un atout de type Second rôle monstre
- ✚ Certain atout apporte 2dK par niveau pris de cet atout (exemple **Némésis**)
- ✚ En cas du choix du dKrunch « pas de test à la MDV », chaque dK augmente la valeur du des moyen de +1.

Second rôle et monstres



Ces atouts permettent de définir la nature de votre créature. C'est la première base sa silhouette générale, son identité première.

ANIMALE

Une bête est un être vivant, non magique et incapable de création ou de langage cognitif (permettant la création d'histoire fictive)

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Récupération
- ✚ Talentueux (Survie)

CYBER

Le cyber est une créature donanyme, animal ou autre vivant qui ont été augmenté de composant cybernétique.

Cela permet d'augmenter la spécialisation de la créature. Il dispose de meilleurs Savoir²-faire et d'atout ajouté par la cybernétique donc d'augmenté le gabarit de le savoir²-faire de +6

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Parfaire Expert Maître et grand maître dans une discipline
- ✚ Parfaire expert et maître dans une autre discipline
- ✚ Composant cybernétique 1
- ✚ Composant cybernétique 2

DONANYME

Les donanyme sont les créatures vivantes ayant subi dans leur histoire la révolution cognitive. Ce qui leur a permis de créer le monde dans lequel ils vivent. Ils faisant passer au premier échelon de l'échelle évolutive de leur planète.

- ✚ Spécialisation et talentueux dans un savoir²-faire
- ✚ Parfaire et expert dans une autre compétence

HUMAIN

L'humain est un donanyme qu'on utilise souvent comme espèce de référence. Elle ne dispose pas de talent particulier si ce n'est sa grande faculté à se spécialiser.

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Spécialisation, talentueux, Parfaire et expert dans un savoir²-faire

HUMANORDE

L'humanorde est un donanyme qui existe sur Ultereith, il est là pour singulariser le PNJ. Il dispose de la vision infrarouge, lui permettant de voir dans l'obscurité.

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Infrarouge
- ✚ Parfaire et expert

NARSOROK

Cette espèce est un donanyme qui existe sur Ultereith, il est là pour singulariser les PNJ. Il possède des talents propres à son espèce.

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Vitalité,
- ✚ Spécialisation et talentueux en athlétisme
- ✚ Spécialisation et talentueux en métier
- ✚ Parfaire dans un savoir²-faire

ANCIPIEL

Cette espèce est un donanyme qui existe sur Ultereith, il est là pour singulariser les PNJ. Il possède des talents propres à son espèce.

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Nyctalope,
- ✚ Spécialisation et talentueux en vol (athlétisme)
- ✚ Spécialisation et talentueux diplomatie
- ✚ Parfaire dans un savoir²-faire

ANCIENNEL NOIR

Cette espèce est un dononyme qui existe sur Ultereith, il est là pour singulariser les PNJ. Il possède des talents propres à son espèce.

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Nyctalope
- ✚ Parfaire et expert
- ✚ Parfaire et expert

L'OGENT

Cette espèce est un dononyme qui existe sur Ultereith, il est là pour singulariser les PNJ. Il possède des talents propres à son espèce.

Dispose gratuitement des atouts suivants :

- ✚ Petit
- ✚ Spécialisation et talentueux en négociation
- ✚ Spécialisation et talentueux en discrétion
- ✚ Parfaire et expert

DRACONIQUE

Un dragon est un grand reptile, ailé, souvent intelligent et assez fréquemment faiseur. Ne passez jamais de contrat avec un dragon. Et comptez vos balles.

Une créature draconique dispose gratuitement des capacités suivantes :

- ✚ Gabarit supérieur
- ✚ Puissance
- ✚ Vitalité (x3)
- ✚ Rapidité d'action

Les Grands Vers, les plus puissants représentants de l'espèce, disposent en plus des capacités

- ✚ Réserves d'énergie (x2)
- ✚ Mystique

ÉLÉMENTAIRE

Une créature élémentaire mécanique (comme un Golem ou une statue animée) dispose gratuitement des capacités suivantes :

- ✚ Vitalité,
- ✚ Invulnérabilité (un élément au choix, le plus souvent le froid ou le feu),
- ✚ Sans repos.

Les élémentaires velumniques disposent en plus des capacités suivantes :

- ✚ Réserves d'énergie,
- ✚ Mystique (leur élément et Enchantement).

EXTRAPLANAIRE

Ces créatures regroupent tous les êtres venus d'autres plans d'existence. Les démons, les walkyries, les djinns tombent dans cette catégorie.

Une créature extraplanaire dispose gratuitement des capacités suivantes :

- ✚ Abomination,
- ✚ Bannissement,
- ✚ Horreur.

GIGANTESQUE

Un géant est un humanoïde de très grande force et de très grande taille.

Une créature Gigantesque dispose gratuitement des capacités suivantes :

- ✚ Gabarit (x2),
- ✚ Vitalité.

FANTASMAGORIQUE

Une créature Fantasmagorique est une créature qui appartient à l'un des velums intérieurs d'un dononyme. Elles n'apparaissent que lorsque le faiseur est en conflit interne. Elles sont affrontées dans les dimensions velumnique. Le seuil de blessure ne provoque pas de blessures mais atteint la créature perd en plus 10 point d'énergie.

Cette créature dispose gratuitement des capacités suivantes :

- ✚ Pouvoir(x3)
- ✚ Parfaire Expert et Maître [Compétence]

MAUDIT

Un PNJ ensorcelé ou issu d'une lignée maudite, comme un Garou ou une Goule ou toute créature issue souvent d'un dononyme perversi.

Il dispose gratuitement des Atouts suivants :

- ✚ Abomination,
- ✚ Charognard mystique,
- ✚ Pouvoir (Changeforme pour un Garou ou Flair du traqueur pour une Goule par exemple),
- ✚ Allergie (Lumière, Feu ou Argent le plus souvent).

MORT VIVANT

Une créature non morte stupide, comme le squelette ou le zombie, possède gratuitement les Atouts suivants :

- ✚ Sans repos,
- ✚ Abomination
- ✚ Horreur.

Les Vampires, lichs et autres morts-vivants qui sont l'aristocratie du genre possèdent en plus les Atouts suivants :

- ☒ Mystique (Mort & Esprit),
- ☒ Allergie (Lumière, Feu ou Argent le plus souvent),
- ☒ Vitalité
- ☒ Réserves d'énergie.

PLANTE

Ce type comporte toutes les bizarreries du monde végétal. Elle possède la capacité :

- ☒ Invulnérabilité (pouvoirs mentaux)
- ☒ Allergie (Feu).

VERMINE

La vermine inclut les insectes, arachnides et autres scolopendres de toutes tailles. Elle possède les capacités suivantes :

- ☒ Invulnérabilité (pouvoirs mentaux)
- ☒ Récupération

Capacités génériques des seconds rôles et créatures



Ces quelques atouts sont spécifiquement conçus pour rendre les monstres et créatures fantastiques plus monstrueux et fantastiques encore.

ABOMINATION

La créature est une insulte à l'ordre naturel des choses. Les **dk** ne lui font **jamais** de dégâts supplémentaires et les armes ordinaires (catégorie qui n'inclut pas les armes en argent, les armes de qualité supérieure ou les dégâts élémentaire) voient leur efficacité diminuée de **1 dès**, le plus grand résultat

La créature dispose de 2 points supplémentaires en seuil de blessure.

ALLERGIE

Cet atout en forme de pénalité doit être précisé par le conteur (allergie au Fer pour les fées, à la Lumière pour les Ogres ou les Gobelins, etc.). Une créature allergique subit 1d6 point de dégâts par capacité et par contact avec l'objet du handicap (ou par tour dans le cas d'un contact prolongé).

Par ailleurs, la simple présence à proximité (mêlée) de cet objet l'importune et lui inflige une vision d'horreur de 1d6 énergie par « capacité », Cette capacité, purement négative,

n'entre bien sûr pas dans le décompte de celles possédées par la créature. Au contraire elle servira le plus souvent à rééquilibrer une créature par trop puissante.

ARMURE NATURELLE

La créature a **+1** à son seuil de blessures supplémentaires par nombre de fois pris.

BAUVISSEMENT

Quand la créature tombe à 0 Vie, elle ne meurt pas mais rejoint simplement son plan d'origine.

Elle est, par la suite, tout à fait susceptible de faire une nouvelle apparition après un temps de reconstitution.

Si elle doit protéger un lieu et qu'elle est détruite par des aventuriers, elle se reconstitue quelques temps plus tard pour continuer à protéger ce lieu.

CÉAROGNIARD MYSTIQUE

La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore instantanément leur corps et leur âme, récupérant un nombre de Vie et d'énergie égal à ceux que possédait la victime.

COMMANDO

Commando donne un bonus de Défense + 1 par personne composant le commando et un bonus de +1 dans les attaques par blessure reçu par le groupe et cela coute à chacun 1D6 énergie.

COMPAGNON MÉTIER

Compagnon métier est un atout qui peut être pris plusieurs fois, il indique le degré de maîtrise du PNJ dans des métiers artisanal ou technologique. Pour chaque prise, il agit comme si le PNJ avait un atout de spécialité supplémentaire et un niveau de **+2** a la partie **Survie**.

CRITIQUE ©

Cet atout permet de définir les valeurs des dès de 15+ à 20+ comme étant des coups d'éclat. Lorsque le maître veut jouer sans lancer de dés pour lui avec critique la valeur par défaut des dès est 15 et non pas 10.

Par exemple le PNJ à une valeur de +12 en esquive, la valeur pour le toucher (sans test de la MdV) est $12 + 10 = 22+$, avec Critique dans Esquive la valeur est $12 + 15 = 27+$

SPÉCIALISATION

Cet atout permet d'augmenter de **+2**, un savoir²-faire, du second rôle ou créature dans un domaine choisi. Cet atout peut être pris maximum trois fois pour une spécialité.

Par exemple spécialisation bluff aura **+2** par rapport à Mystique.
Elle ouvre le droit à prendre Expert

PARFAIRE

Cet atout associer à un savoir²-faire de métier permet d'ajouter 2 niveaux à la spécialité choisie.

EXPERT

Cet atout permet d'augmenter de **2 niveaux**, une spécialisation par rapport à un savoir²-faire du second rôle

Cet atout peut être pris une fois pour un savoir²-faire ou spécialisation a été choisie. Mais elle se cumule aussi avec talentueux Parfaire, maitre et grand maitre.

MAITRE

Quand une PJ possède l'atout expert dans une capacité, il peut prendre l'atout maitre. Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour une seule spécialité.

Cet atout apporte +2 niveaux dans la spécialité par rapport à le savoir²-faire.

En cas de « sans dé au maitre » le test naturel de maitre avec science du critique est **+20** à ajouter à sa valeur de compétence (**+15** sans science du critique).

GRAND MAITRE

Quand un PNJ possède l'atout maitre dans une spécialité, il peut prendre l'atout grand maitre. Il ne peut le prendre qu'une seule fois et que pour un savoir²-faire.

Cet atout apporte de ne lancer plus qu'un D10 l'autre dès faisant automatiquement 10 (sauf en cas de 1) dans la spécialité.

En cas de « sans dé au maitre » le test naturel de grand maitre est **+25** avec science du critique à ajouter à sa valeur de compétence (**+20** sans science du critique).

GABARIT SUPÉRIEUR

Chaque capacité de Gabarit supérieur donne un point de Gabarit à la créature. Sans capacité de ce type, une créature est considérée comme étant de Gabarit 0 (taille humaine). Le score maximum du gabarit d'une créature est fixé à 3 ce qui correspond globalement à la taille des grands Dragons adultes.

Le Gabarit est le terme utilisé pour remplacer celui d'échelle de taille. Un écart de Gabarit de 1 donne un avantage de **+6** à le savoir²-faire et aux dégâts du plus fort des deux.

Le Gabarit peut également être donné par un composant cyber. Bonus de +6 également pour la cybernétisation d'un organe ou un membre.

HORREUR

La créature est effroyable et terrifiante. Quand un personnage se retrouve confronté à la créature pour la première fois au cours d'une même rencontre, il doit effectuer un test de Volonté ou survie contre la peur ou perdre de l'énergie.

Selon le niveau de la créature (amateur, professionnel, de Maître), la difficulté du test de Volonté ou survie est de **15+**, **20+** ou **25+**. S'il échoue à son test, il perd **1**, **2** ou **3d6** énergie.

Ensuite à chaque fois que l'on est confronté à ce type d'animal ou de créature, en cas d'échec le PJ à des dK (1, 2 ou 3) de circonstance contre la créature.

La créature peut prendre cet atout plusieurs fois pour sauter de catégorie (passer d'**amateur** à **professionnel**, par exemple, même sans avoir le niveau requis). La créature peut dépenser un dK par personnage pour forcer à refaire un test de Volonté ou survie au cours d'un tour ultérieur.

INTANGIBLE

La créature n'est pas entièrement présente sur le monde physique. Elle est invisible, inaudible, inodore, impalpable pour les créatures physiques. La plupart des effets velumniques ne peuvent pas l'atteindre. La créature voit le monde physique sous la forme de silhouettes grises, dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. Elle peut passer au travers des objets solides, mais sa vision est alors limitée. En dépensant 10 énergies, la créature peut se matérialiser pendant 10 tours sur le monde physique. Elle peut segmenter cette présence autant qu'elle veut. En combat, une créature intangible doit se matérialiser pour attaquer (et donc, dépenser 10 énergies pour la durée du combat) mais peut disparaître l'instant d'après.

Pour la toucher, il faut réussir deux tests d'attaque simultanés. Si une de ces attaques échoue, la créature a pu redevenir intangible l'instant avant que le coup ne la traverse.

INVULNÉRABILITÉ

Par atout dépensé, la créature ignore les dégâts d'un type d'arme (perçantes, tranchantes, contondantes, projectiles, etc.) ou d'énergie (feu, froid, lumière, etc.). Les blessures guérissent immédiatement ou l'arme rebondit, sans effet. Dans tous les cas, l'attaquant est conscient de l'inanité de ses efforts.

Une créature peut aussi être immunisée contre des effets plus subtils (Peur, Illusions, Poisons, etc.).

