



Tsuvadra dK n

Etienne C.

Copyright © 2024 Etienne C. Tous droits réservés.

Publié par Etienne C.

ISBN : 978-1-365-19563-1

Vivre Tsuvadra sur Altereith 15000 ans

Tsuvadra dK, le Néant affronte l'Existence sur 5000 ans en 5 campagnes depuis l'Antiquité des Mages à l'ère Galactique des Éons en traversant la Renaissance des Faiseurs, une ère industrielle des Enjomineurs et une modernité Cyber des Enchanteurs.
Tsuvadra est un jeu de rôle qui plonge les joueuses dans des aventures au sein d'une Planète en expansion au moment où apparaissent les quatre espèces donanymes. Le mystère, l'enthousiasme et le merveilleux de ceux-ci peuvent faire irruption à chaque instant.
Aux côtés de vos compagnons, participez à des aventures et des missions discrètes. Mesurez-vous à la force du Cosmos de votre temps ou menez l'enquête face à des forces divines issue des 12 dimensions de l'univers. Soyez un combattant sans égal ou un érudit plein de sagesse. Le jeu offre une grande variété d'ambiances et de possibilités d'aventures.
Le Livre de base est l'ouvrage de référence pour tous les joueuses et meneurs de jeu dans Tsuvadra. Il renferme la création complète de personnage ainsi que toutes les règles. Le système de jeu est construit à partir du dK2 système.

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

Vous trouverez dans ce livre de base :
Une introduction à Tsuvadra Comment créer un personnage Des espèces de donanyme, des origines sociales, des métiers pour PJ, des atouts comme s'il en pleuvait Le premier scénario de la campagne : 3 Orchidées.





OPEN GAME LICENSE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CREDIT

Directeur de publication :
Etienne C.

Responsable d'édition :
Etienne C.

Coordination :
Etienne C.

Auteurs :
Etienne C.
ISBN : 978-1-365-19563-1
© 2024

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

Relect·eur·rice·s : Lise Bost

Design & Maquette :
Etienne C., Arthur

Illustration de couverture :
Etienne C. et MidJourney

Illustrations intérieures :
Etienne C. et MidJourney




TSUVADRA
dK

Table des matières

LIVRE I - COMPRENDRE TSUVADRA dK 11

Chapitre 1 - L'esprit de Tsuvadra...11
Rapide tour d'horizon..... 11
Quelques chiffres sur la Voie lactée en 2050..... 11
Chapitre 2 - rôle de la MdV.....13
System Tsuvadra dK n 13
Chapitre 3 - Les bases du système dK 14
FD..... 14
Les dès..... 15
Coup d'éclat..... 15
Maladresses..... 15
Le D10 des grands maîtres..... 15
Bonus et Avantage et contraire 16
dKrunch utilisés dans Tsuvadra..... 16
Le combat 17
Esquive 17
Parade 17
Exemple de situation de combat 17
Les armes et l'atout explosif..... 17
Tuer de sang-froid ?..... 18

LIVRE II - CRÉER UN PERSONNAGE 21

Chapitre 4 - Vue d'ensemble de la création 21
Vers le Bruit - dK6..... 21
Conseils pour la Maîtresse du Verbe 21
Les étapes Définition et Importance 21
Création du personnage 22
Entretien XP et évolution..... 23
Donner un bonus/malus..... 24
Chapitre 5 - Peuples jouables 24
Peuples dominants Noir Chemin 24
Peuples à lignée Noir Chemin 26
Peuples autres campagnes..... 30
Chapitre 6 - Origines sociales, Maisons et clans.....35
Classe sociale noir Chemin..... 35
Classe sociale 3 orchidées..... 38
Classe sociale Mangeurs de pierres..... 42
Classe & maisons retour de pendule 45
Classe sociale Vers le bruit..... 52
Chapitre 7 - Métiers, vocations et professions.....54
Métiers Noir Chemin..... 54
Métiers 3 orchidées..... 66
Métiers Mangeurs de pierres..... 77
Vocations Retour de pendule..... 80
Professions Vers le bruit..... 84

LIVRE III - LES SAVOIR²-FAIRE 89

Chapitre 8 - Utiliser les Savoir²-Faire 89
Contexte Général..... 89
Mécanisme de Franchissement..... 89
Tableau de Difficultés..... 89
Exemple Pratique..... 89
Gestion des Résultats..... 89
Règles pour la Maîtresse du Verbe. 89
Savoir²-Faire..... 90
Chapitre 9- Liste des Savoir²-Faire.90
Athlétisme..... 90
Bluff..... 90
Concentration..... 91
Conduite (+ spécialités) 92
Déguisement 92
Diplomatie 93
Discrétion 93
Équitation..... 94
Érudition (+ spécialités) 95
Esquive 95
Influence 96
Initiative..... 96
Intimidation 97
Linguistique..... 97
Art vs Foi (+ spécialités) 98
Mêlée (+ spécialités)..... 99
Métier (+ spécialités) 99
Parade 100
Perception..... 101
Psychologie..... 101
Renseignements 102
Représentation..... 103
Réputation 103
Sécurité 104
Soins (+ spécialités) 105
Stratégie 105
Subterfuge 106
Survie..... 107
Tir (+ spécialités)..... 107
Volonté..... 108

LIVRE IV - LES ATOUTS 111

Chapitre 10 - Atouts d'origine, naissance et dons..... 111
Âme double 111
Atouts familiaux 111
Éducation Spéciale..... 111
Gamin 112
Gars du coin..... 112
Grand..... 112
Petit..... 112
Protégé..... 112
Chapitre 11 - Dons 113
Bénédiction..... 113
Don naturel..... 113
Empathie animale..... 113
Réfractaire 114
Chapitre 12- Atouts de développement..... 114
De compteurs..... 114
D'actions..... 115
Chapitre 13 - Atouts de combat et attaques spéciales 119
Les maîtrises 119
De bataille 120
Améliorations 123
Chapitre 14 - Atouts aventureux, sociaux, techniques et exotiques 130
Utiliser une technique de combat 130
Techniques..... 131
Techniques avancées..... 135
Atouts techniques..... 136
Atouts logistiques..... 139
Atouts d'éveil..... 140
Atouts d'entourage..... 142
Atouts de majesté..... 142
Atouts exotiques..... 148
Chapitre 15 - Atouts velumniques150
Court-circuit Velumnique..... 150
Dissipation malaisée..... 151
Domaine privilégié..... 151
Incantation longue..... 151
Art de faiseur sauvage..... 151
Maintien inconscient..... 152
Mémoire supérieure 152
Faiseur ou Éonite..... 152
Sorts discrets..... 153
Stock d'énergie..... 153
Style privilégié..... 154

LIVRE V - JOUER LES CONFLITS..157

Chapitre 16 - Combat..... 157
Le combat 157
Passer des obstacles avec un seuil 157
Utilisation des Savoir²-Faire..... 158
Utiliser les dK en jeu ?..... 158
Chapitre 17 - Blessures, soins et récupération 159
Blessure & localisation (option)..... 159
Récupération et repos..... 160
Les Pharmakon..... 160
Chapitre 18 - Défis et scènes longues 161
Défi de Savoir²-Faire 161
Compétitions sportives 165
La narration partagée..... 167
Le Littéraire-Rôle..... 168
Chapitre 19 - Poursuites et obstacles..... 169
Coopération..... 169
Un véhicule 169
La poursuite 170
Arme courte contre longue 170
Armes à feu..... 171
La cybernétique..... 171
Chapitre 20 - Batailles, sièges et révoltes..... 172
Narrativiste 172
Règles de bataille 173
Tour de bataille..... 174

Victoire et défaite 176
Caractéristiques des unités..... 177
Comment utiliser ces règles ? 179

LIVRE VI - VELUM, AART, FOI ET ÉON 181

Chapitre 21 - Métaphysique du Velum 181
Expliquer l'aart aux joueureuses... 181
Retour d'aart de Faiseurs..... 181
Aart de faiseur dramaturgique..... 182
Chapitre 22 - Domaines génériques 183
Tsuvadra 11 dimensions 183
Les domaines..... 185
Chapitre 23 - Aart et styles selon les âges 196
L'Aart des élus du Noir chemin 196
L'aart de faiseur des faiseurs des 3 orchidées..... 197
Les faiseurs de mangeurs de pierres..... 199
L'éon de retour de pendule..... 200
Éon, nautonier et Shinaï de vers le bruit 202

LIVRE VII - LES CINQ ÂGES DE JEU..... 205

Chapitre 24 - Noir Chemin 205
Noir Chemin - dK12 (dK6+) 205
Le monde 205
La république ancipielle 206
Le calendrier 206
Les monnaies..... 206
Chapitre 25 - Trois Orchidées 206
Trois Orchidées - dK10 207
La planète (la seule partie connue)207
Les tensions et la guerre 207
Chapitre 26 - Mangeurs de Pierres..... 207
Mangeurs de Pierres - dK8 207
Héritage des Trois Orchidées 208
L'annonce de la catastrophe 208
La réaction du monde 209
L'évolution du Trièdre 209
Les négociations entre espèces 209
Notion de donanyme 209
L'empire 209
La vïa 210
Chapitre 27 - Retour de Pendule 210
Retour de Pendule - dK6 210
Les nouveaux temps..... 210
La structure de l'empire 212
Chapitre 28 - Vers le Bruit 214
Vers le Bruit - dK6..... 214
Origine géopolitique..... 214
Les monnaies..... 214
Le monde après le Pendule 215
La Feuille de Soulfarian..... 216

LIVRE VIII - ORGANISATIONS, CONTACTS..... 219

Chapitre 29 - Contacts 219
Introduction..... 219
Chapitre 30 - Organisations 219
Les maisons de retour de pendule 219
Militaires indépendants 220
Chapitre 31 – Factions, sociétés secrètes 220
Contexte Historique..... 220
Implications pour les Joueureuses 220

LIVRE IX – PNJ & CRÉATURES 223

Chapitre 32 - Créer PNJ ou créature 223
FD : Facteur de Difficulté..... 223
Création de PNJ et créatures 223
Les combats..... 224
Faiblesses des premiers rôles..... 224
Prendre des informations sur un PNJ 224
Atouts d'amélioration 224
Chapitre 33 - Atouts de créatures et de PNJ..... 224
Second rôle et monstres 224
Génériques seconds rôles et créatures 228
Les capacités de combat 232
Capacités mystiques 233
Capacités sournoises 234
Capacités à 2dK 234
Capacités de survie 235
Chapitre 34 - Archétypes de PNJ 236
Chef de guerre..... 236
Duelliste – Tueur 236
Éminence grise 236
Enfant de putain..... 236
Increvable..... 236
Seigneur 237
Sorcier..... 237
Thug 237

LIVRE X - CONSEILS DE MAÎTRISE239

Chapitre 35 - Préparer écrire scénario 239
Écrire et jouer un scénario de jeu de rôle..... 239
Les PJ veulent intégrer une organisation de type pègre..... 240
Question pour un personnage 240
Chapitre 36 - Émotions, Drama, notoriété et flétrissure..... 241
Émotions primaires..... 241
Émotions secondaires 241
La moralité des PNJ..... 243
Chapitre 37 - 36 situations dramatiques..... 243

LIVRE XI – ÉQUIPEMENT & VÉHICULES..... 247

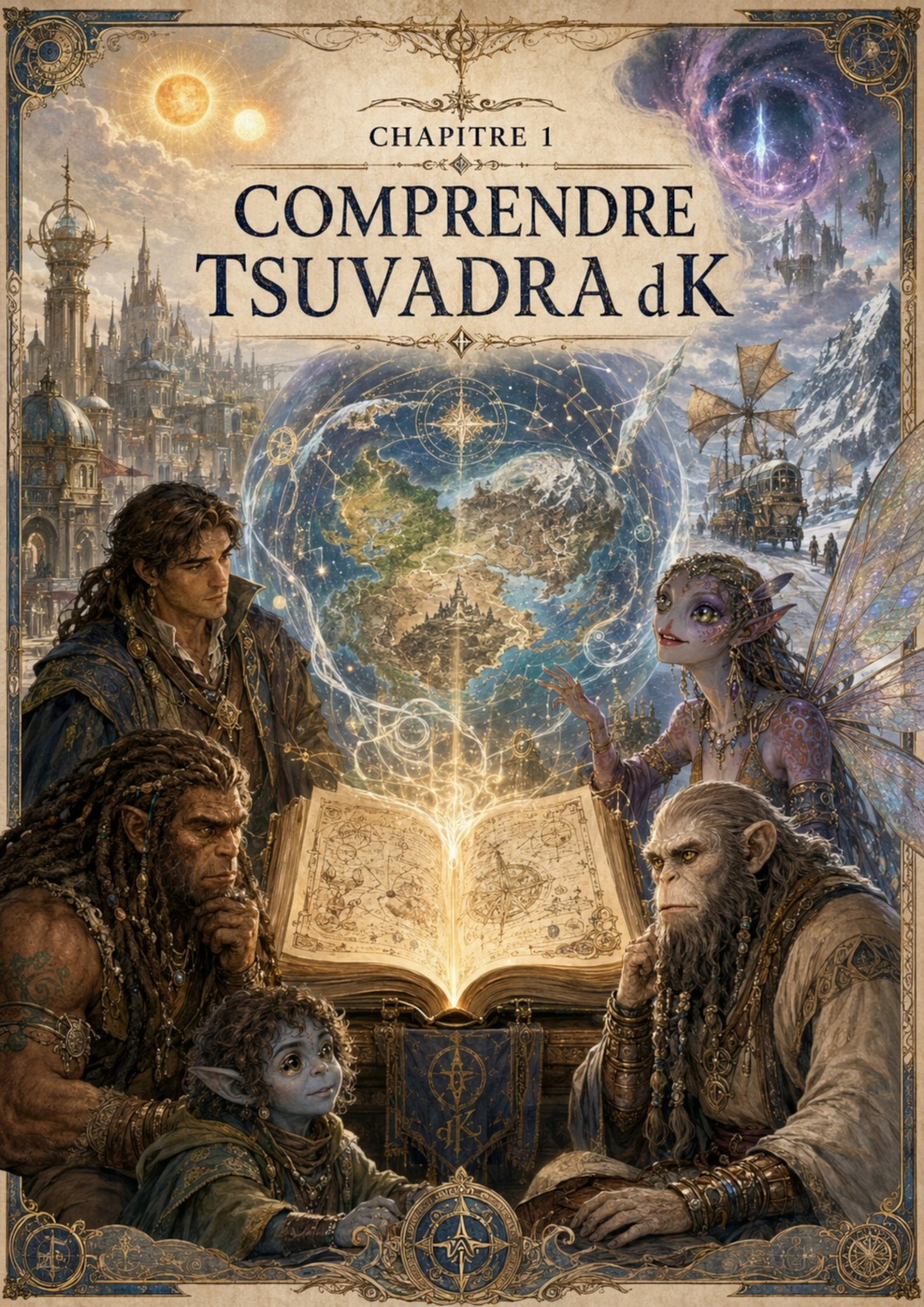
Chapitre 38 - Équipement, armes et protections 247
Le Noir chemin 247
Les mangeurs de Pierre..... 248
Chapitre 39 - Véhicules et poursuites 249
Le Noir chemin 249
Retour de Pendule 249
Chapitre 40 - Cybernétique et artefacts..... 250
Matériel, noosphère et cyberespace 250
Punitions la dépersonnalisation 251
La cybernétique..... 251

LIVRE XII - RÉFÉRENCES RAPIDES254

Chapitre 41 - Index des Atouts ... 254
Chapitre 42 - Cartes de bataille et cartes narratives 258
Cartes narratives urbaines 272
Cartes narrative rurale..... 286
Chapitre 43 - Feuilles PJ et écran 288
Les étapes 288

CHAPITRE 1

COMPRENDRE TSUVADRA dK



LIVRE I - COMPRENDRE TSUVADRA dK



Les deux éléments du feu et de l'eau, même placés ensemble, ne se mélangent pas mais conservent leur nature propre ; ainsi l'homme cultivé ne se laissera pas rendre semblable aux hommes dont la nature diffère de la sienne, par les relations et les intérêts communs qu'il peut avoir avec eux, mais il conservera dans toute communauté son individualité propre.
Lao Tseu (K'ouei / L'Opposition)

Chapitre 1 - L'esprit de Tsuvadra

Univers, rapide tour d'horizon, Velum et cosmologie de départ.

Rapide tour d'horizon

Un bref aperçu De la Terre à une autre galaxie, Andromède, en passant par la Voie lactée, Tsuvadra, le vent d'est, est un univers de jeu de rôle qui traverse 10 000 ans d'histoire. L'histoire débute sur Terre et se termine sur Terre 11 500 ans plus tard, après avoir fui la Voie lactée pour tout recommencer sur la planète Ultereith des Adoubaï dans la galaxie d'Andromède, à 760 k parsec (2,9 millions d'années-lumière) de la Voie lactée.

Ultereith, terre d'exil des lactiens, connaît une histoire qui débute dans son propre âge antique, sans préhistoire (le chemin noir), et se conclut par le retour des humains et des ancipiels dans la Voie lactée, dans une ère galactique, quelques 10 000 ans après leur arrivée dans une arche nommée « Chasseur de bruit ». Cette histoire traverse une forme de Moyen Âge (3 orchidées), un âge industriel glaciaire (mangeurs de pierres) et une époque postmoderne cybernétique (retour de pendule).

Tout commence sur Terre, dans la Voie lactée (Hurlent les chimères et Cellules et étoiles).

Quelques chiffres sur la Voie lactée en 2050

- Diamètre : 100 000 années-lumière. Nombre
- d'étoiles : 300 milliards. Âge : 15 milliards d'années.
- Nombre d'espèces lactiennes ayant franchi leur révolution cognitive et parvenu à l'ère galactique depuis 150 000 années : 6 + 1 dans l'ordre d'apparition :
  - **Ancipiel** (forme insecto-mammifères) -150 000 ans
  - **Broquarts** (forme reptilienne à sang chaud) -130 000 ans
  - **Ouranien** -115 000 ans
  - **Indévote** -100 000 ans
  - **Narsdrok** (primates troglodytes) -100 000 ans
  - **Humain** (primate) -80 000 ans Une espèce sur Terre spéciale :
  - **Dragon** (reptilien) -70 000 000 ans – Échec et quasi- extinction

Tsuvadra est un ensemble de campagnes visant à offrir aux joueureuses le plaisir de vivre de grandes aventures à travers des époques liées les unes aux autres. C'est également une tentative de synthèse des formes de jeu pratiquées en JDR sur table, en enrichissant les règles du dK 2.

7 campagnes Ces sept campagnes font partie d'une méga-histoire au caractère universel. Elles peuvent, dans une certaine mesure, être menées et vécues indépendamment. Une fois ces 7 campagnes jouées, nous aurons parcouru 11 500 années de l'histoire humaine, entre autres espèces de la Voie lactée et d'Andromède.

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

1066 - bataille de Hastings, début de Hurlent les chimères et 700 ans pour cette campagne, suivant « presque » l'histoire humaine. L'univers Tsuvadra

2034 - fin de Cellules et Étoiles, l'humanité, grâce à ses enfants secrets, accède à l'ère

galactique et rencontre les 6 espèces de la Voie lactée ayant accédé aux déplacements intersidéraux dans la galaxie.

500 ans s'écoulent, voyant l'expansion exponentielle de l'humanité dans la Voie lactée. Des espèces expansionnistes entrent en guerre contre l'alliance des humains, ancipiel et narsdrok, conduisant à la fin de la Voie lactée. Cette dernière sombre dans une plaie morbide dangereuse pour l'univers (Néo Noé non écrite), projetant par intrication des arches galactiques de survivants dans la galaxie voisine, entre autres sur une planète à double système solaire.

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

3800 – Après un temps de mise en place et de nouveau départ, une époque arrive à sa fin par le Noir Chemin. 1000 ans passent.

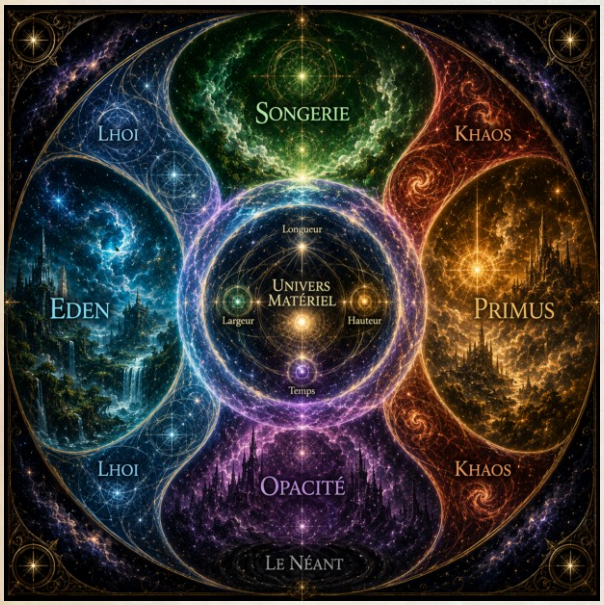
1001 - fin de la guerre des trois orchidées, et 300 ans passent avant le début du grand hiver.

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

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

En **3200** après GH, la galaxie d'Andromède est recolonisée, trois espèces donanyme nouvelles sont contactées, la Voie lactée est-elle sauvée ? Avec Vers le bruit.

Et voilà, avec **12 500** ans parcourus pour nos joueureuses et une galerie de personnages hauts en couleur. Le Velum est une double dimension de l'univers, présente en chaque point de l'univers, au cœur même de la matière. Cette dimension agit comme une membrane avec les dimensions non matérielles de l'univers, d'où son appellation « Velum ».



Les êtres vivants peuvent, en prenant conscience de cette double dimension, accéder aux possibilités et aux opportunités des autres dimensions telles que ***l'opacité***, l'élémentalité ou le ***primus***, la songité ou la ***songerie***. Ces trois grandes dimensions sont inextricablement liées à la nature vivante de la matière. Seul l'***Eden*** est une dimension non temporelle, éternelle et inaccessible. Lorsque les êtres vivants font appel aux puissances post-velumniques pour se surpasser, une partie de leur méta-conscience utilise l'énergie, l'information et les propriétés du Velum pour faire pénétrer dans la matière ce surplus d'énergie très particulière. Si le besoin est d'ordre physique et matériel, l'énergie provient souvent de la dimension élémentaire. En revanche, si le besoin est agressif, transcendant la mort ou lié à des états pervertis de la matière, l'énergie provient de la dimension opaque. Enfin, si le besoin est plutôt relationnel, imaginaire, illusoire ou psychologique, l'énergie provient de la dimension de la songerie.

Lorsque l'on fait appel à ces énergies dimensionnelles, elles demeurent ontologiquement inadaptées aux dimensions matérielles de l'univers et restent intriquées à leurs dimensions primordiales, ancrées à leur invocateur. Une fois qu'une certaine quantité est atteinte dans l'ancre de l'invocateur, cette énergie retourne dans sa dimension par une implosion qui affecte l'invocateur en retour.

Ce schéma permet de donner une compréhension à tous les faiseurs de l'univers. Ils conçoivent l'univers dans ses 11 dimensions, qui infèrent deux autres dimensions inconnaissables : la première étant l'impénétrable Néant, et la seconde l'inintelligible « Déesse/Dieu », qui est le tout, le Grand Vide Conscient, présent partout, y compris au cœur de chaque sujet, de chaque objet, sacralisant l'univers. L'univers ?!?

L'univers, dans la plupart de ses dimensions, demeure inaccessible à la compréhension des créatures vivantes, même les plus intelligentes. « Déesse/Dieu » est un mot, « Néant » en est un autre. Ces mots, même si nous avons le pouvoir de les prononcer, ne peuvent se réduire en quelques sons ou quelques objets visuels, perceptibles par des sens, quelle que soit l'espèce vivante, la distance non physique qui nous sépare de ces méta réalités. Les donanymes donnent des noms et se racontent des histoires, ayant connu leur révolution cognitive dans l'histoire de leur évolution pour devenir les espèces dominantes de leurs planètes.

Le Primus est la dimension qui s'est créée en même temps que l'Éden et l'univers matériel lors du « suicide » de « Déesse/Dieu », ou plutôt d'une déesse. Le souvenir de « Déesse/Dieu », enfoui dans les tréfonds de l'Éden et de nos cœurs, tisse en permanence le velum, permettant d'isoler les dimensions entre elles et à la matière d'exister, de devenir de l'information, de devenir de la matière en

mouvement et, de ce mouvement, de donner la vie, une plus grande information encore.

Éden nous enseigne que le temps n'existe pas et donne du sens en absorbant les temps parallèles.
Primus nous enseigne que l'espace n'existe pas. Le faiseur paie par une copie d'une partie de ses souvenirs dans un avatar de lui-même qui finit par lui ressembler de plus en plus dans cette dimension.
Opacité nous enseigne que la mort n'existe pas. Le faiseur paie par une copie de ses peurs, de ses angoisses et de ses penchants les plus sombres dans un avatar de lui-même qui finit par ressembler à son double morbide.
Songerie nous enseigne que le rationnel et la matière tangible n'existent pas. Le faiseur paie par une copie de ses rêves, de ses fantasmes, de ses désirs et de ses visions les plus imaginatives dans un avatar de lui- même qui finit par ressembler à son double le plus fantasmagorique.

Le ***Velum*** permet à tout cela d'exister et de consister. Et c'est à travers lui que le faiseur paie aux avatars de lui-même dans les autres dimensions. Le néant est le mal absolu, l'Antédieu, l'anti-verbe. Les antécréatures du néant sont les plus puissantes dans la destruction et l'annihilation de toute chose, de tout sacré, de tout sens. Toutes les manifestations, même les plus immorales et criminelles, appartiennent encore au camp de « Déesse/Dieu » en regard du néant.
Ces antécréatures, exceptionnellement incarnées, ont des formes identiques à celles existantes, si ce n'est qu'elles sont dévorantes, angoissantes, cancérogènes.

Chapitre 2 – rôle de la MdV

Particularités par campagne et premiers conseils de jeu.

Particularité par campagne Particularités des Règles par Campagne

1. **Noir Chemin** - **dK12** (dK6+) Dans la campagne « Noir Chemin », les personnages peuvent atteindre un niveau maximal de dK12, permettant l'acquisition jusqu'à douze fois des atouts d'apprentissage et de compteurs. Seules les espèces Ancipiele et Dragon atteignent ce niveau, tandis que les autres espèces sont limitées à dK6. Les personnages à lignée bénéficient d'un ajustement avec la position dans la lignée pouvant ajouter jusqu'à 6 niveaux supplémentaires, atteignant ainsi le dK12. Chaque joueuse reçoit gratuitement deux utilisations de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire.

2. **Trois Orchidées** - **dK10** Les participants à la campagne « Trois Orchidées » progressent jusqu'au niveau dK10. Les personnages débutent au niveau initial, apprenant et évoluant rapidement au fil de leurs aventures. De même, chaque joueuse bénéficie de deux utilisations gratuites de l'atout « Science du critique » pour deux **Savoir²-Faire**[1].

3. **Mangeurs de Pierres** - **dK8** Dans « Mangeurs de Pierres », le niveau maximal accessible est dK8, limitant les personnages à huit acquisitions d'atouts d'apprentissage et de compteurs. Comme dans les autres campagnes, les joueureuses disposent également de deux utilisations gratuites de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire de leur choix.

4. **Retour de Pendule** - **dK6** « Retour de Pendule » initie les personnages à un niveau de jeunesse, démarrant à 9 ans et vivant dans les contrées sauvages loin de la civilisation. Ils commencent au niveau dK6, ce qui définit leur potentiel d'évolution en termes d'atouts d'apprentissage et de compteurs.

5. **Vers le Bruit** - **dK6** La progression dans « Vers le Bruit » est également plafonnée à dK6. Chaque joueuse reçoit, en plus des atouts d'origine, deux utilisations gratuites de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire.

System Tsuvadra dK n

Tsuvadra **dK n** est basé sur le système dK : dK2 des Éditions John Doe, auquel un certain nombre de dKrunch propres à l'univers Tsuvadra ont été ajoutés. Il convient de souligner que dans les campagnes de jeu, tout est possible, laissant une liberté totale aux joueureuses pour élargir les possibilités des **Savoir²-Faire** et introduire des PNJ, à condition qu'ils demeurent dans un univers cohérent.

Je suis un partisan du contenu fictionnel malléable plutôt que du scénario fermé. L'histoire se construit au fil des séances. Il revient au Maitresse du Verbe de voir comment accompagner les joueureuses, quitte à abandonner la trame initiale proposée. Le contenu fictionnel malléable est l'œuvre du maelstrom. Il est la somme des situations que chacun tient pour vraie dans le cadre du jeu. Le contenu fictionnel malléable est l'ensemble des propositions que chaque participant considère comme validées. Pour plus d'informations sur le Maelstrom, vous pouvez consulter l'article de Romaric Briand, "Le Maelstrom, 2014" sur le lien suivant :
https://leblogdesens.blogspot.fr/2014/11/le-maelstrom-est-sorti.html

Pour débuter, chaque personnage est équipé de :

[1] **Savoir²-Faire** veut dire **Savoir** et **Savoir-faire** qui s'utilise de la même façon dans le jeu.

5 apprentissages **5** compteurs **5** atouts libres Conseils pour la Maîtresse du Verbe Clarté des Règles : Assurez-vous que chaque joueuse comprend bien les limites et les possibilités offertes par le niveau **dK** de sa campagne.

Personnalisation : Encouragez les joueureuses à utiliser les atouts « ***Science du critique*** » pour personnaliser leurs personnages en fonction de leur style de jeu et de l'histoire.

Flexibilité : Soyez prête à ajuster les règles pour mieux s'adapter à la dynamique du groupe et aux événements de la campagne. En procédant chapitre par chapitre, nous pouvons affiner chaque section pour qu'elle soit non seulement informative mais aussi exaltante pour les joueureuses, tout en conservant une cohérence avec l'ambiance unique de chaque campagne.

Les étapes Définition et Importance Au commencement de la campagne, notamment dans « **Noir Chemin** » et dans une moindre mesure dans « Vers le Bruit », il est essentiel de définir la maison, le clan, la tribu ou la Soulfarian à laquelle appartiennent les personnages.

Cette maison ou Soulfarian (**Vers le bruit**) représente l'organisation qu'ils servent et la source principale de leurs atouts dK.

Structure de la Maison

Nom de la Maison : Définissez un nom qui reflète l'histoire, les valeurs ou la mission de la maison.
Objectif : Formulez en quelques mots la raison d'être de la maison, son but principal dans l'univers de Tsuvadra.
Gouvernement : Choisissez la forme de gouvernance de la maison (démocratique, hiérarchique, aristocratique, autoritaire, etc.).
Statut : Déterminez la position de la maison par rapport au pouvoir central de la république (éloignée, à distance moyenne, ou proche).
Rayonnement : Spécifiez la zone géographique et sociale sur laquelle la maison exerce son influence et sa puissance.
Ressources de la Maison : Les ressources de la maison déterminent les atouts et le support qu'elle peut offrir à ses membres :
Distribution des dK : Chaque maison doit répartir ses ressources en dK selon la structure suivante :

- 1 x 6dK
- 1 x 5dK
- 3 x 4dK
- 3 x 3dK
- 1 x 2dK
- 1 x 1dK

Application des dK : Ces dK peuvent être utilisés pour introduire des PNJ, obtenir une aide financière ou influencer des événements similaires. Par exemple, un PNJ de niveau 8 correspond à 5dK, niveau 6 à 4dK, niveau 5 à 3dK et niveau 4 à 2dK, pouvant être accompagné par deux dés de niveau 3.
Domaines d'Expertise : Chaque maison possède des domaines d'expertise qui reflètent ses activités et ses capacités stratégiques.

En voici des exemples :

- Agriculture : Maisons établies dans des environnements bucoliques, essentielles pour la production de denrées.
- Armée : Spécialisées dans les opérations militaires, elles nécessitent de grandes ressources pour maintenir et déployer des légionnaires.
- Arts : Reconnues pour leur contribution culturelle, elles peuvent également servir de couvertures pour des espions.

Chapitre 3 – Les bases du système dK

Principes de base, dés, dKrunch, entretien, combat résumé et règles fondamentales.

FD

Le FD : Le Facteur Dé ? Le « Facteur de … » (FD) est un concept essentiel dans le jeu de rôle en dK, servant de référence pour évaluer la difficulté des actions et la probabilité de réussite des personnages. Il permet de quantifier de manière claire et mesurable ce que l'on veut accomplir ou tenter.

Définition : du FD Le FD est une valeur numérique comprise entre 1 et 10, qui représente le potentiel de difficulté ou d'intensité d'une action ou d'un cadre de test.

Voici comment interpréter ces potentiels :

- 1 : Facteur représentant une difficulté ou une intensité faible. 15 + 4 * **1** = 19+
- 5 : Facteur représentant une difficulté ou une intensité très élevé. 15 + 4 * **5** = 35+
- 10 : Facteur représentant une difficulté ou une intensité miraculeuse. 15 + 4 * **10** = 55+

Utilisation du FD Le FD est utilisé pour évaluer les chances de réussite d'une action en fonction des Savoir²-Faire et de l'équipement du personnage. Il sert de base pour graduer le seuil à obtenir pour obtenir la résolutions d'actions dans le jeu de rôle.

Exemple d'application *: Si un personnage veut crocheter une serrure, le Maitresse du Verbe (MJ) évalue la complexité de la serrure et détermine un FD approprié. Supposons que la serrure soit de complexité moyenne, le MJ pourrait attribuer un FD de 2. Ce qui nous amène*

à un seuil de 23+. Le joueur devra alors effectuer un test en lançant un dé et en ajoutant son bonus de Savoir²-Faire en crochetage de serrures. Si le résultat est supérieur ou égal à ***23+****, la tentative est réussie.*

Exemples de situations Le FD peut être appliqué à diverses objet entrainant un FD, notamment :

Escalade d'une falaise : Le FD pourrait être déterminé en fonction de la hauteur et de la **difficulté** du terrain.

Négociation avec un marchand : Le FD pourrait être basé sur la **personnalité** et les Savoir²-Faire du marchand, donc sur le FD du marchand en tant que PNJ.

Résolution d'une énigme : Le FD pourrait dépendre de la **complexité** et de la subtilité de l'énigme.

Importance du FD Le « Facteur De ? » est un outil crucial pour maintenir l'équilibre et la cohérence du jeu. Il permet au Maitresse du Verbe et aux joueurs de quantifier les chances de réussite dans des situations variées, en assurant que les actions des personnages sont évaluées de manière juste et cohérente. En définissant clairement les niveaux de difficulté, le FD aide à structurer le manière de jouer et à rendre les décisions plus transparentes et plus engageantes pour tous les participants.

Les dés

Les dés : D10 D8 ou d12 Dans le jeu, les dés utilisés pour les tests sont principalement des D10. Cependant, dans certaines situations spécifiques, on utilise des D8 ou des D12 :

D8 : Utilisé lorsqu'un personnage est affaibli.
D12 : Utilisé lorsqu'un personnage bénéficie d'un bonus ou d'un avantage.

Les dK dès à six faces dont les valeur sont 0, 0, 0, 1, 3, 6



Coup d'éclat

Un **coup d'éclat** survient lorsque les dés affichent un 20 naturel, ce qui, avec 2D10, représente une chance sur 100. Pour augmenter cette probabilité, il existe l'atout « **Science du critique** », qui permet d'obtenir un coup d'éclat sur un résultat de **15**, **16**, **17**, **18**, **19** ou **20**, soit une chance sur 10.

Cet atout peut être pris plusieurs fois, mais à chaque fois pour un Savoir²-Faire ou une spécialité différente.

Principes de base

Si l'on joue sans lancer les dés du côté de la Maîtresse du Verbe (MdV), un test naturel de **10** passe à **15** si le PNJ possède « Science du critique ».

Cela donne également la valeur pour toucher avec l'esquive des PJ. Jeu sans lancer les dés par la MdV Lorsqu'il serait normalement au tour de la MdV de lancer les dés, le test est automatiquement réussi avec une valeur de **10**, **15** s'il a « Science du critique » et **20** s'il est maître (et une réussite particulière avec une valeur de **25** s'il est grand maître).

Les PJ n'ont que la valeur Esquive, qui se fait sans test.

Exemple d'utilisation

Si une PJ est grand maître avec « Science du critique » en esquive et que sa valeur de Savoir²-Faire en esquive est 15, pour la toucher, il faut faire 15 + 25 = 40+ avec réussite particulière.

Un PNJ grand maître en combat avec une valeur de 14 ne pourra jamais toucher la PJ dans ce cas, et devra choisir une autre stratégie ne faisant pas appel à l'esquive.

Maladresses

Les maladresses surviennent sur un 2 naturel (1 et 1 avec 2D10), soit une chance sur 100.

Les blessures augmentent ce seuil de maladresse d'un point. Par exemple, avec une blessure grave, le seuil est de 2 et 3 ; avec deux blessures graves, le seuil est de 2, 3 et 4, etc.

Le D10 des grands maîtres

Des atouts de progression spécifiques pour chaque Savoir²-Faire permettent d'atteindre les niveaux de Parfait, Expert, Maître, apportant chacun +2 niveaux à le Savoir²-Faire, et enfin Grand Maître.

Lorsque le personnage devient grand maître dans un Savoir²-Faire, la joueuse ne lance plus que 1D10. Si le résultat est « 1 », elle relance le dé. Si elle refait « 1 », c'est une maladresse. Sinon, le deuxième dé fait automatiquement 10.

Coup d'éclat Pour un Savoir²-Faire marquer en « Science du critique », le coup d'éclat survient

une fois sur deux. Le coup d'éclat modifie la valeur des dés, passant de 20 à 25. En cas de coup d'éclat en opposition, le vainqueur est celui qui obtient le plus grand résultat.
Dans un Savoir²-Faire utilisant des dK (dKhaos ou autres), le coup d'éclat permet de doubler les effets (dégâts, soins, nombre de succès pour un défi de Savoir²-Faire).

La joueuse peut choisir de doubler les effets ou de prendre les dégâts explosifs sur 5+. Certaines armes ou objets peuvent permettre de tripler ce résultat en cas de coup d'éclat.

Bonus et Avantage et contraire

Certains atouts ou situations précisent de donner un bonus au personnage, remplaçant 1 ou 2 de ses **D10** par 1 ou 2 **D12** (cependant, au-dessus de 20, cela reste 20).
Personnage affaibli Lorsqu'un personnage est affaibli, il ne lance plus **2D10** mais **1D10** + **1D8** ou **2D8**. Les coups d'éclat restent à 20 ou à 15, 16, 17, 18, 19, ou 20 pour les Savoir²-Faire ayant « Science du critique »)

dKrunch utilisés dans Tsuvadra

Répartition des caractéristiques initiales La répartition des caractéristiques initiales suit le schéma suivant : **+1**, **+2**, **+2**, **+3**, **+3**, **+4**.

Vie et Énergie

La valeur de départ de la Vie est calculée ainsi : **10 + Constitution (CON)**.
La valeur de départ de l'Énergie est calculée ainsi : **10 + Sagacité (SAG)**.

Chaque fois que l'atout « **Compteur** » est pris, on ajoute CON et SAG, puis on répartit seulement 3 points supplémentaires.

Système de blessures

Le système des blessures est modifié par rapport à celui du **dK2 de John Doe**.
Il n'y a pas de contre DKhaos, mais une joueuse ne peut pas lancer plus de **SAG + 5 dK** de circonstance ou de bonus combinés.

Dégâts explosifs

Les dégâts explosifs existent dans certaines circonstances spécifiques. Ils permettent d'infliger des dégâts supplémentaires sous certaines conditions.

Armes de tir

Les armes de tir sont utilisées différemment et possèdent des atouts spécifiques qui leur sont propres. Ces atouts permettent d'améliorer leur efficacité et d'introduire des effets spéciaux en combat.

Coopération

Le système de coopération diffère légèrement du dK2 de base, permettant aux joueureuses de mieux collaborer en utilisant leurs Savoir²-Faire pour des actions combinées.

Tout est Savoir²-Faire

Dans Tsuvadra, toutes les actions et Savoir²-Faire sont traitées comme des Savoir²-Faire, rendant le système de jeu plus fluide et cohérent.

Système d'entretien des Savoir²-Faire

Un système d'entretien est en place pour les Savoir²-Faire de métier, **expert**, **maître** et **grand maître**. Cela permet aux personnages de maintenir et d'améliorer leurs Savoir²-Faire au fil du temps.

Progression sans niveaux

Le jeu ne comporte pas de niveaux traditionnels. Au lieu de cela, les joueureuses utilisent des points d'expérience (XP) pour acheter des atouts, chaque atout coûtant 10 points.
De plus, un système d'entretien est en place pour ces atouts.

Jeu sans test de la Maîtresse du Verbe (MdV)

Le jeu se joue principalement sans que la MdV lance les dés, sauf dans des cas exceptionnels. Cela permet de fluidifier les actions et de se concentrer sur la narration et les décisions des joueureuses.
Ces modifications et ajouts au système de jeu de Tsuvadra visent à enrichir la pratique du jeu en introduisant des mécaniques uniques et en encourageant la coopération et la créativité des joueureuses.

L'entretien (Issue de Tenga)

L'entretien est une valeur numérique qui représente l'effort nécessaire pour maintenir et développer les Savoir²-Faire de haut niveau. Cette valeur est égale à la somme des bonus des atouts suivants :

- Expert (+2)
- Maître (+3)
- Grand Maître (+5)

Cette valeur d'entretien s'ajoute au coût d'achat d'un nouvel atout. Exemple Si un personnage possède les atouts d'expert, de maître et de grand maître dans un Savoir²-Faire, la valeur d'entretien totale serait de :

*2 (expert) + 3 (maitre) + 5 (grand maitre) = **10***

Ainsi, le coût d'achat d'un nouvel atout pour ce personnage serait augmenté de 10 points, en plus du coût de base de l'atout qui est de 10 point, soit **20 XP**.

Objectif de l'entretien

L'entretien simule le fait que les Savoir²-Faire de haut niveau nécessitent un entraînement constant pour être maintenus. Cela rend l'apprentissage de nouveaux Savoir²-Faire plus difficile et plus long, car les personnages doivent consacrer du temps et des ressources à maintenir leurs Savoir²-Faire existantes tout en cherchant à en acquérir de nouvelles.

Cette règle ajoute une couche de réalisme au jeu en reflétant les défis auxquels les personnages doivent faire face lorsqu'ils cherchent à devenir des maîtres dans plusieurs domaines. Cela encourage également les joueureuses à faire des choix stratégiques concernant les **Savoir²-Faire** qu'elles souhaitent développer et à quel rythme.

Le combat

Le combat dans Tsuvadra dK repose sur deux Savoir²-Faire principaux de défense : ***l'esquive*** et la ***parade***. Voici comment ils fonctionnent en détail :

Esquive

L'esquive détermine la difficulté pour toucher un adversaire. Pour réussir une attaque (qu'elle soit de tir ou de mêlée) contre une cible, il faut effectuer un test d'attaque contre une valeur de difficulté basée sur l'esquive de la cible.

Test de base : 10 + Esquive de la cible

Si la cible possède l'atout « Science du critique » en esquive : **15 + Esquive**
Si la cible est maître en esquive : **20 + Esquive**
Si la cible est grand maître en esquive : **25 + Esquive** (avec un coup d'éclat automatique)

Parade

La parade est utilisée en mêlée pour bloquer une attaque et riposter. Elle se réalise par un test d'opposition.

Si la parade est réussie, celui qui a effectué la parade provoque les dégâts que l'attaquant aurait dû infliger. La parade est une action de combat qui donne l'initiative à l'adversaire, signifiant que l'adversaire attaque en premier, mais si la parade réussit, les rôles s'inversent.

Exemple de situation de combat

Un personnage « A » attaque un personnage « B ».

Esquive

Le MJ détermine la difficulté de toucher B en fonction de son esquive.

Si B a une esquive de 8, l'attaque doit réussir contre **10 + 8 = 18**.
Si B a l'atout « Science du critique » en Esquive, la difficulté devient **15 + 8 = 23**.
Si B est maître en esquive, la difficulté est de **20 + 8 = 28**.
Si B est grand maître en esquive, la difficulté est de **25 + 8 = 33**, et un coup d'éclat est garanti pour B.

Parade

Si « A » attaque et « B » choisit de parer, un test d'opposition est lancé. Si B réussit la parade, il inflige à A les dégâts que A aurait dû lui infliger. B doit utiliser cette action de manière stratégique, car elle cède l'initiative à A.

Ces règles visent à équilibrer les combats, en offrant des options défensives stratégiques et en récompensant les personnages ayant investi dans des Savoir²-Faire spécialisés comme l'esquive et la parade.

Les armes et l'atout explosif

Dans Tsuvadra dK, l'atout explosif n'est pas utilisé de manière générale. Les armes explosives sont rares et se limitent à certaines armes de guerre spécifiques.

Armes explosives

Certaines armes de guerre particulières peuvent avoir des effets explosifs. Ces armes ont la capacité d'infliger des dégâts explosifs sous certaines conditions :
Effet de base : Ces armes sont explosives sur un jet de 6+.
Choix stratégique : La joueuse peut choisir sur un coup d'éclat, plutôt que de simplement doubler les dégâts, de rendre l'arme explosive sur un jet de 5+, et relancer les 5 et les 6 et ajouter.

Cela signifie que ces armes ont une chance d'infliger des dégâts supplémentaires en fonction des résultats des dés, offrant ainsi une option stratégique lors des combats. Voici un exemple détaillé :
Exemple de fonctionnement des armes explosives :
Effet de base
Lors de l'utilisation d'une arme explosive, si le joueur obtient un 6 ou plus sur le dé, l'arme inflige des dégâts explosifs.
Option stratégique
La joueuse peut décider sur coup d'éclat de réduire le seuil de déclenchement de l'explosion à 5+, augmentant ainsi la probabilité d'infliger des dégâts explosifs. Au lieu de simplement doubler les dégâts, choisir l'option explosive sur **5+** maximise les chances d'un effet destructeur.

Conclusion

L'utilisation d'armes explosives dans Tsuvadra dK offre une dimension supplémentaire de stratégie et de choix pour la joueuse. Bien que l'atout explosif ne soit pas couramment utilisé, les armes de guerre spécifiques avec des capacités explosives ajoutent de la diversité et de la complexité aux affrontements. En choisissant sur coup d'éclat de rendre une arme explosive sur 5+, les joueurs peuvent inclure des choix tactiques importants dans leur manière de jouer.

Tuer de sang-froid ?

Non ! Pour souligner la difficulté et les implications morales de tuer quelqu'un lorsque sa propre vie n'est pas en danger, ou dans le cadre d'un duel au pistolet, nous avons ajouté cette règle particulière.

Essayer de tuer

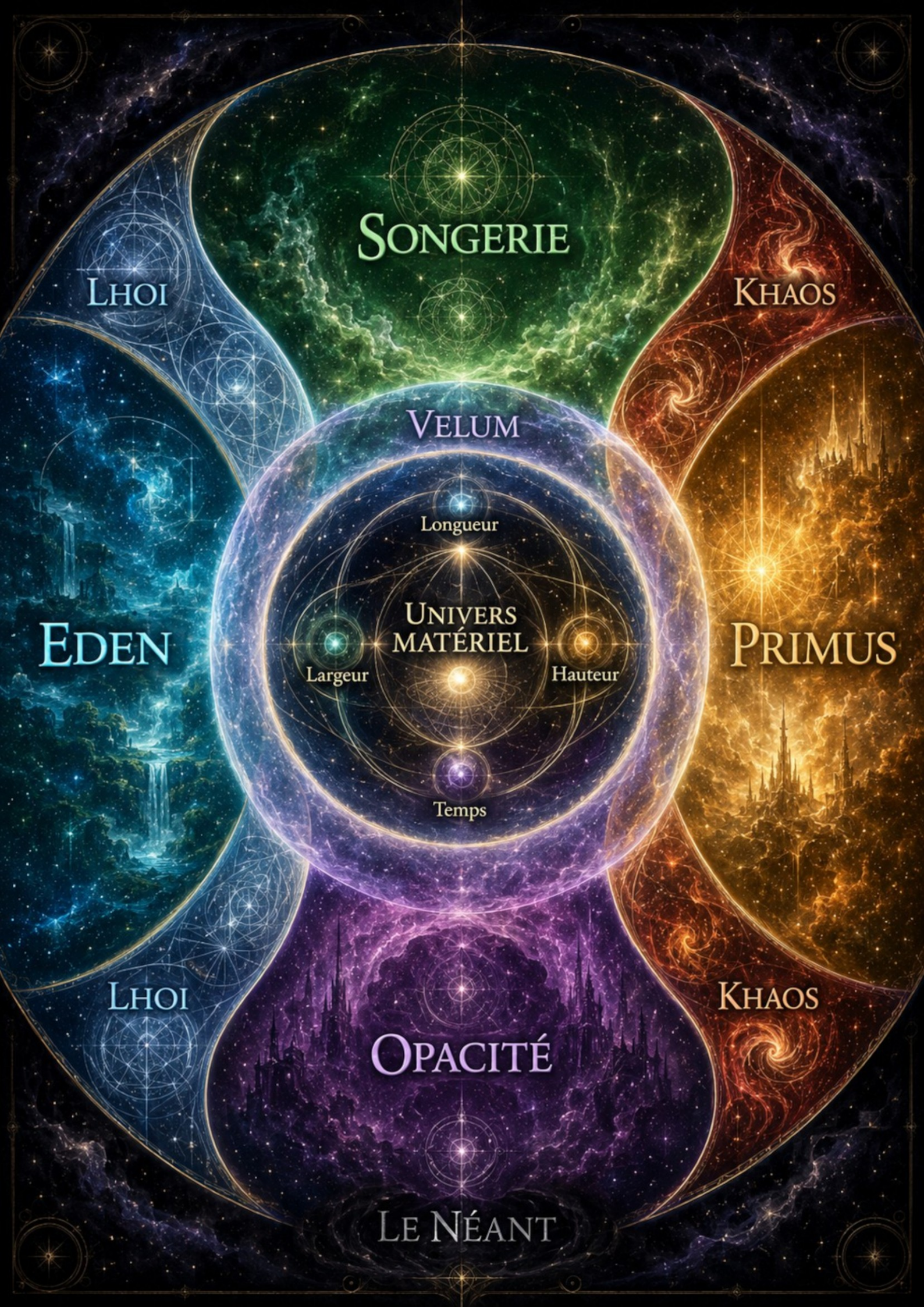
Lorsqu'un personnage souhaite tenter de tuer de sang-froid, le tir rencontre une difficulté égale à l'Esquive de la cible + 10.
De plus, le tireur doit lancer 6dK de circonstance supplémentaires. Conséquences psychologiques Si la cible meurt, le personnage doit affronter un conflit intérieur. Il doit réussir un test de Psychologie avec une difficulté de **[Volonté + 25]**.
En cas de succès, il peut choisir de prendre l'atout Tueur ou Assassin ou duelliste (c'est le même).
En cas d'échec, il perd **4D6** points d'énergie, symbolisant le poids de la culpabilité et du stress.

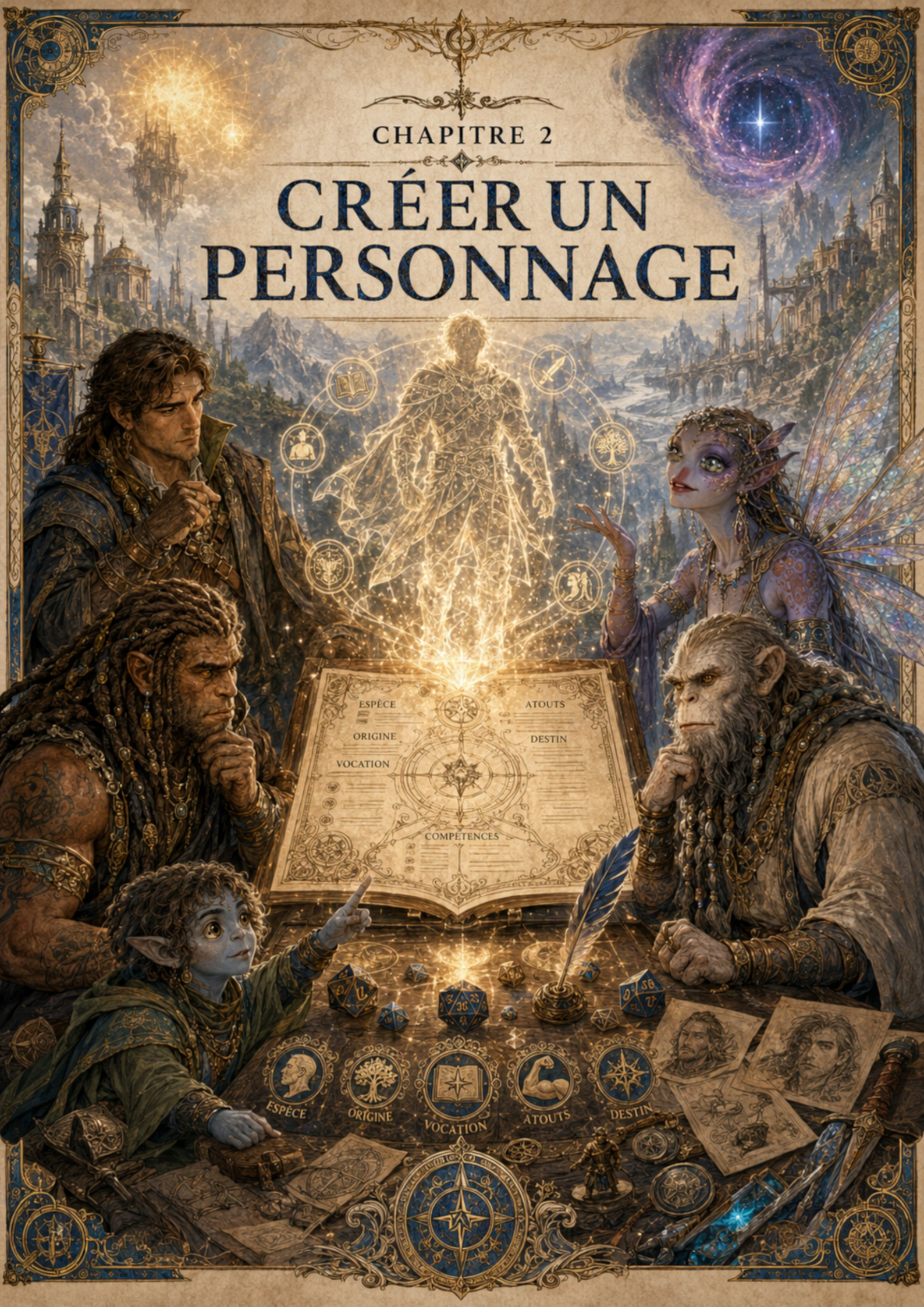
Atout Tueur (Assassin)

Cet atout permet au personnage de ne plus être affecté par les **6dK** de circonstance lors de tentatives de meurtre de sang-froid, et il ne ressent plus de scrupules. Cependant, il doit tenir un compte rigoureux du nombre de ses victimes tuées de sang-froid, car un jour, ces actes pourraient le hanter. De plus, les dégâts infligés en utilisant cet atout sont augmentés de +1D6.

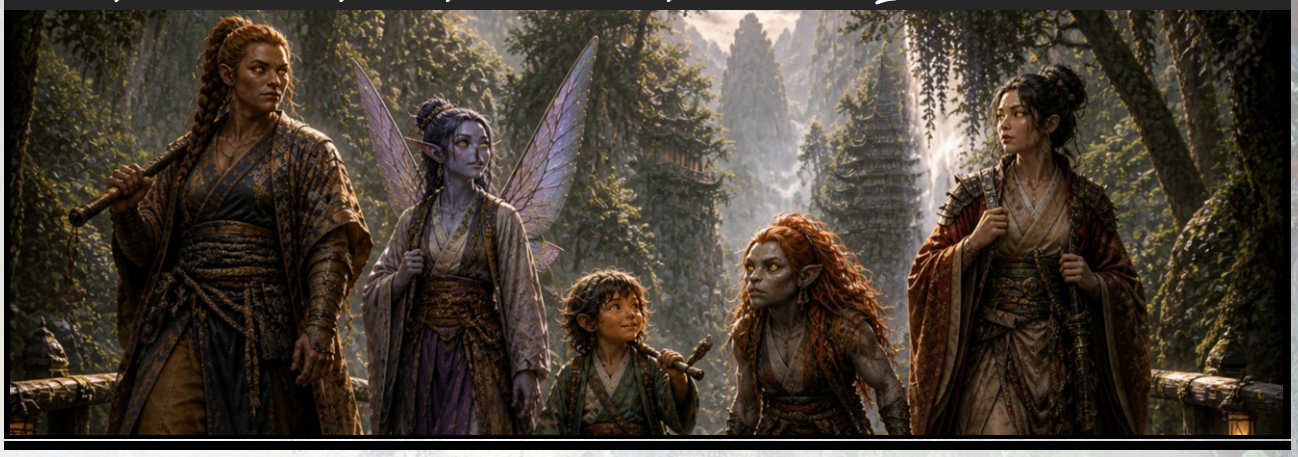
Cette règle ajoute une dimension morale et psychologique aux actions violentes, soulignant que tuer sans nécessité porte un coût significatif sur l'âme et la conscience du personnage. Elle vise à enrichir le jeu en créant des dilemmes éthiques et des conséquences à long terme pour les actions des personnages.




Songerie
Lhoi
Khaos
Velum
Longueur
Univers matériel
Largeur
Hauteur
Temps
Eden
Primus
Lhoi
Khaos
Opacité
Le Néant


CHAPITRE 2
CRÉER UN PERSONNAGE
ESPÈCE
ORIGINE
VOCATION
ATOUTS
DESTIN
COMPÉTENCES
ESPÈCE
ORIGINE
VOCATION
ATOUTS
DESTIN

LIVRE II - CRÉER UN PERSONNAGE



Chapitre 4 - Vue d'ensemble de la création

Création du personnage, étapes, Vie, Énergie, progression et entretien XP.

Échelles de dK

Campagnes

Échelle	Échelle 100
6dK	100
5dK	90
4dK	60
3dK	30
2dK	5
1dK	1

Vers le Bruit - dK6

La progression dans « Vers le Bruit » est plafonnée à **dK6**. Chaque joueuse reçoit, en plus des atouts d'origine, deux utilisations gratuites de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire. Pour débuter, chaque personnage est équipé de :

- 5 apprentissages
- 5 compteurs
- 5 atouts libres

Conseils pour la Maîtresse du Verbe

Clarté des Règles : Assurez-vous que chaque joueuse comprend bien les limites et les possibilités offertes par le niveau dK de sa campagne.

Personnalisation : Encouragez les joueureuses à utiliser les atouts « Science du critique » pour personnaliser leurs personnages en fonction de leur style de jeu et de l'histoire.

Flexibilité : Soyez prête à ajuster les règles pour mieux s'adapter à la dynamique du groupe et aux événements de la campagne.

En procédant chapitre par chapitre, nous pouvons affiner chaque section pour qu'elle soit non seulement informative mais aussi exaltante pour les joueureuses, tout en conservant une cohérence avec l'ambiance unique de chaque campagne.

Les étapes Définition et Importance

Au commencement de la campagne, notamment dans « **Noir Chemin** » et dans une moindre mesure dans « **Vers le Bruit** », il est essentiel de définir ***la maison***, le clan ou la tribu et la soulfarian (dans vers le bruit) à laquelle appartiennent les personnages.

Cette maison représente l'organisation qu'ils servent et la source principale des atouts de maison en réserve de dK.

Structure de la Maison

Nom de la Maison

Définissez un nom qui reflète l'histoire, les valeurs ou la mission de la maison. Objectif Formulez en quelques mots la raison d'être de la maison, son but principal dans l'univers de Tsuvadra.

Gouvernement

Choisissez la forme de gouvernance de la maison (démocratique, hiérarchique, aristocratique, autoritaire, etc.).

Statut

Déterminez la position de la maison par rapport au pouvoir central de la république (éloignée, à distance moyenne, ou proche).

Rayonnement

Spécifiez la zone géographique et sociale sur laquelle la maison exerce son influence et sa puissance.

Ressources de la Maison

Les ressources de la maison déterminent les atouts et le support qu'elle peut offrir à ses membres :

Distribution des dK :

Chaque maison doit répartir ses ressources en dK selon la structure suivante :

- 1 x 6dK niveau 10
- 1 x 5dK niveau 8
- 3 x 4dK niveau 6
- 3 x 3dK niveau 5
- 1 x 2dK niveau 4
- 1 x 1dK niveau 2

Application des dK de la maison : Ces dK peuvent être utilisés pour introduire des PNJ, obtenir une aide financière ou influencer des événements similaires.

Par exemple, un PNJ de la maison niveau 10 correspond à 6dK niveau 8 correspond à 5dK, niveau 6 à 4dK, niveau 5 à 3dK et niveau 4 à 2dK et enfin niveau 1 pour 1dK.

