

# *Manuel des Boueurs*



---

# Guide premier

## Créer son personnage

Avant de commencer à jouer, vous devez créer un personnage. Cela consiste à faire plein de choix pour décider de son peuple, de ses capacités, de ses points forts et de ses points faibles. Sera-t-il un grand guerrier, un voleur astucieux ou un magicien puissant ? C'est ici que votre héros prend vie.

Votre personnage est défini par plusieurs chiffres : les plus importants sont ses caractéristiques et ses compétences. C'est grâce à eux que vous serez capable d'agir durant l'aventure. Mais vous aurez aussi d'autres choix à faire comme des atouts, un peuple etc.

### Les caractéristiques

Les caractéristiques de votre personnage, au nombre de six, définissent ses potentiels naturels. Elles sont exprimées sous la forme d'un bonus allant de +0 à +5, utilisé pour calculer les bonus des compétences. Répartissez, à la création de personnage, un +5, un +4, un +3, un +2, un +1 et un 0 pour fabriquer votre héros. Vous pouvez ensuite déplacer 1 point d'une caractéristique à une autre. Dans le jeu, les caractéristiques sont souvent désignées par leurs trois premières lettres. Les six caractéristiques sont les suivantes.

La **Force** (For) est l'expression directe de la puissance physique et musculaire. C'est la caractéristique la plus importante pour les combattants. La Force est ajoutée aux dégâts des armes de contact.

La **Dextérité** (Dex) représente l'agilité, la précision manuelle les réflexes des personnages et des créatures. C'est la caractéristique la plus importante pour les artisans, les voleurs et les acrobates. La Dextérité s'ajoute aux dégâts des armes à distance.

La **Constitution** (Con) quantifie la résistance physique, la santé et l'endurance. Elle permet de résister aux blessures, aux maladies, aux douleurs petites et grandes. On ajoute la Constitution aux points de vie.

L'**Intelligence** (Int) est la valeur de la faculté de raisonnement, de la mémoire et de la capacité d'apprentissage des personnages. C'est la caractéristique la plus importante des lettrés. L'Intelligence augmente le nombre de compétences.

La **Sagesse** (Sag) est l'expression de la volonté, de l'intuition et de la perception du personnage. C'est la caractéristique la plus importante pour les utilisateurs de magie et pour tous ceux qui vivent en pleine nature. La Sagesse est ajoutée aux points d'énergie.

Le **Charisme** (Cha) représente la beauté, l'influence sociale et l'aura naturelle. C'est également une mesure de la chance. Il s'agit de la caractéristique la plus importante pour les saltimbanques et les politiques. Elle indique le nombre de dK que le personnage reçoit au début de chaque séance de jeu.

### Le peuple

Sélectionnez votre peuple parmi ceux proposés. Notez les bénéfices qu'il vous accorde et les modificateurs de caractéristiques qui peuvent alors éventuellement atteindre des +6 ou +7 ou des -1.

### Les compteurs

Vous avez 10+Constitution points de vie et 10+Sagesse points d'énergie. Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous risquez de mourir. Si vous tombez à 0 points d'énergie, la folie n'est pas loin.

### Le concept

En fonction de ce que vous souhaitez interpréter, choisissez un Concept. Ils sont tous digne d'intérêt, cependant tâchez de vous calquer sur l'orientation que souhaite donner votre MJ à sa campagne. Notez sur votre feuille de personnage les atouts et degrés de compétences qui vous sont offerts.

### Les compétences & avantages

Votre personnage possède vingt deux compétences et trois avantages qui définissent la manière dont il est capable de faire les choses. Répartissez 8 + Intelligence fois 1 degré. Vous pouvez ensuite monter Sagesse degrés à 2.

Calculez les bonus de caractéristiques des compétences et des avantages. Rappelez-vous que les compétences ne possédant pas de degré ne reçoivent pas le bonus de caractéristique. Vous ferez simplement des jets à +0. Par contre, si vous n'avez pas de degrés dans les avantages, vous pouvez faire les jets simplement avec les bonus indiqués.

#### Liste des compétences

L'**Acrobatie**\* permet de jouer les virtuoses de l'équilibre ou de la souplesse, ou plus généralement, de réaliser des acrobaties en tous genres. Son bonus est égal à la somme de la Force (pour l'énergie et le tonus) et de la Dextérité (pour la souplesse et la rapidité).

L'**Art** permet de jouer de la musique, de peindre des tableaux ou d'évaluer des objets précieux. Son bonus est égal à la somme du Charisme (pour l'aura et la vision) et de l'Intelligence (pour la connaissance des maîtres et des techniques).

L'**Artisanat** permet de fabriquer ou de réparer des objets de facture simple, depuis le travail du bois jusqu'à la forge. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour le savoir-faire) et

de l'Intelligence (pour évaluer le travail et améliorer les techniques).

L'**Athlétisme\*** regroupe tous les sports exigeants du point de vue physique et technique comme la course, la natation ou encore le Bloodball... Son bonus est égal à la somme de la Force (pour l'énergie et le tonus) et de la Dextérité (pour la souplesse et la rapidité).

La **Concentration** sert à vous concentrer sur une tâche donnée en évacuant le stress et les parasites environnementaux qui peuvent vous distraire, à méditer ou à vous reposer pour récupérer des points d'énergie. Son bonus est égal à la somme de la Constitution (pour la maîtrise de votre corps) et de la Sagesse (pour votre volonté).

La **Discretion\*** sert à se déplacer en silence, à se dissimuler ou encore à camoufler un objet. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour bouger avec précision) et de l'Intelligence (pour ne pas se faire prendre).

L'**Éloquence** permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire ou de négocier un objet. Son bonus est égal à la somme du Charisme (pour l'assurance) et de la Sagesse (pour le choix des arguments).

L'**Équitation** permet de contrôler, lors des périodes de stress, tous les types de montures ainsi que les attelages simples ou non. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour la précision des gestes) et du Charisme (pour l'empathie animale).

L'**Érudition** mesure les connaissances de votre personnage, dans tous les domaines. Son bonus est égal à la somme de l'Intelligence (pour la mémoire) et de la Sagesse (pour la capacité à analyser, classer et utiliser les informations).

Les **Explosifs** permettent d'utiliser, créer et entretenir les objets utilisant la Pierre-Tonnerre comme les pistolets, les canons ou autres grenades. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour la minutie) et de l'Intelligence (pour la connaissance des mélanges et dosages).

La **Filouterie\*** permet de trouver des renseignements, apporte la connaissance des codes secrets et des nœuds ou encore permet de crocheter des serrures ou de faire les poches de son prochain. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour la précision) et de l'Intelligence (pour ne pas se faire prendre).

La **Foi** mesure la puissance spirituelle de votre personnage. Son bonus est égal à la somme de la Sagesse (qui est l'introspection et la mesure de soi) et du Charisme (pour le rayonnement humain).

L'**Initiative\*** mesure vos réflexes et de manière plus globale votre réactivité. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour agir rapidement) et de l'Intelligence (pour évaluer la situation dans son ensemble).

La **Magie** permet de manipuler les forces occultes, de parler aux esprits et d'invoquer des démons. Son bonus est égal à la somme de l'Intelligence (se rappeler de toutes ces formules et les employer à bon escient) et de la Sagesse (pour la solidité mentale que cela exige).

La **Mécanique** permet de concevoir, de fabriquer et de réparer tous types d'engins mécaniques complexes depuis les arbalètes, les pièges, ou encore les serrures jusqu'aux objets de « haute technologie » comme les mécanismes à vapeur, les Scarak et autres inventions modernes. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour le savoir-faire) et de l'Intelligence (pour évaluer le travail et améliorer les techniques).

Le **Muscle\*** est à utiliser lorsque vous devez effectuer une action purement physique sans aucune technique derrière. Montre également combien les gens peuvent vous craindre. Son bonus est égal à la somme de la Force (pour la force brute) et de la Constitution (pour votre résistance).

La **Nature** mesure vos connaissances pratiques et théoriques du règne animal et végétal. Dresser des bêtes, préparer des breuvages ou trouver des herbes rares. Son bonus est égal à la somme de l'Intelligence (pour le côté théorique) et de la Dextérité (pour le côté pratique).

La **Perception** permet de rester attentif à votre environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails. Son bonus est égal à la somme de la Sagesse (pour l'éveil) et de l'Intelligence (pour l'analyse).

La **Recherche** mesure votre capacité à trouver tout ce que l'on cherche à vous dissimuler ou tout simplement ces choses dont vous ne connaissez pas la localisation. Son bonus est égal à la somme de la Sagesse (pour l'intuition) et du Charisme (pour la chance).

Les **Soins** permettent de guérir les maladies, arrêter les saignements, recoudre des blessures, etc. Son bonus est égal à la somme de la Dextérité (pour la précision des gestes) et de la Sagesse (pour la nécessaire compassion requise).

Le **Souterrain** permet de s'orienter dans les sous-sols du monde, de gérer le manque de lumière et de repères, de survivre dans les ténèbres. Son bonus est égal à la somme de la Constitution (pour la résistance à l'humidité et au froid) et de l'Intelligence (pour faire la part des illusions et de la réalité).

La **Survie** permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri. Son bonus est égal à la somme de la Constitution (pour l'endurance aux éléments naturels et à la fatigue) et de la Sagesse (savoir ouvrir les yeux).

### Liste des avantages

L'**Attaque** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts. Son score est égal à la somme de la Force (utiliser toute la puissance physique pour soulever les armes et appuyer les coups) et de l'Intelligence (savoir où et quand frapper pour affaiblir l'adversaire).

La **Défense** permet d'éviter les coups et les attaques à distance. Son score est égal à la somme de la Dextérité (s'appuyer sur des réflexes foudroyants et un bon jeu de jambes) et du Charisme (il faut parfois de la chance pour se sortir d'un mauvais pas).

La **Sauvegarde** permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, maladies, effets magiques, etc.). Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la santé) et de la Sagesse (pour la force mentale et la volonté.).

### Les atouts

Choisissez quatre atouts. Notez que vous avez déjà des Points de vie et d'énergie ainsi que des compétences, aussi vous n'avez pas forcément besoin des atouts Compteurs et Compétences (mais vous pouvez les prendre si vous y tenez). Les atouts d'origine ne peuvent être sélectionnés que lors de cette phase (sauf si votre MJ en décide autrement).

## Richesses

Vous commencez à jouer avec un peu de matériel dans un sac à dos, deux armes au choix, une armure de votre choix, des rations pour quelques jours et 20 Dragons d'or (la monnaie de base de référence).

## Langues parlée

Votre personnage parle automatiquement sa langue maternelle, plus un nombre de langues égale à son Intelligence. Pour lire et écrire une langue il faut la sélectionner une seconde fois. Une langue morte ne nécessite qu'un seul et unique point.

### Langues vivantes

**Aeric** – Cette langue rude dérivée du Rhulique est la langue des elfes Nyss. Elle n'est que rarement utilisée en dehors des terres glacées du nord.

**Cygnaréen** – C'est la langue la plus couramment utilisée en Immoren. Elle est notamment utilisée lors des échanges commerciaux ou des entrevues diplomatiques.

**Gobberish** – Cette langue gutturale est utilisée par les gobbers et les boggers de tout l'Immoren. Cette langue tout en consonnes et mots très longs n'est que rarement écrite.

**Khadoréen** – Ce dialecte étrange est la langue officielle du royaume du Khador. A la fois proche et différent du Caspien, son alphabet est particulièrement déroutant.

**Langue des Schardes** – Cette langue est utilisée sur les îles Schardes ainsi que dans l'empire Cryx. C'est notamment la langue utilisée par les pirates et autres contrebandiers.

**Llaelais** – Proche du Cygnaréen dont elle partage l'alphabet, cette langue est l'officielle du royaume du Llael. Elle est de moins en moins utilisée, même au sein du royaume du Llael, et les érudits font ce qu'ils peuvent pour la faire perdurer.

**Molgur** – Cette langue sauvage est utilisée par les tribus barbares, ogrunes et trollkines depuis la nuit des temps. C'est une langue simple grammaticalement, mais extrêmement riche en vocabulaire imagé.

**Ordique** – Langue officielle du royaume de l'Ord, elle est souvent utilisée par les artistes des cours royales d'Immoren lors de leur compositions colossales qu'ils appellent opéra. Cette langue serait plus chantante et aérienne d'après eux.

**Rhulique** – Cette langue runique est utilisée par les nains de Rhul depuis toujours. Langue riche et complexe, la rumeur veut qu'utilisée correctement ses runes puissent enfermer assez de puissance magique pour créer des objets magiques mineurs.

**Shyr** – Cette langue gracieuse est utilisée presque exclusivement par les elfes d'Ios. Ils n'aiment pas la partager avec d'autres et c'est pourquoi vous trouverez rarement des elfes désireux de s'entretenir avec un non-elfe dans cette langue.

**Skorne** – Ce dialecte est utilisé par l'étrange peuple venu des Marches d'Héliotrope, les Skornes. Utiliser cette langue en dehors des Marches est censé attirer le Mauvais CÉil.

**Sulais** – Langue officielle du protectorat de Ménoth, elle est de plus la langue utilisée par le clergé du dieu Ménoth lors de ses échanges ou de ses rituels.

## Langues mortes

**Caspien** – Racines de la plupart des langues modernes, le caspien est largement utilisé dans les recherches religieuses et historiques.

**Dobl-rhul** – Racine du rhulique, ses runes seraient capable d'enfermer tant de pouvoir qu'elles seraient encore utilisée de nos jours par les artisans nains pour créer leurs objets magiques si renommés.

**Orgoth** – On présume qu'il s'agit de la langue vivante de l'empire orgoth, uniquement utilisé par ceux qui font des recherches sur les Orgoths dans l'Immoren occidentale.

---

# Guide second

## Les peuples

### Humains

**Versatilité** – Choisissez deux compétences. Vous avez un bonus de +4 dans ces compétences. Vous pouvez aussi choisir un atout supplémentaire.

### Nains

**Ingénieur** – Vous avez un bonus de +2 en Mécanique.

**Fils de la terre** – Vous avez un bonus de +2 en Souterrain.

**Réfractaire amateur** – Vous êtes vraiment un dur à cuire. Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de Sauvegarde contre des effets physiques.

**Vision thermique** – 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!

**Caractéristiques** – Constitution +1, Dextérité -1.

### Elfes (Ios)

**Armes elfiques** – Vous avez un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts avec l'une des armes elfiques suivantes : arc, épée longue ou courte.

**Résistance spirituelle** – Vous êtes difficilement affecté par les sorts mentaux. Vous avez un bonus de +4 en Sauvegarde contre de tels effets.

**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).

**Caractéristique** – Dextérité +1, Constitution -1

### Elfes (Nyss)

**Armes ancestrales** – Vous avez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts en utilisant la claymore et l'arc long de vos ancêtres. Vous savez automatiquement les manier (même sans les prérequis normaux).

**Résistance spirituelle** – Vous êtes difficilement affecté par les sorts mentaux. Vous avez un bonus de +4 en Sauvegarde contre de tels effets.

**Résistance au froid** – Vous avez un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre les éléments « Froid et Glace ». Qu'ils soient d'origine magique ou naturelle. D'un autre côté, vous souffrez

d'une pénalité de -2 à vos jets de sauvegarde contre les éléments « Chaud et Feu ».

**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).

**Caractéristique** – Dextérité +1, Sagesse -1

### Gobbers

**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).

**Petit** – Vous êtes particulièrement rabougri par rapport aux standards de votre peuple. Vous recevez un bonus permanent de +2 en Défense et +4 en Discrétion mais vous ne pouvez utiliser d'armes de brutasse ou trop lourdes pour vous, à la discrétion du conteur.

**Camouflage** – Votre peau change de couleur en fonction de son environnement. Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets visant à vous dissimuler au regard des autres. Ce bonus est réduit à +2 si vous portez un vêtement autre que ceux traités par un procédé alchimique connu de vos shamans. Vous pouvez tenter un jet de dissimulation même si l'on vous observe ou qu'il n'y a rien pour vous cacher.

**Caractéristiques** – Dextérité +1, Force -1.

### Boggers

**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).

**Petit** – Vous êtes particulièrement rabougri par rapport aux standards de votre peuple. Vous recevez un bonus permanent de +2 en Défense et +4 en Discrétion mais vous ne pouvez utiliser d'armes de brutasse ou trop lourdes pour vous, à la discrétion du conteur.

**Camouflage** – Votre peau change de couleur en fonction de son environnement. Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets visant à vous dissimuler au regard des autres. Ce bonus est réduit à +2 si vous portez un vêtement autre que ceux traités par un procédé alchimique connu de vos shamans. Vous pouvez tenter un jet de dissimulation même si l'on vous observe ou qu'il n'y a rien pour vous cacher.

**Résistant** – Les températures extrêmes ne vous affectent pas. Vous avez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde contre les éléments « Froid, Glace, Chaud et Feu ». Qu'ils soient d'origine magique ou naturelle.

**Caractéristiques** – Dextérité +1, Charisme -1, Intelligence -1.

## **Ogrun**

**Grand** – Vous recevez un malus permanent de -2 en Défense et de -4 en Discrétion mais faites +1d6 points de dégâts avec toutes les armes de mêlée et à mains nues.

**Armure naturelle amateur** – Vous avez une peau étonnamment épaisse - entraînement ou mutation ? - qui vous donne un bonus de protection de +1, sans encombrement. Ce bonus augmente tous les cinq degrés de Sauvegarde et peut être cumulé avec celui d'une armure normale.

**Caractéristiques** – Force +2, Intelligence -1.

## **Trollkin**

**Guérison accrue** – Vous guérissez deux fois plus vite que la normale, de plus toutes les difficultés de jets visant à vous soigner se voient réduite de -10. Pour finir vous êtes capable de régénérer des membres amputés et autres blessures critiques.

**Vision thermique** – 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!

**Caractéristiques** – Constitution +2, Force +1, Dextérité -1, Charisme -1 (Albinos : Constitution +1, Intelligence +1, Dextérité -1).

---

# Guide troisième

## Les concepts

### Bretteur

Votre truc à vous ce n'est pas les grosse lames double ou la carapace de métal, non mon bon monsieur, vous êtes du genre à aimer les épées fines et les vêtements amples qui vous donne un style comme on en voit peu. Mais attention, sous vos airs de frêle dandy, vous êtes un guerrier redoutable et redouté.

**Attaque en finesse** – Quand vous vous servez d'une arme de contact d'amateur ou de professionnel (ou, lorsque le contexte l'exige, d'une arme à distance de toute taille), vous avez l'option de remplacer la Force par la Dextérité dans le calcul de votre score d'Attaque.

**Combat à deux armes amateur** – Si vous combattez avec deux armes (y compris une lame et un pistolet par exemple), vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec la deuxième arme. Les deux attaques ont un malus de -2. Il est bien entendu impossible de se servir de cet atout avec les armes se maniant à deux mains. Cet atout ne peut pas se cumuler avec Attaque à répétition ou Tir rapide.

**Condition :** Dextérité +2.

**Compétences** – Acrobatie +1, Initiative +1, Eloquence +1.

### Ingénio-mancien

Vous possédez des compétences à la fois magiques et d'ingénierie qui font de vous quelqu'un de redoutable. Vous avez appris à utiliser en parfaite symbiose deux univers afin de tirer le meilleur de chacun. Beaucoup de vos confrères se sont par exemple spécialisés dans la création, l'entretien et la réparation des automates à vapeur.

**Magicien** – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix (le domaine Universel vous est offert). Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie.

**Condition :** Intelligence +2.

**Weird science** – Vous savez manipuler la science et les techniques pour obtenir des effets étranges et impossibles. Vous pouvez fabriquer ou modifier des objets en utilisant la science à plein, y compris dans ce qu'elle a de plus extraordinaire ou impossible.

**Compétences** – Mécanique +1, Concentration +1, Erudition +1.

### Mécano

Vous saviez vous servir d'une clef à molette bien avant de savoir marcher, enfin presque. Fasciné depuis toujours par les

engrenages, la vapeur et les machineries complexes, vous avez élevé au rang d'art l'ingénierie. Vous pouvez construire, réparer et entretenir à peu près tous les objets manufacturés.

**Touche à tout** – À force de boursiffler, vous avez appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, vous pouvez faire un jet dans vos compétences sans degré avec un bonus égal à la meilleure des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0.

**Improvisation** – Vous pouvez improviser un bricolage en quelques minutes. Lancez des dK (autant que vous voulez). Si vous obtenez des krâsses, c'est autant de dégâts que vous prenez dans votre hâte à faire les choses. Chaque dé restant peut être transformé en 2 degrés à investir dans un objet à usage unique (voir règles de bricolage).

**Compétences** – Filouterie +1, Mécanique +1, Recherche +1.

### Pistomancien

Vous avez appris à combiner vos connaissances magiques avec votre passion pour les armes à feu, faisant de vous un adversaire particulièrement dangereux. Vos talents innés vous permettent de développer le potentiel de vos armes à feu à un niveau inégalé.

**Adeptes** – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout Domaines magiques, vous pourrez choisir un nouveau domaine.

**Condition :** Intelligence +2.

**Attaque en finesse** – Quand vous vous servez d'une arme de contact d'amateur ou de professionnel (ou, lorsque le contexte l'exige, d'une arme à distance de toute taille), vous avez l'option de remplacer la Force par la Dextérité dans le calcul de votre score d'Attaque.