MEUTE

Une meute est la réunion de plusieurs individus d'une même espèce animale. Quand,

il attaque à plusieurs (et lorsqu'ils possèdent cet atout), la valeur de leur tête à claque est de **+2** par individu et attaque dégâts et défense également de **+2** par individu. Cet atout est plus puissant que commando.

NOTÉE

Une nuée est formée par la réunion d'une myriade de petites créatures (comme des insectes ou des rongeurs) qui agissent comme une seule créature, possédant des capacités et des Savoir²-faire, des Vie et d'énergie communs. Quand ses Vie sont amenés à **0**, la nuée se disperse simplement. Une nuée ne subit aucune blessure aggravante.

La nuée possède la capacité de distraire ses adversaires. Chaque tour, ceux-ci doivent réussir un test de Volonté ou survie (ou de Concentration au choix) ou subir un malus de **3dK** de circonstance (diminuant ainsi sa poignée) à toutes leurs actions. Il suffit de réussir le test une fois pour ne plus être gêné par cet effet de nuée.

RÉCUPÉRATION

En une journée (1) / demi-journée (2) / heure (3) de repos, la créature retrouve l'intégralité de ses Vie et d'énergie et soigne toutes ses blessures graves.

RÉSERVE D'ÉNERGIE

À chaque fois que le monstre prend cette capacité, le facteur d'énergie augmente de la moitié de sa réserve d'énergie disponible.

Elle a 30 il se retrouve à 45, repris une deuxième fois il passe à $45 + 23 = 78$, repris une troisième fois $78 + 39 = 117$.

SANS REPOS

La créature ne dort pas, ne mange pas et ne respire pas. Et, ou, ou, la créature ne perd que la moitié en énergie et les blessures ne sont jamais handicapante.

VITALITÉ

À chaque fois que le monstre prend cette capacité, les Vie augmentent de 5 et le seuil de blessure (ou valeur TaC) est augmenté de +1.

Les capacités de combat



ARMES NATURELLES SPÉCIALES

Les coups spéciaux sont tous ceux qui permettent de faire tomber, d'immobiliser ou

d'assommer. Généralement, la victime doit réussir un test de Volonté ou survie contre **10+** les dégâts infligés (mais sans prendre ceux-ci) ou subir les effets.

La créature possède une arme naturelle adaptée à l'un de ces coups Spéciaux (test de toile d'araignée, peau collante, queue massive pour faire chuter, etc.) Elle ne dépense pas d'énergie pour immobiliser, pousser, lutter, etc. (au choix). Elle a même un bonus de +2 à ses tests de Combat par capacité supplémentaire pour attaquer ou volonté ou survie contre ces techniques.

ATTAQUES SIMULTANÉES

En même temps la créature peut viser plusieurs cibles dans la même action. Autant en plus que de fois l'atout a été pris. Mais le malus est de **2 * nombre** de cible supplémentaire. Peut se cumuler avec attaque supplémentaire ou vitesse rapide.

ATTAQUES SPÉCIALES

Certaines armes disposent de capacités particulières, qu'elles soient spécialement fabriquées pour une technique ou qu'elles possèdent un puissant art de faiseur, 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.

Assommer, Boucherie, Bousculer, Projeter, Renverser, Coup surprise, Coup vicieux, Coupe-jarret, Désarmer, Enchaînement, Feinte, Lier, Lutter, Marquer, Saigneur.

DÉGÂTS DE ZONE

La créature possède une attaque au contact qui inflige des dégâts sur une zone de taille chariot. Il peut s'agir d'un souffle, d'une attaque sonore, de crachats, etc. Les dégâts sont égaux à **FDd6** et peuvent être annulés par un test de Volonté ou survie.

Il est possible de reprendre cette capacité pour réduire les effets de la volonté ou survie (moitié de dégâts puis aucune volonté ou survie) ou pour augmenter la taille de la zone ou la distance de frappe (en se référant aux paramètres d'art de Faiseurs). Chaque utilisation du pouvoir coûte **1d6** énergie.

DÉGÂTS SPÉCIFIQUES

La créature provoque des dégâts spécifiques – poison, acide, froid, feu, épines, peau urticante, etc. Ces dégâts font, au choix **1d6** points de dégâts supplémentaires ou infligent un malus de **-1d6** à tous les tests de leur cible. Si la créature reprend cette capacité, elle inflige **1d6** points de dégâts ou de malus supplémentaire. Il

est possible de résister complètement à ces dégâts grâce à un test de Volonté ou survie. La créature peut aussi reprendre cet atout pour modifier le résultat du test de Volonté ou survie, infligeant la moitié (pour un atout supplémentaire) puis la totalité des dégâts même si le test est réussi (pour deux atouts). De même, en prenant une capacité supplémentaire (ou en limitant les effets de la première capacité à cette seule capacité), ces dégâts peuvent être infligés sur une personne qui attaque la créature - par exemple, un sang acide qui giclerait sur un adversaire.

PARALYSIE

La Créature peut paralyser sa victime sur un test d'attaque réussi. Cette dernière ne vieillit pas et acquiert la capacité Sans repos pendant la durée du Pouvoir. La durée est de FD tours/jours/mois/ siècles selon le nombre de capacités choisies. La difficulté du test de Volonté ou survie ne bouge pas si le pouvoir est choisi plusieurs fois (mais vous pouvez constater que la durée est drôlement rallongée !)

POUVOIR

La créature exhale une telle odeur que l'on ne peut s'approcher d'elle sans défaillir. Il faut réussir un test de Volonté ou survie pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 (ou 3dK de circonstance) à toutes ses actions.

POISSANCE

Chaque nouvel atout de ce type augmente la force des armes naturelles de la créature (+1d6 aux dégâts) et lui fournit une armure naturelle de 1 point en plus au seuil de blessure.

RAPIDITÉ D'ACTION

Choisissez un mode de déplacement. La vitesse est doublée, quadruplée ou octuplée selon le nombre de fois où le pouvoir est choisi.

De plus la créature concernée a le droit à une action supplémentaire dans le tour (avec un malus de 5 pour la deuxième et 10 pour la troisième).

RÉGÉNÉRATION

En dépensant un dK par tour, la créature récupère **FD + niveau** Vie. Elle peut ajouter son niveau à chaque fois qu'elle reprend cet atout.

Les blessures remontent d'un cran. De plus, elle peut revenir de la mort, à moins qu'elle ne subisse des dégâts définitifs (qu'on lui coupe la tête ou quelle subisse des dégâts liés à une allergie).

Corollaire : Les blessures n'ont aucun effet sur ces créatures, il faut les amener à 0 Vie.

SECOURS

Chaque nouvel atout de ce type augmente la force des armes de tir (+1d6 aux dégâts) de la créature ou du PNJ.

Capacités mystiques



POUVOIR (ART DE FAISSEUR)

La créature dispose d'une capacité surnaturelle qui lui est propre. Vous pouvez la construire comme un sortilège basé sur un ou plusieurs domaines, en définissant son **FD**, ses paramètres, sa difficulté et ses effets. La créature peut lancer ce pouvoir avec sa compétence Mystique comme s'il s'agissait d'un sort mémorisé et avec un bonus au test de +5 si le sort est basé sur un domaine unique.

Son niveau définit les niveaux de son style. En reprenant cette capacité, la créature peut utiliser le pouvoir naturellement, sans faire de test de compétence. La créature n'a normalement pas besoin de dépenser d'énergie pour utiliser un pouvoir.

Les pouvoirs couvrent de nombreuses possibilités comme (liste non exhaustive) : invocation de monstres, invisibilité, illusions, télépathie, influence mentale, sens améliorés, téléportation, détections diverses, clairvoyance, voyage astral, animation des plantes, jeux d'ombres et de lumière, gémissements déconcertants, écran de fumée, pétrissage ou création d'éléments, soins, transformation en animal, etc. Selon le type de pouvoir, les personnages ont ou non un test de Volonté ou survie pour s'en protéger (totalement ou en partie).

Pour les PNJ dononymes, Pouvoir correspond à un atout magique pour chaque prise, il s'agit d'un domaine et d'une maîtrise +2 supplémentaire.

Capacités sournoises

DRAIN D'ATOUTS

À chaque fois qu'elle fait des dégâts, au cours d'une attaque en mêlée ou à distance, la créature absorbe un atout choisi au hasard. La victime peut annuler cet effet grâce à un test de Volonté ou survie. La capacité volée ne fait plus effet - pas plus que celles qui en dépendent comme condition. La créature gagne **3D6 vie** par atout volé.

La victime récupère l'usage d'un atout après chaque nuit de sommeil. Pour une capacité supplémentaire, la créature peut faire usage de l'atout volé pendant tout le reste de la scène.

DRAIN DE CARACTÉRISTIQUE

La créature est capable de réduire les caractéristiques de ses victimes en drainant leur énergie. Sur un test de toucher réussi, la créature force sa cible à faire un test de Volonté ou survie. Si le test est un échec, la victime perd 1d6 points d'une caractéristique choisie au hasard. Les points de bonus perdus remontent au rythme d'un par jour ou grâce à des soins (test de difficulté 15 pour un point de récupération). À chaque fois que la créature draine des points de caractéristique, elle regagne un nombre de Vie équivalent à 3 fois les points drainés. Il est possible de prendre cet atout jusqu'à trois fois pour faire perdre jusqu'à 3d6 points de bonus (choisir trois caractéristiques).

ÉNGLOUTISSEMENT

La créature peut tenter d'avalier, d'une seule bouchée, une autre créature plus petite quelle (de gabarit inférieur). Sur un test d'attaque réussi, la créature peut tenter une deuxième attaque a **+4** pour avaler la cible. En cas de succès, cette dernière est avalée et subit **1d6** points de dégâts par tour à cause des sucs gastriques - à moins que la créature n'ait une poche Spéciale de rétention. Un quart des dégâts infligés à la créature par d'éventuels courageux compagnons sont subis par la victime avalée. Pour se libérer, celle-ci doit réussir un test de Force en opposition avec la créature (qui utilise son FD).

SURSAUT MORTEL

La créature vomit une dernière décharge d'énergie mystique au moment de mourir, qu'il lui reste des actions ou non. Elle utilise son sort destructif le plus puissant ou attaque l'ennemi le plus proche d'elle. Une autre possibilité est qu'elle explose carrément en causant 1d6/2d6/3d6 points de dégâts par FD à quiconque est proche d'elle (en fonction de son niveau).

TRANSFORMATION

La créature prend une apparence différente de la sienne - celle d'un objet, d'une autre créature ou d'une personne cible, s'il s'agit d'un doppelgänger. La transformation prend un tour. Pour reconnaître la différence, il faut réussir un test de perception contre la Sournoiserie de la créature.

En reprenant cette capacité, le monstre gagne soit un bonus de +4 à son test soit un nombre de points égal à son FD à répartir dans ses Savoir²-faire. La créature peut toujours échanger l'une

de ses capacités contre une autre propre à la nouvelle forme (par exemple pour acquérir le vol ou la natation).

Capacités à 2dK



Ce sont celles qui, prise apporte des dK supplémentaire 2dK par prise, si la règles « sans de du maître » on augmente la difficulté de +2 (en donnant 2dK au pot commun des joueuses).

COMMANDANT

Commandant est un atout qui peut être pris plusieurs fois et qui marque le côté Stratège du PNJ. Augmente sa compétence stratégie.

Pour chaque prise, il agit comme si le PNJ avait un atout de stratégie supplémentaire et un niveau de **+2** en **Sournoiserie**. De plus il donne un bonus au combat de **+2** au groupe qu'il encadre.

SÉDUCTEUR

La créature ou le monstre non seulement sait parler, mais en plus il a des capacités à convaincre, séduire ou négocier qui sont celle des meilleurs orateurs dononyme, apporte des dK gratuit lorsqu'il doit utiliser ces Savoir²-faire associées à cette activité (diplomatie, bluff, intimidation et influencer)

ENQUÊTEUR

Enquêteur apporte des dK gratuit lorsqu'il doit utiliser des Savoir²-faire associées à cette activité (discrétion, perception, bluff).

Pour chaque niveau acquis, il obtient 2dK de circonstance en sa faveur.

HYBRIS - PASSION

L'**hybris** est une passion démesurée qui augmente d'autant les capacités de la créature. Mais il se paye à la fin d'autant en épuisement en perdant 3D6 * nombre de tour en énergie.

La créature peut choisir un type de démesure pour lequel il aura son niveau x 2 de dK. Si la MdV joue sans test chaque dK augmente la valeur du test naturel de 1. S'il a un niveau 3 dans sa démesure, il a donc 6 dK et un test naturel de 10 + 6 = 16.

Pour reprendre l'exemple du « Critique © » si le PNJ a aussi une démesure ne peut être touché de niveau 3 Sa valeur d'esquive devient alors 12 + 15 + 6 = **33+**

Cela peut-être dans des domaines aussi divers que la sexualité, les métiers, la poésie, les arts

plastique ou graphique, Cela peut concerner certaines formes de combat et qui conduit à la destruction.

NÉMÉSIS - FOLIE

La Némésis, a l'instar d'Hybris) est une folie démesurée qui augmente d'autant les capacités de la créature (marqué en négatif car si cette némésis est retourné par les PJ elle devient alors un handicap pour la créature).

Et il se paye à la fin d'autant en épuisement en perdant 3D6 * nombre de tour en énergie.

La créature peut choisir un type de folie pour lequel il aura son niveau x 2 de dK. Si la MdV joue sans test chaque dK augmente la valeur du test naturel de +1. S'il a un niveau 3 dans sa démesure, il a donc 6 dK et un test naturel de 10 + 6 = 16.

Pour reprendre l'exemple du « Critique © » si le PNJ a aussi une folie « haine (humain) » de niveau 3 Sa valeur d'esquive devient alors 12 + 15 + 6 = **33+** pour les humains. Si un humain se montre généreux avec lui, alors cela inverse le bonus qui devient un malus.

La créature peut choisir un type folie de type vengeance. Si elle s'attaque à l'adversaire cible de cette Némésis, la créature inflige ses dégâts en ajoutant les dK. Peut être utilisé pour adjoindre une identité secrète ou un don naturel.