Domaines d'Expertise Chaque maison possède des domaines d'expertise qui reflètent ses activités et ses capacités stratégiques.

En voici la liste :

- **Agriculture** : Maisons établies dans des environnements bucoliques, essentielles pour la production de denrées.
- **Armée** : Spécialisées dans les opérations militaires, elles nécessitent de grandes ressources pour maintenir et déployer des légionnaires.
- **Arts** : Reconnues pour leur contribution culturelle, elles peuvent également servir de couvertures pour des espions.
- **Commerce** : Excellents navigateurs des routes commerciales, organisateurs de caravanes.
- **Espionnage** : Maîtres des renseignements, vendant des informations cruciales aux enchères.
- **Manufactures** : Contrôlent les régions industrielles sans négliger les territoires ruraux.
- **Vie Pour Vie** : Spécialistes de la vengeance codifiée, lucratives mais souvent au bord de la légalité.
- **Politique** : Acteurs clés dans les jeux de pouvoir, ils sont essentiels pour toute maison cherchant à se faire un nom.
- **Religion** : Gestionnaires des croyances et des lieux de culte, capables de mobiliser des ressources considérables.
- **Science** : Innovateurs et penseurs, de la recherche technique à la philosophie.

Ces domaines ne sont pas seulement des spécialités, ils définissent également les capacités stratégiques et les ressources que la maison peut mobiliser en soutien de ses membres.

Cette structure vise à offrir une clarté accrue sur le processus de création de la maison et sur la manière dont elle influence directement le développement des personnages et la dynamique de jeu dans Tsuvadra dK.

Création du personnage

Étape 1 : Définir les Caractéristiques et l'Identité

Répartition des Caractéristiques :

- Chaque joueuse attribue les valeurs suivantes à ses **caractéristiques** : **+1, +2, +2, +3, +3, +4.**
- Choix de **l'Espèce** : Sélectionner une espèce et appliquer les modificateurs spécifiques (atouts liés à l'espèce).
- **Origine Sociale** : Définir l'origine sociale du personnage et appliquer les modificateurs correspondants (bonus de Savoir²-Faire).
- **Vocation** : Choisir une vocation pour le personnage.
- **Nom** : Donner un nom au personnage qui reflète son espèce, son milieu social, et évoque son métier.

Étape 2 : Calcul des Ressources Vitales

Vie : La vie initiale est calculée par la formule 5 + CON + (Compteur * [n + CON]) + (5 * Vitalité).

Énergie : L'énergie initiale est calculée par la formule 5 + SAG + (Compteur * [p + SAG]).

Où n + p = 6.

Étape 3 : Acquisition de Savoir²-Faire et Atouts

- **Savoir²-Faire** Initiales : Le personnage obtient une fois apprentissage et un compteur.
- **Atouts Libres** : Ajout de deux atouts libres en plus des atouts déjà obtenus par l'espèce, l'origine sociale et la vocation.
- **Science du Critique** : Recevoir deux fois l'atout pour deux Savoir²-Faire au choix.

Savoir²-Faire Particuliers : Les Savoir²-Faire tels que Concentration, Esquive, Initiative, Mêlée, Parade, Survie, Tir et Volonté reçoivent automatiquement les bonus de caractéristique même si leur niveau est à 0.

Étape 4 : Seuil de Blessure et Récupération

- **Seuil de Blessure** : 5 + CON + ARMURE + vitalité + (COMPTEUR / 4).

Chaque tranche de dégâts égale au seuil entraîne un cran de blessure, avec quatre crans de gravité jusqu'à la blessure mortelle.

Récupération :
Le personnage récupère une valeur défini par :

- (niveau Survie + CON + 3) en **vie**
- (niveau Volonté + SAG + 3) en **énergie**
- par nombre de récupération.

Dernière Étape par Campagne

Noir Chemin ou Vers le Bruit (pour Dragon ou
- Ancipiel) :
- 5 apprentissages
- 5 compteurs
- 5 atouts libres plus les atouts d'origine

Autres Espèces :
- 4 apprentissages
- 4 compteurs
- 4 atouts libres plus les atouts d'origine

Niveaux de Savoir²-Faire

- Avant le niveau 4 : **Amateur**
- Niveaux 4 et 5 : **Apprenti**
- Niveaux 6 à 8 : **Professionnel**
- Niveaux 9 et 10 : **Spécialiste**
- Niveaux 11 et 12 : **Maestro**
- Au-delà : **Virtuose**

Les personnages débutent la campagne sans grande expérience, reflétant leur fraîcheur et leur potentiel de développement.

Entretien XP et évolution

Acquisition des XP À la fin de chaque scénario, les joueureuses reçoivent entre 15 et 30 points d'expérience (XP).
Ces XP sont utilisés pour développer les Savoir²-Faire en acquérant de nouveaux atouts.

Achat d'Atouts

Coût de Base : Chaque nouvel atout coûte 10 XP.

Coût d'Entretien : Des coûts supplémentaires sont appliqués pour l'entretien des Savoir²-Faire de niveau expert ou supérieur.

Ce concept, inspiré du jeu Tenga, reflète le besoin d'entraînement continu pour maintenir des Savoir²-Faire avancées.

Mécanisme d'Entretien

Certains Savoir²-Faire ou spécialités de haut niveau nécessitent un entretien régulier symbolisé par un coût accru lors de l'acquisition de nouveaux atouts.

Plafond

Le niveau maximal standard d'un Savoir²-Faire en dK6 est 6, 8 en dK8, 10 en dK10 12 en dK12 à moins que le personnage n'acquière les atouts spécifiques comme Parfaire, Expert, Maître et Grand Maître.

Coûts Additionnels

Selon le Niveau d'Expertise

- **Expert** : Ajoute 2 points au coût d'entretien.
- **Maître** : Ajoute 3 points supplémentaires au coût d'entretien, pour un total de 5.
- **Grand Maître** : Ajoute 5 points supplémentaires, portant le coût d'entretien total à 10.

Exemple

Pratique Supposons qu'un personnage soit Grand Maître dans un Savoir²-Faire.
Le coût total de son entretien s'élève à 10 points (2 points pour Expert, 3 points pour Maître, et 5 points pour Grand Maître). Par conséquent, l'achat d'un nouvel atout coûtera à ce personnage **20 XP** (10 XP de base + 10 XP d'entretien).

Cette façon de faire vise à rendre le processus d'évolution permet aux joueureuses de planifier efficacement le développement de leurs personnages en tenant compte des coûts associés à la maintenance de Savoir²-Faire de haut niveau.

TSUVADRA dK
L'OMBRE ÉCRIT. LE SANG SE SOUVIENT.

ESPÈCES DU NOIR CHEMIN

LES ÂGES DE LA VIE

LES ÂGES DE LA VIE	HUMAINS 35%	ANCIPIEL 4%	TOGENT 15%	NARSDROK 16%	HUMANORDE 30%
Puberté	13	20	18	20	10
Majorité	18	30	25	30	15
Transgynépause (femme)	–	75	–	–	–
Ménopause (femme)	50	110	50	60	30
Andropause (homme)	55	150	75	80	55
Évanescence *	–	250	–	–	–
Maxi + ou -	90	1500	130	140	70
Taille (T) en cm	150 + 6D10	170 + 4D10	90 + 3D10	120 + 4D10	140 + 5D10
Poids mâle (en kg)	T – 100	20 + 2D10	T – 80	T – 80	T – 90
Poids femelle	T – 110	25 + 1D10	T – 75	T – 90	T – 100

** propre à cette période pour 30% des ancipials, beaucoup meurent vers 250 ans.*

Donner un bonus/malus

La distribution de bonus ou de malus par la MdV doit rester exceptionnelle, réservée pour souligner des moments critiques ou des actions particulièrement ingénieuses ou maladroites des personnages.

Attribution de Bonus

Mécanisme : Lorsque des conditions spécifiques sont remplies, telles que l'utilisation efficace d'atouts ou des circonstances avantageuses dans le scénario, la MdV peut octroyer un bonus.

Ce bonus se matérialise par le remplacement d'un ou de deux dés **D10** normalement utilisés pour les tests par un ou deux dés **D12**.

Cette modification augmente les chances de succès du personnage en élargissant la plage de résultats possibles sur les dés. Limitation : Tout résultat supérieur à 10 obtenu sur un D12 est considéré comme un 10.
Cela maintient un équilibre et empêche les scores de devenir excessivement élevés.

Attribution de Malus

Mécanisme : De manière similaire, mais inverse, la MdV peut infliger un malus dans des situations particulièrement défavorables ou lors de décisions particulièrement imprudentes de la part des personnages.

Un malus se traduit par le remplacement d'un des dés **D10** par un **D8**, réduisant ainsi la plage de résultats possibles et augmentant la difficulté du test.
Application : Un malus doit être utilisé avec parcimonie pour ne pas décourager les joueureuses ou pénaliser excessivement leurs personnages sans une raison valable.

Exemple Pratique Bonus : Lors d'une tentative d'escalade sous une pluie battante, un personnage utilisant un atout spécifique à l'escalade pourrait recevoir un D12 au lieu d'un D10 pour refléter son expertise, malgré les conditions difficiles.

Chapitre 5 - Peuples jouables

Peuples dominants, peuples à lignée et peuples galactiques.

Peuples dominants Noir Chemin

Les peuples dominants, présentés ci-dessous, représentent les espèces parmi lesquelles vous pouvez choisir pour votre personnage. Le pourcentage indiqué à côté de chaque espèce reflète sa part dans la population globale du monde connu. Les différents âges de la vie pour chaque espèce sont également précisés pour vous aider à mieux comprendre leur développement et leurs caractéristiques propres.

Peuple (Dragon)

Origines et Histoire

Le dragon, première créature dotée d'intelligence sur la planète Terra dans une galaxie désormais moribonde, la Voie lactée, marque l'aube de la « révolution cognitive ». Libéré du joug du déterminisme génétique, ce peuple a su s'affranchir grâce au langage des dieux, les premières consciences de l'univers issues de Primus lors du big-bang.

Caractéristiques Physiques et Capacités

- Charisme : +1
- Intuition : +1
- Volonté : +4 (résistance accrue contre les sortilèges affectant l'esprit)
- Vision nocturne : Capacité à voir clairement dans des conditions de faible luminosité, avec un bonus de +2 en perception. Aucun malus ne s'applique dans l'obscurité tant qu'une source de lumière minime est présente.
- Symbiose : Cette capacité unique permet au dragon de se lier sensoriellement à son élément, facilitant la régénération de son énergie pour les sortilèges. Elle nécessite un repos pour restituer ce qui a été pris.
- Transformation mammifère : Permet de se métamorphoser en mammifères spécifiques (1D6 + 2 types), une Savoir²-Faire acquise après 400 à 600 ans d'apprentissage.
- Le souffle du dragon : Un souffle dévastateur associé à l'élément primaire du dragon (terre, eau, air, feu), avec des dégâts variant selon la forme et l'utilisation.
- Pouvoir du NOM : Chaque dragon possède deux noms, un humain et un draconite. Le nom draconite permet la téléportation vers celui qui l'appelle et offre la possibilité de tuer avec une lance fabriquée de ses propres écailles.

Formes et Transformation

Les dragons oscillent entre leur forme reptilienne originelle, puissante et dotée de capacités de vol, et une forme humanoïde (humaine, humanorde, ou narsdrok). La transformation de reptilien à humanoïde nécessite un sommeil de 28 jours, tandis que le retour est quasi-instantané.

Reproduction et Cycle de Vie

Les dragons vivent entre 2000 et 3000 ans, avec une reproduction limitée à trois œufs au cours de leur existence. Ils endurent une période d'amnésie durant leur adolescence (de 300 à 700 ans).

Types de Dragons et leurs Attributs Spécifiques

- **Dragon de Feu** (Rouge) : Peuple les montagnes volcaniques, parle le Dragonir, et son souffle en forme de cône inflige des dégâts intenses sur un rayon de 15 mètres.
- **Dragon d'Eau** (Bleu) : Réside dans les hauteurs glacées, crée de la musique, et son souffle glacé peut tout immobiliser sur place.
- **Dragon d'Air** (Blanc) : Trouve refuge au sommet des montagnes, aime l'art théâtral, et son souffle tempétueux peut balayer des armées entières.
- **Dragon de Terre** (Vert) : La plus mystérieuse et solitaire des espèces, souvent crainte, sa présence est un signe avant-coureur de grands changements.

Narrative de Campagne

Pour les motivations et le développement individuel des dragons, voir la campagne spécifique. Un exemple est Grimoire, un dragon vert qui n'a jamais utilisé son souffle et se lance dans une quête éternelle pour sauver la vie dans l'univers.

Peuple (ancipiel)

Introduction Générale

Les Ancipiels, représentant 4% de la population de la dynastie des donanyme, incarnent une espèce ailée remarquable par sa diversité phénotypique et ses Savoir²-Faire s exceptionnelles. Originaires des premiers âges d'Ultereith, ils ont dominé le monde grâce à leur avancée dans les arcanes du velum et de l'Art.

Traits Communs

- Dextérité : +1
- Charisme : +1
- Max Force : +2
- Max Constitution : +2
- Volonté : +4 (résistance contre les sorts mentaux)
- Vision nocturne : Capacité de voir clairement dans des conditions de faible luminosité, sans malus en présence de lumière minime.
- Vol : Capacité de voler grâce à des ailes insectoïde robustes, avec une dépense énergétique de 1D6 par tranche de 10 minutes.

Diversité Phénotypique et Culturelle

Les Ancipiels se divisent en plusieurs sous-groupes, chacun adapté à son environnement et possédant des traits culturels et physiques distincts.

Les Ancipiels Bleus

- **Habitat** : Cités près des lacs ou sous les eaux, construites avec des matériaux précieux et harmonieusement intégrées à leur environnement naturel.
- **Caractéristiques Sociales** : Ouverts aux autres espèces, les Ancipiels bleus valorisent la musique et l'intégration harmonieuse.
- **Langue** : Analwanien, un langage fluide évoquant le mouvement de l'eau, accessible à de nombreuses espèces.
- **Relations Diplomatiques** : Promoteurs de la tolérance au Grand Conseil, ils ont joué un rôle crucial dans les Accords de Tanagiel favorisant l'autonomie religieuse des humains.

Les Ancipiels Verts

- **Habitat** : Communautés forestières suspendues, privilégiant l'isolement mais vibrant de vie lors de rencontres communales.
- **Caractéristiques Sociales** : Excellents chasseurs et danseurs, ils ont un lien profond avec la nature et ses créatures.
- **Langue** : Faelwinien, une langue printanière qui évoque les sons de la forêt.
- **Secrets et Alliances** : Certains Ancipiels verts entretiennent des liens secrets avec les dragons, partageant un respect mutuel pour la liberté.

Les Ancipiels Gris

- **Habitat** : Présents dans les prairies et les collines basses, souvent au sein de grandes cités peuplées d'humains serviles.
- **Caractéristiques Sociales** : Manipulateurs et maîtres de la poésie et de la littérature, ils aspirent à une civilisation dominée par leur vision.
- **Langue** : Arachnéen, un sifflement complexe difficilement accessible aux humains.
- **Politique** : Défenseurs d'une ligne dure au conseil, favorisant l'oppression des Narsdroks et la confrontation avec les dragons.

Les Ancipiels Noirs

- **Habitat** : Adaptés aux environnements souterrains, ils vivent souvent dans des cités troglodytes isolées.
- **Caractéristiques Physiques** : Dépourvus d'ailes mais dotés d'une musculature dense, ils excellent dans la chasse et la guerre.
- **Capacités Spéciales** : Vision thermique, leur permettant de détecter la chaleur dans l'obscurité totale.

Cycle de Vie et Reproduction

Le processus de reproduction des Ancipiels est unique, nécessitant plusieurs partenaires et étapes, culminant dans un échange rituel d'embryons. Les Ancipiels âgés deviennent des mentors pour la jeune génération, dirigeant les affaires communautaires avec sagesse et discernement.

Peuples à lignée Noir Chemin

Dans cette campagne, qui dure presque 350 ans, une joueuse qui choisit l'une des espèces suivantes, va en fait jouer une « espèce à lignée ». Il va au cours de la campagne incarner des personnages appartenant à la même famille. C'est pourquoi, des suppléments de règles ont été apportés pour la gestion des lignés.

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

Peuple (narsdrok)

Introduction à l'Espèce

Les Narsdroks, constituant 16% de la population des dynastiques ou donanyme, incarnent une espèce troglodyte dotée de traditions anciennes et d'une structure sociale complexe. Leur société est caractérisée par des Savoir²-Faire s uniques adaptées à leur environnement montagneux et souterrain.

Traits Caractéristiques

- **Force** : +2
- Dextérité : +1
- Max Charisme : +2
- Métier : +4
- Mêlée (mains nues) : +2
- Parade : +2
- **Folie haine** : Préjugé contre un peuple spécifique, à définir par le joueuse.

Architecture et Mode de Vie

Les Narsdroks vivent dans d'impressionnantes cités-cavernes, structurées autour de grands clans qui forment des tribus distinctes. Leur architecture reflète une maîtrise de l'espace souterrain, avec des structures taillées dans la roche qui témoignent d'une profonde connexion avec leur environnement.

Métiers et Arts

Profondément enracinés dans leur culture, les métiers des Narsdroks incluent l'extraction de minerais précieux, la culture de champignons uniques et l'élevage de crustacés des cavernes. Ils sont également reconnus comme d'excellents forgerons, capables de créer des armes et armures remarquables.

Système de Croyances

Les Narsdroks vénèrent des divinités qui chérissent la bravoure, l'imagination et l'amour, considérant la mort comme une transition vers une conscience supérieure et une quête éternelle de lumière.

Culture et Loisirs

La musique et les arts occupent une place centrale dans la vie quotidienne des Narsdroks. Leurs instruments, souvent faits de pierre ou de métal, produisent des sons qui résonnent dans les cavernes, accompagnés de chants polyphoniques qui racontent les histoires de leur peuple.

Gastronomie

La cuisine Narsdrok est riche de champignons et de crustacés, agrémentée d'épices rares. Ils apprécient particulièrement une boisson fermentée luminescente, symbole de festivité et de communion.

Relations avec d'autres Espèces

Les Narsdroks entretiennent des relations complexes avec les autres espèces, marquées par une certaine méfiance mais aussi par des échanges commerciaux, notamment avec les Ancipiels de la mer qui apprécient les pierres précieuses qu'ils extraient.

Groupes Linguistiques

Les Narsdroks parlent plusieurs langues selon leur région géographique :

- **Benessnumérien** : Langue des montagnes du nord, évoquant la pierre et le fer.
- **Oliviandre** : Langue des mondes de l'est, douce et appréciée par les Ancipiels.
- **Narsdrok** : Langue commune des régions centrales, liée à l'extraction de divers minerais.
- **Oridroin** : Langue du sud, connue pour son influence sur les architectures innovantes.

Éducation et Transmission

Dès leur jeunesse, les Narsdroks sont formés aux métiers traditionnels mais aussi à la philosophie et à l'histoire de leur peuple, avec un accent mis sur la transmission orale des légendes qui forme la colonne vertébrale de leur identité culturelle.

Peuple (togent)

Introduction à l'Espèce

Les Togents, représentant 15% de la population des dynastiques ou donanyme, sont un peuple issu de manipulations génétiques avancées, combinant les gènes des humains et des Ancipiels. Cette origine confère aux Togents des traits et Savoir²-Faire s uniques, adaptés à leur rôle dans la société Ultereith.

Traits Caractéristiques

- Dextérité : +1
- Intuition : +1
- Max Force : +2
- Métier : +4 (spécialisation en jardinage et domestication des plantes)
- Parade Esquive : +2
- Petit mais costaud : En raison de leur petite taille, bénéficie d'un bonus permanent de +1 en vie à chaque fois qu'ils prennent l'atout compteur.

Société et Mode de Vie

Les Togents se distinguent par une division des rôles sexuels marquée, les mâles étant principalement responsables de l'éducation des enfants tandis que les femelles jouissent d'une grande liberté dans leurs relations. Cette structure familiale unique crée une dynamique sociale complexe mais harmonieuse.

Architecture et Habitat

Préférant les climats tempérés, les Togents vivent principalement dans des hameaux pittoresques nichés dans les collines ou à flanc de montagne. Leurs maisons, discrètes et adaptées à l'environnement, reflètent un amour profond pour la nature et le cycle des saisons.

Arts et Culture

La passion des Togents pour l'art et la musique les pousse vers une grande expressivité culturelle. Leur langue, le Gentelien, est un mélange de plusieurs dialectes et a évolué pour devenir la langue de choix en diplomatie et commerce grâce à sa richesse en nuances et doubles sens.

Jurisprudence et Relations Sociales

Le goût prononcé des Togents pour le droit mène souvent à une abondance de procès au sein de leur communauté, une tradition qui anime leur vie sociale et renforce leur cohésion. Les mariages, bien que complexes avec leurs fréquentes séparations et retrouvailles, sont célébrés avec une profondeur émotionnelle qui se transmet aussi dans leurs contes généalogiques.

Relations Interspécifiques

Bien que sous la protection des Ancipiels, les Togents entretiennent des relations respectueuses avec d'autres espèces, notamment les dragons, qui les considèrent avec une certaine méfiance mais aussi un respect dû à leur ingéniosité et leur capacité d'innovation.

Cuisine et Gastronomie

Expert en domestication de plantes, les Togents ont développé une gastronomie riche centrée autour des champignons, des plantes cultivées et des infusions élaborées à partir d'herbes locales, souvent accompagnée de leur célèbre boisson fermentée à base de tabac luminescent.

Peuple (humanorde)

Introduction à l'Espèce

Les Humanordes, représentant 25% de la population des dynastiques ou donanyme, se caractérisent par une fécondité réduite de 33% par rapport aux humains, résultant de leur capacité unique à ne pouvoir procréer qu'avec un partenaire unique durant toute leur vie.

Traits Caractéristiques

- **Force** : +2
- Max Charisme : +3
- **Vision Thermique** : Capable de détecter les variations de chaleur, ce qui leur permet de voir dans l'obscurité totale sans percevoir les détails fins.
- Volonté : +2

- **Vitalité** : Bonus de survie (x1) en conditions extrêmes.

Culture et Société

Les Humanordes ont survécu sur Ultereith bien avant le grand naufrage, étant la première espèce dominante sur la planète. Leur culture est marquée par une guerre de survie contre les autres espèces naufragées, notamment les premiers Ancipiels hirudo et les humains. Ce passé tumultueux est ancré dans leur mémoire collective ainsi que dans celle des dragons et des Ancipiels.

Mode de Vie

Organisation Sociale : Les Humanordes vivent en clans, dirigés par des chefs reconnus pour leur sagesse et leur bravoure. Ils valorisent une théologie centrée sur l'unité divine, symbolisée par Fryr, le deuxième soleil.

Rôle dans la Société : Spécialisés dans la survie, les Humanordes ont développé une culture du strict nécessaire, méprisant le superflu. Leur rapport à la technologie et aux autres formes de civilisation est donc très pragmatique et basé sur l'utilité immédiate.

Traits Psychologiques et Physiologiques

Les Humanordes sont décrits comme courageux et justes, cherchant à agir moralement même sous pression. Leur vision thermique nuit les aide non seulement à survivre mais enrichit également leur perception esthétique, où la beauté est souvent associée à l'économie de chaleur.

Langue et Communication

Ils parlent l'Humanorde, la langue la plus ancienne de la planète, qui permet la communication universelle entre tous les membres de l'espèce. Cette langue est considérée comme un élément clé de leur identité et de leur capacité à résister et à survivre en tant qu'espèce.

Relations Interspécifiques

Bien que souvent isolés, les Humanordes ont gagné le respect des dragons, en particulier à cause de leur résistance face aux tentatives d'extermination par les Ancipiels. Cependant, ils demeurent méfiants à l'égard des autres espèces, en raison des nombreux conflits passés.

Biodiversité et Héritage Génétique

La capacité unique des Humanordes à se reproduire seulement avec un partenaire pose des questions sur leur évolution et leur origine génétique partagée avec les humains. Des expériences menées par les Ancipiels hirudo pour combiner leur patrimoine génétique avec celui des Humanordes ont mené à la création accidentelle des gobelins, considérés comme une aberration par les Humanordes.

Peuple (humain)

Introduction à l'Espèce

Les humains, représentant 25% de la population des dynastiques ou donanyme sur Ultereith, se distinguent par une capacité procréative élevée, objet des manipulations et des stratégies des Ancipiels Hirudo. Leur dynamisme démographique les rend essentiels à la survie et à l'expansion des civilisations sur Ultereith.

Traits Caractéristiques

- **Savoir²-Faire** Deux Savoir²-Faire s au choix augmentant de +4 à la création, reflétant la diversité et l'adaptabilité des humains.
- **Atout d'origine supplémentaire** : Un bonus qui souligne leur capacité à développer des Savoir²-Faire s diversifiées.
- **4 dK gratuits** : Représente leur ingéniosité et leur capacité à s'adapter aux nouvelles situations à chaque session de jeu.
- **Atout** : Lignée (x 0) : Souligne l'importance de la transmission des acquis entre générations.

Histoire et Société

Dès leur apparition à l'aube du second âge, les humains ont été placés sous le contrôle des Ancipiels. Leur histoire est marquée par des périodes d'asservissement et de conflits, notamment des guerres sanglantes avec les Humanordes. Ces conflits ont cimenté leur réputation d'agents du chaos, malgré une intelligence et des capacités remarquables.

Culture et Artisanat

Les humains excellent dans les arts et l'artisanat, produisant armes, outils et autres artefacts cruciaux pour la société. Leur talent pour la création artistique et leur bravoure au combat leur ont parfois valu la liberté et une égalité de prestige avec les redoutables chasseurs Ancipiels noirs.

Rôle Politique et Rébellion

Les humains ont longtemps été contraints au rôle de gladiateurs ou d'artisans au service des Ancipiels. Cependant, les accords de **Tanagiel** en 3647 leur ont accordé des droits limités, tels que la construction de temples et la formation de leur propre clergé. Les mouvements d'indépendance qui ont émergé au fil des siècles témoignent de leur désir croissant d'autonomie.

Relations Interspécifiques

Les alliances avec les dragons et d'autres espèces au fil des ans ont mené à des évolutions culturelles significatives, incluant la création de nouvelles langues et communautés autonomes. Ces développements culturels et politiques ont souvent inquiété les Ancipiels, craignant une perte de contrôle sur cette espèce dynamique et influente.

Expansions et Évolutions Culturelles

Des figures comme Aronos, et des cités comme ***Chamkal*** et ***Issesse***, sont des exemples de l'ascension des humains à des positions de pouvoir et d'influence, reflétant une évolution continue de leur statut social et de leur impact sur la géopolitique d'Ultereith.

ESPÈCES DES AUTRES PÉRIODE DES CAMPAGNES

Les Âges de la vie

Les Âges de la vie	Humain 36%	Ancipiel moderne 4%	Togent 15%	Narsdrok 15%	Humanorde 30%
Age de raison	7	10	7	7	6
Puberté	13	18	13	13	12
Majorité	18	25	18	18	16
Transgynépause	-	60	-	-	-
Ménopause	40	90	50	60	30
Andropause	65	130	75	80	55
Maxi	100	250	130	140	80
Taille (T) en cm	150 + 6D10	170 + 4D10	90 + 3D10	120 + 4D10	140 + 5D10
Poids mâle (en kg)	T - 100	20 + 2D10	T - 80	T - 80	T - 90
Poids femelle	T - 110	25 + 1D10	T - 75	T - 90	T - 100

Peuples autres campagnes

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

Peuple (humain)

Introduction Générale

Les humains, constituant **36%** de la population globale du monde connu sur Ultereith, sont l'espèce la plus répandue et diversifiée. Après des millénaires sous la domination ancipielle, ils ont réussi à s'émanciper et à établir leurs propres nations et cultures.

Traits Distinctifs

Phénotypes : Trois couleurs principales de peau – ébène, jaune, blanc – sans associations régionales ou culturelles spécifiques, reflétant une diversité globale et une absence de ségrégation basée sur ces caractéristiques.

Atouts d'Origine

- **Deux Savoir²-Faire** Au choix de la joueuse, inscrits avec un bonus de +4 à la création pour refléter l'adaptabilité et les talents divers des humains.
- **Apprentissage** : +1 niveau supplémentaire chaque fois que l'atout apprentissage est repris, soulignant leur capacité à évoluer et à apprendre à travers les générations.
- **Atout d'origine supplémentaire** : Offre un avantage initial en termes de Savoir²-Faire s ou de capacités, augmentant leur polyvalence dès le début du jeu.

Histoire et Évolution Sociale

- **Libération et Fondation** : Par suite de leur libération de la domination des Ancipiels durant le deuxième âge, les humains ont fondé des nations compétitives durant le troisième âge, qui s'est achevé avec le début du grand hiver en 1350.
- **Le Grand Hiver** : Une période marquée par des prises de décisions politiques majeures durant les matinées, reflétant les rythmes biologiques humains et l'importance de la lumière du jour dans la gouvernance.

Dynamiques Culturelles et Politiques

- **Unification Contemporaine** : Par suite de conflits prolongés, la période récente a vu l'unification du continent du Poisson, avec des capitales majeures à Proterne à l'ouest et Croix à l'est.
- **Architecture et Structure Familiale** : Les habitations humaines sont concentrées autour des centres de pouvoir. La structure familiale traditionnelle est centrée autour de l'homme, avec des périodes alternées

favorisant l'égalité des sexes, où les questions d'héritage et de droits des femmes sont fréquemment débattues.

Peuple (ancipiel)

Introduction Générale

Les Ancipiels représentent **4%** de la population des dynastiques ou donanyme. Cette espèce se distingue par ses capacités de vol, sa physiologie unique et une culture riche et complexe qui évolue au fil des âges.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Dextérité** : +1
- **Charisme** : +1
- **Max Constitution** : 3
- **Max Force** : 3
- **Volonté** : +4 contre les sorts qui affectent l'esprit
- **Vision nocturne** : Capacité de voir en lumière faible, avec un bonus de +2 en perception, sans malus dû à l'obscurité.
- **Deux types principaux** : Les Ancipiels volants de couleur verte, bleue, et grise, et les Ancipiels noirs qui sont privés d'ailes.

Reproduction et Cycle de Vie

Les Ancipiels ont un mode de reproduction unique impliquant deux phases : une période féconde suivie d'une phase réceptrice où les femelles accueillent la larve d'une jeune Ancipielle fécondée dans leur double utérus. Cette complexité biologique se traduit par une riche diversité au sein de l'espèce, avec des distinctions claires entre les "monofécondes" et les "Reines" qui jouent un rôle crucial dans la perpétuation de leur espèce.

Culture et Société

Durant le troisième âge, beaucoup d'Ancipiels ont intégré des civilisations humaines, apportant leur expertise et leur perspective unique, notamment dans des rôles tels que les éclaireurs volants dans l'Empire d'Issesse. Leur architecture, inspirée de modèles de ruches avec des cellules communales et polygames, reflète leur structure sociale ouverte mais traditionnellement conservatrice.

Physiologie et Adaptation

Le métabolisme des Ancipiels est adapté pour une longévité supérieure, bien que leur rythme de vie plus lent et leur besoin de solitude durant la mue annuelle de leurs ailes démontrent leurs particularités biologiques. Ces caractéristiques les distinguent nettement des autres donanymes et influencent profondément leurs interactions et leur intégration dans les sociétés mixtes.

Langues et Communication

Les Ancipiels parlent principalement deux langues : le **Faelwinien** et **l'Analwanien**. Ces langues, riches en nuances, facilitent une diplomatie efficace et une expression culturelle qui est centrale dans leur interaction avec d'autres espèces.

Conclusion

Malgré leur nombre réduit, les Ancipiels jouent un rôle disproportionné dans les dynamiques culturelles et politiques d'Ultereith. Leur capacité à naviguer entre différentes sociétés tout en préservant une identité distincte est un témoignage de leur adaptabilité et de leur profondeur historique.

Peuple (ancipiel noir)

Introduction Générale

Les Ancipiels Noirs, bien que représentant seulement **1%** de la population des dynastiques ou donanyme, jouent un rôle unique dans la biodiversité d'Ultereith en raison de leur adaptation spécifique aux environnements souterrains et leur absence d'ailes.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Intuition** : +1, reflétant leur sensibilité accrue aux environnements souterrains et nocturnes.
- **Max Charisme** : 3, indiquant leur présence imposante bien que discrète.
- **Attaque** : +2 avec une arme adaptée spécifiquement aux Ancipiels Noirs, démontrant leur Savoir²-Faire au combat.
- **Volonté** : +4 contre les sorts qui affectent l'esprit, montrant une résistance mentale remarquable.
- **Vision nocturne** : Capacité à voir dans une faible luminosité, avec un bonus de +2 en perception et une exonération des malus dû à l'obscurité dans tous les tests de nuit.

Adaptations Physiologiques

Absence de mue des ailes : Contrairement à leurs congénères ailés, les Ancipiels Noirs ne possèdent pas d'ailes, ayant à la place une masse musculaire accrue qui leur confère une force équivalente à celle des humains.

Résistance à la dépression : Immunité à la « dépression ancipielle », un trouble commun chez les Ancipiels qui vivent hors de leur rythme biologique naturel, ce qui leur permet de s'adapter plus facilement aux modes de vie des autres espèces.

Habitat et Culture

Les Ancipiels Noirs sont particulièrement adaptés à la vie dans des environnements troglodytes ou les forêts les plus sombres et les plus denses, exploitant ces milieux pour leur avantage tant en termes de logement que de défense. Leur structure sociale et leur architecture sont conçues pour maximiser les avantages de ces environnements difficiles.

Rôle dans la Société d'Ultereith

En tant que membres d'une espèce avec de profondes adaptations physiques et culturelles, les Ancipiels Noirs apportent une perspective unique sur la survie et la résistance dans des conditions extrêmes. Leur capacité à fonctionner efficacement dans l'obscurité et leur force les rendent des alliés précieux et des protecteurs redoutés dans les régions frontalières ou les zones de conflit.

Peuple (narsdrok)

Introduction Générale

Les Narsdroks, représentant **10%** de la population des dynastiques ou donanyme, sont une espèce troglodyte remarquable pour leur adaptation à des environnements souterrains et leur maîtrise de l'artisanat lié aux métaux et aux constructions complexes.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Force** : +1, reflétant leur robustesse physique.
- **Dextérité** : +1, témoignant de leur agilité dans des environnements complexes.
- **Max Charisme** : 2, représentant leur présence discrète mais influente.
- **Métier** : +4, soulignant leur expertise en artisanat, notamment en forge et construction.
- **Attaque et Défense** (mains nues) : +2, illustrant leur Savoir²-Faire en combat rapproché.
- **Vision nocturne** : Capacité à voir clairement en faible luminosité, avec un bonus de +2 en perception, facilitant leur vie dans des environnements sombres.

Culture et Société

- **Architecture** : Les Narsdroks préfèrent des constructions avec de petites ouvertures et un éclairage artificiel varié, adaptées à la vie souterraine. Leur architecture complexe comprend des maisons gigantesques aux formes riches et des systèmes d'éclairage ingénieux.
- **Politique et Organisation Sociale** : Ils adoptent une forme de république clanique où des tribus élisent des représentants au forum du clan. Le Sénat clanique, composé de 500 sénateurs, joue un rôle central dans l'administration et la défense de leur société.

Relations Économiques et Technologiques

Artisanat et Ressources : Les Narsdroks sont des maîtres artisans renommés, particulièrement en ce qui concerne l'extraction et la manipulation de métaux spéciaux comme le munium pure, dont ils gardent le secret de fabrication.

Rituel et Croyance

Religion et Spiritualité : Les Narsdroks pratiquent un polythéisme pragmatique où divinités et recherche scientifique se côtoient. Ils croient que la mort est une transition vers un nouveau niveau de conscience, marqué par l'accès à un état de lumière amélioré.

Esthétique et Mode de Vie

Apparence et Esthétique : Leur peau rugueuse mais épaisse varie du brun au sud à l'ocre au nord, avec des coiffures complexes de nattes qui portent des significations culturelles importantes. Malgré des différences phénotypiques, il n'existe aucune ségrégation au sein de l'espèce.

Peuple (togent)

Introduction Générale

Les Togents, représentant **12%** de la population des dynastiques ou donanyme sur Ultereith, sont perçus comme le fruit d'une hybridation entre les humains et les ancipiels. Cette espèce se distingue par sa petite taille et sa diversité de phénotypes, allant du brun humain au bleuté des ancipiels.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Dextérité** : +1, reflétant leur agilité naturelle.
- **Intuition** : +1, témoignant de leur sens aigu des situations sociales et commerciales.
- **Max Force** : 2, indiquant une force limitée en raison de leur petite taille.
- **Petit mais costaud** : Chaque acquisition de l'atout "compteur" leur confère +1 en vie et +1 en Énergie, illustrant leur robustesse inattendue.
- **Discrétion** : +4, bénéficiant de leur stature pour se faufiler et se cacher efficacement.
- **Défense (mains nues)** : +2, soulignant leur capacité à se défendre même sans armes.
- **Restrictions d'armement** : Ne peuvent pas utiliser d'armes de maître en raison de leur taille réduite.

Culture et Société

Les Togents sont intrinsèquement liés à la communication, au commerce, et à la joute verbale. Ils vivent dans des villages pittoresques situés dans des collines ou à flanc de montagnes, où ils jouissent d'une grande autonomie. Bien que non combattants par nature, leur ingéniosité leur permet de surmonter des défis considérables en cas de besoin.

Économie et Influence

Depuis leur apparition en **1453** du deuxième âge, les Togents ont joué un rôle crucial dans

l'organisation du commerce, de la banque et de l'économie globale des cités d'Ultereith. Les familles Togent font partie des plus riches, gérant souvent les affaires économiques des grandes villes, même si dans certaines régions, ils sont réduits à des rôles d'intendants ou même sclaves.

Religion et Philosophie

Les Togents adoptent les religions des régions où ils résident, mais leur propre devise reflète leur aversion pour le conflit : « Pour éviter la guerre, il faut négocier ; et quand la guerre est invivable, il faut encore négocier. » Cette approche pacifique est centrale dans leur interaction avec d'autres cultures.

Langue et Communication

Le **Gentelien**, leur langue unique, est particulièrement adaptée au commerce et à la négociation. Les locuteurs du Gentelien bénéficient d'un bonus de +4 en bluff dans les contextes commerciaux, ce qui en fait des négociateurs redoutables.

Peuple (humanorde)

Introduction Générale

Les Humanordes représentent 25% de la population des dynastiques ou donanyme, faisant d'eux une des espèces les plus influentes sur Ultereith. Caractérisés par leur diversité phénotypique et culturelle, ils jouent des rôles variés dans l'écosystème planétaire.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Force** : +2, reflétant leur robustesse physique.
- **Max Charisme** : 3, indiquant une présence imposante mais limitée en influence sociale.
- **Vision Thermique** : Permet de voir les zones de chaleur, essentielle pour la survie dans l'obscurité.
- **Survie** : +2, augmentant leur capacité à résister à des blessures potentiellement mortelles.
- **Vitalité** : Multiplicateur x1, soulignant leur résilience naturelle.

Diversité Culturelle et Sociale

Humanordes Ocre : Nomades et commerçants du nord, connus pour leur approche civilisatrice et leur structure clanique étendue. Ils valorisent les échanges pacifiques et les alliances entre clans, régies par un conseil des anciens.

Humanordes Saumâtre : Chasseurs-cueilleurs des zones forestières et montagneuses, leur société est fondée sur la prédation. Organisés en clans restreints, ils pratiquent une diplomatie guerrière sous l'égide de chefs ou d'un roi en temps de crise.

Humanordes Bruns : Belliqueux et isolés, ces guerriers féroces sont souvent cannibales et pratiquent des rituels velumniques sanglants. Leur interaction se limite principalement aux Narsdroks, leurs fournisseurs en matériaux essentiels.

Adaptations et Évolution

Les Humanordes ont évolué pour s'adapter à des environnements divers sur Ultereith, développant des Savoir²-Faire s spécifiques qui facilitent leur survie dans des conditions souvent hostiles. Leur capacité à voir dans le noir absolu et leur forte résistance aux dommages physiques sont des adaptations clés à ces milieux.

Rites et Croyances

Les Humanordes pratiquent une variété de rites religieux et sociaux qui reflètent leur diversité culturelle. Leurs croyances polythéistes se mêlent à des pratiques pragmatiques, avec une approche particulière de la mort et de l'au-delà, envisageant la mort comme un passage vers une conscience élevée.

Langues et Communication

Langues Humanorde : **L'Humanorde** et **l'Orcrial** dominent, avec l'Orcrial utilisée principalement par les Humanordes bruns. Ces langues facilitent la communication intra-espèce mais aussi avec d'autres peuples d'Ultereith, jouant un rôle crucial dans le commerce et les négociations.

Belikar (Vers le bruit)

Introduction Générale

Les Belikars, originaires de la planète Rodugan dans le système Belik, sont des humanoïdes félidés qui ont développé une civilisation belliqueuse. Ils représentent **2%** de la population connue de la galaxie. Leur tendance à la solitude limite leur expansion sociétale.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Dextérité** : +2, reflétant leur agilité naturelle.
- **Max Constitution** : 3, indiquant une robustesse modérée.
- **Combat à mains nues** : Ajoute +1D6 aux dégâts, démontrant leur capacité naturelle au combat.
- **Athlétisme** : +2, soulignant leur Savoir²-Faire physique supérieure.
- **Bluff et Diplomatie** : +2, facilité par leur capacité à ronronner, qui apaise et influence les autres.

Comportement et Structure Sociale

Vie Familiale : Les Belikars vivent isolément avec des périodes de forte sociabilité alternées avec de l'intimité et de la solitude. Les enfants sont élevés conjointement par les parents de manière alternée jusqu'à l'adolescence, à laquelle ils deviennent indépendants.

Civilisation : Après la ménopause ou l'andropause, les Belikars âgés se regroupent en villages ou villes appelés collèges des anciens, où ils partagent leur savoir et innovent en matière d'élevage et d'agriculture.

Adaptations et Évolution

Survie et Prédation : Issus d'une lignée de primates-félidés carnivores et arboricoles, les Belikars ont développé une intelligence collective pour survivre face à de nombreux prédateurs. Cette intelligence se manifeste dans leur mode de vie dispersé et leur éducation partagée des jeunes.

Défis et Limitations

Indolence : Les Belikars montrent une certaine indolence ; toute action entreprise subit un malus de 2 dK de circonstance au premier tour, reflétant une certaine lenteur à initier des actions sous pression.

Melkiran (ne peut être PJ) (Vers le bruit)

Introduction Générale

Les Melkirans, batraciens reptiliens de la planète Melkir, sont une espèce sociale et belliqueuse. Originaires d'un environnement où les nuits sont rares en raison de trois soleils, ils ont évolué dans un paysage désertique riche en faune et flore.

Traits Distinctifs et Atouts d'Origine

- **Origine Fossile** : Descendants de grands batraciens marécageux, les Melkirans ont développé un langage et une civilisation tout en conservant un tempérament agressif.
- **Rôles de Genre** : Les femelles Melkiran sont principalement responsables de la défense du territoire et de la protection des petits, tandis que les mâles se concentrent sur l'attaque et la conquête de nouveaux territoires.
- **Diversité Physique** : Ils présentent une variété impressionnante de couleurs de peau, formes et tailles, faisant d'eux l'une des espèces les plus diversifiées de la galaxie.

Technologie et Société

Niveau Technologique : Malgré une civilisation développée, les Melkirans n'ont pas découvert le voyage spatial et restent à un niveau technologique rudimentaire, utilisant principalement le bois et le charbon et limités à des communications locales.

Agressivité et Recrutement Militaire : Leur nature belliqueuse les rend des candidats idéaux pour des rôles de combattants dans les commandos des armées de la couronne, bien que leur présence hors de Melkir soit strictement régulée.

Nouvelle-Lurtz et Influence Extérieure

Régulation et Migration : La seule grande ville construite par la couronne sur Melkir, Nouvelle-Lurtz, est le point central pour le contrôle des déplacements des Melkirans hors de leur planète.

Criminalité et Trafic : Une pègre s'est établie à Nouvelle-Lurtz, exploitant le potentiel des Melkirans comme gladiateurs et mercenaires, ce qui alimente un marché noir florissant pour ces guerriers recherchés.

Oersian (ne peut être PJ) (Vers le bruit)

Introduction Générale

Les Oersians, originaires de la planète Verjaune dans le système Oers, représentent une forme de vie basée sur la flore plutôt que sur la faune. Dotés d'intelligence et de mobilité, ils incarnent une des créatures les plus étranges rencontrées jusqu'à ce jour.

Biologie et Traits Distinctifs

- **Morphologie** : Les Oersians se déplacent à l'aide de racines et possèdent une diversité de formes qui évoquent les chênes, sapins, frênes, et baobabs, entre autres.
- **Reproduction** : Le processus de reproduction des Oersians implique un frottement de leurs chevelures, après quoi le jeune pousse sur l'un des parents. Arrivé à une certaine taille, il est planté en terre où il est soigné pendant 3 à 5 ans.

Société et Culture

Développement Civilisationnel : Les Oersians ont développé une civilisation riche avec leurs propres sciences, religions, et même des conflits internes. Ils étaient sur le point de lancer leur première fusée pour explorer l'espace proche lors de leur rencontre avec d'autres civilisations.

Structure Sociale : Bien que les Oersians ne présentent pas de distinction de genre dans le sens traditionnel, ils se divisent en deux groupes pour la reproduction, identifiés de manière simplifiée comme "plutôt mâle" et "plutôt femelle".

Technologie et Interaction

Niveau Technologique : Avancés dans certaines branches de la science, en particulier la botanique, ils ont atteint le point de développement technologique nécessaire pour entamer l'exploration spatiale.

Nouvelle Idril : Seule ville de Verjaune ouverte aux aliens, elle sert de hub pour l'interaction avec d'autres espèces et cultures.

Limitations et Règles

Non jouables : En raison de leur nature unique et de leur complexité, les Oersians ne sont pas disponibles en tant que personnages joueureuses (PJ) dans le jeu.

Nolan (ne peut être PJ) (Vers le bruit)

Introduction Générale

Les Nolans, originaires de la planète Gordan dans le système Nolan, sont des mammifères amphibiens grégaires qui ont réussi à coloniser leur système planétaire. Ils se distinguent par une structure sociale et biologique unique.

Biologie et Traits Distinctifs

- **Nature Amphibiens** : Les Nolans, adaptés à la vie dans des environnements aquatiques et terrestres, jouissent d'une flexibilité écologique qui a favorisé leur expansion.
- **Reproduction et Diversité Sexuelle** : Avec des individus mâles, femelles, et hermaphrodites, les Nolans présentent une diversité reproductive qui contribue à une complexité sociale remarquable. La moitié de leur population étant hermaphrodite, cette caractéristique influence profondément leurs interactions et leur organisation sociale.

Société et Culture

Développement Urbain : Les Nolans ont construit des petites cités intégrées, optimisées pour leur mode de vie amphibien, dès les débuts de leur histoire civilisée.

Histoire de Paix : Leur histoire est marquée par une absence relative de conflits armés, attribuable à une croissance démographique et économique maîtrisée qui a évité la compétition exacerbée pour les ressources.

Technologie et Expansion

Colonisation Planétaire : Avant même leur rencontre avec d'autres civilisations galactiques, les Nolans avaient déjà étendu leur présence à travers leur système solaire, témoignant de leur avancée technologique et de leur curiosité.

Limitations et Règles

Non jouables : En raison de leur nature complexe et de leur environnement spécifique, les Nolans ne sont pas disponibles en tant que personnages joueureuses (PJ) dans le jeu.

Chapitre 6 - Origines sociales, Maisons et clans

Classes sociales, Maisons et origines selon les campagnes.

Classe sociale noir Chemin

Classe (Oligarchie)

Définition et Contexte

L'atout de classe sociale « Oligarchie » dans la campagne « Le Noir Chemin » octroie des privilèges significatifs en termes de pouvoir et de prestige sur la planète Ultereith pendant son antiquité. En tant qu'oligarque, le personnage jouit d'une position influente au sein de la société, ce qui ouvre de nombreuses portes dans les sphères politiques et économiques.

Avantages de la Classe Oligarchie

- **Réseaux d'Influence** : Accès à des réseaux d'influence et de relations étendus, permettant au personnage de jouer un rôle clé dans les prises de décision importantes et dans l'obtention d'informations cruciales pour la progression du jeu.
- **Ressources Financières** : Selon la richesse de sa maison, le personnage dispose de moyens financiers substantiels pour investir dans des projets ambitieux ou acquérir des biens précieux.
- **Position Politique** : En tant que "tribune ancipiele", le personnage occupe une place centrale dans la vie politique, ayant un poids considérable dans les décisions majeures affectant les dirigeants de l'oligarchie.

Bonus Spécifiques

- **Influence** : Un bonus de +4 en influence, renforçant la capacité du personnage à persuader, négocier et diriger.
- **Contacts** : Un bonus de +4 niveaux dans les Savoir²-Faire s liées aux contacts sociaux, améliorant la capacité du personnage à se construire un réseau efficace.

Défis et Complexités

- **Rivalités Internes** : La position élevée est souvent source de jalousie et de rivalités au sein même de l'oligarchie, nécessitant du personnage une vigilance constante et une gestion habile des relations interpersonnelles.
- **Pressions Externes** : Des groupes d'opposition ou des mouvements populaires peuvent exercer une pression sur le personnage, le mettant au défi de défendre ses intérêts tout en naviguant les attentes et les mécontentements du peuple.
- **Décisions Difficiles** : Le personnage doit être prêt à prendre des décisions difficiles pour maintenir sa position et son influence, ce qui peut inclure des choix moraux ou éthiques complexes.

Classe (Haut collège)

Définition et Contexte

L'atout de classe sociale « Haut Collège » représente l'élite intellectuelle et artistique de la planète Ultereith. Membres de cette classe, les personnages sont profondément impliqués dans les sphères académiques, artistiques, et

scientifiques, jouissant d'un accès étendu à l'éducation et à la culture.

Avantages de la Classe Haut Collège

- **Accès à l'Éducation et à la Connaissance** : Les membres bénéficient d'un accès privilégié aux institutions éducatives de premier plan, aux bibliothèques privées, et à des cercles de réflexion influents, ce qui enrichit leur expertise et leur autorité intellectuelle.
- **Prestige et Autorité Intellectuelle** : Leur statut leur confère un respect considérable dans la société, ainsi qu'une capacité notable à influencer les débats publics, les politiques culturelles, et les orientations scientifiques.
- **Réseau de Contacts** : Posséder des connexions dans des conseils de décision et des communautés académiques leur permet de mobiliser des ressources pour des projets de recherche, des expositions d'art, ou d'autres entreprises intellectuelles.

Bonus Spécifiques

- **Renseignement** : Bonus de +4 en renseignement, facilitant l'accès à des informations cruciales et souvent confidentielles.
- **Érudition** : Bonus de +4 en érudition, reflétant leur profonde connaissance dans divers domaines spécialisés.

Opportunités et Ressources

- **Financements et Soutiens** : Les membres du Haut Collège ont souvent accès à des financements exclusifs pour leurs projets, qu'ils soient de nature académique, technologique, ou artistique.
- **Participation à des Colloques et Conférences** : Ils sont régulièrement invités à participer à des événements prestigieux, leur permettant de façonner et de diffuser les connaissances au sein de la société.

Défis et Responsabilités

- **Responsabilité Sociale** : Avec leur grande influence vient une responsabilité de maintenir des standards éthiques élevés, de promouvoir l'intégrité intellectuelle et de contribuer de manière constructive à la société.
- **Pression Académique et Créative** : Ils doivent constamment produire des travaux de haute qualité pour maintenir leur statut et leur crédibilité dans des milieux compétitifs.

Classe (Rentier)

Définition et Contexte

L'atout « Rentier » dénote une position économique et sociale privilégiée dans l'univers de « Le Noir Chemin ». Les personnages rentiers sont des individus ou des familles possédant suffisamment de ressources financières pour subvenir à leurs besoins sans nécessiter un emploi rémunéré. Ils tirent leurs revenus de placements, de propriétés locatives, ou d'autres investissements.

Avantages de la Classe Rentier

- **Réputation Élevée** : Un bonus de +4 en réputation illustre le respect et la reconnaissance que la société porte aux rentiers en raison de leur position sociale élevée et de leur richesse.
- **Réseau Étendu** : Un bonus de +4 niveaux dans les contacts bourgeois permet au personnage de nouer des liens avec des individus influents de sa classe sociale, ce qui peut s'avérer crucial pour naviguer dans les cercles du pouvoir et des affaires.

Opportunités et Ressources

- **Influence Sociale et Politique** : La position de rentier offre des opportunités uniques pour influencer les décisions politiques et sociales à travers leurs réseaux étendus et leur statut.
- **Accès Privilégié** : Les rentiers bénéficient souvent d'un accès exclusif à des événements haut de gamme, des clubs privés, et des cercles d'influence qui sont fermés à d'autres classes sociales.

Interactions et Stratégie

- **Diplomatie et Négociation** : Utiliser efficacement sa réputation et ses contacts exige du personnage qu'il pratique la diplomatie et la négociation, Savoir²-Faire s clés pour maximiser l'impact de son statut de rentier.
- **Obtention de Faveurs et Informations** : Les rentiers peuvent mobiliser leurs ressources et relations pour obtenir des faveurs, des appuis politiques, et des informations privilégiées, renforçant ainsi leur position dans des intrigues complexes.

Défis et Contraintes

- **Responsabilité Sociale** : Avec la richesse vient une responsabilité envers la communauté, et les rentiers peuvent être attendus pour contribuer à des œuvres de charité ou à des initiatives communautaires.
- **Perception Publique** : Bien que respectés, les rentiers doivent gérer la perception

publique et les jalousies que leur statut peut engendrer, nécessitant une gestion soigneuse de leur image.

Classe (Affranchis)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Affranchis) » représente des personnages qui ont vécu comme esclaves et qui ont été libérés. Cette classe sociale comprend des individus ayant diverses Savoir²-Faire s professionnelles, comme des artisans, des commerçants, ou des artistes itinérants. Leur passé en tant qu'esclaves leur a donné une perspective unique et une détermination à réussir en dépit des défis.

Avantages de la Classe Affranchis

- **Savoir²-Faire en Survie** : Un bonus de +4 en survie, soulignant leur habileté à naviguer et à subsister dans divers environnements, une Savoir²-Faire acquise à travers de nombreuses épreuves sur les routes.
- **Savoir²-Faire Spécialisé** : En plus de la Savoir²-Faire en survie, les affranchis peuvent choisir un autre Savoir²-Faire correspondant à leur profession passée ou actuelle, bénéficiant également d'un bonus de +4. Cela peut inclure l'architecture pour un bâtisseur, l'acrobatie pour un artiste de cirque, ou toute autre Savoir²-Faire pertinente.

Caractéristiques Sociales et Mobilité

- **Mobilité Sociale** : En tant qu'affranchis, ces personnages jouissent d'une mobilité sociale particulière, leur permettant d'interagir avec diverses strates de la société grâce à leur histoire personnelle et leurs Savoir²-Faire s.
- **Réseau de Contacts** : Leur passé unique et leurs voyages leur ont permis de développer un réseau étendu, utile pour obtenir des informations, des ressources, ou des opportunités.

Opportunités et Ressources

- **Opportunités d'Emploi** : Leur polyvalence et expérience de vie leur ouvrent des portes dans de nombreux secteurs, notamment le commerce, l'artisanat, ou les arts.
- **Respect et Reconnaissance** : Bien que leur passé puisse être marqué par la servitude, leur statut d'affranchis peut inspirer respect et admiration pour leur capacité à surmonter les adversités.

Défis et Contraintes

- **Stigmates Sociaux** : Malgré leur liberté, les affranchis peuvent encore faire face à des préjugés ou des stéréotypes de la part de certains segments de la société.
- **Équilibre Personnel et Professionnel** : La nécessité de jongler entre leur nouvel statut et leurs anciennes habitudes ou traumatismes peut représenter un défi émotionnel et social.

Exemples de Caractérisation

- Un affranchi ancien bâtisseur qui utilise ses Savoir²-Faire s en architecture pour contribuer à la construction de nouvelles cités.
- Une affranchie saltimbanque qui utilise son art pour transcender son passé et connecter avec diverses communautés à travers la performance.

Classe (Sclaves)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Sclaves) » permet aux joueureuses d'incarner des personnages appartenant à la classe des sclaves dans l'univers de « Le Noir Chemin ». Ces personnages, bien qu'ayant certains droits, restent principalement sous la tutelle et le contrôle de leurs maîtres. Leur condition de vie les oblige à développer des Savoir²-Faire s spécifiques pour naviguer dans un monde où leur statut définit largement leurs possibilités et interactions.

Avantages de la Classe Sclaves

- **Résilience et Endurance** : Un bonus de +4 en survie, reflétant leur capacité à endurer et à s'adapter à des conditions de vie souvent extrêmes.
- **Savoir²-Faire s Professionnelles** : Un bonus de +4 dans un métier spécifique, illustrant l'expertise acquise à travers un travail continu et spécialisé. Cette expertise peut couvrir divers domaines, selon la spécialisation choisie par le joueuse (par exemple, agriculture, artisanat, ou service).

Opportunités et Savoir²-Faire s

- **Développement de Savoir²-Faire** En raison de leur spécialisation dans certaines tâches, les sclaves peuvent développer des Savoir²-Faire s uniques qui leur sont bénéfiques même après avoir gagné leur liberté ou amélioré leur condition sociale.
- **Réseau de Solidarité** : Les sclaves peuvent bénéficier d'un réseau de solidarité entre eux, partageant des informations et des ressources qui peuvent aider à la survie ou même à l'émancipation.

Défis et Contraintes

- **Limitations Sociales** : La classe des sclaves est confrontée à des limitations significatives en termes de mobilité sociale, d'accès à l'éducation formelle, et de participation aux affaires civiques.
- **Dépendance envers le Maître** : La dépendance à l'égard de leur maître pour les besoins de base et la sécurité personnelle peut être à la fois un bouclier et une chaîne, les protégeant d'une part, mais limitant sévèrement leur autonomie d'autre part.

Implications Narratives et de Jeu

- **Quête de Liberté :** Les personnages sclaves peuvent avoir des arcs narratifs puissants centrés sur la quête de liberté, l'autonomisation, ou la rébellion contre l'oppression.
- **Interactions Complexes** : Les interactions avec d'autres classes sociales peuvent être complexes et nuancées, offrant des opportunités de jeu riches en émotion et en développement de personnage.

Classe (Errants)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Errants) » identifie les personnages qui vivent en marge de la société officielle d'Ultereith, souvent vus comme des vagabonds, des fugitifs, ou des marginaux. Ces individus ont acquis une expérience unique dans l'art de la survie urbaine, se mouvant entre les ombres de la société.

Avantages de la Classe Errants

- **Subterfuge** : Un bonus de +4 en subterfuge permet aux Errants de maîtriser l'art de la tromperie, utilisant leur ruse pour manipuler, obtenir des informations, ou se soustraire aux dangers de la rue.
- **Déguisement** : Un bonus de +4 en déguisement offre aux Errants la capacité de changer d'apparence avec une grande efficacité, ce qui est essentiel pour éviter la reconnaissance, infiltrer des milieux hostiles, ou simplement disparaître dans la foule.

Opportunités et Savoir-Faire

- **Adaptabilité** : La nature itinérante et adaptable des Errants leur permet d'exploiter les ressources de l'environnement urbain pour leur bénéfice, que ce soit pour se cacher, trouver de la nourriture, ou établir des contacts clandestins.
- **Réseau d'Information** : Grâce à leur capacité à se fondre dans différents milieux, les Errants ont souvent accès à un réseau d'informations diversifié, leur permettant de collecter des renseignements que d'autres ne pourraient pas obtenir.

Défis et Contraintes

- **Vulnérabilité Sociale** : Vivant en dehors des structures sociales traditionnelles, les Errants sont souvent confrontés à des risques accrus, tels que la persécution par les autorités ou l'exploitation par des groupes criminels.
- **Instabilité** : La vie d'un Errant est marquée par une instabilité constante, ce qui peut rendre difficile la construction de relations durables ou la planification à long terme.

Implications Narratives et de Jeu

- **Intrigues de Survie** : Les arcs narratifs pour les Errants peuvent se concentrer sur des thèmes de survie, d'intrigue et de rédemption, offrant des opportunités riches pour l'exploration de caractères complexes et de développement personnel.
- **Interactions Complexes** : Les Errants, du fait de leur nature insaisissable, peuvent naviguer entre divers groupes sociaux, servant d'agents de liaison, de messagers, ou même de traîtres, selon les besoins de leur survie ou de leur moralité.

Classe sociale 3 orchidées

Classe (Barons)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Barons) » catégorise les personnages appartenant aux élites dirigeantes du monde, qu'il s'agisse de la haute bourgeoisie ou de la noblesse. Ces personnages jouissent d'un statut privilégié, doté de ressources considérables et d'un accès étendu aux cercles de pouvoir.