**Compétences** – Concentration +1, Initiative +1, Perception +1.

### Chapelain

Alors que certains religieux vivent leur foi dans le partage et la communion, vous avez toujours personnellement préféré vivre la votre dans le sang, la poudre et l'acier. À la fois prêtre et soldat, vous avez fait des champs de bataille votre église et prêchez à grands coups de masse d'arme.

**Armes et armures de professionnel** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout Tireur expert au choix.

**Adeptes** – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout Domaines magiques, vous pourrez choisir un nouveau domaine.

**Condition :** Intelligence +2.

**Compétences** – Muscle +1, Athlétisme +1, Survie +1.

## **Féral**

Alors qu'elle peut-être d'une beauté magnifique, la nature peut aussi – et ne s'en prive pas – être dangereuse et terrifiante. Vous ne vénerez pas la nature pour ses aspects généreux, féconds ni même chaotique, loin de là. Vous ne vous épanouissez que dans la violence sauvage d'une tempête, dans le carnage provoqué par le plus sanguinaire des prédateurs ou bien encore dans le froid mordant d'un rude hiver.

**Adeptes** – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout Domaines magiques, vous pourrez choisir un nouveau domaine.

**Condition :** Intelligence +2.

**Résistant** – Votre métabolisme est plus efficace ou bien vous avez essayé beaucoup de choses, toujours est-il que vous résistez particulièrement bien aux agressions. Vous avez un bonus de +4 à tous tes jets de Sauvegarde contre les maladies, le poison et les jets concernant la prise de drogues.

**Compétences** – Athlétisme +1, Survie +1, Nature +1.

## **Pistolero**

Les armes à feu sont pour vous plus qu'un moyen de vous défendre, c'est une philosophie de vie que vous avez élevé au rang d'art. Vos armes ne vous quittent jamais de plus de quelques mètres et gare à celui qui oserait poser la main sur l'une de vos amantes de fer et de feu.

**Rechargement rapide** – Vous réduisez d'une action le temps nécessaire au rechargement de vos armes à feu. Dans vos mains, un pistolet automatique alimenté par chargeurs est prêt à faire feu immédiatement.

**Adrénaline d'amateur** – C'est au cœur de l'action que tout le monde peut voir ce dont vous êtes capable. Vous pouvez prendre cet atout trois fois au total et chacun vous permet d'obtenir une action supplémentaire à faire après tout le monde dans l'ordre des initiatives. Chaque utilisation de l'atout (et non chaque action supplémentaire) vous coûte 2d6 points d'énergie.

**Compétences** – Initiative +1, Perception +1, Acrobatie +1.

## **Barbare**

Vous êtes nés dans l'une des tribus nomade et sauvage qui parcourt le grand Nord, ou avez été élevé par un couple de Trolls des cavernes un peu dérangés, peu importe. Une chose est certaine, vous ne vous ressemblez plus quand vous commencez à vous battre et gare à qui se met en travers de votre chemin !

**Armes et armures de professionnel** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout Tireur expert au choix.

**Rage destructrice** – Vous êtes capable de vous plonger dans une transe de combat, une fois par jour. Vous gagnez +2 en Force et à vos jets de Sauvegarde. Tant que vous êtes dans cet état, vous ne pouvez pas utiliser de compétences nécessitant concentration ou patience. Chaque tour passé sous l'effet de la rage vous coûte 1d6 points d'énergie. Quand vous n'avez plus d'énergie, la rage prend fin. Si vous décidez d'arrêter avant, vous êtes automatiquement Vidé pendant 1d6 tours, même si vous n'avez pas perdu tous vos points d'énergie. Pour chaque nouvel atout de rage destructrice, vous gagnez un bonus de +2 supplémentaire.

**Compétences** – Muscle +1, Athlétisme +1, Survie +1.

## **Barde**

Vous êtes la mémoire vivante de ce monde, capable de porter aux quatre coins du globe les aventures des plus grands héros et les défaites cuisantes des pires vilain que cette bonne vieille terre ait portée. Votre voix est votre arme, et elle est parfois plus dangereuse encore que la lame d'un chevalier.

**Fascination** – Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout (Eloquence, Art, Artisanat ou Mécanique). Quand vous voulez fasciner quelqu'un, faites un jet de cette compétence opposé à sa Sauvegarde. 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 degrés dans la compétence. Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à une nouvelle compétence à chaque fois.

**La musique adoucit les mœurs** – Vous êtes un virtuose. Si vous avez l'occasion de jouer au moins un air de musique, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets d'Eloquence sur les personnes qui l'ont entendu.

**Condition :** un degré en Art.

**Compétences** – Art +1, Eloquence +1, Erudition +1.

## **Druide**

Investi des pouvoirs de la nature, vous êtes le serviteur de la faune et de la flore. Que vous soyez itinérant, préférant apporter votre aide là où le besoin s'en fait sentir, ou que vous préfériez protéger un lieu toute votre vie vous n'en restez pas moins un gardien de la neutralité et de la vie face au danger de l'évolution et des technologies.

**Magicien** – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix (le domaine Universel vous est offert). Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les

domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie.

**Condition :** Intelligence +2.

**Compagnon animal** – Vous pouvez choisir un compagnon animal de FD 2 et de niveau 1. Vous pouvez choisir un animal terrestre ou n'importe quel animal fantastique de votre choix, si accepté. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez prendre un autre animal équivalent ou augmenter le FD de celui-ci de 1 point - ce qui lui donne deux nouvelles capacités spéciales à choisir. Le compagnon animal gagne 1 niveau tous les deux degrés dans la compétence Nature. Parmi les capacités que vous pouvez lui donner, vous pouvez en choisir parmi la liste suivante : Vitesse (le compagnon obtient un bonus de +4 en Mouvement) ; Résistance (le compagnon obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Sauvegarde) ; Sens aiguisés (le compagnon reçoit un bonus de +2 en Extérieur et Perception) ; 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 augmenter ses dégâts, ses attaques ou lui donner des capacités extraordinaires.

**Compétences** – Concentration +1, Nature +1, Soins +1.

## Ensorceleur

Depuis toujours il s'est passé des choses étranges dans votre entourage et il vous a fallu du temps pour comprendre d'où tout cela pouvait provenir. Néanmoins, lorsque vous avez compris que vous possédiez le don, tout est rentré dans l'ordre. Enfin presque. Pour vous la magie c'est comme respirer, c'est inné et plutôt facile mais fortement lié à vos émotions et parfois incontrôlable.

**Magicien** – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix (le domaine Universel vous est offert). Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie.

**Condition :** Intelligence +2.

**Magie sauvage** – Vous n'avez pas appris la magie comme tout le monde. Pour vous, jeter un sort est une affaire d'instinct, d'intuition et de pas mal de chance. Vous devez toujours faire votre jet de compétence de style avant de déterminer les effets du sort. Ce qui veut dire que vous réussissez toujours vos sorts, même si vous n'avez aucune idée de la puissance qu'ils auront. Cependant, un sort de magie sauvage peut avoir des effets étranges, voire se retourner contre vous ! Le conteur peut utiliser des krâsses contre votre sort afin de provoquer des effets secondaires (chaque 6 obtenu sur un dK correspondent à un couac dans votre sort). Attention, les effets principaux d'un sort réussi ne peuvent jamais être altérés : les dégâts ou les transformations sont effectifs, mais une boule de feu peut se changer en boule de clous de girofles (avec les mêmes dégâts) et un sort de silence peut s'accompagner de jolies lumières bleutées. Si votre cible réussit son jet de sauvegarde, par contre, le sort part en sucette. Le conteur est libre de déterminer ses effets comme il le souhaite, il peut même changer le domaine utilisé. Par

exemple, un appel de la foudre peut se transformer en soin magique pour vos adversaires.

**Compétences** – Initiative +1, Perception +1, Survie +1.

## Guerrier

Tout petit déjà vous aimiez jouer au guerrier et au goblin, vous étiez d'ailleurs toujours le guerrier et aimiez taper sur la tête de vos petits compagnons de jeu avec ce bout de bois si cher à votre cœur. Aujourd'hui l'acier a remplacé le bois mais vous aimez toujours autant savater du goblin et plus si affinité.

**Armes et armures de professionnel** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout Tireur expert au choix.

**Spécialisation** – Vous êtes spécialisé dans la manipulation d'une arme précise. Vous gagnez un bonus de +2 en Attaque et en dégâts. Cet atout peut être pris plusieurs fois dans des armes différentes.

**Compétences** – Initiative +1, Muscles +1, Athlétisme +1.

## Magicien

Vous êtes un magicien et vous dépotez sec. La boule de feu, ça vous connaît. Mais vous êtes versé dans pas mal d'autres types de magies bien plus subtiles. Bon, ce n'est pas ce que l'on attend de vous la plupart du temps, il faut bien l'avouer. Malgré votre apparence dépenaillée vous êtes très respecté par vos compagnons.

**Magicien** – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix (le domaine Universel vous est offert). Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie.

**Condition :** Intelligence +2.

**Mémoire supérieure** – Vous pouvez désormais mémoriser un nombre de sorts égal à la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

**Compétences** – Concentration +1, Erudition +1, Recherche +1.

## Moine

Que vous avez étudié dans les monastères les plus reculés ou sous la fêrule d'un vieil ermite, vous êtes un as de la castagne. En combat, vous êtes un vrai phénomène, vous sautez partout et donnez de féroces coups de pied pour calmer ceux qui voudraient que vous arrêtiez. Votre corps est votre arme et rien ne semble vous être impossible.

**Arts martiaux amateurs** – Suite à un entraînement sportif (boxe, karaté, kung-fu, aikido, etc.) vous savez comment tirer parti de votre force physique dans un combat à mains nues. Vous pouvez ajouter 1d6 à tous vos dégâts à mains nues et causer des blessures graves ou tuer vos adversaires.

**Condition :** Dextérité +2.

**Projection amateur** – En combat à mains nues, vous savez projeter vos adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet de Sauvegarde contre le jet d'attaque ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires et se retrouver au sol.

**Condition :** Arts martiaux amateur ou Lutteur en finesse.

**Compétences** – Concentration +1, Initiative +1, Acrobatie +1.

## Paladin

Vous êtes un guerrier saint, le bras armé de l'Eglise, une brute bardée de métal avec permis de tuer, en somme. Vous gardez un genou en terre pour prier votre dieu, un œil sur les mécréants, une main sur le cœur et tout le reste prêt à baffer les forces des ténèbres.

**Armes et armures de professionnel** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout Tireur expert au choix.

**Réputation** – Vous jouissez d'une excellente réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets visant à convaincre. En combat, tous vos alliés dans un rayon de dix mètres reçoivent un bonus de +2 à leurs jets d'Attaque et de Sauvegarde.

**Condition :** ne peut pas prendre l'atout Notoriété.

**Compétences** – Eloquence +1, Erudition +1, Soins +1.

## Prêtre

Vous avez remis votre vie entre les mains de votre Dieu et il vous le rend bien. A la fois homme de savoir et bras armé, vous apportez la bonne parole là où vous le juger nécessaire afin que chacun reconnaisse la grandeur de votre cause et de votre foi.

**Magicien** – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie. Condition : Intelligence +2.

**Guérisseur surdoué** – Vous avez une grande pratique des premiers soins. Chaque fois que vous soignez un blessé, ajoutez 1d6 aux points de vie qu'il récupère. Si vous suivez la guérison d'un personnage, il gagne également 1d6 points de vie supplémentaires et vous pouvez suivre une personne supplémentaire. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout pour augmenter le nombre de d6 et suivre des personnages supplémentaires.

**Compétences** – Concentration +1, Erudition +1, Soins +1.

## Rôdeur

Vous portez une lourde cape qui laisse votre visage à moitié dans l'ombre. Vous avez un animal, gros ou petit, commun ou exotique, qui vous suit partout, même dans les grands restaurants. Vous connaissez le langage des oiseaux et savez convaincre un sanglier de vous ouvrir la marche, un blaireau de vous laisser un coin de terrier ou un ours de partager son repas. Vous êtes moins à l'aise avec les humains, mais ce n'est pas

gênant. De toute façon, personne n'a envie d'être pote avec un gars qui fait copain-copain avec les tigres à dents de sabre.

**Armes et armures de professionnel** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout Tireur expert au choix.

**Trouver une piste** – Dépensez un ou plusieurs dK et faites un jet de Recherche contre une difficulté de 15. Vous trouvez un indice sur la destination d'une personne qui est parti d'un endroit récemment - une souche de ticket, une boîte d'allumette avec une adresse griffonnée ou n'importe quel autre débris insignifiant mais ô combien utile ici. Cette piste ne conduit qu'à la destination immédiate de la personne et ne donne aucune autre information.

**Compétences** – Nature +1, Athlétisme +1, Survie +1.

## Roublard

Vous n'avez jamais été le plus costaud ni le plus intelligent de la bande, ça non, mais par contre vous avez toujours été le plus malin. Celui qui parvenait à éviter la fessée en dénonçant un camarade ou celui qui parvenait à se faire payer pour délivrer des messages aux aventuriers de passage. Vous êtes prêt à tout quand il s'agit de vous sortir d'une mauvaise passe.

**Attaque sournoise** – Vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts, en mêlée ou à distance, si vous pouvez surprendre votre adversaire. Il n'est pas cumulable avec Attaque dévastatrice. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

**Perceur de coffre amateur** – Vous vous y connaissez en serrures. Il ne vous faut qu'un tour pour venir à bout de n'importe quelle serrure simple (avec un trou pour la clef et un mécanisme à titiller). Vous devez néanmoins réussir un jet de compétence contre la difficulté demandée.

**Compétences** – Filouterie +1, Acrobatie +1, Discrétion +1.

## Artificier

Vous avez une fascination pour le feu et les « trucs qui font boum ». Depuis votre plus jeune âge vous n'avez cessé d'amasser des connaissances et du matériel en rapport avec votre passion. Vous savez créer les munitions des armes à feu et bien plus encore.

**Trucs qui font boum** – Vous savez improviser des engins explosifs et incendiaires avec ce que vous avez sous la main. Lancez un nombre de dK égal au nombre de d6 de dégâts que vous voulez causer. Chaque krâsse que vous obtenez vous brûle pour la même valeur. Vous pouvez lancer les dés restant pour cuire vos adversaires. Si vous prenez cet atout une nouvelle fois, les dégâts sont explosifs sur 6+ puis sur 5+.

**Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?** – Vous pouvez dépenser un dK pour trouver le petit objet générique dont vous avez besoin et qui ne se trouve pas dans votre liste d'équipement. Le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous rendre votre dé de krâsse s'il refuse l'utilisation de cet atout...

**Compétences** – Explosifs +1, Artisanat +1, Filouterie +1.

---

# Guide quatrième

## Liste des atouts

### Atouts d'origine

*Ces atouts ne peuvent être pris que lors de la création du personnage ils sont intimement liés à sa nature et à son éducation.*

**Âme de chef** – Vous gagnez un bonus de +4 aux jets d'Eloquence. Ceux qui se placent sous vos ordres tactiques (et les respectent) au cours d'un combat, reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets.

**Armes naturelles** – Vous avez des griffes ou des crocs, reflétant vos origines animales ou un sang impur si vous êtes humain. Ces armes causent 2d6 points de dégâts au lieu de 1d6 pour le combat à mains nues. Les autres atouts (Bagarreur, Arts martiaux) sont nécessaires si vous voulez ajouter votre Force ou causer des blessures graves.

**Armure naturelle amateur** – Vous avez une peau étonnamment épaisse - entraînement ou mutation ? - qui vous donne un bonus de protection de +1, sans encombrement. Ce bonus augmente tous les cinq degrés de Sauvegarde et peut être cumulé avec celui d'une armure normale.

**Armure naturelle professionnelle** – Votre peau est si épaisse, si résistante, qu'elle finit par en tirer quelques capacités particulières. Choisissez un élément, comme le feu, le froid, l'électricité, l'acide... Vous êtes totalement insensible aux dégâts ou aux effets causés par cet élément.

**Condition :** Armure naturelle amateur.

**Armure naturelle de brutasse** – Votre peau est réellement incroyablement dure au mal. En fait, pour tout ce qui concerne les dégâts physiques qu'on peut tenter de vous infliger, vous êtes considéré comme de taille 1.

**Condition :** Armure naturelle professionnelle.

**Bons sens** – Vous obtenez un bonus de +4 au jet de Sauvegarde contre les tentatives magiques de contrôler ou berner votre esprit. Un adversaire ne peut pas non plus utiliser de dK pour vous embobiner ou vous mentir.

**Bénédiction** – A la naissance, vous avez été béni par les dieux, les fées, les étoiles, une marraine. Vous pouvez choisir deux avantages mineurs (comme des bonus dans des compétences ou de circonstance) ou un avantage majeur (ne jamais se noyer, toujours trouver un toit et de la nourriture, deviner le futur, etc.) Les conditions et l'origine de la bénédiction sont à discuter avec le conteur. Vous pouvez aussi choisir une malédiction, qui vous rapporte un atout supplémentaire.

**Empathie animale amateur** – Vous vous sentez bien en compagnie des animaux et les comprenez aisément. Vous pouvez utiliser la compétence Eloquence avec eux.

**Empathie animale professionnelle** – Vous faites plus que comprendre les animaux. C'est comme si vous pouviez leur parler et tenir des conversations avec eux. Bien entendu, leur intelligence

et leur mémoire sont rarement très importantes mais ils peuvent toujours vous rendre quelques services.

**Condition :** Empathie animale amateur.

**Empathie animale de brutasse** – En vous concentrant, vous pouvez pratiquement lire dans la tête des animaux et percevoir par leurs sens. Dépensez un ou plusieurs dK, à l'appréciation du conteur, tout en choisissant un animal qui est dans votre voisinage et que vous pouvez voir. Dès lors et tant que vous pouvez vous concentrer (ni combat, ni discussion, ni déplacement), vous et lui ne faites qu'un. Vous ne pouvez pas le diriger et il conserve son plein arbitre.

**Condition :** Empathie animale professionnelle.

**Fortuné** – Vous pouvez disposer d'une somme équivalente à votre argent de départ multiplié par votre niveau à chaque début d'aventure. Si vous souhaitez investir dans un bien de valeur, vous obtiendrez des aides de 10 à 25% de la part de vos bienfaiteurs.

**Gamin** – Vous avez entre 6 et 10 ans et les modificateurs aux caractéristiques suivants : Force -1, Dextérité +1, Charisme +1. Vous avez un bonus de +4 à tous les jets d'Eloquence. A moins que vous n'apparteniez à une race de grands, vous êtes considéré comme petit et avez les avantages liés à l'atout du même nom. Par contre, vous ne pouvez pas faire de nombreuses choses ou rentrer dans certains lieux sans la présence d'adultes responsables.

**Gars du coin** – Vous devez choisir une région ou une ville dont vous êtes originaire ou que vous connaissez bien. Vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de Survie et de Recherche concernant la région ou sur son sol. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que pour un quartier défini.

**Grand** – Vous recevez un malus permanent de -2 en Défense et de -4 en Discrétion mais faites +1d6 points de dégâts avec toutes les armes de mêlée et à mains nues.

**Héritier** – Vous avez hérité d'un objet particulier, magique ou non. Cet héritage est lié à votre destin et ne peut être détruit dans des circonstances normales. Si vous le perdez, le conteur se doit de vous le faire retrouver. S'il ne peut ou ne veut pas le faire, vous perdez l'atout Héritier et pouvez le remplacer par un autre.

**L'esprit sur la matière** – Vous pouvez utiliser votre Intelligence en lieu et place de votre Constitution pour calculer les points de vie du premier niveau. Vous gagnez aussi 1 point de vie supplémentaire pour chaque atout magique ou de chance que vous acquérez.

**Magicien** – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix (le domaine Universel vous est offert). Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie.

**Condition :** Intelligence +2.

**Multiculturel** – Parce que vos parents venaient de peuples différents ou que vous avez passé beaucoup de temps au sein d'une autre culture que celle de votre naissance, vous êtes aussi à l'aise dans l'une que dans l'autre et vous parlez les deux langues. Vous pouvez aisément passer pour quelqu'un d'un peuple ou d'un autre.

**Noble** – Vous êtes un noble individu. Vous possédez de l'équipement de professionnel (armes et armures) et une monture. Les gens vous respectent naturellement. Vous devez suivre un code d'honneur tel que le code des chevaliers ou une règle religieuse complexe. Voyez avec le conteur pour les détails.

**Né à cheval** – Dans votre culture, on vit et meurt à cheval. Le conteur ne peut pas mettre de dK de circonstance sur vos jets d'Equitation. Cet atout peut être librement appliqué à n'importe quel type d'environnement précis de la même manière : né sur un bateau, etc.

**Petit** – Vous êtes particulièrement rabougri par rapport aux standards de votre peuple. Vous recevez un bonus permanent de +2 en Défense et +4 en Discretion mais vous ne pouvez utiliser d'armes de brutasse ou trop lourdes pour vous, à la discrétion du conteur.

**Puissance magique** – Vous pouvez prendre votre Constitution pour calculer vos points d'énergie initiaux. Vous gagnez un point d'énergie supplémentaire pour chaque atout de combat que vous possédez.