Un deuxième aspect est celui de la vengeance. Cet atout donne un gabarit supplémentaire à la créature lorsqu'elle dans le cadre précis de sa vengeance.

ÉRUDIT

La créature ou second rôle est un être de pensée et de connaissance. Avec cet atout, le savoir²-faire générique « mystique » est utilisée pour résoudre toutes les oppositions associées aux connaissances de type humanité et sciences avec une valeur en **Mystique + niveau**. Bonifie aussi le savoir²-faire Linguistique.

DIPLOMATE

Diplomate est un atout qui bonifie les savoir²-faire relationnelles de Diplomatie, bluff, influence et intimidation, dans le sens d'arriver à un accord des parties.

COMÉDIEN

Comédien est un atout qui bonifie les savoir²-faire relationnelles de bluff, réputation, psychologie et la représentation ou déguisement.

MAITRE ARTISAN

Maitre artisan est un atout qui bonifie les savoir²-faire de métier, de sécurité, de réputation.

PAYSAN - CHEASSEUR

Maitre artisan est un atout qui bonifie les savoir²-faire de métier, de discrétion, de réputation et de Perception.

PILOTE

Pilote est un atout qui bonifie les savoir²-faire de métier, de conduite, de réputation et de Perception et de subterfuge.

INGÉNIEUR

Ingénieur est un atout qui bonifie les savoir²-faire de diplomatie, d'influence, d'érudition et de métier ainsi que linguistique.

RÉGISSEUR

Régisseur est un atout qui bonifie les savoir²-faire de diplomatie, de réputation et d'influence ainsi qu'érudition.

ENTREAGENT

Entregent est un atout qui bonifie les savoir²-faire de diplomatie, de réputation et d'influence, et donne un contact dans chaque milieu social.

MALIN

Malin est un atout qui bonifie les savoir²-faire relationnelles de bluff ou influence et la discrétion et de subterfuge.

La main arrivera mieux à passer au travers des mailles des filets et à faire porter ses fautes à d'autres ou les dégâts qui leur étaient destinée.

Capacités de survie



LIBERTÉ DE MOUVEMENT

La créature possède une capacité de mouvement exceptionnelle (vol, marcher sur les plafonds, marcher sur l'eau, marcher sur des fils d'araignée, grimper, fouir, nager librement, chutes et bonds, se déplacer dans un élément, etc.).

Il est possible de prendre cette capacité plusieurs fois pour choisir plusieurs modes de

déplacement ou pour améliorer leur aisance (un déplacement maladroit devient aisé puis fluide).

SANS TRACE

La créature ne laisse pas de trace. Aucune. C'est magique.

Pris une deuxième fois, le pouvoir peut être octroyé à **FD** cibles.

Et puis les grands vilains méchants pas beaux (VMPB) ?



*Qu'est-ce qui différencie ce gobelin guerrier de cet autre gobelin guerrier ? Ils ont le même **FD**, le même niveau, le même équipement, les mêmes scores et la même propension à se transformer en chair à paladin en quelques minutes. Sauf que l'un d'eux est un vrai « méchant », un ennemi redoutable et un adversaire mémorable - il aura même besoin d'un nom s'il survit à la prochaine rencontre. Comment ?*

*Parce vous avez décidé, conteur, qu'il serait un adversaire « héroïque », un méchant pulp jusqu'au bout des ongles. Pour cela, ne changez rien à son profil actuel, son **FD** et son niveau. Mais donnez-lui une, deux ou trois capacités supplémentaires en fonction de son niveau, s'il s'agit d'un monstre amateur (1 à 5), professionnel (6 à 11) ou de Maître (12 et plus).*

Vous pouvez choisir ces capacités dans les listes précédentes ou, si vous voulez vraiment marquer le coup, dans la liste suivante de « capacités pulp ».

Avec cette règle, rien de plus facile que de mettre un chef de guerre à la tête de votre troupe de kobolds galactiques, un faiseur parmi les rats-garous de vos souterrains humides ou un génie derrière les coups de ces ogres trop intelligents pour être honnêtes !

CHEF DE GUERRE

Le chef de guerre conduit ses troupes à la bataille. Tous ses hommes reçoivent un bonus de **+2** à l'attaque ou à la volonté ou survie (choisir à chaque tour) et lui-même reçoit Vitalité **x2**.

Mais s'il vient à mourir, alors tous fuient immédiatement et dans le plus grand désordre. De plus bénéficie d'atout de **2 atouts de stratégie** supplémentaire.

DUELLISTE - TUEUR

Dispose de l'atout Tueur, les 6dK de circonstance contre la difficulté de tuer de sang-froid sont transformé en un bonus de +6 au tir et aux dégâts.

ÉMINENCE GRISE

Tiens ? Un monstre intelligent ? Le monstre peut lancer un ou plusieurs **dK** (qu'il donne aux joueuses ensuite). S'il obtient des krâsses, il peut déduire et anticiper les plans et mouvements des personnages – et les surprendre au meilleur moment dans la meilleure situation pour lui.

Bien entendu, dès qu'il a l'avantage et qu'il les a réduits à l'impuissance, il se croit obligé de tout révéler de ses propres projets (d'ailleurs, c'est à ce moment qu'il donne les **dK**). Et il n'assiste jamais aux exécutions.

ENFANT DE POTAIN

La créature est un social particulièrement sournois. Il semble toujours au courant de tout, possède des informations sur plein de sujets et gagne un bonus de **+4** à ses tests de Sournoiserie pour embobiner les personnages d'une manière ou d'une autre.

Bénéficie de l'atout **Tueur**, à **+4** (peut tuer de sang-froid) sans avoir Duelliste.

Le problème c'est que, même si le monstre est amical, un jour il trahira les personnages. D'une manière ou d'une autre. Et puis il reviendra les aider...

INCROYABLE

Le PNJ ne peut pas mourir si facilement. Une fois mal en point, il disparaît pour revenir un autre jour.

Vous devez donner à la créature un style, une mimique, un tic ou un rire, parfaitement reconnaissable.

Lorsqu'il fuit un combat, il peut faire un effet de manche lié à son style. Par exemple, cela peut-être un rire dément, le claquement dans le vent d'une cape noire ou l'obligation de porter son auriculaire à sa bouche avant de parler.

SEIGNEUR

La créature en impose. Elle a un bonus de **+4** à tous ses tests de majesté, intimidation ou pose. Elle est accompagnée d'un nombre de suivants, serviteurs, servants, gardes du corps, créatures et familiers, égal à son **FD** et de niveau 1 à 3 (selon son propre niveau). La créature acceptera tous les accords qui lui permettent de volonté ou survie sa position de pouvoir.

SORCIER

La créature est faiseur né, chaman, prêtre d'une religion ou d'une autre. Elle possède de grands pouvoirs – considérée comme faiseur amateur, professionnel ou de Maître selon son niveau – et gagne Réserves d'énergie **x2**. Mais elle est horriblement attirée par le pouvoir sous toutes ses formes et fera tout ce qui est nécessaire pour l'obtenir, même si c'est de la dernière stupidité.

Tsuv

La créature est un assassin brutal et efficace. S'il surprend les personnages, il double tous les dégâts qu'il inflige au premier tour et provoque au minimum une blessure même sans avoir atteint le seuil.

S'il est capturé ou semble prêt à succomber, il se suicide toujours.

Dispose de l'atout Tueur, les 6dK de circonstance contre la difficulté de tuer de sang-froid sont transformé en un bonus de +6 au tir et aux dégâts.



Causons véhicules poursuivés



Dans le domaine de l'automobile, ce sont toujours de toutes petites choses qui arrêtent les grandes. La panne ne tient qu'à un fil.

Si les locomotives étaient conduites comme l'État, le machiniste aurait une femme sur les genoux.

Philosophe Alain

Un véhicule

Un véhicule est symbolisé très simplement par des **Gabarits** (de 0 à 3) en taille, en résistance et en vitesse et par une **Puissance** de (4 à 10) qui correspond au nombre de **dK** qui renforce ou affaiblit le pilote suivant les circonstances et les dégâts.

Type : volant, roulant, flottant, spatiale, « Gama »

Taille : de 0 à 5 (Échelle logarithmique)

Gabarit de vitesse : 1

Gabarit de tir : 1

Gabarit de Robustesse : 2

Seuil de coque : 10

Puissance : 6Dk

La poursuite

Une poursuite implique dans sa structure, un **poursuivant** et un **poursuivi**. La poursuite est effective lorsque tous les protagonistes en sont

conscients. C'est toujours le **poursuivi** qui a l'initiative. C'est lui qui déterminera le niveau de la prise de **risque**.

La **Puissance** correspond à un attribut d'un véhicule ou à **FOR** animal en **dK**

La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et elles sont au nombre de six.

6- Hors poursuite

5- Distance hors tir (il faut un échec du poursuivant, et perdre l'opposition pour que la distance passe à 6 et que le poursuivant perde le poursuivi)

4- Distance tir longue portée

3- Distance moyenne portée

2- Distance courte portée

1- Distance de rattrapage et de corps à corps

Prendre un risque c'est utilisé un certain nombre de **dK** de sa puissance en contre. Par exemple le poursuivi décide de prendre un risque de 3 sur sa puissance de 6. Il lancera donc **3dK** blanc et **3dK** rouge (les rouges allant en soustraction du résultat). Le poursuivant sera contraint pour suivre de prendre (risque +1) **dK** de sa puissance transformée en **dK rouge**. S'il

Tableau des difficultés ou gabarit de pilotage de vaisseau

Seuil	0	1	2	3	4	+
45 +	Néants	Néants	Néants	Néants	1D6	2D6
40 +	Néants	Néants	Néants	1D6	2D6	3D6
35 +	Néants	Néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec
30 +	Néants	1D6	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec
25 +	Néants	2D6	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec
20 +	Néants	3D6	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec
15 +	Néants	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec
15 -	4D6 échec	5D6 échec	6D6 échec	7D6 échec	8D6 échec	9D6 échec

Maladresse : double les dégâts

ne peut pas le faire car plus de dés de puissance disponible le poursuivi s'est échappé.

Les dés de puissance sont perdus en cas de collision ou de tir réussis, si le seuil de coque est atteint **1dK** de puissance devient **1dK rouge** jusqu'à réparation.

Quand on prend un risque pour éviter la sortie de route ou la perte pour le poursuivant, le test doit être supérieur à **[10 + (risque *5)] +**

↳ Comment se termine une poursuite ?

Le poursuivi s'échappe, car le poursuivant ne peut plus suivre ses risques par manque de puissance ou parce qu'il vient en plus de perdre l'opposition, avoir un test inférieur au seuil de réussite imposé par le risque, au 5^{ème} degré de la distance.

Le poursuivi est rattrapé et neutralisé car le poursuivant a réduit la distance

Le tour de poursuite

- ☘ Phase course : Opposition des pilotes (avec leur dK de puissance et écart de Gabarit de vitesse)
- ☘ Phase tir : Ceux qui en ont la possibilité tir sur le véhicule adverse avec comme difficulté la réussite du pilote adverse.
- ☘ Phase socle à socle ou corps à corps : S'il y a lieu

Un **cas particulier** la course à pied, celui qui perd la confrontation perd en énergie le potentiel associé à l'athlétisme de l'adversaire +1D6 alors que le vainqueur perd le potentiel -1D6 avec un minimum de 1D6.

La poursuite s'arrête si le poursuivant n'a plus d'énergie.

CAS PARTICULIER : LA COURSE

Pour jouer la course, il faut constituer un tableau (doit être prévu par le scénario) avec autant de participant PNJ et joueuse en dernier. Dans notre exemple une joueuse et 7 participants pour une course de char (noir chemin). Il y aura sept tests d'attelage.

Pour chaque PNJ on calcul la valeur de son test moyen (compétence + 10 (ou 15, 20, 25) + 1/dK)

Ici **Gaidajnev** est celui qui a le meilleur char avec une puissance de 4dK (+4 a son test moyen).

Char	Valeur test	Points	
Char 1, Gaidajnev	37	7	...
Char 2	33	6	...
Char 3	31	5	...
Char 4	29	4	...
Char 5	27	3	...
Char 6	25	2	...

Char 7	23	1	...
Joueuse			

Seul les PJ font les tests.

Dans ce cas Le personnage fait ses sept tests, pour savoir où il se situe dans la course, il compare son résultat au test moyen de chacun, et il prend le nombre de point du maximum de celui qu'il gagne.

Exemple

Son premier test est 28, il prend la place du char 5 est marque **3** points par contre le char 5 n'en marque que 2, le char 6 : 1 et le char 7 : 0

Son deuxième test est 35, il prend les points du char 2 en marquant **6** points, tous els autre marque un point de moins que noté.

Au tour 2 il a donc 9 points, et il sera en troisième position au coude à coude avec le char 3.

Char	Valeur test base	Points	2eme tour
Char 1, Gaidajnev	37	7	7+7 =14
Char 2	33	6	6+5 = 11
Char 3	31	5	5+4 = 9
Char 4	29	4	4+3 = 7
Char 5	27	3	2+2 = 4
Char 6	25	2	1+1 = 2
Char 7	23	1	0+0 = 0
Joueuse			3+6 = 9

Attention toute maladresse est un accident, c'est la fin de la course. La course n'est truquée par aucun des participants. Continuer jusqu'au 7eme tour pour évaluer sa place dans la course.

Si le personnage à fait une offrande sincère au temple, il peut bénéficier de 2dK supplémentaire pour la puissance de son char.

Fourretout d'aides en vrac



Question pour un personnage

Quel est votre rapport :

- À l'histoire ?
- Au temps ?
- Au travail ?
- À l'argent ?
- Au pouvoir ?
- À la nature ?
- À la famille ?

Voici quelques suggestions de questions que les joueuses peuvent se poser pour chacun des rapports mentionnés :

À L'HISTOIRE :

Quel est le passé de mon personnage et comment cela a-t-il influencé sa personnalité ?
 Quel est le but de mon personnage dans l'histoire ?
 Comment mon personnage va-t-il contribuer à l'histoire globale ?

AO TEMPS :

Quelle est la vision de mon personnage sur le temps ?
 Est-ce que mon personnage est impatient ou patient ?
 Comment le temps a-t-il influencé la vie de mon personnage ?