Avantages de la Classe Barons

- **Influence Accrue** : Un bonus de +4 en influence, reflétant la capacité du personnage à affecter les décisions et les opinions au sein de la société grâce à son statut et à sa réputation.
- **Réseau de Contacts Étendu** : Un bonus de +4 points dans les contacts de leur choix, ce qui illustre leur accès privilégié à diverses ressources humaines, qu'il s'agisse de conseillers, d'alliés politiques, ou de partenaires commerciaux.

Richesse et Ressources

- **Richesse Considérable** : Un bonus de +6 en richesse, permettant au personnage

d'investir dans des entreprises, de soutenir des causes personnelles, ou de maintenir un train de vie somptueux sans compromis financier.

Opportunités et Savoir²-Faire s

- **Leadership et Gouvernance** : Les Barons sont souvent impliqués dans la gestion des affaires publiques ou privées, leur donnant la possibilité de diriger des projets d'envergure et de modeler l'infrastructure économique et sociale de leur environnement.
- **Mécénat et Influence Culturelle** : Grâce à leur richesse, les Barons peuvent agir en tant que mécènes, soutenant les arts et les sciences, et influençant ainsi la culture de leur société.

Défis et Contraintes

- **Rivalités et Intrigues** : La position élevée des Barons les expose à des rivalités constantes, tant au sein de leur propre classe qu'avec d'autres groupes cherchant à accroître leur pouvoir.
- **Responsabilités Sociales et Politiques** : Les attentes placées sur les Barons sont immenses, les obligeant à naviguer dans un paysage complexe de responsabilités sociales et politiques qui peuvent affecter leur réputation et leur influence.

Implications Narratives et de Jeu

- **Arcs Narratifs de Pouvoir et de Chute** : Les personnages Barons sont parfaits pour des intrigues centrées sur l'ascension et la chute du pouvoir, offrant des histoires riches en drame et en complexité.
- **Interactions Stratégiques** : En tant que membres de la classe dirigeante, les Barons peuvent initier ou être ciblés par des complots stratégiques, des alliances, et des trahisons, enrichissant ainsi le jeu par des interactions dynamiques et multilatérales.

Classe (Savants)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Savants) » désigne les personnages engagés dans les sphères de la connaissance, incluant les chercheurs, les professeurs, et les faiseurs d'art intellectuel. Ces individus jouent un rôle crucial dans le développement culturel et scientifique de la société, et leur expertise est souvent sollicitée pour conseiller les décideurs politiques.

Avantages de la Classe Savants

- **Expertise en Renseignement** : Un bonus de **+4** en **renseignement** illustre la capacité des Savants à collecter et analyser des informations complexes, ce qui est essentiel pour comprendre et influencer les événements mondiaux.
- **Érudition Approfondie** : Un bonus de **+4** en **érudition** reflète une connaissance approfondie dans divers domaines académiques, rendant ces personnages inestimables pour résoudre des problèmes intellectuels et pour l'innovation.

Richesse et Ressources

- **Richesse Significative** : Un bonus de +5 en richesse, indiquant que de nombreux Savants bénéficient d'un financement substantiel pour leurs recherches, que ce soit par des dotations académiques, des subventions ou des mécènes.

Opportunités et Savoir²-Faire s

- **Influence Académique et Politique** : Grâce à leur expertise, les Savants ont la possibilité de participer à des conseils influents et des symposiums, où ils peuvent exercer une influence significative sur les politiques publiques et les orientations de la recherche.
- **Réseau de Collaborateurs** : Les Savants peuvent se prévaloir d'un réseau étendu de contacts dans le milieu académique et intellectuel, facilitant la collaboration interdisciplinaire et internationale.

Défis et Contraintes

- **Responsabilités Académiques** : Les attentes élevées et les pressions pour publier des travaux pertinents peuvent être stressantes et chronophages.
- **Dynamiques de Pouvoir** : Naviguer dans les complexités des institutions académiques et les luttes de pouvoir peut présenter des défis éthiques et pratiques.

Implications Narratives et de Jeu

- **Quêtes de Connaissance** : Les arcs narratifs pour les Savants peuvent impliquer la recherche de connaissances perdues, le déchiffrement de mystères anciens, ou la confrontation à des dilemmes éthiques liés à de nouvelles découvertes.
- **Débats et Diplomatie** : Les Savoir²-Faire s en débat et en diplomatie des Savants leur permettent de jouer des rôles clés dans les négociations et les discussions stratégiques, ajoutant une dimension de dialogue et de persuasion au jeu.

Classe (Nabab)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Nababs) » identifie les personnages appartenant à l'élite économique et sociale des cités, souvent impliqués dans le commerce, l'industrie ou la finance à grande échelle. Ces personnages jouent un rôle crucial dans l'économie et la politique urbaine, influençant fortement le développement et les politiques des cités où ils résident.

Avantages de la Classe Nababs

- **Réputation Élevée** : Un bonus de +4 en réputation reflète le prestige et le respect dont jouissent les Nababs dans la société, facilitant les interactions sociales et politiques.
- **Réseau de Contacts Influents** : Un bonus de +4 points dans les contacts bourgeois permet aux Nababs d'accéder à un réseau d'individus puissants et influents, ce qui est essentiel pour naviguer dans les complexités des affaires commerciales et politiques.

Richesse et Ressources

- **Richesse Exceptionnelle** : Un bonus de +7 en richesse illustre la capacité financière impressionnante des Nababs, leur permettant d'investir dans des projets de grande envergure, de soutenir des initiatives politiques, ou de mener un style de vie luxueux.

Opportunités et Savoir²-Faire s

- **Leadership Économique et Commercial** : Les Nababs ont souvent la capacité de diriger de grands consortiums commerciaux ou des entreprises influentes, leur donnant un poids considérable dans l'économie locale et même régionale.
- **Mécénat et Influence Culturelle** : Grâce à leur richesse, les Nababs peuvent agir en tant que mécènes, soutenant les arts, la culture, et l'éducation, et influençant ainsi la direction culturelle de leur société.

Défis et Contraintes

- **Responsabilités Sociales et Économiques** : Les Nababs doivent gérer les attentes élevées qui viennent avec leur statut, incluant la responsabilité de maintenir la prospérité économique et le bien-être social de leurs communautés.
- **Rivalités et Intrigues Commerciales** : En raison de leur position et de leur richesse, les Nababs sont souvent la cible de rivalités commerciales et de manœuvres politiques de la part de concurrents ou d'adversaires politiques.

Implications Narratives et de Jeu

- **Quêtes de Pouvoir et de Richesse** : Les arcs narratifs pour les Nababs peuvent impliquer des manœuvres pour le contrôle des ressources, des conflits commerciaux, ou des luttes de pouvoir au sein des structures urbaines et commerciales.
- **Gestion des Crises** : Les Savoir²-Faire s en gestion et en diplomatie des Nababs sont essentielles lors de crises économiques ou sociales, permettant des scénarios de jeu où la résolution de ces crises peut dépendre des actions et des choix des personnages.

Classe (Voyageur)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Voyageur) » définit les personnages dont la vie est rythmée par le déplacement constant à travers le monde. Ces personnages peuvent être des artisans itinérants, des marchands ambulants, ou des artistes du spectacle vivant, qui choisissent ou sont contraints par leur métier à mener une existence nomade.

Avantages de la Classe Voyageur

- **Savoir²-Faire s de Survie** : Un bonus de **+4** en survie souligne l'adaptabilité et la résilience des Voyageurs, capables de faire face aux défis de la vie sur les routes, des climats variés et des conditions parfois précaires.
- **Flexibilité Professionnelle** : Un bonus supplémentaire de **+4** dans une Savoir²-Faire au choix reflète la spécialisation du Voyageur dans un domaine précis, adapté à son style de vie itinérant. Cela peut inclure des Savoir²-Faire s telles que l'artisanat, la musique, la jonglerie, ou le commerce, selon la nature spécifique de leur activité.

Richesse et Moyens

- Richesse Modérée : Un bonus de **+2** en richesse indique que, bien que les Voyageurs puissent ne pas accumuler de grandes fortunes, ils disposent des ressources nécessaires pour maintenir leur mode de vie itinérant et gérer les frais de voyage.

Opportunités et Défis

- **Réseau Étendu** : Grâce à leurs voyages, les Voyageurs rencontrent une variété de cultures et de communautés, ce qui leur permet de tisser un large réseau de contacts utiles.
- **Vulnérabilité Aux Risques** : Voyager constamment expose les Voyageurs à des risques physiques, à des brigands, ou à des

changements politiques imprévus, nécessitant une vigilance constante et une capacité d'adaptation rapide.

Implications Narratives et de Jeu

- **Quêtes et Aventures** : Les Voyageurs sont naturellement placés pour être au cœur des aventures, découvrant de nouveaux lieux, cultures et mystères que d'autres classes sociales pourraient rarement expérimenter.
- **Médiateurs Culturels** : En raison de leur expérience diversifiée, les Voyageurs peuvent agir comme des ponts entre différentes cultures et communautés, facilitant le dialogue et le commerce entre elles.

Éléments de Jeu

- **Quêtes Personnelles** : Les Voyageurs peuvent avoir des quêtes personnelles liées à la découverte, à la recherche d'objets rares, ou à la réalisation de performances uniques qui captivent divers publics.

Classe (Travailleur)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Travailleur) » représente les individus ordinaires de la société, ceux qui forment l'épine dorsale de chaque économie. Les travailleurs englobent une large gamme de métiers, allant des artisans aux ouvriers, et jouent un rôle crucial dans le maintien et le développement de leur civilisation.

Avantages de la Classe Travailleur

- **Résilience et Ingéniosité** : Les Travailleurs bénéficient d'un bonus de +4 en survie, reflétant leur capacité à naviguer dans les défis quotidiens de la vie avec des ressources limitées.
- **Savoir²-Faire Professionnelle** : Un bonus additionnel de +4 en métier met en avant leur expertise spécifique, qu'ils ont développée à travers leur travail régulier et spécialisé.

Statut Économique

Modestie Financière : Avec une richesse de +1, ce bonus souligne que bien que les Travailleurs ne soient généralement pas riches, ils possèdent les Savoir²-Faire s et la détermination nécessaires pour subvenir à leurs besoins de base.

Opportunités et Défis

Opportunités de Croissance : Les Travailleurs peuvent avoir des opportunités de progression sociale grâce à leur dur labeur et à leur persévérance, même si ces chances sont souvent entravées par des barrières socio-économiques.

Contraintes Sociales : Les défis incluent la lutte contre les inégalités économiques et la recherche de la reconnaissance et du respect dans une société qui valorise davantage la richesse et le pouvoir.

Implications Narratives et de Jeu

Quêtes de Développement Personnel : Les Travailleurs peuvent être motivés par des quêtes personnelles de développement de Savoir²-Faire s, d'acquisition de nouveaux métiers ou d'amélioration des conditions de vie pour eux et leurs familles.

Agents de Changement Social : En raison de leur nombre et de leur rôle essentiel dans la société, les Travailleurs ont le potentiel de mener ou de participer à des mouvements sociaux qui cherchent à réformer ou à renverser les structures de pouvoir existantes.

Éléments de Jeu

Réseaux de Soutien : Les Travailleurs peuvent bénéficier de réseaux communautaires forts, offrant un soutien mutuel face aux défis quotidiens.

Stratégies de Survie : Des stratégies peuvent être développées pour naviguer dans les systèmes de pouvoir et d'exploitation, utilisant leurs Savoir²-Faire s et leur solidarité pour améliorer leur sort.

Classe (Desperado)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Desperado) » définit les personnages vivant en marge de la société d'Ultereith. Ces personnages sont souvent considérés comme des hors-la-loi, des vagabonds ou des rebuts de la société, mais ils sont également admirés pour leur indépendance et leur capacité à survivre dans des circonstances hostiles.

Avantages de la Classe Desperado

- **Maîtrise du Subterfuge** : Un bonus de **+4** en **subterfuge** illustre la Savoir²-Faire des Desperados à naviguer dans le monde clandestin, leur permettant de tromper, de manipuler ou de contourner les normes sociales et légales.
- **Expertise en Déguisement** : Un bonus supplémentaire de **+4** en **déguisement** confirme leur habileté à changer d'identité et à se fondre dans différents milieux, ce qui est crucial pour échapper aux autorités ou pour mener des activités secrètes.

Statut Économique

- **Richesse Modeste** : Avec une richesse évaluée à +1, ce bonus révèle que, bien que les Desperados puissent accumuler des gains à travers leurs aventures, ils vivent

souvent au jour le jour, sans garantie de stabilité financière.

Opportunités et Défis

- **Liberté et Risques** : Les Desperados jouissent d'une liberté que peu de classes sociales peuvent expérimenter, se déplaçant au-delà des contraintes des lois et des attentes sociales. Toutefois, cette liberté s'accompagne de risques considérables, y compris la possibilité d'être poursuivi par la loi ou d'autres criminels.
- **Marginalisation et Conflit** : Bien que leur indépendance soit une bénédiction, elle peut aussi les isoler et les placer en conflit avec les structures de pouvoir établies et la société en général.

Implications Narratives et de Jeu

- **Intrigues de Conflit et de Rédemption** : Les personnages Desperados peuvent être impliqués dans des intrigues complexes où le conflit avec l'autorité et la recherche de rédemption jouent un rôle central.
- **Interactions Complexes** : Les Savoir²-Faire s en subterfuge et en déguisement permettent des interactions de jeu riches et variées, offrant de multiples possibilités pour des missions d'infiltration, des négociations tendues et des alliances précaires.

Éléments de Jeu

- **Défis Ethiques et Morales** : Jouer un Desperado implique souvent de naviguer dans des dilemmes éthiques et moraux, mettant à l'épreuve les valeurs et les principes du personnage.
- **Capacités Spéciales** : Les Savoir²-Faire s en subterfuge et en déguisement peuvent être déployées dans des scénarios où l'astuce et l'ingéniosité sont nécessaires pour surmonter des obstacles apparemment insurmontables.

Classe sociale Mangeurs de pierres

Classe (ploutocrate)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Ploutocrate) » incarne un statut élite parmi les sphères du pouvoir économique et social. Les ploutocrates sont des individus ou des familles qui possèdent une richesse colossale, souvent acquise à travers des entreprises industrielles, des monopoles commerciaux ou des héritages anciens.

Avantages de la Classe Ploutocrate

- **Influence Économique** : Un bonus de +2 en influence illustre leur capacité à affecter les décisions politiques et économiques à grande échelle, leur permettant de modeler des aspects de la société selon leurs intérêts.
- **Réseau Étendu** : Un bonus supplémentaire de +2 dans les contacts indique l'étendue de leur réseau, comprenant d'autres membres de la haute bourgeoisie, des politiciens, des leaders d'industries, et des académiciens. Ces relations sont essentielles pour maintenir et étendre leur influence.

Statut Économique

- **Richesse Imposante** : Avec une richesse évaluée à +6, ce bonus montre leur capacité à investir dans des projets d'envergure, à maintenir un train de vie luxueux et à influencer les marchés financiers.

Opportunités et Défis

- **Leader Économique** : En tant que ploutocrates, les personnages sont souvent vus comme des leaders dans l'économie, capables d'initier ou de contrecarrer des projets économiques d'envergure.
- **Cible de Rivalité et d'Envie** : Leur richesse et leur influence font d'eux des cibles pour la rivalité au sein de l'élite et de l'envie parmi les moins fortunés, ce qui peut conduire à des conflits sociaux et des complots.

Implications Narratives et de Jeu

- **Narratives de Pouvoir** : Les personnages ploutocrates peuvent être impliqués dans des intrigues où les luttes de pouvoir, les manipulations économiques et les alliances politiques sont fréquentes.
- **Défis Éthiques et Morale** : Jouer un ploutocrate implique souvent de naviguer dans un monde où la morale et l'éthique peuvent être mises à l'épreuve par des ambitions et des désirs de pouvoir.

Éléments de Jeu

- **Stratégies Économiques** : Les Savoir²-Faire s en influence et en gestion de contacts peuvent être utilisées pour manipuler les marchés, créer des monopoles ou négocier des accords commerciaux bénéfiques.
- **Leadership et Commandement** : Les ploutocrates ont souvent le pouvoir de diriger et de commander, ce qui peut être crucial dans des situations nécessitant une autorité et une décision fermes.

Classe (Universitaire)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Universitaire) » désigne un personnage appartenant à la communauté intellectuelle de la société. Les universitaires incluent des professeurs, des chercheurs, des théoriciens, et des artistes intellectuels. Ces individus jouent un rôle crucial dans le développement des savoirs, des arts, et des technologies dans leur monde.

Avantages de la Classe Universitaire

- **Expertise Académique** : Un bonus de **+2** en renseignement illustre leur capacité à analyser et comprendre des informations complexes, souvent utilisées pour influencer ou conseiller des décideurs politiques.
- **Spécialisation Érudite** : Un bonus supplémentaire de **+2** en érudition dans une spécialité de leur choix démontre leur expertise approfondie dans un domaine particulier, ce qui peut inclure tout, des sciences naturelles aux arts libéraux.

Statut Économique

- **Richesse Modérée** : Avec une richesse de +5, cet atout suggère que les universitaires bénéficient de subventions, de fonds de recherche, ou de salaires respectables, leur permettant de mener une vie confortable et de financer leurs recherches ou projets.

Opportunités et Défis

- **Influence sur la Politique et la Société** : En tant que membres de l'élite intellectuelle, ils peuvent participer à des colloques influents, contribuant à façonner les politiques et les directions culturelles de leur société.
- **Responsabilité Éthique** : La position d'un universitaire vient avec la responsabilité de maintenir l'intégrité académique et de résister à la manipulation des faits pour des gains politiques ou personnels.

Implications Narratives et de Jeu

- **Intrigues Académiques** : Les personnages universitaires peuvent être impliqués dans des intrigues qui tournent autour des conflits académiques, des découvertes scientifiques, ou des luttes pour le contrôle des connaissances.
- **Dilemmes Éthiques** : Ils peuvent se retrouver face à des dilemmes où leurs découvertes ou leurs enseignements sont utilisés à des fins éthiquement douteuses.

Éléments de Jeu

- **Utilisation de la Connaissance** : Les Savoir²-Faire s en renseignement et en érudition peuvent être utilisées pour déchiffrer des énigmes complexes, résoudre des problèmes scientifiques, ou comprendre des artefacts anciens.
- **Réseaux Intellectuels** : Leur réseau de contacts peut inclure des académiciens d'autres régions ou disciplines, offrant des opportunités de collaboration interdisciplinaire et internationale.

Classe (Riche Dilettante)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Riche Dilettante) » désigne un personnage appartenant à la haute bourgeoisie ou à la noblesse urbaine, qui s'engage dans des activités sociales ou publiques plus par plaisir que par nécessité. Ces individus jouissent d'une fortune suffisante pour mener une vie de loisirs, tout en occupant parfois des postes de prestige sans réelle pression professionnelle.

Avantages de la Classe Riche Dilettante

- **Réputation Sociale Élevée** : Un bonus de **+2** en réputation illustre la bonne estime sociale dont jouit le personnage, facilitant l'accès à des cercles influents et des interactions privilégiées.
- Réseau Influant : Un bonus supplémentaire de **+2** dans les contacts bourgeois permet au personnage de tisser des liens avec d'autres membres influents de la société, accroissant ainsi son influence dans divers domaines, notamment le commerce, la politique, et les arts.

Statut Économique

- Richesse Abondante : Avec une richesse de **+7**, ce personnage dispose des moyens financiers nécessaires pour soutenir un style de vie luxueux, financer des projets personnels ou sociaux et participer à des événements de haut niveau.

Opportunités et Défis

- **Participation à la Vie Publique** : Malgré leur engagement souvent perçu comme superficiel, les dilettantes peuvent jouer des rôles cruciaux dans la gestion des affaires publiques de la ville, tels que prévôt des marchands, échevin, ou consul.
- **Perception Publique** : Bien que bénéficiant d'une certaine admiration, ils peuvent aussi être sujets à des critiques concernant leur engagement perçu comme dilettantisme, surtout en comparaison avec des individus plus dévoués à leurs fonctions.

Implications Narratives et de Jeu

- **Intrigues de Haute Société** : Les personnages dilettantes peuvent être au

cœur d'intrigues sociales, naviguant entre bals, collectes de fonds, et réunions politiques.
- **Gestion des Ressources** : Leur richesse permet d'influencer les événements et de résoudre des problèmes à l'aide de leur capital financier plutôt que par des efforts personnels ou des stratégies complexes.

Éléments de Jeu

- **Influence Sociale** : Leur réputation et leurs contacts offrent des avantages tangibles dans les interactions sociales et les négociations.
- **Participation Volontaire** : Leur engagement dans des fonctions publiques, bien que souvent de nature bénévole, peut être crucial lors de crises ou d'événements importants nécessitant leur influence ou leur soutien financier.

Classe (vagabonds)

Définition et Contexte

L'atout « Classe (Vagabonds) » décrit les personnages qui mènent une vie itinérante, se déplaçant de lieu en lieu, souvent pour des raisons professionnelles ou par choix de vie. Cette classe inclut des individus tels que les saltimbanques, les colporteurs, et les compagnons artisans, qui parcourent les chemins pour pratiquer leur métier ou pour vendre leurs marchandises.

Avantages de la Classe Vagabond

- **Adaptabilité et Survie** : Un bonus de +2 en survie met en lumière l'habileté des vagabonds à s'adapter à divers environnements et à surmonter les difficultés inhérentes à une vie sur les routes.
- **Expertise Professionnelle** : Un bonus supplémentaire de +2 dans une Savoir²-Faire de leur choix illustre la spécialisation de chaque vagabond dans un domaine particulier, qu'il s'agisse d'artisanat, de spectacle, ou de commerce, selon la nature de leur métier itinérant.

Statut Économique

- **Ressources Limitées** : Avec une richesse de +2, ces personnages ne disposent pas de grands moyens financiers, mais leur capacité à générer des revenus au gré de leurs déplacements leur permet de subsister et de financer leur style de vie nomade.

Opportunités et Défis

- **Liberté de Mouvement** : Les vagabonds jouissent d'une grande liberté, échappant souvent aux structures sociales rigides des cités et des villages, mais cette liberté vient avec l'incertitude constante liée au mode de vie itinérant.
- **Réseau Social Étendu** : Leur mode de vie leur permet de développer un vaste réseau de contacts à travers les régions qu'ils visitent, ce qui peut être un atout précieux pour obtenir des informations, des soutiens ou des ressources.

Implications Narratives et de Jeu

- **Intrigues Dynamiques** : Les vagabonds peuvent introduire dans le jeu des éléments d'intrigue variés et dynamiques, apportant avec eux des nouvelles d'autres régions et agissant souvent comme catalyseurs de changements.
- **Défis Logistiques** : Leur constante mobilité peut aussi poser des défis logistiques et nécessiter une planification minutieuse de la part des joueureuses et des maîtres de jeu lors de la gestion de leur parcours et de leurs interactions avec d'autres personnages.

Éléments de Jeu

- **Survie et Mobilité** : Les Savoir²-Faire s en survie sont essentielles pour naviguer les défis de la route, tandis que leur expertise dans un métier spécifique peut ouvrir des opportunités uniques durant leurs voyages.
- **Flexibilité et Discrétion** : Leur capacité à s'adapter et à se fondre dans différents contextes sociaux et géographiques offre des avantages tactiques et stratégiques significatifs.

Classe (Laborieux)

Contexte

L'atout « Classe (Laborieux) » représente les individus qui forment l'épine dorsale de la société dans la campagne « Mangeurs de pierres ». Ces travailleurs acharnés, souvent non spécialisés ou semi-spécialisés, peuplent les villes et les campagnes, s'engageant dans des travaux physiques ou des métiers nécessitant une endurance et une persévérance remarquables.

Avantages de l'Atout

- **Résilience et Survie** : Un bonus de **+2** en **survie** reflète la capacité des laborieux à endurer des conditions de vie parfois précaires et à tirer le meilleur parti des ressources limitées.
- **Savoir²-Faire Professionnelle** : Un bonus de **+2** en **métier** dans une spécialité de leur choix illustre leur Savoir²-Faire et leur efficacité dans un domaine spécifique,

acquis grâce à l'expérience et à la nécessité de maîtriser un métier pour assurer leur subsistance.

Statut Économique

- **Modeste** : Avec une richesse de **+1**, ces personnages disposent de moyens financiers limités, ce qui les oblige souvent à vivre au jour le jour, mais ils tirent une fierté de leur capacité à survivre par leur propre labeur.

Implications Sociales et Narratives

- **Pilier de la Société** : Bien que souvent sous-estimés, les laborieux sont cruciaux pour le fonctionnement de la société, soutenant les infrastructures et les industries qui dépendent de leur travail.
- **Aspirations et Défis** : Les laborieux peuvent aspirer à une vie meilleure pour eux et leurs familles, et leurs quêtes personnelles pour l'amélioration de leur condition peuvent conduire à des récits captivants de lutte et de succès.

Utilité dans le Jeu

- **Flexibilité dans les Rôles** : Les joueureuses incarnant des personnages laborieux peuvent explorer une gamme de rôles, du simple ouvrier au métier spécialisé, offrant ainsi diversité et profondeur à leur jeu.
- **Connectivité avec les Thèmes de la Campagne** : Les défis auxquels sont confrontés ces personnages résonnent avec les thèmes de la lutte des classes, de la justice sociale et de la résilience face à l'adversité, enrichissant le récit global de la campagne.

Classe (Desperado)

Contexte

L'atout « Classe (Routards) » incarne les personnages issus des franges de la société. Ces individus, souvent vus comme des marginaux ou des vagabonds, naviguent à travers les complexités de la vie urbaine et rurale en utilisant leur ruse et leur ingéniosité pour survivre.

Avantages de l'Atout

- **Maîtrise du Subterfuge** : Un bonus de **+2** en **subterfuge** permet aux Routards de manipuler, tromper, ou contourner les normes sociales et légales pour atteindre leurs objectifs, reflétant leur adaptabilité et leur créativité dans les situations complexes.
- **Savoir²-Faire en Déguisement** : Un bonus additionnel de **+2** en **déguisement** offre aux Routards la capacité de changer d'apparence et d'identité afin de s'adapter à divers environnements ou d'échapper à des poursuivants, soulignant leur nature caméléon.

Statut Économique

- **Modeste** : Avec une richesse de +1, les Routards disposent de ressources limitées, ce qui les pousse à vivre de leur ingéniosité et parfois à recourir à des moyens peu conventionnels pour se maintenir.

Implications Sociales et Narratives

- **Marginalité et Résilience** : Vivant souvent en marge de la société, les Routards peuvent être impliqués dans des récits où la survie, la débrouillardise et les interactions avec les bas-fonds de la société sont centraux.
- **Dynamique avec la Société** : Ces personnages peuvent aussi explorer des thèmes de justice sociale, de rédemption ou de conflit avec les autorités établies, enrichissant ainsi les dynamiques narratives du jeu.

Utilité dans le Jeu

- **Flexibilité et Adaptabilité** : Grâce à leurs Savoir²-Faire s en subterfuge et en déguisement, les Routards sont particulièrement aptes à naviguer dans des scénarios où la discrétion et l'astuce sont essentielles.
- **Interactions et Conflits** : Leur nature de marginal offre des opportunités uniques pour des interactions complexes avec d'autres classes sociales et des éléments de l'intrigue centrés sur le conflit social et l'injustice.

Classe & maisons retour de pendule

Le travail d'éducation effectué dans les maisons agis sur le corps et l'esprit de l'enfant. Chacune d'elle apporte un bonus dans une caractéristique et un bonus dans un atout spécialisation dans un Savoir²-Faire.

Maison (Dargophrène)

Secteur d'Activité

La Maison Dargophrène est cruciale dans l'économie de l'empire Phaosium, dirigeant l'industrie agro-alimentaire qui alimente les 9 planètes du double système solaire des Adoubai. Responsable des universités de biologie végétale et animale, cette maison est au cœur de l'innovation et de la production alimentaire.

Caractère de la Maison

Réputée pour sa gestion autoritaire et parfois paranoïaque, la Maison Dargophrène emploie des méthodes rigoureuses et souvent brutales pour sécuriser ses intérêts et étendre son contrôle sur l'approvisionnement alimentaire. Leur efficacité implacable est résumée par leur devise : « La force est dans la maîtrise ».

Avantages de l'Atout

- **Dextérité accrue** : Un bonus de **+1** en **dextérité** reflète la nécessité pour les membres de cette maison de posséder une grande précision et agilité dans la gestion des processus complexes de l'agro-industrie.
- **Maîtrise de l'Équitation** : Un bonus substantiel de **+4** en **équitation** met en avant la Savoir²-Faire essentielle de cette maison dans la supervision de ses étendues agricoles par des cavaliers expérimentés, capables de manœuvrer avec aisance dans les vastes terres agricoles.

Impact Sociopolitique

En tant que force dominante dans l'industrie vitale de l'alimentation, la Maison Dargophrène possède une influence significative sur la politique et l'économie de l'empire. Leur approche autoritaire soulève des questions éthiques et des tensions potentielles, tant au sein de l'aristocratie que parmi la population générale.

Rôle dans le Jeu

La position de la Maison Dargophrène offre aux joueureuses des opportunités uniques de participer à des intrigues de grande envergure concernant la sécurité alimentaire, la biotechnologie et la gestion des crises. Cependant, elle impose aussi des défis significatifs en termes de gestion de la perception publique et des conflits internes causés par leur style de gouvernance rigide.

Maison (Elichandress)

Domaine d'Expertise

La Maison Elichandress joue un rôle central dans la chimie et la biotechnologie au sein de l'Empire des Adoubai. Ils contrôlent la grande chimie et la synthèse des plantes, supervisant les efforts de recherche et d'application dans les universités de biologie et de chimie réparties sur les neuf planètes du double système solaire des Adoubai.

Caractéristiques de la Maison

Connue pour son caractère prétentieux et hautain, la Maison Elichandress valorise extrêmement l'intuition, une Savoir²-Faire jugée essentielle pour innover et perfectionner les processus chimiques et les méthodes de synthèse végétale. Cette aptitude leur permet de rester à la pointe de la technologie et de découvrir des applications révolutionnaires qui soutiennent l'économie et l'écologie de l'empire.

Avantages de l'Atout

- Intuition accrue : Un bonus de **+1** en intuition aide les membres de cette maison à capter des idées novatrices et à résoudre des problèmes complexes dans le domaine de la chimie.
- Expertise en chimie : Un bonus de **+4** dans le métier de chimiste, soulignant leur Savoir²-Faire sans égale dans la création de nouvelles substances et la manipulation de la matière à un niveau moléculaire.

Impact Sociopolitique

En tant que principal responsable de la chimie et de la synthèse des plantes, la Maison Elichandress détient une grande influence sur les politiques environnementales et sanitaires de l'Empire. Leur devise, « La Chimie est la clé de la vie », reflète leur croyance profonde dans le rôle vital de leur discipline pour le bien-être de l'empire et sa survie.

Rôle dans le Jeu

Les membres de la Maison Elichandress sont des acteurs clés dans les intrigues qui tournent autour de crises écologiques, de découvertes scientifiques majeures, ou de manœuvres politiques impliquant des ressources vitales. Les joueureuses impliqués avec cette maison peuvent explorer des thématiques de pouvoir, d'éthique et d'innovation, posant des défis à la fois intellectuels et moraux.

Maison (Faotwa)

Domaine d'Expertise

La Maison Faotwa se distingue par sa suprématie dans les domaines de la mode, de l'habillement et des équipements spéciaux. Dirigeants des universités de littérature et des arts, ils façonnent les tendances culturelles et esthétiques de l'empire des Adoubai, exerçant ainsi une influence considérable sur la haute société et les sphères artistiques.

Caractéristiques de la Maison

Réputée pour son extravagance et son flair dramatique, la Maison Faotwa cultive une réputation de prodigalité et de charme envoûtant. Leur talent pour le charisme est essentiel, leur permettant de captiver et de persuader les masses de suivre leurs tendances et visions artistiques. Leur expertise en déguisement, spécifiquement dans la haute couture, reflète leur capacité à transformer l'ordinaire en extraordinaire, influençant fortement la mode impériale.

Avantages de l'Atout

- Charisme amélioré : Un bonus de +1 en charisme aide les membres de cette maison à influencer et à fasciner leur entourage, crucial pour leurs affaires et interactions sociales.
- Maîtrise du Déguisement : Un bonus de +4 en déguisement, avec une spécialisation en haute couture, souligne leur Savoir²-Faire exceptionnelle dans la création de tenues qui définissent les tendances et expriment un style unique.

Impact Culturel et Social

La Maison Faotwa ne se contente pas de créer des vêtements ; elle façonne l'identité visuelle de l'empire et enrichit la vie culturelle à travers ses innovations en littérature et en arts. Leur devise, « L'art est le vêtement de l'âme », illustre leur croyance que l'art et la mode sont des expressions fondamentales de l'humanité et des véhicules de l'expression personnelle et collective.

Rôle dans le Jeu

Les membres de la Maison Faotwa offrent aux joueureuses des opportunités de plonger dans le monde de la mode et de l'art, engendrant des intrigues autour de galas, expositions et lancements de mode. Ils peuvent aussi se retrouver au cœur de complots politiques, où leur influence et leur réseau peuvent être des atouts précieux ou des points de vulnérabilité.

Maison (Frênes)

Domaine d'Expertise

La Maison Frênes se démarque dans l'Empire des Adoubai par son contrôle exclusif sur la métallurgie et l'industrie lourde. À travers les neuf planètes du double système solaire, cette maison majestueuse gère d'immenses complexes industriels, forgeant tout, des armatures de vaisseaux spatiaux aux délicats instruments chirurgicaux.

Institutions Académiques

Dirigeant avec autorité les Universités de Physique et de Sport, la Maison Frênes promeut une symbiose entre la rigueur physique et intellectuelle, préparant ses membres à exceller tant dans les arènes de sport que dans les laboratoires de recherche.

Caractéristiques et Réputation

Malgré leur génie technique, la Maison Frênes est souvent perçue comme misogyne et téméraire, une réputation forgée par leur approche souvent brutale et directe des défis. Leur tendance à favoriser des décisions rapides et audacieuses est guidée par une intuition affinée dans les forges et les fonderies de l'empire.

Savoir²-Faire s Spéciales

- Intuition Affûtée : Un bonus de **+1** en **intuition** permet aux membres de la Maison Frênes de naviguer avec aisance dans les complexités des marchés industriels et des innovations techniques.
- Expertise en Métallurgie : Un bonus de **+4** en **métallurgie** souligne leur Savoir²-Faire sans égale dans la transformation des métaux, essentielle pour maintenir la suprématie technologique de l'empire.

Devise et Philosophie

« Notre force réside dans notre cœur de métier » capture l'essence de la Maison Frênes. Cette phrase incarne leur fierté dans leur savoir-faire industriel et leur engagement à défendre l'excellence technique comme pilier de leur puissance et de leur identité.

Rôle dans le Jeu

Les membres de la Maison Frênes offrent des opportunités uniques pour des intrigues centrées autour de conflits industriels, de négociations commerciales, ou de défis technologiques. Leur expertise peut également jouer un rôle crucial dans des missions nécessitant des Savoir²-Faire s spécifiques en métallurgie ou en gestion industrielle

Maison (Guérrière)

Secteur d'Activité

La Maison Guérrière est reconnue dans l'Empire des Adoubai pour son contrôle exclusif sur le transport interplanétaire. Cette maison majestueuse, perçue comme distante et élitiste, coordonne le réseau de navettes spatiales reliant les différentes planètes du système, essentiel pour le commerce, la communication, et la diplomatie interplanétaire.

Leadership Académique

Dirigeant avec autorité les universités de psychologie et d'astrophysique, la Maison Guérrière cultive une profonde compréhension de l'esprit humain ainsi que des mystères de l'univers, alignant leur expertise technique avec une exploration académique pointue.

Réputation et Caractéristiques

Reconnue pour son excellence dans la gestion des opérations spatiales, la Maison Guérrière est critiquée pour son approche parfois trop isolée et hautaine. Leur préférence pour la dextérité leur permet d'orchestrer avec précision les mouvements complexes des navettes spatiales, une Savoir²-Faire vitale dans leur domaine.

Savoir²-Faire s Spéciales

- Sagacité accrue : Un bonus de **+1** en **sagacité** aide les membres de la Maison Guérrière à prendre des décisions éclairées

dans les environnements souvent imprévisibles du transport spatial.

- Expertise en conduite spatiale : Un bonus de **+4** en **conduite** de navette spatiale illustre leur Savoir²-Faire sans pareille dans le pilotage et la maintenance des vaisseaux interplanétaires, faisant d'eux des pilotes et des tacticiens inégalés.

Devise et Philosophie

« Perfection et précision dans chaque mouvement » encapsule l'engagement de la Maison Guérriène à maintenir les normes les plus élevées dans toutes leurs entreprises, affirmant que chaque détail compte dans la grandeur de l'Empire des Adoubai.

Rôle dans le Jeu

Les membres de la Maison Guérriène apportent une dimension stratégique aux aventures spatiales, offrant des opportunités pour des missions de transport, des explorations spatiales, et des intrigues académiques. Leur expertise en pilotage et leur influence académique peuvent être cruciales dans des scénarios impliquant des conflits interplanétaires ou des découvertes scientifiques

Maison (Idariennes)

Domaine d'Expertise

La Maison Idariennes, une institution influente au sein de l'Empire des Phaosium, est reconnue pour sa gouvernance féminine. Cette maison a acquis une maîtrise spécialisée dans le contrôle des pouvoirs velumniques, particulièrement ceux des **Éonites**, utilisant des techniques avancées de conditionnement et d'éducation.

Éducation et Leadership

Elle joue un rôle prépondérant dans l'éducation des femmes destinées à occuper des postes de pouvoir, notamment en psychologie, sciences politiques, et dans des disciplines physiques telles que la gymnastique et la danse. La maison dirige également les universités axées sur les sciences théologiques, sociales et politiques, cultivant une génération de femmes prêtes à assumer des rôles de leadership dans l'Empire.

Caractère et Influence

Perçue comme froide et autoritaire, la maison Idariennes est souvent enveloppée de mystère, agissant discrètement pour orchestrer les affaires politiques à leur avantage. Elles utilisent leur intuition aiguisée pour naviguer et influencer les complexes dynamiques politiques de l'Empire.

Savoir²-Faire s Spéciales

- **Intuition accrue** : Un bonus de **+1** en **intuition** reflète leur capacité à percevoir des nuances et des motivations cachées, essentiel pour leur rôle de manipulateur stratégique.
- Expertise en psychologie : Avec un bonus de **+4** en **psychologie**, les membres de la Maison Idariennes sont des expertes dans l'analyse et la manipulation comportementale, une Savoir²-Faire qui leur confère un avantage dans les intrigues politiques et sociales.

Devise

« L'intuition est notre guide, la psychologie notre arme. »

Cette devise souligne la philosophie centrale de la Maison Idariennes, marquant leur engagement à utiliser la psychologie comme un outil de pouvoir et de contrôle au sein de l'Empire.

Rôle dans le Jeu

Les membres de la Maison Idariennes offrent aux joueureuses des opportunités uniques pour explorer des thèmes de manipulation politique, de contrôle social, et de leadership féminin dans un contexte de science-fiction. Leur expertise en psychologie et leur gestion stratégique des affaires de l'Empire peuvent être au cœur de nombreuses intrigues et missions.

Maison (Inévastrudes)

Domaine d'Expertise

La Maison Inévastrudes, reconnue pour son expertise en transport, gère les réseaux de déplacement aérien, terrestre et planétaire dans le système solaire des Adoubai. Elle a su s'imposer comme une référence incontournable dans le domaine du transport, assurant une connectivité essentielle entre les diverses planètes et régions du système.

Éducation et Innovation

Pilier académique, cette maison dirige les universités spécialisées en géographie et en sciences du transport. Grâce à cette influence, elle contribue à former les prochaines générations d'explorateurs et de gestionnaires de transport, les préparant à naviguer et à optimiser les parcours intra-planétaires et interplanétaires.

Traits de Caractère

Qualifiée de prodigue et téméraire, la Maison Inévastrudes est aussi reconnue pour son audace et son esprit d'aventure, qui la pousse à prendre des risques calculés pour développer et étendre ses réseaux de transport. Leur maîtrise de la dextérité est essentielle, leur permettant de réagir avec agilité et précision aux défis des voyages spatiaux et terrestres.

Savoir²-Faire s Spécialisées

- **Dextérité** : Un bonus de **+1** en dextérité permet aux membres de la Maison de manœuvrer habilement les engins de transport.
- **Conduite (Engin terrestre)** : Avec un bonus de **+4**, ils excellent dans la gestion et la conduite des véhicules terrestres, pilotant à travers des terrains et des conditions qui varient grandement d'une planète à l'autre.

Devise

« Naviguer au-delà des frontières »

est une devise qui symbolise parfaitement l'esprit de la Maison Inévastrudes, illustrant leur quête perpétuelle d'expansion et de découverte à travers le système solaire

Maison (Menstréïdes)

Domaine d'Expertise

La Maison Menstréïdes joue un rôle crucial dans l'Empire des Phaosium, étant responsable de l'ensemble des opérations minières du double système solaire des Adoubai. En plus de leur mandat industriel, ils supervisent les formations académiques dans les domaines de la Physique, de la Chimie et de la Géologie.

Traits de Caractère

Réputée pour sa nature guerrière et puissante, la Maison Menstréïdes symbolise la rigueur et la résilience nécessaires pour prospérer dans l'industrie minière, souvent marquée par des conditions de travail ardues et périlleuses. La tristesse attribuée à cette maison peut refléter la solennité et la gravité des défis qu'elle affronte régulièrement.

Capacités et Formation

- **Force** : Un bonus de **+1** en force est essentiel pour les membres de la Maison, facilitant le maniement d'outils lourds et les travaux physiques dans les mines.
- **Métier (Roches et Minerais)** : Un bonus de **+4** dans cette spécialité reflète leur expertise exceptionnelle dans la détection, l'extraction et le traitement des ressources minérales.

Devise

« La pierre est notre force »

encapsule parfaitement l'éthique de travail et l'engagement des Menstréïdes à exploiter les richesses minérales de leur monde, tout en soulignant leur persévérance face aux adversités.

Maison (Molas)

Domaine d'Expertise

La Maison Molas se distingue au sein de l'Empire des Phaosium par sa gestion experte des matériaux naturels et son excellence en artisanat. Elle supervise également les universités des arts et métiers et de l'histoire des religions, jouant un rôle crucial dans l'enseignement et la préservation des savoirs traditionnels et religieux.

Traits de Caractère

Connue pour son zèle religieux, la Maison Molas perçoit son habileté artisanale comme un don divin. Cette profonde conviction les rend parfois paranoïaques, radicaux et intolérants envers ceux qui diffèrent de leurs croyances. Leur approche critique envers d'autres maisons peut créer des tensions, reflétant une certaine supériorité perçue dans leur domaine.

Capacités et Formation

- **Dextérité** : Un bonus de **+1** est accordé pour souligner leur Savoir²-Faire dans la manipulation fine des matériaux naturels, nécessaire à la création d'objets d'art et d'artisanat de haute qualité.
- **Métier (Artisanat)** : Un bonus de **+4** montre leur maîtrise exceptionnelle dans l'artisanat, où la précision et le souci du détail sont primordiaux.

Devise

« Dieu lui donna la main pour s'en servir. Seule la main du croyant sait créer l'objet parfait »

illustre la croyance de la Maison Molas que leurs Savoir²-Faire s artisanales sont un don divin, les rendant uniques et supérieurs dans la création d'œuvres parfaites.

Maison (Onigarque)

Domaine d'Expertise

La Maison Onigarque est une des quinze maisons majeures qui soutiennent l'empereur de la grande maison Phaosium dans l'Empire des Adoubai. Spécialisée dans la gestion des jeux, loisirs, voyages et médias, elle exerce une influence culturelle et informative substantielle à travers les neuf planètes du double système solaire. En dirigeant aussi les universités de sciences humaines, journalisme, histoire, et sciences de la logosphère, elle joue un rôle crucial dans la formation intellectuelle et la diffusion de l'information.

Traits de Caractère

La Maison Onigarque est souvent perçue comme obséquieuse, indécise et prodigue. Elle cherche à plaire et influencer les autres, souvent au prix de décisions hâtives ou de dépenses

extravagantes. Cette approche reflète sa volonté de capter et maintenir l'attention publique à travers ses diverses responsabilités.

Capacités et Formations

- **Charisme** : Un bonus de **+1** souligne leur aptitude naturelle à influencer et engager les autres, essentiel pour leur rôle dans les médias et les communications.
- **Subterfuge (jeu)** : Un bonus de **+4** en subterfuge, spécifiquement dans le contexte des jeux, illustre leur Savoir²-Faire à orchestrer des divertissements complexes qui captivent et parfois trompent le public, reflétant les nuances de leurs activités de loisirs.

Devise

« Le jeu est le reflet de la vie, et la vie est un jeu. »

Cette phrase encapsule la philosophie de la Maison Onigarque, qui voit dans les jeux et divertissements non seulement une métaphore de la vie mais aussi un moyen d'enrichir l'existence quotidienne

Maison (Ourgaros)

Domaine d'Expertise

La Maison Ourgaros, reconnue pour son approche martiale et dominatrice, gère avec rigueur et précision les secteurs de la construction, de la maçonnerie et de l'architecture dans l'Empire des Phaosium. Ils supervisent également les universités spécialisées en mécanique et en résistance des matériaux, ainsi que les programmes de sports d'équipe, renforçant leur réputation de force et d'endurance.

Caractéristiques et Ethos

Caractérisée par une nature dominatrice et téméraire, la Maison Ourgaros valorise la force physique comme un atout essentiel dans les métiers de la construction et les sports. Cette préférence est intrinsèquement liée à leur philosophie de leadership et à leur efficacité dans la gestion des projets de construction de grande envergure.

Savoir²-Faire & Spécificités

- **Force** : Un bonus de **+1** en force met en avant leur capacité à effectuer des travaux physiquement exigeants et à gérer efficacement les défis des constructions massives.
- **Métier (Bâtiments)** : Un bonus de **+4** dans le métier de la construction souligne leur Savoir²-Faire exceptionnelle dans la création de structures durables, sûres et esthétiquement valorisantes.

Devise

« Par la force, nous bâtissons un avenir solide. »

Cette devise encapsule l'essence de la Maison Ourgaros : une croyance en la force comme fondement pour construire et maintenir des structures pérennes qui résistent aux défis du temps et de l'espace

Maison (Outfila)

Domaine d'Expertise

La Maison Outfila est une entité influente au sein de l'Empire des Adoubai, spécialisée dans le conditionnement des Meurdrines — mages calculateurs et autres travailleurs spécialisés comme les mages faiseurs (Idalwènes théophraniques) et les mages inquisiteurs. Cette maison dirige aussi les universités de psychologie des profondeurs ainsi que de biochimie éonite et cybernétique, affirmant son autorité dans les sphères de la manipulation psychologique et de la technologie avancée.

Caractéristiques et Ethos

Reconnue pour son approche froide et misanthrope, la Maison Outfila se distingue par son immoralité pragmatique. Elle valorise grandement la sagacité, une qualité essentielle pour ses activités qui nécessitent une compréhension profonde des sciences humaines et des comportements complexes.

Savoir²-Faire & Spécificités

- **Sagacité** : **+1**, soulignant leur Savoir²-Faire dans la prise de décisions basées sur une analyse détaillée et une réflexion stratégique.
- **Psychologie (tueurs)** : **+4**, un Savoir²-Faire qui met en exergue leur expertise dans le décodage et la manipulation des comportements les plus obscurs, essentiel pour le conditionnement efficace des Meurdrines et autres rôles critiques.

Devise

« La raison est notre guide dans les ténèbres. »

Cette maxime illustre leur croyance que l'intelligence et la compréhension analytique sont des outils indispensables pour maîtriser les aspects les plus sombres de la société et de l'humain

Maison (Pasticha) [2]

Domaine d'Expertise

La Maison Pasticha est une force dominante dans l'Empire des Phaosium, réputée pour sa

[2] Hommage à mon ami Gilles parti en février 2023

gestion experte des métiers maritimes. Spécialisée dans la pêche des algues géantes des océans, lacs et rivières, ainsi que dans le transport maritime, cette maison joue un rôle vital dans l'économie de l'empire. Elle supervise également les universités spécialisées dans la connaissance des mers, la théologie aquatique et les sports nautiques.

Caractéristiques et Ethos

Reconnue pour son caractère renfermé et sa nature radicalement religieuse, la Maison Pasticha se distingue par une aversion à la dispersion de ses ressources. Elle valorise la Constitution, essentielle pour endurer les rigueurs du travail en mer. Son expertise est incarnée par un Savoir²-Faire exceptionnel dans tous les métiers liés à l'eau.

Savoir²-Faire & Spécificités

- **Constitution** : **+1**, reflétant leur résilience physique et leur capacité à supporter les conditions souvent difficiles en mer.
- **Métier (Mer)** : **+4**, mettant en avant leur Savoir²-Faire sans égale dans la gestion des ressources aquatiques et la navigation.

Devise

« Dans les eaux, nous trouvons la vérité ».

Cette maxime illustre la vision spirituelle de la Maison Pasticha, considérant la mer non seulement comme une source de subsistance mais aussi comme un espace sacré d'où émane la sagesse divine

Maison (Sorgues)

Domaine d'Expertise

La Maison Sorgues est une des quinze maisons majeures qui soutiennent l'empereur des Phaosium dans l'administration de l'Empire des Adoubai. Elle se spécialise dans la biologie animale et l'industrie médicale animale, en plus de diriger les universités dédiées à la biologie animale, à la médecine et aux sciences du sport.

Caractéristiques et Ethos

La Maison Sorgues, malgré son rôle crucial dans le domaine de la santé, est souvent perçue comme perverse, méprisante et versatile. Elle valorise grandement l'intuition, la jugeant essentielle pour innover dans le traitement des maladies et la gestion des soins médicaux.

Savoir²-Faire & Spécificités

- **Intuition** : **+1**, symbolisant leur capacité à anticiper les évolutions dans le domaine médical et à appliquer des solutions innovantes.
- **Soins (maladie)** : **+4**, reflétant leur Savoir²-Faire supérieure dans le diagnostic et le traitement des maladies animales.

Infrastructure

Possédant des laboratoires de pointe et des installations hospitalières étendues, la Maison Sorgues joue un rôle déterminant dans le développement des traitements médicaux et des technologies de santé au sein de l'Empire.

Devise

« La foi est une maladie contagieuse, mais la médecine est un remède efficace. »

Cette maxime souligne leur scepticisme envers la religion et leur croyance en la science et la médecine comme véritables solutions aux maux de la société

Maison (Tanistas)

Domaine d'Expertise

La Maison Tanistas est l'une des quinze maisons majeures qui soutiennent l'empereur de l'Empire Phaosium dans l'administration des neuf planètes du double système solaire des Adoubai. Elle a la responsabilité exclusive de la planétologie et de l'adaptation écologique des planètes, et dirige les universités d'écologie, de sciences sociales, de psychologie et d'éthique impériale.

Caractéristiques et Ethos

La Maison Tanistas est marquée par son pessimisme, sa résignation et une disposition ombrageuse. Elle adopte une vision pragmatique des limites des ressources du système solaire, préconisant l'adaptation comme la seule voie viable pour la survie de l'humanité.

Savoir²-Faire & Spécificités

- **Sagacité** : **+1**, illustrant leur approche réfléchie et prudente dans la gestion des ressources planétaires et la planification écologique.
- **Érudition** : **+4**, soulignant leur expertise en recherche fondamentale et leur engagement dans l'éducation supérieure, essentielle pour comprendre et répondre aux défis environnementaux et sociétaux.

Infrastructure et Influence

En tant que chef de file des études planétologiques et de l'adaptation écologique, la Maison Tanistas joue un rôle crucial dans la formation des politiques environnementales et dans la recherche scientifique à l'échelle de l'Empire.

Devise

« Adaptation ou extinction. »

Cette phrase capture l'essence de leur philosophie : une mise en garde sévère sur la nécessité impérieuse de s'adapter aux réalités changeantes du monde pour éviter l'extinction.

Classe sociale Vers le bruit

Classe (Clanique)

Description et Rôle

Les membres de la classe « Clanique » sont intégrés dans les échelons supérieurs de la société, occupant des positions de pouvoir au sein de la haute bourgeoisie ou de la noblesse. Cette classe se caractérise par son accès étendu aux ressources et son influence considérable dans les affaires politiques et économiques. Les individus de cette classe jouissent de privilèges étendus, y compris des droits de vote supérieurs qui leur permettent de façonner les politiques et les directions de leur société de manière significative.

Avantages et Savoir-Faire s

- **Influence** : +2, reflétant leur capacité à influencer les décisions et les individus autour d'eux grâce à leur statut et leurs ressources.
- **Contacts** : +4 sur 3 contacts, ce bonus illustre la vaste réseau de relations qu'ils entretiennent, facilitant l'accès à diverses facilités ou informations privilégiées. Les membres de cette classe sont souvent bien connectés, disposant de liens avec d'autres figures puissantes et influentes.

Impact Social et Politique

Appartenir à la classe « Clanique » signifie être au cœur des décisions majeures et bénéficier d'une visibilité et d'un respect accrus au sein de la communauté. Cela implique également une responsabilité dans le maintien de l'ordre social et économique, ainsi que dans la direction des affaires publiques.

Stratégie et Diplomatie

Les Claniques doivent naviguer avec astuce dans un monde où les alliances et les rivalités façonnent le paysage politique et social. Leur aptitude à manœuvrer ces dynamiques est cruciale pour leur survie et leur prospérité dans une société régie par des liens de pouvoir complexes.

Classe (Magister)

Description et Rôle

La classe "Magister" regroupe les intellectuels de la société, incluant des professeurs, des chercheurs, et des Eonites spécialisés dans l'éonisme. Les membres de cette classe sont reconnus pour leur profonde connaissance et leur expertise dans divers domaines académiques ou mystiques. Ils jouent un rôle crucial dans l'éducation et la formation des esprits les plus brillants de leur société.

Avantages et Savoir-Faire s

- **Renseignement** : +2, ce bonus souligne leur capacité exceptionnelle à collecter, analyser et interpréter des informations complexes, ce qui est essentiel pour leur rôle de conseil et de stratégie.
- **Érudition** : +2, reflétant leur vaste connaissance dans leur domaine spécifique, qu'il s'agisse de sciences, d'arts ou de disciplines mystiques.

Influence Académique et Consultative

Les Magisters sont souvent sollicités pour participer à des conseils importants, des colloques académiques et des réunions stratégiques, où leurs conseils éclairés aident à modeler les politiques et les directions futures de leur monde. Leur influence s'étend au-delà des cercles académiques, atteignant souvent les sphères du pouvoir politique.

Engagement Sociétal

En plus de leur rôle d'éducateurs, les Magisters s'engagent dans la recherche continue, cherchant à repousser les frontières de la connaissance humaine. Leur travail ne se limite pas aux salles de classe ou aux laboratoires ; ils sont également actifs dans la publication de leurs recherches et dans la vulgarisation scientifique pour éduquer le grand public.

Stratégie de Savoir

Les Magisters doivent non seulement maintenir une veille scientifique constante mais aussi naviguer dans les eaux complexes de la politique académique et publique, où les informations et la connaissance sont aussi des outils de pouvoir et d'influence.

Classe (Riche libertins)

Description et Rôle

La classe des "Riche Libertins" regroupe des individus fortunés et influents dans les métropoles spatiales des planètes colonisées. Ces personnages jouent un rôle crucial dans la gestion et la politique des cités, ayant souvent des postes clés comme conseillers de cité, échevins, ou conseillers juridiques. Leur richesse leur confère une liberté et une influence qui leur permettent d'intégrer des corps de métiers prestigieux, équivalents aux anciennes maisons de pouvoir comme les Tanistas ou les Idariennes.

Avantages et Savoir-Faire s

- **Réputation** : +2, reflétant leur statut élevé et leur image soigneusement cultivée, qui leur ouvre de nombreuses portes et facilite les interactions sociales à haut niveau.
- **Contacts** : +2 sur 4 contacts, un bonus dans les relations avec d'autres membres de la haute société, ce qui leur permet de tisser

des réseaux d'influence et d'obtenir des soutiens pour leurs initiatives et projets.

Influence et Liberté

Les Riche Libertins utilisent leur fortune non seulement pour mener une vie de luxe et de plaisir, mais aussi pour influencer les décisions politiques et économiques. Leur capacité à financer ou soutenir des projets publics ou privés leur confère un pouvoir considérable au sein de leur communauté.

Stratégie Sociale

Ces personnages doivent naviguer avec prudence dans les arènes sociales et politiques, où leur réputation et leurs alliances peuvent à la fois les soutenir et les exposer à des risques. Ils doivent équilibrer leur désir de liberté individuelle avec les responsabilités qui découlent de leur position.

Défi de la Classe

Bien que privilégiés, les Riche Libertins doivent faire face à la jalousie, à la compétition et parfois à l'hostilité de ceux qui les voient comme des profiteurs ou des manipulateurs. Leur challenge est de maintenir leur influence tout en gérant les attentes et les critiques de la société.

Classe (Transhumant)

Description

La classe des Transhumants englobe les individus dont le mode de vie ou la profession exige un déplacement constant à travers divers environnements et cultures des planètes colonisés. Ces voyageurs, souvent explorateur, artistes, ou passionné de voyage, embrassent un style de vie itinérant, s'adaptant aux changements constants et aux défis des routes de l'espace qu'ils parcourent.

Avantages et Savoir²-Faire s

- **Survie** : +2, un bonus qui reflète leur capacité à naviguer et à subsister dans des conditions souvent précaires et changeantes. Cette Savoir²-Faire est vitale pour gérer les ressources, trouver abri et nourriture, et connaître les territoires.
- **Savoir²-Faire personnalisé** : +2 dans une Savoir²-Faire spécifique qui correspond à leur spécialisation ou à leur métier. Cette Savoir²-Faire peut varier grandement selon le Transhumant, allant de la jonglerie pour un artiste de rue, à la cartographie pour un explorateur, ou à la négociation pour un marchand.

Rôle Social et Adaptabilité

Les Transhumants sont essentiels pour le transfert de connaissances, de nouvelles et de marchandises entre les communautés isolées et les grandes cités. Leur existence itinérante leur permet de tisser des liens uniques entre divers groupes sociaux et géographiques, jouant souvent un rôle de médiateur ou d'informateur.

Défis de la Classe

Naviguer dans des environnements inconnus et parfois hostiles présente des risques constants. Les Transhumants doivent être vigilants face aux dangers naturels et donanymes, tout en maintenant leur indépendance et leur mobilité. Leur vie de route les rend aussi vulnérables aux aléas de la météo, à l'isolement, et à l'insécurité économique.

Philosophie de Vie

Pour les Transhumants, la route n'est pas seulement un moyen de subsistance mais une manière de vivre. Ils valorisent la liberté, l'aventure et l'expérience directe du monde, souvent en opposition aux valeurs sédentaires des sociétés plus structurées.

Classe (artisagriculteur)

Description

Les Artisagriculteurs représentent une fusion entre les artisans et les agriculteurs, symbolisant le pilier de la société par leur travail essentiel dans la production alimentaire et artisanale. Ils cultivent la terre et pratiquent des métiers traditionnels, leur permettant de soutenir non seulement leur famille mais aussi la communauté plus large.

Avantages et Savoir²-Faire s

- **Survie** : +2, illustrant leur aptitude à gérer et optimiser les ressources naturelles, à cultiver des terres parfois ingrates et à s'adapter aux conditions climatiques changeantes.
- **Métier** : +2, reflétant leur Savoir²-Faire dans un domaine spécifique de l'agriculture ou de l'artisanat. Cela peut inclure tout, depuis la culture spécialisée (comme la viticulture ou l'horticulture) jusqu'aux techniques artisanales (comme la poterie ou la tannerie).

Rôle Social et Impact Économique

En tant que fondement économique de leur communauté, les Artisagriculteurs jouent un rôle crucial dans la préservation des traditions et des savoir-faire locaux. Ils contribuent à la sécurité alimentaire et sont souvent à la base de l'économie locale des planètes, produisant des biens essentiels pour la survie et le bien-être de tous.

Défis de la Classe

Les Artisagriculteurs sont confrontés à de multiples défis, notamment la dépendance aux cycles naturels, la vulnérabilité aux intempéries et aux parasites, et les pressions économiques dues aux fluctuations des marchés. Ils doivent également lutter contre la marginalisation face à

la dispersion dans les colonie croissante et la technologisation financière de l'agriculture ou de l'artisanat.

Philosophie de Vie

Les Artisagriculteurs vivent selon le principe que la terre donne autant qu'elle reçoit. Ils respectent profondément la nature et s'efforcent de maintenir un équilibre durable entre leurs activités agricoles et l'environnement. Leur existence est guidée par les rythmes de la nature et une éthique du travail qui valorise la patience, la persévérance et un profond respect pour la terre qui les nourrit.