**Richesse amateur** – Vous êtes plus riche que la plupart de vos contemporains. Commencez avec du matériel de qualité et doublez votre argent et vos possessions initiales. Il est fort possible que vous possédiez une petite propriété foncière quelque part.

**Richesse de professionnel** – Vous êtes vraiment riche. Vous possédez des propriétés, détenez des fermages et percevez une rente annuelle qui suffit à couvrir la plupart de vos dépenses courantes sans que vous ayez à vous en soucier vraiment.

**Condition :** Richesse amateur.

**Richesse de brutasse** – Vous êtes munificent. Franchement, l'argent n'est vraiment pas un problème pour vous. Vous êtes l'égal des hommes les plus riches de votre monde et possédez plus de biens que vous ne sauriez vous en souvenir. Dépensez un dK à chaque fois que vous avez besoin d'un logement, d'un moyen de transport privé ou de quoi que ce soit d'équivalent, dans la région où vous vous trouvez. Il y a forcément quelque chose qui vous appartient par ici.

**Condition :** Richesse de professionnel.

**Réfractaire amateur** – Vous êtes vraiment un dur à cuire. Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de Sauvegarde contre des effets physiques.

**Réfractaire professionnel** – Choisissez un type de danger mineur (électricité, poison, feu, manipulations mentales, etc.) Vous êtes immunisé contre ce danger et réussissez automatiquement vos jets de Sauvegarde en dépensant un dK.

**Condition :** Réfractaire amateur.

**Réfractaire brutasse** – Choisissez un danger majeur (Magie, Mort, etc.). Vous êtes immunisé contre ce danger et réussissez automatiquement vos jets de Sauvegarde en dépensant un dK.

**Condition :** Réfractaire professionnel.

**Sang puissant** – Vous êtes originaire d'une longue lignée. En vous coule un sang mythique, celui des dragons ou des dieux

peut-être. Vous pouvez choisir deux avantages mineurs (comme des bonus dans des compétences ou de circonstance) ou un avantage majeur lié au sang (un pouvoir, une capacité exceptionnelle, etc.).

**Sens artistique** – Vous avez un sens artistique développé et lorsque vous vous attaquez à une composition musicale ou chorégraphique, ou à la fabrication d'un objet artisanal, vous pouvez bénéficier d'un dK gratuit et d'un degré supplémentaire si vous prenez un peu plus de temps pour figurer. Le temps nécessaire est laissé à l'appréciation du conteur mais ne devrait représenter qu'une fraction du temps normal.

**Solitaire** – Vous êtes le type même du gars qui se débrouille tout seul. Lorsque vous êtes livré à vous-même, vous avez un bonus de circonstance de +4 sur vos jets de Survie et de Sauvegarde. Vous savez aussi parfaitement vous soigner tout seul en cas de souci. Vous gagnez 1d6 points de vie supplémentaires lorsque vous effectuez un jet de Soins sur vous-même.

**Terrain privilégié** – Vous avez grandi dans un environnement hostile et vous êtes capable d'en tirer tous les avantages. Choisissez un milieu, comme par exemple : montagne, jungle ou désert. Le conteur ne peut pas mettre de dK sur vos jets de déplacement et de Survie. En outre, les dégâts des dangers naturels (comme les chutes, la chaleur ou la soif – mais jamais les animaux ou les monstres) de votre terrain privilégié sont toujours divisés par deux en ce qui vous concerne.

**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).

**Vision thermique** – 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 !

## Atouts de progression

*Les atouts de progression permettent aux personnages de faire évoluer leurs principaux attributs : points de vie et d'énergie, compétences, caractéristiques, etc. Vous ne pouvez pas prendre ces atouts deux fois de suite.*

**Apprentissage** – Vous pouvez répartir 4+ Intelligence degrés dans vos compétences. Une compétence ne peut être augmentée que d'un degré à chaque fois que vous prenez l'atout. On ne peut développer qu'une seule nouvelle compétence à chaque fois que cet atout est prit. Une compétence qui ne possède aucun degré ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

**Attaques multiples** – Vous obtenez une attaque supplémentaire à -5. Quand le bonus d'attaque augmente, l'attaque supplémentaire voit son bonus augmenter. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois mais le malus s'additionne (troisième attaque à -10, quatrième attaque à -15, etc.).

**Avantages** – Vous pouvez répartir deux fois 1 degré entre les trois Avantages (Attaque, Défense et Sauvegarde). Vous ne pouvez pas répartir deux fois de suite la même combinaison d'avantage. Le bonus total est égal à la somme des caractéristiques

plus le nombre de degrés. Si un Avantage ne possède pas de degré, il bénéficie tout de même des bonus de caractéristique.

**Caractéristique** – Vous pouvez ajouter +1 à une de vos caractéristiques.

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

**Réserves d'énergie** – Ajoutez 10 points à votre total maximum d'énergie.

**Vitalité** – Vous encaissez particulièrement bien. Ajoutez 10 points à votre total maximum de points de vie.

## Atouts de combat

*Ces atouts sont tous ceux qui sont utiles pour vaincre ses adversaires dans des confrontations physiques ou pour survivre à une attaque. Ils sont indispensables pour des personnages axés sur la violence.*

**Action concertée** – Vous avez un bonus de +2 en attaque et aux dégâts pour chaque personne à vos côtés qui attaque la même cible.

**Armes de parade** – Si vous vous battez avec deux armes, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de Défense, à condition de ne pas utiliser la deuxième attaque donnée par Combat à deux armes dans le même tour. Ce bonus augmente de +2 par atout de Combat à deux armes supplémentaires que vous prenez.

**Condition :** Combat à deux armes amateur

**Armes et armures de professionnel** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout Tireur expert au choix.

**Armes et armures de brutasse** – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie.

**Condition :** Armes et armures de professionnel.

**Artiste de la tripaille** – Vous êtes assez violent lorsque vous combattez. Vos adversaires meurent souvent de la pire des manières possibles, empalés sur un morceau de ferraille, la tête explosée dispersant des bouts de cervelle partout ou encore complètement démembrés. Un adversaire qui souhaite engager le combat avec vous après vous avoir vu tuer au moins un ennemi (ce jour ou par le passé) doit réussir un jet de Sauvegarde contre 10+ vos degrés de Muscle. En cas d'échec, il perd un tour complet et doit retenter son jet au prochain tour.

**Condition :** Force +2 et Charisme +2.

**Arts martiaux amateurs** – Suite à un entraînement sportif (boxe, karaté, kung-fu, aikido, etc.) vous savez comment tirer parti de votre force physique dans un combat à mains nues. Vous pouvez ajouter 1d6 à tous vos dégâts à mains nues et causer des blessures graves ou tuer vos adversaires.

**Condition :** Dextérité +2.

**Arts martiaux professionnels** – Vous ajoutez 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues (pour un total de +2d6) et avez désormais une armure naturelle qui vous donne 2 points de protection. Cette armure ne peut pas s'ajouter aux protections

que vous pourriez porter mais se cumule avec les armures naturelles.

**Conditions :** Arts martiaux amateurs, Constitution +2, Niveau 6.

**Arts martiaux de brutasse** – Vous venez d'atteindre un nouveau palier dans la voie martiale. Vous infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues (pour un total de +3d6). Vos poings sont si puissants désormais que vos dégâts sont considérés de taille 1 sur l'échelle de taille.

**Conditions :** Arts martiaux professionnels, 12 degrés en Attaque, Force +3.

**Attaque dévastatrice** – Vous pouvez choisir de prendre un malus de -2 en Attaque et de gagner un bonus de +1d6 aux dégâts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois et ainsi de cumuler les bonus et les malus.

**Attaque en finesse** – Quand vous vous servez d'une arme de contact d'amateur ou de professionnel (ou, lorsque le contexte l'exige, d'une arme à distance de toute taille), vous avez l'option de remplacer la Force par la Dextérité dans le calcul de votre score d'Attaque.

**Attaque sournoise** – Vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts, en mêlée ou à distance, si vous pouvez surprendre votre adversaire. Il n'est pas cumulable avec Attaque dévastatrice. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

**Attaque surprise** – Vous savez, en un seul mouvement, dégainer une arme et vous en servir immédiatement, qu'il s'agisse d'un pistolet ou d'un sabre. Il ne vous faut qu'une action pour dégainer et frapper ou tirer. Vous avez alors un bonus de +2 à l'Attaque. Si votre cible n'est pas déjà sur la défensive, elle est surprise par l'attaque et vous lui infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires. Dans le cas contraire, vous recevez un bonus de +4 à la première initiative. Cet atout peut-être utilisé en conjonction avec l'atout Combat à deux armes et même à mains nues.

**Condition :** 8 degrés en Attaque.

**Attaque à répétition** – Lorsque vous vous battez à mains nues ou que vous utilisez une arme d'amateur, vous pouvez choisir de porter deux coups de votre meilleure attaque, mais à -2 pour chacun de ces coups. Condition : 3 degrés dans la compétence de combat.

**Attendant** – Une fois par combat et par adversaire, vous pouvez essayer de faire les yeux doux. En action gratuite, faites un jet d'Eloquence contre un jet de Sauvegarde. Si l'adversaire échoue, il ne peut vous attaquer ce tour-ci. S'il réussit, il retient tout de même son coup et ne peut ajouter sa Force aux dégâts.

**Bagarre** – Vous savez comment tirer parti de votre force physique dans un combat à mains nues. Contrairement à ceux qui ne possèdent pas cet atout, vous ajoutez votre Force aux dégâts que vous infligez sans arme.

**Bouclier dragon** – Si vous tenez un bouclier de professionnel ou de brutasse, vous pouvez utiliser votre Défense à la place de votre Sauvegarde pour vous protéger des souffles de dragon et d'autres attaques de zone (comme un sortilège ou l'explosion d'une grenade).

**Condition :** Armes et armures de professionnel.

**Boîte de conserve** – Vous avez une grande habitude des armures et des boucliers. C'est tout juste si vous ne vous baignez pas avec la vôtre. A chaque fois que vous prenez cet atout, vous

ignorez deux points d'encombrement donnés par l'armure ou le bouclier (ou vous rajoutez deux cases d'encombrement dédiées aux armures) et vous obtenez un bonus de protection supplémentaire de +1 (parce que vous savez parfaitement ajuster votre équipement).

**Brutasse amateur** – Lorsque vous maniez une arme de brutasse, vous pouvez frapper plusieurs adversaires avec un seul coup et diviser vos dégâts entre eux. Les adversaires font un seul jet de Défense en utilisant les règles de Coopération. Si vous combattez des têtes à claques, vous diminuez la valeur de chacune d'entre elles de 2 points.

**Condition :** Armes et armures de brutasse.

**Brutasse professionnel** – Si vous obtenez une suite, un triple ou un 421 sur votre jet de dégâts avec une arme de brutasse, vous infligez automatiquement une blessure grave.

**Condition :** Brutasse amateur, Spécialisation.

**Brutasse de brutasse** – En abattant lourdement votre arme sur le sol, vous pouvez provoquer des ondes de choc. Une fois par combat, vous pouvez ainsi tenter de faire tomber les personnes qui vous entourent (qu'elles soient amies ou ennemies), sur un rayon de Force mètres, en faisant un jet de dégâts +10 contre un jet de Sauvegarde. Les personnes qui ratent se retrouvent au sol et sont contraintes de perdre leurs actions pour se relever ou de dépenser 1 dK.

**Condition :** 10 degrés en Attaque, Sur-spécialisation, Brutasse professionnel.

**Cape et accessoires** – Vous avez un style vestimentaire pas forcément en phase avec vos activités. Il n'est pas toujours évident de se battre avec les capes flottant au vent, les écharpes ultra-longues ou les manteaux couvrants que vous affectionnez. Cependant, autant de mètres carrés de tissu vous sont parfois utiles pour désorienter vos adversaires. Une fois par scène, pour peu que vous décriviez une action ad hoc, vous disposez d'un dK gratuit pour un jet d'attaque ou de défense. Qui plus est, le conteur ne peut jamais vous infliger de dK de circonstances parce que vos vêtements vous encombre. Vous pouvez nager en robe de bal si ça vous chante. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour obtenir plusieurs dK par scène.

**Charge furieuse** – Si vous passez un tour complet à foncer sur vos adversaires, vous pouvez jeter deux fois le nombre de d6 de dégâts de votre arme de contact, pour la première attaque uniquement et si elle touche.

**Combat en aveugle** – Vous pouvez combattre sans malus dans l'obscurité. Le conteur ne peut pas vous imposer de dK de circonstance dû au manque de lumière.

**Condition :** Sagesse +2.

**Combat monté** – Si vous ou votre monture encaissez des dégâts, vous pouvez effectuer un jet d'Equitation contre le jet d'Attaque. En cas de succès, vous pouvez choisir qui, de votre monture ou de vous, prend le coup. De plus, vous bénéficiez de l'atout Charge furieuse quand vous êtes monté.

**Combat à deux armes amateur** – Si vous combattez avec deux armes (y compris une lame et un pistolet par exemple), vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec la deuxième arme. Les deux attaques ont un malus de -2. Il est bien entendu impossible de se servir de cet atout avec les armes se maniant à deux mains. Cet atout ne peut pas se cumuler avec Attaque à répétition ou Tir rapide.

**Condition :** Dextérité +2.

**Combat à deux armes professionnel** – Vous avez développé votre technique martiale à deux armes. Vous pouvez porter une attaque avec chacune de vos armes mais sans malus désormais. Par ailleurs, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts.

**Condition :** Combat à deux armes amateur, 5 degrés en Attaque.

**Combat à deux armes de brutasse** – Vous infligez 4 points de dégâts supplémentaires lorsque vous vous battez avec deux armes et avez un bonus de +4 en défense.

**Condition :** Combat à deux armes professionnel, 10 degrés en Attaque.

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

**Connaître son ennemi** – Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. Après un tour de combat, vous gagnez automatiquement un bonus de +2 en Attaque contre un adversaire donné. Dans certains cas, le conteur peut autoriser qu'il s'agisse d'un groupe d'adversaires très semblables (certains monstres comme les gobelins par exemple). Dans tous les cas, le bonus n'est valable que pour la scène.

**Coup assommant** – Vous pouvez tenter d'assommer un adversaire en plein combat avec une arme de contact inadaptée, même s'il vous voit. Vous avez toujours le malus de -4 à l'attaque.

**Condition :** Spécialisation.

**Coup mortel** – Si vous surprenez votre cible, vous pouvez lui porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup quelque soit son nombre de points de vie. Si votre attaque est un succès et qu'elle occasionne au moins 1 point de dégâts, la victime doit immédiatement effectuer un jet de Sauvegarde contre une difficulté égale aux dégâts occasionnés ou mourir sur le coup. Certaines créatures n'ayant pas d'anatomie précise sont immunisées au Coup mortel. Cet atout marche aussi bien au contact qu'à distance.

**Conditions :** Attaque sournoise, Embuscade, 10 degrés en Discrétion.

**Coup précis** – Vous n'avez pas besoin d'être fort pour faire mal, vous savez parfaitement où taper. Avec une arme de contact d'amateur ou à mains nues, vous utilisez votre Dextérité à la place de votre Force pour déterminer les dégâts que vous occasionnez.

**Coup surprise** – Quand vous vous battez avec une arme, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire à -5 en donnant un coup de poing, de pied, de tête, de coude ou de genou. Les règles du combat à mains nues s'appliquent alors. Cette capacité s'ajoute aux attaques données par l'atout Attaques multiples (un personnage possédant deux attaques supplémentaires peut donc attaquer quatre fois au total : une armée à 0, une armée à -5, une à main nue à -5 et une armée à -10).

**Condition :** 3 degrés en Attaque.

**Cri de guerre** – Vous pouvez pousser un terrible rugissement en début de combat. Tous vos adversaires reçoivent un malus de -2 à leur première Défense contre vous. Ils ont aussi un -2 au jet de Sauvegarde contre les tentatives d'intimidation. Vous pouvez bien sûr utiliser Cri de ralliement au cours du même combat.

**Condition :** Charisme +3 ou Force +2.

**Cri de ralliement** – Une fois par combat, vous pouvez pousser un cri de bataille qui encourage vos alliés, leur donnant un bonus de +2 aux jets d'Attaque et de Sauvegarde jusqu'au prochain tour. Vous pouvez bien sûr utiliser Cri de guerre au cours du même combat.

**Condition :** Charisme +2 ou Force +3.

**Crâne épais** – Une fois par tour, vous pouvez ignorer un coup assommant ou un effet sonné en dépensant un dK du tas. A chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez utiliser un dK supplémentaire par tour.

**Debout !** – Lorsque vous êtes dans une situation physique délicate (au sol, suspendu dans le vide, projeté de-ci-delà dans un chariot, etc.), vous pouvez dépenser un dK pour vous retrouver immédiatement en situation de pouvoir agir normalement.

**Doigts-serpents** – Après des années de polissage spécifique, les ongles de l'assassin sont désormais durs lisses et tranchants comme du verre, aptes donc à véhiculer toutes sortes de toxines adaptées. Le personnage peut utiliser les poisons dits «de lame» sur ses attaques au corps à corps ou même dans des situations non conflictuelles (et une petite poignée de main amicale, une...).

**Dos au mur** – Lorsque vous êtes à zéro point de vie, vous ne vous laissez pas tomber sans combattre. Vous gagnez alors un bonus de +2 en attaque et aux dégâts.

**Doublette amateur** – Si vous combattez avec une arme longue - bâton, lance, naginata, etc. - vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec la deuxième extrémité. Les deux attaques ont un malus de -2. Cet atout ne peut pas se cumuler avec Attaque à répétition.

**Condition :** Dextérité +2.

**Doublette professionnel** – Vous avez développé votre technique martiale à l'arme double. Vous pouvez porter une attaque avec chacune des extrémités mais sans malus désormais. Par ailleurs, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts.

**Condition :** Doublette amateur, 5 degrés en Attaque.

**Doublette de brutasse** – Vous infligez 4 points de dégâts supplémentaires lorsque vous vous battez avec une arme double et avez un bonus de +4 en défense.

**Condition :** Doublette professionnel, 10 degrés en Attaque.

**Défense instinctive** – Vous êtes un expert dans l'art d'éviter les coups et, en général, vous n'avez pas besoin de trop prêter attention à ce qui se passe autour de vous pendant un combat. Faites un jet de défense à votre tour avec un bonus de +2, il s'appliquera jusqu'à votre prochain tour sans que vous ne refassiez de jet. En vous libérant ainsi, vous gagnez aussi une action supplémentaire en toute fin de tour (pour vous déplacer, porter une attaque, etc.) pour le coût d'1d6 points d'énergie. Vous pouvez à tout moment refaire un jet de défense actif dans le tour, si vous estimez que la défense instinctive est trop faible, mais il aura un malus de -4 et vous n'aurez pas votre action supplémentaire.

**Défense intelligente** – Vous ne faites pas vraiment confiance à la chance. Vous pouvez remplacer le Charisme par l'Intelligence pour calculer votre défense.

**Défense totale** – Vous savez mettre tout en œuvre pour vous protéger. Si vous ne faites aucune autre action dans le tour que vous cacher, courir ou esquiver, vous obtenez un bonus de 2dK sur tous vos jets de défense. Vous pouvez prendre cet atout

plusieurs fois pour cumuler les effets. Conditions : 5 degré en Défense, ne pas avoir l'atout Grand.

**Dégâts explosifs** – Dans vos mains, un type d'arme en particulier est extrêmement mortel. Choisissez une arme dans laquelle vous êtes spécialisé, comme l'épée longue ou le pistolet automatique. Quand vous lancez les dés, relancez tous les 6 et additionnez le résultat des chiffres obtenus. Continuez tant que vous obtenez des 6. Si vous prenez à nouveau Dégâts explosifs, vous relancez également les 5. Avec un troisième atout, vous relancez les 4.

**Conditions :** Spécialisation, Sur-spécialisation pour le deuxième atout, 10 degrés en Attaque pour le troisième atout.

**Embuscade** – Vous pouvez organiser une embuscade contre un groupe au maximum dix fois plus nombreux que le vôtre. Vous devez avoir une minute (six tours) pour vous préparer et vous installer. Votre camp attaque le premier et vous recevez en plus un bonus de +2 à l'Attaque et +1d6 aux dégâts pour tout le tour de surprise. Vos alliés peuvent bénéficier du même bonus s'ils réussissent un jet de Discrétion contre une difficulté de 15.

**Enchaînement** – Spécialiste du combat de groupe, vous pouvez tenter une nouvelle attaque à votre meilleur bonus sur un adversaire au corps à corps avec vous à chaque fois que vous parvenez à mettre hors de combat un autre adversaire, y compris une tête à claques. Vous ne pouvez tenter cela qu'une fois par tour. Si vous possédez les atouts Spécialisation (ou Arts martiaux amateurs) puis Sur-spécialisation (ou Arts martiaux professionnels), vous pouvez tenter une puis deux attaques supplémentaires dans le même tour tant que vous remplissez les conditions (continuer à faire tomber vos adversaires).