AO TRAVAIL :

Quel est le métier de mon personnage et comment cela affecte-t-il sa personnalité ?
 Comment mon personnage voit-il son travail ? Est-il passionné ou y travaille-t-il juste pour gagner de l'argent ?
 Comment les savoir²-faire professionnelles de mon personnage peuvent-elles être utiles pour les autres membres de l'équipe ?

À L'ARGENT :

Comment mon personnage gère-t-il l'argent ?
 Est-ce que mon personnage est matérialiste ?

Comment l'argent a-t-il influencé la vie de mon personnage jusqu'à présent ?

AO POUVOIR :

Comment mon personnage perçoit-il le pouvoir ?
 Est-ce que mon personnage aspire à être puissant ou préfère-t-il rester en arrière-plan ?
 Comment mon personnage réagirait-il s'il avait soudainement beaucoup de pouvoir ?

À LA NATURE :

Comment mon personnage se connecte-t-il avec la nature ?
 Est-ce que mon personnage préfère la vie urbaine ou rurale ?
 Comment la nature peut-elle être utile pour le personnage ?

À LA FAMILLE :

Comment mon personnage se sent-il par rapport à sa famille ?
 Est-ce que mon personnage est proche de sa famille ou a-t-il des problèmes avec eux ?
 Comment la famille de mon personnage peut-elle jouer un rôle dans le scénario ?

La moralité des PNJ

Pour aider à préciser la moralité du personnage, la joueuse peut se poser les questions suivantes :

- À quel stade de moralité se situe mon personnage ?
- Quels sont les principes éthiques ou les valeurs auxquels il adhère ?
- Comment réagit-il face à des dilemmes moraux ?
- Est-ce qu'il respecte les lois et les normes de la société, ou bien est-il prêt à les transgresser pour faire valoir ses principes ?
- Comment réagit-il face à l'injustice ou à la souffrance d'autrui ?
- Est-ce qu'il est prêt à faire des compromis moraux pour atteindre ses objectifs ?

La joueuse peut aussi se poser des questions plus spécifiques en fonction du stade de moralité de son personnage, par exemple :

- ✿ Au stade 1, le personnage obéit-il aveuglément à ses supérieurs ou aux lois, ou bien est-il capable de remettre en question les règles qui lui sont imposées ?
- ✿ Au stade 2, le personnage est-il égoïste ou bien est-il capable de prendre en compte les intérêts des autres ?
- ✿ Au stade 3, le personnage cherche-t-il à satisfaire les attentes de son groupe social, ou bien est-il capable de remettre en question les normes de celui-ci ?
- ✿ Au stade 4, le personnage respecte-t-il les lois pour éviter les sanctions, ou bien est-il convaincu de leur légitimité ?
- ✿ Au stade 5, le personnage est-il prêt à sacrifier ses intérêts personnels pour le bien commun, ou bien est-il toujours guidé par son intérêt personnel ?
- ✿ Au stade 6, le personnage est-il capable de remettre en question les lois et les normes sociales pour faire valoir des principes éthiques universels ?
- ✿ Au stade 7, le personnage est-il capable de prendre du recul sur ses propres principes et de les remettre en question ?

Les 36 situations dramatiques de base

36 situations dramatiques est le nom d'une théorie proposée par le Français Georges Polti (15 décembre 1867 - juin 1946) dans Les 36 situations dramatiques et selon laquelle il existe, pour tout type de scénario, 36 situations dramatiques de base. Les travaux de Polti sont inspirés de ceux de l'Italien Carlo Gozzi (1720-1806) et de l'Allemand Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832).

1. **Sauver** (Andromède / Robin des bois ou Armageddon)
2. **Implorer** (Les Euménides / Jeanne d'Arc / Le Choix de Sophie)
3. **Venger un crime** (La Tempête / Le Comte de Monte-Cristo / Scream 2)
4. **Venger un proche** (Electre / Hamlet / La mariée était en noir)
5. **Être traqué** (Luis Pérez de Galice / Le Fugitif)
6. **Détruire** (Richard II / César Birotteau / Les Diaboliques / Le Pont de la rivière Kwai / La Cérémonie)
7. **Posséder** (Les Convives / Faust / Nosferatu)
8. **Se révolter** (Antigone / Cinna / Jeanne d'Arc / Brubaker)
9. **Être audacieux** (Henri V / Parsifal / La vie est belle)
10. **Ravir ou kidnapper** (Europe / Le Jeu de Marion et de Robin / M le maudit)

11. **Résoudre une énigme** (Œdipe / Le Scarabée d'or / Maigret / Miss Marple)
12. **Obtenir ou conquérir** (Ulysse / La Tentation de Saint-Antoine / Les Liaisons dangereuses / Frankenstein / La Vie rêvée des anges)
13. **Haïr** (Les Frères ennemis / Violette Nozière)
14. **Rivaliser** (Pelléas et Mélisande / Ben Hur / Duellistes)
15. **L'adultère meurtrier** (Clitemnestre / Hamlet / Thérèse Raquin / Le facteur sonne toujours deux fois)
16. **La folie** (Les Thraces / Hamlet / Hedda Gabler / Jack l'éventreur / Family Life / Une femme sous influence)
17. **L'imprudence fatale** (Orphée / Hercule Poirot / Columbo)
18. **L'inceste** (Œdipe / Les Revenants / Le Souffle au cœur)
19. **Tuer un des siens inconnu** (Œdipe / La Légende de Saint-Julien l'hospitalier / Black-Out)
20. **Se sacrifier à l'idéal** (Iphigénie / L'Œuvre / Louise Michel)
21. **Tout sacrifier à la passion** (Phèdre / Jocelyn / La Faute de l'abbé Mouret / Liaison fatale / Titanic)
22. **Se sacrifier aux proches** (Eugénie Grandet / Les Grandes Espérances / Les Sœurs Brontë)
23. **Devoir sacrifier les siens** (Les Danaïdes / Torquemada / Le Choix de Sophie)
24. **Rivaliser à armes inégales** (Attila / David et Goliath / Le Prince travesti / Trop belle pour toi)
25. **Tromper ou adultère** (Pot-bouille / Mme Bovary / Mélo)
26. **Crimes d'amour** (Penthésilée / Elvira Madigan / L'Empire des sens)
27. **Apprendre le déshonneur d'un être aimé** (Les affaires sont les affaires / La Dame aux camélias / Music Box)
28. **Les amours empêchées** (Roméo et Juliette / Titanic)
29. **Aimer l'ennemi** (Penthésilée / Le Coup de grâce)
30. **L'ambition** (Jules César / Macbeth / Les Illusions perdues / Bel ami / Harcèlement)
31. **Lutter contre Déesse/Dieu** (Les Bacchantes / Athalie / Aguirre ou la colère de Déesse/Dieu / Mission / Sous le soleil de Satan)
32. **La jalousie erronée** (Othello / Beaucoup de bruit pour rien / L'Enfer)
33. **L'erreur judiciaire** (Les Palamèdes / Je veux vivre / Le Pull-Over rouge)
34. **Les remords** (Thérèse Raquin / Crime et Châtiment / Sur les quais / La Dernière Marche)
35. **Les retrouvailles** (Œdipe / Les Enfants du capitaine Grant / Le Masque de fer)
36. **Et, enfin, l'épreuve du deuil** (Les Troyennes / Andromaque / L'Invité de l'hiver).



Émotions

ÉMOTIONS PRIMAIRES

- Joie :** La joie est une émotion ou un sentiment de satisfaction spirituelle, plus ou moins durable, qui emplit la totalité de la conscience. Elle se rapproche de ce qui forme le bonheur. Elle se distingue des satisfactions liées au corps (les plaisirs), qui n'affectent qu'une partie de la conscience.
- Tristesse :** la tristesse est une émotion caractérisée par des sentiments de désavantages, de perte, d'impuissance, de chagrin et de rage. D'un point de vue cathartique, lors de la tristesse, les individus s'expriment honnêtement, sont moins énergiques et émotionnels.
- Dégout :** le dégoût est une émotion d'une personne confrontée à ce dont elle n'a pas le goût, et qu'elle rejette même avec une certaine violence comme ayant fait l'objet d'une souillure inacceptable.
- Peur :** La peur est une émotion ressentie généralement en présence ou dans la perspective d'un danger ou d'une menace. En d'autres termes, la peur est la capacité de reconnaître le danger et de le fuir ou de le

combattre, également connue sous le terme « réponse combat-fuite ».

- Colère :** la colère est considérée comme une émotion secondaire à une blessure, un manque, une frustration. Elle est affirmation de sa personne et sert au maintien de son intégrité physique et psychique ou alors elle est l'affirmation d'une volonté personnelle plus ou moins altruiste. Une colère saine est sans jugement sur autrui¹.
- Surprise :** La surprise est un état émotionnel provoqué par un événement inattendu ou par une révélation allant à l'encontre de l'image qu'on se faisait d'une situation. Elle est généralement brève, puis s'estompe ou laisse place à une autre émotion.

ÉMOTIONS SECONDAIRES

Les émotions secondaires sont des mélanges des émotions de base (exemple : la nostalgie). On parle aussi d'émotions mixtes pour nommer les émotions secondaires. Par exemple, la honte est une émotion mixte, à la base un mélange de peur et de colère (bloqué ou retournée contre soi).

- Amour :** L'amour désigne un sentiment d'affection et d'attachement envers un être, un animal ou une chose qui pousse ceux qui le ressentent à rechercher une proximité physique, spirituelle ou même imaginaire avec l'objet de

cet amour et à adopter un comportement particulier.

Approbation : l'émotion d'approbation est un mélange d'émotions positives telles que la joie et la satisfaction, souvent renforcées par l'appréciation des autres. Elle peut renforcer notre estime de soi et notre confiance en nos capacités, mais l'absence d'approbation peut causer des émotions négatives.

Confiance : La confiance est, selon une définition assez largement acceptée, peut-être entendue comme « un état psychologique se caractérisant par l'intention d'accepter la vulnérabilité sur la base de croyances optimistes sur les intentions (ou le comportement) d'autrui »

Culpabilité : la culpabilité est une émotion relative à soi et/ou au groupe social (dont la famille) qui repose sur le sentiment — justifié ou non — qu'on porte une responsabilité personnelle dans un événement fâcheux.

Dédain, mépris : un mélange de dégoût et de colère.

Embarras : L'Embarras est un état émotionnel causé par un acte ou condition professionnel ou social personnellement inacceptable assisté ou révélé aux autres. Habituellement, une perte d'honneur ou de dignité est impliquée, mais cela dépend des situations. L'embarras est similaire à la honte.

Empathie : L'empathie (du grec ancien *ἐν*, dans, à l'intérieur et *πάθος*, souffrance, ce qui est éprouvé) est une notion désignant la « compréhension » des sentiments et des émotions d'un autre individu voire, dans un sens plus général, de ses états non-émotionnels, comme ses croyances (il est alors plus spécifiquement question d'empathie cognitive). Cette compréhension se produit par un décentrement de la personne (ou de l'animal) et peut mener à des actions liées à la survie du sujet visé par l'empathie, indépendamment, et parfois même au détriment, des intérêts du sujet ressentant l'empathie.

Envie : En psychologie, l'envie désigne un désir dont le sujet ne connaît pas l'origine. L'envie est alors un réflexe dont la part d'inné et d'acquis est bien difficile à établir. Pour certains, l'envie est le propre de l'Homme et serait l'un des moteurs de son évolution. Il s'agit en ce cas d'une acception toute différente du terme.

L'envie est désignée comme vice par la tradition chrétienne et fait partie des Sept péchés capitaux définis par Thomas d'Aquin. Dans ce cadre, elle désigne plus particulièrement la convoitise ou émotion éprouvée par celui qui désire intensément posséder le bien d'autrui.

Fierté : La fierté est un sentiment qui fait suite à un succès après la conduite d'un projet, d'une action, ayant exigé des efforts pour surmonter des difficultés. Ce sentiment est légitimé par trois critères : - l'engagement personnel dans l'action et/ou le projet à mener- la présence d'épreuves à surmonter- le succès.

Gratitude : l'émotion de gratitude est un mélange d'émotions positives telles que la reconnaissance, la joie et l'amour, qui se manifeste lorsque nous ressentons de la reconnaissance envers une personne ou une chose qui a apporté quelque chose de positif dans notre vie. Cela peut contribuer à améliorer notre bien-être émotionnel et physique et nous inciter à exprimer notre appréciation et notre reconnaissance envers les autres.

Haine : La haine peut souvent être le résultat de la frustration, de l'injustice ou de la douleur émotionnelle. Cependant, la haine peut également être cultivée et nourrie par des idéologies ou des croyances toxiques, telles que le racisme, la xénophobie ou l'homophobie.

Honte : la honte est une émotion secondaire ou mixte qui se manifeste souvent lorsque nous avons le sentiment d'avoir fait quelque chose de mal ou d'inapproprié. Elle peut être

causée par des situations sociales ou culturelles, des comportements inacceptables ou des croyances négatives sur soi-même. La honte peut être utile en nous incitant à corriger nos comportements ou à rechercher de l'aide et du soutien.

Humiliation : L'humiliation est une émotion qui se manifeste lorsque nous sommes confrontés à une situation qui diminue notre estime de soi ou notre dignité. Elle peut être causée par des situations où nous sommes ridiculisés, insultés ou ignorés. L'humiliation peut provoquer un sentiment de honte, de colère ou de tristesse, et peut affecter notre estime de soi à long terme.

Méfiance : La méfiance est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons des doutes ou des craintes envers les intentions ou les actions des autres. Elle peut être causée par des expériences passées de trahison ou de mensonge, ou par un manque de confiance en soi. La méfiance peut nous empêcher de faire confiance aux autres et de nouer des relations positives.

Mépris : Le mépris est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons un sentiment de dédain ou de rejet envers une personne ou un groupe. Il peut être causé par des différences culturelles, sociales ou politiques, ou par des attitudes négatives envers un groupe minoritaire ou marginalisé. Le mépris peut provoquer un sentiment de colère ou de frustration, et peut affecter notre capacité à communiquer avec les autres de manière positive.