Classe (Acapymists)

Description

Les Acapymists sont des pionniers des marges de la société interstellaire, souvent perçus comme des hors-la-loi ou des marginaux mais surtout des colons. Ce sont des individus ou des groupes qui cherchent à échapper aux structures sociétales classiques pour fonder de nouvelles communautés sur des planètes lointaines. Leur existence est rythmée par la débrouillardise, l'exploration et la création de nouvelles normes et sociétés.

Avantages et Savoir²-Faire

- **Subterfuge** : +2, représentant leur capacité à naviguer dans les zones grises des lois et à manipuler les situations à leur avantage. Cela peut impliquer l'évasion fiscale, la contrebande ou l'utilisation d'identités multiples.
- **Déguisement** : +2, illustrant leur habileté à changer d'identité ou à se fondre dans différents milieux culturels, ce qui est crucial pour éviter les conflits avec les autorités ou pour négocier dans des environnements hostiles.

Rôle Social et Dynamique

Les Acapymists, avec leur esprit indépendant et leur rejet des conventions, jouent un rôle vital dans la diversification culturelle et sociale de la donanymité à travers la galaxie. Ils testent les limites des lois et des régulations, défiant souvent les corporations puissantes et les gouvernements dans leur quête de liberté.

Défis de la Classe

En tant que membres d'une classe souvent vue à la limite de la légalité, les Acapymists affrontent la méfiance et la répression des autorités, ainsi que le scepticisme des communautés établies. Leur vie est un équilibre précaire entre la liberté et la marginalisation.

Philosophie de Vie

La devise non-officielle des Acapymists pourrait être : « Où il y a des règles, il y a des restrictions ; où il y a des restrictions, il y a une chance de liberté ». Ils voient chaque règle comme une opportunité pour inventer découvrir créer et chaque nouveau monde comme un canevas pour une nouvelle société.

Chapitre 7 – Métiers, vocations et professions

Métiers de Noir Chemin, Trois Orchidées, Mangeurs de Pierres, vocations de Retour de Pendule et professions de Vers le Bruit.

Métiers Noir Chemin



Une profession est un ensemble de savoir et Savoir²-Faire que le personnage maîtrise avec une, plus ou moins, grande habileté. On entend par profession également les vocations religieuses ou les volontariats dans des domaines particuliers n'ayant pas un caractère économique.

Artisans

Sarcogogue

Description

Le Sarcogogue est un rôle spécialisé et hautement respecté, pratiqué par des donanymes formés spécifiquement pour utiliser leurs Savoir²-Faire s interpersonnelles dans des contextes diplomatiques. Ils sont souvent impliqués dans des négociations cruciales, utilisant leur charme et leur intelligence pour faciliter les accords entre différentes maisons, factions, clans ou nations. Leur formation commence dès leur plus jeune âge, les préparant à exercer leur métier avec une expertise qui transcende les barrières culturelles et personnelles.

Savoir²-Faire s Professionnelles

- **Diplomatie** : Maîtrise des négociations et de la communication interculturelle, essentielle pour apaiser les tensions et forger des alliances.
- **Discrétion** : Capacité à agir sans attirer l'attention indésirable, préservant la confidentialité des discussions et des accords.
- **Érudition (art)** : Connaissance approfondie des arts, utilisée pour charmer et captiver lors des interactions sociales.

- **Influence** : Aptitude à persuader et à modifier les perceptions et décisions d'autrui à travers le charisme et l'argumentation.
- **Psychologie** : Compréhension des motivations et des comportements humains, permettant de naviguer et de manipuler complexités émotionnelles et psychologiques.
- **Soins** : Savoir²-Faire s en premiers secours et en soins personnels, renforçant leur rôle de soutien lors de longues négociations.

Atouts spécifiques

- **Sexy** : Attraction naturelle qui renforce leur capacité à influencer et à captiver.
- **Synergie (bluff)** : Habileté à créer des illusions et à détourner l'attention, ce qui est crucial dans des situations où la vérité peut être un handicap.

Philosophie et Ethique

La devise qui guide les sarcogogues est "L'harmonie par le plaisir, la paix par l'entente." Cela souligne leur rôle en tant que médiateurs pas seulement des corps mais des esprits, cherchant à unifier et à pacifier par la compréhension et le partage sensoriel.

Défis Professionnels

Malgré leur importance, les sarcogogues doivent constamment naviguer dans un monde où leurs Savoir²-Faire s peuvent être mal comprises ou utilisées à des fins manipulatrices par des acteurs moins éthiques. Leur profession demande une grande force morale et une vigilance constante pour rester fidèles à leurs principes éthiques

Maçon



Description

Le Maçon est un artisan essentiel dans la construction et la maintenance des infrastructures. Formé à travailler tant le bois que la pierre, il est fondamental dans l'édification de bâtiments, de ponts et de fortifications. Les maçons voyagent souvent d'un chantier à l'autre, offrant leurs Savoir²-Faire s là où le besoin se fait sentir, ce qui leur confère une liberté de mouvement atypique parmi les classes laborieuses.

Conditions de Travail

Les maçons sont rémunérés non seulement avec un salaire en monnaie mais aussi par des avantages en nature tels que le logement, la nourriture et l'accès aux services locaux (tailleurs, tisserands). Ils sont souvent membres de confréries puissantes qui protègent leurs droits et garantissent la qualité de leur travail.

Savoir²-Faire s Professionnelles

- **Conduite (Engin terrestre)** : Aptitude à manœuvrer des véhicules utilisés sur les chantiers.
- **Érudition (Architecture)** : Connaissance approfondie des principes de construction et de design architectural.
- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire en autodéfense, nécessaire lors des voyages ou sur des chantiers isolés.
- **Métier (Bois et Pierre)** : Expertise dans la manipulation et la transformation des matériaux de construction fondamentaux.
- **Sécurité** : Capacité à maintenir un environnement de travail sécurisé.
- **Tir (Fronde)** : Habileté à utiliser des armes de jet pour la chasse ou la protection.
- **+2 Savoir²-Faire au choix** : Flexibilité pour développer des Savoir²-Faire s complémentaires selon les besoins spécifiques des chantiers.

Atouts

- **Adrénaline** : Capacité à travailler sous pression et à surmonter la fatigue physique lors de longues journées de travail.
- **Réparation instantanée** : Aptitude à effectuer rapidement des réparations d'urgence sur les outils et les infrastructures, un atout crucial sur tout chantier.

Philosophie Professionnelle

Les maçons adoptent une devise qui reflète leur engagement envers leur métier : "Bâtir pour durer, construire pour la communauté." Cela souligne leur rôle crucial dans la création d'infrastructures durables qui bénéficient à toute la société

Marinier

Description

Le marinier est essentiel à la navigation fluviale et maritime. Expert dans la gestion des embarcations, que ce soit sur les fleuves animés ou les mers vastes, il joue un rôle crucial dans le transport de marchandises et de passagers. Le marinier aspire non seulement à maîtriser pleinement les voies navigables mais aussi à gravir les échelons jusqu'à devenir capitaine de son propre navire, quête qui souvent commence sous la tutelle stricte d'un ancipiel de la compagnie maritime pour laquelle il travaille.

Domaine d'Expertise

- **Bluff** : Capacité à négocier et à déjouer les adversaires ou les autorités portuaires.
- **Conduite (Engin marin)** : Savoir²-Faire avancées dans la manœuvre de divers types de navires.
- **Érudition (Histoire)** : Connaissance des routes commerciales historiques et des traditions maritimes.
- **Mêlée (Cimeterre)** : Aptitudes au combat, essentielles pour la défense du navire contre les pirates ou lors des abordages.
- **Métier (Tissus)** : Savoir-faire dans la réparation des voiles et des équipements en tissu du navire.
- **Tir (Javeline)** : Capacité à utiliser des armes à distance pour la chasse ou la défense.
- **+2 Savoir²-Faire au choix** : Flexibilité pour développer des Savoir²-Faire s spécifiques selon les besoins de l'équipage ou des missions.

Atouts

- **Adrénaline** : Capacité à maintenir une performance élevée dans les situations de stress intense, comme lors de tempêtes ou de poursuites.
- **Pilote** : Expertise exceptionnelle dans la navigation, permettant une conduite précise et sûre du navire dans des conditions difficiles.

Vision de Carrière

Les marins aspirent à obtenir leur émancipation des contraintes contractuelles avec les compagnies maritimes, souvent représentées par les ancipiels, pour naviguer sous leur propre autorité. Le chemin vers le commandement d'un navire est marqué par l'apprentissage et l'expérience accumulée à travers des voyages périlleux et des échanges commerciaux stratégiques

Placier

Description

Le placier est un marchand itinérant, un maître du commerce qui parcourt de vastes territoires pour vendre ses marchandises. Ce circuit de commerce peut s'étendre sur plusieurs mois ou même années, reliant différentes communautés et marchés. Le placier n'est pas simplement un voyageur ; il est un élément vital de l'économie locale, reliant les producteurs aux marchés distants. Les togents, connus pour leur habileté en commerce, dominent souvent ce métier.

Domaine d'Expertise

- **Bluff** : Expertise dans la négociation et la vente, capable de persuader les clients de la valeur de ses produits.
- **Diplomatie** : Aptitude à maintenir de bonnes relations avec clients et autorités locales, essentielle pour des transactions fluides.
- **Équitation** : Savoir²-Faire cruciale pour les longs voyages, permettant de gérer efficacement ses montures.
- **Mêlée (Glaive)** : Capacité de défense personnelle contre les brigands ou en cas de conflit.
- **Subterfuge** : Habileté à manœuvrer dans des situations commerciales complexes ou délicates.
- **Tir (Fronde)** : Savoir²-Faire en auto-défense et dans la chasse pour subsister lors de voyages.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour acquérir des Savoir²-Faire s supplémentaires selon les besoins spécifiques de ses circuits commerciaux.

Atouts

- **Fascination** : Capacité de captiver et d'attirer l'intérêt des clients et des passants, augmentant les chances de ventes réussies.
- **Négociateur** : Expertise exceptionnelle dans la négociation de contrats et de prix, garantissant les meilleures transactions possibles.

Impact Social

Grâce à sa connaissance approfondie des régions qu'il visite et à ses interactions régulières avec les oligarques et les institutions éducatives comme le haut collège, le placier exerce une influence notable sur le développement économique et culturel des territoires qu'il parcourt. Cette position lui confère un rôle clé dans l'articulation entre les différentes strates sociales et économiques de la région.

Jongleur

Description

Le jongleur est un artiste itinérant dont l'art combine la dextérité manuelle, la performance acrobatique et souvent la musique. Il se déplace généralement au sein d'une région définie, vivant de ses spectacles et de l'interaction avec son public. Les jongleurs peuvent parfois former des troupes avec d'autres artistes tels que des acrobates ou des musiciens, créant des caravanes de spectacle qui animent les fêtes et les marchés à travers de vastes régions.

Domaine d'Expertise

- **Athlétisme** : Essentiel pour les performances acrobatiques et la gestion de la fatigue physique lors des spectacles.
- **Concentration** : Crucial pour maîtriser l'art complexe du jonglage et coordonner plusieurs objets en mouvement.
- **Diplomatie** : Permet d'interagir harmonieusement avec le public et les organisateurs d'événements.
- **Équitation** : Utile pour les déplacements entre les différents lieux de performance.

- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire de défense, utile lors des voyages ou face à des spectateurs hostiles.
- **Tir (Javelot)** : Parfois intégré dans des numéros plus périlleux ou utilisé pour la chasse durant les voyages.
- **+2 Savoir²-Faire au choix** : Offre la flexibilité d'adapter le profil du jongleur selon les besoins spécifiques des performances ou du groupe.

Atouts

- **Action rapide** : Permet de réagir promptement durant les performances ou face à des situations inattendues.
- **Sens de la situation (un public)** : Capacité à lire l'ambiance et les réactions du public, optimisant l'impact et le succès des performances.

Impact Social

Le jongleur, par son art et son interaction constante avec le public, joue un rôle important dans la diffusion de la culture et de la joie. Ses performances peuvent rassembler les communautés, offrant des moments de détente et de plaisir qui renforcent les liens sociaux et culturels dans les régions qu'il visite.

Chasseurs

Dresseur

Description

Les dresseurs, souvent issus des rangs des affranchis, se dédient à la capture, l'apprivoisement et la formation d'animaux, allant des bêtes communes aux créatures exotiques. Ces spécialistes ne se contentent pas de chasser ; ils cherchent constamment l'animal qui pourrait transformer leur destin, alimentés par des rêves de richesse et de prestige. La quête de chevaux ailés illustre la poursuite légendaire qui motive beaucoup d'entre eux.

Domaine d'Expertise

- **Équitation** : Essentielle pour la maîtrise des montures lors de la capture et du dressage des créatures.
- **Érudition (Nature)** : Permet une compréhension profonde des habitats, comportements et besoins des animaux.
- **Intimidation** : Utilisée pour asseoir la domination sur des animaux sauvages et récalcitrants.
- **Mêlée (Bâton)** : Savoir²-Faire de combat pour se défendre dans les milieux sauvages.
- **Perception** : Cruciale pour détecter des animaux cachés et anticiper leurs mouvements.
- **Soins** : Fondamentale pour maintenir la santé des animaux capturés et dressés.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Offre la possibilité d'adapter le profil du dresseur aux spécificités des créatures qu'il préfère travailler.

Atouts

- **Gardien** : Renforce la capacité à protéger les animaux dressés, assurant leur sécurité et leur bien-être.
- **Focalisation (Danse du chasseur)** : Un style de combat et de mouvement spécifique qui augmente l'efficacité en équitation et la dextérité, tout en diminuant la capacité de sauvegarde face aux attaques.

Impact Social

Les dresseurs sont valorisés pour leur capacité à fournir des animaux domestiqués pour le travail, la guerre ou le divertissement, renforçant ainsi les économies locales et enrichissant la culture. Leur accès transversal aux différentes cités et cultures, grâce à leur métier, leur confère un statut unique, les rendant à la fois essentiels et influents dans les sphères sociales et économiques

Sauvage

Description

Les Sauvages sont des chasseurs solitaires par excellence, des figures mythiques et souvent craintes pour leur proximité brute avec la nature. Ce sont des affranchis qui ont choisi de vivre en dehors des sociétés organisées, plongeant dans les territoires sauvages où ils traquent et capturent des bêtes féroces. Ils reviennent périodiquement en ville pour vendre les peaux et les trophées de leurs chasses, se mêlant à la civilisation juste assez longtemps pour se ravitailler avant de retourner dans la solitude.

Domaine d'Expertise

- **Athlétisme** : Essentiel pour la survie dans des environnements sauvages et hostiles.
- **Discrétion** : Crucial pour s'approcher des proies sans être détecté.
- **Initiative** : Important pour réagir rapidement dans des situations potentiellement dangereuses.
- **Perception** : Nécessaire pour repérer les signes de proie ou de danger dans la nature.
- **Mêlée (Poignard)** : Combat rapproché, souvent vital lors de confrontations avec la faune sauvage.
- **Tir (Javeline)** : Une Savoir²-Faire clé pour la chasse à distance.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet la personnalisation du personnage selon les spécificités de leur style de vie et de chasse.

Atouts

- **Adaptation (tir au loin)** : Améliore la précision à longue distance, vital pour la chasse.
- **Sixième sens** : Une intuition aiguisée qui alerte le Sauvage aux dangers imminents,

souvent salvatrice dans l'immensité sauvage.

Impact Social

Bien que souvent isolés, les Sauvages sont une part essentielle de l'écosystème de Noir Chemin. Leurs Savoir²-Faire s uniques les rendent respectés et parfois redoutés. Ils sont souvent perçus avec une certaine mystique par les citadins, en particulier ceux qui n'ont jamais mis le pied hors des murs de la ville. Les Sauvages jouent un rôle crucial en maintenant certaines populations animales en équilibre et en apportant des ressources rares à la société.

Ranger

Description

Le Ranger est la sentinelle des étendues sauvages, veillant sur les forêts, montagnes et autres terres vierges du monde. Ce protecteur endurci patrouille inlassablement son territoire, veillant à ce que les équilibres naturels ne soient pas perturbés par des influences extérieures. Les Rangers sont majoritairement des Ancipiels et des Humains, bien que des Humanordes et des Dragons soient également connus pour assumer des rôles similaires dans leurs propres territoires.

Domaine d'Expertise

- **Athlétisme** : Capacité essentielle pour traverser des terrains difficiles et exécuter des tâches physiques exigeantes.
- **Discrétion** : Important pour surveiller sans être détecté et gérer efficacement les menaces potentielles.
- **Érudition (Nature)** : Connaissance approfondie des écosystèmes, essentielle pour maintenir l'équilibre naturel.
- **Perception** : Essentielle pour détecter les perturbations et les menaces dans des environnements sauvages.
- **Mêlée (Sica)** : Savoir²-Faire de combat rapproché, adaptée pour la défense personnelle et la gestion des prédateurs.
- **Tir (Arc)** : Une Savoir²-Faire de chasse classique, utilisée pour la gestion des menaces à distance.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet de personnaliser davantage le Ranger en fonction de son environnement spécifique et de ses défis.

Atouts

- **Connaître son ennemi** : Permet au Ranger de comprendre et anticiper les comportements des créatures sauvages ou des intrus.
- **Adrénaline** : Booste les capacités physiques dans les moments critiques, essentiel lors des confrontations inattendues.

Impact Écologique et Social

Les Rangers sont cruciaux pour la conservation des écosystèmes et la protection des espèces menacées. Ils agissent souvent comme premiers répondants face aux catastrophes naturelles ou aux incursions illégales. Dans les communautés locales, ils sont respectés pour leur connaissance de la nature et leur rôle de gardiens, mais aussi craints pour leur intransigeance dans la protection de leur territoire.

Alguazil

Description

L'Alguazil opère comme un espion au service d'un état-major militaire, dépendant directement des hauts gradés. Ce rôle exige une grande discrétion et un savoir-faire en matière de renseignement plutôt qu'en combat ouvert. Bien que techniquement considérés comme des sclaves, les alguazils jouissent d'une position privilégiée et d'une vie relativement luxueuse en raison de l'importance cruciale de leur mission.

Carrière et Évolution

Avec une carrière dédiée et en cas de survie jusqu'à la fin de leur service, les alguazils sont souvent récompensés par des terres et le statut d'affranchis, ce qui leur permet de quitter leur condition de servitude avec honneur et sécurité matérielle.

Domaine d'Expertise

- **Déguisement** : Essentiel pour infiltrer sans être reconnu.
- **Discrétion** : Crucial pour mener des opérations d'espionnage sans éveiller les soupçons.
- **Mêlée (Poignard)** : Permet de se défendre dans des confrontations rapprochées lorsque l'évasion est impossible.
- **Perception** : Nécessaire pour capter des informations vitales et détecter les menaces potentielles.
- **Sécurité** : Savoir²-Faire requise pour manipuler des systèmes de sécurité lors d'infiltrations.
- **Tir (Arbalète)** : Offre une option pour neutraliser des cibles à distance discrètement.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une spécialisation supplémentaire adaptée aux missions spécifiques.

Atouts

- **Synergie** (Discrétion) : Augmente l'efficacité lors d'opérations d'espionnage en coopération avec d'autres agents.
- **Talentueux (Perception)** : Reflète une acuité sensorielle développée, cruciale pour le succès des missions de reconnaissance.

Contexte et Implications Sociales

Les Alguazils, en raison de leur rôle d'espions, jouent un rôle clé dans la sécurité et les stratégies militaires de l'empire. Leur position leur confère un respect particulier mais aussi une méfiance parmi les troupes régulières et la société en général. Leur transition vers la vie civile en tant qu'affranchis est souvent marquée

par un effort d'adaptation à une vie moins périlleuse et plus ouverte.

Gorgomaque

Description

Le Gorgomaque est une figure terrifiante sur les champs de bataille, élevé par les armées des Ancipiels ou des dragons. Ces guerriers sont des sclaves formés dans un esprit de fanatisme, spécialisés dans le combat de l'ombre et les attaques furtives. Ils sont destinés à s'infiltrer profondément derrière les lignes ennemies pour infliger des dégâts massifs et semer la terreur.

Rôle et Formation

Ces combattants subissent une formation rigoureuse qui les prépare à opérer isolément ou en petits groupes. Leur entraînement met un accent particulier sur l'efficacité meurtrière, la discrétion et la survie dans des conditions extrêmes. Malheureusement, la nature de leur rôle conduit à une forte mortalité au sein de leurs rangs.

Savoir²-Faire s et Expertise

- Discrétion : Essentielle pour approcher l'ennemi sans être détecté.
- Mêlée (Poignard) : Formation intensive pour éliminer rapidement les cibles au corps à corps.
- Perception : Développée pour détecter les pièges et les embuscades.
- Soins : Savoir²-Faire s de premiers secours pour gérer les blessures sur le terrain.
- Subterfuge : Utilisé pour tromper et manipuler les ennemis lors des missions.
- Tir (Sarbacane) : Maîtrise des armes à distance silencieuses pour des assassinats précis.
- +2 Savoir²-Faire au choix : Permet une personnalisation en fonction des missions spécifiques.

Atouts

- Assassin ou Tueur : Spécialisation dans les méthodes d'élimination discrète et efficace.
- Talentueux (Perception) : Reconnaissance de leur capacité exceptionnelle à comprendre et à analyser l'environnement.

Culture et Éthique

La culture des Gorgomaque est bâtie sur des principes de loyauté absolue et de dévouement jusqu'à la mort. Bien que leur existence soit marquée par la brutalité, ils portent un sens profond de l'honneur dans l'accomplissement de leurs missions. Leur approche implacable du combat reflète leur conditionnement rigoureux et leur résolution à réussir, peu importe le coût personnel.

Guerriers

Rabatteur

Description

Le Rabatteur est un capitaine de caravane vital pour le commerce entre les cités de l'empire. Employé par les oligarques, sa tâche est de naviguer à travers des territoires hostiles, en assurant la sécurité des biens et des personnes confiés à sa garde.

Rôle et Responsabilités

- **Conduite de caravanes** : Organise et dirige les caravanes à travers des routes périlleuses entre les cités Ancipielles et celles de la République, souvent menacées par des pillards.
- **Sécurité** : Protège la caravane contre les bandes armées, incluant les redoutables groupes menés par des dragons.
- **Négociation** : Gère les interactions avec les autorités locales et négocie le passage sécurisé à travers différents territoires.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Diplomatie** : Négocie efficacement avec les chefs locaux et les bandits pour sécuriser le passage de la caravane.
- **Équitation** : Maîtrise parfaite des Savoir²-Faire s équestres, essentielle pour la gestion des caravanes.
- **Mêlée (Spatha)** : Expert en combat rapproché, indispensable pour la défense contre les attaques directes.
- **Sécurité** : Connaissances avancées en sécurisation des biens et des personnes.
- **Stratégie** : Aptitudes en planification et exécution de routes stratégiques pour éviter les dangers.
- **Tir (Arc)** : Savoir²-Faire en tir à distance pour repousser les assaillants avant qu'ils n'atteignent la caravane.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour s'adapter aux défis spécifiques rencontrés en route.

Atouts

- **Synergie (Équitation)** : Améliore significativement les Savoir²-Faire s de combat lors des situations critiques à cheval.
- **Gardien** : Dédication à protéger la caravane et ses occupants, renforçant la défense contre les menaces.

Statut Social et Évolution

Le Rabatteur commence souvent sa carrière comme un Sclaves, mais grâce à sa position et sa réussite, il peut accumuler assez de richesse et de respect pour obtenir l'affranchissement à la fin de sa carrière.

Destructeur

Description

Le Destructeur est un guerrier d'élite, souvent issu des races humaine, humanorde ou narsdrok, spécialisé dans les assauts frontaux et les batailles les plus sanglantes. Ces guerriers sont intégrés dans les unités spéciales des armées en campagne, où ils jouent un rôle crucial lors des affrontements directs.

Rôle et Responsabilités

- **Combat de front** : Engage l'ennemi en combat rapproché, utilisant des techniques brutales pour démoraliser et détruire les lignes adverses.
- **Spécialiste en armement lourd** : Maîtrise des armes lourdes et destructives pour maximiser les dégâts lors des confrontations.
- **Leader dans la bataille** : Mène les charges et inspire ses camarades par sa ferveur et sa capacité à survivre dans les combats les plus féroces.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Initiative** : Agit rapidement sur le champ de bataille, souvent le premier à engager le combat.
- **Intimidation** : Utilise sa présence menaçante pour affaiblir le moral des ennemis.
- **Mêlée (Glaive et Pilum)** : Excellente maîtrise du glaive pour les combats à courte distance et du pilum pour les attaques plus lointaines.
- **Parade** : Savoir²-Faire défensive pour bloquer les attaques et protéger ses alliés.
- **Tir (Javeline)** : Utilise des javelines pour des attaques à distance avant de fermer pour le combat rapproché.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'adapter le guerrier à diverses situations tactiques.

Atouts

- **Synergie (Intimidation)** : Augmente l'efficacité de l'intimidation, renforçant son impact psychologique sur l'ennemi.
- **Berserker (Combattant maso)** : Capacité à ignorer la douleur et les blessures, augmentant sa fureur et son efficacité en combat rapproché.

Statut Social et Récompenses

Les Destructeurs qui survivent plus de dix ans dans ce rôle épuisant sont souvent affranchis et reçoivent des terres ainsi qu'un titre de baron non héréditaire. Cette récompense souligne leur bravoure et leur importance stratégique pour l'armée et l'empire.

Exemple Légendaire

Un des plus célèbres Destructeurs est Conan l'albinos, dont les exploits sont étudiés dans les académies militaires et chantés dans les tavernes à travers les empires.

Paladin

Description

Le Paladin est un guerrier vénérable, engagé dans la défense des principes de sa foi. Héritier des traditions anciennes acquises de l'ancestralité ancipiel, il mêle habileté martiale à des responsabilités religieuses et sociales considérables.

Rôle et Responsabilités

- Défenseur de la foi : Protège les valeurs et les lieux saints de sa religion, et agit comme un bras armé de sa foi.
- Conseiller religieux : Participe activement à la vie publique à travers des rôles de conseil et de décision au sein des institutions religieuses.
- Intermédiaire : Sert de pont entre la communauté laïque et les sphères spirituelles, influençant les décisions politiques et sociales par le prisme de sa foi.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Conduite (Véhicule terrestre)** : Maîtrise des chariots et autres véhicules terrestres utilisés lors de cérémonies ou en mission.
- **Diplomatie** : Aptitude à négocier et à harmoniser les intérêts de divers groupes au sein de la communauté.
- **Influence** : Utilise son statut pour impacter les décisions au sein des structures de pouvoir.
- **Mêlée (Hache)** : Expertise dans l'utilisation de la hache, symbolisant souvent le pouvoir et le jugement.
- **Renseignement** : Capable de collecter et d'analyser des informations cruciales pour la sécurité de sa communauté.
- **Stratégie** : Savoir²-Faire avancées dans la planification et la conduite d'opérations, tant religieuses que militaires.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une spécialisation supplémentaire reflétant les talents et les intérêts personnels du Paladin.

Atouts

- **Pilote (Char)** : Expertise dans la conduite de chars, utilisés lors de processions ou en bataille.
- **Âme de Chef** : Capacité naturelle à diriger et à inspirer les autres, essentielle dans ses fonctions de leader religieux et militaire.

Statut Social

Le Paladin jouit d'un statut élevé tant dans les cercles religieux que civils. Sa capacité à influencer les élections au haut collège régional montre son importance dans la hiérarchie sociale et spirituelle.

Devise et Philosophie

« Par la foi et l'épée, nous guidons le chemin. »

Cette devise encapsule l'essence du Paladin comme gardien de la foi et défenseur de sa

communauté, utilisant à la fois la sagesse et la force pour accomplir sa mission.

Moine

Description

Le Moine est un guerrier ascétique qui se consacre non seulement à la maîtrise des arts martiaux, mais également à la lutte spirituelle contre l'ignorance et la détresse morale. Ces guerriers spirituels sont affiliés à des ordres reconnus par la hiérarchie religieuse pacifique des Ancipiels, et leur mission est d'élever les âmes tout en protégeant les corps.

Rôle et Responsabilités

- **Guerrier spirituel** : Combat la pauvreté spirituelle, offrant guidance et soutien aux Sclaves et aux communautés isolées.
- **Ambassadeur de foi** : Voyage à travers les terres connues pour diffuser les enseignements de leur foi et pour offrir des services en échange de subsistance.
- **Chroniqueur de gestes** : Tous les cinq ans, retourne à son temple originel pour documenter ses actions et enseignements dans les archives de l'ordre.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Athlétisme** : Excellente condition physique, nécessaire pour les longs voyages et les défis physiques.
- **Érudition** : Connaissance approfondie des écritures sacrées et des doctrines spirituelles.
- **Esquive** : Aptitude à éviter les attaques, symbolisant la capacité à se détourner des tentations et des conflits.
- **Réputation** : Respect acquis à travers des actes de foi et de courage.
- **Mêlée (Bâton)** : Maîtrise des techniques de combat avec le bâton, souvent utilisé comme symbole de leur engagement spirituel.
- **Mêlée (Mains nues)** : Savoir²-Faire dans le combat à mains nues, reflétant leur capacité à défendre les valeurs sans armes.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour développer des Savoir²-Faire s supplémentaires utiles lors de leurs missions.

Atouts

- **Synergie (Esquive)** : Renforcement de leur capacité à esquiver, améliorant leur survie dans les confrontations.
- **Fascination** : Capacité à captiver et à influencer autrui, utilisée pour enseigner et propager leur foi.

Devise et Philosophie

"En chaque pas, une prière ; en chaque geste, une leçon."

Cette devise illustre le chemin de vie du Moine, marquant chaque action par la spiritualité et chaque mouvement par l'apprentissage.

Condottiere

Description

Le Condottiere est un capitaine de vaisseau, souvent sous le joug d'un propriétaire ancipiel ou d'un membre de l'oligarchie. Ce rôle combine l'expertise maritime avec les stratégies de combat et de commerce, rendant le Condottiere essentiel pour les opérations navales et commerciales.

Rôle et Responsabilités

- **Capitaine de vaisseau** : Dirige et navigue sur des vaisseaux commerciaux ou de guerre, souvent sous la charte d'un marchand puissant.
- **Stratège naval** : Planifie et exécute des manœuvres navales lors de confrontations en mer et gère les opérations logistiques des voyages.
- **Négociateur** : Utilise ses Savoir²-Faire s de bluff et de diplomatie pour négocier des contrats ou pour désamorcer des tensions en haute mer.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Athlétisme** : Excellente condition physique pour gérer les exigences physiques du travail sur un vaisseau.
- **Bluff** : Savoir²-Faire en tromperie pour négocier et manipuler lors des échanges commerciaux ou des confrontations.
- **Mêlée (Sica)** : Maîtrise du combat rapproché, crucial pour la défense du vaisseau contre les abordages.
- **Réputation** : Reconnaissance acquise à travers des voyages réussis et des batailles navales, augmentant son influence.
- **Stratégie** : Capacité à orchestrer des manœuvres complexes et des stratégies de combat.
- **Tir (Chu ko nu)** : Expertise dans l'utilisation de cette arbalète à répétition, idéale pour les combats à distance en mer.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour adapter ses Savoir²-Faire s à diverses situations.

Atouts

- **Sexy** : Charisme particulier qui peut influencer les alliés et déstabiliser les adversaires.
- **Maîtrise de la lutte** : Capacité à maîtriser l'adversaire dans des combats corporels, utile lors des abordages ou des rébellions à bord.

Aspirations et Récompenses

Le but ultime du Condottiere est d'obtenir l'affranchissement et de naviguer sous sa propre bannière, cherchant à amasser suffisamment de richesses et de renommée pour acheter sa liberté.

Mages et sages

Nécromaturge

Description

Les nécromaturges, ou nécromants, sont des érudits obscurs qui puisent dans les mystères du velum de l'opacité. Formés initialement au haut collège, ils se consacrent à l'étude de la mort et des forces qui l'entourent, cherchant à en manipuler les essences pour étendre leur pouvoir ou déjouer les lois naturelles de la mortalité.

Rôle et Responsabilités

- **Exploration des arcanes mortuaires** : Exploration profonde des rituels et magies associés à la mort, souvent à la limite des lois éthiques ou morales.
- **Surveillance constante** : En raison de leurs pratiques controversées, ils sont surveillés de près par le haut collège et même par des entités supérieures comme les dragons.
- **Confrontation avec l'éthique de la vie** : Leurs recherches défient souvent les principes vitaux, posant des questions sur l'immortalité et les limites de la vie.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Concentration** : Capacité à maintenir une focus intense, nécessaire pour les rituels complexes de nécromancie.
- **Diplomatie** : Aptitude à naviguer parmi les tensions politiques et éthiques, essentielle pour la communication avec des entités vivantes et mortes.
- **Discrétion** : Essentielle pour mener des recherches sous le radar des autorités.
- **Érudition (Légendes)** : Connaissance profonde des mythes et légendes entourant la mort et l'au-delà.
- **Art vs Foi (Profane)** : Maîtrise des contrepoints entre les sacrements religieux et les pratiques occultes.
- **Soins (de l'étrange)** : Savoir²-Faire dans le traitement des conditions mystiques ou malédictions peu communes.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour personnaliser les Savoir²-Faire s spécifiques à leurs objectifs uniques.

Atouts

- **Faiseur (Mort, Corps)** : Capacité à manipuler les énergies vitales pour influencer les morts et les vivants.
- **Court-circuit velumnique** : Aptitude à interrompre ou à détourner les flux de magie d'autres praticiens, un avantage tactique en duel velumnique.

Éthique et Surveillance

Le parcours du nécromaturge est constamment équilibré sur la fine ligne entre le pouvoir et la perversion, faisant de lui une figure à la fois crainte et nécessaire dans les situations désespérées. Leur existence même pose des questions fondamentales sur la nature de la vie et de la mort.

Thaumaturge

Description

Le thaumaturge est un prêtre-sorcier spécialisé dans la manipulation des forces divines et métaphysiques. Appartenant aux espèces humaine, narsdrok, togente ou humanorde, ils combinent les enseignements religieux avec la pratique du velum sous la tutelle d'un haut collège ou des influences mystiques des dragons.

Rôle et Fonctions

- **Médiateur entre le divin et le mortel** : Ils agissent comme des ponts entre les êtres divins et les peuples, utilisant leurs pouvoirs pour influencer ou guider les événements terrestres selon les volontés des dieux.
- **Enseignement et Guidance** : Éduqués dans des temples sous la stricte supervision du haut collège, les thaumaturges sont souvent versés dans l'éducation spirituelle de leurs communautés.
- **Conflit des sources de pouvoir** : Bien que majoritairement formés par des ancipiels, certains thaumaturges tirent leurs capacités des dragons, ce qui peut entraîner des variations significatives dans leurs approches et pouvoirs.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Concentration** : Essentielle pour maintenir l'intégrité des rituels complexes et des sortilèges.
- **Érudition (Métaphysique)** : Compréhension profonde des principes qui régissent les forces cosmiques et divines.
- **Influence** : Capacité à affecter les décisions et attitudes à travers la parole et la présence.
- **Intimidation** : Utilisée pour inspirer le respect ou la crainte, souvent nécessaire pour maintenir l'ordre lors de cérémonies ou rituels.
- **Art vs Foi (Dieux)** : Expertise dans la navigation entre les croyances religieuses traditionnelles et les pratiques velumniques.
- **Soins** : Aptitude à guérir tant les maladies physiques que spirituelles.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour personnaliser le personnage selon des besoins spécifiques.

Atouts

- Faiseur (Esprit, Lumière) : Capacité à manipuler les énergies spirituelles et lumineuses pour divers effets velumniques.
- Domaine privilégié (Esprit) : Spécialisation dans les magies affectant les esprits, que ce soit pour l'apaisement, la communication ou le contrôle.

Déontologie et Éthique

Les thaumaturges doivent souvent jongler avec les implications morales de leurs pouvoirs, sachant que chaque acte de magie peut avoir de larges répercussions dans le tissu de la société et de la foi. Ils sont soumis à une stricte surveillance et doivent constamment prouver leur loyauté à leurs principes éthiques et religieux.

Physiognose

Description

Les physiognoses sont des érudits spécialisés dans l'étude des forces naturelles et la manipulation des énergies végétales et animales. Ils combinent une profonde connaissance théologique avec une pratique centrée sur le monde naturel, ce qui leur permet de soigner, de modifier ou de communiquer avec la faune et la flore. Leurs Savoir²-Faire s sont essentielles dans les sociétés qui valorisent l'harmonie avec l'environnement et la conservation des ressources naturelles.

Rôle et Fonctions

- **Intermédiaires entre nature et société** : Agissent comme des ponts entre les communautés humaines et les systèmes naturels, utilisant leurs connaissances pour maintenir ou restaurer l'équilibre écologique.
- **Guérisseurs et protecteurs** : Utilisent leurs Savoir²-Faire s pour soigner les maladies et les blessures chez les êtres vivants, qu'ils soient humains, animaux, ou plantes.
- **Conseillers en écologie et spiritualité** : Fournissent des conseils basés sur leur compréhension de la nature et des doctrines spirituelles liées à l'écologie.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Concentration** : Nécessaire pour maintenir le focus lors de la manipulation délicate des énergies naturelles.
- **Érudition (Nature)** : Compréhension profonde des systèmes écologiques et des interactions entre les espèces.
- **Équitation** : Capacité à voyager et à interagir efficacement avec les animaux pour leurs recherches et leurs soins.
- **Bluff** : Savoir²-Faire utilisée pour naviguer dans les interactions sociales, parfois pour protéger leurs connaissances ou leurs sanctuaires.
- **Art vs Foi (Religion)** : Aptitude à intégrer et à concilier leurs connaissances écologiques avec les croyances religieuses dominantes.
- **Soins** : Habileté à utiliser des remèdes naturels pour traiter diverses affections.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une personnalisation supplémentaire en fonction des besoins spécifiques ou des spécialisations du personnage.

Atouts

- **Faiseur (Animal, Végétal)** : Capacité à influencer et à contrôler la croissance et le comportement des plantes et des animaux.
- **Compagnon (animal)** : Permet au Physiognose d'avoir un animal compagnon qui l'assiste dans ses tâches, reflétant une connexion profonde avec le monde animal.

Éthique et Philosophie

Les physiognoses adhèrent souvent à une philosophie qui respecte profondément la vie sous toutes ses formes. Ils s'engagent à utiliser leur savoir de manière responsable, souvent avec une orientation vers la conservation et la protection des habitats naturels contre les interférences destructrices.

Faiseur

Description

Les Faiseurs sont des mages d'élites, principalement issus des espèces des ancipiels, des dragons et, occasionnellement, des togents. Ils maîtrisent des arcanes puissants, leur permettant de manipuler les forces ésotériques pour influencer ou altérer le cours des événements. Ces mages détiennent le pouvoir de façonner la réalité selon leur volonté, faisant d'eux des acteurs clés dans les intrigues politiques et mystiques de leur monde.

Formation et Origine

- **Ancipiels et Togents** : Ils reçoivent une éducation rigoureuse dans les hauts collèges, où ils étudient les arts mystiques sous la tutelle de maîtres reconnus.
- **Dragons** : Ils sont formés individuellement par des maîtres drako, qui leur enseignent à canaliser et à utiliser les énergies anciennes et puissantes.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Concentration** : Capacité à maintenir le focus nécessaire pour la manipulation complexe des énergies mystiques.
- **Diplomatie** : Aptitude à négocier et à influencer dans les cercles de pouvoir, où leur magie et leur savoir sont des outils politiques.
- **Discrétion** : Savoir²-Faire cruciale pour opérer sous le voile du secret, masquant leurs actes et intentions.
- **Érudition (Histoire)** : Connaissance approfondie du passé, essentielle pour comprendre et utiliser les arcanes anciens.
- **Art vs Foi (Profane)** : Maîtrise des interactions entre les pratiques velumniques et les croyances religieuses.
- **Soins** : Capacité à utiliser leurs connaissances pour guérir ou altérer biologiquement les organismes.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour adapter leurs Savoir²-Faire s à des besoins spécifiques.

Atouts

- **Faiseur (au choix, au choix)** : Spécialisation dans des domaines velumniques spécifiques, permettant une grande variété de manipulations velumniques, comme la métamorphose, la divination, ou l'altération de la réalité.
- **Sorts discrets** : Capacité à lancer des sorts sans attirer l'attention, une Savoir²-Faire vitale pour ceux qui opèrent dans les ombres ou dans des environnements politiquement sensibles.

Rôle dans la Société

Les Faiseurs jouent un rôle crucial dans les stratégies de pouvoir. Leur capacité à façonner les événements et à influencer les décisions à grande échelle fait d'eux des conseillers recherchés, des protecteurs puissants, mais aussi des ennemis redoutés. Ils sont souvent impliqués dans des missions qui requièrent une combinaison de force velumnique et de finesse diplomatique.

Voyageurs

Cynémodei

Description

Le Cynémodei est un athlète-artistique spécialisé dans la performance de haute voltige tout en récitant des poèmes. Ces individus conjuguent l'agilité physique à l'art oratoire, souvent en interprétant les œuvres de Balam Randinerïel, le célèbre poète ancipiel du deuxième âge. Leur formation combine des aspects d'art dramatique, de gymnastique et de poésie, faisant d'eux des figures uniques au sein des troupes d'artistes.

Formation et Patronage

Les troupes de Cynémodei sont généralement financées et entretenues par des ancipiels aisés qui leur fournissent un entraînement de très haut niveau. Ces mécènes utilisent les Cynémodei non seulement pour leur valeur artistique mais aussi pour des missions d'espionnage, profitant de leur accès aux différents cercles sociaux lors des représentations.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Athlétisme** : Maîtrise des Savoir²-Faire s physiques nécessaires pour réaliser des acrobaties complexes.
- **Bluff** : Aptitude à tromper et manipuler lors des interactions, utile tant sur scène que dans des activités d'espionnage.
- **Érudition (Arts)** : Connaissance approfondie des arts, spécifiquement la poésie et le théâtre.
- **Représentation** : Capacité à captiver et engager un public à travers des performances artistiques.
- **Subterfuge** : Savoir²-Faire dans l'art de la dissimulation et de la ruse, essentielle pour les rôles d'espionnage.
- **Tir (dague de lancée)** : Habileté à manier et lancer des dagues avec précision, souvent intégrée dans les performances.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour personnaliser leurs Savoir²-Faire s selon leurs besoins et spécialisations.

Atouts

- **Synergie (Athlétisme)** : Amélioration de leurs capacités physiques grâce à l'entraînement intensif.
- **Actions combinées** : Aptitude à exécuter des manœuvres coordonnées avec d'autres, utile tant dans leurs performances que dans des situations d'espionnage.

Rôle et Impact

Les Cynémodei enrichissent la culture et l'art de leur monde, tout en jouant un rôle subtil mais crucial dans les jeux de pouvoir grâce à leurs capacités d'espionnage. Leur capacité à naviguer entre les mondes de l'art et de l'espionnage en fait des figures complexes et polyvalentes.

Acroplaste

Description

L'Acroplaste est un artisan d'élite dans le monde de la construction et de l'architecture. Ces professionnels sont experts dans l'utilisation et l'assemblage des matériaux pour créer des structures impressionnantes, allant de résidences luxueuses à des palais grandioses. Les Acroplastes ne sont pas seulement des exécutants ; ils conçoivent également les plans et dirigent les travaux de construction, faisant d'eux des figures centrales sur les chantiers.

Statut et Accès

Pour exercer ce métier, il faut être affranchi, car les responsabilités associées à la conception et la direction de grands projets architecturaux exigent une grande liberté et une indépendance. Les Acroplastes jouissent donc d'un statut social élevé et sont respectés parmi les différentes castes et espèces, y compris les ancipiels.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Érudition (Architecture)** : Connaissance profonde des principes architecturaux, essentielle pour la conception de structures complexes.
- **Intimidation** : Capacité à s'imposer sur les chantiers, assurant le respect des directives.
- Mêlée (Canne de combat) : Savoir²-Faire en autodéfense, souvent nécessaire dans les environnements de construction potentiellement dangereux.
- **Métier (Pierre et Bois)** : Expertise dans la manipulation des matériaux de base de la construction.

- **Réputation** : Reconnaissance de leur Savoir²-Faire et de leur intégrité dans le milieu professionnel.
- **Sécurité** : Aptitude à maintenir un environnement de travail sûr et sécurisé.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une spécialisation plus poussée ou une adaptation aux exigences spécifiques de certains projets.

Atouts

- **Focalisation (Précision de l'artisan)** : Capacité à exécuter des tâches avec une extrême précision, cruciale pour la réussite de projets architecturaux délicats.
- **Mèche courte** : Réactivité et assertivité accrues, utiles pour gérer les situations de pression et les conflits sur les chantiers.

Rôle Social et Impact

Les Acroplastes sont plus que de simples constructeurs ; ils sont des visionnaires qui façonnent littéralement l'environnement bâti de leur monde. Leur travail a un impact durable sur le paysage urbain et sur la culture architecturale, reflétant les valeurs esthétiques et fonctionnelles de leur société.

Praticien

Description

Le Praticien est un professionnel de la santé dévoué principalement à soigner les affections courantes parmi les classes les plus défavorisées. Il possède des Savoir²-Faire s en anatomie et une excellente connaissance des propriétés curatives des plantes. Sa licence de pratique, délivrée par le haut collège de la région, lui permet d'exercer officiellement, mais souvent cette autorisation est restreinte à une zone géographique définie.

Formation et Accréditation

La formation du Praticien est sanctionnée par un haut collège qui évalue et valide ses Savoir²-Faire s. Cette accréditation est cruciale car elle seule légitime la pratique médicale du Praticien dans sa région assignée.

Clientèle et Impact Social

Les Praticiens servent principalement les Sclaves et les classes économiquement désavantagées, offrant des soins essentiels qui autrement seraient inaccessibles à cette population. Leur rôle est d'autant plus crucial qu'ils représentent souvent la seule forme de soin médical abordable pour leurs patients.

Savoir²-Faire s et Expertise

- **Diplomatie** : Aptitude à communiquer efficacement avec les patients et à gérer les interactions avec les autres professionnels de santé.
- **Mêlée (Poignard)** : Connaissance de base en autodéfense, nécessaire dans les régions moins sécurisées.
- **Perception** : Capacité à observer les symptômes et à diagnostiquer correctement les maladies.
- **Psychologie** : Compréhension des états mentaux des patients pour mieux répondre à leurs besoins émotionnels et psychologiques.
- **Renseignement** : Aptitude à collecter des informations pertinentes pour les traitements ou pour comprendre l'évolution des épidémies.
- **Soins (Chirurgie)** : Savoir²-Faire s en interventions chirurgicales de base, souvent vitales dans les traitements d'urgence.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'adapter le praticien à des spécialisations ou des besoins locaux spécifiques.

Atouts

- **Repousser la douleur** : Capacité à aider les patients à gérer la douleur physique lors des traitements.
- **Mains de soigneur** : Aptitude à réaliser des soins plus efficaces et à améliorer le confort et la récupération des patients.

Enluminneur

Description

L'Enlumineur est un artiste itinérant spécialisé dans la décoration de manuscrits et de bâtiments. Doté d'un savoir-faire exceptionnel dans la préparation des peintures et dans l'art de la calligraphie et de l'illustration, il embellit grimoires et espaces de vie pour une clientèle aisée. Sa réputation s'étend souvent bien au-delà de sa région d'origine, faisant de lui une figure respectée et recherchée par les élites.

Statut Social et Mobilité

En tant qu'affranchi, l'Enlumineur jouit d'une position privilégiée lui permettant de circuler librement et de travailler pour les nobles et les membres de l'oligarchie. Cette mobilité est essentielle à son métier et contribue à sa notoriété.

Expertise et Savoir²-Faire s

- Bluff : Aptitude à négocier des contrats ou à influencer des clients potentiels.
- Érudition (Littérature) : Connaissance profonde des textes classiques, essentielle pour la contextualisation des œuvres enluminées.
- Mêlée (Poignard) : Connaissances de base en autodéfense, utiles lors de ses déplacements.
- Métiers (Métal) : Savoir²-Faire s dans la manipulation des métaux pour créer des cadres et des embellissements durables.
- Perception : Capacité à percevoir les détails fins, cruciale pour la qualité de son travail.
- Renseignement : Aptitude à collecter des informations sur les dernières tendances et préférences esthétiques de ses clients.

- +2 Savoir²-Faire au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire s liées ou complémentaires à son art.

Atouts

- Dissimulation : Talent pour protéger ses techniques et créations contre les espionnages ou imitations.
- Accointance et réseaux : Réseau étendu de contacts dans les milieux artistiques et parmi la haute société, facilitant l'acquisition de contrats prestigieux.

Troubadour

Description

Le Troubadour est un artiste itinérant qui allie poésie, musique et performance. Noble de naissance, il est aussi un érudit et un diplomate, dont les œuvres et les paroles captivent et influencent les hautes sphères de la société. Son art ne se limite pas au divertissement ; il sert également de lien culturel et politique entre différentes régions et classes sociales.

Rôle Social et Mobilité

En tant que membre respecté de la noblesse, le Troubadour possède des terres et un titre qui lui permettent d'accéder aux cercles du haut collège régional. Souvent sollicité pour des missions diplomatiques, il joue un rôle crucial dans les échanges culturels et politiques entre différentes provinces.

Expertise et Savoir²-Faire s

- **Diplomatie** : Habileté à négocier et à harmoniser les relations entre divers groupes sociaux et politiques.
- **Érudition (Musique)** : Connaissance approfondie des théories musicales et des pratiques de composition.
- **Mêlée (Épée)** : Savoir²-Faire en escrime, essentielle pour sa défense lors de ses voyages.
- **Psychologie** : Capacité à comprendre et à influencer les émotions et les comportements d'autrui.
- **Renseignement** : Aptitude à collecter des informations cruciales lors de ses déplacements.
- **Subterfuge** : Talent pour masquer ses véritables intentions ou pour naviguer habilement dans les intrigues politiques.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour développer des Savoir²-Faire s complémentaires à sa fonction de troubadour.

Atouts

- **Fascination** : Capacité à captiver et à retenir l'attention d'un auditoire, renforçant son impact lors des performances.
- **Aura de majesté** : Présence impressionnante qui renforce son autorité naturelle et son influence sociale.

Courriériste

Description

Le Courriériste est un expert en communication écrite, souvent issu de la classe des Sclaves et parvenu à l'affranchissement grâce à son expertise dans l'art de l'écriture. Ces professionnels servent d'intermédiaires essentiels dans la transmission d'informations, de documents officiels et de correspondances privées au sein des cités.

Rôle Social et Professionnel

En tant qu'agents de liaison entre différentes strates de la société, les courriéristes jouent un rôle crucial dans la gestion des affaires légales et commerciales. Ils travaillent pour des clients variés, allant de simples commerçants à des membres de l'oligarchie, souvent sollicités pour rédiger ou transmettre des documents de grande importance.

Expertise et Savoir²-Faire s

- **Érudition (Arts)** : Connaissance approfondie des formes artistiques, utilisée pour embellir les documents.
- **Influence** : Aptitude à persuader et à modifier les opinions à travers le pouvoir des mots.
- **Linguistique** : Maîtrise de plusieurs langues, essentielle pour communiquer avec des interlocuteurs de divers horizons.
- **Mêlée (bâton)** : Savoir²-Faire en autodéfense, nécessaire pour se protéger lors des voyages entre les cités.
- **Renseignement** : Capacité à recueillir et à analyser des informations cruciales.
- **Réputation** : Reconnaissance sociale de leur fiabilité et de leur Savoir²-Faire.
- **+2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour adapter leurs Savoir²-Faire s aux besoins spécifiques de leurs clients.

Atouts

- **Scan rapide** : Capacité à lire et à comprendre rapidement les documents, optimisant leur efficacité dans les situations urgentes.
- **Mémoire Eidétique** : Aptitude à se souvenir avec précision de détails complexes, permettant une fidélité parfaite dans la transcription et la communication d'informations.

Métiers 3 orchidées

Une profession est un ensemble de savoir et Savoir²-Faire que le personnage maîtrise avec une, plus ou moins, grande habileté. On entend par profession également les vocations religieuses ou les volontariats dans des domaines particuliers n'ayant pas un caractère économique.

Artisans

Courtisane - Courtisan

Description

Les Courtisanes et Courtisans sont des artisans de la conversation et du raffinement, formés dans des écoles spécialisées souvent liées aux temples d'Arnora ou de Fryr. Leur formation englobe divers aspects de l'art, de la diplomatie et du bien-être, leur permettant de servir dans des contextes où les relations interpersonnelles sont cruciales, notamment lors de négociations importantes ou d'événements diplomatiques.

Rôle Social et Professionnel

Ces professionnels sont plus que de simples accompagnateurs ; ils sont des conseillers, des confidents et des intermédiaires influents. Leur présence est souvent requise dans les hautes sphères de la société, où ils peuvent utiliser leur charme et leur intelligence pour influencer les décisions et favoriser les accords.

Expertise et Savoir²-Faire s

- **Diplomatie** : Maîtrise de la négociation et de la médiation dans des situations complexes.
- **Discrétion** : Capacité à maintenir la confidentialité et à manœuvrer subtilement dans des environnements sociaux.
- **Érudition (Art)** : Connaissance approfondie des arts, enrichissant leurs interactions et leur capacité à divertir.
- **Influence** : Aptitude à modeler les opinions et attitudes grâce à un mélange subtil de charme et de persuasion.
- **Psychologie** : Compréhension des dynamiques humaines pour mieux interagir et influencer.
- **Soins** : Savoir²-Faire s en bien-être, permettant de procurer confort et réconfort aux clients.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour personnaliser leurs Savoir²-Faire s en fonction des besoins spécifiques de leurs clients ou missions.

Atouts

- Sexy : Charme inné qui renforce leur capacité à captiver et à séduire.
- Synergie (Bluff) : Talent particulier pour la tromperie habile, utilisé pour manipuler les situations à leur avantage.

Maçon

Description

Le·a maçon·ne est un·e travailleur·se essentiel·le, prisé·e pour sa capacité à se déplacer librement à travers une région, offrant ses Savoir²-Faire s sur divers chantiers. Ce travail soutient souvent une famille restée au village d'origine. La rémunération inclut logement, nourriture, droits chez les artisans de la cité et un peu d'argent pour les loisirs. Les maçon·ne·s font partie d'une corporation très attachée à ses privilèges.

Savoir²-Faire

- **Conduite (Engin terrestre)** : Capacité à manœuvrer des véhicules de chantier.
- **Érudition (Architecture)** : Connaissances approfondies des principes architecturaux et de la construction.
- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire s en autodéfense, utilisant principalement un poignard.
- **Métier (Bois et Pierre)** : Expertise dans la manipulation et le façonnage du bois et de la pierre.
- **Sécurité** : Aptitude à maintenir la sécurité sur les sites de construction.
- **Tir (Fronde)** : Habileté à utiliser une fronde, souvent pour la chasse ou la protection.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Possibilité d'acquérir deux Savoir²-Faire s supplémentaires selon les besoins ou les intérêts du personnage.

Atouts

- **Adrénaline** : Capacité à maintenir un niveau élevé de performance physique sous pression.
- **Réparation instantanée** : Aptitude à effectuer rapidement des réparations sur le chantier, essentielle pour maintenir la continuité du travail.

Marin

Description

Le marin est essentiel dans le monde des 3 Orchidées, période inspirée du Moyen Âge et de la Renaissance. Ce personnage vit au rythme des eaux, naviguant sur les fleuves et les mers. Les marins peuvent être des membres d'équipage sur des navires marchands ou de guerre, jouant un rôle crucial dans la gestion quotidienne du navire et la protection des cargaisons et des passagers.

Rôle Social et Professionnel

Les marins sont des figures vitales pour le commerce et la défense maritime. Ils aspirent souvent à devenir capitaines de leur propre navire, rêvant d'indépendance et de commandement. Cette progression peut les amener à obtenir des titres ou des responsabilités accrues, évoluant vers la gestion d'une compagnie maritime. Dans la société, ils sont respectés pour leur expertise et leur courage face aux dangers de la mer.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Utilisé pour manipuler les autres lors des négociations ou pour gérer les conflits à bord.
- **Conduite (Engin marin)** : Savoir²-Faire s essentielles pour manœuvrer des navires sur diverses eaux.

- **Érudition (Histoire)** : Connaissance des traditions maritimes et de l'histoire des explorations.
- **Mêlée (Cimeterre)** : Aptitude au combat, cruciale pour la défense du navire contre les pirates ou lors des abordages.
- **Métier (Tissus)** : Savoir-faire dans la manipulation des voiles et autres équipements en tissu.
- **Tir (Javeline)** : Savoir²-Faire en armement léger, utilisée pour la chasse ou la défense à distance.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet au personnage d'adapter ses Savoir²-Faire s à des situations spécifiques ou à des spécialisations uniques.

Atouts

- **Adrénaline** : Capacité à maintenir un haut niveau de performance sous stress, utile lors de tempêtes ou de combats.
- **Pilote** : Expertise dans la navigation et la gestion avancée d'un navire, préparant le marin à assumer des rôles de commandement.

Caravanier marchand

Description

Le caravanier marchand est une figure centrale dans l'économie médiévale et renaissante des 3 Orchidées. Ce professionnel du commerce organise et dirige des caravanes chargées de marchandises précieuses à travers de vastes territoires, souvent hostiles et imprévisibles. Son circuit régulier peut s'étendre sur plusieurs mois, voire années, nécessitant une connaissance approfondie des routes et des dangers qui les jalonnent.

Rôle Social et Professionnel

Le caravanier marchand n'est pas seulement un commerçant ; il est un véritable artisan du commerce dont l'influence s'étend bien au-delà des transactions économiques. Grâce à sa connaissance des régions qu'il traverse, il joue souvent un rôle diplomatique subtil, négociant des accords entre seigneurs locaux ou agissant comme intermédiaire dans les affaires ecclésiastiques. Cette capacité à naviguer dans les intrications sociales et économiques fait de lui un acteur respecté et parfois redouté.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Utilisé pour négocier et manipuler les échanges commerciaux.
- **Diplomatie** : Essentiel pour maintenir de bonnes relations avec les diverses entités politiques et commerciales.
- **Équitation** : Savoir²-Faire cruciale pour la gestion des longs trajets à cheval.
- **Mêlée (Glaive)** : Nécessaire pour la défense personnelle et la protection de la caravane.
- **Subterfuge** : Utilisé pour déjouer les tentatives de vol ou d'escroquerie.
- **Tir (Fronde)** : Savoir²-Faire défensive contre les menaces à distance.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'adapter le personnage à des situations spécifiques ou des défis uniques.

Atouts

- **Fascination** : Capacité à captiver et influencer ceux avec qui il négocie.
- **Négociateur** : Expertise dans la conclusion d'accords avantageux, augmentant l'efficacité des transactions commerciales.

Jongleur

Description

Le jongleur est un artiste itinérant qui enchante et divertit les publics de toutes les classes sociales. Vivant de son art et de sa passion pour la musique, il combine chant et gestuelle dans des performances qui captivent et amusent. Ce métier demande non seulement une grande habileté manuelle pour manipuler divers objets, mais aussi un talent musical pour accompagner les performances.

Rôle Social et Professionnel

Les jongleurs jouent un rôle crucial dans l'animation sociale des communautés qu'ils visitent. En plus de fournir du divertissement, ils facilitent la cohésion sociale et sont souvent des messagers de nouvelles et de traditions culturelles entre les différentes régions. Ils peuvent aussi servir de diplomates informels, utilisant leur art pour adoucir les relations lors de rencontres importantes entre différentes factions ou classes sociales.

Savoir²-Faire

- **Athlétisme** : Essentiel pour les performances physiques et acrobatiques.
- **Concentration** : Nécessaire pour maintenir la précision durant les routines complexes.
- **Diplomatie** : Utile pour gérer les interactions avec les patrons et le public.
- **Équitation** : Important pour les déplacements entre les villes et les villages.
- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire de défense personnelle pour les situations imprévues.
- **Tir (Javelot)** : Utilisé dans certaines performances ou pour la défense.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'ajouter des Savoir²-Faire s spécifiques adaptées aux spécialisations du jongleur.

Atouts

- **Action rapide** : Capacité à réagir promptement, utile tant sur scène que dans des situations potentiellement dangereuses.
- **Sens de la situation (un public)** : Aptitude à lire l'ambiance et les réactions du public pour adapter la performance en temps réel, maximisant ainsi l'impact et l'engagement.

Chasseurs

Dresseur

Description

Les dresseurs sont des experts dans l'art de dompter et de former des animaux sauvages ou domestiques pour divers usages. Ils parcourent de vastes territoires à la recherche d'animaux uniques ou rares, capturant et dressant ces créatures pour les vendre ensuite à des aristocrates ou des marchands fortunés. Leur quête constante pour découvrir des espèces exceptionnelles, telles que les mythiques chevaux ailés, est alimentée par l'espoir d'améliorer leur statut social et économique.