**Condition :** 3 degrés en Attaque.

**Esquive acrobatique** – Vous pouvez éviter les coups à force de saut et de cabrioles. Une fois par tour, si vous ne portez pas d'armure ou seulement une armure légère, vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie et refaire un jet de Défense que vous jugez mauvais en utilisant à la place votre compétence Acrobatie. Cet atout peut être pris plusieurs fois (jusqu'à trois fois au total) – chaque atout supplémentaire accorde un bonus de +2 au jet d'Acrobatie et vous autorise à tenter cette action une fois de plus par tour. Quelle que soit le nombre de fois où vous utilisez cette capacité dans le tour, vous ne payez que 1d6 points d'énergie.

**Condition :** 5 degrés en Acrobatie.

**Expert amateur** – Vous avez été entraîné au maniement des petites armes de contact discrètes, comme le poignard. Dans vos mains, toutes les armes d'amateur font 2d6 points de dégâts. En outre, vous recevez un bonus de +1 au jet d'Attaque quand vous en maniez une.

**Condition :** 3 degrés en Attaque, Armes et armures de professionnel.

**Expert professionnel** – Même surpris, vous savez faire jaillir immédiatement vos armes d'amateur pour vous protéger. Vous avez un bonus de +4 en Défense lorsque vous maniez de tels engins.

**Condition :** Expert amateur, 5 degrés en Défense.

**Expert brutasse** – Vous êtes un maître dans la manipulation de votre arme de contact. Vous faites maintenant 3d6 points de dégâts avec votre simple couteau.

**Condition :** Expert professionnel, Spécialisation, 10 degrés en Attaque, Dextérité +3.

**Feinte** – Une fois par combat et par adversaire, sur un jet de Filouterie réussi contre un jet de Sauvegarde d'un adversaire, vous pouvez ajouter vos degrés de Filouterie soit à votre Attaque, soit à votre Défense pour le tour complet.

**Condition :** 1 degré en Initiative.

**Feinte sournoise** – On vous appelle l'exécuteur. Lors d'une feinte, vous pouvez augmenter vos dégâts et y ajouter ceux de vos atouts Attaque Sournoise.

**Conditions :** Feinte vicieuse, Attaque sournoise.

**Feinte vicieuse** – Vous connaissez diverses techniques pour induire un adversaire en erreur. Une fois par combat et par adversaire, si vous réussissez votre feinte, vous pouvez ajouter 1d6 aux dégâts de votre prochaine attaque contre lui. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour augmenter les dégâts.

**Conditions :** Feinte.

**Gardien amateur** – En dépensant 1d6 points d'énergie, vous pouvez effectuer tous les jets de Défense d'une autre personne que vous désignez au début de votre tour, qui se trouve à moins de trois mètres de vous et à condition que vous ne fassiez rien d'autre. Cet atout peut être pris trois fois (sans forcément prendre Gardien professionnel) et vous permet de désigner une personne supplémentaire à chaque fois. Si l'attaquant bat votre Défense, c'est votre protégé qui est touché.

**Gardien professionnel** – Lorsque vous utilisez l'atout Gardien, vous pouvez parfaitement effectuer une autre action à la seule condition de rester à moins de trois mètres des personnes que vous protégez. De plus, vous gagnez un bonus de +4 à tous les jets de Perception destinés à protéger le client. Dernier point, si votre adversaire bat votre Défense, c'est vous qui êtes touché et non votre client.

**Conditions :** Gardien amateur, 5 degrés en Perception.

**Gardien brutasse** – Vous pouvez agir normalement au cours du tour tout en protégeant vos clients. Par ailleurs, vous pouvez toujours faire un jet de Défense pour eux, même si vous n'avez pas conscience qu'ils sont attaqués- les réflexes jouent pour vous.

**Condition :** Gardien professionnel, 10 degrés en Sauvegarde.

**Gladiateur des tripots amateur** – Où que vous soyez, vous parvenez toujours à vous débrouiller pour trouver une arme - pied de chaise, gros caillou, bouteille de bière, vieux tuyaux ou tournevis rouillé... Cette arme improvisée fait 1d6 points de dégâts entre vos mains et vous pouvez même ajouter votre Force et causer des blessures avec, comme s'il s'agissait d'une arme normale.

**Condition :** 3 degrés en Survie.

**Gladiateur des tripots professionnel** – Vous êtes vraiment adroit avec les armes improvisées. Vous avez un bonus de +2 en Attaque et en Défense avec ces engins mal appropriés.

**Condition :** Gladiateur des tripots amateur.

**Gladiateur des tripots brutasse** – Vous tapez vraiment comme un malade. Les armes improvisées font 2d6 points de dégâts entre vos mains. En dépensant 1dK, vous pouvez même utiliser des atouts qui demanderaient normalement que vous soyez spécialisé dans une arme.

**Condition :** Gladiateur des tripots professionnel.

**Grâce mortelle** – En employant 1dK, vous pouvez ajouter votre Charisme à vos dégâts.

**Initiative accrue** – Vous avez un bonus de +4 pour tirer l'initiative. Si vous utilisez des krâsses sur le jet d'initiative vous recevez une krâsse gratuite.

**Contition :** 1 degré en Initiative.

**Jeu de jambes** – Si vous ne portez pas d'armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Défense. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois.

**Lanceur de couteau** – Lorsque vous employez des armes de jet d'amateur, vous pouvez doubler la distance de tir et vous provoquez désormais 2d6 points de dégâts avec ces armes.

**Lien d'acier** – Choisissez une arme précise, comme le sabre de cavalerie ou l'arbalète à répétition. Vous avez appris à utiliser cette arme d'une manière non conventionnelle, presque empathique. Vous pouvez modifier une des caractéristiques liées à l'Attaque avec cette arme.

**Lien du sang amateur** – Deux ou plusieurs personnages doivent prendre cet atout en même temps au cours d'un petit rituel. Il leur est désormais impossible de se trahir, même sous la torture - la mort étant préférable. Par ailleurs, ils sentent toujours si l'un d'entre eux est en danger et bénéficient d'un bonus de +4 en Perception pour comprendre les intentions des autres à demi-mot, et même sans parler. De plus, chacun d'eux bénéficie de l'atout Attaque concertée mais uniquement avec leur alter-ego.

**Lien du sang professionnel** – Désormais, les personnages qui ont un lien de sang sont unis devant le destin lui-même. A chaque fois que l'un d'entre eux utilise des dK en cours de combat et qu'il obtient des krâsses, ses compagnons bénéficient des avantages de ces krâsses sur leur prochain jet de même nature (attaque, défense, sauvegarde, etc.) Par ailleurs, les personnages bénéficient de l'atout Gardien amateur pour leurs compagnons.

**Condition :** Lien du sang amateur depuis au moins un an en temps de jeu.

**Lien du sang brutasse** – Si l'un des personnages meurt, ses compagnons peuvent choisir de dépenser un point de caractéristique chacun, à leur choix, pour aller le chercher dans l'au-delà et le faire revenir - même si le corps a été détruit ou a disparu (Note : nous conseillons au conteur de faire jouer ce passage). Par ailleurs, les personnages bénéficient de l'atout Gardien professionnel pour leurs compagnons.

**Condition :** Lien du sang professionnel depuis au moins un an en temps de jeu.

**Lutte efficace** – Cet atout permet de rajouter 1d6 points de dégâts par tour et un malus de -2 supplémentaire à un adversaire que vous avez réussi à immobiliser. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

**Lutteur en finesse** – Vous connaissez les techniques d'évasion et les clefs de maintien. Vous utilisez votre vitesse plutôt que la force brute pour immobiliser vos adversaires. Cet atout permet d'utiliser votre Dextérité à la place de votre Force pour les jets de lutte en opposition.

**Main gauche, main droite** : En dépensant 1dK, le héros est capable de rajouter une nouvelle fois sa Force à ses dégâts.

**Mort silencieuse** – Vous savez tuer silencieusement. Si vous réussissez à surprendre votre cible et à lui porter une attaque qui l'amène à 0 points de vie, vous pouvez dans le même temps faire un jet de Discretion contre une difficulté 15. Si ce jet est réussi, le jet de blessure grave indique automatiquement la mort de la cible. De plus, votre attaque aura été totalement silencieuse. Les

personnes endormies ou situées à plus de cinq mètres de la zone n'ont aucune chance d'avoir entendu ce qu'il s'est passé ; quant à celles qui sont plus proches, il leur faut réussir un jet de Perception, difficulté 25 (ou le résultat du jet de Discrétion s'il est supérieur à 25). Si le jet de Discrétion est un échec ou que la cible n'est pas morte sur le coup, les personnes à proximité de la scène vont sans doute remarquer quelque chose.

**Conditions :** Attaque sournoise, 5 degrés en Discrétion, 5 degrés en Attaque.

**Opportuniste** – Vous savez délivrer des coups « surprises » en profitant des erreurs tactiques de vos adversaires. En dépensant un dK, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire (avec votre meilleur bonus) quand : l'adversaire vous tourne soudainement le dos, qu'il court sans faire attention à vous, qu'il fuit le combat, qu'il tombe, dégage une arme ou accomplit une autre action hors combat.

**Parade de projectiles** – Si vous avez raté votre jet de défense contre une attaque par projectile, vous pouvez dépenser 1dK et tenter un jet d'attaque contre le jet d'attaque de l'adversaire. En cas de succès, vous parvenez à parer la flèche, le carreau, le dard, etc. Vous pouvez utiliser cet atout deux fois par tour au maximum. Si vous reprenez cet atout une nouvelle fois, vous pouvez l'utiliser deux fois de plus. Bien entendu, il est impossible de parer les balles et autres projectiles ultra-véloces.

**Condition :** Dextérité +4.

**Parade en force** – Quand vous maniez une arme de professionnel ou de brutasse, vous avez l'option de remplacer la Dextérité par la Force dans le calcul de votre Défense.

**Perce-armure** – Vous avez l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. Par atout de Perce-armure que vous possédez, ignorez 2 points d'armure quand vous infligez des dégâts.

**Condition :** Armes et armures de professionnel.

**Piétinement** – Si vous montez une créature, vous pouvez ajouter les dégâts de l'attaque principale de cette dernière à votre première attaque contre un adversaire à pied.

**Condition :** Combat monté.

**Planqué** – Lorsque les balles sifflent, vous êtes le premier à trouver un bon abri. Si votre couverture procure au moins un dK de circonstance à vos jets de Défense, vous en gagnez deux supplémentaires gratuits.

**Posture défensive** – Vous pouvez adopter une position vous donnant -2 à l'Attaque et +4 à la Défense pour le tour.

**Posture offensive** – Vous pouvez adopter une position vous donnant -2 à la Défense et +4 à l'Attaque pour le tour.

**Projection amateur** – En combat à mains nues, vous savez projeter vos adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet de Sauvegarde contre le jet d'attaque ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires et se retrouver au sol.

**Condition :** Arts martiaux amateur ou Lutteur en finesse.

**Projection professionnelle** – Vous pouvez projeter votre adversaire sur une autre personne. Cette dernière doit réussir un jet de Sauvegarde avec un bonus de +5 contre votre jet d'attaque ou recevoir les mêmes dégâts.

**Condition :** Projection amateur.

**Projection de brutasse** – Vous pouvez désormais projeter vos adversaires alors que vous maniez des armes, infligeant les dégâts correspondants.

**Condition :** Projection de professionnel.

**Projection défensive** – En dépensant 1d6 points d'énergie, vous pouvez choisir de faire un jet d'Attaque à la place d'un jet de Défense contre une attaque adverse. S'il est réussi, votre adversaire doit réussir un jet de Sauvegarde ou subir les effets d'une projection. Comme il s'agit d'un jet de Défense, cela ne vous coûte pas d'action et vous pouvez tenter autant de projection que vous voulez tant que vous payez le coût.

**Condition :** Projection amateur.

**Précision contrôlée** – Vous êtes un tireur d'exception. Vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie pour ajouter les degrés de votre avantage Attaque aux dégâts que vous infligez sur un coup à distance. Vous ne pouvez utiliser cet atout qu'une seule fois par combat. Si vous le reprenez, vous avez une opportunité supplémentaire.

**Puissance contrôlée** – Vous savez où taper pour faire mal. Vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie pour ajouter vos degrés d'Attaque aux dégâts que vous infligez sur un coup en mêlée. Vous ne pouvez utiliser cet atout qu'une seule fois par combat. Si vous le reprenez, vous avez une opportunité supplémentaire.

**Radin des munitions** – Vous pouvez dépenser 1dK pour empêcher votre flingue d'être vide lorsque le conteur vous annonce qu'il l'est.

**Rapide** – Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dK pour avoir une seconde action non-offensive ou vous déplacer un peu plus vite. Le conteur a le dernier mot et doit vous rendre votre dK s'il refuse.

**Rechargement rapide** – Vous réduisez d'une action le temps nécessaire au rechargement de vos armes à feu. Dans vos mains, un pistolet automatique alimenté par chargeurs est prêt à faire feu immédiatement.

**Repousser la douleur** – Une fois par combat, lorsque vous êtes touché, vous pouvez reculer le moment de subir les dégâts d'un tour par degré en Sauvegarde plus un tour par dK dépensé à ce moment-là. Lorsque les dégâts sont effectivement enregistrés, à la fin de l'effet, ils provoquent automatiquement une blessure s'ils suffisent à réduire vos points de vie à 0. Bien entendu, il est impossible de soigner ces dégâts tant qu'ils n'ont pas été enregistrés mais il est possible d'en soigner d'autres.

**Roulade** – Vous pouvez toujours tenter de rouler sous les coups en effectuant un jet d'Acrobatie à la place du jet de Défense. Cela vous permet de réduire les dégâts de 2 points. Le bonus accordé augmente de +1 par cinq degrés dans la compétence Acrobatie et s'ajoute à toute autre protection. Ces points de protection ne peuvent pas être réduits par la propriété Perce-armure. Si le jet d'Acrobatie est un échec, vous prenez les pleins dégâts sans compter votre armure si vous en avez une.

**Saigneur** – Lorsque vous faites une attaque sournoise au contact, vous pouvez choisir de ne pas appliquer le ou les dés de dégâts supplémentaires mais, à la place, d'infliger une hémorragie cumulative de 2 points de vie par tour et par atout d'Attaque Sournoise. Le saignement de s'arrête qu'avec un jet de Soins (difficulté 20) ou un sort de soins. Si la victime tombe à 0 points de vie, elle doit faire un jet de Sauvegarde contre 20 ou mourir.

**Condition :** Attaque sournoise.

**Salopard** - Une fois par tour, en dépensant une krässe, vous pouvez faire une attaque supplémentaire gratuite, 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.

**Condition :** 5 degrés en Perception.

**Sens du combat** – Vous possédez une sorte de prescience qui vous permet de savoir ce qu'il va se passer quelques millisecondes avant que cela ne se produise. Habitude du combat ou intuition animale, dans tous les cas, ça aide. Vous gagnez gratuitement 3dK par atout au début de chaque scène de combat. Ces dés devront être utilisés pendant la scène ou ils seront perdus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

**Conditions :** +3 en Sagesse, 5 degrés en Sauvegarde.

**Sous la ceinture** – Vous êtes un crevard. Quand vous lancez des dés de krässe sur un jet d'attaque, vous pouvez ajouter un dK gratuit, sans le prélever sur le tas.

**Spécialisation** – Vous êtes spécialisé dans la manipulation d'une arme précise. Vous gagnez un bonus de +2 en Attaque et en dégâts. Cet atout peut être pris plusieurs fois dans des armes différentes.

**Sur-spécialisation** – Vous obtenez un bonus supplémentaire de +2 en Attaque et en dégâts quand vous maniez une arme précise (l'épée à deux mains ou la spatule en résine par exemple).

**Conditions :** Spécialisation dans cette arme, 6 degrés en Attaque.

**Sursaut final** – Si vous ratez un jet de blessure grave et tombez dans l'inconscience, vous avez le droit d'effectuer une ultime action, même si vous avez déjà agi ce tour.

**Technique martiale** – Vous pouvez développer une technique de combat (voir page 131). Choisissez une limitation et quatre coups spéciaux. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour améliorer la technique, en choisissant deux nouveaux coups spéciaux. Vous pouvez aussi développer une autre technique, non compatible avec la première. En début de combat (et non de chaque tour), vous devez alors préciser quelle technique vous utilisez. Changer de technique en plein combat demande un tour complet et un jet de Concentration contre 15.

**Tir de couverture** - Vous pouvez désigner une personne par tour et ne rien faire d'autre. Si un adversaire tente de l'attaquer durant ce tour, vous pouvez effectuer un tir préemptif sur cet adversaire, sans krässes de circonstance pour la distance et ce juste avant qu'il puisse agir. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez désigner une personne couverte par degré de votre compétence Perception. Vous pouvez alors effectuer un tir sur chaque adversaire qui tente d'attaquer vos compagnons.

**Condition :** Tireur expert ou Armes et armures de professionnel ou Lanceur de couteau.

**Tir de loin** – Vous ne recevez pas de dK de circonstance quand la cible est éloignée.

**Tir de neutralisation** - Vous savez tirer pour arrêter un type en pleine course. Que ce soit avec un arc ou une arme à feu et avec un jet d'Attaque à -4, vous pouvez forcer votre adversaire à faire un jet de Sauvegarde contre 10+dégâts ou tomber assommé ou désorienté.

**Condition :** Tireur expert.

**Tir par ricochet** - Vous pouvez espérer toucher une cible parfaitement cachée derrière un obstacle. Dépensez 1 dK et faites votre jet d'Attaque en considérant simplement la cible comme étant derrière une couverture moyenne.

**Condition :** Tireur expert, Une sur un million.

**Tir rapide amateur** – Vous êtes très rapide avec les armes à distance et pouvez faire une attaque supplémentaire à votre meilleur bonus. Vous subissez un malus de -2 sur les deux attaques. Cet atout ne peut pas se cumuler avec Combat à deux armes.

**Condition :** Dextérité +2, 3 degrés en Attaque.

**Tir rapide professionnel** - Vous effectuez désormais deux attaques à distance avec votre arme sans malus et vous avez un bonus de +2 aux dégâts.

**Condition :** Tir rapide amateur, 5 degrés en Attaque.

**Tir rapide brutasse** - Vous infligez 4 points de dégâts supplémentaires lorsque vous tirez deux fois dans le tour en tir rapide. Vous pouvez aussi faire un tir supplémentaire en toute fin de tour, avec un malus de -4.

**Condition :** Tir rapide professionnel, 10 degrés en Attaque.

**Tireur d'élite** – En combat, vous savez utiliser les armes à feu au maximum de leur efficacité. Entre vos mains, elles délivrent 3d6 points de dégâts.

**Condition :** 10 degrés en Attaque, Tireur expert.

**Tireur expert** – Vous avez été confronté au feu, vous maîtrisez vos nerfs et pouvez désormais faire des dégâts impressionnants avec les armes à feu. Entre vos mains, une arme à feu fait 2d6 points de dégâts. Vous pouvez utiliser cet atout ou l'atout Armes et armures de professionnel pour manipuler les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques.

**Condition :** 3 degré en Attaque.

**Tireur sûr** - Vous savez vous trimballer, courir même, avec des armes à feu ou archaïques chargées et prêtes à l'emploi. Vous ne risquez jamais de vous blesser avec une balle supplémentaire dans la chambre. Vous pouvez courir avec une arbalète chargée.

**Visée** – Vous connaissez des techniques de respiration et de concentration vous permettant de tirer extrêmement précisément si vous disposez du temps nécessaire à la visée. Par action passée à viser une cible immobile ou en activité calme, à l'exception de toute autre action (hormis quelques mots entre des dents serrées et un ou deux pas pour vous positionner), vous recevez 1dK de circonstance avec un maximum de 6dK.

**Condition :** 5 degrés en Concentration, +2 en Sagesse.

**Yeux de la colère** – Une fois par combat et par adversaire, comme une action gratuite, vous pouvez impressionner un ennemi au point de lui faire perdre tous ses moyens. Sur un jet de Muscle réussi en opposition avec un jet de Sauvegarde, vous empêchez votre opposant d'agir pendant un tour complet.

## **Atouts techniques**

*Ces atouts permettent d'améliorer les compétences ou d'étendre leurs domaines d'application.*

**Amélioration de l'équipement** – En dépensant un dK, vous pouvez passer un tour à améliorer un équipement en lui donnant un bonus d'équipement de +2. L'amélioration dure jusqu'à la fin de la prochaine utilisation de l'objet (par exemple, la fin d'un

combat lorsqu'une arme de poing a été améliorée). Le bonus augmente de +1 par atout supplémentaire.

**Apnée** – Le personnage peut retenir sa respiration un nombre de tours égal à sa Constitution + ses degrés dans la compétence Athlétisme.

**Bibliothécaire amateur** – Vous lisez plus vite et bien mieux que la plupart. Les recherches en bibliothèque ou dans les archives est moitié moins longue pour vous. De plus, vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets de Recherches ou d'Erudition lorsque vous farfouillez dans ce genre de sources.

**Bibliothécaire professionnel** – Vous avez beaucoup lu et vous rappelez la moindre de vos lectures... Lors d'un jet d'Erudition, lancez un ou plusieurs dK. Si vous obtenez au moins une krâsse, vous vous rappelez une information secondaire pertinente ou rare sur le sujet qui vous intéresse. Si vous en sortez plusieurs, vos souvenirs seront plus précis ou plus étendus.