Nostalgie : La nostalgie est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons un désir de revenir à un temps ou à un endroit du passé. Elle peut être causée par des souvenirs heureux ou des expériences positives, ou par un désir de retrouver un sentiment de sécurité ou de confort. La nostalgie peut provoquer un sentiment de tristesse ou de mélancolie, mais peut

également nous aider à renforcer les liens avec les autres en partageant des souvenirs communs.

Rancune : La rancune est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons le sentiment d'avoir été blessés ou lésés par quelqu'un d'autre. Elle peut être causée par des expériences passées de trahison, d'injustice ou de tromperie, et peut provoquer un sentiment de colère ou de ressentiment. La rancune peut affecter notre capacité à pardonner et à nouer des relations positives avec les autres.

Sincérité : La sincérité est une émotion qui se manifeste lorsque nous exprimons des sentiments ou des opinions authentiques et honnêtes envers les autres. Elle peut être causée par un désir de transparence ou de confiance envers les autres, et peut renforcer les liens de communication et de compréhension entre les individus.

Tromperie : La tromperie est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons le sentiment d'avoir été trompés ou manipulés par quelqu'un d'autre. Elle peut être causée par des mensonges, des manipulations ou des trahisons, et peut provoquer un sentiment de méfiance ou de colère. La tromperie peut affecter notre capacité à faire confiance aux autres et à établir des relations positives.

Écrire et jouer un scénario

Ce chapitre est écrit après la lecture de La dramaturgie d'Yves Lavandier. J'en suis venu à me demander si l'écriture d'un scénario avait la même structure que faire jouer ce scénario. C'est pourquoi je divise ma réflexion et mon analyse sur les deux aspects, Écrire et Animé.

CONFLIT VERSUS SPECTACULAIRE

Le spectaculaire est tout ce qui dans un scénario est sensationnel, original au sens de rare, c'est le royaume des superlatifs. Les monstres plus gros, les châteaux les plus impressionnants, les niveaux des personnages non jouables les plus hauts. Les combats longs sont de l'ordre du spectaculaire et le

grosbillisme en fait partie aussi. Le problème du spectaculaire, c'est qu'il oblige sans cesse à en rajouter, il faut augmenter les doses.

Les conflits sont les types de situation ou de sentiments qui sont, des luttes, des épreuves, des difficultés, des problèmes diverses comme les dangers, les échecs, des malheurs ou de la misère. Le conflit doit produire sur les individus qui les vivent des sensations (aspect physiologique touche la vie) ou des sentiments (aspect psychologique, touche l'énergie) désagréables. Un combat de type conflit doit être résolu en maximum 3 rounds (A, A, A') nous y reviendrons.

De plus le conflit est un fort véhicule de caractérisation, c'est quand se pose le problème qu'on distingue, l'astucieux du niais, l'optimiste du pessimiste, l'avare du prodigue, le progressiste du conservateur. Le conflit est révélateur de personnalité.

QUI EST LE PROTAGONISTE ?

Lors de l'écriture du scénario, il est des inconnus, ce sont les actions et réactions des personnages des joueuses (PJ). La seule chose dont nous disposons c'est l'opposant ou le commanditaire du scénario. C'est donc sur lui que l'écriture du scénario va se faire, c'est lui le protagoniste de l'écriture, le grand PNJ. Les PJ seront des obstacles supplémentaires au protagoniste lors de l'écriture. Ce sera au PJ de découvrir les obstacles internes du scénario pour les actionner. La proposition de scénario étant mon protagoniste veut atteindre tel objectif.

Exemple :

1- Le grand PNJ veut tuer les PJ et leur voler un objet pour devenir le maître du monde. Il a comme obstacles sa méconnaissance du lieu où se trouve les personnages, les personnages eux même, ce qui lui reste d'honneur, sa peur des armes.

2- Le grand PNJ est un conseiller d'une PJ ancienne conseiller de son père, il veut le conduire à abandonner son amour et ses amis, pour retrouver l'ancien pouvoir qu'il avait sur son père. Le principal obstacle est le PJ et ses amis, mais il y a aussi ses propres démons.

3- dans une bourgade de dononymes mêlée et d'hommes à peau jaune et noire, une idée arrive en ville par trois personnages. Les humains de peau blanche sont causes de tous les maux. Les obstacles sont les penseurs critiques de la bourgade, et les vies tranquilles des habitants.

Lors de la partie jouer l'animateur (le maître de jeu) doit avoir en tête qu'à partir de maintenant ce sont les personnages des joueuses qui sont les protagonistes. L'opposant devenant une source d'obstacle. La proposition du scénario alors s'inverse. Trouver les obstacles possibles de l'opposant devenant une source de conflit.

Exemple

1- Les PJ ont pour objectif d'échapper au grand opposant et de conserver l'objet. Les obstacles sont la méconnaissance de la force de leur adversaire et des raisons qui le poussent à les rechercher, des obstacles internes au groupe qui ont du mal à se coordonner (cet obstacle est général).

2- L'un des PJ, recueille le conseiller de son père. Ce dernier agit au mieux pour son bien, et il lui révèle les défauts dans ses relations.

3- Les PJ sont pris à partie dans une bourgade, ils vont devoir prouver leur innocence. Les obstacles sont la crédulité et la furie

L'ENJEU

L'enjeu est ce que l'on peut gagner ou perdre dans une action. Ce peut être matériel, sa vie ou ses biens, mais aussi ce peut être de nature psychologique : son honneur, sa crédibilité, sa sécurité, sa liberté et, plus généralement, la satisfaction de ses besoins fondamentaux. Que ce soit en écriture ou en récit bien avoir en tête les enjeux de chacun des antagonistes du scénario.

Il est bon d'écrire une scène, appelé scène zéro qui clarifiera les enjeux des PNJ pour le maître et mettra en scène les enjeux des PJ lors du début du scénario.

Remarque

Tant que les joueuses n'ont pas déclaré la volonté de leur personnage, donc n'ont pas clairement défini leur objectif, le scénario n'a pas réellement commencé.

LES OBSTACLES

Lors de l'écriture, le protagoniste aura un certain nombre d'obstacles pour atteindre son objectif. Ceux-ci seront clairement décrits dans la description du PNJ, ou du grand PNJ, n'oublions pas que le grand PNJ peut être une personne, un lieu, une idée.

Face à un obstacle il n'y a que deux réponses possibles, la fuite ou la confrontation. Le savoir et identifier à chaque instant lequel des deux choix a été fait. Même une réponse est donnée qui est une fuite et qu'ensuite elle se change en confrontation, nous avons obligatoirement un changement de scène afin de garder en tête l'unité d'action des scènes.

Deux maximes sur les obstacles

Si ta gueule est de travers ne t'en prend pas au miroir.

Le besoin de se droguer, de s'autodétruire, ne vient pas des trafiquants.

L'une des façons de provoquer des **obstacles interne** est de créer du dilemme. Et il n'est beau

que s'il entraîne forcément des regrets, une culpabilité, une souffrance. Cela peut être géré qu'à travers les folies ou les passions qui apportent de beaux obstacles internes aussi.

QUELQUES MISES EN GARDES

Hormis quelques formes d'évènements inconscients ou velumniques, la prise de contrôle temporaire d'une PJ par la MdV ou par une autre joueuse est une violation de la propriété de la joueuse. Cela n'est acceptable que par l'entremise de règles du jeu impartiales, offrant une possibilité de résistance à la joueuse.

Ne prévoyez pas à l'avance les solutions aux problèmes. N'inventez pas de problèmes qui bloquent l'histoire tant que les joueuses ne les surmontent pas.

Le problème des lieux fixes, c'est que les joueuses peuvent passer à côté, jetant à la poubelle des heures de travail pour le scénariste. Le problème des événements prévus à l'avance, c'est qu'il est toujours possible qu'ils ne puissent pas arriver.

Un « scénario » est un découpage d'une histoire par scènes. Je vous propose d'abandonner cette logique pour adopter une logique de potentialités (voir chapitre suivant).

Il est préférable de préparer des descriptions globales de lieux, sans en définir les moindres détails. Mais aucun lieu n'est obligatoire dans l'histoire. Il ne s'agit que de matière que la MdV pourra exploiter selon son inspiration. D'où l'idée de ne pas passer trop de temps sur ces descriptions, car leur utilisation n'est que potentielle. D'où, également, l'importance que les lieux ne soient que du décor et que rien d'indispensable n'y soit attaché.

Évitez à tout prix les labyrinthes, car errer sans fin dans des couloirs qui se ressemblent, ça n'a rien de fun dans une histoire.

LE JEU DE BASSE

Ron Edwards a identifié et baptisé le jeu de basse, en référence au rôle du bassiste dans un groupe de jazz ou de rock. Le bassiste donne la mesure, fixe parfois l'ambiance, la clé et les changements dans la musique, mais il ne joue presque jamais la mélodie. Cela est laissé aux autres instrumentistes. De la même manière, le meneur du jeu "de basse" crée le monde, l'ambiance, peut-être les situations, mais se fond ensuite dans l'arrière-plan afin de permettre aux joueuses d'improviser, en se contentant d'encourager leurs efforts, d'apporter des changements quand tout marche trop bien pour eux, et de conserver un rythme acceptable pour l'ensemble.

Dans cette résolution du Truc Impossible, le meneur contrôle l'histoire dans le sens où il crée le monde et la situation, et décide ainsi de quoi parle l'histoire et où elle commence, mais ne contrôle pas sa fin, ou comment elle atteint sa

fin car cela dépend entièrement des choix effectués par les joueuses par le biais de leurs personnages. En fin de compte, l'histoire sera une aussi grande surprise pour lui que pour n'importe qui d'autre. Le jeu de basse est l'approche de jeu la plus libre et interactive. Toutefois, elle demande que les joueuses n'attendent pas du Maître qu'il leur dise quoi faire. Les joueuses devraient faire ce qu'ils veulent, pour provoquer la survenance des choses qui les intéressent. C'est ainsi d'une certaine manière l'approche la plus surprenante et la plus difficile à appliquer. Beaucoup de jeux indépendants tentent d'encourager cette approche.

Ceci ne signifie pas que d'autres approches ne soient pas valides. L'esprit pionnier et la **participation** sont fréquents et appréciés par beaucoup de joueuses. Ce qui compte dans la théorie de la création de jeu de rôle, c'est de faire un JdR amusant. Ces méthodes ont toutes porté leurs fruits, au moins pour quelques joueuses.

Les quatre méthodes décrites ici sont en quelque sorte l'archétype des formes pures platoniques qui n'existent pas dans la réalité. La plupart des gens les mélangent à un certain niveau. La distribution de la crédibilité en jeu est constamment en mouvement, étant constamment renégociée au fur et à mesure de la progression du jeu. Il est probable que votre style tombe entre deux de celles-ci, ou en tire des éléments, ou alors que vous hésitez à qualifier ce que vous faites jouer (je sais que je le fais). De même, puisqu'elles sont dans une certaine mesure des abstractions, beaucoup de débats existent pour savoir si elles ne sont vraiment que quatre.

Quelques-uns affirmeraient que l'**illusionnisme** et la **participation** sont en réalité la même chose, ou que l'**esprit pionnier** est simplement de la participation qui fonctionne bien. On suppose qu'il existe d'autres styles qui n'ont pas encore été identifiés, mais personne ne sait vraiment comment les reconnaître. La théorie avance et s'étend constamment, avec de nouvelles idées ajoutées chaque mois et de vieilles idées réexaminées et réformées. Cette série d'articles a tenté de se concentrer sur des idées qui sont très largement établies, au moins parmi les théoriciens de The Forge, mais il est toujours possible que quelque chose de neuf ait pu être reconnu alors même que cet article va être publié, le rendant au mieux incomplet, au pire obsolète.

Les PJ veulent intégrer une organisation de type pègre

Avant d'être accepté, dans cette organisation, les PJ devront accomplir quelques tâches de base accompagnée par un membre de la pègre.

- ❁ Récupérer un colis et le livrer. Le lieu de récupération et le lieu de livraison sont inattendus (école ou hôpital)
- ❁ Éliminer un témoin oculaire d'une affaire qui pourrait gêner l'organisation. Le témoin est un pauvre bougre pas très malin.
- ❁ Récupérer une somme d'argent prêté par le caïd et pas encore rendu. Y'a du retard et le client ne veut pas rendre.
- ❁ Apporter un don généreux de l'organisation à une œuvre religieuse ou caritative, faire un peu de relationnel.
- ❁ Tuer un type qui a juste voulu draguer la femme du caïd. Le type est un brave bougre ayant femme et enfant et ne pensant pas à mal.
- ❁ Se retrouver au milieu d'un règlement de compte avec une autre organisation.