Rôle Social et Professionnel

En plus de leur rôle économique en tant que fournisseurs d'animaux dressés, les dresseurs contribuent à l'écologie locale en contrôlant les populations d'animaux et en préservant certaines espèces par leur travail de conservation. Ils servent également de pont entre les mondes sauvages et civilisés, aidant à intégrer des créatures dans la société pour des rôles de service, de compagnie ou de spectacle.

Savoir²-Faire

- **Équitation** : Crucial pour le maniement et le déplacement avec les animaux.
- **Érudition (nature)** : Essentiel pour comprendre les habitats et les comportements animaux.
- **Intimidation** : Utilisé pour établir la dominance dans le dressage.
- **Mêlée (Bâton)** : Défense personnelle et outil de dressage.
- **Perception** : Important pour détecter les signes de stress ou de réceptivité chez les animaux.
- **Soins** : Soigner et maintenir la santé des animaux capturés.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'adapter les Savoir²-Faire s aux besoins spécifiques des animaux ou des missions.

Atouts

- **Gardien** : Protège les animaux dressés, assurant leur sécurité et leur bien-être.
- **Focalisation (Danse du chasseur)** : Améliore considérablement les capacités d'équitation lors du travail avec les animaux, augmentant ainsi l'efficacité du dresseur dans le maniement des créatures difficiles.

Trappeur

Description

Le trappeur incarne l'archétype du chasseur solitaire, passant une grande partie de son temps dans des régions sauvages et reculées. Armé de sa connaissance approfondie de la nature, il chasse, piège et collecte les peaux des animaux, qu'il vend ensuite dans les cités. Malgré sa contribution vitale à l'économie locale par le commerce de fourrures, il est souvent perçu avec méfiance en raison de son mode de vie solitaire et de son apparence robuste.

Rôle Social et Professionnel

Les trappeurs jouent un rôle crucial dans l'économie des régions frontalières, fournissant non seulement des peaux et d'autres ressources naturelles, mais aussi en agissant comme des sentinelles informelles des régions sauvages. Bien qu'ils soient souvent marginaux dans la société urbaine, leur travail est essentiel pour la survie et le confort des communautés qui dépendent des produits qu'ils fournissent.

Savoir²-Faire

- **Athlétisme** : Essentiel pour se déplacer efficacement dans des terrains difficiles.
- **Discrétion** : Crucial pour approcher le gibier sans être détecté.
- **Initiative** : Important pour réagir rapidement dans des environnements dangereux.
- **Perception** : Nécessaire pour repérer les traces et les signes de la faune.
- **Mêlée (Poignard)** : Utile pour le dépouillement et la défense personnelle.
- **Tir (Javeline)** : Savoir²-Faire de chasse à distance pour capturer ou tuer des animaux.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une spécialisation supplémentaire ou l'adaptation à des environnements particuliers.

Atouts

- **Adaptation (tir au loin)** : Améliore les Savoir²-Faire s de chasse à longue distance, essentiel pour la traque des grands animaux.
- **Sixième sens** : Permet au trappeur de percevoir des dangers imminents ou cachés, une Savoir²-Faire vitale pour survivre dans la nature sauvage.

Ranger

Description

Le ranger est le gardien vigilant des étendues sauvages, travaillant sous l'égide d'un seigneur pour maintenir l'équilibre et la sécurité des territoires naturels. Sa mission est de patrouiller les zones sauvages, de surveiller la faune et la flore, et d'empêcher le braconnage et les dégradations environnementales. Les rangers sont souvent issus de races résistantes comme les humanordes et les humains, capables de survivre et de s'adapter aux conditions extérieures difficiles.

Rôle Social et Professionnel

Le ranger sert de lien entre la nature sauvage et la civilisation. Chargé de protéger les intérêts écologiques et territoriaux de son seigneur, il a également un rôle de conseiller en matière de gestion des ressources naturelles. Sa présence assure non seulement la protection de l'environnement, mais aussi la sécurité des frontières rurales contre les menaces extérieures.

Savoir²-Faire

- **Athlétisme** : Capacité à parcourir de longues distances sur des terrains variés.
- **Discrétion** : Savoir²-Faire essentielle pour observer sans perturber la faune ou se faire remarquer par des intrus.
- **Érudition (nature)** : Connaissance approfondie des écosystèmes locaux.
- **Perception** : Aptitude à détecter des mouvements subtils et des signes de perturbation environnementale.
- **Mêlée (Sica)** : Savoir²-Faire de combat rapproché, adaptée aux confrontations dans des milieux naturels.
- **Tir (Arc)** : Expertise en chasse et en défense à distance.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'ajuster les Savoir²-Faire s selon les spécificités du territoire surveillé.

Atouts

- **Connaître son ennemi** : Capacité à identifier les faiblesses des prédateurs ou des intrus.
- **Adrénaline** : Augmente les performances physiques dans les situations de danger critique, ce qui est crucial pour un protecteur des zones sauvages.

Espion de guerre

Description

L'Espion de guerre est un agent spécialisé, agissant sous les ordres directs d'un état-major ou de hauts gradés militaires. Sa mission est de collecter des renseignements cruciaux sur les mouvements, les ressources et les stratégies des ennemis. Cela implique souvent des opérations clandestines derrière les lignes ennemies, nécessitant un mélange de courage, de ruse et de détermination.

Rôle Social et Professionnel

Dans le cadre de leur rôle, les espions de guerre sont parmi les roturiers les plus valorisés, souvent traités avec un respect semblable à celui des nobles, en raison de l'importance vitale de leur mission pour la sécurité et le succès des campagnes militaires. En cas de succès continu et de survie après des années de service dévoué, ils peuvent être anoblis et recevoir des terres en récompense de leur bravoure et de leur service.

Savoir²-Faire

- **Déguisement** : Capacité à adopter de multiples identités pour infiltrer les rangs ennemis.
- **Discrétion** : Essentiel pour opérer derrière les lignes ennemies sans être détecté.
- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire s de combat rapproché, utilisées lors d'opérations secrètes.
- **Perception** : Aptitude à repérer des détails cruciaux qui pourraient indiquer des mouvements de troupes ou des cachettes.
- **Sécurité** : Connaissance des systèmes de sécurité et de leur neutralisation.
- **Tir (Arbalète)** : Savoir²-Faire en maniement d'armes à distance, adaptée pour les éliminations silencieuses.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une adaptation aux spécificités des missions assignées.

Atouts

- **Synergie (Discrétion)** : Améliore les capacités de camouflage et de mouvement furtif.
- **Talentueux (Perception)** : Augmente l'efficacité lors de l'observation et la collecte de renseignements.

Assassin de guerre

Description

L'Assassin de guerre est un agent d'élite formé pour opérer discrètement derrière les lignes ennemies. Éduqué dès son jeune âge dans l'art du combat furtif, cet assassin est spécialisé dans les attaques qui causent un impact significatif, telles que l'élimination de cibles de haute valeur ou la sabotage stratégique. Ces guerriers sont connus pour leur capacité à changer le cours des conflits par leurs actions ciblées.

Rôle Social et Professionnel

En dépit de leur rôle crucial sur le champ de bataille, les Assassins de guerre endossent un statut social complexe, souvent perçu avec une combinaison de respect et de méfiance en raison de leurs méthodes. Ces combattants sont généralement des sclaves ou des individus de basse naissance qui, par leur Savoir²-Faire et leur bravoure, peuvent espérer une ascension sociale, bien que leur taux de survie soit notoirement bas.

Savoir²-Faire

- **Discrétion** : Maîtrise de l'invisibilité sur le terrain pour s'approcher de la cible sans être détecté.
- **Mêlée (Poignard)** : Expertise dans l'utilisation de lames courtes pour des assassinats silencieux.
- **Perception** : Capacité à remarquer des détails minimes qui peuvent révéler des pièges ou des cachettes.
- **Soins** : Savoir²-Faire s pour administrer les premiers soins, souvent utiles pour se traiter soi-même ou un compatriote blessé en mission.
- **Subterfuge** : Utilisation de ruses pour manipuler ou tromper les ennemis.
- Tir (Sarbacane) : Utilisation d'armes à distance pour des attaques silencieuses et précises.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une adaptation aux besoins spécifiques de certaines missions ou environnements.

Atouts

- **Assassin ou tueur** : Spécialisation qui renforce les capacités de neutralisation rapide et efficace des cibles.
- **Talentueux (Perception)** : Augmentation significative de la perception, essentielle pour détecter les menaces et les opportunités d'attaque.

Guerriers

Rabatteur

Description

Le Rabatteur est un rôle crucial dans le commerce itinérant, agissant comme le capitaine responsable de caravanes traversant des territoires souvent dangereux et imprévisibles. Sa tâche principale est de garantir que les marchandises et les voyageurs atteignent leur destination sans encombre, naviguant à travers les défis posés par la nature, les bandits et les conflits locaux.

Rôle Social et Professionnel

Les Rabatteurs sont directement employés par des marchands riches ou des collectifs commerciaux et possèdent une connaissance approfondie des routes et des risques associés. Ils jouent un rôle essentiel dans l'économie en maintenant les flux commerciaux, essentiels pour la survie des cités. Leur succès et leur bravoure peuvent les mener à l'accumulation de richesses significatives et parfois même à l'anoblissement, marquant leur transition de la simple garde à des figures de pouvoir économique et social.

Savoir²-Faire

- Diplomatie : Aptitude à négocier avec différents groupes, parfois hostiles, pour assurer le passage sûr de la caravane.
- Équitation : Savoir²-Faire avancées dans la gestion des montures, essentielles pour la mobilité et la manœuvre rapide.
- Mêlée (Épée) : Formation au combat rapproché pour défendre la caravane contre les attaques.
- Sécurité : Connaissance en sécurisation des biens et des personnes.
- Stratégie : Capacité à planifier des itinéraires et des tactiques de défense.
- Tir (Arc) : Savoir²-Faire en combat à distance pour protéger la caravane sans engager le combat rapproché.
- + 2 Savoir²-Faire au choix : Flexibilité pour adapter ses Savoir²-Faire aux défis spécifiques rencontrés en route.

Atouts

- **Synergie (Équitation)** : Amélioration des Savoir²-Faire en situation ou monté à cheval.
- **Gardien** : Renforcement des capacités de protection et de défense, symbolisant son rôle de protecteur des biens et des gens.

Berserker

Description

Le Berserker est une figure redoutée sur les champs de bataille, connu pour sa fureur et son endurance exceptionnelle au combat. Ce guerrier, issu des races humaine, humanorde, ou narsdrok, sert dans les unités d'élite et est spécialisé dans les assauts brutaux et sanguinaires.

Rôle Social et Professionnel

Attachés aux corps d'élite, les berserkers jouent un rôle crucial dans les stratégies militaires, souvent utilisés pour briser les lignes ennemies ou tenir des positions à tout prix. Leur bravoure et leur capacité à survivre dans des conditions extrêmes peuvent les mener à être anoblis, recevant des titres et des terres, bien que ces titres ne soient pas héréditaires. Ils sont à la fois craints et respectés, avec une réputation qui peut inspirer des légendes, à l'image de ***Conan l'albinos***.

Savoir²-Faire

- **Initiative** : Capacité à agir rapidement en combat, souvent le premier à charger.
- **Intimidation** : Utilisation de leur présence menaçante pour démoraliser l'ennemi.
- **Mêlée (Poignard)** : Maîtrise des combats rapprochés avec des armes courtes.
- **Mêlée (Hache)** : Savoir²-Faire spécialisée dans l'usage de la hache, arme emblématique des berserkers.
- **Parade** : Aptitude à bloquer et contrer les attaques adverses en plein combat.
- **Tir (Javeline)** : Utilisation de javelines pour des attaques à distance avant ou pendant la mêlée.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire utiles sur le champ de bataille.

Atouts

- **Synergie (Intimidation)** : Renforcement des capacités d'intimidation en combat, augmentant son efficacité lorsqu'il utilise cette tactique.
- **Berserker (Combattant maso)** : Capacité à entrer dans un état de rage contrôlée, augmentant sa résistance et sa force au combat mais avec des risques pour sa propre sécurité.

Paladin

Description

Le Paladin est un guerrier dévoué non seulement à l'art de la guerre mais aussi à la défense des principes religieux. Cette dualité de rôle fait du Paladin une figure respectée et parfois crainte. Équipés pour le combat et la stratégie, ils sont aussi des champions de leur foi, portant les valeurs de leur religion sur et en dehors du champ de bataille.

Rôle Social et Professionnel

Le Paladin joue un rôle crucial à l'intersection des sphères militaire et religieuse. Grâce à son héritage et à sa position, il est souvent impliqué dans des décisions politiques au sein des temples, participant activement à l'élection des membres du haut collège. Leur influence s'étend au-delà des batailles, agissant comme des médiateurs ou des conseillers pour les nobles et les leaders religieux.

Savoir²-Faire

- **Conduite (véhicule terrestre)** : Aptitude à manœuvrer des chars et autres véhicules terrestres dans des contextes variés.
- **Diplomatie** : Savoir²-Faire en négociation et en gestion des conflits, essentielle lors de négociations délicates.
- **Influence** : Capacité à persuader et à mobiliser les autres autour d'une cause ou d'une décision.
- **Mêlée (Hache)** : Expertise dans le maniement de la hache, une arme de prédilection pour le combat rapproché.
- **Renseignement** : Savoir²-Faire en collecte et analyse d'informations, cruciale pour les stratégies militaires et religieuses.
- **Stratégie** : Aptitude à planifier des manœuvres complexes et à prendre des décisions tactiques.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour acquérir des Savoir²-Faire supplémentaires adaptées à des situations spécifiques.

Atouts

- **Pilote (char)** : Savoir²-Faire spécialisée dans la conduite de chars, utile tant sur le champ de bataille qu'en parade.
- **Âme de Chef** : Aptitude naturelle au leadership, renforçant la capacité du Paladin à diriger des troupes et à inspirer ses alliés.

Moine

Description

Les moines dans le contexte des Métiers 3 orchidées représentent une branche unique de guerriers spirituels qui se consacrent à lutter contre l'ignorance et la pauvreté spirituelle. Appartenant à des ordres monastiques tels qu'Argos, Arnora et Fryr, ils combinent la dévotion religieuse avec des pratiques martiales, vivant souvent en nomades et revenant périodiquement à leur temple d'origine pour documenter leurs exploits et enseignements.

Rôle Social et Professionnel

Les moines jouent un rôle crucial dans l'éducation et la spiritualité des communautés, souvent isolées, parmi lesquelles ils voyagent. En plus de leur mission éducative, ils contribuent à la cohésion sociale en renforçant les valeurs et les principes spirituels. Leur retour quinquennal au temple sert à renforcer les liens avec leur ordre et à assurer la continuité de leur mission.

Savoir²-Faire

- **Athlétisme** : Capacité à maintenir une excellente forme physique, essentielle pour les longs voyages.
- **Érudition** : Connaissance approfondie des écritures, de l'histoire et des doctrines religieuses.
- **Esquive** : Savoir²-Faire dans l'évitement des attaques, utile lors de confrontations.
- **Réputation** : Reconnaissance au sein de leur ordre et parmi les communautés desservies.
- **Mêlée (Bâton)** : Maîtrise du combat avec un bâton, symbolique de leur voie de non-violence relative.
- **Mêlée (Mains nues)** : Expertise en combat corporel, signe de leur discipline et de leur formation rigoureuse.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour adapter leurs Savoir²-Faire aux défis spécifiques de leur environnement.

Atouts

- **Synergie (Esquive)** : Amélioration de leur capacité à esquiver les attaques, ce qui les rend plus résilients durant les confrontations.
- **Fascination** : Capacité à captiver et influencer autrui à travers leur présence et leur parole, renforçant leur rôle d'éducateurs spirituels.

Condottiere



Description

Le Condottiere, dans le cadre des Métiers 3 orchidées, est un capitaine de vaisseau aventurier et stratège de la Renaissance. Employé par des marchands ou des barons, il combine l'expertise maritime avec une ambition de liberté et d'indépendance. Souvent motivé par le désir d'explorer et de conquérir de nouveaux horizons, il aspire à obtenir la noblesse pour naviguer sous son propre pavillon.

Rôle Social et Professionnel

Le Condottiere joue un rôle crucial dans le commerce maritime et les conflits nautiques. Sa capacité à diriger et à naviguer fait de lui une figure respectée et parfois redoutée. Sa position lui permet d'influencer les décisions économiques et militaires au sein des cités et des royaumes pour lesquels il travaille. Les succès d'un Condottiere peuvent mener à l'anoblissement et à l'autonomie personnelle, lui offrant ainsi l'opportunité de laisser un héritage durable.

Savoir²-Faire

- **Athlétisme** : Savoir²-Faire essentielle pour maintenir la forme physique requise sur un vaisseau.
- **Bluff** : Capacité à tromper et à négocier dans des situations délicates, essentielle dans les tractations et les conflits.
- **Mêlée (sabre)** : Maîtrise de l'arme typique, indiquant son aptitude au combat rapproché.
- **Réputation** : Réflexion sur son statut social et son influence accrue.
- **Stratégie** : Expertise dans la planification des manœuvres navales et des opérations commerciales.
- **Tir (arbalète)** : Savoir²-Faire avec une arbalète spécifique, soulignant sa préparation au combat à distance.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'adapter ses Savoir²-Faire à diverses situations maritimes ou de leadership.

Atouts

- **Sexy** : Charisme exceptionnel qui peut influencer les alliés et déstabiliser les adversaires.
- **Maîtrise de la lutte** : Savoir²-Faire dans le combat corporel, cruciale lors d'abordages ou de défenses personnelles sur les vaisseaux.

Mages et sages

Nécromancien

Description

Les nécromanciens sont des praticiens du velum obscure, formés initialement dans les hauts collèges cléricaux avant de s'orienter vers la voie de l'opacité. Ils se consacrent à l'étude des arts de la mort, cherchant à comprendre et manipuler les forces de la vie et de l'au-delà. Leur quête peut les mener à tenter de transcender la mort elle-même, un domaine souvent redouté et mal compris par ceux de leur ancienne fraternité cléricale.

Rôle Social et Professionnel

Marginalisés et souvent craints, les nécromanciens existent en périphérie des structures de pouvoir traditionnelles. Leurs connaissances et Savoir²-Faire les rendent précieux dans certaines situations, notamment dans les affaires de l'au-delà ou quand des interventions non conventionnelles sont nécessaires. Cependant, leur association avec la mort et l'opacité les place souvent à l'index, faisant d'eux des figures à la fois fascinantes et terrifiantes.

Savoir²-Faire

- **Concentration** : Essentielle pour maintenir le focus nécessaire à la manipulation des énergies vitales et spirituelles.
- **Diplomatie** : Utilisée pour naviguer dans les interactions sociales complexes, souvent avec ceux qui méprisent ou craignent leur profession.
- **Discrétion** : Cruciale pour opérer sous le radar de sociétés qui pourraient ne pas apprécier ou comprendre leurs pratiques.
- **Érudition (Légendes)** : Permet de comprendre les anciens textes et pratiques entourant la mort et l'au-delà.
- **Art vs Foi (Profane)** : Réfère à leur capacité de remettre en question les croyances établies et d'explorer des territoires interdits.
- **Soins** : Savoir²-Faire paradoxale pour un nécromancien, utilisée pour comprendre la frontière entre la vie et la mort.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Offre une personnalisation permettant d'adapter le nécromancien à divers contextes ou défis.

Atouts

- **Faiseur (Mort, corps)** : Permet de manipuler les énergies de la mort pour animer ou influencer les corps et les esprits.
- **Court-circuit velumnique** : Une capacité spéciale pour interférer avec d'autres formes de magie, utile en duel velumnique ou pour neutraliser des enchantements.

Thaumaturge

Description

Le thaumaturge est un lanceur de sortilèges doté d'une connaissance profonde et sacrée. Formé dans les temples sous la tutelle des hauts collèges, il combine les principes religieux avec la pratique de la magie. Ceux-ci sont souvent issus des races humaine, narsdrok, togente, ou humanorde, et leur formation intègre des éléments de dévotion divine, rendant leur magie unique par son association avec le divin.

Rôle Social et Professionnel

Thaumaturges servent souvent comme conseillers spirituels ou comme médiateurs entre le monde physique et les puissances spirituelles. Ils jouent un rôle crucial lors des cérémonies religieuses et sont souvent appelés à intervenir dans des situations où la présence du divin est requise. Leur capacité à influencer à la fois les fidèles et les forces surnaturelles fait d'eux des figures respectées et parfois craintes.

Savoir²-Faire

- **Concentration** : Nécessaire pour maintenir l'intégrité des sortilèges complexes.
- **Érudition (Architecture)** : Connaissance des structures sacrées et de leur influence sur le flux velumnique.
- **Influence** : Aptitude à affecter les perceptions et décisions d'autrui, cruciale lors des rituels.
- **Intimidation** : Capacité à imposer le respect et l'autorité spirituelle.
- **Art vs Foi (Religion)** : Compréhension profonde des textes sacrés et des pratiques liturgiques.
- **Soins** : Aptitude à guérir, tant sur le plan physique que spirituel.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'adapter le thaumaturge à différentes spécialités ou besoins.

Atouts

- **Faiseur (Esprit, Lumière)** : Maîtrise des éléments spirituels et de la lumière, permettant des interventions divines et des manifestations lumineuses.
- **Domaine privilégié (Esprit)** : Spécialisation dans la manipulation des forces spirituelles, renforçant leur connexion avec le divin et leur capacité à influencer les âmes.

Yviems

Description

Les Yviems sont des praticiens spirituels et naturalistes, dont la tradition remonte avant les époques de grands bouleversements spirituels. Spécialisés dans l'harmonie entre le vivant et le mystique, les Yviems manipulent les forces de la nature à travers une approche à la fois théologique et écologique. Malgré leur résurgence lors de la Renaissance des années 500, ils restent des figures controversées en raison de leur association passée avec des pratiques religieuses discréditées.

Rôle Social et Professionnel

Étant des parias dans certaines régions et vénérés dans d'autres, les Yviems occupent une position complexe dans la société. Leur rôle s'étend de la guérison écologique aux conseils spirituels, agissant souvent en tant que médiateurs entre les communautés humaines et les écosystèmes. Ils sont particulièrement actifs dans des régions où la biodiversité est riche et menacée, apportant un savoir ancestral adapté aux crises environnementales modernes.

Savoir²-Faire

- **Concentration** : Nécessaire pour maintenir la précision dans leurs rituels complexes.
- **Érudition (Nature)** : Compréhension approfondie des systèmes naturels et de leur interaction avec le spirituel.
- **Équitation** : Capacité à se déplacer harmonieusement au sein des environnements naturels.
- **Bluff** : Utilisé pour naviguer parmi ceux qui pourraient s'opposer ou mal comprendre leurs intentions.
- **Art vs Foi (Religion)** : Connaissance des intersections et des tensions entre différentes croyances spirituelles.
- **Soins** : Aptitude à utiliser des méthodes naturelles pour soigner tant les maladies physiques que spirituelles.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour développer des Savoir²-Faire personnalisées selon les besoins ou les spécialisations choisies.

Atouts

- **Faiseur (Animal, Végétal)** : Maîtrise velumnique qui permet d'influencer et de contrôler les formes de vie végétales et animales, reflétant leur connexion profonde avec la nature.
- **Compagnon (animal)** : Capacité à former un lien profond avec un animal, qui sert de guide et de protecteur, illustrant leur croyance dans l'unité de toute vie.

Faiseur profane

Description

Les Faiseurs profanes sont des praticiens ésotériques qui manipulent les arcanes sans affiliation religieuse officielle. Ils héritent de traditions anciennes, souvent marginalisées après le Noir Chemin, et se distinguent par une maîtrise autodidacte des forces occultes. Leur apprentissage se fait auprès de maîtres itinérants qui reconnaissent en eux un potentiel caché pour la manipulation des forces subtiles de l'univers.

Rôle Social et Professionnel

Rejetés ou méprisés par les institutions formelles, les Faiseurs profanes opèrent souvent en marge de la société. Leur capacité à influencer le cours des événements les rend utiles mais également suspects. Ils ne bénéficient pas du statut légal ou de la protection accordée aux praticiens officiels des arts velumniques, ce qui les expose à des dangers constants, tant de la part des autorités que de ceux qui cherchent à exploiter ou à combattre leur pouvoir.

Savoir²-Faire

- **Concentration** : Essentielle pour canaliser et contrôler les énergies ésotériques complexes.
- **Diplomatie** : Nécessaire pour naviguer dans les interactions sociales sans le support d'institutions religieuses ou académiques.
- **Discrétion** : Cruciale pour opérer sous le radar des autorités et éviter la persécution.

- **Érudition (Histoire)** : Permet de comprendre et de contextualiser les arcanes dans une perspective historique plus large.
- **Art vs Foi (Profane)** : Spécialisation dans les arts velumniques qui contournent ou défient les dogmes établis.
- **Soins** : Utilisation des connaissances ésotériques pour pratiquer des soins non conventionnels.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour personnaliser le faiseur selon les besoins ou les intérêts spécifiques.

Atouts

- **Faiseur (au choix, au choix)** : Capacité de spécialiser dans des domaines velumniques particuliers, choisis par le joueuse pour correspondre à la vision de leur personnage.
- **Sorts discrets** : Aptitude à exécuter des sorts de manière furtive, essentielle pour ceux qui doivent masquer leur pratique des yeux indiscrets.

Voyageurs

Jongleur

Description

Le jongleur combine l'agilité physique avec l'art de la poésie et du spectacle. Maîtrisant des routines acrobatiques tout en récitant des œuvres poétiques de figures emblématiques telles que Balam Randinerïel, ce professionnel du divertissement sait captiver son public. Ces artistes se produisent principalement dans les cours de nobles fortunés et leurs Savoir²-Faire leur permettent parfois de servir d'espions discrets au sein des cercles aristocratiques.

Rôle Social et Professionnel

Les jongleurs occupent un rôle unique au croisement de l'art et de l'espionnage. Leur capacité à naviguer parmi l'élite tout en divertissant permet une infiltration subtile des cercles de pouvoir. Leur présence est souvent un symbole de prestige pour ceux qui peuvent se permettre de les engager, reflétant la richesse et le statut culturel du commanditaire.

Savoir²-Faire

- **Athlétisme** : Essentiel pour exécuter des acrobaties complexes durant les spectacles.
- **Bluff** : Utilisé pour masquer leurs véritables intentions ou détails personnels lorsqu'ils agissent en tant qu'espions.
- **Érudition (Arts)** : Connaissance profonde des formes d'art, crucial pour la performance et la compréhension culturelle.
- **Représentation** : Capacité à captiver et engager activement un public avec leur art.
- **Subterfuge** : Savoir²-Faire nécessaire pour naviguer discrètement dans les sphères politiques et sociales.
- **Tir (dague de lancée)** : Une habileté qui peut être utilisée tant pour l'auto-défense que dans le cadre de performances dramatiques.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une spécialisation ou adaptation supplémentaire selon les besoins ou intérêts personnels.

Atouts

- **Synergie (Athlétisme)** : Améliore leurs performances acrobatiques, rendant leurs mouvements plus spectaculaires et efficaces.
- **Actions combinées** : Capacité à exécuter des actions coordonnées, souvent utilisée lors de performances de groupe ou de manœuvres d'espionnage complexe.

Maître bâtisseur

Description

Le Maître Bâtisseur est un architecte et un coordonnateur de construction hautement qualifié, responsable de la conception et de la réalisation de structures impressionnantes telles que des palais, des temples et des bâtiments publics ou privés. Ces professionnels combinent une compréhension technique avec une vision artistique pour créer des espaces qui sont à la fois fonctionnels et esthétiquement plaisants.

Rôle Social et Professionnel

Les Maîtres Bâtisseurs jouent un rôle crucial dans le développement infrastructurel et architectural de leur société. Ils travaillent souvent sur des projets de grande envergure qui peuvent influencer le paysage culturel et social de régions entières. Leur expertise est particulièrement recherchée par la noblesse et les institutions religieuses ou civiques, faisant d'eux des figures respectées et influentes dans les cercles du pouvoir.

Savoir²-Faire

- **Érudition (Architecture)** : Connaissances approfondies dans la conception de bâtiments, essentielles pour élaborer des plans complexes.
- **Intimidation** : Utilisée pour gérer les équipes sur les chantiers et assurer le respect des échéances.
- **Mêlée (Canne de combat)** : Savoir²-Faire de défense personnelle, utile dans des environnements de travail parfois hostiles.
- **Métier (Pierre et Bois)** : Connaissance technique pour choisir et travailler ces matériaux essentiels.
- **Réputation** : Un renom qui aide à obtenir des contrats et à inspirer confiance aux clients.
- **Sécurité** : Capacité à maintenir la sécurité sur les chantiers.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet une spécialisation supplémentaire selon les

besoins spécifiques des projets ou des intérêts personnels.

Atouts

- **Focalisation (Précision de l'artisan)** : Améliore la qualité du travail artisanal, crucial pour les détails architecturaux et la durabilité des constructions.
- **Mèche courte** : Réactivité dans des situations tendues, souvent nécessaire pour résoudre rapidement les conflits sur un chantier.

Praticien

Description

Le Praticien est un professionnel de santé formé principalement en anatomie et en phytothérapie. Ces connaissances lui permettent de traiter divers maux physiques et mentaux. C'est un intermédiaire entre la médecine formelle et les soins traditionnels, souvent essentiel dans des zones où l'accès à des soins médicaux complets est limité.

Rôle Social et Professionnel

Accrédité officiellement par le haut collège clérical régional, le praticien exerce son art médical légalement, mais uniquement dans une zone géographique définie. Sa présence est cruciale surtout pour les roturiers et les communautés défavorisées qui dépendent de ses services pour des soins de base. Il joue aussi un rôle éducatif, sensibilisant ses patients aux pratiques de santé et d'hygiène.

Savoir²-Faire

- **Diplomatie** : Capacité à communiquer avec efficacité et sensibilité avec les patients et autres professionnels de santé.
- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire de défense, nécessaire pour sa sécurité personnelle dans des régions parfois instables.
- **Perception** : Aptitude à observer et à diagnostiquer précisément les symptômes.
- **Psychologie** : Compréhension des états mentaux pour une approche holistique de la santé.
- **Renseignement** : Collecte d'informations sur les maladies et les épidémies locales.
- **Soins (Chirurgie)** : Savoir²-Faire pratique dans l'exécution de procédures chirurgicales mineures et soins avancés.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Permet d'élargir ses Savoir²-Faire selon les besoins locaux ou les intérêts spécifiques.

Atouts

- **Repousser la douleur** : Capacité à gérer et à réduire la douleur des patients, essentielle pour les soins en zone rurale ou isolée.
- **Mains de soigneur** : Aptitude exceptionnelle à effectuer des soins qui accélèrent la guérison.

Enluminoeur

Description

L'Enlumineur est un artiste spécialisé dans la décoration manuscrite, combinant la maîtrise des pigments et la précision du pinceau pour créer des œuvres d'art sur papier et parchemin. Ces artisans embellissent des textes, des grimoires et des espaces avec des motifs complexes et colorés, souvent rehaussés de feuilles d'or.

Rôle Social et Professionnel

Les enlumineurs, bien que roturiers, bénéficient d'une position sociale relativement élevée en raison de leur métier artistique recherché. Ils travaillent pour des clients fortunés, y compris la noblesse et le clergé, qui cherchent à impressionner ou à exprimer leur piété et leur statut à travers des objets luxueusement ornés. Leur capacité à voyager à travers de vastes territoires pour répondre aux commandes les place également comme des intermédiaires culturels et des messagers entre différentes cours et régions.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Savoir²-Faire dans la présentation de leur travail, parfois nécessaire pour naviguer dans les attentes élevées des clients.
- **Érudition (Littérature)** : Connaissance approfondie des textes classiques et contemporains, essentielle pour la contextualisation des œuvres.
- **Mêlée (Poignard)** : Savoir²-Faire de défense, car les voyages et le transport d'objets de valeur peuvent être risqués.
- **Métiers (Métal)** : Aptitude à travailler avec des feuilles métalliques fines, souvent utilisées pour forger.
- **Perception** : Capacité à percevoir les détails fins, crucial pour la qualité de leur travail.
- **Renseignement** : Collecte d'informations sur les tendances artistiques et les besoins des clients.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour développer des Savoir²-Faire complémentaires selon les exigences du marché ou les intérêts personnels.

Atouts

Dissimulation : Aptitude à protéger les secrets de leur art et les détails des commissions, ce qui peut être stratégique dans leur profession.

Accointance et réseaux : Réseaux étendus qui leur permettent d'obtenir des commissions lucratives et des informations précieuses sur les tendances et les opportunités.

Troubadour

Description

Le troubadour est une figure emblématique de la période médiévale et de la Renaissance, alliant la noblesse de l'écriture à l'art de la performance. Ce voyageur est à la fois poète, musicien et chanteur, créant et interprétant des

œuvres qui captivent son auditoire, souvent composé de nobles et de dignitaires.

Rôle Social et Professionnel

Les troubadours jouent un rôle crucial dans la diffusion de la culture et des informations entre différentes régions. Leur capacité à se déplacer librement leur permet d'agir comme des ambassadeurs culturels informels, souvent invités à des événements importants pour leur capacité à influencer l'opinion publique et les décisions politiques grâce à leur art. Leur présence est souvent sollicitée pour solidifier des alliances, apaiser des tensions ou simplement embellir des cours royales.

Savoir²-Faire

- **Diplomatie** : Aptitude à négocier et à naviguer dans les intrications des relations politiques et sociales.
- **Érudition (Musique)** : Connaissance approfondie des théories musicales, des styles et des compositions.
- **Mêlée (Épée)** : Savoir²-Faire en combat, souvent nécessaire pour la défense personnelle lors des voyages.
- **Psychologie** : Capacité à comprendre et à influencer les émotions et les motivations des autres.
- **Renseignement** : Aptitude à collecter des informations cruciales durant ses voyages.
- **Subterfuge** : Savoir²-Faire dans l'art de la dissimulation et de la manipulation subtile.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour acquérir d'autres Savoir²-Faire selon les besoins et les intérêts personnels.

Atouts

- **Fascination** : Capacité à captiver et à retenir l'attention d'un auditoire, renforçant son influence sociale.
- **Aura de majesté** : Présence imposante et charismatique qui renforce son autorité et son impact dans des cercles influents.

Écrivain publique

Description

L'écrivain public, dans le contexte médiéval et Renaissance, joue un rôle essentiel dans la société en tant que médiateur de l'écriture et de la communication. Maîtrisant l'art de la plume, ces individus servent la population en rédigeant des lettres, des contrats, et d'autres documents essentiels, souvent pour ceux qui ne savent pas écrire.

Rôle Social et Professionnel

Les écrivains publics agissent comme des ponts entre les différentes strates sociales, facilitant la communication officielle et personnelle. Ils travaillent pour une clientèle variée, allant des simples citoyens ayant besoin de rédiger des lettres à des nobles ou des marchands nécessitant des contrats complexes. Leur capacité à manipuler les mots et à comprendre les subtilités linguistiques les rend indispensables dans les transactions et les négociations.

Savoir²-Faire

- **Érudition (Arts)** : Profonde connaissance de la littérature et de la composition.
- **Influence** : Capacité à persuader et à orienter les décisions à travers la rédaction.
- **Linguistique** : Maîtrise de plusieurs langues, essentielle pour communiquer avec une clientèle diverse.
- **Mêlée (bâton)** : Savoir²-Faire de défense personnelle, utiles pour protéger ses documents précieux.
- **Renseignement** : Aptitude à collecter des informations qui peuvent influencer le contenu des écrits.
- **Réputation** : Reconnaissance de son intégrité et de sa Savoir²-Faire , cruciale pour attirer et maintenir une clientèle fidèle.
- **+ 2 Savoir²-Faire** au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire spécifiques en fonction des besoins de sa clientèle.

Atouts

- **Scan rapide** : Capacité à lire et à analyser rapidement des documents, permettant un traitement efficace des informations.
- **Mémoire Eidétique** : Une mémoire exceptionnelle qui aide à retenir des informations et des détails précis, utile lors de la rédaction de documents complexes ou légaux.

Métiers Mangeurs de pierres

Viatard animateur : vianimateur

Description

Le vianimateur est une figure clé dans l'univers steampunk, où il prend le rôle de présentateur et de médiateur lors d'événements variés, allant des grandes expositions publiques aux rencontres sportives et culturelles. Ce professionnel ne se contente pas de présenter ; il anime, engage, et dynamise l'événement grâce à son éloquence et son adaptabilité.

Rôle Social et Professionnel

Dans les sociétés steampunk des Mangeurs de pierres, le vianimateur est essentiel pour le succès des événements publics et privés. Il est souvent le visage de l'événement, influençant la perception publique et l'expérience globale des participants. Sa capacité à s'adapter au ton et au style de l'événement fait de lui un pilier incontournable dans le domaine de l'animation.

Savoir²-Faire

- **Psychologie** : Comprendre les dynamiques de groupe et les réactions individuelles pour adapter son animation.

- **Représentation** : Capacité à captiver l'audience par des performances engageantes.
- **Influence** : Utiliser son charisme pour guider et modeler les réactions du public.
- **Bluff** : Maîtriser l'art de déguiser ses intentions pour maintenir l'intérêt et l'énergie de l'événement.
- **Volonté** : Forte présence mentale pour gérer le stress et les imprévus durant les présentations.
- **+3 savoir-faire** au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le type d'événement.

Atouts

- Fascination du vianimateur : Charisme naturel qui captivante et attire l'attention du public.
- +2 récupérations par jour en énergie par un test de concentration / 15+ : Capacité à se régénérer rapidement, essentielle lors des événements longs ou exigeants.
- Son niveau en 'contact vianimateur' : Mesure de son influence dans le réseau professionnel et social, commence à niveau 3+.

Viatard ingénieur : viagénieur

Description

Le viagénieur incarne l'expertise technique essentielle à la résolution de problèmes technologiques concrets et complexes. Son savoir-faire s'étend de la conception à la réalisation et à la mise en œuvre de produits, systèmes ou services, reposant sur une solide culture scientifique ainsi que des connaissances économiques et sociales.

Rôle Social et Professionnel

Parmi les vïatard, les viagénieurs occupent une place prépondérante, étant le métier le plus répandu au sein de la communauté. Leur rôle ne se limite pas à celui de détective et de porteur d'armes, mais englobe également une spécialisation dans l'évaluation et l'accomplissement du travail à accomplir. Certains viagénieurs possèdent des chevaux, la monture préférée des humains, renforçant ainsi leur impact au sein de la société steampunk.

Savoir²-Faire

- **Sécurité** : Maîtrise des protocoles de sécurité et des procédures d'intervention en cas d'urgence.
- **Métier** : Savoir²-Faire technique dans un domaine spécifique de l'ingénierie.
- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé d'attention et de focalisation sur des tâches complexes.
- **Érudition** : Connaissances approfondies en sciences et techniques, ainsi qu'en histoire et culture.
- **Perception** : Capacité à observer, analyser et interpréter les éléments de l'environnement.
- **+3 savoir-faire** au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le type d'événement.

Atouts

- **Réparation instantanée** : Aptitude à effectuer des réparations rapides et efficaces sur des équipements ou des structures.
- **Spécialisation dans un métier d'ingénierie** : Expertise avancée dans un domaine spécifique de l'ingénierie, tels que l'acier, la mécanique, l'ébénisterie, le bâtiment, la logistique ou la confection.
- **Niveau en « viagénieur »** : Mesure du niveau d'encadrement et d'expertise, débutant à partir du niveau 3+.

Viatard transporteur : viasporteur

Description

Les viasporteurs sont des techniciens supérieurs formés dès la puberté à la conduite d'une variété d'engins éoliens tels que l'éolmobile, l'éolmobion, l'éolgolfière et l'éolspeed. Leur formation complète leur confère une expertise dans la conduite de ces engins dans diverses situations. En échange de cette formation, ils s'engagent à servir la vïa pendant 15 ans.

Rôle Social et Professionnel

Les viasporteurs ont pour mission de transporter des marchandises, des services et des personnes à travers la vïa, devenant ainsi des maillons essentiels de la société steampunk.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Maîtrise de l'art de déguiser ses intentions pour maintenir l'intérêt et l'énergie lors des transports.
- **Conduite** : Savoir²-Faire technique dans la conduite des différents types d'engins éoliens.
- **Équitation** : Aptitude à manier les montures éoliennes avec agilité et précision.
- **Intimidation** : Capacité à influencer et à dissuader dans des situations délicates.
- **Mêlée** : Savoir²-Faire dans la gestion des conflits et des situations de combat rapproché.
- **+3 savoir-faire au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le type de transport.

Atouts

- **Spécialisation conduite d'un type de véhicule** : Expertise avancée dans la conduite d'un type spécifique d'engin éolien (terrestre : éolmobile, éolmobion | de course : éolspeed | aérien : éolgolfière | maritime : éolourgon).
- **Spécialisation métier mécanique** : Savoir²-Faire en réparation des engins, assurant ainsi leur bon fonctionnement.
- **Niveau en « viasporteur »** : Mesure des responsabilités et de l'expertise, débutant à partir du niveau +3.

Viatard militaire : vialitaire

Description

Les militaires de la vïa, appelés phalangistes, sont recrutés et entraînés dès le début de l'adolescence au maniement des armes qu'ils affectionnent le plus. Leur mission consiste à patrouiller la vïa dans toutes les directions, assurant ainsi sa sécurité contre les pillards, les bandits et tout saboteur organisé ou solitaire.

Rôle Social et Professionnel

Les vialitaires représentent un pilier essentiel de la sécurité de la vïa, mettant en œuvre leurs Savoir²-Faire pour protéger la communauté steampunk des menaces extérieures.

Savoir²-Faire

- **Intimidation** : Capacité à influencer et à dissuader dans des situations délicates.
- **Stratégie** : Maîtrise des tactiques et des plans d'action pour la protection et la défense.
- **Tir** : Savoir²-Faire dans l'utilisation et la précision des armes à distance.
- **Mêlée** : Savoir²-Faire dans la gestion des conflits et des situations de combat rapproché.
- **Esquive** : Aptitude à éviter les attaques et à se déplacer habilement sur le champ de bataille.
- **+3 savoir-faire au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le contexte militaire.

Atouts

- **Spécialisation dans une arme** : Expertise avancée dans l'utilisation d'un type spécifique d'arme, telles que les armes à feu, les armes blanches, ou d'autres armes spéciales.
- **Synergie intimidation** : Capacité à combiner l'intimidation avec d'autres Savoir²-Faire pour renforcer l'efficacité des actions militaires.
- **Niveau en « vialitaire »** : Mesure du grade militaire et de l'expertise, débutant à partir du niveau 3+.

Viatard journaliste : vianalyste

Description

En consultant plusieurs sources et en interrogeant plusieurs spécialistes du sujet ou témoins des événements, le vianalyste peut trier plus efficacement les informations et découvrir des faits inédits. Sa connaissance des faits tient ainsi mieux compte de la réalité, permettant ainsi une analyse de meilleure qualité. La déontologie du journalisme implique également une indépendance vis-à-vis des pouvoirs politiques ou économiques, ainsi qu'une profondeur d'analyse qui résiste à la tentation de la renommée ou à la course à l'exclusivité.

Rôle Social et Professionnel

Les vianalystes jouent un rôle crucial dans la transmission d'informations fiables et approfondies, contribuant ainsi à une compréhension plus nuancée des événements et des sujets d'actualité au sein de la vïa.

Savoir²-Faire

- **Renseignement** : Capacité à recueillir des informations et des témoignages de manière efficace.
- **Réputation** : Maîtrise de la construction et de la préservation d'une réputation professionnelle solide.
- **Diplomatie** : Aptitude à interagir avec diverses sources et à établir des relations professionnelles constructives.
- **Discrétion** : Capacité à travailler avec sensibilité et confidentialité dans la collecte et le traitement des informations.
- **Érudition** : Connaissances approfondies en divers domaines, permettant une analyse critique et éclairée.
- **+3 savoir-faire** au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le contexte journalistique.

Atouts

- **Spécialisation érudition** en actualité : Expertise avancée dans l'analyse et la diffusion d'informations pertinentes dans le domaine de l'actualité.
- **Synergie renseignement** : Capacité à combiner le renseignement avec d'autres Savoir²-Faire pour renforcer l'efficacité de la collecte d'informations.
- **Niveau en « vianalyste »** : Mesure du niveau de réputation dans le milieu journalistique, débutant à partir du niveau 3+.

Viatard soigneur : viasoigneur

Description

L'Empire a profondément transformé l'enseignement de la médecine en imposant aux étudiants en médecine ou en chirurgie une formation pratique à l'hôpital et des exercices de dissection. La vïa a repris le flambeau, faisant du diplôme de docteur en médecine de la vïa ou de l'empire une exigence pour exercer. Les premières maternités ont été créées et la profession de soigneur obstétricien a été inventée. Les viasoigneurs sont des faiseurs obligatoires, et tout soigneur doit terminer ses études à Mystos.

Rôle Social et Professionnel

Les viasoigneurs jouent un rôle essentiel dans la préservation de la santé et du bien-être au sein de la vïa, apportant des soins de qualité et une expertise médicale indispensable.

Savoir²-Faire

- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé d'attention et de focalisation lors des soins médicaux.
- **Soins** : Maîtrise des protocoles de traitement et de rétablissement de la santé.
- **Érudition** : Connaissances approfondies en anatomie, physiologie et pharmacologie.
- **Perception** : Capacité à observer, analyser et interpréter les signes physiques et cliniques.
- **Survie** : Savoir²-Faire dans la gestion des situations d'urgence et des conditions médicales extrêmes.
- **+3 savoir-faire** au choix : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire médicales nécessaires selon le contexte.

Atouts

- **Spécialisation de soin** dans un domaine : Expertise avancée dans le traitement de domaines spécifiques tels que les maladies, les empoisonnements, les blessures tissulaires, osseuses ou étranges.
- **Mains de soigneur** : Capacité exceptionnelle à prodiguer des soins efficaces et réconfortants.
- **Niveau en « viasoigneur »** : Mesure du niveau d'influence dans le corps médical, débutant à partir du niveau 3+.

Viatard diseur de vérité : viartiseur

Description

Une seule joueuse autour de la table peut choisir cette vocation, incarnant ainsi le rôle du diseur de vérité capable de traverser le velum, le voile entre les dimensions surnaturelles de l'univers. Les artiseurs sont des donanymes qui possèdent un lien privilégié avec le velum, formés pour détecter la vérité et le mensonge dans les paroles des autres.

Rôle Social et Professionnel

Les viartiseurs sont des acteurs clés dans la quête de vérité et de réalité, apportant un discernement crucial dans les interactions et les événements surnaturels au sein de l'univers.

Savoir²-Faire

- **Psychologie** : Compréhension des dynamiques mentales et émotionnelles pour détecter la vérité.
- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé de focalisation et d'attention.
- **Influence** : Utilisation du charisme et de la persuasion pour influencer les perceptions.
- **Aarts vs Foi** : Maîtrise des interactions entre les forces surnaturelles et la foi.
- **Volonté** : Capacité à maintenir une forte présence mentale face aux influences surnaturelles.
- **Un Savoir²-Faire** de domaine : Expertise dans un domaine spécifique, et +2 savoir-faire au choix pour une flexibilité supplémentaire.

Atouts

- **Faiseur** (Aarts vs Foi Esprit, + 2 autres domaines au choix) : Capacité à influencer les forces surnaturelles et à maîtriser divers domaines.
- **+2 récupérations** par jour en énergie : Capacité à se régénérer rapidement pour maintenir l'équilibre spirituel et mental.
- **Niveau en « viartiseur »** : Mesure du niveau d'influence dans le domaine surnaturel, débutant à partir du niveau 3+.

Vocations Retour de pendule

Dans la campagne les vocations sont pour des personnages enfants dans la campagne, il est approprié d'adapter la description des vocations en mettant l'accent sur les aspirations et les inclinations des personnages plutôt que sur des Savoir²-Faire ou des métiers spécifiques. Les vocations sont présentées comme des désirs ou des intérêts que les personnages cherchent à explorer ou à développer à l'avenir, reflétant ainsi leurs aspirations et leurs rêves pour leur futur.

Artiseur

Description

Une seule joueuse autour de la table peut choisir cette vocation, incarnant ainsi le rôle du pendule de la campagne. L'Artiseur est un donanyme possédant un lien privilégié avec le velum. Il n'a pas été découvert par la police des âmes **Idarienne**, et ne peut donc pas être conditionné pour devenir **éonite**.

Rôle Social et Professionnel



Les éonites jouent un rôle crucial dans la compréhension et l'interaction avec le velum, apportant un discernement crucial dans les interactions et les événements surnaturels au sein de l'univers. Mais craint, ils sont conditionné pour être limité.

Savoir²-Faire

- **Psychologie** : Compréhension des dynamiques mentales et émotionnelles pour interagir avec le velum.
- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé de focalisation et d'attention lors des interactions avec le velum.
- **Influence** : Utilisation du charisme et de la persuasion pour influencer les forces surnaturelles.
- **Aarts vs Foi** : Maîtrise des interactions entre les forces surnaturelles et la foi.
- **Volonté** : Capacité à maintenir une forte présence mentale face aux influences surnaturelles.
- **Un Savoir²-Faire de domaine** : Expertise dans un domaine spécifique,
- et **+2 savoir-faire** au choix pour une flexibilité supplémentaire.

Atouts

- **Faiseur** : Capacité à influencer les forces surnaturelles et à maîtriser divers domaines.
- **+2 récupérations** par jour en énergie par un test de concentration / 15+ : Capacité à se régénérer rapidement pour maintenir l'équilibre spirituel et mental lors d'interactions avec le velum.

Artiste présentateur

Description

Un Artiste présentateur est une personne d'un certaine sensibilité qui présente ou commente un événement, qu'il soit grand public, sportif, culturel ou d'entreprise. L'Artiste doit s'adapter au type d'événement, au public et à son organisation, véhiculant ainsi l'image de l'événement. La dynamique d'un événement dépend souvent des qualités du présentateur, de son charisme, de son humour, et de sa faculté à adapter son discours en fonction du public. Il existe autant de façons d'animer un événement qu'il y a de domaines d'activités humaines.

Rôle Social et Professionnel

Les artistes présentateurs jouent un rôle crucial dans la présentation et l'animation des événements, influençant fortement l'expérience et la perception du public.

Savoir²-Faire

- **Psychologie** : Compréhension des dynamiques mentales et émotionnelles pour adapter son animation en fonction du public.
- **Représentation** : Capacité à capter l'attention et à engager le public par des performances engageantes.
- **Influence** : Utilisation du charisme et de la persuasion pour guider et modeler les réactions du public.
- **Bluff** : Maîtrise de l'art de déguiser ses intentions pour maintenir l'intérêt et l'énergie de l'événement.
- **Volonté** : Capacité à maintenir une forte présence mentale pour gérer le stress et les imprévus durant les présentations.
- **+3 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le type d'événement.

Atouts

- **Fascination** : Capacité à captiver et à attirer l'attention du public.
- **+2 récupérations** par jour en énergie par un test de concentration / 15+ : Capacité à se régénérer rapidement pour maintenir l'énergie et l'impact lors des événements.

Ingénieur

Description

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

Rôle Social et Professionnel

Les ingénieurs jouent un rôle crucial dans le développement et la résolution de problèmes technologiques, contribuant ainsi à l'avancement de la société et au bien-être de ses membres.

Savoir²-Faire

- **Sécurité** : Maîtrise des protocoles de sécurité et des procédures d'intervention en cas d'urgence.
- **Métier** : Savoir²-Faire technique dans un domaine spécifique de l'ingénierie.
- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé d'attention et de focalisation sur des tâches complexes.
- **Érudition** : Connaissances approfondies en sciences et techniques, ainsi qu'en histoire et culture.
- **Perception** : Capacité à observer, analyser et interpréter les éléments de l'environnement.
- **+3 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire nécessaires selon le domaine d'ingénierie.

Atouts

- **Réparation instantanée** : Aptitude à effectuer des réparations rapides et efficaces sur des équipements ou des structures.
- **Spécialisation** dans un métier d'ingénierie : Expertise avancée dans un domaine spécifique de l'ingénierie, tels que l'acier, la mécanique, l'ébénisterie, le bâtiment, la logistique ou la confection.)

Cambrioleur

Description

Les cambrioleurs sont des individus qui allient audace, individualisme, dextérité et agilité.

Rôle Social et Professionnel

Les cambrioleurs sont des experts dans l'art de l'infiltration et du contournement des systèmes de sécurité. Leur rôle dans la société relève souvent de l'ombre, utilisant leurs Savoir²-Faire pour des activités clandestines et des missions qui demandent discrétion et habileté.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Capacité à tromper et à dissimuler ses intentions.
- **Discrétion** : Aptitude à se déplacer et à agir furtivement, en évitant d'attirer l'attention.
- **Subterfuge** : Savoir²-Faire à manœuvrer ou à manipuler autrui pour atteindre ses objectifs.
- **Sécurité** : Connaissance des systèmes de sécurité et des méthodes pour les contourner.
- **Mêlée** : Savoir²-Faire dans le combat rapproché.
- **+3 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire adaptées au profil du cambrioleur.

Atouts

- **Action rapide** : Capacité à ouvrir une serrure de manière rapide et discrète.
- **Spécialisation Sécurité :** serrure : Expertise dans le contournement de systèmes de verrouillage.

Policier

Description

Les policiers sont un mélange entre le voleur et le militaire. Ils possèdent des Savoir²-Faire relationnelles tout en étant des personnes d'action.

Rôle Social et Professionnel

Les policiers occupent une place essentielle dans le maintien de l'ordre et la sécurité au sein de la société. Leur rôle est de faire respecter les lois et d'assurer la protection des citoyens, tout en faisant preuve de discernement et de maîtrise dans des situations délicates.

Savoir²-Faire :

- **Discrétion** : Capacité à se déplacer et à agir furtivement, en évitant d'attirer l'attention.
- **Mêlée** : Savoir²-Faire dans le combat rapproché.
- **Psychologie** : Aptitude à comprendre et à influencer le comportement humain.
- **Sécurité** : Maîtrise des protocoles de sécurité et des procédures d'intervention en cas d'urgence.
- **Tir** : Savoir²-Faire dans l'utilisation d'armes à feu.
- **+3 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire adaptées au profil du policier.

Atouts :

- **Action rapide** : Capacité à ouvrir une serrure de manière rapide et discrète.
- **Spécialisation Psychologie** : Faire parler : Expertise dans l'analyse du comportement et l'interrogatoire. (bonus +4)

Pilote

Description

Les pilotes sont des techniciens supérieurs formés dès la puberté à la conduite des engins les plus divers en raison de leur capacité naturelle révélée très tôt. Les meilleurs pilotes sont souvent animés par un certain état d'esprit de tête brulée.

Rôle Social ou Professionnel

Les pilotes jouent un rôle essentiel dans le transport et le pilotage d'engins variés, contribuant à la mobilité et à la logistique au sein de l'univers de Tsuvadra.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Capacité à tromper et à dissimuler ses intentions.
- **Conduite** : Savoir²-Faire à piloter et manœuvrer différents types de véhicules.
- **Équitation** : Aptitude à maîtriser des montures ou des véhicules terrestres.
- **Intimidation** : Capacité à influencer et à imposer sa présence.



- **Mêlée** : Savoir²-Faire dans le combat rapproché.
- **+3 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire adaptées au profil du pilote.

Atouts

- **Pilote d'un type de véhicule** : Expertise dans la conduite d'un type spécifique de véhicule.
- **Spécialisation conduite** : réparer son engin : Capacité à effectuer des réparations sur son engin de manière rapide et efficace.

Militaire

Description

Les militaires, appelés des meurdrines, sont recrutés et entraînés au maniement des armes dès le début de l'adolescence, se spécialisant dans celles avec lesquelles ils ont le plus d'affinité. Certains deviennent des combattants avant même d'avoir été recrutés par la maison chargée de leur entraînement, ce qui sera le cas du personnage d'une joueuse.

Rôle Social ou Professionnel

Les meurdrines jouent un rôle crucial dans la défense et la sécurité de la vïa, contribuant à maintenir l'ordre et à protéger la population contre les menaces extérieures, ou d'être eux-mêmes la menace extérieure.

Savoir²-Faire

- **Intimidation** : Capacité à influencer et à imposer sa présence.
- **Stratégie** : Aptitude à élaborer des plans tactiques et à anticiper les mouvements ennemis.
- **Tir** : Savoir²-Faire dans l'utilisation d'armes à distance.
- **Mêlée** : Savoir²-Faire dans le combat rapproché.
- **Esquive** : Capacité à éviter les attaques adverses.
- **Parade** : Aptitude à bloquer ou dévier les attaques ennemies.
- **+2 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire adaptées au profil du militaire.

Atouts

- **Spécialisation dans une arme** : Expertise avancée dans le maniement d'une arme spécifique.
- **Synergie intimidation** : Capacité à utiliser l'intimidation de manière stratégique pour influencer les adversaires.

Naashaliste

Description

Le Naashaliste (journaliste) est une personne douée, capable de consulter plusieurs sources et d'interroger divers spécialistes du sujet ou témoins des événements. Le naashaliste peut ainsi trier plus efficacement les informations et découvrir des faits inédits. Sa connaissance des faits tient mieux compte de la réalité et son analyse est ainsi de meilleure qualité. Les qualités du naashaliste impliquent une indépendance d'esprit et une profondeur d'analyse qui résiste à la tentation de la renommée.

Rôle Social ou Professionnel

Les naashalistes jouent un rôle crucial dans la communication et la diffusion de l'information au sein de la vïa, contribuant à éclairer la population sur les événements et les enjeux de leur monde.

Savoir²-Faire

- **Renseignement** : Capacité à recueillir des informations pertinentes et fiables.
- **Réputation** : Aptitude à entretenir et à gérer sa réputation professionnelle.
- **Diplomatie** : Savoir²-Faire à interagir avec finesse et tact dans des situations délicates.
- **Discrétion** : Capacité à agir et à communiquer de manière prudente et réservée.
- **Érudition** : Connaissance approfondie en sciences, techniques et culture.
- **+3 au choix** : Flexibilité pour développer d'autres Savoir²-Faire adaptées au profil du naashaliste.

Atouts

- **Spécialisation renseignement** en actualité : Expertise dans la collecte et l'analyse d'informations d'actualité.

- **Synergie renseignement** : Capacité à utiliser le renseignement de manière stratégique pour influencer et informer.

Professions Vers le bruit

Les professions de cette campagne sont uniques et indispensables pour le voyage à travers la galaxie avec les soulfarians. Chacune d'entre elles représente un rôle d'encadrement ou d'expert. De plus, chaque joueuse aura la possibilité de créer des PNJ appartenant à leur équipe afin de les animer selon leurs ordres.

Navigateur ou Nautonier

Description

Une seule joueuse autour de la table peut choisir cette vocation, incarnant ainsi le navigateur du groupe. Le Navigateur est un donanyme possédant un lien avec le velum et est en symbiose avec l'âme de la soulfarian. Il doit obligatoirement posséder les domaines Temps et Dimensions, qui lui servent à franchir les portes Gama et à naviguer sur la mer Gama.

Rôle Social ou Professionnel

Le Navigateur joue un rôle crucial dans la navigation et la maîtrise des voyages à travers les portes Gama, contribuant à la mobilité et à l'exploration de l'univers de Tsuvadra.

Savoir²-Faire

- **Psychologie** : Aptitude à comprendre et à influencer le comportement humain.
- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé d'attention et de focalisation.
- **Influence** : Capacité à exercer une influence sur les autres individus ou sur l'environnement.
- **Art de faiseur vs Foi** : Maîtrise des Savoir²-Faire liées à la manipulation de la réalité et à la connexion avec les aspects spirituels.
- **Volonté** : Capacité à faire preuve de détermination et de résilience.
- **3 Savoir²-Faire** au choix : Savoir²-Faire spécifique liée à un domaine particulier.

Atouts

- **Faiseur** (Domaine Temps, Dimensions) : Expertise dans la manipulation des domaines Temps et Dimensions.
- **Symbiose avec sa Soulfarian** : +2 récupérations par jour en énergie par un test de concentration / 15+ : Capacité à renforcer son énergie vitale grâce à la symbiose avec sa soulfarian.

Responsable præfectus

Description

Le responsable præfectus est une personne chargée de s'adapter aux différents événements, ainsi qu'à l'ensemble des colons et du personnel civil de la soulfarian ou de la flotte le cas échéant. La dynamique d'une colonisation repose souvent sur les qualités du responsable, telles que son charisme, son humour, et sa capacité à adapter son discours en fonction du public. Il agit en tant que représentant politique de la **Couronne** (ou du **Klan**) à bord d'une soulfarian, prenant des décisions d'ordre civil et policier indépendamment de la hiérarchie militaire ou des intérêts commerciaux de la compagnie.