**Condition :** Bibliothécaire amateur.

**Bibliothécaire brutasse** – Vous êtes capable d'apprendre par cœur de larges passages et même des livres entiers. D'une part, vous avez toujours la citation pertinente au moment où vous en avez besoin (textes sacrés, poésies, phrases célèbres) ; d'autre part, vous pouvez apprendre par cœur, avec une lecture à vitesse normale, un livre complet par point d'Intelligence.

**Condition :** Bibliothécaire professionnel.

**Boussole vivante** – Vous savez toujours où se trouve le nord. Tous les jets pour vous orienter et trouver votre chemin se font avec un bonus de +4.

**Brelandier amateur** – Vous aimez les jeux d'argent. Pas tellement pour les frissons qu'ils procurent mais parce que les gogos finissent toujours par perdre et par vous remplir les poches. Vous savez tricher plutôt discrètement. Si vous ratez un jet de Filouterie alors que vous disputez une partie, dépensez un dK et refaites immédiatement le jet. Si vous ratez une deuxième fois, tant pis pour cette main.

**Brelandier professionnel** – Vous aimez les paris car c'est une science exacte, pour qui se tient au courant des coulisses du métier. Vous savez toujours quel canasson est un crack et quel autre est une bourrique ; vous savez si un lutteur va se coucher ou s'il va se battre jusqu'au bout ; vous savez si les joueurs de l'équipe locale de bloodball se shootent ou pas. Ajoutez vos degrés de Recherche à vos jets pour déterminer l'issus d'un pari. Par ailleurs, vous avez toujours un peu plus de temps que n'importe qui pour payer vos dettes et, le cas échéant, on vous brise les doigts en essayant de ne pas vous faire mal – les books vous aiment bien finalement...

**Condition :** Brelandier amateur.

**Brelandier brutasse** – Vous savez mettre les gens en confiance pour mieux les arnaquer. Lorsque vous essayez de vous faire passer pour le perdreau de l'année, histoire de faire monter les paris, les gens marchent toujours sans même penser à mal. Vous avez trop la figure de l'honnête pigeon. Ajoutez vos degrés d'Eloquence à tous vos jets de jeu lorsque vous misez de l'argent. Par ailleurs, même mis devant le fait accompli, vos adversaires ne penseront jamais à se demander s'ils ne se sont pas faits arnaqués. Attention tout de même si vous travaillez avec des compagnons qui ne possèdent pas cet atout.

**Condition :** Brelandier professionnel.

**Cent visages** – Il est facile pour vous de vous fondre dans une foule. Vous y avez un bonus de Discrétion de +4. Vous pouvez aussi tenter un de vous déguiser en un seul tour au lieu des dix tours habituels.

**Coupez on la refait** – La plupart du temps, vous réussissez ce que vous entreprenez. C'est un peu plus compliqué, mais c'est faisable. Choisissez une compétence au moment où vous prenez l'atout. Vous pouvez dépenser une krâsse pour refaire immédiatement un jet que vous venez de rater. En cas de nouvel échec, c'est définitivement foiré. À chaque fois que vous prenez cet atout, il s'applique à une compétence différente.

**Disparition ninja** – Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez faire des jets de Discrétion même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu !

**Condition :** 10 degrés en Discrétion.

**Dissimulation d'amateur** – En un tour, et pour un dK dépensé, vous pouvez dissimuler, y compris sur vous-même, un objet de la taille de votre main: celui-ci devient quasiment introuvable. Un seul objet peut être planqué à la fois. Toutefois cet atout peut être pris de nouveau. Chaque nouvel objet à dissimuler demande un nouveau tour de jeu mais pas de dK supplémentaire.

**Dissimulation de professionnel** – Pour un dK par séance, vous pouvez dissimuler sur vous le matériel strictement nécessaire à un voleur, sans casser ne serait-ce qu'une seule ligne de votre tunique de luxe achetée à la sueur du front des autres. En d'autres termes vous pouvez vous trimballer avec une lame courte, un kit de serrurerie et une corde de longueur raisonnable planqués dans vos vêtements, objets décelables uniquement «a la main» (en réussissant un jet de Fouille de difficulté 20) et qui ne vous causent aucun encombrement.

**Condition :** Dissimulation amateur.

**Dissimulation de brutasse** – Véritable James Bond, vous pouvez désormais, en plus du matériel de base décrit dans l'atout professionnel et toujours pour la modique somme d'un dK par séance, dissimuler dans les plis de vos vêtements suffisamment de matériel divers et varié (petite lanterne de poing, boules de glue, grappin pliant, fiole d'acide, etc..) pour bénéficier en permanence d'un bonus de +2 à vos jets de Filouterie. La difficulté pour vous fouiller passe à 25.

**Condition :** Dissimulation de professionnel.

**Érudit amateur** – Choisissez une compétence. Même si vous n'avez qu'un seul degré dans la compétence, vous êtes connus comme un spécialiste – et surtout reconnus par les autres spécialistes qui vous considèrent comme fréquentable. Si vous cherchez à contacter des gens spécialisés dans la compétence, lancez un ou plusieurs dK. Si vous obtenez au moins une krâsse, ils vous répondent et peuvent vous aider.

**Condition :** 1 degré dans la compétence choisie.

**Érudit professionnel** – Vous avez vraiment un don pour faire partager votre passion, même si vos interlocuteurs n'en ont absolument rien à faire. Vous pouvez ajouter vos degrés dans la compétence choisie à vos jets d'Eloquence.

**Condition :** Érudit amateur.

**Érudit brutasse** – Dans votre domaine de connaissance, vous avez des intuitions fulgurantes qui vous permettent d'y faire appel même lorsque cela n'a, semble-t-il, rien à voir. Si vous dépensez

3dK, vous pouvez ajouter vos degrés de compétence à n'importe quel autre jet. « Mais si, les mayas utilisaient de la poudre de cuivre mélangé à l'argile de leur poterie. Vous pouvez donc, sans aucuns soucis, utiliser le robinet de ce lavabo, en cuivre, comme détonateur pour votre bombe. Il suffit de... ».

**Condition :** Érudit professionnel.

**Essaye encore !** – Vous pouvez dépenser un dK pour refaire immédiatement un jet technique raté (désamorcer un piège, réparer un engin, faire une modification ou fabriquer un objet, etc.) En cas de nouvel échec, c'est mort.

**Fausaire amateur** – Vous êtes doué avec les crayons et le papier. Vous pouvez recopier rapidement n'importe quel original en y apportant des modifications discrètes (les noms, les dates, etc.) Il est impossible de faire la différence à moins de connaître l'original, de l'avoir sous les yeux ou d'être soit même Fausaire amateur. Le temps que vous devez passer à créer la copie dépend du type de document – quelques minutes pour une lettre ou un laissez-passer, plusieurs heures pour une carte d'identité ou un passeport.

**Condition :** 1 degré dans la compétence Erudition.

**Fausaire professionnel** – En vous basant sur des exemples épars, des fragments, des bouts, des témoignages, vous pouvez reconstituer un document officiel et faire un faux même si vous ne l'avez pas sous les yeux. Mieux : si vous avez un document officiel propre, vous pouvez créer un faux dont l'enregistrement pourra être assez simplement légalisé – glissé dans les tiroirs des archives, placés dans les bases de données d'une administration, etc. – en employant des codes et des références correctes. Vos documents deviennent pratiquement indétectables à moins de posséder cet atout pour faire les vérifications.

**Condition :** Fausaire amateur.

**Fausaire brutasse** – Vous pouvez trafiquer de la fausse monnaie, rogner des gemmes, donner un cachet ancien à n'importe quelle reproduction en plâtre et même vendre un dessin de votre gamin comme un Picasso inconnu. Et tout ça sans risquer de vous faire bêtement prendre pour des détails par le premier douanier ou pseudo-spécialiste de l'art venu. Il faut au moins être Fausaire brutasse pour vous démasquer.

**Condition :** Fausaire professionnel.

**Glues** – Vous savez manufacturer toutes sortes de glues et de produits collants en quelques minutes à partir d'ingrédients étranges. Lancez un nombre de dK égal au nombre de d6 de dégâts que vous voulez causer. Chaque krâsse que vous obtenez vous brûle pour la même valeur. Vous pouvez lancer les dés restant pour entraver vos adversaires, selon la règle des filets et lassos (jet de Sauvegarde contre 10+dégâts ou cible immobilisé).

**Guérisseur surdoué** – Vous avez une grande pratique des premiers soins. Chaque fois que vous soignez un blessé, ajoutez 1d6 aux points de vie qu'il récupère. Si vous suivez la guérison d'un personnage, il gagne également 1d6 points de vie supplémentaires et vous pouvez suivre une personne supplémentaire. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout pour augmenter le nombre de d6 et suivre des personnages supplémentaires.

**Improvisation** – Vous pouvez improviser un bricolage en quelques minutes. Lancez des dK (autant que vous voulez). Si vous obtenez des krâsses, c'est autant de dégâts que vous prenez dans votre hâte à faire les choses. Chaque dé restant peut être

transformé en 2 degrés à investir dans un objet à usage unique (voir règles de bricolage).

**La musique adoucit les mœurs** – Vous êtes un virtuose. Si vous avez l'occasion de jouer au moins un air de musique, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets d'Eloquence sur les personnes qui l'ont entendu.

**Condition :** un degré en Art.

**Laboratoire** – Vous possédez un laboratoire et des ateliers équipés, avec une bibliothèque extensive. Tant que vous travaillez sur place, vous avez un bonus de +4 à tous vos jets de sciences, techniques et ésotérisme.

**Maîtrise** – Choisissez une compétence ou un avantage pour laquelle vous gagnez un bonus de +2. De plus, votre seuil de réussite automatique passe à 19-20 pour celle-ci. A chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez l'appliquer à une nouvelle compétence, avantage ou améliorer votre maîtrise dans la compétence en question - gagnant un bonus de +1 supplémentaire et augmentant le seuil de réussite automatique de 1 (avec un maximum de 16-20).

**Condition :** au moins un degré dans la compétence.

**Monte-en-l'air amateur** – Vous êtes parfaitement à l'aise sur les toits et les terrasses des cités. Vous ne risquez jamais de glisser en combat ou lorsque vous vous déplacez dessus à vive allure. Le conteur ne peut alors pas utiliser de dK de circonstance contre vous.

**Monte-en-l'air professionnel** – Grimper un mur ou une façade ? Un jeu d'enfant. Il ne vous faut qu'un jet d'Acrobatie contre 15 et un tour pour grimper un étage complet. Si vous ratez votre jet, il vous faut deux tours mais vous ne tombez pas (il y a assez de corniches et de cariatides pour vous aider). Vous ne pouvez pas grimper ainsi plus d'un étage par degré de la compétence Acrobatie. Ensuite, c'est à la force du poignet, comme tout le monde...

**Condition :** Monte-en-l'air amateur, 3 degrés en Acrobatie.

**Monte-en-l'air brutasse** – Vous sautez deux fois plus haut et jusqu'à deux fois plus loin qu'auparavant (oui, oui, comme un Yamakazi). Il vous faut des éléments de hauteurs différentes et un peu d'espace tout de même, mais les toits d'une cité sont votre terrain de jeu préféré.

**Condition :** Monte-en-l'air professionnel, 10 degrés en Acrobatie.

**Perceur de coffre amateur** – Vous vous y connaissez en serrures. Il ne vous faut qu'un tour pour venir à bout de n'importe quelle serrure simple (avec un trou pour la clef et un mécanisme à titiller). Vous devez néanmoins réussir un jet de compétence contre la difficulté demandée.

**Perceur de coffre professionnel** – Si vous tombez malencontreusement sur une serrure piégée que vous n'avez pas détectée auparavant, vous pouvez dépenser un dK pour tenter de la désamorcer en même temps que vous l'ouvrez. Cela vous prend deux tours au lieu d'un et vous devez toujours réussir un jet de compétence contre la difficulté demandée. Néanmoins, cela vous permet d'aller de plus en plus vite et de forcer les serrures sans vous préoccuper de leur éventuelle protection.

**Condition :** Perceur de coffre amateur.

**Perceur de coffre brutasse** – Vous savez instinctivement si une serrure a été piégée magiquement (ou avec des senseurs technologiques). Il vous suffit de rentrer dans une pièce pour

savoir où sont les alarmes, les caméras, les yeux magiques et autres équipement anti-intrusion.

**Condition :** Perceur de coffre professionnel, 10 degrés en Perception.

**Portage supérieur** – Vous possédez quatre cases d'encombrement supplémentaires.

**Condition :** Force +2.

**Prostituée amateur** – Vous avez passé suffisamment de temps au contact de la dépravation, des pulsions, de la colère, de la frustration, de la violence des clients et des souteneurs, pour que cela ne vous touche plus tant que ça. Si vous ratez un jet de Sauvegarde contre la peur, l'intimidation, la coercition, la torture, l'horreur ou n'importe quoi d'équivalent, dépensez un dK et refaites-le immédiatement.

**Prostituée professionnel** – Vous vous y connaissez pour éveiller l'intérêt des gens à votre rencontre. Faites un jet d'Acrobatie contre 15 et dépensez un dK. Toutes les personnes qui vous voient sont amenées à vous suivre des yeux pendant un tour complet sans voir ce qui peut se passer ailleurs. Le tour passé, ils secouent la tête en signe d'appréciation puis reprennent leurs activités. Vous pouvez maintenir ce pouvoir pendant un tour par point de Charisme – en remontant une rue par exemple et en touchant successivement tous les passants.

**Condition :** Prostituée amateur.

**Prostituée brutasse** – Vous avez une sacrée réputation et de très nombreux clients qui seraient prêts à vous aider si vous leur demandez... gentiment. Lancez des dK. Si vous obtenez une krâsse, l'un de ces clients peut vous aider tout de suite et sans contrepartie. Le pire est qu'il peut, chevalier errant au secours de sa princesse, aller jusqu'à mettre sa vie en danger pour vous – à condition que vous n'ayez d'yeux que pour lui et les bonnes paroles en bouche.

**Condition :** Prostituée professionnel.

**Prudent** – Vous savez bouger et agir de manière à ne pas laisser de traces. Vous prenez toujours des précautions élémentaires (même quand vous ne le signalez pas au conteur : gants, bottes souples sans empreintes, remettre les objets à leur place, etc.) Par ailleurs, si vous prenez deux fois plus de temps pour agir, vous donnez un malus de -2 à tous les jets de Recherche et de Perception pour retrouver vos traces. Le malus augmente de 2 par cinq degrés dans la compétence Discrétion.

**Rat d'atelier** – Parce que vous avez visité moult ateliers dans votre enfance, demandant aux uns et aux autres comment ils travaillent, vous pouvez toujours ajouter votre bonus d'Intelligence à tous les jets de compétences techniques où vous n'avez pas le moindre degré de compétence (Artisanat, Explosif et Mécanique).

**Résistant** – Votre métabolisme est plus efficace ou bien vous avez essayé beaucoup de choses, toujours est-il que vous résistez particulièrement bien aux agressions. Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets de Sauvegarde contre les maladies, le poison et les jets concernant la prise de drogues.

**Scan rapide** – 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, vous le voyez.

**Condition :** 3 degrés en Perception et en Recherche.

**Survie de bibliothèque** – Vous avez beaucoup lu avant d'aller sur le terrain. Si vous dépensez 1dK, vous pouvez ajouter votre Intelligence à un jet de Survie ou de Souterrain.

**Talentueux** – Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets dans une compétence que vous choisissez. Si un autre atout donne déjà un bonus, vous pouvez prendre Talentueux. Vous ne pouvez cependant pas le prendre deux fois sur la même compétence.

**Condition :** un degré dans la compétence choisie.

**Trucs qui font boom** – Vous savez improviser des engins explosifs et incendiaires avec ce que vous avez sous la main. Lancez un nombre de dK égal au nombre de d6 de dégâts que vous voulez causer. Chaque krâsse que vous obtenez vous brûle pour la même valeur. Vous pouvez lancer les dés restant pour cuire vos adversaires. Si vous prenez cet atout une nouvelle fois, les dégâts sont explosifs sur 6+ puis sur 5+.

**Utiliser le vent** – Vous savez vous placer pour utiliser le vent et pour camoufler vos bruits et vos odeurs. Lorsque le conteur indique que c'est possible, vous obtenez un bonus de 2dK de circonstance à tous vos jets de Discrétion et de Perception. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour augmenter le nombre de dK offerts.

**Weird science** – Vous savez manipuler la science et les techniques pour obtenir des effets étranges et impossibles. Vous pouvez fabriquer ou modifier des objets en utilisant la science à plein, y compris dans ce qu'elle a de plus extraordinaire ou impossible.

## **Atouts sociaux**

*Ces atouts sont particulièrement utiles pour développer ses réseaux de relations ou la manière dont on interagit ou dont on comprend les autres.*

**Accointances** – Vous connaissez des gens à droite et à gauche. Vous n'avez pas besoin d'une soirée pour faire un jet de Recherche : une demi-heure suffit. Un échec signifie que le contact ne sait rien. Trouver un autre contact prend une heure, et ainsi de suite en doublant le temps de recherche sans pour autant dépasser une journée ou une nuit.

**Condition :** un degré dans la compétence Recherche.

**Accès illimité** – Vous êtes assez connu pour pouvoir vous glisser sans problème dans tous les carrés VIP, les concerts, les backstages, les boîtes de nuit, les hôtels (y compris sans réservation). Dépensez 1dK par ami qui vous accompagne.

**Alliés** – Vous possédez des alliés dans un groupe social précis que vous choisissez en prenant l'atout (la finance, les criminels, la noblesse, les marchands, les soldats, les mercenaires, les troubadours, etc.) Vous pouvez tenter de demander de l'aide à un membre de ce groupe social. Pour cela, lancez autant de dK que vous le souhaitez. Il suffit d'un 6 pour trouver quelqu'un dans les parages susceptible de vous aider. Des 6 supplémentaires peuvent indiquer la puissance ou la disponibilité de l'aide.

**Ami dans la haute** – Vous connaissez quelqu'un d'important et de bien placé. Vous avez pu lui sauver la vie lors d'une attaque ou peut-être s'agit-il d'un pote de promo qui a réussi. Dans tous les cas, vous savez toujours comment le contacter.

**Bandes de pote** – Vous faites parti d'un gang ou d'un club ou encore d'une amicale de joueur de jeu de rôle. Dans tous les cas, vous savez que vous pouvez compter sur vos amis en cas de coup dur. Une fois par partie, vous pouvez utiliser jusqu'à 4dK.

Chaque krâsse fait venir autant d'amis à votre rescousse pour une action unique : protection, combat, planque, etc. Bien sur, n'oubliez pas de renvoyer l'ascenseur.

**Bonnes adresses** – Vous savez où aller pour trouver du matériel de bonne qualité à des prix défiant toute concurrence. Dépensez un dK et vous économisez 20% sur tous les achats de la scène.

**Calmer les esprits** – Avant ou pendant un combat, vous pouvez faire baisser l'agressivité d'un individu. Faites un jet d'Eloquence contre un jet de Sauvegarde. La personne doit pouvoir vous entendre et comprendre ce que vous dites. Si vous réussissez, la personne prend une attitude neutre jusqu'à ce qu'elle soit agressée par vous ou vos alliés (ou un adversaire si vous calmez un des vôtres). Si vous reprenez cet atout, vous pouvez toucher une personne par degré dans la compétence Eloquence.

**Carte de visite** – Dépensez un dK. Vous avez toujours une carte de visite à montrer qui vous accrédite, dans une certaine mesure, à poser des questions ou à être présent là où vous ne devriez pas. Le choix de la carte dépend de vous et des circonstances – elle peut vous causer quelques problèmes parfois et ne fait que limiter la méfiance ou vous ouvrir des opportunités.

**Chantage** – Une fois par aventure et par atout, vous pouvez demander au conteur de vous révéler un petit secret d'un personnage secondaire que vous connaissez. Évidemment, le but est de vous en servir pour faire pression et l'obliger à faire quelque chose pour vous.

**Conditions :** 5 degrés en Filouterie, Intelligence +2.

**Chef charismatique** – Vous savez diriger les autres personnes pour leur soutenir le moral, les faire travailler ensemble, les pousser au-delà de leurs limites. Vous pouvez, une fois par séance et par atout, donner des dK gratuits aux gens qui se placent sous votre autorité, pour un usage précis (l'utilisation d'une compétence précise, un bonus de combat, etc.). Le nombre de dK est égal aux degrés de votre compétence Eloquence que vous divisez comme vous le souhaitez parmi votre équipe.

**Condition :** Charisme +3.

**Dragueur** – En observant une personne durant quelques minutes, vous devinez ce qui lui fera plaisir ou quels sont ses centres d'intérêt. Vous devez faire un jet de Perception contre un jet de Sauvegarde de la personne visée. En cas de succès, vous avez un bonus de +4 à tous vos jets d'Eloquence contre cette personne.

**Dévoué serviteur** – Vous vous êtes attaché les services d'un second rôle. Il s'agit d'un personnage de FD 1 et de niveau 1, de type figurant non-aventurier. Le serviteur gagne un niveau à chaque fois que vous gagnez deux degrés dans la compétence Eloquence. Vous pouvez reprendre cet atout pour augmenter le FD du serviteur (FD 3 maximum) ou pour engager un autre serviteur. Vous pouvez aussi dépenser un atout pour que votre serviteur devienne «aventurier».