Index des atouts



<i>Accointances et réseaux</i>	92
<i>Action rapide</i>	80
<i>Action supplémentaire</i>	81
<i>Actions combinées</i>	87
<i>Adaptation</i>	81
<i>Adrénaline</i>	90
<i>Amateur éclairé</i>	81
<i>Âme de chef</i>	92
<i>Âme double</i>	78
<i>Apprentissage</i>	80
<i>Armes de prédilection</i>	88
<i>Armes et armures de brutasse</i>	84
<i>Armes et armures de professionnel</i>	84
<i>Artiseur</i>	73
<i>Assassin</i>	88
<i>assassin de guerre</i>	69
<i>Atout de groupe</i>	92
<i>Atouts familiaux</i>	78
<i>Aura de majesté</i>	93
<i>Bénédictin</i>	79
<i>Berserker</i>	69
<i>Cambricoleur</i>	74
<i>Caractéristique</i>	80
<i>Caravanier Marchand</i>	68
<i>Chef charismatique</i>	93
<i>Chef mécanicien</i>	75
<i>Classe (affranchi)</i>	55
<i>Classe (asservi)</i>	56
<i>Classe (chasseur)</i>	56
<i>Classe (Haut, collège)</i>	55
<i>Classe (Oligarchie)</i>	55
<i>Classe (Rentier)</i>	55
<i>classe desperado</i>	57, 58, 62
<i>classe dirigeant</i>	56, 57, 62
<i>classe mandarin</i>	56, 57, 62
<i>classe rentier</i>	56, 57, 62
<i>classe travailleur</i>	57, 62
<i>classe voyageur</i>	57, 62

<i>Combattant, maso</i>	88
<i>Commandant</i>	76
<i>Compétence de prédilection</i>	90
<i>Compteurs</i>	80
<i>Compteurs exceptionnel</i>	81
<i>Condoctère</i>	70
<i>Connaître son ennemi</i>	88
<i>Conversion</i>	90
<i>Coup de vice</i>	81
<i>Court-circuit magique</i>	96
<i>Courtisane</i>	67
<i>créatures et seconds rôles</i>	
Abomination	156
Allergie	156
Ancipiel	154
ancipiel noir	155
Armes naturelles spéciales	158
Armure naturelle	156
Attaques simultanées	158
Bannissement	156
Bestiale	154
Charognard mystique	156
chef de guerre	162
Comedien	161
commandant	160
compagnon métier	156
Critique	156
Cyber	154
Dégâts de zone	158
Dégâts spécifique	158
Diplomate	161
Dononyme	154
Draconique	155
Drain d'atouts	159
Drain de caractéristique	160
Elémentaire	155
Eminence grise	162
Enfant de putain	162
Engloutissement	160
Enquêteur	160
Entregent	161
Erudit	161
Expérimentée	157
Extra planaire	155
Fantasmagorique	155
Gabarit supérieur	157
Gigantesque	155
Horreur	157
humanorde	154
Hybris	160
Incrévable	162
Ingénieur	161

Intangible.....	157
Invulnérabilité.....	157
Liberté de mouvement.....	161
Maitre.....	157
Maitre (grand).....	157
Malin.....	161
Maudit.....	155
Meute.....	157
Mort vivant.....	155
narsdrock.....	154
Némésis.....	161
Nuée.....	158
Paralyse.....	159
Parfaire.....	157
Paysan - Chasseur.....	161
Pilote.....	161
Plante.....	156
Puanteur.....	159
Récupération.....	158
régénération.....	159
Régisseur.....	161
Réserve d'énergie.....	158
Sans repos.....	158
Sans trace.....	162
Séducteur.....	160
Seigneur.....	162
Sorcier.....	162
Spécialiste.....	156
Sursaut mortel.....	160
Thug.....	163
togent.....	155
Transformation.....	160
Vermine.....	156
Vitalité.....	158
<i>Diminution fôta.....</i>	<i>82</i>
<i>Discours galvanisant.....</i>	<i>85</i>
<i>Disparition ninjâ.....</i>	<i>90</i>
<i>Dissimulation.....</i>	<i>91</i>
<i>Dissipation malaisée.....</i>	<i>96</i>
<i>Doigts serpents.....</i>	<i>88</i>
<i>Domaine privilégié.....</i>	<i>96</i>
<i>Don naturel.....</i>	<i>79</i>
<i>Dresseur.....</i>	<i>68</i>
<i>Ecrivain publique.....</i>	<i>71</i>
<i>Éducation Spéciale.....</i>	<i>78</i>
<i>Empathie animale.....</i>	<i>79</i>
<i>Engagement.....</i>	<i>85</i>
<i>Entamateur.....</i>	<i>71</i>
<i>Entertaineur.....</i>	<i>73</i>
<i>Espion de guerre.....</i>	<i>68</i>
<i>Expert.....</i>	<i>82</i>
<i>Faiseur.....</i>	<i>97</i>

<i>Faiseur profane</i>	70
<i>Familier</i>	92
<i>Fascination</i>	93
<i>Flingue brutasse</i>	85
<i>Flingue pro</i>	85
<i>Focalisation</i>	88
<i>Fortune de bataille</i>	88
<i>Gamin</i>	78
<i>Gardien</i>	89
<i>Gars du coin</i>	78
<i>Grand</i>	78
<i>Grandir</i>	80
<i>Identité secrète</i>	94
<i>Incantation lingua</i>	96
<i>Ingénieur</i>	73
<i>Insomniaque</i>	94
<i>Jongleur</i>	68, 70
<i>Langue de velours</i>	93
<i>Logistique</i>	86
<i>Maçon</i>	67
<i>Magie sauvage</i>	96
<i>Mains du soigneur</i>	91
<i>Maintien inconscient</i>	97
<i>Maison (d'argophrène)</i>	58
<i>Maison (alichandress)</i>	58
<i>Maison (tâotwa)</i>	58
<i>Maison (stènes)</i>	59
<i>Maison (guériènes)</i>	59
<i>Maison (fidariennes)</i>	59
<i>Maison (inévastrides)</i>	59
<i>Maison (menstreides)</i>	60
<i>Maison (molas)</i>	60
<i>Maison (onigarque)</i>	60
<i>Maison (ourgaros)</i>	60
<i>Maison (outçila)</i>	61
<i>Maison (paçisha)</i>	61
<i>Maison (sorguas)</i>	61
<i>Maison (taxistas)</i>	62
<i>Maître</i>	82
<i>Maître (grand)</i>	82
<i>Maître bâtisseur</i>	70
<i>Maîtrise de la lutte</i>	85
<i>Marche forcée</i>	91
<i>Marin</i>	67
<i>Mèche courte</i>	89
<i>Mémoire eidétique</i>	91
<i>Mémoire supérieure</i>	97
<i>Métier (Dresseur)</i>	63
<i>Métier (jongleur)</i>	63

<i>Métier (Maçon)</i>	63
<i>Métier (Marinier)</i>	63
<i>Métier (Placier)</i>	63
<i>Métier (Sauvage)</i>	64
<i>Métier (Sarcogogue)</i>	62
<i>Militaire</i>	74
<i>Moine</i>	69
<i>Monte-en-l'air</i>	91
<i>Naasbâliste</i>	74
<i>Navigateur</i>	74
<i>Necromancien</i>	70
<i>Négociateur</i>	93
<i>Officier tactique et com</i>	75
<i>Paladin</i>	69
<i>Parfaire</i>	82
<i>Petit</i>	79
<i>Peuple (ancien bleu)</i>	41
<i>Peuple (ancien gris)</i>	42
<i>Peuple (ancien noir)</i>	43, 50
<i>Peuple (ancien vert)</i>	42
<i>Peuple (ancien)</i>	40, 48
<i>Peuple (Belikar - vers le bruit)</i>	53
<i>Peuple (dragon)</i>	37
<i>Peuple (humain)</i>	46, 48
<i>Peuple (humanorde)</i>	45, 52
<i>Peuple (narsdrotk)</i>	43
<i>Peuple (narsdrotk)</i>	50
<i>Peuple (rogent)</i>	44, 51
<i>Piloteage</i>	91
<i>Pilote</i>	74
<i>Policier</i>	74
<i>Postures de combat</i>	89
<i>Praticien</i>	71
<i>Première impression</i>	93
<i>Première ligne</i>	86
<i>Protégé</i>	79
<i>Rabatteur</i>	69
<i>Ranger</i>	68
<i>Rétractaire</i>	79
<i>Réparation instantanée</i>	90
<i>Repousser la douleur</i>	89
<i>Reprends ton souffle</i>	89
<i>Responsable passagers</i>	75
<i>Responsable scientifique</i>	75
<i>sans arme</i>	84
<i>Scan rapide</i>	92
<i>Science du critique</i>	82
<i>Sens de la situation</i>	82
<i>Sexy</i>	94
<i>Shinai</i>	75

<i>Système sans</i>	92
<i>Sorts discrets</i>	97
<i>Spécialisation</i>	83
<i>Staga</i>	81
<i>Stock d'énergie</i>	98
<i>Stratégie de défense</i>	86
<i>Stratégie gagnante</i>	87
<i>Style privilégié</i>	98
<i>Synergie</i>	83
<i>Tactique</i>	87
<i>Talentueux</i>	83
<i>Technique de combat</i>	89
<i>Thaumaturge</i>	70
<i>Toucha à tout</i>	94
<i>Trappeur</i>	68
<i>Troubadour</i>	71
<i>Viatard animateur</i>	71
<i>Viatard ingénieur</i>	72
<i>Viatard journaliste</i>	72
<i>Viatard militaire</i>	72
<i>Viatard soigneur</i>	73
<i>Viatard transporteur</i>	72
<i>Visions</i>	94
<i>Vitalité</i>	83
<i>Yvrem</i>	70

Texte pour carte narrative

Cartes de bataille

<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Un sous-officier ambitieux !</i> <i>Où,</i> <i>comment,</i> <i>que fait-il ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Un tir de barrage !</i> <i>Échec ou réussite ?</i> <i>Qui ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Problème à bâbord !</i> <i>Qui,</i> <i>Comment,</i> <i>Pourquoi ?</i></p>
<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Problème à tribord !</i> <i>Qui,</i> <i>Comment,</i> <i>Pourquoi ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Au milieu de la mêlée !</i> <i>Abordage !</i> <i>Qui,</i> <i>où,</i> <i>quoi ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Ça tir dans tous les sens !</i> <i>Panique !</i></p>
<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Violence du choc !</i> <i>De quoi,</i> <i>combien,</i> <i>pourquoi ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Événement extérieur à la bataille imprévu !</i> <i>Quoi,</i> <i>sur qui,</i> <i>comment ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Problème technique !</i> <i>Matériel,</i> <i>armes,</i> <i>communication ?</i> <i>Qui ?</i></p>
<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>État-major pris pour visée !</i> <i>Quand,</i> <i>Comment,</i> <i>qui,</i> <i>où ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Morts importants des deux côtés 2DIO% !</i> <i>Pourquoi,</i> <i>comment ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Moment de calme dans la bataille !</i> <i>Utilisé par les deux camps !</i></p>

<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Prise importante d'un</i> <i>groupe de sous-officier !</i> <i>Qui,</i> <i>comment,</i> <i>où ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Contre-offensive locale</i> <i>victorieuse !</i> <i>Qui,</i> <i>comment,</i> <i>où ?</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Évènement Tactique</i></p>
<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Évènement Tactique</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Évènement Tactique</i></p>	<p><i>NAVALE ESPACE :</i> <i>Évènement Tactique</i></p>
<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Le temps est de la</i> <i>partie !</i></p>	<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Explosion de ??? Au</i> <i>cœur de la mêlée !</i></p>	<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Débordement par la</i> <i>droite,</i> <i>mais de qui ?</i></p>
<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Duel personnel épique et</i> <i>important au cœur de la</i> <i>bataille !</i></p>	<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Et voilà !</i> <i>En bien ou en mal,</i> <i>derrière les lignes</i> <i>ennemies !</i></p>	<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Déshonneur d'un grand</i> <i>guerrier !</i> <i>Tragédie personnelle !</i></p>
<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Un Sous-officier mène</i> <i>une charge Personnelle !</i></p>	<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Commando expert</i> <i>stratégique est encerclé !</i></p>	<p><i>TERRESTRE :</i> <i>Une troupe inattendue</i> <i>surgit dans la bataille !</i></p>

<p><i>TERRESTRE :</i> Un défi est lancé de guerrier à guerrier ! D'école à école !</p>	<p><i>TERRESTRE :</i> Un combattant surprenant et inattendu surgit !</p>	<p><i>TERRESTRE :</i> Espions de bataille en action ! Alors ? Où ? Quand ? Comment ?</p>
<p><i>TERRESTRE :</i> La lâcheté du bataillon et ses conséquences !</p>	<p><i>TERRESTRE :</i> Il n'y a plus de munition ici ! Ailleurs ?</p>	<p><i>TERRESTRE :</i> Évènement, Tactique</p>
<p><i>TERRESTRE :</i> Évènement, Tactique</p>	<p><i>TERRESTRE :</i> Évènement, Tactique</p>	<p><i>TERRESTRE :</i> Évènement, Tactique</p>
<p><i>URBAINE :</i> Un Enfant, est pris dans la bataille ! Cela change des positions ?</p>	<p><i>URBAINE :</i> Un Ennemi en face est un intime ! Amour, ami, parent ?</p>	<p><i>URBAINE :</i> Face à face surprenant ! Inattendue !</p>
<p><i>URBAINE :</i> Embuscade locale par des forces spéciales !</p>	<p><i>URBAINE :</i> Un dépôt, d'arme pour des civiles par des civiles !</p>	<p><i>URBAINE :</i> Groupe(s) de résistant, civil ! La balance penche !</p>

<p><i>URBAINE :</i> L'incendie prend dans un bâtiment voisin ! Mouvement de troupes !</p>	<p><i>URBAINE :</i> État-major dispersé ! Réorganisation des communications ?</p>	<p><i>URBAINE :</i> Snipers embusqués ! Ils font des ravages ! Où, qui, quand ?</p>
<p><i>URBAINE :</i> Inondation dans les sous-sols ! Organisation en surface ! Frictions !</p>	<p><i>URBAINE :</i> Pris par surprise ! Qui, où, comment ?</p>	<p><i>URBAINE :</i> Effondrement bâtiment 206 % morts de tout bord !</p>
<p><i>URBAINE :</i> Lâcheté d'un, provoque le désastre de tous !</p>	<p><i>URBAINE :</i> Tragédie grecque sur le théâtre des opérations ! Qui, où, pourquoi ?</p>	<p><i>URBAINE :</i> Évènement, Tactique</p>
<p><i>URBAINE :</i> Évènement, Tactique</p>	<p><i>URBAINE :</i> Évènement, Tactique</p>	<p><i>URBAINE :</i> Évènement, Tactique</p>

<p><i>Évènement :</i> <i>Accident, brutale</i> - Qui ? - Comment ? - Où ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Agent de l'ordre</i> <i>grincheux</i> - Qui ? - Où ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>Arme cachée</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Personne :</i> <i>Belle personne</i> - Qui ? - Où ? - Quand ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Bousculade</i> - Comment ? - Où ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Bousculer</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Personne :</i> <i>Chanteur des rues</i> - Qui ? - Où ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Animal :</i> <i>Chat</i> - Quoi ? - Comment ? - Où ? - Quand ?</p>	<p><i>Animal :</i> <i>Chien</i> - Quoi ? - Comment ? - Où ? - Quand ?</p>
<p><i>Évènement :</i> <i>Client, contre</i> <i>commerçant</i> - Comment ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Clochard</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Courir</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>

Évènement :

Ébloui

- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Pourquoi ?*

Personne :

Étrangers

- *Qui ?*
- *Quoi ?*

Évènement :

Être suivi par

- *Qui ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Évènement :

Être volé par

- *Qui ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Évènement :

Explosion

- *Qui ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Personne :

Femme inquiétante

- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Pourquoi ?*

Évènement :

Femme saoule

- *Qui ?*
- *Où ?*
- *Quand ?*

Évènement :

Foule en colère

- *Où ?*
- *Quand ?*
- *Pourquoi ?*

Objet :

Glisser sur

- *Qui ?*
- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Où ?*

Personne :

Homme inquiétant

- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Pourquoi ?*

Évènement :

Homme saoul

- *Qui ?*
- *Où ?*
- *Quand ?*

Action :

Hurllement humain !