Rôle social ou professionnel

Le responsable præfectus joue un rôle crucial dans la gestion civile et politique, influençant ainsi directement la colonisation et les relations au sein de la soulfarian ou de la flotte.

Savoir²-Faire

- **Psychologie** : Aptitude à comprendre et à influencer le comportement humain, en analysant les motivations, les émotions et les interactions sociales.
- **Représentation** : Capacité à se présenter de manière convaincante et à incarner un rôle spécifique, que ce soit dans des interactions sociales ou des situations officielles.
- **Influence** : Capacité à exercer une influence sur les autres individus ou sur l'environnement, en utilisant des stratégies de persuasion et de négociation.
- **Diplomatie** : Aptitude à gérer les relations interpersonnelles et internationales de manière délicate et efficace, favorisant la coopération et la résolution de conflits.
- **Volonté** : Capacité à faire preuve de détermination, de maîtrise de soi et de résilience face à des situations difficiles ou des pressions externes.
- **3 Savoir²-Faire** au choix : Savoir²-Faire spécifique liée à un domaine particulier, permettant au responsable præfectus de développer une expertise complémentaire en fonction de ses besoins ou de ceux de la soulfarian.

Atouts :

- **Fascination** : +2 récupérations par jour en énergie par un test de concentration / 15+
- **Sexy**

Responsable scientifique

Description

Le responsable scientifique occupe un rôle central dans la résolution de problèmes

scientifiques concrets et souvent complexes liés à la conception, à la réalisation et à la mise en œuvre des capacités de survie sur une planète à coloniser.

Rôle social ou professionnel

Le responsable scientifique contribue de manière significative à la survie et au développement des capacités scientifiques nécessaires à la colonisation de la planète. Son expertise est essentielle pour résoudre des problèmes scientifiques et assurer la pérennité des activités sur la planète.

Savoir²-Faire

- **Sécurité** : Savoir²-Faire dans la gestion de la sécurité des opérations scientifiques et des environnements hostiles.
- **Métier** : Maîtrise des Savoir²-Faire pratiques et techniques liées à la profession scientifique exercée.
- **Concentration** : Capacité à maintenir un niveau élevé d'attention et de focalisation lors de tâches scientifiques exigeantes.
- **Érudition** : Connaissances étendues et approfondies dans des domaines scientifiques spécifiques.
- **Perception** : Capacité à observer, analyser et interpréter les phénomènes scientifiques de manière précise et détaillée.
- **Influence** : Capacité à exercer une influence sur les autres individus ou sur l'environnement, en utilisant des stratégies de persuasion et de négociation.
- **Trois Savoir²-Faire au choix** : Savoir²-Faire spécifiques liées à des domaines scientifiques particuliers, permettant au responsable scientifique de développer une expertise complémentaire en fonction des besoins de la colonisation.

Atouts

- **Réparation instantanée** : Capacité à effectuer des réparations rapides et efficaces sur des équipements scientifiques ou des installations.
- **Spécialisation dans un métier scientifique d'érudition** (planétologie, biologie, cosmologie, zoologie, botanique) : Expertise avancée dans un domaine scientifique spécifique, permettant au responsable scientifique de contribuer de manière significative à des projets spécifiques li à la colonisation de la planète.

Major Cuistot

Description

Le major cuistot, également chef cuisinier et médecin chirurgien, incarne un mélange unique de tête brûlée, d'individualisme, de dextérité et d'agilité. Leur formation exceptionnelle vise à garantir la santé de l'ensemble de la flotte de la manière la plus triviale et la plus fine qui soit. En tant que chef cuisinier, ils ne reçoivent leurs ordres que du commandant et dirigent une équipe de mitrons et d'infirmiers/infirmières.

Rôle social ou professionnel

Le major cuistot joue un rôle crucial dans le maintien de la santé et du bien-être de l'équipage, combinant les Savoir²-Faire s culinaires avec des connaissances médicales pour assurer le bon fonctionnement de la flotte et le moral des troupes.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Capacité à tromper ou à dissimuler la vérité de manière convaincante.
- **Discrétion** : Aptitude à agir avec prudence et à éviter d'attirer l'attention sur soi.
- **Soins** : Savoir²-Faire dans la fourniture de soins médicaux, que ce soit pour des blessures ou des maladies.
- **Sécurité** : Savoir²-Faire dans la gestion de la sécurité des opérations médicales et des environnements hostiles.
- **Mêlée** : Maîtrise des techniques de combat rapproché pour se défendre ou défendre autrui.
- **Influence** : Capacité à exercer une influence sur les autres individus ou sur l'environnement, en utilisant des stratégies de persuasion et de négociation.
- **Trois Savoir²-Faire** au choix : Savoir²-Faire s spécifiques liées à des domaines particuliers, permettant au major cuistot de développer une expertise complémentaire en fonction des besoins de l'équipage.

Atouts

- **Action rapide** (ouvrir une serrure) : Capacité à agir rapidement pour ouvrir une serrure ou accomplir une tâche similaire en situation d'urgence.
- **Spécialisation Soins** (**cuisine**) : Expertise avancée dans les soins médicaux liés à la cuisine, permettant au major cuistot de contribuer de manière significative à la santé et au bien-être de l'équipage à travers ses Savoir²-Faire s culinaires.

Officier tactique et com

Description

L'officier tactique est responsable de l'ensemble des communications et de la tactique à bord de la soulfarian. Il est chargé de l'encadrement et de la coordination des pilotes, ainsi que de la direction des équipes de sécurité. La sûreté de la soulfarian repose en grande partie sur sa position, et il ne reçoit ses ordres que du commandant.

Rôle social ou professionnel

L'officier tactique joue un rôle essentiel dans la coordination des opérations tactiques et de sécurité à bord de la soulfarian, contribuant ainsi à la sûreté et à l'efficacité des activités.

Savoir²-Faire

- **Conduite** : Savoir²-Faire dans la conduite de véhicules ou d'équipements spécifiques à bord de la soulfarian.
- **Mêlée** : Maîtrise des techniques de combat rapproché pour se défendre ou défendre autrui.
- **Subterfuge** : Capacité à agir avec ruse et discrétion pour atteindre des objectifs tactiques ou de sécurité.
- **Sécurité** : Savoir²-Faire dans la gestion de la sécurité des opérations tactiques et des environnements hostiles.
- **Tir** : Aptitude à manier des armes à distance avec précision et efficacité.
- **Influence** : Capacité à exercer une influence sur les autres individus ou sur l'environnement, en utilisant des stratégies de persuasion et de négociation.
- **Trois Savoir²-Faire** au choix : Savoir²-Faire s spécifiques liées à des domaines particuliers, permettant à l'officier tactique de développer une expertise complémentaire en fonction des besoins de la soulfarian.

Atouts

- **Action rapide (réorganiser)** : Capacité à agir rapidement pour réorganiser des plans tactiques ou des opérations de sécurité en situation d'urgence.
- **Spécialisation Sécurité** : Informatique : Expertise avancée dans la sécurité informatique, permettant à l'officier tactique de contribuer de manière significative à la protection des systèmes d'information à bord de la soulfarian.

Shinaï

Description

Les shinaï sont à la fois des juges impartiaux et des enquêteurs, ayant la capacité de trancher sans prendre de décision. Ils ont le pouvoir des diseurs de vérité et sont les garants de l'éthique de la colonisation de la galaxie. Ces donanymes ont subi des mutations dues à la planète Ultereith et n'existent nulle part ailleurs s'ils n'ont pas vécu sur la planète. Les shinaï ne dépendent d'aucune autorité autre qu'eux-mêmes.

Rôle social ou professionnel

Les shinaï jouent un rôle essentiel dans la préservation de l'éthique et de l'intégrité au sein de la colonisation de la galaxie, agissant en tant que juges impartiaux et garants de la vérité dans les enquêtes et les décisions.

Savoir²-Faire

Discrétion : Aptitude à agir avec prudence et à éviter d'attirer l'attention sur soi, favorisant la discrétion dans les enquêtes et les décisions.
Mêlée : Maîtrise des techniques de combat rapproché pour se défendre ou pour maintenir l'ordre lors d'enquêtes.
Psychologie : Aptitude à comprendre et à influencer le comportement humain, essentielle dans les enquêtes et les jugements impartiaux.
Sécurité : Savoir²-Faire dans la gestion de la sécurité des opérations et des environnements lors des enquêtes et des jugements.
Tir : Aptitude à manier des armes à distance avec précision et efficacité, si nécessaire dans des situations de sécurité.
Savoir²-Faire de superpouvoir : Savoir²-Faire liée à un pouvoir extraordinaire spécifique aux shinaï, résultant de leurs mutations.
Trois Savoir²-Faire au choix : Savoir²-Faire s spécifiques liées à des domaines particuliers, permettant au shinaï de développer une expertise complémentaire en fonction des besoins de l'éthique et de la colonisation.

Atouts

- **Action rapide** (ouvrir une serrure) : Capacité à agir rapidement pour ouvrir une serrure ou accomplir une tâche similaire en situation d'urgence.
- **Spécialisation Psychologie** : faire parler : Expertise avancée dans la compréhension du comportement humain pour obtenir des informations cruciales lors des enquêtes.
- **Un pouvoir de type extraordinaire** : Capacité spéciale résultant des mutations des shinaï, leur conférant des capacités extraordinaires pour préserver l'éthique et la vérité dans leurs fonctions.

Chef mécanicien

Description

Le chef mécanicien est un technicien supérieur formé dès la puberté à la conduite de divers engins, bénéficiant d'une capacité naturelle révélée dès un jeune âge. Les meilleurs chefs mécaniciens sont animés par un certain état d'esprit « tête brûlée ».

Rôle social ou professionnel

Le chef mécanicien joue un rôle essentiel dans la maintenance et la conduite des engins, contribuant ainsi de manière significative à l'efficacité et à la sécurité des opérations.

Savoir²-Faire

- **Bluff** : Capacité à tromper ou à dissimuler la vérité de manière convaincante, utile dans des situations délicates ou de négociation.

- **Conduite** : Savoir²-Faire dans la conduite de véhicules ou d'équipements spécifiques, essentielle pour piloter divers engins.
- **Sécurité** : Savoir²-Faire dans la gestion de la sécurité des opérations et des environnements lors de la conduite et de la maintenance des engins.
- **Métiers** : Maîtrise des Savoir²-Faire s pratiques et techniques liées à la maintenance et à la réparation des engins.
- **Intimidation** : Capacité à influencer les autres par la menace ou la persuasion, si nécessaire dans des situations de conflit ou de négociation.
- **Mêlée** : Maîtrise des techniques de combat rapproché pour se défendre ou pour maintenir l'ordre lors des opérations.
- **Trois Savoir²-Faire** au choix : Savoir²-Faire s spécifiques liées à des domaines particuliers, permettant au chef mécanicien de développer une expertise complémentaire en fonction des besoins de la maintenance et de la conduite des engins.

Atouts

- **Pilote d'un type de véhicule** : Expertise dans la conduite d'un type spécifique de véhicule, permettant au chef mécanicien d'exceller dans cette catégorie.
- **Spécialisation** : réparer un type d'engin : Expertise avancée dans la réparation et la maintenance d'un type spécifique d'engin, contribuant de manière significative à l'efficacité des opérations et à la sécurité des équipages.

Commandant

Description

Le commandant de la soulfarian revêt une importance primordiale, étant responsable de la conduite du vaisseau, de ses objectifs et des chemins à prendre. En toutes circonstances, il est chargé de mener à bien la mission, tout en préservant la soulfarian, le patrimoine qui s'y trouve et l'ensemble de son équipage. Bien qu'il n'exerce pas de responsabilités sur les colons ou passagers, il peut exercer un pouvoir absolu à certains moments. Seul le shinaï peut donner un avis et refuser de suivre un de ses ordres, mais le commandant n'a pas de responsabilité directe sur le shinaï.

Rôle social ou professionnel

Le commandant joue un rôle essentiel dans la direction, la protection et le succès des missions de la soulfarian, assumant une grande responsabilité pour la sécurité et le bien-être de l'équipage.

Savoir²-Faire

- **Intimidation** : Capacité à influencer les autres par la menace ou la persuasion, favorisant le respect de l'autorité et la prise de décisions cruciales.
- **Influence** : Capacité à exercer une influence sur les autres individus ou sur l'environnement, en utilisant des stratégies de persuasion et de négociation.
- **Stratégie** : Aptitude à élaborer des plans et des stratégies pour atteindre des objectifs à long terme, essentielle pour la direction des missions de la soulfarian.
- **Tir** : Aptitude à manier des armes à distance avec précision et efficacité, si nécessaire dans des situations de sécurité.
- **Mêlée** : Maîtrise des techniques de combat rapproché pour se défendre ou pour maintenir l'ordre lors des opérations.
- **Esquive** : Capacité à éviter les attaques et à se protéger des dangers lors de missions périlleuses.
- **Trois Savoir²-Faire** au choix.

Atouts

- **Spécialisation dans une arme** : Expertise avancée dans l'utilisation d'une arme spécifique, permettant au commandant d'exceller dans la maîtrise de cet équipement.
- **Synergie intimidation** : Capacité à renforcer l'effet de l'intimidation pour influencer les autres et prendre le contrôle des situations critiques.

CHAPITRE 3

LES SAVOIR²-FAIRE



LIVRE III - LES SAVOIR²-FAIRE



Chapitre 8 - Utiliser les Savoir²-Faire

Règle générale des Savoir²-Faire et de l'assistance de groupe.

Contexte Général

Dans certains scénarios, les personnages peuvent rencontrer des obstacles nécessitant des tests de Savoir²-Faire pour les franchir. La difficulté de ces obstacles est déterminée par leur « gabarit », qui influence le nombre de lancers de dés requis et les conséquences potentielles de chaque tentative.

Mécanisme de Franchissement

Définition de l'Obstacle : Chaque obstacle est caractérisé par un gabarit numérique qui reflète sa complexité et sa difficulté.
Nombre de Lancers Requis : Le gabarit de l'obstacle détermine le nombre de fois que les dés doivent être lancés pour tenter de le franchir.

***Exemple** : Pour traverser une zone de défense antiaérienne (DCA) de gabarit 3 avec un ornithoptère, le personnage doit réussir 3 lancers de dés.*

Tableau de Difficultés

Utilisation : Un tableau de difficultés spécifique est utilisé pour déterminer les résultats de chaque lancer en fonction du gabarit de l'obstacle.
Conséquences : Ce tableau indique les dégâts ou autres effets résultant à la fois des échecs et des réussites des lancers.

Exemple Pratique

- **Situation** : Traversée d'une DCA de campagne de gabarit 3.

TdK Tableau des difficultés

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

- **Action Requise** : Trois lancers de dés sont nécessaires.
- **Résultats et Conséquences** : Les résultats de chaque lancer sont consultés dans le tableau de difficultés pour déterminer les dégâts subis ou évités par l'ornithoptère, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec.

Gestion des Résultats

- **Évaluation** : Après chaque lancer, consultez le tableau pour appliquer les résultats immédiats.
- **Cumulation des Effets** : Les effets de chaque lancer peuvent se cumuler, augmentant les enjeux à chaque étape du franchissement.

Règles pour la Maîtresse du Verbe

***Adaptation des Scénarios** : La MdV peut ajuster le gabarit des obstacles en fonction du niveau des personnages et de l'histoire pour maintenir un équilibre entre défi et jouabilité.*
***Narration des Résultats** : Il est encouragé de narrer les résultats de chaque lancer de manière dynamique et immersive pour enrichir plaisir du jeu.*

Savoir²-Faire

Utilisation des Savoir²-Faire

Les **Savoir²-Faire** dans Tsuvadra dK peuvent souvent être utilisés de manière collective, dans un esprit de collaboration entre les personnages. Ce processus est désigné comme un « **Savoir²-Faire** de groupe », où un personnage principal effectue le test pendant que les autres contribuent par leur assistance.

Mécanisme d'Assistance

Contribution des Aides : Lorsqu'un Savoir²-Faire est utilisé en groupe, les personnages aidants apportent des bonus au personnage principal qui réalise le test. Ces bonus sont généralement de **+2**, **+4**, ou **+6**, en fonction du nombre d'aidants et de leur Savoir²-Faire.

Choix du Personnage Principal : Habituellement, le personnage ayant le score le plus élevé dans le Savoir²-Faire spécifique est choisi pour effectuer le test. Cependant, pour certaines Savoir²-Faire s comme la discrétion de groupe, le personnage avec le score le plus faible pourrait être préférable pour représenter le maillon le plus faible du groupe.

Limites des Savoir²-Faire de Groupe

Capacité Maximale : Le nombre de dés de Savoir²-Faire (dK) qu'un personnage peut utiliser pour un test est initialement limité par sa caractéristique la plus forte associée à ce Savoir²-Faire.

Bonus par Aide : Pour chaque personnage aidant, un dé de Savoir²-Faire supplémentaire peut être ajouté au-delà de la limite maximale habituelle, permettant ainsi une meilleure chance de succès lors des tests de groupe.

Importance de la Collaboration

Cette dynamique de groupe souligne l'importance de la collaboration et de la stratégie dans la gestion des Savoir²-Faire s. Elle encourage les joueureuses à travailler ensemble pour surmonter les défis, reflétant ainsi les thèmes de solidarité et d'interdépendance présents dans Tsuvadra dK.

Chapitre 9- Liste des Savoir²-Faire

Liste complète des Savoir²-Faire.

Athlétisme

Définition

L'Athlétisme (**For**, **Dex**) * est un **Savoir²-Faire** qui évalue la capacité d'un personnage à mobiliser son corps de manière efficace dans diverses actions physiques. Ce Savoir²-Faire est essentiel pour les personnages qui nécessitent agilité, rapidité, et force pour atteindre leurs objectifs.

Actions Couvertes

- Courir
- Sauter
- Grimper
- Nager
- Plonger
- Lancer

Niveaux de Savoir²-Faire

- **Amateur Description** Connaissance basique des mouvements athlétiques, exécution avec un succès modéré.
- **Apprenti Description** Compréhension améliorée des techniques, capacité à réaliser des mouvements plus complexes avec aisance.
- **Professionnel Description** Entraînement et expérience approfondis, exécution précise et efficace des mouvements dans la plupart des situations.
- **Spécialiste Description** Expertise avancée, grande aisance dans l'exécution de mouvements difficiles et capacité à improviser selon les circonstances.
- **Maestro Description** Maîtrise exceptionnelle, réalisation de mouvements complexes avec une grande précision et fluidité.
- **Virtuose Description** Statut légendaire, exécution de mouvements extrêmement difficiles avec une facilité stupéfiante et innovation de nouvelles techniques qui repoussent les limites de l'athlétisme.

Application Pratique

Chaque niveau de Savoir²-Faire en athlétisme offre des avantages spécifiques qui peuvent être directement appliqués lors de scénarios de jeu nécessitant des actions physiques. Les joueureuses doivent considérer l'athlétisme non seulement comme un moyen de surmonter des défis physiques mais aussi comme un outil stratégique dans leur progression narrative.

Bluff

Définition

Le bluff est un Savoir²-Faire qui repose sur l'utilisation de l'intuition (**Int**) et du charisme (**Cha**) pour tromper ou mystifier autrui. Ce Savoir²-Faire fait appel au langage corporel, à la modulation de la voix et à la narration pour induire en erreur les autres.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Peut transmettre des mensonges simples avec une certaine aisance.
- **Limitations** : Ces mensonges sont généralement détectables par des interlocuteurs attentifs ou expérimentés.

Exemples d'Application : Convaincre quelqu'un qu'il a vu quelque chose qu'il n'a pas vu, ou se présenter comme l'ami d'une personnalité importante.

Professionnel

- Capacités : Capable de mentir de manière plus subtile et convaincante.

Exemples d'Application : Se faire passer pour une personne de confiance auprès d'un groupe, ou persuader un garde qu'il a le droit d'accéder à une zone restreinte.

Maestro

- Capacités : Maîtrise le bluff à un niveau tel qu'il peut tromper la plupart des gens sans éveiller de soupçons.

Exemples d'Application : Se faire passer pour un noble parmi des courtisans, ou feindre une alliance pour trahir par la suite.

Interaction avec la Psychologie

- **Opposition** : Le bluff est naturellement en opposition avec le Savoir²-Faire « Psychologie », qui sert à lire les émotions et les intentions d'autrui.
- **Détection** : Un personnage avec une Savoir²-Faire élever en psychologie peut avoir une chance de détecter les mensonges d'un bluffeur compétent.

Considérations pour la MdV

- **Utilisation Stratégique** : Encouragez les joueureuses à utiliser le bluff de manière stratégique, adaptant leur approche selon le contexte et les interlocuteurs.
- **Gestion des Conflits** : Soyez prête à gérer des situations où bluff et psychologie entrent en jeu, nécessitant des décisions rapides sur l'issue des interactions.

Concentration

Définition

Le Savoir²-Faire « Concentration » (**Con**, **Sag**) évalue la capacité d'un personnage à concentrer son attention sur des tâches nécessitant une grande précision. Cela inclut des activités telles que la méditation, la lecture attentive, et la résolution de problèmes complexes.

Utilité

Résistance Velumnique : Être compétent en Concentration aide à contrer les interférences causées par le Velum, un champ mystérieux qui peut perturber les pensées et les émotions.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Maintient la concentration sur des tâches simples pour des durées limitées.
- **Limitations** : Vulnérable aux distractions et aux effets mineurs du Velum.

Professionnel

- **Capacités** : Capable de se concentrer sur des tâches complexes pour des périodes étendues.
- **Résistance** : Peut résister aux perturbations velumniques de niveau modéré.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise la concentration sur des tâches extrêmement complexes pour des périodes prolongées sans signe de fatigue.
- **Résistance** : Hautement efficace contre des perturbations velumniques sévères.

Importance Stratégique

- **Exécution de Tâches Exigeantes** : La maîtrise de la concentration est cruciale pour les personnages engagés dans des activités qui requièrent une attention inébranlable.
- **Protection contre le Velum** : Essentielle pour les personnages fréquemment exposés à des zones affectées par le Velum, protégeant contre ses effets perturbateurs.

Conseils pour la MdV

Création de Défis : *Intégrez des défis où la capacité des personnages à rester concentrés est testée, surtout dans des situations où le Velum est actif.*

Application des Caractéristiques : *Encouragez l'utilisation des caractéristiques de Constitution (Con) et de Sagacité (Sag) pour calculer la base de la Savoir²-Faire Concentration, reflétant ainsi l'importance de la résistance physique et mentale.*

Conduite (+ spécialités)

Définition

La Savoir²-Faire « Conduite » est cruciale pour les personnages qui doivent se déplacer efficacement dans différents environnements et avec divers types de véhicules. Elle implique non seulement la capacité de piloter divers engins mais aussi de les réparer.

Spécialités de Conduite

- **Véhicule d'Attelage**. Englobe la conduite de véhicules tirés par des animaux comme les charrettes et les calèches.
- **Véhicule Terrestre**. Inclut la conduite de véhicules sur terre tels que voitures, motos, camions, et tanks.
- **Véhicule Marin**. Concerne les véhicules nautiques tels que bateaux, navires, et sous-marins.
- **Véhicule Aérien**. Englobe la conduite de véhicules aériens comme les avions, hélicoptères, et dirigeables.
- **Véhicule Spatial**. Inclut la conduite de véhicules spatiaux comme les vaisseaux spatiaux et les navettes orbitales.

Niveaux de Maîtrise

Apprenti

Capacités : Capable de conduire des véhicules de base dans sa spécialité et d'effectuer des réparations mineures.

Professionnel

Capacités : Maîtrise la conduite de véhicules plus complexes et peut réaliser des réparations intermédiaires.

Maestro

Capacités : Expert en conduite de tous types de véhicules dans sa spécialité, y compris des modèles expérimentaux. Peut effectuer des réparations complexes et exécuter des manœuvres avancées telles que des virages serrés ou des esquives.

Application

- **Utilisation Pratique** : Cette Savoir²-Faire est essentielle pour les personnages explorant des zones diversifiées ou engagés dans des situations où la mobilité est cruciale.
- **Scénarios de Jeu** : Peut être mise à l'épreuve dans des contextes variés, allant des courses-poursuites à la gestion de crises où des Savoir²-Faire s de conduite expertes sont nécessaires pour le succès de la mission.

Conseils pour la MdV

***Défis de Conduite** : Intégrez des scénarios qui testent la Savoir²-Faire de conduite des personnages à différents niveaux, offrant des opportunités pour des poursuites haletantes ou des manœuvres délicates.*
***Intégration des Spécialités** : Encouragez les joueureuses à choisir des spécialités qui complètent leur personnage et enrichissent l'histoire.*

Déguisement

Définition

Le Savoir²-Faire « Déguisement » utilise la dextérité (**Dex**) et le charisme (**Cha**) pour permettre à un personnage de changer son apparence, ses mouvements, et sa voix afin de ressembler à une autre personne ou de se fondre dans un milieu particulier. Cette Savoir²-Faire est cruciale pour les opérations d'infiltration ou lorsqu'il est nécessaire de passer inaperçu.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Utilise des vêtements et accessoires basiques pour modifier son apparence.
- **Limitations** : Difficulté à imiter fidèlement les mouvements et les expressions, et à modifier sa voix de manière convaincante.

Professionnel

- **Capacités** : Emploie des vêtements, accessoires et maquillage avancés pour une transformation plus convaincante.
- **Savoir²-Faire s étendues** : Capable d'imiter avec précision les mouvements, expressions et voix de la personne ciblée.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise totale du déguisement, utilisant tous les moyens disponibles pour une transformation parfaite.
- **Expertise complète** : Imitation parfaite des mouvements, expressions, personnalité et habitudes de comportement, ainsi que la capacité de modifier sa voix pour correspondre exactement à celle de la cible. Utilisation de techniques de théâtre avancées pour tromper même les observateurs les plus attentifs.

Application Pratique

- **Utilité** : Le déguisement est essentiel dans les scénarios impliquant l'espionnage, l'infiltration, ou des situations nécessitant une discrétion absolue.
- **Scénarios de Jeu** : Peut être mis à l'épreuve dans des contextes variés, allant des missions d'espionnage à des interactions sociales où l'identité doit être dissimulée.

Conseils pour la MdV

Gestion des Défis *: Introduisez des situations qui testent la Savoir²-Faire de déguisement des personnages à différents niveaux, en offrant des défis croissants qui nécessitent l'utilisation de tous les aspects de cette Savoir²-Faire.*

Interactions et Révélations *: Planifiez des révélations et des confrontations qui peuvent survenir lorsque le déguisement d'un personnage est mis à l'épreuve ou échoue, enrichissant ainsi le récit et augmentant les enjeux dramatiques.*

Diplomatie

Définition

Le Savoir²-Faire « Diplomatie », utilisant l'intuition (**Int**) et le charisme (**Cha**), est essentiel pour les personnages qui doivent interagir efficacement avec autrui. Cette Savoir²-Faire englobe la communication persuasive, la négociation de conflits, la séduction, et la capacité à apaiser ou convaincre dans divers contextes sociaux.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Peut communiquer clairement des idées simples et persuader des individus coopératifs ou calmer des personnes légèrement hostiles.
- **Limitations** : Moins efficace pour négocier des accords complexes ou convaincre des individus très réticents.

Professionnel

- **Capacités** : Expert en communication et persuasion, capable de négocier des situations complexes et de calmer des foules hostiles.
- **Savoir²-Faire s Avancées** : Peut détecter les intentions cachées des interlocuteurs et ajuster sa réponse en conséquence.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise exceptionnelle de la diplomatie, pouvant influencer des gouvernements et négocier des accords internationaux.
- **Expertise Spéciale** : Capable de déceler mensonges et faux-semblants rapidement, et d'utiliser son charisme pour désamorcer des conflits majeurs.

Application Pratique

- **Utilisation Stratégique** : La diplomatie est cruciale dans des scénarios impliquant des négociations délicates, des interactions sociales complexes, ou lorsque la paix entre des parties antagonistes doit être négociée.
- **Scénarios de Jeu** : Peut être mise à l'épreuve lors de missions diplomatiques, de négociations commerciales, ou dans des situations où les relations interpersonnelles jouent un rôle clé.

Conseils pour la MdV

Intégration des Défis *: Encouragez les joueureuses à utiliser la diplomatie dans des contextes variés, en les mettant face à des interlocuteurs de plus en plus difficiles à mesure qu'ils progressent.*

Récompenses et Conséquences *: Récompensez les réussites diplomatiques par des avantages significatifs dans le récit, tout en imposant des conséquences réalistes pour les échecs, renforçant ainsi l'importance des Savoir²-Faire s sociales dans le jeu.*

Discrétion

Définition

La Savoir²-Faire « Discrétion » utilise la dextérité (**Dex**) et l'intuition (**Int**) pour permettre à un personnage de se déplacer sans être détecté, de se cacher, ou de dissimuler des objets. Elle est essentielle pour les activités qui nécessitent furtivité et secret, telles que l'infiltration, l'espionnage, ou l'évasion.

Applications de la Savoir²-Faire

- Déplacement silencieux
- Camouflage dans les ombres
- Fusion avec la foule
- Camouflage en milieu naturel ou urbain
- Dissimulation d'objets

Interaction avec la Perception

- **Dynamique d'opposition** : Discrétion est souvent mise en opposition avec le Savoir²-Faire « Perception », où un personnage essaie de rester caché tandis qu'un autre tente du détecter.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Capable de mouvements de base sans bruit et de se cacher efficacement dans des situations peu complexes.
- **Limitations** : Peut être détecté par des adversaires attentifs ou expérimentés.

Professionnel

- **Capacités** : Excellente maîtrise de la furtivité, capable de se déplacer inaperçu dans des environnements plus complexes et sous surveillance modérée.
- **Savoir²-Faire** avancé : Peut utiliser des techniques de camouflage plus élaborées et dissimuler des objets avec plus de subtilité.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise exceptionnelle de la discrétion, capable de passer inaperçu même dans les situations les plus difficiles.
- **Expertise spéciale** : Utilise des techniques avancées pour se camoufler et espionner sans jamais être détecté.

Conseils pour la MdV

Intégration des Défis : Créez des scénarios où les Savoir²-Faire s de discrétion des personnages sont essentielles pour réussir, tels que des missions d'infiltration ou des situations d'évasion.
Interaction avec l'Environnement : Utilisez les détails de l'environnement pour augmenter la difficulté ou faciliter la discrétion, en fonction de la situation et du niveau de Savoir²-Faire des personnages.

Équitation

Définition

Le Savoir²-Faire « Équitation » utilise la dextérité (**Dex**) et la sagacité (**Sag**) pour permettre à un personnage de maîtriser l'art de monter, de soigner, et de dresser une variété d'animaux domestiqués ou apprivoisés, tels que les chevaux, poneys, ânes, chameaux, éléphants, entre autres.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Monte** : Aptitude à monter et à diriger efficacement un animal.
- **Soins** : Capacité à identifier et traiter les maladies ou blessures de l'animal.
- **Dressage** : Savoir²-Faire pour apprivoiser et entraîner des animaux pour divers usages, y compris pour le combat ou le transport.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Peut monter des animaux en toute sécurité et les diriger de manière basique. Identifie les signes de maladies ou blessures mineures.
- **Limitations** : Manque de Savoir²-Faire pour traiter des conditions médicales ou effectuer un dressage avancé.

Professionnel

- **Capacités** : Expérience étendue avec divers types d'animaux. Capable de soigner des blessures mineures et de dresser des animaux avec plus d'efficacité.
- **Savoir²-Faire avancé** : Peut gérer des situations plus complexes en équitation et commence à utiliser ses Savoir²-Faire s dans des contextes plus variés.

Maestro

- **Capacités** : Expertise complète en équitation, capable de monter et de soigner tous types d'animaux, y compris sauvages ou agressifs.
- **Expertise spécialisée** : Compréhension profonde de l'anatomie et du comportement animal, permettant une anticipation précise de leurs actions et une utilisation stratégique en situations de combat ou de survie.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Créez des scénarios où les Savoir²-Faire s en équitation sont cruciales, telles que des traversées de terrains difficiles, des compétitions ou des situations de fuite.
- **Récompenses et Conséquences** : Récompensez l'utilisation réussie de l'équitation par des avantages tactiques ou narratifs, et envisagez des conséquences pour les échecs, renforçant l'importance des Savoir²-Faire s d'équitation.

Érudition (+ spécialités)

Définition

L'érudition est une Savoir²-Faire essentielle pour les personnages qui cherchent à acquérir et à appliquer des connaissances approfondies sur divers sujets. Utilisant l'intuition (Int) et la sagacité (Sag), cette Savoir²-Faire est particulièrement utile pour les universitaires, les chercheurs, et toute personne passionnée par l'apprentissage continu.

Spécialités de l'Érudition

- **Arts Plastiques**. Comprendre l'histoire de l'art, les mouvements artistiques, les techniques, et identifier ou évaluer des œuvres d'art.
- **Musique**. Connaissance des genres musicaux, des instruments, des musiciens célèbres, et des techniques de composition.
- **Droit**. Maîtrise des lois, des procédures judiciaires, et des implications juridiques des actions.
- **Ethnologie**. Compréhension des cultures, des coutumes, des croyances, et des relations interculturelles.
- **Littérature**. Connaissance des genres littéraires, des auteurs, des styles d'écriture, et capacité à analyser et comprendre des textes.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Comprend les concepts de base et les informations générales sur un sujet. Capable d'utiliser des sources d'information de base pour répondre à des questions simples.

Professionnel

- **Capacités** : Possède une connaissance approfondie du sujet et peut analyser des informations pour en tirer des conclusions précises. Utilise des sources d'information avancées pour répondre à des questions complexes.

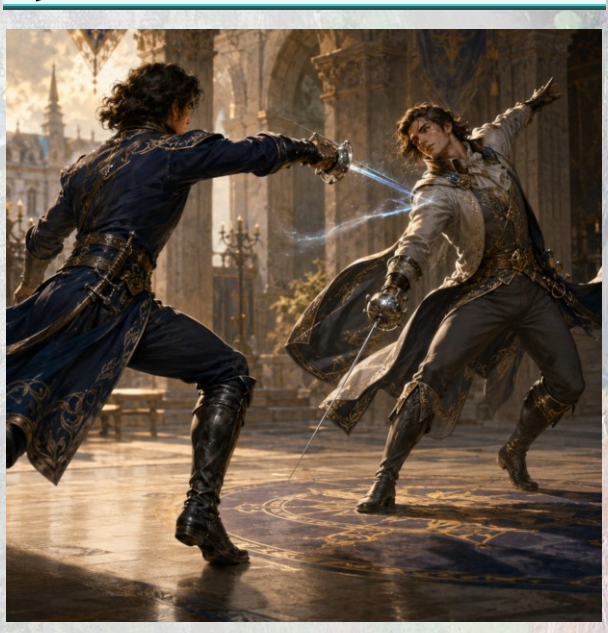
Maestro

- **Capacités** : Expert dans le domaine, avec une compréhension exhaustive et la capacité d'analyser les informations de manière très précise. Contribue à la recherche et à la découverte de nouvelles connaissances. A accès à et sait exploiter des sources d'information très avancées.

Conseils pour la MdV

- **Défis de Connaissance** : Intégrez des scénarios qui nécessitent l'utilisation de l'érudition dans des contextes variés, tels que la résolution de mystères historiques, la navigation dans des débats académiques, ou l'interprétation d'artefacts anciens.
- **Récompenses pour l'Expertise** : Offrez des avantages narratifs et pratiques pour l'utilisation efficace de l'érudition, tels que la reconnaissance académique ou des avantages stratégiques dans des négociations basées sur des connaissances spécifiques.

Esquive



Définition

Le Savoir²-Faire « Esquive » utilise la dextérité (**Dex**) et le charisme (**Cha**) pour représenter la capacité réflexive d'un personnage à éviter les attaques, rendant difficile pour les adversaires du toucher avec des attaques de tir ou de mêlée. Cette Savoir²-Faire est cruciale pour la survie en combat, permettant au personnage de maintenir l'initiative sans recourir à des actions défensives comme la parade.

Mécanique de l'Esquive Net

- **Esquive Net** : L'esquive ajoute une difficulté à l'adversaire pour réussir une attaque. La formule de base pour toucher un personnage qui esquive est **10 + Esquive** du défenseur.

Science du Critique

- **Sans Titre** : L'attaque doit affronter une Esquive Net de base de **10** + Esquive.

- **Avec Science du Critique** : La difficulté augmente Esquive Net à **15** + Esquive.
- **Maître en Esquive** : La difficulté pour toucher passe Esquive Net à **20** + Esquive.
- **Grand Maître en Esquive** : La difficulté atteint **25** + Esquive.

Importance Stratégique

- **Survie en Combat** : Un Savoir²-Faire élevée en esquive permet au personnage de survivre plus longtemps en combat, en évitant activement les attaques ennemies.
- **Maintien de l'Initiative** : Contrairement à la parade, l'esquive permet de conserver l'initiative en combat, offrant une plus grande flexibilité dans les réponses aux menaces.

Conseils pour la MdV

- **Défis de Combat** : Introduisez des adversaires avec des capacités d'attaque variées pour tester les Savoir²-Faire s d'esquive des personnages, encourageant les joueureuses à utiliser cette Savoir²-Faire de manière tactique.
- **Récompenses pour l'Esquive Efficace** : Offrez des avantages narratifs ou tactiques aux personnages qui utilisent efficacement leur esquive pour éviter les dangers, renforçant ainsi l'importance de la mobilité et de la réactivité en combat.

Influence

Définition

Le Savoir²-Faire « Influence », utilisant le charisme (**Cha**) et l'intuition (**Int**), équipe un personnage pour obtenir des informations, des services et pour diriger efficacement des groupes dans divers contextes sociaux. Cette Savoir²-Faire est essentielle pour ceux qui cherchent à naviguer et à manipuler les réseaux sociaux et professionnels.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Réseau de Contacts** : Permet de développer et d'utiliser un réseau de contacts pour obtenir des informations et des ressources.
- **Leadership** : Capacité à diriger et motiver des groupes, influençant leur comportement et décisions.
- **Négociation** : Aptitude à négocier des avantages et résoudre des conflits.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Peut développer des contacts utiles et diriger de petits groupes.
- **Limitations** : Manque d'expérience pour gérer des situations complexes ou influencer des individus réticents.

Professionnel

- **Capacités** : Gère efficacement des groupes plus importants et navigue dans des situations complexes. Capable de persuader et d'obtenir le soutien même dans des contextes difficiles.
- **Savoir²-Faire avancées** : Utilise son influence pour négocier des avantages significatifs.

Maestro

- **Capacités** : Expert en gestion de l'influence, capable de manipuler des réseaux de pouvoir et de diriger de grands groupes avec une grande efficacité.
- **Expertise spéciale** : Résout des conflits majeurs et négocie des accords stratégiques, influençant des événements de grande envergure.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Mettez en scène des scénarios où les Savoir²-Faire s d'influence sont essentielles, comme des négociations politiques ou des crises de leadership.
- **Récompenses et Conséquences** : Récompensez efficacement l'utilisation réussie de l'influence par des gains stratégiques et narratifs, et envisagez des conséquences réalistes pour les échecs, renforçant ainsi l'importance des Savoir²-Faire s sociales.

Initiative

Définition

L'Initiative, utilisant la dextérité (**Dex**) et la sagacité (**Sag**), est une Savoir²-Faire clé pour déterminer la rapidité de réaction d'un personnage face à des situations imprévues ou lors du démarrage d'une action, que ce soit en combat, en diplomatie ou dans des interactions sociales telles que la séduction.

Fonctions de l'Initiative

- Combat : Cruciale pour déterminer qui agit en premier dans un affrontement. La rapidité de réaction peut être décisive, particulièrement lorsque les combattants

sont armés différemment (armes courtes contre armes longues).
- Diplomatie et Séduction : Permet de prendre l'avantage en étant le premier à présenter un argument ou une proposition, ou en réagissant promptement à des développements inattendus.

Importance Stratégique

- Prise de Décision Rapide : Une initiative élevée permet au personnage de contrôler le cours des événements en agissant rapidement, ce qui peut être essentiel lors de situations où la première action peut déterminer l'issue d'une rencontre.
- Adaptation aux Situations : Favorise la capacité d'adaptation en permettant au personnage de répondre efficacement à des événements imprévus ou à des changements dynamiques dans l'environnement.

Conseils pour la MdV

- Scénarios de Jeu : Utilisez l'initiative pour introduire des éléments de surprise et de dynamisme dans les parties, en forçant les joueureuses à réagir rapidement et à prendre des décisions sous pression.
- Gestion des Confrontations : Lors des affrontements, qu'ils soient physiques ou verbaux, la gestion de l'initiative peut ajouter un niveau de stratégie, obligeant les joueureuses à penser et à agir tactiquement.

Intimidation

Définition

L'Intimidation, utilisant la force (**For**) et le charisme (**Cha**), est une Savoir²-Faire permettant à un personnage d'impressionner, de menacer, ou de dominer autrui. Elle est efficace pour contrôler ou dissuader les adversaires sans recourir à la violence physique.

Fonctions de l'Intimidation

- Contrôle Social : Utilisée pour imposer le respect ou la peur, permettant de manipuler les situations sociales à son avantage.
- Prévention de Combat : Peut être employée au début d'un combat pour tenter de l'éviter en imposant une présence menaçante.

Mécanique de l'Intimidation

- Définition de l'Échec et de la Réussite : Pour réussir une intimidation, le personnage doit surpasser un seuil de difficulté calculé comme suit : 10 + 2 par adversaire + la volonté du chef de groupe adverse.

Importance Stratégique

- Dissuasion : Une Savoir²-Faire élevée en intimidation permet d'éviter des combats potentiellement dangereux ou coûteux.
- Leadership : Peut être utilisée pour renforcer le leadership au sein d'un groupe, surtout dans des situations tendues ou critiques.

Conseils pour la MdV

- Intégration des Défis : Créez des scénarios où les personnages peuvent utiliser l'intimidation pour résoudre des conflits, négocier des passages sécurisés, ou lors d'interrogatoires.
- Réactions des PNJ : Les PNJ devraient réagir de manière réaliste à l'intimidation, certains pouvant se soumettre tandis que d'autres pourraient relever le défi ou demander de l'aide.

Linguistique

Définition

Le Savoir²-Faire « Linguistique », utilisant l'intuition (**Int**) et le charisme (**Cha**), équipe un personnage pour comprendre, parler, lire et écrire diverses langues, y compris celles qui sont anciennes ou codées. Cette Savoir²-Faire est essentielle pour la communication dans des contextes multilingues et pour l'interprétation de documents historiques ou cryptés.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Communication Multilingue** : Permet de parler et de comprendre plusieurs langues en plus de la ou des langues maternelles.
- **Lecture et Écriture** : Capacité de lire et d'écrire dans les langues apprises, avec une efficacité qui augmente avec le niveau de Savoir²-Faire.
- **Déchiffrage** : Aptitude à interpréter des langues anciennes et des codes secrets à travers des tests de linguistique.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Comprend et parle quelques langues supplémentaires. Peut lire et écrire dans ces langues avec effort et erreurs occasionnelles.
- **Exemples de Langues** : Capable d'utiliser les langues courantes de son époque et région.

Professionnel

- **Capacités** : Maîtrise de nombreuses langues étrangères, capable de les parler, lire et écrire avec aisance et précision.
- **Langues Spécifiques** : Compréhension profonde des langues dominantes et vernaculaires pertinentes à divers contextes culturels et historiques.

Maestro

- **Capacités** : Expertise totale dans les langues étudiées, capable de parler, lire, et écrire avec fluidité dans toutes les langues maîtrisées, y compris celles jamais entendues auparavant.
- **Polyglotte** : Maîtrise des langues rares et anciennes, capable de déchiffrer les écritures les plus complexes sans préparation préalable.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Créez des scénarios où la compréhension de langues spécifiques est cruciale pour le progrès de l'histoire ou la résolution de mystères.
- **Récompenses pour la Maîtrise Linguistique** : Offrez des avantages narratifs ou pratiques pour l'utilisation réussie de Savoir²-Faire s linguistiques, comme découvrir des informations cachées ou influencer positivement des interactions avec des PNJs de différentes cultures.

Voici la liste complète des langues mentionnées dans le cadre du Savoir²-Faire « Linguistique » de votre jeu de rôle, classées par catégorie et spécificité des groupes ethniques ou contextes mentionnés :

Langues Communes ou Dominantes (suivant l'époque)

- **Chamka**, **Hum**, **Faelwinien** (Noir Chemin, 3 Orchidées)
- **Imperium** (Retour de Pendule et Vers le Bruit)
- **Langue Vernaculaire de la Maison** (Retour de Pendule)
- **Langue Planétaire Dérivé du Vïatard** (Mangeurs de Pierres)
- **Vieux Vïatard** (Mangeurs de Pierres)

Langues Possédées par Défaut par Chaque PJ (même à niveau 0 en linguistique, sans les lire et écrire)

Humaines

- Hyarmenth
- Inithien
- Ipazien
- Olindien
- Issessien
- Chamka

Nains

- Benessnum
- Oliviandre
- Narsdrok
- Oridroin

Humanoïdes

- Hum
- Orc
- Nordhum

Togants

- Gentelien
- Antefael

Anciennes

- Faelwinien
- Analwanien
- Arachnéen.

Art vs Foi (+ spécialités)

Définition

Le Savoir²-Faire "Art vs Foi" utilise l'intuition (Int) et la sagacité (Sag) pour mesurer la capacité d'un personnage à manipuler et comprendre les forces immatérielles, que ce soit par l'art velumnique ou la foi religieuse. Cette Savoir²-Faire permet d'accéder à des pouvoirs qui interagissent directement avec les éléments spirituels et mystiques de l'univers.

Spécialités de la Savoir²-Faire

- **Profanes**. Manipulation des forces velumniques indépendamment de toute divinité. Inclut la guérison, la divination, et la manipulation environnementale.
- **Dieux**. Utilisation des pouvoirs divins à travers des rituels et invocations. Inclut les bénédictions, les malédictions, et l'invocation divine.
- **Arts du Corps**. Techniques qui combinent le mystique avec le physique pour améliorer les capacités corporelles ou pour combattre.
- **Arts Psychiques**. Manipulation des forces psychiques pour effectuer des actions telles que la télékinésie ou la télépathie.
- **Gaïa**. Spécialisation dans les forces naturelles, permettant de contrôler les éléments, le temps, ou la météo.
- **Équilibre**. Focalisation sur le maintien de l'équilibre entre les forces, protégeant contre les déséquilibres ou réajustant les énergies.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Utilisation des sorts les plus simples de chaque spécialité. Compréhension basique des concepts fondamentaux des forces immatérielles.

Professionnel

- **Capacités** : Utilisation de sorts plus avancés et une meilleure compréhension des forces immatérielles. Capable de manipuler ces forces de manière plus complexe.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise complète et capacité d'utiliser les sorts les plus puissants. Peut innover en créant de nouveaux sorts ou techniques exploitant les forces immatérielles de manières innovantes.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Mettez en place des scénarios où les différents aspects de l'Art vs Foi sont testés, permettant aux joueureuses de démontrer leur maîtrise des forces immatérielles.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des récompenses tangibles pour l'utilisation efficace de cette Savoir²-Faire , comme des impacts significatifs sur l'environnement du jeu ou des avantages stratégiques dans des confrontations.

Mêlée (+ spécialités)

Définition

Le Savoir²-Faire « Mêlée » utilise la force (**For**) et l'intuition (**Int**) pour représenter la Savoir²-Faire d'un personnage à combattre au corps-à-corps, que ce soit avec des armes ou à mains nues.

Cette Savoir²-Faire est essentielle pour les personnages engagés dans des combats rapprochés et peut interagir avec les Savoir²-Faire de « **Parade** » ou « **Esquive** » des adversaires.

Spécialités de la Mêlée

- **Mains nues** : Combat sans armes, utilisant coups de poing et de pied.
- **Poignards** : Utilisation de lames courtes pour des attaques rapides.
- **Épées une main** : Maniement d'épées courtes ou moyennes.
- **Épées deux mains** : Utilisation d'épées longues et lourdes nécessitant les deux mains.
- **Lances** : Emploi de lances pour attaquer à distance rapprochée.
- **Tavernes** : Utilisation d'objets quotidiens comme armes improvisées.
- **Haches** : Maniement de haches pour des attaques puissantes.
- **Sabres de samouraï** : Utilisation de sabres courbes pour des coups tranchants et précis.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Capacité de base à se battre au corps-à-corps, manque de technique raffinée.
- **Limitations** : Moins efficace contre des adversaires expérimentés ou en situations tactiquement complexes.

Professionnel

- **Capacités** : Combattant confirmé, maîtrise sa spécialité et peut parer ou esquiver efficacement les attaques.
- **Savoir²-Faire avancées** : Utilise des techniques avancées pour maximiser l'efficacité en combat.

Maestro

- **Capacités** : Expertise totale dans la spécialité choisie, capable d'anticiper les mouvements adverses et d'exploiter leurs faiblesses.
- **Expertise spéciale** : Peut enseigner la technique à d'autres, contribuant à la formation de nouveaux combattants qualifiés.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Créez des scénarios où les techniques de mêlée sont testées contre divers adversaires et dans différentes situations de combat.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des avantages tactiques et narratifs pour l'utilisation habile de la mêlée, tels que le gain de respect ou de peur parmi les ennemis, et envisagez des conséquences pour les échecs, comme des blessures ou des pertes stratégiques.

Métier (+ spécialités)

Définition

Le Savoir²-Faire "Métier" utilise l'intuition (**Int**) et la dextérité (**Dex**) pour représenter la capacité d'un personnage à exercer des activités artisanales, industrielles ou technologiques, adaptées à l'époque du jeu. Cette Savoir²-Faire

est cruciale pour créer, réparer, ou améliorer des objets utiles.

Spécialités de la Savoir²-Faire Métier

- **Travail du bois** : Fabrication d'objets en bois, tels que meubles, outils ou armes.
- **Travail de la pierre** : Sculpture de pierre, construction de murs, taille de pierres précieuses.
- **Travail du fer et des alliages** : Création d'armes, d'outils, de bijoux en métal.
- **Travail du cuir et des tissus** : Production de vêtements, sacs, chaussures, et autres articles en cuir ou tissu.



- **Mécanique** : Réparation de machines, fabrication d'engins mécaniques, maintenance de véhicules.
- **Robotique et informatique** : Conception, programmation, et maintenance de robots ou de systèmes informatiques.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Réalisation de tâches simples dans la spécialité choisie. Possède des connaissances de base et une Savoir²-Faire initiale dans l'utilisation des outils et matériaux pertinents.
- **Limitations** : Manque d'expertise pour des tâches complexes ou pour innover dans son domaine.

Professionnel

- **Capacités** : Capacité à mener à bien des tâches complexes et à comprendre en profondeur sa spécialité. Aptitude à résoudre des problèmes intermédiaires et à améliorer des processus existants.
- **Savoir²-Faire avancées** : Peut enseigner ses Savoir²-Faire s à des apprentis et contribuer significativement à des projets de grande envergure.

Maestro

- **Capacités** : Expertise complète et autorité reconnue dans sa spécialité. Capable de réaliser des tâches très complexes avec aisance et de mener des innovations dans son domaine.
- **Expertise spéciale** : Capable de concevoir et de créer des œuvres ou des solutions qui définissent les standards dans son domaine.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Proposez des scénarios où les Savoir²-Faire s en métier sont essentielles pour la progression de l'histoire, comme la nécessité de réparer un objet important ou de créer une clé pour progresser.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des récompenses tangibles pour l'utilisation réussie du Savoir²-Faire "Métier", comme des gains économiques, des améliorations de matériel, ou des avantages stratégiques. Considérez des conséquences pour les échecs, comme la perte de ressources ou des retards dans la progression de l'aventure.

Parade

Définition

La Savoir²-Faire « Parade » utilise la force (**For**) et l'intuition (**Int**) pour permettre à un personnage de se défendre efficacement en combat rapproché. Elle est principalement utilisée pour contrer les attaques de mêlée, en faisant en sorte que l'initiative reste avec l'attaquant, ce qui influence la dynamique du combat.

Fonctionnement de la Parade

- **Mécanique de Base** : Pendant un combat, quand un adversaire attaque, le personnage utilisant la Parade doit réussir un test d'opposition pour bloquer ou dévier l'attaque. Si la parade est réussie, l'attaquant ne cause pas de dégâts et peut perdre l'avantage de l'attaque.
- **Conséquences de la Réussite** : Une parade réussie peut annuler les dégâts de l'attaque et peut permettre de reprendre l'initiative ou de créer une ouverture pour une contre-attaque.

Capacités Avancées Liées

- **Action Rapide** : Si le personnage a l'atout « Action Rapide », il peut immédiatement effectuer une action supplémentaire, comme une attaque, dans la même séquence de tour après une parade réussie, sans pénalités.
- **Action Supplémentaire** : Si le personnage possède « Action Supplémentaire », il peut

effectuer une seconde attaque lors de la même séquence de tour suivant une parade, sans le malus habituel de -5.

Importance Stratégique

- **Défensive** : La Savoir²-Faire de Parade est cruciale pour les personnages qui préfèrent une approche défensive ou tactique au combat, leur permettant de gérer le rythme des affrontements et de minimiser les dégâts reçus.
- **Contre-attaque** : Utilisée correctement, la Parade peut transformer une situation défensive en opportunité d'attaque, en profitant des ouvertures créées par des parades réussies.

Conseils pour la MdV

- **Scénarios de Combat** : Intégrez des ennemis qui mettent au défi les capacités de parade des joueureuses, en proposant des styles de combat variés qui nécessitent des réponses tactiques différentes.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des avantages narratifs pour les parades particulièrement réussies, comme des boosts de moral ou des gains stratégiques, et envisagez des conséquences pour les échecs, comme des désavantages positionnels ou des blessures.

Perception

Définition

Le Savoir²-Faire « Perception », qui utilise l'intuition (**Int**) et la sagacité (**Sag**), permet à un personnage de détecter, analyser et comprendre les éléments de son environnement. Cette Savoir²-Faire est essentielle pour reconnaître les dangers, découvrir des secrets, et saisir des indices non évidents à travers les cinq sens.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Détails Visuels et Auditifs** : Reconnaissance des formes, couleurs, mouvements subtils, et variations sonores.
- **Olfactifs et Tactiles** : Identification des odeurs et textures, même celles qui sont peu perceptibles.
- **Détecter des Subterfuges** : Capacité à repérer des illusions, des mensonges, et des pièges.
- **Sensibilité aux Éléments Surnaturels** : Percevoir des forces velumniques ou des présences invisibles.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Perçoit les aspects les plus évidents de son environnement, comme les sons clairs et les objets visibles. Peut-être dupé par des subterfuges simples.
- **Limitations** : Vulnérable aux illusions et aux tromperies complexes.

Professionnel

- **Capacités** : Détecte des détails subtils tels que les variations légères de lumière, les sons bas, et les changements minimes d'expression. Moins susceptible d'être trompé par des subterfuges.
- **Savoir²-Faire avancées** : Peut détecter des mensonges et discerner la vérité dans les comportements et paroles des autres.

Maestro

- **Capacités** : Perception extrêmement aiguisée capable de saisir les signaux les plus discrets de l'environnement, y compris des éléments presque imperceptibles. Peut détecter les pensées ou émotions subtiles des autres.
- **Expertise spéciale** : Quasi-immunité aux illusions et aux tromperies, avec une capacité à percevoir les éléments surnaturels directement.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Proposez des scénarios où les Savoir²-Faire s en perception sont cruciales, tels que la navigation dans des lieux piégés, des enquêtes complexes, ou lors d'interactions avec des personnages mystérieux ou trompeurs.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des avantages tangibles pour une perception réussie, comme découvrir des passages secrets, éviter des pièges, ou gagner des informations précieuses. Envisagez des conséquences pour des échecs, comme des embuscades ou des erreurs de jugement.

Psychologie

Définition

Le Savoir²-Faire « Psychologie », utilisant l'intuition (**Int**) et la sagacité (**Sag**), permet à un personnage de comprendre et interpréter les sentiments, les émotions, et les comportements humains. Cette Savoir²-Faire est cruciale pour déceler les mensonges, anticiper les réactions, et manipuler les interactions sociales.

Fonctionnalités de la Psychologie

- **Détection des Émotions** : Capacité à percevoir et comprendre les émotions ouvertes et subtiles des autres.
- **Reconnaissance des Mensonges** : Aptitude à identifier les falsifications et les tromperies.
- **Anticipation des Réactions** : Savoir²-Faire pour prédire les comportements basés sur des indices psychologiques.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Peut reconnaître des émotions évidentes et des mensonges simples. Capable d'anticiper des réactions prévisibles.
- **Limitations** : Peut être trompé par des subterfuges sophistiqués ou des émotions très dissimulées.

Professionnel

- **Capacités** : Détection de nuances émotionnelles subtiles et de mensonges plus complexes. Compréhension améliorée des motivations sous-jacentes.
- **Savoir²-Faire avancées** : Meilleure prédiction des réactions dans des situations variées, moins susceptible d'être dupé.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise totale de la détection des émotions, même les plus subtiles. Capable de reconnaître des mensonges très complexes et de comprendre profondément les motivations.
- **Expertise spéciale** : Anticipation presque parfaite des réactions dans une large gamme de situations. Capacité de manipuler les comportements grâce à une compréhension psychologique avancée.

Interactions avec d'autres Savoir²-Faire

Le Savoir²-Faire « Psychologie » s'oppose directement à « Bluff », « Influence », « Diplomatie », et « Représentation ».

Un niveau élevé en Psychologie permet à un personnage de contrer efficacement les tentatives de manipulation par ces Savoir²-Faire s.

Conseils pour la MdV

- **Intégration dans les Scénarios** : Utilisez la Psychologie pour enrichir les interactions NPC, les négociations, et les enquêtes. Proposez des défis où les Savoir²-Faire s psychologiques peuvent dévoiler des complots ou désamorcer des conflits.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des avantages stratégiques pour une utilisation efficace de la Psychologie, comme obtenir des informations cruciales ou influencer des alliés. Les échecs peuvent entraîner des malentendus ou des réactions hostiles.

Renseignements

Définition

Le Savoir²-Faire "Renseignements" emploie la sagacité (**Sag**) et le charisme (**Cha**) pour collecter des informations à partir de diverses sources, qu'elles soient humaines, documentaires ou numériques. Cette Savoir²-Faire est cruciale pour les personnages qui nécessitent des données fiables pour planifier des actions, résoudre des mystères ou naviguer dans des environnements sociaux complexes.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Recherche Urbaine** : Collecte d'informations dans des espaces publics ou privés en interrogeant les passants ou en observant l'environnement.
- **Utilisation des Médias Numériques** : Recherches sur Internet, bases de données en ligne, ou réseaux sociaux pour extraire des informations pertinentes.
- **Exploration de Bibliothèques et Archives** : Accès à des documents historiques, journaux, ou autres archives pour des renseignements spécifiques.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Capable de trouver des informations basiques par des questions directes ou des recherches simples sur Internet. Peut se tromper ou interpréter incorrectement les données.
- **Limitations** : Vulnérable à la désinformation ou aux sources peu fiables.

Professionnel

- **Capacités** : Accès à des sources d'information plus spécialisées comme des bibliothèques ou des témoins oculaires. Capable de distinguer les informations utiles des fausses nouvelles.
- **Savoir²-Faire avancées** : Interprétation correcte des données complexes et fourniture d'analyses plus détaillées.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise complète des sources d'informations, y compris les archives gouvernementales et les réseaux d'informateurs. Capable d'extraire des informations très spécifiques et sensibles.
- **Expertise spéciale** : Analyse précise des données et capacité à synthétiser des informations provenant de multiples sources pour former un récit cohérent.

Conseils pour la MdV

- **Intégration des Défis** : Proposez des scénarios où les Savoir²-Faire s en renseignements sont essentielles, comme des missions d'espionnage, des enquêtes criminelles, ou des négociations politiques.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des avantages tangibles pour l'utilisation réussie de renseignements, tels que des avantages stratégiques ou des découvertes importantes. Considérez des conséquences pour les échecs, comme des embuscades basées sur des informations incorrectes ou des retards dans la progression de la quête.

Représentation

Définition

Le Savoir²-Faire « Représentation » utilise le charisme (**Cha**) et la sagacité (**Sag**) pour captiver et émouvoir un public à travers diverses formes artistiques. Cette Savoir²-Faire est essentielle pour les personnages performeurs, tels que les acteurs, les musiciens, ou les orateurs, leur permettant de captiver et influencer les spectateurs efficacement.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Performance Artistique** : Utilisation de l'art pour toucher et émouvoir le public.
- **Captation de l'Attention** : Capacité à maintenir l'intérêt du public et à gérer son engagement.
- **Évocation des Émotions** : Maîtrise des techniques permettant d'induire des sentiments et émotions chez les spectateurs.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Savoir²-Faire initiale en performance, capable de réaliser des spectacles décents. Besoin d'améliorer la technique et le style.
- **Limitations** : Performances parfois inégales et manque de finesse dans l'expression artistique.