**Étiquette** – Cet atout vous permet de connaître les us et coutumes d'une catégorie de personne. Vous savez quoi dire, et surtout à qui, pour obtenir ce que vous voulez – informations, matériel, boulot... Lorsque vous prenez cet atout, vous devez l'associer à un groupe social. Vous obtenez un bonus de +2 à toutes les compétences sociales et les Sauvegardes avec les membres de ce groupe.

**Fascination** – Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout (Eloquence, Art, Artisanat ou Mécanique). Quand vous voulez fasciner

quelqu'un, faites un jet de cette compétence opposé à sa Sauvegarde. 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 degrés dans la compétence. Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à une nouvelle compétence à chaque fois.

**Fascination des foules** – Maintenant, vous pouvez capter l'attention de tout un auditoire. Choisissez une compétence pour laquelle vous avez déjà l'atout Fascination. Vous affectez autant de personnes que vos degrés dans la compétence liée.

**Condition :** Fascination.

**Faveur** – Une fois par aventure et par atout, vous pouvez demander une faveur à un personnage secondaire que vous connaissez. Cette faveur doit rester simple comme prêter sa bagnole, par exemple, mais vous n'avez pas à la justifier ou à la renvoyer.

**Conditions :** 5 degrés en Eloquence, Charisme +2.

**Gueule d'ange** – En dépensant 1dK et en réalisant un test d'Eloquence contre 15, le héros peut bénéficier pour une scène des atouts Attendrissant, Réputation ou Première impression.

**Identité secrète** – Vous avez une identité réelle et une identité secrète. Même mis devant des preuves flagrantes, les gens ne peuvent croire que vous êtes une seule et même personne. Par ailleurs, vous obtenez un bonus de +4 à vos jets visant à impressionner les autres lorsque vous êtes sous votre identité secrète.

**Informé** – Vous êtes très au fait de tout ce qui se passe et se dit. Quand vous rencontrez un individu, un groupe ou une organisation pour la première fois, vous pouvez faire un jet de Recherche pour savoir si vous avez entendu quelque chose à son sujet.

**Langue de vipère amateur** – Vous avez un don pour les insultes et vous savez les ciseler en fonction de vos interlocuteurs. Vous pouvez ajouter vos degrés de Filouterie à tous vos jets d'Eloquence pour créer un incident regrettable...

**Langue de vipère professionnelle** – Vous savez humilier et gêner les gens de telle manière que l'assemblée, trouvant cela spirituel, se range assez naturellement derrière vous. Si vous réussissez un jet de Filouterie contre une difficulté de 15+1 par personne présente, vous vous attirez la sympathie des gens et pouvez leur désigner une victime circonstancielle.

**Condition :** Langue de vipère amateur.

**Langue de vipère de brutasse** – Vous n'avez plus besoin d'être présent pour détruire la réputation de quelqu'un. Passez la soirée à colporter vos ragots aux endroits stratégiques et en quelques jours votre victime sera habillée pour l'hiver...

**Condition :** Langue de vipère professionnelle.

**Menteur patenté** – Parce que vous avez passé beaucoup de temps, au cours de votre vie, à manipuler les gens, vous êtes devenu assez bon pour juger de l'effet immédiat de vos paroles. Lorsque vous usez d'Eloquence, vous pouvez dépenser un dK pour retenter immédiatement un jet raté, mais avec un malus de -2.

**Mentor** – Vous avez un mentor, une personne qui vous a pris sous son aile et vous guide. Tyran sadique ou enseignant bienveillant, vous savez pouvoir compter sur lui pour des conseils ou de l'aide. Attention, rien n'est gratuit dans la vie.

**Neutralité** – Certaines personnes doivent rester neutre en toutes circonstances, y compris au beau milieu d'un combat. Si au premier tour d'une opposition, vous annoncez que vous restez neutre, il faut réussir un jet de Sauvegarde contre une difficulté de 25 pour vous prendre sciemment pour cible - bien entendu, vous ne devez accomplir aucune action offensive pour que cet atout reste actif. Si vous êtes le dernier debout, vous pouvez vous rendre... ou pas.

**Notoriété** – Vous jouissez d'une mauvaise réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de visant à intimider. En combat, tous les ennemis qui s'approchent à moins de dix mètres doivent réussir un jet de Sauvegarde ou recevoir un malus de -2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

**Condition :** ne peut pas prendre l'atout Réputation.

**Ceil de l'artiste** – Vous êtes capable de comprendre l'âme d'une personne à travers ses créations artistiques. Vous pouvez ajouter vos degrés en Art à tout jet de Perception pour essayer de déterminer le profil d'une personne dont vous voyez au moins une création.

**Polyglotte** – Vous parlez trois langues supplémentaires, sans accent.

**Première impression** – Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos degrés d'Eloquence. Faites un jet de compétence contre un jet de Sauvegarde 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.

**Provocateur** – Si vous réussissez un jet d'Eloquence contre un jet de Sauvegarde de votre adversaire, vous obligez celui-ci à vous attaquer immédiatement avec un malus de -4 à son attaque et à sa défense pendant un tour entier. Cet atout fonctionne sur les animaux et les gens qui ne parlent pas votre langue.

**Relations** – Dans une région donnée, vous connaissez des tas de gens en haut lieu. Vous êtes toujours susceptible de vous faire reconnaître, entendre et peut-être aider lorsque vous avez des soucis avec les autorités. Lancez des dK du tas de krâsses. Un 6 suffit à ce que quelqu'un de haut placé intervienne. Plusieurs 6 peuvent indiquer des aides supplémentaires ou un peu de célérité dans le traitement des affaires.

**Réputation** – Vous jouissez d'une excellente réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets visant à convaincre. En combat, tous vos alliés dans un rayon de dix mètres reçoivent un bonus de +2 à leurs jets d'Attaque et de Sauvegarde.

**Condition :** ne peut pas prendre l'atout Notoriété.

**Sabir** – Vous savez vous faire comprendre dans toutes les langues. Pas très bien, forcément, mais assez tout de même pour retrouver votre chemin, dénicher un bar ou une adresse, échanger quelques informations générales sur la route ou le temps.

**Condition :** Polyglotte.

**Sexy** – Vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets vous mettant en confrontation non agressive avec des membres de l'autre sexe.

**Condition :** Charisme +2.

## Atouts de chance

*Ces atouts sont liés au destin et à la chance.*

**Chanceux** – Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tous les dés d'une krâsse ou d'une contre-krâsse. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout pour obtenir des utilisations supplémentaires.

**Deuxième chance** – Vous êtes particulièrement chanceux dans un domaine. Choisissez un danger spécifique, comme les chutes, les pièges, le contrôle mental (ou un autre pouvoir précis). Si vous échouez à un jet de Sauvegarde contre ce danger, vous pouvez immédiatement dépenser une krâsse et relancer le dé. Le conteur a le dernier mot pour décider si l'atout peut s'appliquer à telle ou telle situation. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en l'appliquant à un domaine différent à chaque fois.

**Forcer le destin** – Même lorsque les éléments sont contre vous, le Destin penche toujours en votre faveur. Vous gagnez un modificateur de 2 points par atout sur le d20 pour savoir qui obtient les dK lors d'une contre-Krâsse. Vous pouvez faire varier le dé comme vous le souhaitez.

**Condition :** un autre atout de chance, +3 en Charisme.

**J'veux pas crever !** – Vous n'allez quand même pas mourir comme ça ? Vous pouvez dépenser autant de dK que vous le souhaitez pour annuler des blessures graves. À la fin de la scène, vous perdez un point de Constitution ou un point de Sagesse selon la caractéristique la plus haute. Vous le récupérez après quelques semaines de repos. Si vous ne remplissez plus les conditions pour avoir l'atout, vous le perdez jusqu'à ce que vous regagniez votre point de caractéristique.

**Conditions :** +3 en Constitution ou Sagesse, Repousser les limites.

**Observateur** – Vous pouvez dépenser un dK pour trouver un élément de décor non décrit par le conteur que vous pouvez tourner à votre avantage (une porte entrouverte, un renforcement dans le mur, une corde qui pend, un carreau cassé, etc.) Le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous rendre votre dK s'il refuse l'utilisation de cet atout.

**Pas passé loin** – Pour annuler une attaque réussie contre vous, vous pouvez dépenser un dK par dé de dégâts de votre adversaire, plus un dK par éventuelle krâsse que votre adversaire obtient. Vous devez payer les dK avant qu'on ne lance les dés de dégâts et vous devez être conscient de l'attaque.

**Porte-poisse** – Vous portez la poisse aux gens que vous n'aimez pas. Dépensez un dK. Tous ceux qui sont à moins de 3 mètres de vous et que vous désignez d'un regard ou d'un geste souffrent d'un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde pendant degrés Sauvegarde heures.

**Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?** – Vous pouvez dépenser un dK pour trouver le petit objet générique dont vous avez besoin et qui ne se trouve pas dans votre liste d'équipement. Le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous rendre votre dé de krâsse s'il refuse l'utilisation de cet atout...

**Qu'est-ce que j'ai dans mon sac ?** – Vous pouvez dépenser une krâsse pour trouver un objet générique, y compris une arme, qui tient dans le sac que vous emportez partout avec vous.

**Condition :** Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?

**Qu'est-ce que j'ai dans mon garage ?** – Vous pouvez dépenser une ou plusieurs krâsses pour trouver un objet quelconque et

générique dans votre garage (ou votre grenier ou votre cabane de jardin).

**Condition :** Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?, Qu'est-ce que j'ai dans mon sac ?

**Quitte ou double** – En dépensant 1dK, vous pouvez augmenter la marge de réussite automatique de 5 points pour un jet donné. Ainsi si votre seuil de réussite automatique est de 20, il passera à 15-20. Mais dans le même temps, votre seuil d'échec automatique passera à 1-6.

**Repousser les limites** – Ce n'est qu'aux portes de la mort que le Destin montre son vrai visage. Si vous arrivez à 0 points de vie ou d'énergie, vous conservez le droit d'utiliser des dK mais à chaque fois que vous le faites et que vous obtenez des krâsses, vous tirez un jet de Sauvegarde comme si ces krâsses avaient été réalisées par votre adversaire, avec un malus au dé égal au nombre de krâsses obtenus. En cas d'échec, vous êtes gravement blessé.

**Rituel de chance** – Vous savez comment appeler la chance sur vous, qu'il s'agisse de danser nu sous la pluie, de prier très fort le dieu des balles perdues en jetant du sel par-dessus votre épaule ou de secouer vos dés pendant une minute tout en soufflant dessus. Une fois par jour, vous pouvez effectuer un rituel qui vous permet d'échanger des points d'énergie contre des dK sur la base d'un dK pour 1d6 points d'énergie dépensé. Ce rituel peut être très court et ne prendre qu'un tour (par exemple en combat) ou durer plusieurs minutes ou heures selon le bon vouloir du conteur et les circonstances. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez faire le rituel une fois supplémentaire par jour. Les dK ainsi gagnés sont valables jusqu'au prochain coucher du soleil.

**Sacrifice** – Vous êtes un martyr, un jour, un jour vous mourrez pour votre cause et vous le savez. Une fois et une seule, vous pouvez décider que tous les dK que vous lancez sont efficaces à hauteur de leur valeur. Vous mourrez obligatoirement à la fin de l'action.

**Condition :** Repousser les limites, Fanatique.

**Une sur un million** – S'il avait fallu balancer un missile au cœur de l'étoile noire poursuivi par Vark Davor et 50 chasseurs, c'est vous que l'on aurait appelé. Les trucs impossibles, c'est justement votre fond de commerce. Si vous devez faire un jet qu'il est impossible de réussir sans l'utilisation de dK ou dont la difficulté finale est supérieure à 30, vous pouvez lancer des dK disponibles un par un jusqu'à ce que vous ayez réussi l'action. Cet atout ne permet que de réussir son action, pas de gagner les avantages spéciaux comme les bonus aux dégâts en combat par exemple. Cet atout n'est utilisable qu'une seule fois par séance.

**Condition :** au moins deux autres atouts de chance.

## **Atouts spéciaux**

*Ces atouts sont tous ceux qui ne rentrent dans aucune autre catégorie.*

**Adrénaline d'amateur** – C'est au cœur de l'action que tout le monde peut voir ce dont vous êtes capable. Vous pouvez prendre cet atout trois fois au total et chacun vous permet d'obtenir une action supplémentaire à faire après tout le monde dans l'ordre des initiatives. Chaque action supplémentaire vous coûte 1d6 points d'énergie.

**Adrénaline de professionnel** – Vous êtes habitué au passage de l'adrénaline dans votre corps. Vous divisez les pertes d'énergie de l'atout Adrénaline d'amateur par deux.

**Condition :** Adrénaline d'amateur, Constitution +2.

**Adrénaline de brutasse** – Vous êtes extrêmement rapide. Cet atout vous permet d'effectuer vos actions, données par l'adrénaline, juste après vos actions standard. Première action d'adrénaline après votre première action standard, deuxième action d'adrénaline après votre deuxième action standard etc. Si vous n'avez qu'une action standard, vos actions d'adrénaline au delà de la première se font normalement à la fin du tour d'initiative.

**Conditions :** Adrénaline de professionnel, 10 degrés en Initiative.

**Atout de groupe** – 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.

**Aura de lumière** – Les démons, les aberrations et les morts-vivants doivent réussir un jet de sauvegarde contre 15+ Charisme pour vous approcher. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez ajouter votre niveau à la difficulté du jet.

**Beauté fatale** – En compagnie d'un amant, vous pouvez regagner 1d6 PE en vampirisant 2d6 PE à ce dernier au cours de l'acte charnel.

**Chemise de fer** – Une fois par scène, vous pouvez ajouter votre Constitution à votre armure pendant un tour complet. Cette armure n'est pas réduite pas l'atout ou la propriété Perce-armure.

**Compagnon animal** – Vous pouvez choisir un compagnon animal de FD 2 et de niveau 1. Vous pouvez choisir un animal terrestre ou n'importe quel animal fantastique de votre choix, si accepté. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez prendre un autre animal équivalent ou augmenter le FD de celui-ci de 1 point - ce qui lui donne deux nouvelles capacités spéciales à choisir. Le compagnon animal gagne 1 niveau tous les deux degrés dans la compétence Nature. Parmi les capacités que vous pouvez lui donner, vous pouvez en choisir parmi la liste suivante : Vitesse (le compagnon obtient un bonus de +4 en Mouvement) ; Résistance (le compagnon obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Sauvegarde) ; Sens aiguisés (le compagnon reçoit un bonus de +2 en Extérieur et Perception) ; 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 augmenter ses dégâts, ses attaques ou lui donner des capacités extraordinaires.

**Conversion** – Vous êtes capable d'utiliser vos atouts sans trop vous fatiguer. Une fois par tour, vous pouvez dépenser un et un seul dK pour éviter la perte de 1d6 points d'énergie provoquée par l'utilisation d'un atout.

**Fanatique** – Vous avez un bonus de +2 aux dégâts quand vous attaquez l'objet de votre haine. Malheureusement vous avez aussi un malus de -4 à tous vos jets de compétence sociale pour interagir avec eux ainsi que pour résister à l'effet de l'atout Provocateur. La cible de votre haine doit être définie en accord avec le conteur.

**La foi est mon bouclier** – Cet atout permet d'échanger sa Défense contre sa Sauvegarde pendant un tour complet. Vous

devez dépenser 1 dK. Cet atout ne peut être employé qu'une fois par combat mais vous pouvez le reprendre pour l'utiliser plusieurs fois. En règle générale, cet atout s'appuie sur des convictions très fortes et vous devez suivre un code d'honneur très strict.

**Le Seigneur est mon berger** – Cet atout permet d'échanger son Attaque contre sa Sauvegarde pendant un tour complet. Vous devez dépenser 1 dK. Cet atout ne peut être employé qu'une fois par combat mais vous pouvez le reprendre pour l'utiliser plusieurs fois. En règle générale, cet atout s'appuie sur des convictions très fortes et vous devez suivre un code d'honneur très strict.

**Miracle** – Vous êtes capable de sauver la vie d'un compagnon mortellement blessé. Vous pouvez stabiliser automatiquement, une fois par séance, un personnage qui a raté un jet de sauvegarde contre la mort après une blessure grave.

**Mémoire eidétique** – 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.

**Profiler** – En vous basant sur les témoignages et les faits, vous êtes capable de dresser un portrait précis d'une personne, de ses habitudes et de ses pensées.

**Condition :** 5 degrés en Perception.

**Que d'un œil** – Vous n'êtes jamais surpris dans votre sommeil. Vous pouvez toujours faire un jet de Défense, de Sauvegarde ou de Perception.

**Rage destructrice** – Vous êtes capable de vous plonger dans une transe de combat, une fois par jour. Vous gagnez +2 en Force et à vos jets de Sauvegarde. Tant que vous êtes dans cet état, vous ne pouvez pas utiliser de compétences nécessitant concentration ou patience. Chaque tour passé sous l'effet de la rage vous coûte 1d6 points d'énergie. Quand vous n'avez plus d'énergie, la rage prend fin. Si vous décidez d'arrêter avant, vous êtes automatiquement Vidé pendant 1d6 tours, même si vous n'avez pas perdu tous vos points d'énergie. Pour chaque nouvel atout de rage destructrice, vous gagnez un bonus de +2 supplémentaire.

**Renforcement vital** – Votre vitalité est tout simplement hors du commun. Dorénavant, chaque fois que vous prenez l'atout Compteurs ou Vitalité, vous gagnez 2 points de vie supplémentaires.

**Renvoi des morts-vivants amateur** – Vous savez canaliser votre foi afin de repousser, voir détruire les morts-vivants. Cela demande une action complexe au cours de laquelle vous brandissez votre symbole religieux ainsi que la dépense de 1d6 Pe. L'abomination doit réussir un jet de Sauvegarde contre une difficulté de 15 + vos degrés dans la compétence Foi. En cas de succès il ne se passe rien, mais en cas d'échec le mort-vivant ne peut vous approcher à moins d'un mètre par degré dans la compétence et doit reculer s'il se trouve dans la zone fatidique. Le renvoi perdure tant que vous continuez à vous concentrer dessus (pas d'actions complexes comme un sort ou une attaque). Vous pouvez affecter un mort-vivant par degré dans votre compétence (le jet est alors effectué avec la meilleure sauvegarde). En cas d'échec critique au jet de sauvegarde, vous détruisez autant de FD de créature que vos degrés dans la compétence. Vous ne pouvez pas détruire une créature dont le FD est supérieur à votre niveau

(ce sont toujours les créatures les plus faibles qui sont détruites en premier).

**Condition :** 1 degré en Foi.

**Renvoi des morts-vivants professionnel** – Votre aura est maintenant si puissante que vous pouvez utiliser des dK pour détruire des morts-vivants que vous avez préalablement repoussés. Dépensez 1dK par créature, les plus faibles étant toujours détruites en premier. Vous ne pouvez toujours pas détruire une créature dont le FD est supérieur à votre niveau.

**Condition :** Renvoi des morts-vivants amateur, 5 degrés en Foi.

**Renvoi des morts-vivants de brutasse** – Votre nom circule maintenant dans le milieu très fermé de la mort. Vous êtes capable de tels prodiges face aux deux fois nés que l'ont vous dit touché par la grâce divine. Dorénavant, tous les morts vivants dans les degrés de Foi mètres sont repoussés (de degrés Foi mètres). Si en plus ils viennent à manquer leur jet de sauvegarde vous détruisez toujours autant de FD de créature que vos degrés dans la compétence mais cette fois-ci c'est vous qui choisissez lesquelles sont détruites en premier. Vous ne pouvez toujours pas détruire une créature dont le FD est supérieur à votre niveau.

**Condition :** Renvoi des morts-vivants professionnel, 10 degrés en Foi.

**Sans peur** – Dépensez un dK pour réussir automatiquement un jet de Sauvegarde contre la peur.

**Sixième sens** – Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de Perception. Vous pouvez en outre toujours agir avant tout le monde quand vous parvenez à détecter une embuscade.

**Sommeil réparateur** – Vous gagnez 2d6PV et PE supplémentaires par nuit de repos (8h). Si vous vous êtes reposés toute la journée, vous pouvez ajouter votre Constitution et votre Sagesse.

**Touche à tout** – À force de bourlinguer, vous avez appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, vous pouvez faire un jet dans vos compétences sans degré avec un bonus égal à la meilleure des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0.

**Trouver une piste** – Dépensez un ou plusieurs dK et faites un jet de Recherche contre une difficulté de 15. Vous trouvez un indice sur la destination d'une personne qui est parti d'un endroit récemment - une souche de ticket, une boîte d'allumette avec une adresse griffonnée ou n'importe quel autre débris insignifiant mais ô combien utile ici. Cette piste ne conduit qu'à la destination immédiate de la personne et ne donne aucune information.

## **Atouts magiques**

*Ces atouts sont réservés aux utilisateurs des arts magiques.*

**Adeptes** – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout Domaines magiques, vous pourrez choisir un nouveau domaine.

**Condition :** Intelligence +2.

**Âme apaisante** – Votre amour d'autrui est si grand qu'il transparaît dans votre magie. Chaque fois que vous vous en servez

pour soigner quelqu'un, vous pouvez ajouter votre Sagesse aux points de vie récupérés.