- *Qui ?*
- *Quand ?*
- *Pourquoi ?*

Objet :

Impasse

- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Quand ?*

Évènement :

Un inconnu aborde

- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Pourquoi ?*

Évènement :

Merde un Journaliste !

- *Qui ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Action :
Lumière vive
- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Pourquoi ?*

Personne :
Marchand de 4 saisons
- *Qui ?*
- *Quoi ?*
- *Où ?*

Action :
Mère et Fille
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Action :
Mère et Fils
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Animal :
Ombre qui rode
- *Quoi ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Objet :
Oreille Coupée
- *Quoi ?*
- *Comment ?*
- *Pourquoi ?*

Animal :
Aigle coloré
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Action :
Zut perdu
- *Qui ?*
- *Comment ?*
- *Où ?*

Action :
Père et fille
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Action :
Père et fils
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Personne :
Personne joyeuse
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Personne :
Personne triste
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

Évènement :
Phénomène étrange
- *Quoi ?*
- *Comment ?*
- *Où ?*

Animal :
Pigeons
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Quand ?*

Animal :
Rats
- *Comment ?*
- *Où ?*
- *Pourquoi ?*

<p><i>Évènement :</i> <i>Rixe</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>Ruelle secrète</i> - Comment ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Scribe des rues</i> - Qui ? - Où ? - Quand ?</p>
<p><i>Action :</i> <i>Tomber</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Travaux</i> - Qui ? - Où ? - Quand ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>Trottoir glissant</i> - Où ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Objet :</i> <i>Véhicule en travers</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>Véhicule rapide</i> - Qui ? - Où ? - Quand ?</p>	<p><i>BANG !</i></p>
<p><i>BANG !</i></p>	<p><i>BANG !</i></p>	<p><i>BANG !</i></p>

<p><i>Action :</i> <i>Un colporteur nomade</i> - Qui ? - Quoi ? - Où ? - Quand ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Combat d'animaux</i> - Comment ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Cavaler et bondir</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Personne :</i> <i>Amants du petit pont</i> - Qui ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Ruraux s'invectivent</i> - Comment ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Enfants traversent</i> - Quoi ? - Où ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Évènement :</i> <i>Étrangers droit devant</i> - Comment ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Autre filature</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Explosion assourdissante</i> - Quoi ? - Où ? - Quand ?</p>
<p><i>Objet :</i> <i>Fossé glissant</i> - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Gardiens forestiers</i> - Quoi ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Animal :</i> <i>Gibiers devant</i> - Comment ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Action :</i> <i>Glisser prestement</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Animal :</i> <i>Hurlements d'Animaux</i> - Où ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Vive lumière éblouissante</i> - Où ? - Quand ? - Pourquoi ?</p>

<p><i>Personne :</i> <i>Mère et fille</i> - Qui ? - Quoi ? - Comment ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Mère et fils</i> - Qui ? - Quoi ? - Comment ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Ombre noir rode</i> - Quoi ? - Où ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Objet :</i> <i>La pluie</i> - Quoi ? - Comment ? - Quand ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Perdre</i> - Quoi ? - Comment ? - Quand ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Père et fille</i> - Qui ? - Quoi ? - Comment ?</p>
<p><i>Personne :</i> <i>Père et fils</i> - Qui ? - Quoi ? - Comment ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Manifestation énigmatique</i> - Quoi ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Piège qui claque</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Animal :</i> <i>Prédateurs rodent</i> - Comment ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>Puanteur écoeurante</i> - Quoi ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Saltimbanques nomades</i> - Qui ? - Quoi ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Action :</i> <i>Chuter</i> - Qui ? - Quoi ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Travaux des champs</i> - Quoi ? - Où ? - Quand ?</p>	<p><i>Personne :</i> <i>Au loin un inconnu</i> - Qui ? - Quoi ? - Où ?</p>

<p><i>Personne :</i> <i>Rural ivre mort</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>Bosquet, non loin</i> - Quoi ? - Comment ? - Où ?</p>	<p><i>Objet :</i> <i>La rivière</i> - Quoi ? - Comment ? - Quand ?</p>
<p><i>Personne :</i> <i>Rurale ivre morte</i> - Qui ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Vagabond angoissant</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Évènement :</i> <i>Vagabonde angoissante</i> - Qui ? - Comment ? - Pourquoi ?</p>
<p><i>Objet :</i> <i>Véhicule rapide</i> - Quoi ? - Où ? - Pourquoi ?</p>	<p><i>Action :</i> <i>Vison repoussante</i> <i>d'effroi</i> - Quoi ? - Comment ? - Où ?</p>	<p><i>BANG !</i></p>
<p><i>BANG !</i></p>	<p><i>BANG !</i></p>	<p><i>BANG !</i></p>

Feuilles PJ et Écran

LES ÉTAPES

Première étape

La joueuse doit répartir dans ses caractéristiques **+1, +2, +2, +3, +3, +4** choisir une espèce et appliquer les modificateurs (atouts), une origine sociale avec ses modificateurs (bonus de Savoir²-faire) et une vocation pour son personnage.

Donner un nom à son personnage en fonction de l'espèce et du milieu social et qui évoque un peu son métier.

Deuxième étape

En vie, il commence à **5 + CON**

En énergie, il commence à **5 + SAG**

Troisième étape

Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de

- ☀ Son espèce,
- ☀ Sa condition sociale,
- ☀ Sa vocation et
- ☀ Deux fois l'atout **science du critique** pour deux Savoir²-faire de son choix.

Un savoir²-faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

SAUF !

Les savoir²-faire **Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir** et **Volonté** commencent tout avec le bonus même si le **niveau est à 0**.

Dernière étape pour « pour une poignée de Knotz »

Enfin,

5 apprentissages

5 compteurs

5 atouts libres plus d'atout d'origine

Dernière étape les autres

Il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne s'il est d'une autre espèce :

3 apprentissages

3 compteurs

3 atouts libres plus d'atout d'origine



Figure 28 : évolution du personnage

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récupérations.

On récupère (niveau **survie** + **CON** + 5) en **vie**

On récupère (niveau **volonté** + **SAG** + 5) en **énergie**.

Pour « récupérer ses récupérations », il faut être sorti de la zone de stress lié à l'aventure.

- ☀ Dans un savoir²-faire
- ☀ Avant le niveau 4, le personnage est un **Amateur**
- ☀ Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un **Apprenti**
- ☀ Aux niveaux 6,7 et 8, le personnage est un **Professionnel**
- ☀ Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un **Spécialiste**
- ☀ Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un **Maestro**
- ☀ Au-delà c'est un **virtuose**

Les personnages créés pour la campagne commencent comme frais émoulus et manquent encore un peu d'expérience.

Entretien XP et évolution

À chaque fin de scénario, les joueuses reçoivent de **15** à **30** XP. Avec ces XP, la joueuse peut avec acheter des atouts.

Un atout coute **10 XP**, mais auquel doit s'ajouter un cout d'entretien des Savoir²-faire experts et au-delà (notion volée à Tenga) ?

L'entretien est la valeur qui symbolise que pour certaines Savoir²-faire (sans spécialités) ou

certaines spécialités de haut niveau (expert), il faut l'entretenir par de l'entraînement, permanent engendrant un cout supplémentaire pour acquérir de nouveaux atouts.

Normalement le maximum de niveau d'un savoir²-faire est **6** sauf si le personnage prend les atouts **parfaire, expert, maitre** et **grand maitre**.

Quand le personnage est expert dans un domaine, il ajoute **2** points à sa valeur d'entretien, quand il passe en maitre il rajoute **3** points (ce qui fait 5) et quand il devient grand maitre il en rajoute **5** (ce qui fait 10). On ajoute les sommes de ces valeurs à l'entretien ce qui augmente le prix des atouts futurs.

Tableau des difficultés

<i>seuil</i>	<i>Difficulté</i>	<i>Pourcentage</i>
15 +	<i>Facile</i>	94%
20 +	<i>Moyen</i>	65%
25 +	<i>Difficile</i>	28%
35 +	<i>Très difficile</i>	5%
45 +	<i>Miraculeux</i>	1%

Nom, Prenom & Surnom

Age

Espèce

Taille

Social

Poids

Metier



répartir : (+1, +2, +2, +3, +3, +4)

sc Me Ex Ma GM **Savoir²-faire**

niveau bonus valeur

FORce		+	
DEXtérité		+	
CONstitution		+	
INTuition		+	
SAGacité		+	
CHARisme		+	

sc	Me	Ex	Ma	GM	Savoir ² -faire	niveau	bonus	valeur
					Athlétisme (For, Dex)*		+	= +
					Bluff (Int, Cha)		+	= +
					Concentration (Con, Sag)		+	= +
					(spécialité) Conduite (Sag, Dex)		+	= +
					Déguisement (Dex, Cha)		+	= +
					Diplomatie (Int, Cha)		+	= +
					Discrétion (Dex, Int)*		+	= +
					Equitation (Dex, Sag)		+	= +
					(spécialité) Erudition (Int, Sag)		+	= +
					Esquive (Dex, Cha)		+	= +
					Influence (Cha, Int)		+	= +
					Initiative (Dex, Sag)*		+	= +
					Intimidation (For, Cha)		+	= +
					Linguistique (Int, Cha)		+	= +
					(spécialité) Aarts vs Foi (Int, Sag)		+	= +
					(spécialité) Mêlée (For, Int)		+	= +
					(spécialité) Métier (Int, Dex)		+	= +
					Parade (For, Int)		+	= +
					Perception (Int, Sag)		+	= +
					Psychologie (Int, Sag)		+	= +
					Renseignements (Sag, Cha)		+	= +
					Représentation (Cha, Sag)		+	= +
					Réputation (Cha, Sag)		+	= +
					Sécurité (Dex, Int)		+	= +
					(spécialité) Soins (Dex, Int)		+	= +
					Stratégie (Int, Cha)		+	= +
					Subterfuge (Dex, Int)*		+	= +
					Survie (Con, Sag)		+	= +
					(spécialité) Tir (Int, Sag)		+	= +
					Volonté (Con, Sag)		+	= +

Vie

Energie

Récupération

Seuil blessure (3 + CON)

+ Armure (0, 2, 4 ou 6)

Apprentissages (8 comp.)

Compteurs (bonus vie, Energie)

Entretien (Ex, Ma, GM)

Atouts

bonus d'atout

Spécialités (armes ou Savoir²-faire)

						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +
						+		= +

Atouts de Faiseur

le style
domaines

niveau

Form for Atouts de Faiseur

Contacts

niveau

Form for Contacts

Richesse (Décile)

Passions

Folies

Form for Passions and Folies

Atouts		Richesse (niveau)		Banques VK
Entretien expert 2 + maître 3 + Grand maître 5		Vk en poche		
Apprentissage (Max 12)		Vst en poche		
Atout Stage		Mouisard en poche		
Compteurs (Max 12)			vialorm = 240 vk	
Atouts			mouisard = 10 000 vk	

Equipement

Atouts

Grand maître :

Maître :

Parfaire :

Expert :

Atout Questeur	PM	Style :	Domaines
----------------	----	---------	----------

Questeur -

Choix	1	2	3	4	5
Difficulté (base 15+) / Energie	(+1) / D6	(+3) / 2D6	(+5) / 3D6	(+7) / 4D6	(+9) / 5D6
Portée	Mêlée (1)	Jet (3)	Tir (5)	vue (7)	hors de vue (9)
Durée	Instantanée ou 1 tour (1)	1D6 + niveau ou tours, ou concentration (3)	1 scène ou un jour (5)	1 séance ou 1 semaine (7)	longtemps ou jusqu'à un moment précis (9)
Cibles ou zone	1 ou chaise (1)	2 ou chariot (3)	3 ou grande salle (5)	8 ou maison (7)	16 ou château (9)
délais	tout de suite (0)	dans 1D6 tours (1)	dans une scène ou dans un jour (3)	dans une semaine ou dans une séance (5)	lorsqu'une condition précise se présente (7)
		Jusqu'au niveau 5	Niveau 6 à 8	Niveau 9 à 11	Niveau 12 et +
effets génériques	effets Amateurs		effets Pro		effets Expert
dégâts et soins	1D6 + carac. (1)	2D6 + carac. (2)	3D6 + carac. (3)	4D6 + carac. (4)	5D6 + carac. (5)
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs Savoir²-faire	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1 (1)	FD2 (2)	FD3 (3)	FD4 (4)
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5 (5)	FD6 (6)	FD7 (7)	FD8 (9)
niveau des créatures invoquées	niveau 3 (1)	niveau 4 (3)	niveau 6 (5)	niveau 8 (7)	Niveau 12 (9)
création d'objets temporaires	-	-	FD1 (2)	-	FD2 (3)
Nombre domaines combinés	un domaine unique (0)	deux domaines combinés (1)	trois domaines combinés (3)	quatre domaines combinés (5)	cinq domaines combinés (7)



Passions

Folies



Tsuvaadra



dk 2



POURSUITE

La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et elles sont au nombre de six.