Professionnel

- **Capacités** : Maîtrise avancée des techniques de performance. Capable de captiver régulièrement l'attention du public et de susciter des émotions.
- **Savoir²-Faire avancées** : Utilisation de techniques sophistiquées pour manipuler les émotions du public, avec une capacité accrue de faire un nom dans le milieu artistique.

Maestro

- **Capacités** : Expertise exceptionnelle en performance. Capable de toucher profondément le public et de susciter des émotions complexes.
- **Expertise spéciale** : Réputation bien établie dans le milieu artistique, considéré comme une référence pour les autres artistes.

Interaction avec d'autres Savoir²-Faire

- **Opposition à la Psychologie** : Alors que « Psychologie » vise à comprendre les émotions et motivations des autres, « Représentation » se concentre sur l'induction d'émotions chez les autres.
- **Synergie** : Peut être utilisé conjointement avec « Diplomatie » ou « Influence » pour renforcer l'efficacité des interactions sociales.

Conseils pour la MdV

- **Intégration dans les Scénarios** : Créez des situations où les Savoir²-Faire s de performance peuvent influencer l'issue des événements, comme des festivités locales, des négociations politiques, ou des situations de tension.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des avantages narratifs et matériels pour les performances réussies, et envisagez des conséquences pour les échecs, comme la perte de popularité ou de crédibilité.

Réputation

Définition

Le Savoir²-Faire « Réputation » utilise le charisme (**Cha**) et la sagacité (**Sag**) pour refléter l'image publique et la notoriété d'un personnage. Cette Savoir²-Faire est essentielle pour manipuler les perceptions et les opinions des autres, influençant ainsi les interactions sociales et politiques.

Utilisation de la Savoir²-Faire

- **Influence Sociale** : Utiliser la réputation pour gagner du respect, de l'autorité, ou de la crédibilité dans divers milieux.
- **Manipulation** : Renforcer ou discréditer la réputation pour influencer les actions et décisions des autres.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Le personnage commence à se faire connaître dans un milieu spécifique. Il possède une reconnaissance limitée et quelques contacts.
- **Limitations** : Influence restreinte et peu de pouvoir pour mobiliser des ressources ou obtenir des faveurs.

Professionnel

- **Capacités** : Le personnage a établi une réputation solide, reconnu pour ses Savoir²-Faire s et réalisations. Il possède un réseau de contacts étendu et peut exercer une influence notable.
- **Savoir²-Faire avancées** : Utilisation efficace de sa réputation pour négocier, persuader ou détourner l'attention.

Maestro

- **Capacités** : Le personnage est une figure de proue dans son domaine, avec une réputation qui le précède. Il a accès aux plus hauts niveaux de la société et peut manipuler des événements à grande échelle.
- **Expertise spéciale** : Capable d'utiliser sa réputation pour obtenir des faveurs importantes, orchestrer des campagnes de relations publiques, ou influencer les politiques publiques.

Conseils pour la MdV

- **Scénarios d'Application** : Intégrez des situations où la réputation peut jouer un rôle clé, comme des négociations entre factions, des campagnes médiatiques, ou lors d'événements sociaux majeurs.
- **Récompenses et Conséquences** : Accordez des avantages tangibles pour l'utilisation stratégique de la réputation, tels que l'ouverture de nouvelles voies d'action ou des accords favorables. Les échecs peuvent entraîner des pertes de crédibilité ou des conflits.

Sécurité

Définition

Le Savoir²-Faire « Réputation » utilise le charisme (**Cha**) et la sagacité (**Sag**) pour influencer la perception qu'ont les autres du personnage. Cette Savoir²-Faire est cruciale pour gérer l'image publique, manipuler les opinions, et maximiser l'efficacité des interactions sociales à travers un réseau de contacts.

Utilisation de la Savoir²-Faire

- **Gestion de l'Image Publique** : Façonner activement comment les autres perçoivent le personnage, que ce soit par des actes publics, des rumeurs contrôlées, ou des présentations médiatiques.
- **Manipulation des Opinions** : Utiliser la réputation pour influencer les décisions des autres, que ce soit par la persuasion ou la dissuasion.
- **Réseau de Contacts** : Exploiter sa réputation pour renforcer ses relations et interactions dans divers milieux.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Le personnage commence à se faire connaître dans son milieu mais reste peu influent. Possède quelques contacts qui peuvent offrir une aide limitée.
- **Limitations** : Peu de poids dans les négociations importantes et susceptible d'être ignoré par des figures plus influentes.

Professionnel

- **Capacités** : Réputation bien établie qui permet de mobiliser des ressources et d'influencer des décisions dans son milieu. Dispose d'un réseau de contacts solide.
- **Savoir²-Faire avancées** : Utilise sa réputation pour négocier avec succès ou détourner l'attention des aspects moins favorables de ses actions.

Maestro

- **Capacités** : Figure hautement respectée et influente, capable de manipuler des événements à grande échelle grâce à sa réputation. Accès à un réseau de contacts de haut niveau.
- **Expertise spéciale** : Maîtrise des interactions publiques et privées, capable d'obtenir des faveurs significatives et de modeler les politiques publiques ou les tendances du milieu.

Conseils pour la MdV

- **Intégration dans les Scénarios** : Introduisez des défis où la réputation peut déterminer l'accès à certaines ressources, informations, ou alliances. Utilisez la réputation comme un levier dans des intrigues politiques ou des campagnes de désinformation.
- **Récompenses et Conséquences** : Récompensez les joueureuses pour une gestion habile de la réputation par des avantages sociaux, économiques, ou politiques. Envisagez des conséquences pour la gestion maladroite de la réputation, comme des conflits avec d'autres groupes ou des scandales.

Soins (+ spécialités)

Définition

Le Savoir²-Faire « Soins » emploie la dextérité (**Dex**) et l'intelligence (**Int**) pour administrer des soins médicaux allant des premiers secours aux traitements plus complexes comme la chirurgie. Cette Savoir²-Faire est vitale pour stabiliser et soigner des blessures ou maladies lors des aventures.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Premiers Secours** : Stabilisation des blessures pour prévenir l'aggravation de l'état du patient.
- **Traitement Médical** : Soins prolongés pour récupérer des points de vie et traiter des maladies ou des poisons.
- **Chirurgie** : Interventions nécessitant une précision et des connaissances spécialisées pour réparer des dommages physiques graves.

Spécialités

- **Maladies** : Diagnostic et traitement de maladies diverses.
- **Poisons** : Neutralisation de toxines et gestion des symptômes d'empoisonnement.
- **Chirurgie des Organes** : Opérations complexes pour traiter les organes internes endommagés.
- **Chirurgie des Os** : Réparation de fractures et reconstruction osseuse.
- **Étrange** : Techniques avancées pour soigner des blessures surnaturelles ou résultant de technologies non conventionnelles.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Capacité à effectuer des premiers secours et à traiter des blessures mineures. Lance 1D6 pour déterminer les points de vie récupérés.
- **Limitations** : Interventions limitées, sans la capacité de traiter des cas complexes.

Professionnel

- **Capacités** : Soins avancés incluant le traitement de maladies et la réalisation de petites chirurgies. Lance 2D6 pour les soins.
- **Savoir²-Faire avancées** : Plus efficace dans la gestion des poisons et des maladies courantes.

Maestro

- **Capacités** : Expertise en chirurgie et traitement de conditions médicales graves. Lance **3D6** pour les soins, avec dés explosifs sur un **6+**.
- **Expertise spéciale** : Capable de gérer des conditions médicales extrêmes et de réaliser des interventions chirurgicales complexes.

Conseils pour la MdV

- **Intégration dans les Scénarios** : Intégrez des défis médicaux qui nécessitent l'utilisation du Savoir²-Faire "Soins" pour ajouter de la tension et de l'urgence aux aventures.
- **Récompenses et Conséquences** : Offrez des bonus pour des soins réussis qui stabilisent ou sauvent des personnages ou des alliés importants. Les échecs peuvent entraîner des complications ou des détériorations de l'état des patients.

Stratégie

Définition

Le Savoir²-Faire « Stratégie » utilise l'intuition (**Int**) et le charisme (**Cha**) pour élaborer et exécuter des plans complexes afin d'atteindre des objectifs spécifiques, tels que conduire des opérations militaires, orchestrer des campagnes commerciales ou politiques.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Militaire** : Planification et exécution de manœuvres tactiques et stratégiques dans des contextes de conflit.
- **Commerciale** : Développement et mise en œuvre de stratégies pour maximiser les performances d'une entreprise ou d'une campagne de marketing.

- **Politique** : Conception et gestion de campagnes politiques pour influencer l'opinion publique ou gagner des élections.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Capable de concevoir et de mettre en œuvre des plans simples. Peut gérer des situations peu complexes avec une certaine efficacité.
- **Limitations** : Rencontres des difficultés avec des stratégies plus complexes ou lorsqu'il est confronté à des adversaires stratégiquement avancés.

Professionnel

- **Capacités** : Compétent dans la planification et la coordination de stratégies intermédiaires. Peut gérer des situations de complexité modérée et s'opposer efficacement à des adversaires expérimentés.
- **Savoir²-Faire avancées** : Peut orchestrer des campagnes à grande échelle et coordonner des actions multiples pour atteindre des objectifs stratégiques.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise totale des concepts stratégiques, capable de planifier et d'exécuter des stratégies de haut niveau. Peut coordonner de vastes ressources et dépasser des adversaires hautement qualifiés.
- **Expertise spéciale** : Aptitude à anticiper les mouvements adverses et à adapter dynamiquement les plans en fonction des circonstances changeantes.

Conseils pour la MdV

- **Scénarios d'Application** : Intégrez des défis qui nécessitent une réflexion stratégique, tels que des situations de crise nécessitant une intervention rapide, des négociations complexes, ou la gestion de ressources lors d'une crise.
- **Récompenses et Conséquences** : Récompensez les joueureuses pour l'utilisation réussie de la stratégie par des avantages tactiques et stratégiques. Les échecs peuvent conduire à des pertes de ressources ou des revers dans les objectifs à long terme.

Subterfuge

Définition

Le Savoir²-Faire « Subterfuge » combine la dextérité (**Dex**) et l'intelligence (**Int**) pour permettre à un personnage de tromper, de dissimuler, et de manipuler. Ce Savoir²-Faire est crucial pour les personnages nécessitant une finesse dans la tromperie et la ruse pour atteindre leurs objectifs.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Tromperie** : Utilisation de mensonges, d'illusions ou de déguisements pour induire en erreur.
- **Dissimulation** : Cacher des objets, des intentions ou des actions.
- **Manipulation** : Influencer subtilement les décisions d'autres personnages.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Capable de mener des tromperies simples et de créer des diversions basiques.
- **Limitations** : Efficacité limitée contre les adversaires méfiants ou expérimentés.

Professionnel

- **Capacités** : Maîtrise de techniques de tromperie plus complexes, y compris l'utilisation de faux documents, de leurres, et des déguisements sophistiqués.
- **Savoir²-Faire avancées** : Peut tromper des adversaires avisés grâce à une planification et une exécution soignées.

Maestro

- **Capacités** : Expert en subterfuge, capable de manipuler des situations et des individus sans éveiller de soupçons, y compris par la manipulation psychologique et la création de scénarios complexes.
- **Expertise spéciale** : Peut orchestrer des opérations de tromperie à grande échelle et déjouer même les contre-mesures les plus sophistiquées.

Conseils pour la MdV

- **Scénarios d'Utilisation** : Intégrez des défis où le subterfuge peut offrir des avantages stratégiques, comme infiltrer un lieu fortement gardé, obtenir des informations classifiées, ou échapper à une poursuite.
- **Récompenses et Risques** : Récompensez les utilisations réussies du subterfuge par des avantages narratifs. Les échecs peuvent

exposer le personnage à des risques accrus, allant de la perte de confiance à des conséquences potentiellement mortelles si la tromperie est découverte.

Survie

Définition

Le Savoir²-Faire « Survie » combine la constitution (**Con**) et la sagacité (**Sag**) pour équiper un personnage des Savoir²-Faire s nécessaires pour s'adapter et persister dans des environnements hostiles. Ce Savoir²-Faire est crucial pour gérer des situations de survie, que ce soit dans la nature sauvage, des zones urbaines abandonnées, ou des conditions climatiques extrêmes.

Applications de la Savoir²-Faire

- **Navigation et orientation** : Utiliser les Savoir²-Faire s pour s'orienter sans boussole ou autres outils modernes.
- **Chasse et cueillette** : Trouver et capturer de la nourriture, que ce soit par la chasse, la pêche ou la cueillette de plantes comestibles.
- **Premiers soins** : Administrer des soins d'urgence pour traiter des blessures ou des conditions médicales dans des situations où l'aide professionnelle n'est pas disponible.
- **Construction d'abris** : Bâtir des abris temporaires ou permanents pour se protéger des éléments.
- **Détection et évitement des dangers** : Identifier et éviter les dangers naturels, comme les animaux sauvages, les plantes toxiques, ou les conditions météorologiques extrêmes.

Niveaux de Savoir²-Faire

Apprenti

- **Capacités** : Peut effectuer des tâches de survie basiques comme allumer un feu, construire un abri simple, et trouver de l'eau et de la nourriture basique.
- **Limitations** : Ses Savoir²-Faire s sont limitées aux environnements moins hostiles et aux situations de survie de courte durée.

Professionnel

- **Capacités** : Capable de gérer des environnements plus difficiles et de suivre des pistes. Peut reconnaître et neutraliser des dangers plus subtils.
- **Savoir²-Faire avancées** : Peut enseigner les bases de la survie à d'autres et gérer des ressources de manière plus efficace.

Maestro

- **Capacités** : Maîtrise des techniques de survie avancées, capable de survivre dans pratiquement n'importe quel environnement, quelle que soit la sévérité. Peut construire des abris complexes et utiliser des ressources naturelles pour fabriquer des outils et des armes.
- **Expertise spéciale** : Capable de diriger des groupes en situation de survie, de planifier des expéditions de longue durée, et de former des spécialistes en survie.

Conseils pour la MdV

- **Scénarios d'Utilisation** : Intégrez des défis de survie qui nécessitent l'utilisation de ces Savoir²-Faire s, tels que des expéditions dans des zones sauvages, des scénarios postapocalyptiques, ou lors de catastrophes naturelles.
- **Récompenses et Conséquences** : Récompensez l'utilisation réussie de la survie par des avantages tangibles, comme la découverte de ressources rares ou la création d'un refuge sûr. Les échecs peuvent entraîner des conséquences directes, comme des blessures ou la perte de ressources essentielles.

Tir (+ spécialités)

Description

Le Savoir²-Faire « Tir » (**Int**, **Sag**) permet à un personnage de maîtriser diverses formes d'armes à distance, allant des arcs traditionnels aux armes à feu modernes. Ce Savoir²-Faire est essentiel pour les personnages qui préfèrent engager le combat à distance, offrant une variété d'options tactiques selon la situation et l'équipement disponible.

Spécialités

- **Arc** : Utilisation d'arcs pour des tirs précis à distance. Idéal pour les scénarios médiévaux ou forestiers.
- **Arbalète** : Maniement des arbalètes, combinant la puissance des arcs et la technologie mécanique pour une précision accrue.
- **Pistolet** : Maîtrise des armes de poing pour des engagements rapides à courte portée.
- **Fusil** : Utilisation de fusils pour des tirs de précision à longue distance. Applicable dans les scénarios de chasse ou militaires.
- **Artillerie** : Opération d'armes lourdes pour des tirs de soutien à longue portée, tels que les canons ou les mortiers.

- **Objets improvisés** : Savoir²-Faire dans l'utilisation d'objets quotidiens comme armes de jet, par exemple des bouteilles ou des pierres.

Niveaux de Savoir²-Faire

- **Apprenti** : Capable de réaliser des tirs de base avec précision à courte distance. Peut gérer des situations simples et des cibles peu mobiles.
- **Professionnel** : Maîtrise avancée permettant des tirs précis à moyenne distance et la capacité de gérer des cibles en mouvement ou partiellement couvertes.
- **Maestro** : Expertise exceptionnelle dans tous les types de tir à distance, capable de réaliser des tirs précis sous pression et à longue portée, même dans des conditions défavorables.

Application en Jeu

- **Scénarios d'utilisation** : Le Savoir²-Faire "Tir" peut être utilisé dans des scénarios variés, depuis les combats stratégiques en terrain découvert jusqu'aux embuscades en milieu urbain. Il peut également servir lors de chasses ou de compétitions de tir.
- **Combinaison** avec d'autres Savoir²-Faire "Tir" peut être combiné avec "Stratégie" pour des opérations militaires coordonnées ou avec "Survie" pour la chasse et l'autodéfense en milieu sauvage.
- **Conséquences de l'utilisation** : Utiliser "Tir" avec succès peut permettre de neutraliser des menaces à distance, mais échouer peut révéler la position du personnage et exposer le groupe à des risques.

Volonté

Description

Le Savoir²-Faire « Volonté » (**Con**, **Sag**) évalue la capacité d'un personnage à résister et à se défendre contre des attaques ou influences psychiques, qu'elles soient naturelles ou surnaturelles. Ce Savoir²-Faire est crucial pour les personnages exposés à des manipulations mentales, à des illusions ou à des pouvoirs psychiques adverses.

Utilisations

- **Résistance psychique** : Permet de contrer des tentatives de contrôle mental, de résister à des illusions ou de repousser des intrusions psychiques.
- **Persévérance mentale** : Aide à maintenir la concentration lors de tâches mentalement exigeantes, comme la résolution de puzzles complexes ou la gestion de stress intense.
- **Force de caractère** : Soutient le personnage dans ses efforts pour surmonter des défis psychologiques majeurs, tels que la peur, le désespoir ou la manipulation émotionnelle.

Niveaux de Savoir²-Faire

- **Apprenti** : Peut résister à des attaques psychiques basiques et accomplir des tâches mentales de difficulté modérée. Cependant, il reste vulnérable aux techniques plus sophistiquées ou puissantes.
- **Professionnel** : Possède une volonté renforcée, capable de résister à des attaques psychiques de niveau intermédiaire et de gérer efficacement des tâches de haute difficulté.
- **Maestro** : Doté d'une volonté inébranlable, le personnage est presque imperturbable face aux assauts psychiques, quel que soit leur niveau de complexité. Il peut accomplir avec succès des tâches mentales de très haute difficulté et est capable de protéger mentalement les autres.

Exemples de mise en application

- **Résistance aux sorts de contrôle** : Un personnage avec une forte volonté peut ignorer ou contrer les effets de sorts qui tentent de manipuler ou du contrôler.
- **Persistance lors de défis mentaux** : Dans des situations de haute pression, comme des négociations complexes ou des confrontations stratégiques, une forte volonté permet de rester concentré et efficace.
- **Défense contre la manipulation** : Permet de détecter et de neutraliser les tentatives de manipulation psychologique dans des interactions sociales ou politiques.

Chapitre 4

Les Atouts

Chaque atout est une force.

Dans le monde de Tsuvadra DK, vos atouts façonnent votre destinée autant que vos choix. Ils sont vos points d'appui, vos avantages naturels, les ressources intérieures et extérieures qui vous permettront de relever les défis, surmonter les épreuves et marquer le monde de votre empreinte.

Courage

Affrontez la peur, dépassez vos limites et restez ferme face à l'adversité.

Sagesse

Comprenez le monde, apprenez de tout et prenez les meilleures décisions.

Connaissez-les.
Développez-les.
Utilisez-les avec sagesse.

Car un atout bien employé vaut parfois plus qu'une arme, plus que la magie, plus que la chance.

Agilité

Soyez rapide, discret et adaptable. La souplesse est une arme aussi redoutable que l'acier.

Volonté

Gardez le contrôle de vous-même. Votre esprit est votre plus grande armure.

Ingéniosité

Trouvez des solutions là où d'autres ne voient que des problèmes.

Empathie

Écoutez, comprenez, créez des liens sincères. Les alliances forgées avec le cœur sont souvent les plus solides.

Vos atouts sont uniques.
Cultivez-les, combinez-les,
et faites-en la force de votre légende.

LIVRE IV - LES ATOUTS



Chapitre 10 - Atouts d'origine, naissance et dons

Atouts d'origine liés aux peuples, atouts de naissance et dons.

Âme double

Description

Votre corps abrite deux âmes. Cette particularité peut parfois être un peu compliquée à gérer, mais elle offre également des avantages uniques. Au début de chaque séance, vous avez la capacité d'échanger les scores de deux caractéristiques comme bon vous semble. Cela vous offre une plus grande flexibilité pour faire face aux défis et dangers que vous pouvez rencontrer. Il est important de noter que cette capacité implique de recalculer tous les bonus associés aux caractéristiques échangées.

La jouer

En tant que joueuse bénéficiant de l'atout de naissance "Âme double", vous avez la possibilité de manipuler les caractéristiques de votre personnage au début de chaque séance, ce qui vous confère une liberté supplémentaire pour vous adapter aux défis à venir.

Les formes possibles

- Invocation ratée, Invocation réussie, né sous la lune rousse, Jumeau psychique.

Atouts familiaux

Description

Les atouts familiaux regroupent les avantages liés à l'environnement dans lequel vous avez grandi - votre famille, votre pays, et les personnes qui ont marqué votre jeunesse. Ces atouts représentent l'influence profonde de votre milieu d'origine sur votre développement et vos Savoir²-Faire s.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous évoluez dans votre environnement naturel, tel qu'une forêt, un marais, ou une cité, ou dans votre milieu social, que ce soit la bourgeoisie, la noblesse, ou la racaille, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos tests de Savoir²-Faire. De plus, vous ne pouvez pas commettre de maladresse dans ce milieu, ce qui témoigne de votre aisance et de votre adaptation naturelle à cet environnement spécifique.

Éducation Spéciale

Description

Vous avez bénéficié d'une éducation spéciale dans un domaine précis, qu'il s'agisse du combat, des arts de faiseur, des arts de voleur, des bonnes manières, de l'érudition, et plus encore. Cette formation exceptionnelle vous confère une Savoir²-Faire unique, l'équivalent d'un sortilège de FD : 2, que vous pouvez lancer à volonté (sans test) au coût de 1d6 points d'énergie. Ce pouvoir peut être velumnique ou non dans ses origines, l'essentiel est qu'il soit significatif, qu'il vous aide dans le domaine considéré, et qu'il fasse de vous l'un de ces

happy few ayant reçu un enseignement légendaire.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez votre éducation spéciale, vous pouvez lancer le sortilège associé à ce domaine sans avoir à effectuer de test, offrant ainsi une utilisation flexible et puissante de vos Savoir²-Faire s uniques.

Gamin

Description

L'aventure commence un peu plus tôt que prévu pour vous : vous êtes encore un enfant. Malgré votre jeune âge, vous êtes vif et plein d'entrain, ce qui vous confère un bonus de +1 en Charisme et en Dextérité. Étant donné votre petite taille, à moins que votre peuple ne soit déjà de taille réduite, vous êtes considéré comme ayant l'atout Petit. Cela signifie que vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Bluff vis-à-vis des adultes, mais que vous rencontrez également des restrictions et que l'on vous écoute rarement dans les discussions « sérieuses ».

Comment jouer l'atout

En tant que personnage doté de l'atout de naissance "Gamin", vous pouvez incarner un jeune aventurier vif et astucieux, mais confronté aux défis propres à son jeune âge et à sa petite taille. Votre bonus en Charisme et en Dextérité reflète votre agilité et votre charme naturel, tandis que l'atout Petit et le bonus en Bluff soulignent votre capacité à naviguer dans un monde d'adultes en dépit de votre jeunesse.

Gars du coin

Description

En tant que "Gars du coin", vous êtes étroitement lié à une région ou une ville spécifique dont vous êtes originaire ou que vous connaissez très bien. Cette connaissance intime vous confère un avantage distinct : vous bénéficiez de 2 points de bonus supplémentaires gratuits dans les savoir-faire de Renseignements, de Diplomatie, d'Influence et de Survie concernant ce territoire et ses habitants. Ces bonus vous permettent de tirer pleinement parti de votre expertise locale pour obtenir des informations, établir des relations diplomatiques, influencer les autres et survivre dans cet environnement familier.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous évoluez dans la région ou la ville associée à votre atout "Gars du coin", vous pouvez exploiter pleinement votre connaissance approfondie pour interagir avec les habitants, obtenir des informations cruciales et naviguer habilement dans cet environnement. Ces savoir-faire renforcés vous offrent un avantage significatif, reflétant votre statut de personne du coin ayant des liens profonds avec sa communauté et son territoire.

Grand

Description

Vous êtes une personne vraiment grande et imposante. Du fait de votre stature imposante, vous avez un **malus de -2** à tous vos tests de défense, mais vous ajoutez **+1d6** aux dégâts que vous causez au corps à corps. De plus, vous avez la possibilité de choisir un **bonus de +4** en Diplomatie ou en Intimidation, en fonction du style que vous souhaitez incarner. Par ailleurs, vous prenez la taille maximum de votre espèce.

Comment jouer l'atout

En tant que personnage doté de l'atout de naissance "Grand", vous incarnez une figure imposante aux capacités de combat redoutables. Votre choix entre le bonus en Diplomatie ou en Intimidation reflète votre style de communication et votre manière d'interagir avec les autres. Votre stature impressionnante vous confère une présence imposante et des capacités de combat redoutables au corps à corps.

Petit

Description

En raison de votre petite taille, vous ne pouvez pas manier d'armes de maître, ni porter de sacs de la même catégorie, quel que soit votre mode de portage. Toutefois, votre petite taille vous confère un avantage significatif : vous bénéficiez d'un bonus de **+2** à tous vos tests de défense et d'un autre de **+4** à vos tests de **Discrétion**.

Comment jouer l'atout

En tant que personnage doté de l'atout de naissance « Petit », vous incarnez une personne discrète et agile, capable de se faufiler habilement dans des espaces restreints et de se protéger efficacement malgré votre petite taille. Votre bonus de défense et votre Savoir²-Faire en **Discrétion** reflètent votre capacité à éviter les dangers et à vous déplacer avec agilité, malgré les limitations imposées par votre stature.

Protégé

Description

Vous bénéficiez de la protection de votre famille, communauté, une organisation, etc., ce qui vous confère une certaine maîtrise sur votre univers. Ce statut vous accorde deux possibilités

de faire une relance de dès par séance de jeu, manifestant ainsi votre influence et votre capacité à agir dans votre environnement.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez votre statut de Protégé, vous pouvez invoquer votre réseau de soutien pour obtenir des informations, des ressources ou un appui dans des situations délicates. Les relances de test supplémentaires vous permettent de prendre des décisions éclairées ou d'influencer subtilement les événements en votre faveur. En exploitant votre protection, vous pouvez naviguer avec confiance dans les interactions sociales, les négociations ou les confrontations, sachant que vous avez le soutien de votre sphère d'influence.

Chapitre II - Dons

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

Bénédiction

Description

À votre naissance, vous avez été béni par les dieux, les fées, les étoiles, ou une figure tutélaire. Cette bénédiction vous confère un avantage majeur, tel que l'immunité à la noyade, la capacité à toujours trouver un abri et de la nourriture, ou même la clairvoyance pour deviner l'avenir. Les conditions et l'origine de cette bénédiction doivent être discutées en collaboration avec le conteur. Vous avez également la possibilité de choisir une malédiction, qui vous octroie alors deux atouts supplémentaires.

Comment jouer l'atout

La bénédiction que vous avez reçue peut influencer de manière significative votre expérience de jeu. Vous pouvez invoquer cet avantage pour surmonter des défis qui auraient été insurmontables pour d'autres personnages, et cela peut également ouvrir de nouvelles opportunités narratives. Toutefois, la malédiction choisie peut apporter une dimension de tragédie ou de complexité à votre personnage, offrant des possibilités de jeu riches en rebondissements et en dilemmes. En concertation avec le conteur, vous pouvez exploiter ces aspects pour enrichir votre expérience de jeu et contribuer à l'évolution de l'histoire.

Don naturel

Description

Depuis votre plus jeune âge, vous avez manifesté un talent naturel pour certaines activités. Ce don vous confère 4 points de bonus supplémentaires que vous pouvez répartir à votre discrétion entre vos Savoir²-Faire. De plus, vous avez la possibilité d'utiliser 2 points pour infliger 1D6 de dégâts supplémentaires une seule fois.

Formes

- Surdoué : Votre aptitude naturelle vous place parmi les prodiges de votre domaine, vous permettant d'exceller de manière exceptionnelle dans vos Savoir²-Faire.
- Surentraîné : Votre détermination et votre entraînement assidu vous ont permis d'atteindre un niveau de maîtrise rarement égalé dans vos domaines de prédilection.
- Tête pleine : Votre esprit déborde de connaissances et de Savoir²-Faire s, vous offrant une polyvalence impressionnante dans un large éventail de domaines.

Comment jouer l'atout

Ce don naturel influe directement sur vos capacités et votre impact au sein du jeu. Les points de bonus supplémentaires que vous obtenez peuvent vous permettre de surmonter des obstacles ou de briller dans des domaines spécifiques, tandis que la possibilité d'infliger des dégâts supplémentaires représente une opportunité stratégique lors de confrontations. Ces avantages offrent des opportunités de jeu intéressantes et peuvent contribuer à façonner votre personnage de manière unique au sein de l'univers de Tsuvadra dK.

Empathie animale

Description

Vous possédez un lien spécial avec les créatures à plumes, à poils, voire à écailles, bien que ces dernières aient souvent des capacités de communication limitées. Vous êtes capable d'utiliser vos Savoir²-Faire sociales pour interagir avec les animaux. De plus, vous avez la possibilité de choisir un type spécifique d'animaux parmi une liste variée (canidés, félins, équidés, serpents, rapaces, passereaux, corvidés, mammifères marins, etc.). Vous êtes alors en mesure d'entretenir une communication cohérente avec les membres de cette espèce, même si cela relève davantage d'une communication silencieuse que d'une conversation à part entière. Il est également possible de sélectionner cet atout plusieurs fois

en choisissant un type d'animal différent à chaque fois.

Comment jouer l'atout

L'Empathie animale élargit vos capacités d'interaction au sein de l'univers de Tsuvadra dK en vous permettant d'engager des relations significatives avec les créatures animales. Cela peut vous offrir des opportunités uniques pour obtenir des informations, gagner la confiance d'animaux utiles, ou même utiliser les animaux comme alliés dans certaines situations. Votre capacité à communiquer de manière subtile avec les animaux peut enrichir votre expérience de jeu en introduisant des éléments de coopération et de compréhension mutuelle entre votre personnage et le règne animal.

Réfractaire

Description

Vous êtes doté d'une résistance naturelle à un type spécifique d'agression. Vous avez la possibilité de choisir un danger parmi une variété de catégories telles que le **feu**, le **froid**, les **maladies** et **poisons**, la **peur** et le **stress**, les **manipulations verbales**, les **coups assommants**, ou même un domaine velumnique particulier. En dépensant **1d6 points d'énergie**, vous êtes en mesure de réussir automatiquement vos tests de survie contre une agression correspondant au type choisi.

Formes

- **Fourrure épaisse** : Votre corps est naturellement protégé contre des agressions physiques ou environnementales, vous conférant une résistance accrue dans des conditions difficiles.
- **Tête de bois** : Votre détermination et votre résilience mentale vous permettent de faire face à des manipulations verbales, à la peur et au stress avec une force intérieure exceptionnelle.
- **Obtus** : Votre inertie face aux coups assommants et autres agressions physiques vous confère une capacité à encaisser les coups et à résister aux attaques directes.
- **Téméraire** : Votre bravoure vous permet de défier les dangers velumniques spécifiques en puisant dans une résistance intrinsèque face à ces menaces.
- **Santé de fer** : Votre constitution robuste vous rend résistant aux maladies et aux poisons, vous offrant une immunité naturelle contre ces agressions.

Comment jouer l'atout

Le don de Réfractaire influence directement votre capacité à survivre face à des menaces spécifiques au sein de l'univers de Tsuvadra dK. En utilisant cette résistance naturelle, vous pouvez trouver des solutions innovantes pour surmonter des obstacles correspondant au type d'agression choisi, tout en apportant une dimension unique à votre personnage en termes de survie et de combat.

Chapitre 12- Atouts de développement

Compteurs, apprentissage, caractéristique, Science du critique et progression.
Les atouts de développement sont conçus pour influencer directement les capacités de votre personnage et contribuer à son évolution au fil du jeu. Ils offrent la possibilité d'améliorer vos Savoir²-Faire, d'augmenter vos compteurs, et d'élargir vos possibilités en jeu. Certains atouts, tels que Synergie, Adaptation, ou Essaye encore, permettent d'enrichir votre expérience de jeu en offrant des options stratégiques et narratives supplémentaires.

De compteurs

- Grandir

Description

L'atout Grandir est spécifiquement conçu pour être utilisé au cours des premières années des joueureuses afin de récupérer les **5 points** de caractéristique qui ont été mis de côté lors de la création du personnage. Une fois par an, cet atout peut être acquis, permettant ainsi de rajouter **1 des points** de caractéristique qui a été mis en réserve lors de la création du personnage jeune. Il est particulièrement adapté pour les campagnes telles que « Retour de Pendule » ou la campagne « cellules et étoiles » de Marmo dK.

Comment jouer l'atout

L'atout Grandir offre une opportunité unique aux joueureuses de développer et de renforcer les caractéristiques de leurs personnages au fil du temps en partant du personnage enfant. En récupérant les points de caractéristique mis de côté à la création du personnage et en les intégrant à la progression narrative, les joueureuses peuvent refléter de manière authentique l'évolution et la croissance de leurs personnages au sein de l'univers de Tsuvadra dK. Cela peut contribuer à enrichir plaisir du jeu en offrant des moyens concrets pour représenter la maturité et le développement des personnages au fil de l'histoire.

- Apprentissage

Description

L'atout Apprentissage vous confère la possibilité de répartir **8 + Int** niveau dans vos **Savoir²-Faire.** Il est important de noter que vous ne pouvez pas distribuer en une seule fois plusieurs niveaux d'apprentissage dans une même Savoir²-Faire.

De plus, la valeur d'un Savoir²-Faire ne peut pas dépasser la valeur de l'atout Apprentissage. La valeur dans le Savoir²-Faire est égale à la somme des caractéristiques plus le niveau plus d'éventuels bonus apportés par d'autres atouts.

Il est à noter qu'un Savoir²-Faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas le bonus des caractéristiques.

Les Savoir²-Faire tels que **Concentration**, **Esquive**, **Initiative**, **Mêlée**, **Parade**, **Survie**, **Tir** et **Volonté** commencent tous avec le **niveau 0** mais bénéficient des bonus des caractéristiques.

Comment jouer l'atout

L'atout Apprentissage offre une opportunité significative d'améliorer et de diversifier les Savoir²-Faire s de votre personnage en répartissant les niveaux dans les Savoir²-Faire. Il est essentiel de planifier judicieusement la répartition des niveaux afin de maximiser l'efficacité de vos Savoir²-Faire s. Dans Tsuvadra Retour de pendule, l'atout Apprentissage ne peut être acquis que 6 fois. Pour augmenter certaines Savoir²-Faire par la suite, il est nécessaire de passer par Parfaire (pour les Savoir²-Faire lis au métier) ou Stage (pour les autres).

- Compteurs

Description

L'atout Compteurs vous confère la possibilité de répartir **6 points** entre vos compteurs de **Vie** et **d'Énergie**, en veillant à ce qu'il y ait un minimum de 1 point dans l'un des deux compteurs. De plus, vous ajoutez votre **Constitution** aux points de **Vie** et votre **Sagacité** aux points **d'Énergie**.

Par exemple dans le cadre de Retour de Pendule, cet atout ne peut être acquis que 6 fois au maximum. Lorsqu'il est acquis 4 fois, vous avez la possibilité de prendre l'atout Caractéristique.

Comment jouer l'atout

L'atout Compteurs offre une opportunité significative de personnaliser les capacités de survie et d'action de votre personnage en répartissant les points entre les compteurs de Vie et d'Énergie. Cette répartition stratégique peut avoir un impact direct sur la résilience et l'endurance de votre personnage au sein de l'univers de Tsuvadra dK. Il est essentiel de planifier soigneusement la répartition des points pour maximiser l'efficacité de votre personnage dans différentes situations.

- Caractéristique

Description

L'atout Caractéristique offre la possibilité d'ajouter **+1** à une de vos **caractéristiques**. Il est accessible gratuitement une fois tous les quatre compteurs (4, 8, 12). Il est à noter que le **maximum** atteignable est de **+5**.

Comment jouer l'atout

L'atout Caractéristique représente une opportunité significative d'améliorer les capacités intrinsèques de votre personnage en lui permettant de renforcer une de ses caractéristiques. En planifiant soigneusement l'utilisation de cet atout, vous pouvez modeler et affiner les Savoir²-Faire s et les capacités de votre personnage pour mieux correspondre à votre vision et à votre style de jeu.

D'actions

Action rapide

Description

L'atout Action rapide vous confère la capacité de vous dépasser et d'effectuer vos actions bien plus rapidement que les autres. Lorsque vous prenez cet atout, vous devez choisir un **Savoir²-Faire** spécifique. Par la suite, si vous devez tenter un test de ce Savoir²-Faire prenant plus d'une action (tel que bander des blessures, crocheter une serrure, vous déguiser, ou programmer un golem), vous avez la possibilité de dépenser **1d6 points d'énergie** pour effectuer le test en une seule action. De plus, vous pouvez réacquérir cet atout pour l'utiliser une fois de plus par scène, ou choisir une nouvelle Savoir²-Faire.

Comment jouer l'atout

L'atout Action rapide offre une opportunité significative d'accélérer vos actions dans des situations critiques, vous permettant ainsi d'agir de manière décisive et efficace. En utilisant cette capacité, vous pouvez apporter une dimension cinématographique à votre personnage, lui conférant une agilité et une vivacité extraordinaires pour surmonter les défis qui se présentent lors de vos aventures dans l'univers de Tsuvadra dK.

Action supplémentaire

Description

L'atout Action supplémentaire vous accorde une action principale supplémentaire lors de votre tour, avec toutefois un test à effectuer à **-5** (pour une attaque, un lancement de sort, crocheter une serrure, soigner, etc.). Lorsque le bonus de **Savoir²-Faire** ou d'avantage augmente, le bonus de l'action supplémentaire augmente également. Il est possible d'acquérir cet atout plusieurs fois, mais le malus

s'additionne (troisième action à **-10**, quatrième action à **-15**, et ainsi de suite).

Comment jouer l'atout

L'atout Action supplémentaire offre une opportunité significative d'accroître votre capacité d'action pendant un tour, vous permettant ainsi d'être plus actif et polyvalent lors des confrontations ou des situations exigeant une réactivité accrue. En planifiant judicieusement l'utilisation de cet atout et en tenant compte du malus associé, vous pouvez optimiser votre efficacité et votre impact lors des interactions au sein de l'univers de Tsuvadra dK.

Adaptation

Description

L'atout Adaptation offre à votre personnage la capacité de surmonter les diverses circonstances qui pourraient entraver ses actions, que ce soit au combat ou dans des situations quotidiennes. Généralement, le conteur impose des malus à vos actions sous la forme de dK de circonstance, compliquant ainsi davantage votre tâche. Ces malus peuvent être liés à des situations telles que la distance, la visibilité, le mouvement, la couverture, la luminosité, etc., en fonction des attaques à distance ou des attaques (et défenses) au corps à corps.

Lorsque vous prenez cet atout, vous pouvez choisir l'une des nombreuses situations susceptibles de vous handicaper dans vos actions, telles que des contingences (comme la luminosité, l'alcool, le stress, la monte pour les cavaliers, la distance pour les tireurs, etc.) ou des terrains spécifiques (comme la forêt, le désert, les souterrains, la montagne, etc.). Dorénavant, les dK de circonstances liés à ces situations ne vous pénalisent plus. Vous pouvez acquérir cet atout plusieurs fois pour autant de situations différentes, voire le reprendre une deuxième fois pour le même type de situation. Dans ce cas, non seulement les DKhaos issues des dK de circonstances n'augmentent plus la difficulté de vos actions, mais elles sont autant de bonus à vos tests, comme pour des dK classiques.

Adaptation est un outil polyvalent pour répondre à une variété de besoins. Voici quelques exemples de situations possibles que vous pourriez rencontrer, vous permettant ainsi de mieux cerner ce qu'il est possible de faire avec cet atout :

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

Comment jouer l'atout

L'atout Adaptation offre une opportunité significative de surmonter les obstacles et de s'adapter à des situations variées, permettant ainsi à votre personnage de briller même dans des circonstances difficiles. En utilisant cette capacité, vous pouvez apporter une dimension de résilience et de polyvalence à votre personnage, lui permettant ainsi de s'adapter aux défis qui se présentent lors de vos aventures dans l'univers de Tsuvadra dK.

Amateur éclairé

Description

L'atout **Amateur éclairé** offre la possibilité d'associer à son métier de personnage un savoir-faire supplémentaire, permettant ainsi d'obtenir les atouts associés à ce Savoir-faire de métier. Cet atout ne peut être acquis que 3 fois.

Comment jouer l'atout

L'atout **Amateur éclairé** représente une opportunité significative d'approfondir les Savoir²-Faire s de votre personnage en lui permettant d'associer un savoir-faire supplémentaire à son métier, élargissant ainsi son champ de Savoir²-Faire s et lui offrant de nouvelles opportunités d'évolution et de spécialisation dans l'univers de Tsuvadra dK.

Stage

Description

L'atout **Stage** vous permet d'ajouter 2 niveaux dans un savoir-faire spécifique. Il est important de noter que le niveau ne peut pas dépasser la valeur de l'atout **- Apprentissage**.

Comment jouer l'atout

L'atout **Stage** offre une opportunité significative d'améliorer et de spécialiser les Savoir²-Faire s de votre personnage en lui permettant d'ajouter des niveaux supplémentaires dans un savoir-faire spécifique. En planifiant judicieusement l'utilisation de cet atout, vous pouvez renforcer les capacités de votre personnage dans des domaines

spécifiques et contribuer à sa progression et son expertise au sein de l'univers de Tsuvadra dK.

Compteurs exceptionnels

Description

L'atout Compteurs exceptionnels vous permet d'ajouter 10 points à votre total de points d'énergie ou à votre total de Vie, sans ajouter de caractéristique. De plus, il ajoute également **+2** aux récupérations sur la ligne choisie, **Vie** ou **Energie**. Cet atout ne peut être pris qu'une seule fois.

Comment jouer l'atout

L'atout Compteurs exceptionnels offre une opportunité significative d'améliorer la résilience et l'endurance de votre personnage en augmentant de manière significative son total de points d'énergie ou de Vie. En planifiant judicieusement l'utilisation de cet atout, vous pouvez renforcer la capacité de survie de votre personnage et sa capacité à récupérer après des épreuves difficiles au sein de l'univers de Tsuvadra dK.

Coup de vice

Description

L'atout Coup de vice vous permet de choisir un savoir-faire pour pourrir la vie de vos adversaires lorsque la situation s'y prête. Par exemple, vous pourriez choisir le savoir-faire Psychologie pour trouver l'insulte perfide qui rendrait votre ennemi fou furieux et vous donnerait l'avantage en combat. Une fois que vous avez choisi ce savoir-faire, vous pouvez désormais l'utiliser gratuitement, une fois par scène, pour perturber le test d'un adversaire et diminuer encore plus ses chances de réussite (**1dK** de circonstance de malus pour **2 niveaux** dans votre savoir-faire, au lieu du malus d'habillage habituel).

Comment jouer l'atout

L'atout Coup de vice offre une opportunité significative de manipuler les interactions avec vos adversaires en utilisant un savoir-faire spécifique pour semer le trouble et perturber leurs actions. En planifiant judicieusement l'utilisation de cet atout, vous pouvez influencer de manière subtile les confrontations et les échanges avec vos ennemis, vous donnant ainsi un avantage stratégique au sein de l'univers de Tsuvadra dK.

Diminution folie

Description

L'atout Diminution folie permet de réduire une folie de **2 unités**. Il s'agit d'un travail personnel visant à limiter les limitations imposées par la folie. Cet atout ne peut être acquis que lorsqu'une séance de 1 an s'est écoulée.

Comment jouer l'atout

L'atout Diminution folie offre une opportunité significative de gérer les effets de la folie en permettant à votre personnage de réduire ses contraintes mentales. En travaillant personnellement sur sa santé mentale, votre personnage peut espérer regagner en clarté d'esprit et en stabilité émotionnelle au sein de l'univers de Tsuvadra dK.

Expert

Description

L'atout Expert peut être acquis dans **un savoir-faire** de métier ayant des spécialités ou pas, après avoir déjà acquis l'atout « **Parfaire** ». Il ne peut être acquis qu'une seule fois et pour une seule spécialité (métier, érudition, art du faiseur, arme - mêlée ou Tir) ou pour un savoir-faire sans spécialité. Cet atout confère **+2 niveaux** dans la spécialité par rapport au savoir-faire, et augmente la valeur d'**entretien de +3**. (Voir les remarques **Parfaire**).

Comment jouer l'atout

L'atout Expert offre une opportunité significative d'approfondir les Savoir²-Faire s de votre personnage dans un domaine spécifique, en lui permettant d'atteindre un niveau d'expertise supérieur dans une spécialité particulière.

Grand maitre

Description

L'atout Grand maître peut être acquis lorsque votre personnage possède l'atout **Maître** dans un savoir-faire sans spécialité ou dans une spécialité. Il ne peut être acquis qu'une seule fois et pour un seul savoir-faire (ou une seule spécialité). Pour obtenir cet atout, votre personnage doit enseigner sa discipline à des élèves pendant 120 heures. Une fois acquis, cet atout permet de ne **lancer plus qu'un D10**, l'autre dé faisant automatiquement **10** (sauf en cas de 1) dans le savoir-faire ou la spécialité. De plus, il augmente la valeur de **l'entretien de +10**. En cas de coup d'éclat, la valeur du lancer vaut **35**.

Comment jouer l'atout

L'atout Grand maître représente un niveau d'expertise ultime dans un savoir-faire de métier spécifique, permettant à votre personnage d'atteindre des sommets de maîtrise. Cette acquisition augmente la valeur **d'entretien de 5** et, en cas de coup d'éclat, la valeur des dés est fixée à 35.

Maitre

Description

L'atout « Maitre » permet à un personnage possédant l'atout « Expert » dans un **Savoir²-**

Faire de métier de renforcer sa maîtrise dans une spécialité spécifique (métier, érudition, art de faiseur, arme - mêlée ou tir) ou dans un Savoir²-Faire sans spécialité. Ce renforcement se traduit par l'ajout de +2 niveaux dans la spécialité par rapport au Savoir²-Faire initial.

Comment jouer l'atout

Lorsqu'un personnage acquiert l'atout « Maitre », il ne peut le faire qu'une seule fois et pour une seule spécialité. Cette acquisition augmente la valeur **d'entretien de 3** et, en cas de coup d'éclat, la valeur des dés est fixée à **35**.

Parfaire

Description

L'atout « Parfaire », lorsqu'il est associé à un Savoir²-Faire de métier, permet d'ajouter **2 niveaux** au Savoir²-Faire de métier, qu'il possède des spécialités ou non.

Comment jouer l'atout

Cet atout ne peut être acquis qu'une seule fois par Savoir²-Faire de métier, et ce, à partir du niveau 6 dans ledit Savoir²-Faire. Il est important de noter que le fait de prendre cet atout dès le niveau 6 dans le « Noir Chemin » peut ensuite empêcher d'augmenter ce même Savoir²-Faire par l'apprentissage, car le niveau serait alors supérieur au nombre de fois qu'a été pris l'atout « Apprentissage ».

Science du critique ©

Description

L'atout « **Science du critique ©** » peut être acquis plusieurs fois, mais à chaque fois pour un Savoir²-Faire différent.

Comment jouer l'atout

Cet atout permet de définir les valeurs des dés de **15+** à 20+ comme étant des coups d'éclat. En cas d'esquive avec critique, la valeur par défaut des dés est de **15** et non pas de **10**. En cas de coup d'éclat, la valeur des dés est fixée à **30**.

Par exemple, si un personnage joueuse a une valeur de **+12** en esquive, la valeur de son **Esquive Net** est de 12 + **10** = **22+**. Avec le critique sur Esquive, la valeur de l'**Esquive Net** devient 12 + **15** = **27+.**

Sens de la situation

Description

L'atout « Sens de la situation » est limité. Il vous permet de choisir une situation précise (en plein combat, en entrant dans une pièce, en interrogeant quelqu'un, en soirée jetset, sur un champ de bataille, etc.). Une fois par scène, lorsque vous vous trouvez dans cette situation, vous avez la possibilité de passer un tour à observer pour gagner 4dK à utiliser pour des tests en rapport avec la situation. Vous pouvez reprendre cet atout pour le faire une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle situation.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous choisissez une nouvelle situation ou que vous souhaitez l'utiliser à nouveau dans la même scène, vous pouvez opter pour des formes spécifiques telles que « Sens du combat », « Intuition », « Aisance sociale », « Good cop bad cop ».

Spécialisation

Description

L'atout « Spécialisation » offre deux utilisations possibles : la première concerne les armes, tandis que la seconde concerne des Savoir²-Faire plus pointus.

Pour les armes, vous pouvez être spécialisé dans une **technique martiale** particulière liée à l'utilisation d'une arme spécifique, à un mode de combat particulier ou à l'affrontement d'un adversaire donné. Cette spécialisation peut être offensive ou défensive. Dans les conditions adéquates, vous obtenez soit un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts pour une spécialisation offensive, soit +2 en défense et en protection pour une spécialisation défensive. Si votre spécialisation est liée à un adversaire précis, vous gagnez un bonus de +2 à tous vos tests de Savoir²-Faire en relation avec cet adversaire, par exemple pour le pister, l'intimider ou autre. Les bonus de spécialisation se cumulent quand les circonstances s'y prêtent, mais une même attaque ou défense ne peut pas bénéficier de bonus totaux supérieurs à +6.

La spécialisation peut également être prise pour un Savoir²-Faire dans une **spécialisation particulière** et apporte un bonus de +4. Ce n'est pas la même chose que l'atout « Talentueux » qui est actif pour le Savoir²-Faire général, qu'il possède des spécialités ou non. En cumulant les deux, cela peut faire un bonus total de +8 dans la spécialisation.

Condition : avoir un niveau minimum de 3 dans le Savoir²-Faire.

Comment jouer l'atout

Vous pouvez reprendre cet atout pour acquérir une nouvelle spécialisation ou pour renforcer une spécialisation existante, auquel cas vous ajoutez les bonus.

Synergie

Description

L'atout « Synergie » est limité. Au moment de prendre cet atout, vous choisissez un Savoir²-Faire spécifique. Une fois par scène, si vous effectuez un test de Savoir²-Faire ou d'avantage avec le Savoir²-Faire choisi, vous pouvez le faire sans dépenser les points d'énergie habituels. De

plus, vos bonus issus des niveaux se transforment en dK (un dK pour deux niveaux dans le Savoir²-Faire). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois avec des Savoir²-Faire différents et ainsi bénéficier de larges options. Vous pouvez également le reprendre une nouvelle fois pour le même Savoir²-Faire afin de pouvoir en bénéficier une fois supplémentaire par scène.

Comment jouer l'atout

Vous pouvez choisir des formes spécifiques telles que « Entraînement particulier », « Aisance », « Savoir²-Faire privilégié » pour bénéficier de cet atout dans le cadre de différentes situations ou Savoir²-Faire s.

Talentueux

Description

L'atout « Talentueux » vous confère une exceptionnelle habileté dans un Savoir²-Faire. Vous bénéficiez d'un **bonus de +4** à tous vos tests dans le Savoir²-Faire choisi au niveau général, mais cela ne peut pas s'appliquer à une spécialité (voir **spécialisation**). Vous pouvez acquérir cet atout plusieurs fois pour différents savoir-faire.

- Condition : avoir un niveau minimum de 4 dans le Savoir²-Faire.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous choisissez cet atout, vous pouvez l'appliquer à un Savoir²-Faire spécifique dans lequel vous souhaitez bénéficier de ce bonus exceptionnel. Vous pouvez également le prendre plusieurs fois pour différents savoir-faire afin de renforcer vos Savoir²-Faire s dans divers domaines.

Vitalité

Description

L'atout "Vitalité" renforce votre capacité à encaisser les dommages. En l'acquérant, vous ajoutez **+1 point** supplémentaire en **blessure** encaissable et gagnez **5 points de Vie**.

- **Condition** : ne peut être acquis au maximum que 4 fois.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous choisissez cet atout, il renforce votre résistance et votre endurance, ce qui vous permet de mieux encaisser les attaques et les situations périlleuses.

Vous pouvez l'acquérir jusqu'à 4 fois pour renforcer considérablement votre vitalité.

Chapitre 13 – Atouts de combat et attaques spéciales

Maîtrises, atouts de bataille, améliorations et techniques de combat.

Les maîtrises

Dans le cadre des « Atouts de combat », les « maîtrises » représentent les Savoir²-Faire s fondamentales liées aux techniques de combat, qu'il s'agisse de l'utilisation d'armes de toutes sortes, y compris le combat à mains nues, la manipulation des armures et des boucliers, ainsi que les techniques de prise et de défense. Il convient de noter que l'atout « Armes et armures de professionnel » est particulièrement crucial parmi tous les atouts de cette catégorie.

Armes et armures de Maestro

Description

- **Condition** : Posséder l'atout "Armes et armures de professionnel" et avoir un niveau de 6 dans la Savoir²-Faire de mêlée.

Une fois ces conditions remplies, vous avez acquis l'expertise nécessaire pour manier les armes, armures et boucliers avec une maîtrise exceptionnelle.

Vous devenez un véritable tank, capable d'infliger **3D6** dégâts ou de bénéficier d'un bonus de **+6** en armure !

Comment jouer l'atout

Lorsque vous remplissez les conditions requises, cet atout vous confère une force redoutable et une résistance accrue, faisant de vous un adversaire redoutable sur le champ de bataille.

Armes et armures de professionnel

Description

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

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

- **Condition** : Avoir un niveau de 4 dans la Savoir²-Faire de mêlée. Une fois cette condition remplie, vous avez acquis la capacité de manier les armes, armures et boucliers de professionnel, infligeant **2D6**

dégâts ou bénéficiant d'un bonus de **+4** en armure !

Comment jouer l'atout

Après avoir atteint un niveau de 4 dans la Savoir²-Faire de mêlée, cet atout vous permet de tirer le meilleur parti des armes, armures et boucliers de professionnel, renforçant ainsi votre efficacité au combat.

Sans arme

Description

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

Si vous prenez cet atout une **seconde fois**, votre corps devient aussi efficace qu'une arme de professionnel (pour **2d6 points** de dégâts). Vous devez avoir au moins 6 niveaux en mêlée pour cela.

Pris une troisième fois et à la condition d'avoir mêlée comme Savoir²-Faire de métier, cet atout vous permet d'infliger d'impitoyables dégâts de maître (pour **3d6 points** de dégâts).

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

Comment jouer l'atout

En prenant cet atout et ses différentes formes associées, vous améliorez votre capacité à infliger des dégâts lors de combats à mains nues, devenant ainsi de plus en plus redoutable au fil de votre progression et de votre expertise dans le domaine des arts martiaux.

Tireur Maestro

Description

En combat, vous savez utiliser les armes de tir et à feu au maximum de leur efficacité. Grâce à cet atout, vous pouvez manier les armes de tir et à feu de maître sans subir les 4 points de pénalité habituellement associés à leur utilisation.

Condition : Pour acquérir cet atout, vous devez posséder l'atout « **Tireur pro** » et avoir le Savoir²-Faire « Tir » au niveau de métier, avec un minimum de **6 niveaux** dans ce Savoir²-Faire.

Comment jouer l'atout

En remplissant les conditions requises, cet atout vous confère une expertise exceptionnelle dans l'utilisation des armes à feu, vous permettant de tirer le meilleur parti de ces armes redoutables sans subir les pénalités habituelles.

Tireur pro

Description

À force d'expérience et de maîtrise, vous avez appris à contrôler vos nerfs en situation de tir. Grâce à cet atout, vous pouvez désormais infliger des dégâts sans subir les 2 points de pénalité habituellement associés à l'utilisation d'armes à feu de professionnel. De plus, cet atout vous permet également de manipuler les arcs, arbalètes et autres armes de tir archaïques sans subir ces mêmes pénalités, à l'exception de certaines armes telles que les canons lisses qui nécessitent toujours l'utilisation de dK de circonstances.

Condition : Avoir un **niveau de 3** dans le savoir-faire « Tir ».

Comment jouer l'atout

Après avoir acquis cet atout, vous pouvez tirer parti de votre expérience pour maîtriser les armes à feu et les armes de tir archaïques avec une précision redoutable, sans subir les pénalités habituelles associées à leur utilisation.

Maîtrise de la lutte

Description

Avec cet atout, vous maîtrisez l'utilisation des effets spéciaux tels que la lutte, l'immobilisation, le renversement, la projection, etc., de manière optimale. Chaque fois que vous acquérez cet atout, vous choisissez une technique particulière. Vous pouvez alors ajouter 1d6 aux dégâts contre lesquels il faut faire un test de survie ou de volonté. De plus, si vous le souhaitez, vous infligez également le résultat du dé 6 dans les points de Vie de votre adversaire.

Comment jouer l'atout

En choisissant une technique spécifique à chaque acquisition de cet atout, vous améliorez votre expertise dans l'utilisation des effets spéciaux de la lutte, renforçant ainsi votre capacité à infliger des dégâts et à contrôler vos adversaires lors des combats rapprochés.

De bataille

Les atouts de bataille servent aussi bien en bataille sur plateau, en bataille défi de Savoir²-Faire qu'en combat tactique avec son équipe dans les échauffourées.

Discours galvanisant

Description

« Discours galvanisant » représente la capacité d'un personnage à inspirer et motiver ses troupes avant une bataille. Un personnage possédant cet atout est un orateur habile qui

sait comment utiliser les mots pour galvaniser les troupes, leur donnant ainsi un avantage psychologique sur l'ennemi.

Voici quelques idées de bonus que vous pourriez accorder à un personnage possédant cet atout :

- **Bonus de moral** : Le personnage est capable d'augmenter le moral des troupes avant une bataille, ce qui les rend plus confiants et plus résistants aux difficultés.
- **Bonus de détermination** : Le personnage est capable de renforcer la détermination des troupes, en leur donnant un sentiment de but commun et d'objectifs clairs à atteindre.
- **Bonus de concentration** : Le personnage est capable de canaliser l'énergie des troupes, en les aidant à se concentrer sur la tâche à accomplir malgré les distractions et les dangers.
- **Bonus de cohésion** : Le personnage est capable de renforcer la cohésion des troupes, en les aidant à se sentir comme une seule entité unie qui travaille ensemble pour atteindre un objectif commun.
- **Bonus de courage** : Le personnage est capable d'inspirer le courage chez les troupes, en les aidant à surmonter leur peur et leur incertitude pour se battre avec détermination et résolution.

Comment jouer l'atout

En ayant cet atout, vous pouvez incarner un personnage capable d'influencer positivement l'état d'esprit et la performance de ses troupes avant et pendant une bataille, leur donnant ainsi un avantage psychologique significatif.

Engagement

Description

« Engagement » est un atout qui représente la capacité d'un personnage à sacrifier des ressources pour obtenir un avantage stratégique. Un personnage possédant cet atout est un stratège impitoyable capable de prendre des décisions difficiles pour ouvrir des possibilités tactiques.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez cet atout, vous pouvez accorder à votre personnage l'un des bonus suivants en fonction de la situation tactique :

- **Bonus d'agressivité** : le personnage adopte une stratégie agressive, utilisant des tactiques offensives pour forcer l'ennemi à prendre une position défensive.
- **Bonus de diversion** : le personnage utilise des tactiques de diversion pour attirer l'attention de l'ennemi, créant ainsi des opportunités pour les autres membres de son équipe.
- **Bonus de sacrifice** : le personnage peut sacrifier des ressources telles que des hommes ou de l'équipement pour obtenir un avantage stratégique, en créant des brèches dans la ligne de défense ennemie ou en occupant des positions clés.
- **Bonus de risque** : le personnage prend des risques calculés, engageant des actions qui pourraient causer des pertes, mais qui pourraient également générer des gains stratégiques importants.
- **Bonus d'improvisation** : le personnage s'adapte rapidement à des situations imprévues, utilisant des tactiques improvisées pour surprendre l'ennemi.

Cette structure devrait permettre aux joueureuses de comprendre clairement l'impact de cet atout sur le champ de bataille et de l'intégrer de manière fluide dans leur expérience de jeu.