**Condition :** vous ne pouvez pas prendre l'atout Esprit acéré.

**Canalisateur de magie sauvage** – La magie sauvage exsude de votre personne. Quand quelqu'un vous lance un sort, vous pouvez lancer des dK pour ajouter des effets secondaires à son sort.

**Condition :** Magie sauvage.

**Court-circuit magique** – 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 jet de sort par point d'énergie dépensé en plus, limité par le nombre de degrés de votre compétence de style.

**Condition :** 6 degrés dans la compétence de style.

**Dissipation malaisée** – Le magicien adverse doit ajouter vos degrés dans la compétence de style à sa difficulté pour dissiper un de vos sorts.

**Domaines magiques** – Choisissez deux nouveaux domaines magiques si vous êtes un magicien – un seul si vous êtes un adepte. Vous ne pouvez pas avoir plus de domaines que la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

**Dégâts dévastateurs** – Avec les années, votre magie a atteint un stade qui la rend très inquiétante – pour vos ennemis en tous cas. Vous pouvez ajouter 1d6 points de dégâts à vos sorts offensifs, à condition de dépenser 2 points d'énergie supplémentaires. Cet atout peut être acheté plusieurs fois.

**Effets cumulés** – Vous pouvez cumuler plusieurs effets dans un seul sort (par exemple, un sort de froid qui fait des dégâts et paralyse à la fois). Choisissez la difficulté de l'effet le plus délicat à réussir. Pour chaque effet supplémentaire, ajoutez 5 à la difficulté du sort et payez 1d6 points d'énergie de plus.

**Esprit acéré** – Votre tournure d'esprit est corrosive, vicieuse, implacable. À tel point que cela transpire dans votre magie, qui en devient d'autant plus destructrice. Vous pouvez ajouter votre Intelligence aux dégâts causés par vos sorts.

**Condition :** vous ne pouvez pas prendre l'atout Âme apaisante.

**Magie explosive** – Votre magie est extrêmement mortelle. Choisissez un domaine dans lequel vous êtes spécialisé, comme le feu ou la terre. Quand vous lancez les dés de dégâts relancez tous les 6 et additionnez le résultat des chiffres obtenus. Continuez tant que vous obtenez des 6. Si vous prenez à nouveau Magie explosive, vous relancez également les 5. Avec un troisième atout, vous relancez les 4.

**Conditions :** Magie focale, Archimagie pour le deuxième atout, 12 degrés en compétence de style pour le troisième atout.

**Magie focale** – Vous êtes spécialisé dans la manipulation d'un domaine précis. Vous gagnez un bonus de +2 en à vos sorts utilisant ce domaine (activation, dégâts, résistance...). Cet atout peut être pris plusieurs fois dans des domaines différents.

**Archimagie** – Vous obtenez un bonus supplémentaire de +2 en à vos sorts utilisant le domaine sélectionné (activation, dégâts, résistance...).

**Conditions :** Magie focale dans ce domaine, 6 degrés en compétence de style.

**Magie instinctive** – Lancer un sortilège improvisé ne vous demande plus qu'une action.

**Condition :** 3 degrés dans la compétence de style.

**Magie sauvage** – Vous n'avez pas appris la magie comme tout le monde. Pour vous, jeter un sort est une affaire d'instinct, d'intuition et de pas mal de chance. Vous devez toujours faire votre jet de compétence de style avant de déterminer les effets du sort. Ce qui veut dire que vous réussissez toujours vos sorts, même si vous n'avez aucune idée de la puissance qu'ils auront. Cependant, un sort de magie sauvage peut avoir des effets étranges, voire se retourner contre vous ! Le conteur peut utiliser des krâsses contre votre sort afin de provoquer des effets secondaires (chaque 6 obtenu sur un dK correspondent à un couac dans votre sort). Attention, les effets principaux d'un sort réussi ne peuvent jamais être altérés : les dégâts ou les transformations sont effectifs, mais une boule de feu peut se changer en boule de clous de girofles (avec les mêmes dégâts) et un sort de silence peut s'accompagner de jolies lumières bleutées. Si votre cible réussit son jet de sauvegarde, par contre, le sort part en sucette. Le conteur est libre de déterminer ses effets comme il le souhaite, il peut même changer le domaine utilisé. Par exemple, un appel de la foudre peut se transformer en soin magique pour vos adversaires.

**Maintien inconscient** – Vous avez grandement développé votre pouvoir de concentration. Vous pouvez maintenir un sort sans subir de restriction autre que l'incapacité à utiliser des dK (vous pouvez donc lancer d'autres sorts, combattre ou agir normalement). Un sort maintenu s'arrête toujours si vous recevez une blessure grave.

**Mémoire supérieure** – Vous pouvez désormais mémoriser un nombre de sorts égal à la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

**Objets personnels** – Vous êtes un enchanteur spécialisé dans la fabrication des objets magiques. Afin de ne pas y consacrer toute votre énergie vitale, vous avez appris à la prendre chez ceux pour qui vous les fabriquez. La personne doit être consentante et être présente pendant tout le rituel de fabrication. À la fin de celui-ci, l'objet lui appartient – en théorie du moins.

**Condition :** Enchantement.

**Pompe à énergie** – Vous avez développé une aptitude très particulière. En vous concentrant très fort, vous êtes capable de puiser l'énergie ambiante pour suppléer à la vôtre (l'action est gratuite). Ça ne marche pas à tous les coups, et vous avez besoin d'un peu d'aide de la part du destin, mais c'est parfois très utile. Vous pouvez utiliser des dK pour récupérer des points d'énergie. Pour chaque krâsse obtenue, ajoutez 6 ou 3 à votre total actuel de points d'énergie. Si vous dépassez votre score d'énergie maximum, vous perdez les points excédentaires au rythme de 1 par tour.

**Renforcement énergétique** – Votre capacité magique est tout simplement hors du commun. Dorénavant, chaque fois que vous prenez l'atout Compteurs, vous gagnez 2 points d'énergie supplémentaires.

**Soins miraculeux** – Avec le temps, votre magie curative est devenue particulièrement impressionnante. Vous pouvez ajouter 1d6 points à vos sorts curatifs, à condition de dépenser 2 points d'énergie supplémentaires. Cet atout peut être acheté plusieurs fois.

**Sorts de brutasse** – Votre magie est maintenant parmi les plus puissantes. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de brutasse quand vous jetez des

sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents.

**Condition** : Sorts de professionnel, 12 degrés dans la compétence de style.

**Sorts de professionnel** – Vous avez atteint un palier dans l'utilisation de votre magie. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de professionnel quand vous jetez des sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents.

**Condition** : 6 degrés dans la compétence de style.

**Sorts discrets** – Vous êtes capable d'un exploit rarissime : utiliser votre magie 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 jet de Perception en opposition avec votre jet de sort pour vous repérer.

**Sorts imparables** – Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la difficulté des jets de sauvegarde de vos sorts. Par 2 point de difficulté supplémentaire, il vous en coûte un point d'énergie. La difficulté additionnelle maximum est égale à votre nombre de degrés dans la compétence de style utilisée.

**Stock d'énergie** – 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 jet de Concentration difficulté 20. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal.

**Vampirisme énergétique** – Vous êtes capable de pomper l'énergie magique des êtres vivants que vous touchez. Vous prenez 1 point par degré de votre compétence Concentration. Si vous dépassez votre score d'énergie maximum, vous perdez les points excédentaires au rythme de 1 par tour. Si vous vous en prenez à une victime non consentante, vous devez réussir un jet d'Attaque puis opposer un jet de Concentration à sa Sauvegarde. On ne peut prendre de l'énergie qu'une seule fois par personne et par scène.

**Volonté magique** – Votre force de volonté est peu commune, et cela se ressent quand vous utilisez la magie. Quand vous faites un jet de compétence pour activer un sort, ajoutez +2 au jet. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout (pas plus d'une fois par niveau), mais vous ne gagnez que +1 à vos jets par atout supplémentaire.

# Guide cinquième

## Les règles

### Résolution d'une action

Pour savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, lancez 1d20 + score de la compétence. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie. Sinon, elle est ratée. La difficulté d'un jet varie entre 10 et 40.

| Table Difficultés  |      |
|--------------------|------|
| Facile             | (10) |
| Moyen              | (15) |
| Ardu               | (20) |
| Difficile          | (25) |
| Impensable         | (30) |
| Presque impossible | (35) |
| Héroïque           | (40) |

Si vous faites 20, vous réussissez toujours votre action, même si les malus sont tels que vous devriez rater. Si vous faites 1, vous ratez toujours votre action, même si les bonus sont tels que vous devriez réussir.

Le conteur est libre de vous donner des malus/bonus à ce jet de dé sous la forme d'une valeur à retrancher/ajouter à votre résultat.

### Opposition

Lorsque deux personnages sont en opposition, le vainqueur est celui qui a obtenu le résultat total le plus élevé. En cas d'égalité, l'avantage va toujours au personnage actif, par exemple l'attaquant.

### Les krâsses

Le conteur dispose d'une réserve infinie de dK. À chaque fois qu'il lance 1d20 pour un second rôle ou une créature, il peut ajouter des dK à son jet. Pour chaque 6 ou 3 qu'il obtient, il peut ajouter ce chiffre au résultat du d20. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs krâsses et d'additionner les krâsses.

Une fois qu'il a utilisé des dK, qu'il ait ou non obtenu des krâsses, le conteur doit mettre les dés dans un pot commun à tous les joueurs s'ils ne visaient pas un personnage en particulier (des dK pour repérer le groupe...) ou bien dans le tas du joueur dans le cas contraire (attaque contre un personnage...). Dès lors, quand ils veulent, ces derniers peuvent à leur tour lancer des dK en même temps que leur d20 pour accomplir une action. S'ils obtiennent une krâsse (6 ou 3), ils peuvent ajouter ce chiffre à leur total pour battre la difficulté. Ils rendent alors les dK au conteur (que ceux-ci aient donné une krâsse ou non).

Quand un joueur et le conteur décident en même temps d'utiliser des dK sur un jet en opposition, il y a contre-krâsse. Les deux adversaires doivent miser le même nombre de dK. Ceux-ci sont mis en commun et ils vont à celui qui obtient le meilleur résultat au d20 (sans les bonus). Il peut alors les lancer et ajouter les krâsses obtenues à son jet, avec les bonus cette fois-ci.

Si une krâsse est obtenue sur un jet d'attaque, le conteur ou le joueur doit ajouter le chiffre (6 ou 3) à ses dégâts. Si un défenseur obtient des krâsses, il peut réduire les dégâts qu'il encaisse.

Certaines capacités d'apprentissage nécessitent que des dK soient dépensés. Dans ce cas, donnez simplement un dK au conteur sans le lancer.

### Le combat

Le combat est divisé en tours de jeu. Au début d'un combat chaque protagoniste fait un jet d'Initiative et agira dans l'ordre, du plus haut score au plus bas. À la fin de chaque tour ou il ne s'est pas fait toucher, chaque personnage peut ajouter +1 à son score d'initiative.

Dans un tour, vous pouvez accomplir une action principale (certains atouts peuvent vous en donner d'autres). Une action principale peut être : porter une attaque, lancer un sort, effectuer un déplacement important ou l'utiliser une compétence.

Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions rapides que vous voulez : boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, se déplacer de quelques pas, recharger un arc ou une arbalète... Se défendre est toujours une action rapide.

Si l'attaquant bat le jet de défense de son adversaire, il lui inflige des dégâts qui sont déduits de son total de points de vie.

### Blessures et guérisons

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous n'êtes pas mort – du moins pas encore – vous n'êtes que gravement blessé. À partir de ce moment, vous êtes inconscient et vos points de vie sont décomptés négativement. Vous en perdez 1 par round jusqu'à ce que vous soyez stabilisé ou que vous ayez atteint le seuil fatidique de 5+Con au-delà duquel vous êtes mort.

Il est possible d'attaquer un personnage inconscient, auquel cas il perdra 1Pv de plus pour chaque attaque portée et encore 1 supplémentaire pour chaque krâsse obtenue.

Si vous n'êtes pas gravement blessé, vous récupérez naturellement 1 point de vie par niveau et par heure ; 2 si vous vous reposez. Un compagnon peut aussi tenter de vous soigner : il doit réussir un jet de Soins difficulté 15 pour vous rendre 1d6 points de vie +1 par degrés dans sa compétence. Vous ne pouvez pas être soigné plus d'une fois par scène de la sorte.

Si vous passez la journée alité sous la surveillance bienveillante d'un guérisseur, celui-ci peut tenter un jet de Soin Diff.15 pour vous rendre 1d6Pv par degrés dans sa compétence.

Si vous êtes gravement blessé, un compagnon peut tenter de vous stabiliser. Il doit réussir un jet de Soins avec un malus de – 5. S'il rate, vous restez gravement blessé (et inconscient) et devez

attendre le round suivant (et donc la perte d'un nouveau point de vie négatif) pour que l'on retente de vous soigner. S'il réussit, vous cessez de perdre des points de vie et pouvez maintenant être guéri. Vous reviendrez à vous lorsque vous serez revenu à 1 point de vie ou plus et vous pourrez commencer à regagner des points de vie naturellement.

Un sort de soins (Corps) peut vous stabiliser (mais ne vous rend pas de points de vie) et peut être tenté autant de fois que nécessaire. En sort d'amateur ce sera au toucher et sur une seule personne, en professionnel cela sera sur une seule personne et en brutasse tout est envisageable.

### **Fatigue et méditation**

Lorsque vous tombez à 0 points d'énergie, vous êtes très fatigué. Vous ne pouvez plus utiliser de dK ni de magie. Vous récupérez naturellement 1 point d'énergie par niveau et par heure ; 2 si vous méditez (position du lotus ou tout ce que vous voulez dans ce genre là).

Vous pouvez aussi tenter de vous concentrer ou de prier. Faites un jet de Concentration. Si vous réussissez, vous regagnez 1d6 points d'énergie +1 par degré dans votre compétence. Ces points d'énergie reviennent au rythme d'1 par minute de concentration.

Certaines créatures peuvent vous voler de l'énergie, d'autres peuvent vous en faire perdre juste parce que vous les regardez et qu'elles sont horriblement affreuses. Dans ce cas, si vous tombez à 0 points d'énergie et que l'adversaire obtient un 6 ou une krâsse sur l'un de ses jets pour vous faire perdre de l'énergie, vous devez réussir un jet de Sauvegarde difficulté 15. Si vous échouez, vous êtes ébranlé et il vous faudra une semaine de repos avant de commencer à regagner des points d'énergie. Refaites immédiatement un autre jet : si vous échouez de nouveau, vous êtes fou à lier ! Vous vous enfuyez en courant dans la mauvaise direction ou vous vous roulez en boule au sol en chouinant. Vous gagnez une folie.

En parlant de votre expérience horrible, vous pouvez passer au-delà de tout ceci. Une fois par jour, si une tierce personne réussit un jet d'Eloquence Diff.20, vous pouvez à nouveau récupérer vos Pe.

# Guide sixième

## L'artisanat

Dans les règles de base, on peut utiliser les degrés de la compétence pour définir une qualité de réussite. Par exemple, en réussissant un jet de Guérisseur contre 15 (une difficulté fixe), on peut soigner 1d6 + degrés points de vie à une personne - ce qui représente à la fois la maîtrise du personnage et aussi sa capacité à réussir ses actions avec plus de brio. De même, les degrés sont intensivement utilisés pour définir les effets magiques.

Cette règle peut aussi être utilisée pour fabriquer, réparer, modifier des objets, cuire des potions, cuisiner des drogues, préparer des mécanismes et des pièges et même créer des objets magiques. À partir du moment où vous fabriquez quelque chose qui possède des capacités particulières, suivez les étapes suivantes pour déterminer le temps que cela vous prend et combien cela vous coûte.

### Temps

Tout travail demande du temps d'exécution. Bien entendu, vous pouvez chercher à travailler vite, en investissant des degrés de votre compétence. Multipliez les temps donnés dans le tableau ci-dessous par le nombre de degrés de votre compétence que vous investissez dans les capacités.

Par exemple, si vous avez 5 degrés de compétence pour créer un sabre de maître, vous pouvez passer quelques semaines de travail et, finalement, avoir 10 degrés effectifs à utiliser. Plus tard vous utilisez 7 de ces points de capacités et vous aurez donc mis 7 semaines pour forger votre lame.

Vous pouvez aussi vouloir bosser super-vite ! Allez, hop, je mets 8 degrés dans le piège que je monte, dont 5 dans le temps (10mn par degré). Le piège sera installé en 30 minutes et pourra faire 3d6 points de dégâts au pauvre crétin qui mettra le pied dessus (3 capacités dégâts).

| <i>Temps</i>          | <i>Nombre de degrés à investir</i> |
|-----------------------|------------------------------------|
| Une semaine par degré | +5                                 |
| Trois jours par degré | +2                                 |
| Un jour par degré     | 0                                  |
| Une heure par degré   | -2                                 |
| Dix minutes par degré | -5                                 |

Option : bien entendu, les durées indiquées dans le tableau sont indicatives. Vous pouvez prendre d'autres unités de temps en fonction du travail – par exemple en décalant les lignes.

### Budget

Tout travail demande un investissement initial – pour acheter les matériaux ou l'équipement nécessaire. C'est certainement le point le plus délicat à traiter tant les situations peuvent être très différentes. Vous devez investir une somme minimum, représentant les matières premières pour un montant que vous fixera votre maître du jeu (en règle général 1/3 du prix de vente de l'objet fini. Vous devez ensuite dépenser pour le petit

matériel, les colles et autres vis dont vous avez besoin, en fonction du nombre de capacités choisies.

| <i>Budget (Do)</i> | <i>Nombre de degrés à investir</i> |
|--------------------|------------------------------------|
| 250 par degré      | +5                                 |
| 50 par degré       | +2                                 |
| 10 par degré       | 0                                  |
| 2 par degré        | -2                                 |
| 0                  | -5                                 |

### Nombre d'utilisation

Le bricolage, c'est bien mais ce n'est pas éternel. Votre matériel s'use ou se décharge assez rapidement. Vous devez donc investir des degrés de votre compétence pour déterminer les conditions d'utilisation d'une installation. Une fois déchargé, vous pouvez passer une heure et réussir un jet difficulté 20 pour lui redonner ses capacités d'utilisation. Vous ne pouvez recharger un équipement qu'un nombre de fois égal aux degrés de compétence que vous possédez. Ensuite, il faut changer les pièces et tout recommencer à zéro.

| <i>Degrés</i> | <i>Temps ou nombre d'utilisations</i>                                                        |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0             | une heure / 1                                                                                |
| 3             | Une scène / quelques-unes (le conteur doit lancer un dK à chaque fois. Sur un 6, c'est mort) |
| 5             | Un certain temps au gré du conteur en fonction de l'objet / déclenchement à volonté sur 1dK  |
| 10            | Permanent / à volonté                                                                        |

Typiquement, créer une potion à usage unique ne demande aucun degré. Créer une épée de maître demande 10 degrés à l'artisan - c'est bien pour cela que c'est un maître d'ailleurs car il peut !

### Dans l'atelier

Une fois que vous savez combien de degrés de compétence vous pouvez investir, vous pouvez modifier ou façonner des matériaux bruts ou des pièces d'équipement pour leur accorder des capacités particulières. D'une manière générale, vous devez effectuer un jet de compétence technique ou scientifique contre une difficulté variable – 15 dans les meilleures conditions, plus des dK de circonstance si vous n'avez pas les outils ou les installations nécessaires. Vous devez, bien entendu, effectuer le jet à la fin de la période de travail.

### Modifications

Déterminer les modifications ou capacités que vous voulez donner à l'objet, à la potion, etc.

**Compétences :** l'objet peut apporter un bonus (par exemple à l'artisanat pour le travail du bois) ou un malus (par exemple à un jet de perception pour repérer un piège) aux jets liés à son utilisation. Le modificateur est de 2 pour un degré investi.

**Avantages & Compteurs :** l'objet peut apporter un bonus (à l'attaque grâce à l'équilibre de l'arme) ou un malus (à la

sauvegarde si cette arme a été pensée pour faire chuter l'adversaire) aux jets liés à son utilisation. Le modificateur est de 1 par degré investi. Quel pied de fabriquer une épée bien équilibrée qui donne +1 en dégâts et +1 à l'attaque, non ?

**Dégâts & Soins :** l'objet peut causer ou soigner 1d6 points de dégâts par degré investi. Un objet normal ne peut causer plus de 3d6 points de dégâts. Une arme peut gagner 1 à 3d6 supplémentaires. C'est parfait, par exemple pour créer une potion de soin ou de dégâts.

**Armure :** chaque degré donne 2 points de protections supplémentaires (et des points d'encombrement). Vous pouvez investir un degré pour éliminer un point d'encombrement à une armure.

**Atouts :** vous pouvez émuler l'effet d'un atout en investissant 4 degrés de compétences. Typiquement, une arme peut ainsi se voir affecter un atout de combat (Tir à répétition, Dégâts explosifs, Coup assommant, etc.) ; une potion de soins supérieurs peut recevoir l'atout « Dégâts explosifs », histoire de soigner encore mieux. Les combinaisons sont trop nombreuses pour être étudiées de manière exhaustives aussi, soyez créatifs !