6- Hors poursuite

5- Distance hors tir (il faut un échec du poursuivant, et perdre l'opposition pour que la distance passe à 6 et que le poursuivant perde le poursuivi)

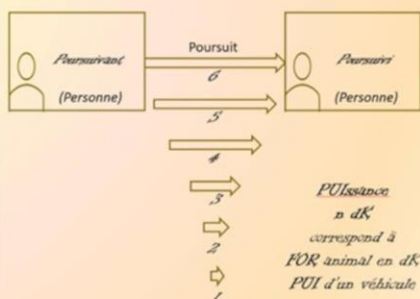
4- Distance tir longue portée

3- Distance moyenne portée

2- Distance courte portée

1- Distance de rattrapage et de corps à corps

Prendre un risque c'est utilisé un certain nombre de dK de sa puis-



*LA PUISSANCE

C'est un nombre de dK représentant les qualités de vitesse d'un véhicule et pour un être vivant c'est sa FOR en dK.

JET CUMULATIF

Pour chaque action, définir un nom de la jauge (explosion, réparation, recrutement, etc.) un déclencheur (échec sécurité à 25+, réussite diplomatique à 20+, etc.) et des effets progressifs.

◇ Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge de 1 point pour chaque succès.

◇ Chaque tour des compétences différentes peuvent choisis si cela reste du domaine logique.

Complexité	Nombre Succès avant 3 échec
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
1-2 (profanes)	10+	15+	20+
3-5 (amateur)	15+	20+	25+
6-11 (pro)	20+	25+	30+
12-17 (de Maître)	25+	30+	35+
18-20 (héroïque)	30+	35+	40+

PREMIERS SOINS

Blessures mortelles ne peuvent être soignées que par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 25+) ou infrastructures chirurgicales de haut niveau. Convalescence pour que la blessure descend à grave est de un mois.

Premiers soins 25+ < 2 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure grave peut être réduite à handicapante par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), convalescence de (20 - CON) jours.

Premiers soins 20+ < 10 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure handicapante peut être réduite par l'art du faiseur (animal, corps, mort, Terre avec soin : 20+), convalescence de (10 - CON) jours.

Premiers soins 15+ < 1 heure pour la stabiliser sinon s'aggrave

RÉCUPÉRATION, SOMMEIL

CON + 1 récupération vie par jour et de SAG +1 énergie. Récupéré (niveau + caractéristique + 5).

Une nuit de sommeil hors drame permet de récupérer ses récupérations.

PERSONNAGE AFFAIBLI

D8 remplace les D10 quand affaibli

2D8 remplace les 2D10 quand très affaibli

LOCALISATION BLESSURES

D20	localisation	Blessure
1	tête	+1 crans
2-3-4	torse	0
5-6-7	ventre	0
8	coeur	+1 cran
9-10	bras droit	0
11-12	bras gauche	0
13	main droite	0
14	main gauche	0
15-16	jambe droite	0
17-18	jambe gauche	0
19	pied droit	0
20	pied gauche	0

(crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure.

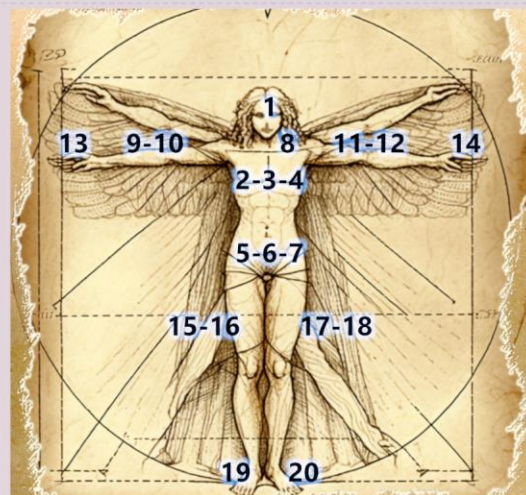


TABLE DE VIEILLISSEMENT

En cas de blessure mortelle (La joueuse est obligée à une survie 20+ pour ne pas mourir), un test de vieillissement est obligatoire ensuite.

À partir d'un certain âge, il faut faire un test de vieillissement par an pour les personnages et pour les langues campagnes.

TABLE DU NOMBRE DE DÉS

On prend 1D6 ou un d12 s'ils ont souhaité une situation moins létale.

D6 (ou d12)	Résultat
1 et (7 à 12)	Modification de 0
2-3-4-5	Modification de 1
6	Modification de 2

TABLE CARACTÉRISTIQUE

2D10	Résultat	Modific
2	Aucune	0
3	Force	-1
4	Dextérité	-1
5	Constitution	-1
6	Intuition	-1
7	Sagacité	-1
8	Charisme	-1
9	Constitution	-1
10	Aucune	-1
11	Force	-1
12	Dextérité	-1
13	Constitution	-1
14	Intuition	-1
15	Sagacité	-1
16	Charisme	-1
17	Constitution	+1
18	Intuition	+1
19	Sagacité	+1
20	Charisme	+1

DIFFICULTÉE

10+	Facile	94%
15+	Moyen	65%
19+	Difficile	28%
23+	très difficile	5%
30+	Miraculeux	1%

LES ATTAQUES SPÉCIALES

Pour 1D6 énergie et un malus de -4 le personnage peut choisir une attaque spéciale. Test cible sur compétence (1) à 10 + dégâts.

- ◇ Assommer (Athlétisme)
- ◇ Boucherie (Concentration)
- ◇ Projeter, renverser (sauvegarde)
- ◇ Coup surprise (perception)
- ◇ Coup vicieux (perception)
- ◇ Désarmer (sauvegarde)
- ◇ Enchaînement (perception)
- ◇ Feinte (perception)
- ◇ Lier (attaque)
- ◇ Lutter (subterfuge)
- ◇ Marquer (réputation)
- ◇ Saigneur (sauvegarde)
- ◇ Viser (balistique 15+ gagne 1dK / tour, max Sag tour)

HABILLER OU DÉSHABILLER UN JET

Pour 1D6 point d'énergie le personnage peut habiller une compétence avec les degrés d'une autre compétence susceptible de lui faciliter la vie dans une situation précise. (Psychologie pour son test de bluff dans une partie de poker par exemple.

Un assassin peut habiller son attaque de ses degrés de discrétion, ou un cavalier de ses degrés d'équitation dans la charge.

ARME COURTE CONTRE LONGUE

L'arme longue a toujours l'initiative.

L'arme courte doit impérativement réussir sa défense pour percer la garde de l'arme longue. S'il échoue il ne peut pas porter d'attaque à son tour mais peut effectuer par contre une seconde défense à -4.

Mais une fois en place, l'arme longue se retrouve avec un malus de -4 en défense et c'est à son tour de plus pouvoir attaquer.

ARMES À FEU

Les armes de tir ne se font pas par un test d'opposition entre attaque et défense mais par une réussite au test de tir contre Esquive + dés automatique (10, 15, 20 ou 25) + de l'adversaire.

Utiliser athlétisme et augmenter le nombre de dK de circonstance.

Athlétisme : 15+ à 1dK, 20+ à 2dK, 25+ à 3dK, 30+ à 4dK, 35+ à 5dK

Lorsqu'il y a des têtes à claque et que les dégâts font plus d'une victime, Il ne peut y avoir plus de victime que de balle dans le chargeur.



LES ARTS DU FAISEUR

Choix	1	2	3	4	5	24 +	3D6 + 6	Résultat
Difficulté (base 15+) / Energie	(+1) / D6	(+3) / 2D6	(+5) / 3D6	(+7) / 4D6	(+9) / 5D6	Difficulté	Cout	
Portée	Mêlée (1)	Jet (3)	Tir (5)	vue (7)	hors de vue (9)	15	0	D6
2		X				3	2	Obligatoire
Durée	Instantanée ou 1 tour (1)	1D6 + niveau ou tours, ou concentration (3)	1 scène ou un jour (5)	1 séance ou 1 semaine (7)	longtemps ou jusqu'à un moment précis (9)			<i>Max de ces valeurs fondé rose pour le dés 6 et le reste en +</i>
1	X					1	1	Obligatoire
Cibles ou zone	1 ou chaise (1)	2 ou chariot (3)	3 ou grande salle (5)	8 ou maison (7)	16 ou château (9)			
1	X					1	1	Obligatoire
délais	tout de suite (0)	dans 1D6 tours (1)	dans une scène ou dans un jour (3)	dans une semaine ou dans une séance (5)	lorsqu'une condition précise se présente (7)			
1	X					0	1	Obligatoire
		Jusqu'au niveau 5	Niveau 6 à 8	Niveau 9 à 11	Niveau 12 et +			
effets génériques	effets Amateurs		effets Pro		effets Expert			
1	X					1	1	
dégâts et soins	1D6 + carac. (1)	2D6 + carac. (2)	3D6 + carac. (3)	4D6 + carac. (4)	5D6 + carac. (5)			
3			X			3	3	
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-			
0						0	0	
Modificateurs compétences	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5			
0						0	0	
Invocations de combat	-	FD1 (1)	FD2 (2)	FD3 (3)	FD4 (4)			
0						0	0	
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5 (5)	FD6 (6)	FD7 (7)	FD8 (9)			
0						0	0	
niveau des créatures invoquées	niveau 3 (1)	niveau 4 (3)	niveau 6 (5)	niveau 8 (7)	Niveau 12 (9)			
0						0	0	
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2			
0						0	0	
Nombre domaines combinés	un domaine unique (0)	deux domaines combinés (1)	trois domaines combinés (3)	quatre domaines combinés (5)	cinq domaines combinés (7)			
1	X					0	0	

LES DOMAINES

- ◇ Air
- ◇ Animal
- ◇ Conjuración
- ◇ Corps
- ◇ Dimension
- ◇ Eau

- ◇ Enchantement
- ◇ Esprit
- ◇ Feu
- ◇ Lumière ou ténèbres
- ◇ Métamorphose

- ◇ Terre
- ◇ Mort
- ◇ Transmutation
- ◇ Végétal
- ◇ Temps



TABLEAU D'AIDE À LA CRÉATION DE PNJ IMPROVISÉS

Type	FD Niveau		Principale	Secondaire	Subsidaire	Compteur 4	Compteur 3	Compteur 2	TaC
	Compétences					2	1,5	1	
<i>Adolescent</i>	2	2	8	5	2	20	19	18	5
<i>Communs</i>	2	3	9	6	3	24	23	21	6
	2	4	10	7	4	28	26	24	7
	2	5	11	8	5	32	30	27	8
	2	6	12	9	6	36	33	30	9
	2	7	13	10	7	40	37	33	10
	2	8	14	11	8	44	40	36	11
<i>Bons</i>	3	3	10	7	4	28	27	25	7
	3	4	11	8	5	33	31	29	8
	3	5	12	9	6	38	36	33	10
	3	6	13	10	7	43	40	37	11
	3	7	14	11	8	48	45	41	12
	3	8	15	12	9	53	49	45	13
<i>Balaises</i>	4	3	11	8	5	32	31	29	8
	4	4	12	9	6	38	36	34	10
	4	5	13	10	7	44	42	39	11
	4	6	14	11	8	50	47	44	13
	4	7	15	12	9	56	53	49	14
	4	8	16	13	10	62	58	54	16
<i>Surmaturel</i>	5	8	17	14	11	71	67	63	18
	6	8	18	15	12	80	76	72	20
	7	8	19	16	13	89	85	81	22
	8	8	20	17	14	98	94	90	25
	9	8	21	18	15	107	103	99	27
	10	8	22	19	16	116	112	108	29

ATOUS D'AMÉLIORATION

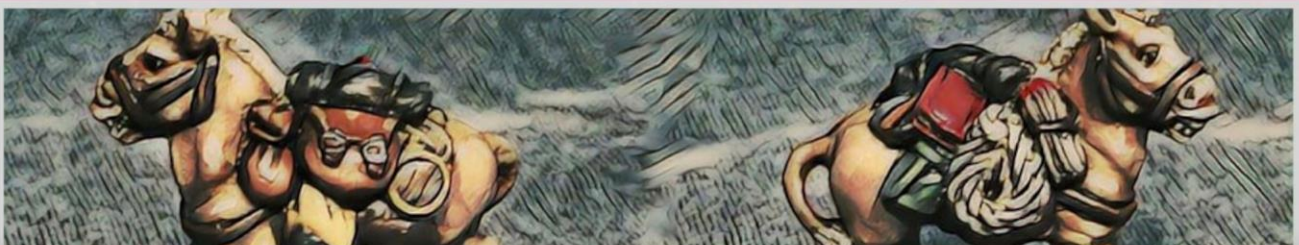
Atout	Amélioration
<i>Puissance</i>	+1D6 / prise pour les dégâts de mêlé
<i>Shooter</i>	+1D6 / prise pour les armes à distance
<i>Parfaire</i>	Améliore une compétence dans une spécialité +2
<i>Expert</i>	Avoir parfaire dans un champ de la compétence de +2
<i>Maître</i>	Être expert : +2 degré dans l'expertise
<i>Grand maître</i>	Être maître : 1D10 uniquement + 10 automatiques (relance 1)
<i>Vitalité</i>	Seuil de blessure de +1, +5 vie

Combat : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Parade, Tir

Mystique : Concentration, Diplomatie, Érudition, Linguistique, Magie vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté

Sournoiserie : Bluff, Déguisement, Discrétion, Esquive, Représentation, Réputation, Sécurité, Subterfuge

Survie : Équitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie



NOM

OBJECTIF

GOUVERNEMENT

STATUT

RAYONNEMENT

2 x 5dK, 3 x 4dK, 3 x 3dK et 2 x 2dK

RESSOURCES

AGRICULTURE

ARMÉE

ARTS

COMMERCE

ESPIONNAGE

MANUFACTURES

VENDETA

POLITIQUE

RELIGION

SCIENCE & FAISEURS

dK

dk

niv.

5dK

8

4dK

6

3dK

5

2dK

4

+

3

Echelle 100

5dK

90

4dK

60

3dK

30

2dK

5



Atouts

Blason



HISTORIQUE

Cheffe de la Maison

Les époux

Les conseiller.e.s

Les maitres.se.s d'arme

Autres

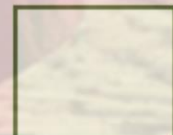
NOTORIETE



Ces points Notoriété et Fletrissure servent à faire augmenter temporairement (1 scéance) les dK des domaines.

3 points pour 2 à 3dK, 4 pour 3 à 4dk, 5 pour 4 à 5dK et 6 pour 6dK. Cumulé si écart

FLETRISSURE



La maison ou clan Ennemi à la maison

La Maxime de la maison, du clan