**Effets spéciaux :** certains inventeurs – possédant les atouts Weird Science, Alchimiste ou le domaine Enchanteur, par exemple – sont capables de reproduire sur des objets, certains effets très particuliers généralement obtenus par magie (comme un rayon de froid ou des lunettes de détection des êtres vivants). Vous pouvez créer des effets d'amateurs (5 degrés), de professionnel (10 degrés) ou de brutasse (20 degrés) dans n'importe quel domaine de « magie » pour émuler les effets scientifiques les plus délirants.

### **Collaboration**

Chaque personne qui participe ou aide un projet et qui possède la compétence requise peut apporter un degré au chef de chantier. Il peut aussi faire un jet contre 15 et donner un bonus de +2 au jet de celui-ci.

### **Projets complexes**

Vous pouvez décider de vous lancer dans des projets qui excèdent vos capacités actuelles – en demandant plus de degrés de compétence que ceux que vous pouvez investir. Vous pouvez tout de même y arriver en coupant le projet en plusieurs phases. Vous devez investir le temps et l'argent correspondant aux degrés investis dans chacune. La difficulté du jet pour la première phase est 15. Pour chaque phase supplémentaire, refaites un jet en ajoutant 5 à la difficulté.

Exemple : construire un nouveau système de propulsion vous demande 20 degrés au total. Vous ne pouvez en investir que 5 à chaque phase. Il va donc vous falloir 4 phases, dépenser les DO et y passer le temps nécessaire. Vous devez aussi faire quatre jets de difficultés 15, 20, 25 et 30 pour le dernier.

Si vous ratez un jet, vous perdez tout l'argent et le temps investi jusqu'alors.

### **Faire faire le travail**

Si vous vous adressez à quelqu'un pour réaliser vos objets, comptez le prix initial que vous auriez payé et multipliez-le par trois. De même, multipliez le temps à deux – à moins, bien entendu, que vous ne payez un supplément.

---

# Guide septième

## La magie

Dans le dK System, la magie est dite "Freeform". C'est à dire que vous ne trouverez aucune liste de sort rigide mais devrez faire preuve d'imagination à chaque fois que vous désirerez faire appel à elle.

### Domaines

Tous les magiciens ne sont pas capables des mêmes prodiges. Il existe 19 Domaines de magie. En fonction de votre orientation et de vos apprentissages, vous devrez en choisir certains et en ignorer d'autres. Vous ne pouvez pas connaître plus de domaines magiques que la somme de votre Intelligence et de votre Sagesse.

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

**Animal** – 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 uniquement les animaux naturels, pas 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.

**Conjuration** – 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 de magie (voir plus bas). Leur niveau maximal est égal au nombre de degrés de la compétence magique de l'invocateur. Les exorcismes dépendent aussi de ce domaine.

**Corps** – Ce domaine affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures. Elle peut accélérer le métabolisme ou le ralentir, conférer une ouïe de chat ou rendre aveugle. Les soins sont gérés par ce domaine : utilisez la colonne dégâts de la table de magie pour déterminer les points de vie rendus.

**Dimension** – 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.

**Divination** – La connaissance du passé, du présent et du futur passe par ce domaine. La colonne durée de la table de magie sert à estimer l'époque sondée. La précision des renseignements recherchés influe naturellement sur le coût en énergie. Divination sert également à détecter la magie, les ennemis et les fraises des

bois ainsi qu'à voir à travers le mur du vestiaire des garçons (quand on est une jeune magicienne curieuse de la vie) et à surveiller sa femme quand on part en aventure (quand on est un mage jaloux).

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

**Électricité** – Le maître en électricité peut rendre de petits morceaux de métal incandescents, recharger les batteries et faire tomber la foudre. Il peut également créer de l'électricité statique et affecter les objets ferreux par magnétisme. Mais ne nous leurrions pas, si vous prenez ce domaine, ce sera pour faire griller vos ennemis en lançant des éclairs depuis vos doigts. Au prix d'un coût supplémentaire et avec l'accord du conteur, vous pourrez aussi vous transformer en électricité et voyager gratos sur les lignes à haute tension.

**Enchantement** – Ce domaine n'est pas très flashy. Il sert à détecter et à créer des objets magiques. Pour ce faire, voyez les règles adéquates dans le Guide sixième. Enchantement sert aussi à lire la magie : celle des objets magiques et celle des sorts actifs.

**Esprit** – Ce domaine englobe tout ce qui a trait aux esprits intelligents. Il sert à lire les pensées, communiquer 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.

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

**Froid** – Un mage du froid sait non seulement faire baisser la température, mais aussi produire de la glace (sous forme de projectiles, de murs ou de patinoires) et la façonner pour faire de très jolies statues. Un domaine pratique pour faire des milk-shakes et transporter des cônes vanille/pistache entre le supermarché et la maison.

**Force** – Ce domaine crée et manipule les champs de force. Généralement invisible, un champ de force peut servir de bouclier pour se protéger des coups et des sorts, de pont pour traverser les précipices ou de bélier pour entrer dans les forteresses sans invitation. On peut d'ailleurs produire toutes sortes d'objets et les animer en maintenant le sort par concentration – On raconte qu'un magicien excentrique affectionnerait particulièrement les sorts en forme de grosses mains.

**Lumière** – Un des domaines les plus versatiles qui soient, Lumière ne sert pas qu'à éclairer les donjons. 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.

**Métamorphose** – Ce domaine gouverne les transformations d'êtres vivants en êtres vivants. Avec, un mage peut se métamorphoser en citrouille ou en farfadet, mais pas en chaise. Si la forme choisie dispose normalement de pouvoirs magiques, il faut compter un coût 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.

**Terre** – Comme les autres domaines élémentaires, celui-ci crée et façonne terre et roche. On peut ouvrir des failles sous les pieds de ses adversaires, projeter des échardes 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.

**Mort** – Les nécromanciens ont une vaste palette de sorts à leur disposition. Ils peuvent animer les cadavres comme des pantins, contrôler toutes sortes de morts-vivants et influencer sur les maladies mortelles. Les âmes des morts répondent à leurs questions et les plus puissants d'entre eux sont capable d'accomplir le miracle de la résurrection (attendez-vous à ce que le conteur vous colle un gros surcoût en énergie, cependant).

**Transmutation** – À l'inverse de Métamorphose, Transmutation régit la transformation des éléments et des objets inanimés. On peut transformer une épée en perruque, le jet 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.

**Universel** – Ce domaine permet d'obtenir de très nombreux petits effets magiques mineurs, comme nettoyer un vêtement ou ranger une pièce, polir l'argenterie et dicter une recette à haute voix à un parchemin. Il permet aussi de voir la magie. Enfin, il peut émuler n'importe quel effet d'un autre domaine – la difficulté du sort est alors augmentée de +5 et vous ne pouvez obtenir que des effets d'amateur.

**Végétal** – 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.

## Styles de magie

Bien qu'elles partagent de nombreux points communs, la magie divine et la magie profane sont aussi différentes par nature que l'eau et l'huile.

La première est utilisée par les prêtres, les shamans et les druides ; elle est accordée par des puissances comme les dieux, les seigneurs spirituels ou Mère-Nature elle-même, en échange de prières précises ou du respect de certains principes rigoureux.

La seconde est utilisée par les magiciens et les sorciers et, par bien des égards, est une science précise et codifiée bien plus qu'un

ensemble de superstitions ; les formules et les gestes doivent être appris et les études sont longues.

Néanmoins, les règles d'utilisation sont sensiblement les mêmes pour les deux magies : les mages utilisent la compétence Magie pour lancer des sortilèges, les prêtres utilisent la compétence Foi pour accomplir des miracles.

## Lancer un sortilège

Pour lancer un sortilège, vous devez d'abord déterminer ses effets puis ses paramètres avant de lancer un jet de compétence de style. Si vous réussissez le jet, le sort est activé et vous payez son coût. Si vous ratez le jet, le sort échoue mais vous payez quand même son coût divisé par 2.

Un sortilège improvisé prend un certain temps à être lancé. Il faut compter un round entier d'incantation. Ainsi un sort improvisé sera actif à partir du début du tour suivant du mage, juste avant son initiative..

À l'inverse un sortilège mémorisé (voir plus loin) peut se lancer de manière quasiment instantanée, en utilisant une action importante.

Tous les effets ne sont pas accessibles à tous les magiciens et les prêtres : ils sont classés en trois catégories : les effets d'amateur, les effets professionnels et les effets de brutasse. Au premier niveau, vous maîtrisez les effets d'amateur. Ensuite, vous pourrez apprendre les effets plus puissants en prenant les atouts adéquats. Les effets d'amateur coûtent 1d6 points d'énergie ; les effets professionnels coûtent 2d6 points d'énergie et voient leur difficulté augmentée de +5 ; les effets de brutasse coûtent 3d6 points d'énergie et voient leur difficulté augmentée de +10.

Si les effets varient selon les domaines, il en est qui sont valables pour tous. Le tableau ci-après vous donne les effets pour les dégâts, les soins, les bonus aux compétences et les invocations.

### Effets

**Effets amateurs** – Effets qui peuvent être obtenus naturellement en y consacrant du temps ou du matériel (faire du feu, se rafraîchir, appeler un animal avec un appeau, empêcher de la bouffe de pourrir, nettoyer des sols, réparer un objet, faire mal à un niveau humain, etc.).

**Effets professionnels** – Effets qui pourraient éventuellement être obtenus naturellement en usant d'artifices ou de matériels particuliers (faire une boule de feu avec une bombe de produits chimiques, glacer du matériel avec un congélateur ou de l'azote liquide, voler, œuvre de destruction lourde possible par l'emploi de grosses armes d'artillerie, etc.).

**Effets brutasses** – Effets impossibles sans agir sur la réalité même (invisibilité, téléportation, arrêt du temps, appel d'une météorite, etc.).

### Paramètres

Les paramètres représentent tous les éléments qui peuvent changer en fonction des circonstances : la distance, la portée, le nombre de cible, etc. Choisissez les paramètres adéquats dans le tableau suivant, additionnez toutes les difficultés pour connaître la difficulté finale que vous devrez battre.

La durée dite « cycle » représente l'alternation entre les périodes de nuit et de jour. Il y a donc le cycle diurne (du levé au

couché du soleil) et le cycle nocturne (du couché au levé du soleil).

### **Règles supplémentaires**

Les êtres vivants directement ciblés par des sorts ont droit à un jet de sauvegarde pour en éviter les effets. La difficulté de ce jet est égale à 15 + le nombre de degrés dans la compétence de style du magicien. Pour les sorts de zone, les effets sont divisés par deux en cas de sauvegarde réussie.

Vous pouvez apprendre par cœur des sorts (en fixant les effets et les paramètres). Vous les lancez alors avec un bonus de +5. Attention, vous ne pouvez pas connaître plus de sorts que votre score d'intelligence ou de sagesse (au choix du joueur).

Pour dissiper un sortilège, vous devez réussir un jet de Magie ou de Foi et posséder le domaine Universel. La difficulté de la dissipation est égale à celle du sortilège visé augmenté de +10. Si vous possédez le domaine utilisé par l'adversaire, la difficulté n'est augmentée que de +5.

Maintenir un sort actif demande que vous lui consacriez une portion de votre attention. Vous ne pouvez rien faire de compliqué ou de fatigant. Il est possible de marcher (mais pas de courir), de prononcer quelques mots (mais pas de soutenir une vraie conversation) et d'éviter les coups (mais pas d'en donner – c'est-à-dire que vous pouvez faire des jets de défense, mais pas d'attaque). Et pas la peine de penser à jeter d'autres sorts. Qui plus est, vous ne pouvez pas utiliser de dK quand vous maintenez un sort par la concentration. Si vous recevez des dégâts pendant que vous maintenez un sort, vous devez faire un jet de Concentration (Diff.15) pour continuer à le maintenir. Si vous tombez inconscient, le sort prend immédiatement fin.

### **Conjuration, Métamorphose et Transmutation**

Ces trois domaines ont cela de particulier qu'ils nécessitent forcément la combinaison avec un autre domaine lorsque l'on souhaite les utiliser au delà du niveau d'amateur.

| <i>Portée</i> | <i>Durée</i>                      | <i>Zone</i>  | <i>Cible</i> | <i>Difficulté</i> |
|---------------|-----------------------------------|--------------|--------------|-------------------|
| Toucher       | Instantanée                       | Aucune       | Aucune       | +0                |
| Mêlée         | 1 tour                            | Chariot      | 1            | +5                |
| Jet           | Concentration ou 1d6+niveau tours | Grande salle | 2            | +10               |
| Tir           | 1 scène                           | Manoir       | 4            | +15               |
| Vue           | 1 cycle                           | Château      | 8            | +20               |

|                 | <i>Sorts d'amateur</i>                                                                                        | <i>Sorts de professionnel</i>                                                                  | <i>Sorts de brutasse</i>                                                                       |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dégâts et soins | 1d6 + 1 point par degrés.                                                                                     | 3d6 points + 1 point par degrés.                                                               | 6d6 points + 1 point par degrés.                                                               |
| Modificateurs   | +/- 2 à une compétence ou un avantage, ajoutez +1 par 4 degrés.                                               | +/- 4 à une compétence ou un avantage ou +/- 1 à une caractéristique, ajoutez +1 par 4 degrés. | +/- 6 à une compétence ou un avantage ou +/- 2 à une caractéristique, ajoutez +1 par 4 degrés. |
| Invocation      | Une créature de FD* égal à un pour quatre degrés et de niveau égal à un pour deux degrés du magicien maximum. | Le FD et le niveau de la créature sont de un pour deux degrés du magicien.                     | Le FD reste le même mais le niveau de la créature est égal aux degrés du magicien.             |

\* Vous trouverez toutes les informations sur les créatures, leur FD et leur niveau dans le Guide du Maître...

|               | <i>Sorts d'amateur</i>                      | <i>Sorts de professionnel</i>                                                   | <i>Sorts de brutasse</i>           |
|---------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Air           | Dévier les projectiles                      | Voler comme un goéland                                                          | Ouragan dévastateur                |
| Animal        | Parler aux écureuils                        | Contrôler un ragondin géant                                                     | Invoker une meute de loups enragés |
| Conjuration   | Conjuration mineure, cercle de protection   | Conjuration intermédiaire, exorcisme, renvoi                                    | Conjuration majeure (et risquée)   |
| Corps         | Sommeil, soins mineurs                      | Soins majeurs                                                                   | Régénération, clonage              |
| Dimension     | Passage à courte portée                     | Téléportation                                                                   | Voyage dans les plans              |
| Divination    | Détections simples, connaître le passé      | Vision à distance, connaître le présent ou avoir des bribes de futurs possibles | Connaître le futur avec précision  |
| Eau           | Remplir une gourde                          | Séparer les eaux                                                                | Provoquer un tsunami               |
| Electricité   | Recharger une batterie de voiture           | Appel de la foudre                                                              | Tempête magnétique                 |
| Enchantement  | Identification d'objet                      | Zone anti-magie                                                                 | Destruction des artefacts          |
| Esprit        | Injonction d'ordre simple                   | Lecture des pensées                                                             | Domination totale                  |
| Feu           | Jet de flammes                              | Boule de feu                                                                    | Chute de météorites                |
| Froid         | Climatisation                               | Prendre ses victimes dans la glace                                              | Invocation d'iceberg               |
| Force         | Bouclier                                    | Mur de force                                                                    | Séparation des atomes              |
| Lumière       | Aveuglement                                 | Invisibilité                                                                    | Horde fantasmagique                |
| Métamorphose  | Griffes de tigre                            | Changement d'apparence                                                          | Métamorphose en dracosire          |
| Terre         | Façonner la pierre                          | Se fondre dans le sol                                                           | Animer les statues                 |
| Mort          | Détecter les morts-vivants                  | Relever des zombies                                                             | Résurrection                       |
| Transmutation | Changer le fer en bois                      | Changer l'air en feu                                                            | Changer le plomb en or             |
| Végétal       | Faire germer une graine, parler aux plantes | Animer un arbre                                                                 | Faire apparaître des dryades       |

# Guide huitième

## L'équipement

### Encombrement

L'encombrement mesure la quantité de matériel que vous pouvez porter sans être gêné par son poids. Prenez une feuille à petit carreau et délimitez un espace égal à Constitution+Force cases. C'est votre espace d'encombrement. En fonction de ce que vous portez, cochez une ou plusieurs cases. Tout ce qui dépasse de l'espace délimité donne un malus de -1 à toutes les actions physiques (sauf le combat) - Acrobatie, Athlétisme, Discrétion, Filouterie, Initiative et Muscle.

### Les armes

Les armes sont divisées en trois catégories : armes d'amateur, armes de professionnel et armes de brutasse.

Si vous ne possédez pas les atouts nécessaires à la manipulation des armes des deux dernières catégories, vous les maîtrisez mal. Bien entendu, vous pouvez les brandir et même taper avec. Mais leurs dégâts sont limités. Si vous n'avez aucun atout, toutes les armes font des dégâts d'amateur (1d6). Si vous avez l'atout Armes de professionnel, les armes de brutasse ne font que des dégâts de professionnel (2d6).

**Armes d'amateur** – Les armes d'amateur font 1d6 points de dégâts. Il s'agit de toutes les petites armes mais aussi de tous les objets qui ne sont pas prévus pour tuer son prochain : bâton, dague, épée courte, hachette et cognée, marteau de forgeron, mobilier, mains nues, épieu de chasse, serpe, fléau paysan, matraque etc. Les armes à distance comprennent les petits modèles parmi les arcs, les arbalètes de poing et toutes les armes à feu.

**Armes de professionnel** – Les armes de professionnel font 2d6 points de dégâts. Elles comprennent toutes les armes de contact réellement pensées pour le combat : épée, hache d'arme, lance de fantassin, masse, etc. Les armes à distance comprennent les arbalètes, les arcs de guerre, etc.

**Armes de brutasse** – Les armes de brutasse font 3d6 points de dégâts. Ce sont les armes maniées par les seuls gros bourrins. Epées à deux mains, fléaux de guerre, tetsubo, etc. Les armes à distance comprennent les arbalètes lourdes, les arcs composite et long etc.

### Les armures & boucliers

Les armures et boucliers sont divisés en trois catégories : armures et boucliers d'amateur, de professionnels et de brutasse.

Il faut posséder les atouts adéquats pour utiliser correctement les armures de ces deux dernières catégories. Sans l'atout, le personnage applique le malus d'encombrement à toutes les compétences et pas seulement à celles désignées de l'astérisque et présentées plus haut.

**Armures et bouclier d'amateur** – Les boucliers apportent un bonus de +1 en Défense, mais donnent un malus équivalent en encombrement. Les armures protègent de 2 points de dégâts mais donnent un malus équivalent en encombrement.

**Armures et bouclier de professionnel** – Les boucliers apportent un bonus de +2 en Défense, mais donnent un malus équivalent en encombrement. Les armures protègent de 4 points de dégâts mais donnent un malus équivalent en encombrement.

**Armures et bouclier de brutasse** – Les boucliers apportent un bonus de +3 en Défense, mais donnent un malus équivalent en encombrement. Les armures protègent de 6 points de dégâts mais donnent un malus équivalent en encombrement.

### Coût de la vie

Les aventuriers ont surtout recours au Dragon d'or (Do). Un Dragon d'or vaut 10 Dragon d'argent (Da). Un Dragon de platine (Dp) vaut 10 Do.

| Objet                                 | Prix  | Enc. |
|---------------------------------------|-------|------|
| Arme d'amateur                        | 10Do  | 0    |
| Arme de professionnel                 | 20Do  | 1    |
| Arme de brutasse                      | 40Do  | 2    |
| Revolver                              | 80Do  | 0    |
| Fusil                                 | 160Do | 1    |
| Traits – carreaux, flèches... (x10)   | 1Do   | 1    |
| Munitions – balles, poudre... (x5)    | 2Do   | 0    |
| Armure d'amateur                      | 40Do  | 2    |
| Armure de professionnel               | 80Do  | 4    |
| Armure de brutasse                    | 160Do | 6    |
| Bouclier d'amateur                    | 10Do  | 1    |
| Bouclier de professionnel             | 20Do  | 2    |
| Bouclier de brutasse                  | 40Do  | 3    |
| Monture d'amateur                     | 80Do  | -    |
| Monture de professionnel              | 160Do | -    |
| Monture de brutasse                   | 320Do | -    |
| Nuitée d'amateur                      | 8Da   | -    |
| Nuitée de professionnel               | 16Da  | -    |
| Nuitée de brutasse                    | 32Da  | -    |
| Journalière d'amateur                 | 1Do   | -    |
| Journalière de professionnel          | 2Do   | -    |
| Journalière de brutasse               | 4Do   | -    |
| Repas d'amateur                       | 2Da   | -    |
| Repas de professionnel                | 4Da   | -    |
| Repas de brutasse                     | 8Da   | -    |
| Boisson d'amateur                     | 1Da   | -    |
| Boisson de professionnel              | 2Da   | -    |
| Boisson de brutasse                   | 4Da   | -    |
| Rations d'amateur (la semaine)        | 1Do   | 3    |
| Rations de professionnel (la semaine) | 2Do   | 2    |
| Rations de brutasse (la semaine)      | 4Do   | 1    |