Logistique

Description

« Logistique » est un atout qui représente la capacité d'un personnage à planifier et à gérer efficacement les approvisionnements, les mouvements de troupes et les équipements nécessaires à une bataille réussie. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent capable de préparer le terrain pour que la bataille tourne rapidement à son avantage.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez cet atout, vous pouvez accorder à votre personnage l'un des bonus suivants en fonction de la situation tactique :

- **Bonus de planification** : le personnage est capable de planifier efficacement les approvisionnements, les mouvements de troupes et les équipements nécessaires à une bataille réussie, en utilisant des techniques de logistique avancées.
- **Bonus de coordination** : le personnage est capable de coordonner efficacement les mouvements de troupes, les approvisionnements et les équipements avec les autres membres de son équipe, en utilisant des techniques de communication avancées.
- **Bonus de préparation** : le personnage est capable de préparer le terrain avant la bataille, en évaluant les avantages et les faiblesses de l'environnement et en utilisant des techniques de camouflage et de fortification pour protéger ses troupes.

- **Bonus d'efficacité** : le personnage est capable d'optimiser l'utilisation des ressources disponibles, en utilisant des techniques de gestion avancées pour minimiser les pertes et maximiser les gains.
- **Bonus de rapidité** : le personnage est capable de déployer rapidement ses troupes et ses équipements sur le terrain, en utilisant des techniques de déplacement avancées et en anticipant les mouvements ennemis.

Cette structuration devrait permettre aux joueureuses de comprendre clairement l'impact de cet atout sur le champ de bataille et de l'intégrer de manière fluide en jeu.

Première ligne

Description

« Première Ligne » est un atout qui représente la capacité d'un personnage à être un leader inspirant, à se battre courageusement en première ligne et à donner plus de puissance d'attaque à ses troupes de première ligne en prenant le risque d'être touché. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent capable d'inspirer ses troupes et de les motiver à se battre avec courage et détermination.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez cet atout, vous pouvez accorder à votre personnage l'un des bonus suivants en fonction de la situation tactique :

- **Bonus de leadership** : le personnage est capable d'inspirer et de motiver ses troupes, leur donnant la confiance nécessaire pour se battre avec courage et détermination.
- **Bonus de première ligne** : le personnage se bat courageusement en première ligne, donnant ainsi un exemple à ses troupes et les encourageant à se battre avec la même détermination.
- **Bonus de puissance d'attaque** : le personnage donne plus de puissance d'attaque à ses troupes de première ligne, utilisant des techniques de combat efficaces et encourageant ses troupes à se battre avec plus de force et d'agressivité.
- **Bonus de risque :** le personnage est prêt à prendre des risques personnels pour protéger ses troupes et atteindre les objectifs de la mission.
- **Bonus de protection** : le personnage protège efficacement ses troupes de première ligne, utilisant des techniques de défense efficaces et restant vigilant pour éviter les attaques ennemies.

Cette structuration devrait permettre aux joueureuses de comprendre clairement l'impact de cet atout sur le champ de bataille et de l'intégrer de manière fluide dans le jeu.

Stratégie de défense

Description

« Stratégie de défense » est un atout qui représente la capacité d'un personnage à protéger efficacement son groupe et à défendre une position stratégique. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent capable d'utiliser le terrain à son avantage, de prévoir les mouvements de l'ennemi et de coordonner efficacement la défense de son groupe.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez cet atout, vous pouvez accorder à votre personnage l'un des bonus suivants en fonction de la situation tactique :

- **Bonus de terrain** : le personnage est capable de choisir un terrain approprié pour la défense et d'utiliser efficacement ses caractéristiques pour renforcer la position défensive de son groupe.
- **Bonus de préparation** : le personnage est capable de prévoir les mouvements de l'ennemi et de se préparer en conséquence pour maximiser les chances de succès de la défense.
- **Bonus de coordination** : le personnage est capable de coordonner efficacement les actions de son groupe pour optimiser la défense et éviter les faiblesses potentielles.
- **Bonus de résistance** : le personnage est capable de résister aux attaques ennemies et de maintenir la position défensive de son groupe malgré l'adversité.
- **Bonus de moral** : le personnage est capable de maintenir le moral de son groupe à un niveau élevé, même dans les situations les plus difficiles. Cela peut aider à éviter la panique et à maintenir la discipline nécessaire pour une défense efficace.

Stratégie gagnante

Description

« Stratégie gagnante » est un atout qui représente la détermination d'un personnage à tout faire pour remporter la victoire. Un personnage possédant cet atout est un stratège compétent et déterminé, prêt à sacrifier des ressources et des opportunités pour atteindre son objectif ultime : la victoire.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez cet atout, vous pouvez accorder à votre personnage l'un des bonus suivants en fonction de la situation tactique :

- **Bonus de planification** : le personnage est capable de prévoir et de planifier ses actions à long terme, lui permettant de mettre en place des stratégies efficaces pour atteindre ses objectifs.
- **Bonus de coordination** : le personnage est capable de coordonner les actions de son groupe de manière efficace, optimisant les ressources du groupe et maximisant les chances de succès.
- **Bonus de ressources** : le personnage est capable de mobiliser des ressources importantes pour atteindre ses objectifs, qu'il s'agisse de troupes supplémentaires, d'équipement ou de renforts velumniques.
- **Bonus de moral** : le personnage est capable de maintenir le moral de son groupe à un niveau élevé, même dans les situations les plus difficiles, aidant à éviter les désertions et à maintenir la motivation du groupe pour la victoire.
- **Bonus de coup critique** : le personnage est capable d'identifier les faiblesses de ses ennemis et de les exploiter efficacement, lui donnant un avantage significatif lors des attaques critiques contre des adversaires vulnérables.

Tactique

Description

Le général est un bon tacticien, il sait profiter des avantages du terrain, du moment et du moral de ses troupes ainsi que des faiblesses adverses. L'atout "Tactique" permet à un personnage de bénéficier d'un avantage lors de batailles.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez cet atout, vous pouvez accorder à votre personnage l'un des bonus suivants en fonction de la situation tactique :

- **Bonus d'initiative** : le personnage est capable de lire rapidement le champ de bataille et d'agir rapidement en fonction des mouvements ennemis, ce qui lui permet d'obtenir un bonus à l'initiative.
- **Bonus de défense** : le personnage est capable de mettre en place des stratégies de défense efficaces qui permettent à son groupe de résister aux attaques ennemies.
- **Bonus d'attaque** : le personnage est capable de trouver des failles dans la défense ennemie et de coordonner ses attaques avec ses alliés pour infliger des dégâts supplémentaires.
- **Bonus de moral** : le personnage est capable de motiver ses troupes et de maintenir leur moral élevé, ce qui leur permet de résister plus facilement aux attaques ennemies.
- **Bonus de mouvement** : le personnage est capable de trouver les meilleurs chemins à travers le champ de bataille, ce qui lui permet de se déplacer plus rapidement et d'éviter les pièges ennemis.

Cette structure devrait permettre aux joueureuses de comprendre clairement l'impact de cet atout sur le champ de bataille et de l'intégrer de manière fluide en jeu.

Améliorations

Les améliorations sont des techniques de combat avancées qui permettent aux combattants d'améliorer leurs capacités et d'exécuter des actions plus complexes et efficaces. Elles nécessitent généralement une certaine maîtrise préalable pour être pleinement exploitées. Ces atouts transforment les personnages en combattants redoutables, capables de manœuvres impressionnantes et de stratégies élaborées.

Actions combinées

Vous avez développé l'habileté de réaliser deux actions simultanément, là où d'autres doivent se concentrer sur une seule tâche. Cela vous permet de maximiser votre efficacité en combat, en combinant diverses actions principales telles que les attaques, les tests de Savoir²-Faire , ou les lancements de sorts. Cette capacité se manifeste par un malus de **-2** à chacun de vos tests combinés.

Comment jouer l'atout

Choix des actions combinées : Sélectionnez une combinaison de deux actions principales parmi les suivantes : effectuer un test d'attaque, effectuer un test d'un Savoir²-Faire précis, ou lancer un sort. Vous pouvez aussi choisir de doubler la même action, comme deux attaques.

Spécification de la technique : Précisez une technique de combat spécifique ou un domaine velumnique privilégié avec lequel vous êtes capable de réaliser cet exploit. Les options incluent :

- Combat avec une arme dans chaque main.
- Combat rapproché avec des armes de petite taille ou sans arme.
- Combat à distance avec une arme à répétition, comme un arc.

Exécution des actions combinées : Lors de l'exécution, vous réalisez les deux actions choisies comme une seule, en appliquant un malus de -2 à chacun des tests. Cette capacité vous permet d'agir plus rapidement et de manière plus complexe que vos adversaires.

Amélioration et maîtrise : Vous pouvez reprendre cet atout pour maîtriser de nouvelles combinaisons ou ajouter des actions supplémentaires à une combinaison existante. Chaque action supplémentaire entraîne un malus additionnel de **-2** pour chaque test (par exemple, trois actions à **-4**, quatre actions à **-6**, etc.).

Formes courantes de l'atout :

- **Tir rapide** : Capacité à tirer deux flèches simultanément avec un arc.
- **Main droite main gauche** : Capacité à combattre avec une arme dans chaque main.
- **Doublette** : Capacité à effectuer deux attaques rapides consécutives.

En maîtrisant l'atout « Actions combinées », votre personnage devient une véritable machine de guerre, capable de déployer des attaques et des stratégies complexes qui surpassent les Savoir²-Faire s des combattants ordinaires.

Armes de prédilection

L'atout « Armes de prédilection » permet à un combattant de personnaliser son style de combat en utilisant une arme particulière d'une manière unique et adaptée à ses propres forces. Que ce soit une épée longue, une dague, un marteau de guerre ou un arc long, cet atout offre la possibilité de remplacer une caractéristique directrice utilisée pour l'attaque ou la défense par une autre.

Comment jouer l'atout

Choix de l'arme : Sélectionnez un type d'arme spécifique pour lequel cet atout sera appliqué. Cela peut être n'importe quelle arme de votre choix, telle qu'une épée longue, une dague, un marteau de guerre, ou un arc long.

Remplacement de la caractéristique : Décidez quelle caractéristique directrice de l'attaque ou de la défense vous souhaitez remplacer par une autre. Par exemple, vous pouvez choisir de remplacer la Force par le Charisme ou la Dextérité pour vos attaques avec une épée longue.

Application de l'atout : Une fois l'atout sélectionné et les caractéristiques choisies, appliquez ce changement lors de vos actions de combat avec l'arme choisie. Ce remplacement permet d'optimiser vos attaques ou défenses en fonction de vos meilleures Savoir²-Faire s et attributs.

Amélioration et cumul : Vous pouvez reprendre cet atout pour changer également la deuxième caractéristique directrice de l'attaque ou de la défense, en fonction de vos besoins et de votre style de combat. Notez cependant que vous ne pouvez pas choisir deux fois la même caractéristique pour un même type d'arme.

Exemple d'application

Si un personnage possède une grande Dextérité mais une Force moindre, il peut choisir d'appliquer cet atout pour une dague, remplaçant ainsi la Force par la Dextérité pour ses attaques. Si le même personnage souhaite optimiser davantage son utilisation de la dague, il peut reprendre l'atout pour remplacer une autre caractéristique directrice de la défense par une autre de son choix, comme remplacer la Constitution par l'Intelligence pour ses défenses.

En maîtrisant l'atout « Armes de prédilection », votre personnage devient un combattant adaptable et redoutable, capable de tirer le meilleur parti de ses attributs personnels et de ses Savoir²-Faire s avec des armes spécifiques.

Assassin ou tueur

Description de l'atout

L'atout « Assassin ou tueur » confère à votre personnage une maîtrise des techniques des tueurs et des sicaires. Il permet d'exécuter une attaque létale sur une cible sans défense ou en duel de sang-froid, indépendamment de son nombre de points de Vie. Pour acquérir cet atout, votre personnage doit avoir tué un PNJ sans défense ou en duel de sang-froid. Cet atout symbolise une capacité redoutable à porter des attaques fatales de manière froide et calculée.

Comment jouer l'atout

Conditions d'utilisation

Votre personnage doit avoir tué un PNJ sans défense ou en duel de sang-froid pour pouvoir utiliser cet atout.

L'attaque doit être effectuée lorsque vous surprenez votre cible, soit à mains nues, soit avec une arme d'amateur.

Attaque létale

Lorsque vous attaquez une cible surprise, vous pouvez porter une attaque avec une chance de tuer la cible sur le coup, indépendamment de son nombre de points de Vie.

Si l'attaque est un succès et cause au moins un point de dégâts, la victime doit effectuer un test de **survie** avec une difficulté de **10 + les dégâts infligés**. Si la victime échoue, elle meurt immédiatement, en appliquant le résultat 20 sur la table des blessures graves.

Contre les héros

Si la cible est un héros, celui-ci peut dépenser un dK pour annuler l'effet létal de l'attaque. Dans ce cas, il est simplement assommé, hors de combat ou laissé pour mort.

Circonstances particulières

Cet atout est considéré comme un atout du côté sombre. Il reflète la capacité de votre personnage à tuer de sang-froid une personne sans défense ou dans le cadre d'un duel.

Dans ces circonstances, les dégâts de l'arme utilisée sont augmentés de **+1D6**.

En maîtrisant l'atout « Assassin ou tueur », votre personnage devient un redoutable exécuteur capable de porter des attaques fatales avec une précision et une froideur terrifiantes. Utilisez cet atout pour accentuer le côté sombre et impitoyable de votre personnage, rendant chaque confrontation potentiellement mortelle pour ses adversaires.

Combattant maso

Description de l'atout

L'atout « Combattant maso » confère à votre personnage une capacité unique à transformer la douleur en puissance. En effet, plus votre personnage perd de points de Vie, plus il devient dangereux et redoutable. Cet atout permet à votre personnage de recevoir des points de destin (dK) en proportion de ses blessures, ce qui peut lui donner un avantage considérable en plein combat.

Comment jouer l'atout

Gain de points de destin

En combat, votre personnage reçoit 1 dK par tranche de 10 points de Vie perdus.

Ces dK représentent l'énergie et la rage accumulées grâce à la douleur subie par votre personnage.

Utilisation des dK

Les dK obtenus grâce à cet atout doivent être dépensés durant le combat.

Si ces dK ne sont pas utilisés avant la fin de l'affrontement, ils sont perdus. Il est donc crucial de les exploiter pour maximiser l'efficacité de votre personnage en combat.

Formes de l'atout

- **Berserker** : Votre personnage entre dans une frénésie de combat, augmentant sa force et son agressivité au fur et à mesure qu'il subit des dégâts.
- **Colère sanglante** : La rage de votre personnage devient incontrôlable, lui conférant une puissance destructrice accrue.
- **Adepte écorché** : Votre personnage utilise sa propre douleur pour atteindre un état de concentration extrême, lui permettant de surpasser ses limites physiques.

En maîtrisant l'atout « Combattant maso », votre personnage devient une force imprévisible et redoutable sur le champ de bataille. Utilisez cet atout pour incarner un combattant qui puise dans sa propre souffrance pour devenir plus puissant et impitoyable à mesure que le combat se prolonge. Cet atout peut transformer les moments de vulnérabilité en opportunités pour infliger des coups dévastateurs à vos adversaires.

Connaître son ennemi

Description de l'atout

L'atout « Connaître son ennemi » permet à votre personnage d'observer attentivement ses adversaires pour détecter leurs points faibles. En étudiant le comportement, les techniques de combat et les habitudes de vos ennemis, votre personnage devient capable de les attaquer de manière plus efficace. Cet atout confère un bonus significatif en attaque et aux dégâts après une période d'observation.

Comment jouer l'atout

Observation en combat

Pendant les deux premiers tours de combat, votre personnage se concentre sur l'observation de son adversaire. Il analyse les mouvements, les techniques et les faiblesses de son ennemi.

Durant cette période, votre personnage peut encore combattre, mais il ne bénéficie pas encore du bonus de l'atout.

Activation du bonus

Après les deux tours d'observation, votre personnage gagne automatiquement un bonus de **+2** en attaque et aux dégâts contre l'adversaire qu'il a observé.

Ce bonus reflète la capacité de votre personnage à exploiter les failles qu'il a repérées.

Applicabilité du bonus

Le bonus s'applique spécifiquement à l'adversaire observé. Si le conteur le permet, ce bonus peut également s'appliquer à un groupe d'adversaires de type « Tête à claques » (ennemis interchangeables de faible importance).

Le bonus reste valable uniquement pour la durée de la scène en cours.

En utilisant l'atout « Connaître son ennemi », votre personnage devient un combattant plus stratégique et redoutable. Cet atout favorise une approche de combat réfléchie et calculée, permettant à votre personnage de tirer parti de l'observation et de l'analyse pour prendre l'avantage sur ses adversaires. Exploitez cet atout pour maximiser l'efficacité de vos attaques et infliger des dégâts accrus à vos ennemis les plus redoutables.

Doigts serpents

Description de l'atout

L'atout « Doigts serpents » confère à votre personnage une capacité unique et redoutable : des ongles durs, lisses et tranchants, capables de véhiculer des toxines. Ces ongles, après des années de polissage et de soin spécifique, deviennent des armes silencieuses et efficaces. Ils permettent d'appliquer des poisons de lame directement à mains nues, ouvrant ainsi des possibilités subtiles pour des attaques sournoises ou des éliminations discrètes.

Comment jouer l'atout

Préparation des ongles

Cet atout suppose que votre personnage a passé des années à renforcer et affûter ses ongles, les rendant aussi tranchants et résistants que des lames.

Les ongles ainsi préparés sont capables de véhiculer des toxines, transformant chaque contact en une potentielle attaque empoisonnée.

Utilisation en combat

En combat, votre personnage peut appliquer des poisons de lame directement à mains nues. Lors d'une attaque à mains nues, le poison est appliqué de la même manière que s'il était utilisé avec une arme.

Les attaques à mains nues avec les ongles renforcés bénéficient de la capacité à infliger des dégâts tout en empoisonnant l'adversaire.

Utilisation hors combat

L'atout « Doigts serpents » permet également d'appliquer des poisons dans des situations moins directes, comme une poignée de main, une caresse ou tout autre contact physique.

Cette capacité offre à votre personnage des opportunités pour des attaques sournoises et discrètes, même en dehors des situations de combat traditionnel.

Considérations supplémentaires

Assurez-vous d'avoir les poisons nécessaires à disposition pour utiliser pleinement cet atout.

Les effets du poison et les dégâts infligés dépendent du type de toxine utilisée, comme cela est décrit dans les règles des poisons de lame.

Avec l'atout « Doigts serpents », votre personnage devient une menace silencieuse et subtile, capable d'empoisonner ses ennemis de manière imprévisible et létale. Utilisez cette capacité pour maximiser l'impact de vos attaques empoisonnées, tant en combat qu'en dehors, et pour exploiter les faiblesses de vos adversaires avec une efficacité mortelle.

Focalisation

Description de l'atout

L'atout « Focalisation » permet à votre personnage de se plonger complètement dans une action particulière, qu'il s'agisse du combat, de la fuite, du travail artisanal ou de toute autre activité spécifique. Lorsque votre personnage est en état de focalisation, il devient exceptionnellement performant dans l'action choisie, au prix d'une grande dépense d'énergie et d'une vulnérabilité accrue dans d'autres domaines.

Comment jouer l'atout

Choix de l'action

Déterminez l'action spécifique pour laquelle votre personnage utilise la focalisation. Par exemple, cela pourrait être le combat pour un berserker, la fuite pour un survivant, ou le travail artisanal pour un maître artisan.

Dépense d'énergie

Chaque tour (ou période équivalente), votre personnage doit dépenser **1d6 points d'énergie** pour maintenir la focalisation. Cette dépense représente l'effort intense et la concentration nécessaires pour rester dans cet état de performance élevée.

Bonus et malus

Tant que la focalisation est active, votre personnage reçoit un bonus de **+4** à un avantage ou un Savoir²-Faire lier à l'action focalisée, ainsi qu'un bonus de **+2** dans une caractéristique utile à cette action.

Simultanément, votre personnage subit un malus de **-2** dans un autre avantage (parade, esquive, volonté, survie, concentration, etc.), représentant la diminution de ses capacités dans d'autres domaines.

Limitations et restrictions

Pendant la focalisation, votre personnage ne peut pas effectuer d'actions en dehors du domaine de l'atout choisi. Par exemple, un berserker en rage ne peut pas se concentrer sur des tâches minutieuses ou des actions nécessitant calme et précision.

Vous pouvez arrêter la focalisation à tout moment, mais votre personnage sera vidé pendant **1d6 tours**, même s'il lui reste des points d'énergie.

La focalisation prend fin automatiquement lorsque toute l'énergie disponible est dépensée, laissant votre personnage vidé selon les règles normales.

Reprendre l'atout

Vous pouvez reprendre l'atout "Focalisation" pour choisir une nouvelle action de focalisation ou pour pouvoir l'utiliser une fois de plus par scène.

Exemples de Focalisation

Rage berserker :

- Bonus : +4 en Mêlée, +2 en Force
- Malus : -2 en Parade

Fuite éperdue :

- Bonus : +4 en Athlétisme, +2 en Dextérité
- Malus : -2 en Volonté

Précision de l'artisan :

- Bonus : +4 en Métier (Artisanat), +2 en Intuition
- Malus : -2 en Perception

L'atout "Focalisation" transforme votre personnage en un spécialiste redoutable dans l'action choisie, au prix d'une grande dépense d'énergie et d'une vulnérabilité accrue dans d'autres domaines. Utilisez-le pour maximiser

l'efficacité de votre personnage dans des situations critiques où la performance optimale est essentielle.

Fortune de bataille

Description de l'atout

« Fortune de bataille » est un atout qui permet à votre personnage d'être particulièrement chanceux en combat. Chaque fois que votre personnage dépense des dés de Khaos (dK) pour améliorer un test d'avantage ou de Savoir²-Faire en combat, il reçoit un dK supplémentaire gratuitement. Cet atout peut être repris plusieurs fois, chaque reprise offrant un dK gratuit supplémentaire.

Comment jouer l'atout

Activation de l'atout :

Lorsque votre personnage décide de dépenser des dK pour un test d'avantage ou de Savoir²-Faire en combat, l'atout "Fortune de bataille" s'active automatiquement.

Gain de dK supplémentaires :

Pour chaque dK dépensé, votre personnage reçoit un dK supplémentaire gratuitement. Par exemple, si votre personnage dépense 2 dK pour améliorer un test, il recevra 2 dK supplémentaires (un pour chaque dK dépensé).

Le nombre de dK gratuits reçus est égal au nombre de fois que vous avez repris cet atout. Si vous avez repris l'atout deux fois, vous recevrez deux dK gratuits pour chaque dK dépensé.

Reprendre l'atout

Vous pouvez reprendre l'atout « Fortune de bataille » plusieurs fois. Chaque reprise vous permet de recevoir un dK gratuit supplémentaire pour chaque dK dépensé en combat. Par exemple, si vous avez repris l'atout trois fois, vous recevrez trois dK gratuits pour chaque dK dépensé.

Utilisation stratégique

Utilisez cet atout lors des moments critiques en combat où chaque bonus compte. Cela peut transformer une situation désespérée en victoire éclatante, en permettant à votre personnage de tirer pleinement parti de ses ressources.

Exemple d'utilisation

Votre personnage, un guerrier intrépide, se retrouve dans une bataille acharnée contre un ennemi redoutable. Il décide de dépenser 3 dK pour améliorer un test d'attaque crucial. Grâce à l'atout « Fortune de bataille » qu'il a repris deux fois, il reçoit 3 dK supplémentaires pour chaque dK dépensé, soit 6 dK gratuits au total. Avec ces 9 dK (les 3 dK dépensés plus les 6 dK gratuits), il parvient à réussir son test d'attaque avec un succès éclatant, infligeant des dégâts considérables à son ennemi.

Cet atout permet à votre personnage de bénéficier d'une chance inégalée en combat, lui offrant un avantage significatif dans les moments décisifs. Les dés Khaos tombe ensuite tous dans l'escarcelle du maitre et deviennent des dés Lhoi pour rétablir l'équilibre.

Gardien

Description de l'atout

L'atout « Gardien » permet à votre personnage de protéger efficacement ses alliés en combat. En dépensant des points d'énergie, votre personnage peut donner sa valeur **d'Esquive Net** à la place d'une personne proche désignée au début du tour. Chaque reprise de cet atout permet de désigner une personne supplémentaire à protéger. Si la défense échoue, le protégé est touché à moins que vous ne dépensiez un dK pour prendre les dégâts à sa place.

Comment jouer l'atout

Désignation des protégés

Au début de chaque tour de combat, désignez une personne près de vous que vous souhaitez protéger. Si vous avez repris cet atout plusieurs fois, vous pouvez désigner plusieurs personnes.

***Exemple** : Si vous avez repris l'atout une fois, vous pouvez désigner deux personnes à protéger.*

Dépense d'énergie

Pour activer cet atout, dépensez **1d6 points d'énergie**. Cette dépense vous permet de réaliser les tests de défense pour les personnes désignées.

***Exemple** : Vous dépensez 1d6 points d'énergie pour protéger votre allié durant ce tour.*

Réalisation des tests de défense

Pendant ce tour, donner votre valeur d'Esquive Net aux personnes désignées à la place de celles-ci. Utilisez vos propres caractéristiques et Savoir²-Faire s pour ces tests.

Exemple : Si un ennemi attaque votre allié, vous faites le test de défense en utilisant vos caractéristiques.

Gestion des échecs

Si votre Esquive Net est dépassé, c'est votre protégé qui subit les dégâts. Cependant, vous avez la possibilité de dépenser immédiatement un dK pour prendre les dégâts à sa place.

***Exemple** : Vous ratez un test de défense, mais vous dépensez un dK pour que ce soit vous qui preniez les dégâts au lieu de votre allié.*

Reprendre l'atout

Chaque reprise de cet atout vous permet de désigner une personne supplémentaire à protéger. Cette augmentation vous permet d'assurer la défense de plusieurs alliés en même temps.

Exemple : Si vous avez repris l'atout trois fois, vous pouvez protéger jusqu'à quatre personnes.

Formes de l'atout

- « Ange gardien » : Représente la capacité à protéger les alliés de manière quasi-divine.
- « Kevin Costner » : Évoque une protection infaillible et héroïque, comme le célèbre acteur dans ses rôles de protecteur.

Exemple d'utilisation

Votre personnage, un chevalier dévoué, se trouve au milieu d'une bataille où ses compagnons sont sous une attaque féroce. En début de tour, vous désignez deux de vos compagnons comme protégés. En dépensant **1d6 points d'énergie**, leur valeur d'Esquive Net est la vôtre. Un ennemi lance une attaque sur l'un de vos compagnons, contre votre valeur d'Esquive Net. Si vous échouez et que l'attaque touche, vous pouvez immédiatement dépenser un dK pour prendre les dégâts à sa place, assurant ainsi la sécurité de votre compagnon.

L'atout « Gardien » permet à votre personnage de jouer un rôle crucial de protecteur, prêt à prendre les coups pour ses alliés et à assurer leur défense en toute situation.

Mèche courte

Description de l'atout

L'atout « Mèche courte » confère à votre personnage une capacité exceptionnelle à improviser et fabriquer rapidement des objets utiles en situation de combat, notamment des dispositifs explosifs ou des armes chimiques. Ces constructions sont temporaires et ne durent qu'une scène. Votre personnage est capable de créer des engins tels que des cocktails Molotov, des sacs à colle, des bouteilles d'acide ou tout autre dispositif destiné à nuire à ses adversaires.

Comment jouer l'atout

Création d'un dispositif

En plein combat ou juste avant une confrontation, décrivez l'objet que votre personnage souhaite créer. L'objet doit être conçu pour une utilisation immédiate et ne durera que le temps de la scène.

Exemple : Votre personnage décide de fabriquer un cocktail Molotov pour une embuscade.

Lancer de dK

Pour déterminer l'efficacité de votre création, lancez autant de dK que vous le souhaitez. Le nombre de dK lancés représente l'effort et l'urgence mis dans la fabrication.

Exemple : Vous décidez de lancer 4 dK pour créer le cocktail Molotov.

Résultats des dés

Les résultats des dés lancés ont deux effets :

DKhaos vide : Chaque DKhaos réussi représente un point de Vie que votre personnage encaisse (sans armure) pendant la fabrication en raison de la précipitation ou de l'imprévisibilité des matériaux utilisés.

Dés réussis : Les dés restants (y compris les demi-DKhaos, même si vous encaissez les dégâts correspondants) représentent le nombre de dés de dégâts auquel est ajouté les dK réussit que l'objet inflige à vos adversaires.

***Exemple** : Sur vos **4 dK** lancés, vous obtenez **2 DKhaos** réussis (6 et 3) et 2 dés restants pour un total de 9 vous ajouter 2D6. Vous encaissez donc 2 points de Vie en dégâts, et votre cocktail Molotov inflige 2d6 de dégâts.*

Utilisation du dispositif

Utilisez le dispositif créé pendant la scène de combat. Les dés de dégâts déterminés précédemment sont appliqués lors de l'utilisation de l'objet.

Exemple : Vous lancez le cocktail Molotov sur un groupe d'ennemis, infligeant 2d6 de dégâts à chaque cible touchée.

Formes de l'atout

- **Mister boumboum** : Spécialisation dans la création d'explosifs improvisés.
- **Jocker-mania** : Capacité à fabriquer des gadgets surprenants et dévastateurs.

Exemple d'utilisation

Votre personnage, expert en improvisation explosive, se retrouve piégé dans une ruelle avec un groupe d'ennemis approchant rapidement. En quelques instants, il rassemble des matériaux de fortune pour fabriquer un engin explosif. Il lance **5 dK** pour déterminer l'efficacité de son engin, obtenant 3 DKhaos réussis et 2 dés restants. Il encaisse 2 points de Vie en dégâts, mais son engin inflige 3d6 + valeur du total dK de dégâts à tous les ennemis dans la zone d'explosion.

L'atout « Mèche courte » permet à votre personnage de transformer des situations désespérées en opportunités dévastatrices, en utilisant son ingéniosité et sa rapidité pour créer des armes improvisées et infliger des dégâts significatifs à ses adversaires.

Postures de combat

Description de l'atout

Les postures de combat permettent à un personnage d'adapter sa manière de se battre selon les circonstances, en échangeant des malus contre des bonus spécifiques. Chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez créer une posture de combat précise, décidant ainsi comment ajuster vos capacités en fonction de la situation. Vous pouvez choisir de diminuer votre attaque, votre parade, votre volonté (de **-2**), ou bien encore vos dégâts (de **-1d6**), afin d'augmenter l'une de ces variables (parmi attaque, parade, volonté, survie, ou dégâts) de **+4** ou de **+1d6**.

Comment jouer l'atout

Pour utiliser une posture de combat, il vous suffit de déclarer quelle posture vous adoptez au début de votre tour. Vous appliquez immédiatement les malus et les bonus correspondants pour ce tour. Durant un même tour de combat, vous ne pouvez activer qu'une seule posture, ce qui signifie que vous ne pouvez pas cumuler les effets de plusieurs postures différentes. Voici quelques exemples de postures que vous pouvez créer :

- **Attaque brutale** : Diminuez votre parade de **-2** pour augmenter vos dégâts de **+1d6**.
- **Attaque rapide** : Diminuez votre attaque de **-2** pour augmenter votre initiative de **+4**.
- **Visée précise** : Diminuez vos dégâts de **-1d6** pour augmenter votre attaque de **+4**.
- **Esquive totale** : Diminuez votre attaque de **-2** pour augmenter votre parade de **+4**.

Ces postures permettent une grande flexibilité et une adaptation rapide aux différentes situations de combat. En choisissant soigneusement votre posture, vous pouvez maximiser votre efficacité sur le champ de bataille.

Repousser la douleur

Description de l'atout

Cet atout permet de repousser les effets d'une blessure reçue pendant un combat. Lorsque vous prenez cet atout, vous pouvez ignorer les effets immédiats d'une blessure et ne tirer celle-ci qu'à la toute fin du combat. Vous pouvez continuer à vous battre normalement, sans subir les pénalités associées à la blessure, jusqu'à ce que le combat soit terminé ou que vous preniez une deuxième blessure.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous êtes blessé en combat, vous pouvez décider d'activer l'atout « Repousser la douleur ». En l'activant, vous ignorez immédiatement les effets de la blessure, ce qui vous permet de continuer à vous battre sans pénalité. Vous devrez tirer les conséquences de cette blessure à la fin du combat, dans l'un des cas suivants :

- **Fin du combat** : Lorsque votre camp est victorieux ou vaincu, vous devez alors résoudre les effets de la blessure.
- **Deuxième blessure** : Si vous prenez une deuxième blessure avant la fin du combat, vous devrez immédiatement résoudre les effets de la première blessure, puis ceux de la seconde.

Cet atout est particulièrement utile pour les combattants qui doivent rester opérationnels en dépit des coups reçus, leur permettant de maintenir leur efficacité jusqu'à ce que la situation de combat soit résolue.

Reprends ton souffle

Description de l'atout

Cet atout permet à un combattant de récupérer instantanément des points de Vie ou d'énergie en plein combat. En dépensant un point de récupération, le personnage peut utiliser l'une de ses Savoir²-Faire s (comme Soins, Survie, Concentration, Athlétisme, etc.) pour se soigner sans perdre de temps, ce qui peut faire la différence entre la vie et la mort dans des situations critiques.

Comment jouer l'atout

Lors d'un combat, vous pouvez activer l'atout « Reprends ton souffle » une fois par combat en dépensant un point de récupération. Choisissez l'une de vos Savoir²-Faire s, telles que :

- Soins
- Survie
- Concentration
- Athlétisme

Utilisez cette Savoir²-Faire comme si vous vous soigniez, mais sans perdre de temps. Les points de Vie ou d'énergie récupérés sont instantanés, vous permettant ainsi de continuer à vous battre avec une meilleure condition physique. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous gagnez la possibilité de l'utiliser une fois de plus par combat.

Cet atout est particulièrement utile pour les combattants qui doivent rester en pleine forme tout au long du combat, leur permettant de récupérer rapidement et de maintenir leur efficacité sur le champ de bataille.

- Max 3 fois

Technique de combat

Description de l'atout

Cet atout représente l'apprentissage et la maîtrise d'un art martial spécifique, directement lié à une spécialisation d'arme de votre choix. Il permet au personnage de dépasser les limitations habituelles associées à certaines techniques de combat. En choisissant cet atout, vous pouvez éliminer les malus normaux ou annuler les coûts en énergie de deux techniques de combat spécifiques.

Comment jouer l'atout

Pour pouvoir utiliser l'atout « Technique de combat », vous devez déjà posséder une spécialisation dans une arme spécifique. Cet atout vous permet de :

- **Choisir deux techniques de combat spécifiques** : Sélectionnez les techniques dans le dKrunch : combat de Maestro, une ressource détaillant diverses manœuvres de combat avancées.
- **Éliminer les malus normaux** : Vous n'êtes plus affecté par les pénalités habituelles qui accompagnent ces techniques, vous permettant de les exécuter plus efficacement.
- **Annuler les coûts en énergie** : Si une technique a un coût en énergie, cet atout vous permet de l'annuler, rendant la technique plus facile à utiliser en combat.

À chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez choisir deux nouvelles techniques ou appliquer les effets à d'autres techniques de votre choix. Cet atout peut être repris plusieurs fois pour couvrir une plus grande variété de manœuvres de combat, faisant de vous un combattant redoutable et versatile sur le champ de bataille.

Voici un exemple de comment utiliser cet atout :

Exemple :

Techniques choisies : Parer et Riposter.

Effet : Grâce à l'atout « Technique de combat », vous pouvez utiliser la technique « Parer » sans subir de malus de -2 normalement associé, et la technique « Riposter » sans dépenser de points d'énergie.

En intégrant cet atout à votre personnage, vous devenez un maître dans l'utilisation spécifique de certaines armes, capable de réaliser des manœuvres complexes sans les contraintes habituelles, améliorant ainsi votre efficacité et votre survie en combat.

Chapitre 14 – Atouts aventureux, sociaux, techniques et exotiques

Atouts techniques, logistiques, d'éveil, d'entourage, de majesté et exotiques.

Certaines actions de combat, dites attaques spéciales, permettent aux combattants d'utiliser des techniques avancées pour prendre l'avantage sur leurs adversaires. Ces techniques sont souvent le fruit d'un entraînement intensif et d'une grande maîtrise des arts martiaux, de la lutte ou de l'escrime. Elles permettent de désarmer un adversaire, du faire chuter ou du tromper par une feinte.

Les attaques spéciales englobent une variété de techniques de combat qui vont au-delà des simples coups et parades. Elles nécessitent une compréhension approfondie des mouvements de l'adversaire et une précision dans l'exécution. Ces techniques peuvent renverser le cours d'un combat, même contre un adversaire plus fort ou mieux armé..

Utiliser une technique de combat

Utiliser une technique de combat requiert une dépense d'énergie et impose des malus aux tests d'attaque. La défense contre une telle attaque est également particulière, impliquant des tests supplémentaires pour déterminer son efficacité.

Description de l'attaque

- Coût en énergie : 1d6 points d'énergie.
- Malus au test d'attaque : -4 au test.

Description de la défense

- **Défense normale** : Le défenseur effectue un test de défense habituel.
- **Test supplémentaire** : Si le test de défense échoue, le défenseur doit réussir un test de savoir-faire contre une difficulté égale à 10 + les dégâts subis.

Alternative pour éviter le test supplémentaire *: Pour simplifier, il est possible de décider que l'effet de la technique de combat ne passe que si les points de dégâts effectivement encaissés dépassent la valeur du savoir-faire d'opposition approprié. Cette approche est une utilisation détournée de la règle « Faire 10 ».*

Exemple d'utilisation

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise une technique de combat spécifique.
- **Calcul des coûts et malus** : Le joueuse dépense **1d6** points d'énergie et applique un malus de **-4** à son test d'attaque.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, les dégâts sont calculés normalement.
- **Défense de l'adversaire** : L'adversaire effectue un test de défense habituel. En cas d'échec, il doit faire un test de savoir-faire contre une difficulté de **10 +** les dégâts subis.
- **Application de l'effet** : Si le test de savoir-faire échoue, l'effet de la technique de combat est appliqué.

Simplification optionnelle

Si les points de dégâts effectivement encaissés dépassent la valeur du savoir-faire d'opposition de l'adversaire, l'effet de la technique de combat passe automatiquement sans nécessiter un test supplémentaire.

Cette méthode permet de rendre les combats plus dynamiques tout en ajoutant une couche stratégique pour les joueureuses. Utiliser des techniques de combat devient alors un choix tactique intéressant, avec des coûts en énergie et des malus qui équilibrent la puissance des effets spéciaux.

Techniques

- Préalable : -4 en attaque pour utiliser la technique et dépenser 1d6 d'énergie.

Certaines armes disposent de capacités particulières, qu'elles soient spécialement fabriquées pour une technique ou qu'elles possèdent un puissant art de faiseur, l'effet reste le même. Ces armes accordent à celui qui les utilise la possibilité d'activer la technique de combat indiquée sans malus, même s'il ne possède pas l'atout en question. De plus, si le combattant dispose déjà de la technique de combat, il peut l'activer sans s'acquitter du coût de l'atout.

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

Assommer

Description de la technique

- **Savoir²-Faire s requises** : Survie ou Athlétisme.
- **Condition** : Vous ne pouvez tenter cette action que contre un adversaire mal en point ou surpris.
- **Effet** : En cas de réussite, votre cible s'écroule pour un nombre de minutes égal aux dégâts infligés. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de Vie.

Comment jouer l'atout

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique « Assommer » et choisit d'utiliser soit Survie, soit Athlétisme.
- **Calcul des coûts et malus** : Le joueuse applique un malus de **-4** à son test d'attaque et dépense **1d6** points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, les dégâts sont calculés normalement. Le joueuse peut décider de ne pas infliger de perte de Vie.
- **Effet de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, l'adversaire s'écroule pour un nombre de minutes égal aux dégâts infligés, rendant ainsi l'adversaire inconscient et hors de combat pour une période déterminée.

Cette technique permet de neutraliser un adversaire sans nécessairement le blesser gravement, ce qui peut être utile dans des situations où la discrétion ou la non-violence sont privilégiées. Utiliser "Assommer" requiert une planification stratégique et une bonne compréhension des conditions nécessaires pour l'appliquer efficacement.

Boucherie

Description de la technique

- **Savoir²-Faire s requises** : Volonté, Concentration, Intimidation ou Psychologie.
- **Effet** : Si vous réussissez cette attaque et que vous tuez votre adversaire, vous le faites d'une manière si impressionnante que tous ceux souhaitant vous attaquer à ce tour doivent réussir un test de Volonté ou être secoués et perdre leur prochaine action.

Comment jouer l'atout

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique « Boucherie » et choisit d'utiliser soit Volonté, Concentration, Intimidation ou Psychologie.
- **Calcul des coûts et malus** : Le joueuse applique un malus de **-4** à son test d'attaque et dépense **1d6** points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit et que l'adversaire est tué, la manière spectaculaire de la mise à mort provoque une réaction de peur chez les ennemis.
- **Effet de l'attaque** : Tous les ennemis souhaitant attaquer le personnage durant ce tour doivent réussir un test de Volonté contre un seuil égal au total des dégâts infligés. S'ils échouent, ils sont secoués et perdent leur prochaine action.

Exemple

Bubba, l'ogre des montagnes, abat son énorme massue sur le crâne de John-David, le barde aux 780 conquêtes. Utilisant la technique « Boucherie », Bubba réussit son test d'attaque. Les 24 points de dégâts suffisent à enfoncer l'aventurier dans le sol, éclatant son crâne et projetant des morceaux d'os et de cervelle à plusieurs mètres. Les compagnons du barde souhaitant venger leur ami doivent réussir un test de Volonté vs **34+** ou perdre leur prochaine action.

Cette technique permet de semer la terreur parmi les ennemis en infligeant une mort particulièrement impressionnante à un adversaire. Utiliser "Boucherie" requiert non seulement de la force brute mais aussi un sens

stratégique pour maximiser son impact sur le champ de bataille.

Bousculer, Projeter, Renverser

Description de l'atout

- **Savoir²-Faire requise** : Survie
- **Effet** : En cas de réussite de votre attaque spéciale, la cible est repoussée de plusieurs mètres et chute. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de Vie.

Comment jouer l'atout

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique « Bousculer, Projeter, Renverser » et applique un malus de **-4** à son test d'attaque. Il dépense également **1d6** points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, la cible est projetée de plusieurs mètres et tombe à terre.
- **Effet de l'attaque** : La cible doit utiliser une action pour se relever à son tour. Alternativement, elle peut dépenser **3dK** pour se relever immédiatement.
- **Option de l'attaquant** : L'attaquant peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie, se concentrant uniquement sur le déplacement et la chute de la cible.

Exemple

Mara, la guerrière des steppes, engage un combat avec un brigand sur un pont étroit. Utilisant la technique « Bousculer, Projeter, Renverser », elle applique un malus de **-4** à son attaque et dépense **1d6** points d'énergie. Son test d'attaque réussit, et le brigand est projeté de plusieurs mètres en arrière, chutant lourdement sur le sol. À son tour, le brigand doit utiliser une action pour se relever ou dépenser 3dK pour se remettre debout immédiatement. Mara choisit de ne pas infliger de perte de Vie, préférant se concentrer sur l'effet déstabilisant de son attaque.

Cette technique permet de contrôler le champ de bataille en repoussant et renversant les adversaires, créant ainsi des opportunités stratégiques pour soi-même et ses alliés.

Coup surprise

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Perception
- **Effet** : Alors que vous combattez, vous profitez d'une ouverture pour placer un coup de pommeau, de poing ou de pied à votre adversaire. En cas de réussite, vous pouvez immédiatement tenter une nouvelle attaque. Si celle-ci porte, vous infligez **1d6 + Force** points de dégâts et votre adversaire perd sa prochaine action. Vous ne pouvez utiliser cette attaque spéciale qu'une fois par combat ou à chaque fois que votre adversaire est surpris.

Comment jouer l'atout

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Coup surprise" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, le joueuse peut immédiatement tenter une nouvelle attaque sans malus supplémentaire.
- **Effet de l'attaque** : Si la nouvelle attaque touche, elle inflige 1d6 + Force points de dégâts. De plus, l'adversaire perd sa prochaine action.
- **Limitation** : Cette attaque spéciale ne peut être utilisée qu'une fois par combat, sauf si l'adversaire est surpris, auquel cas elle peut être réutilisée.

Exemple

Alors qu'elle se bat contre un garde en patrouille, Léa la voleuse perçoit une ouverture dans la défense de son adversaire. Utilisant la technique « Coup surprise », elle applique un malus de **-4** à son test d'attaque et dépense 1d6 points d'énergie. Son attaque réussit, et elle tente immédiatement une nouvelle attaque. Cette fois, elle inflige **1d6 + Force** points de dégâts au garde, qui est pris au dépourvu et perd sa prochaine action. Léa utilise cette opportunité pour se repositionner stratégiquement.

Cette technique permet d'exploiter les moments de faiblesse de l'adversaire, offrant ainsi une chance de désorienter et de dominer le combat de manière tactique.

Coup vicieux

Description de l'atout

- Savoir²-Faire requise : Perception
- Effet : Vous ne pouvez tenter cette attaque que contre un adversaire surpris ou si vous avez l'initiative lors du premier tour de combat. Si vous réussissez, votre adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions et ne peut utiliser de dK jusqu'à la fin du prochain tour. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de Vie.

Comment jouer l'atout

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Coup vicieux" et applique un malus de -4 à son test

d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Condition de l'attaque** : Cette attaque ne peut être tentée que contre un adversaire surpris ou si le joueuse a l'initiative lors du premier tour de combat.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, l'adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions jusqu'à la fin du prochain tour et ne peut utiliser de dK.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Exemple

En embuscade, Thorvald le guerrier utilise la technique "Coup vicieux" sur un garde ennemi surpris. Il applique un malus de -4 à son test d'attaque et dépense 1d6 points d'énergie. Son attaque réussit, infligeant un malus de -2 au garde pour toutes ses actions jusqu'à la fin du prochain tour, l'empêchant également d'utiliser des dK. Thorvald choisit de ne pas infliger de dégâts supplémentaires, préférant désorienter son adversaire pour faciliter la capture.

Cette technique permet de prendre l'avantage stratégique dès le début du combat, en désorientant l'adversaire et en limitant ses capacités offensives et défensives.

Coupe-jarret

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Défense
- **Effet** : Si vous réussissez cette attaque, vous blessez votre adversaire aux jambes. Il ne peut plus courir et subit un malus de 2dK de circonstance à toutes ses actions impliquant le déplacement, ce qui inclut le combat en cours s'il n'est pas statique, la fuite, la charge, les sauts, etc. Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain tour.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Coupe-jarret" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, l'adversaire ne peut plus courir et subit un malus de 2dK à toutes ses actions impliquant le déplacement jusqu'à la fin du prochain tour.
- Option de dégâts : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Désarmer

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Survie
- **Effet** : En cas de réussite, la cible perd son arme qui tombe à ses pieds. À son tour, elle peut la récupérer en utilisant une action ou en dépensant 3dK. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de Vie.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Désarmer" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, l'adversaire perd son arme qui tombe à ses pieds.
- **Option de récupération** : L'adversaire peut récupérer son arme en utilisant une action ou en dépensant 3dK à son tour.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Enchaînement

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Perception
- **Effet** : Si vous réussissez votre attaque et que vous mettez hors de combat votre adversaire, vous pouvez immédiatement en attaquer un autre qui se situe à proximité. Celui-ci peut tenter un test de Perception contre 10 + les dégâts infligés à son copain pour éviter cette attaque, sinon celle-ci se déroule normalement.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Enchaînement" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Condition de l'attaque** : Cette attaque ne peut être tentée que si l'adversaire précédent est mis hors de combat.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, le joueuse peut immédiatement attaquer un autre adversaire à proximité.
- **Test de perception** : Le nouvel adversaire peut tenter un test de Perception contre 10 + les dégâts infligés au premier adversaire pour éviter l'attaque.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Feinte

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Perception, Psychologie ou Défense
- **Effet** : Si vous réussissez cette attaque, votre adversaire est perturbé et est considéré comme surpris au prochain tour, mais uniquement face à vous. Cela signifie que vous pouvez utiliser un certain nombre d'autres techniques et que vous gagnez +2 au toucher et 1d6 points de dégâts supplémentaires sur votre prochaine attaque. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de Vie à votre adversaire.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Feinte" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque est réussie, l'adversaire est perturbé et considéré comme surpris au prochain tour uniquement face au joueuse.
- **Bonus de combat** : Le joueuse gagne +2 au toucher et 1d6 points de dégâts supplémentaires sur sa prochaine attaque.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Lier

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Attaque
- **Effet** : Si vous réussissez, vous coincez votre arme dans celle de votre adversaire, vous empêchant tous les deux de l'utiliser. À chaque tour, un test d'opposition en Intimidation, Attaque ou Psychologie permet au gagnant de décider s'il reste coincé ou s'il libère son arme. Dans ce dernier cas, il obtient un bonus de 2dK par tour où les armes sont restées liées. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de Vie.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Lier" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, les deux armes sont coincées ensemble, empêchant leur utilisation.
- **Test d'opposition** : À chaque tour, un test d'opposition en Intimidation, Attaque ou Psychologie est effectué pour déterminer si les armes restent coincées ou sont libérées.
- **Bonus de combat** : Si les armes sont libérées, le gagnant du test d'opposition obtient un bonus de 2dK par tour où les armes sont restées liées.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Lutter

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Subterfuge ou Survie
- **Effet** : Si vous réussissez votre attaque spéciale, vous attrapez votre adversaire et maintenez une prise. Vous n'avez plus de test d'attaque à faire, contentez-vous de lancer les dégâts à chaque tour où vous maintenez votre adversaire. Vous êtes libre d'infliger une perte de Vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise, les dégâts calculés précédemment ne servant qu'à indiquer la difficulté du test de survie. À son tour d'agir, votre cible peut utiliser une de ses actions pour se dégager en réussissant un test de Subterfuge ou Survie contre 10 + les dégâts. En cas de réussite, elle se libère. À la place, la victime peut aussi tenter de lutter contre vous en utilisant la même technique.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Lutter" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, l'adversaire est attrapé et maintenu en prise.
- **Dégâts continus** : Le joueuse lance les dégâts à chaque tour où il maintient l'adversaire.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir d'infliger une perte de Vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise.
- **Libération de la prise** : À son tour, l'adversaire peut utiliser une action pour se dégager en réussissant un test de Subterfuge ou Survie contre 10 + les dégâts.
- **Option de lutte** : L'adversaire peut aussi tenter de lutter contre le joueuse en utilisant la même technique.

Marquer

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Psychologie ou Réputation

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

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Marquer" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, l'adversaire est humilié et découragé.
- **Effet de découragement** : La victime doit dépenser un dK supplémentaire à chaque fois qu'elle veut ou doit en utiliser pour ses actions.
- **Durée de l'effet** : Cet effet dure Charisme +1 tour.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger de perte de Vie avec cette attaque.

Saigneur

Description de la technique

- **Savoir²-Faire requise** : Survie
- **Effet** : Cette attaque entraîne la perte de 1, 2 ou 3 Vie par tour chez votre adversaire. À son tour, celui-ci peut dépenser un point de récupération pour arrêter le saignement, mais il ne récupérera pas de Vie pour autant. Cet effet s'arrête automatiquement si la victime est soignée. Vous pouvez décider de ne pas infliger les dégâts normaux de l'attaque. Si la cible est frappée plusieurs fois par cette attaque spéciale, les effets sont cumulatifs. Et si l'adversaire continue à saigner une fois à 0 Vie, il devra lancer un dK cumulatif à la fin de chaque tour.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Le joueuse annonce qu'il utilise la technique "Saigneur" et applique un malus de -4 à son test d'attaque. Il dépense également 1d6 points d'énergie.
- **Résolution de l'attaque** : Si l'attaque réussit, l'adversaire commence à perdre 1, 2 ou 3 Vie par tour.
- **Arrêt du saignement** : À son tour, l'adversaire peut dépenser un point de récupération pour arrêter le saignement, mais il ne récupérera pas de Vie.
- **Effet cumulatif** : Si la cible est frappée plusieurs fois par cette attaque spéciale, les effets sont cumulatifs.
- **Effet à 0 Vie** : Si l'adversaire continue à saigner une fois à 0 Vie, il devra lancer un dK cumulatif à la fin de chaque tour.
- **Option de dégâts** : Le joueuse peut choisir de ne pas infliger les dégâts normaux de l'attaque.

Techniques avancées

Opportuniste

Description de la technique

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

Comment jouer la technique

- **Situation déclenchante** : Attendez que l'adversaire effectue une des actions suivantes : tourner le dos, courir sans attention, fuir, tomber, dégainer une arme, psalmodier un sortilège ou accomplir une autre action hors combat.
- **Initiation de l'attaque** : Dès que l'une de ces actions se produit, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec votre meilleur bonus.
- **Résolution de l'attaque** : L'attaque se déroule normalement avec votre meilleur bonus applicable à cette situation.

Pas dupe

Description de la technique

- **Effet** : Vous pouvez ignorer l'effet d'une technique de combat que l'on tente de vous infliger. Vous pouvez choisir de dépenser l'énergie après que votre adversaire a lancé les dés.

Comment jouer la technique

- **Situation déclenchante** : Attendez que votre adversaire tente de vous infliger une technique de combat.
- **Choix de l'atout** : Après que l'adversaire a lancé les dés, vous pouvez choisir d'ignorer

l'effet de la technique en dépensant l'énergie nécessaire.
- **Résolution** : Vous ignorez l'effet de la technique de combat de votre adversaire.

Perce-armure

Description de la technique

- **Effet** : Vous annulez l'armure de votre adversaire lors de votre prochaine attaque. Vous devez décider d'utiliser cette technique avant de savoir si vous touchez votre adversaire.

Comment jouer la technique

- **Initiation de l'attaque** : Avant de lancer votre attaque, décidez d'utiliser la technique « Perce-armure ».
- **Résolution de l'attaque** : Lancez votre attaque. Si elle réussit, l'armure de votre adversaire est annulée pour cette attaque, infligeant ainsi des dégâts sans réduction d'armure.

Salopard

Description de la technique

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

Comment jouer la technique

- **Condition préalable** : Un de vos alliés doit toucher l'adversaire et lui infliger au moins un point de dégâts.
- **Initiation de l'attaque** : Dès que cette condition est remplie, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec votre meilleur bonus.
- **Résolution de l'attaque** : L'attaque se déroule normalement avec votre meilleur bonus applicable à cette situation.

Sursaut final

Description de la technique

- **Effet** : Si vous ratez un test de survie contre une blessure, vous pouvez agir une dernière fois normalement avant de vous écrouler.

Comment jouer la technique

- **Situation déclenchante** : Ratez un test de survie contre une blessure.
- **Utilisation de l'atout** : Vous pouvez choisir d'utiliser le "Sursaut final" pour effectuer une dernière action normale.
- **Résolution de l'action** : Effectuez une dernière action normalement avant de vous écrouler.

Les atouts aventureux sont ceux qui vous différencient de l'homme de la rue, du commun, de la plèbe. Eh quoi ! Vous êtes un héros, oui ou non ! Ces atouts vous confèrent des capacités et des talents exceptionnels qui vous permettent de vous démarquer dans des situations extraordinaires. Ils englobent une variété de Savoir²-Faire s et d'aptitudes qui vont au-delà des capacités ordinaires, vous permettant d'accomplir des exploits héroïques et de surmonter des défis considérables.

Atouts techniques

Les atouts techniques sont spécifiquement conçus pour être utilisés au beau milieu de l'action. Ils vous apportent des capacités précieuses, souvent cruciales en situation de stress ou de danger. Ces atouts peuvent inclure des Savoir²-Faire s de survie, des techniques de combat avancées, des talents de manipulation ou des connaissances spécialisées qui vous donnent un avantage significatif dans des circonstances variées.

Adrénaline

Description

Cet atout vous permet de puiser dans vos réserves d'énergie pour effectuer une action supplémentaire en plein cœur de l'action. C'est au moment où l'adrénaline monte que vous montrez toute l'étendue de vos capacités.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous souhaitez utiliser l'atout Adrénaline, vous pouvez dépenser **2d6 points d'énergie** pour réaliser une action supplémentaire à la fin de votre tour, avec votre pleine valeur. Cet atout peut être repris plusieurs fois, jusqu'à un **maximum de trois fois**, vous permettant ainsi de faire plusieurs actions supplémentaires dans un même tour, à condition de payer le coût en énergie pour chaque action supplémentaire.

- **Activation** : Décidez d'utiliser l'atout à la fin de votre tour.
- **Coût** : Dépensez **2d6** points d'énergie pour chaque action supplémentaire.
- **Effet** : Effectuez une action supplémentaire avec votre plein bonus.
- **Limitation** : Vous pouvez reprendre cet atout jusqu'à trois fois, ce qui vous permet de faire jusqu'à trois actions

supplémentaires, en payant le coût à chaque fois.

Cet atout est particulièrement utile dans des situations où chaque seconde compte et où des actions rapides et répétées peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite. Utilisez-le judicieusement pour maximiser son impact et surmonter les défis les plus intenses

Réparation instantanée

Description de l'atout

Cet atout vous permet de réparer rapidement et efficacement un véhicule endommagé en pleine action. Pour **1dK**, vous pouvez effectuer un test de mécanique pour redonner un nombre de points de maîtrise à votre véhicule.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous souhaitez utiliser l'atout Réparation instantanée, suivez les étapes suivantes :

- **Activation** : Au cours de votre tour de conduite, décidez d'utiliser l'atout pour réparer votre véhicule.
- **Coût** : Dépensez 1dK pour tenter la réparation.
- **Test de mécanique** : Effectuez un test de mécanique.
- **Réparation** : Si le test est réussi, redonnez 1d6 + votre niveau en points de maîtrise à votre véhicule.
- **Amélioration** : À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous ajoutez 1d6 points de maîtrise supplémentaires à la réparation.

Cet atout est particulièrement utile dans des situations où votre véhicule subit des dommages importants et où des réparations rapides peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite. Utilisez-le judicieusement pour maximiser son impact et maintenir votre véhicule en état de fonctionnement optimal.

- **Formes** : Clé de 12, Insultes en russe, Spécialisation chewie.

Savoir²-Faire de prédilection

Description de l'atout

Pour un Savoir²-Faire sans spécialité ou pour une spécialité particulière, vous pouvez échanger l'une des caractéristiques directrices contre une autre de votre choix (par exemple, remplacer la Force par le Charisme ou la Dextérité). Vous pouvez changer les deux caractéristiques en reprenant l'atout mais vous ne pouvez choisir deux fois la même caractéristique. Vous pouvez aussi décider que le bonus de dégâts est celui de Dextérité à la place de Force dans le cadre d'une spécialité de combat (Rapière, Dague, Mains nues).

Comment jouer l'atout

Lorsque vous choisissez l'atout Savoir²-Faire de prédilection, suivez les étapes suivantes :

- **Sélection du Savoir²-Faire :** Déterminez le Savoir²-Faire ou la spécialité pour laquelle vous souhaitez appliquer cet atout.
- **Choix des caractéristiques** : Remplacez l'une des caractéristiques directrices (comme la Force, la Dextérité, le Charisme, etc.) par une autre de votre choix pour les tests liés à ce Savoir²-Faire ou à cette spécialité.
- **Application des dégâts** : Si l'atout est appliqué dans le cadre d'une spécialité de combat, vous pouvez choisir d'utiliser le bonus de Dextérité à la place de la Force pour les dégâts.

Exemple *: Si votre personnage utilise souvent une rapière (qui normalement utilise la Force pour les tests d'attaque et de dégâts), vous pouvez décider de remplacer la Force par la Dextérité. Ainsi, votre personnage utilisera désormais la Dextérité pour les tests d'attaque et bénéficiera du bonus de Dextérité pour les dégâts.*

Cet atout permet de personnaliser davantage votre personnage en optimisant les Savoir²-Faire selon les caractéristiques qui correspondent le mieux à votre style de jeu et aux forces de votre personnage.

Conversion

Description de l'atout

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

Comment jouer l'atout

Lorsque vous choisissez l'atout Conversion, suivez les étapes suivantes :

- **Dépenser un dK** : Une fois par tour, lorsque vous utilisez un atout qui nécessite de dépenser des points d'énergie, vous pouvez choisir de dépenser un dK.
- **Remplacer la perte d'énergie** : En dépensant ce dK, vous remplacez la perte de 1d6 points d'énergie que l'utilisation de l'atout aurait normalement entraînée.

Reprendre l'atout : Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois. Chaque reprise vous permet de dépenser un dK supplémentaire par tour

pour remplacer la perte de 1d6 points d'énergie supplémentaires provoquée par l'utilisation d'atouts.

Cet atout vous permet de gérer plus efficacement votre énergie lors des actions intenses, assurant ainsi que vous puissiez maintenir un niveau de performance élevé sans vous épuiser trop rapidement. Il est particulièrement utile pour les personnages qui dépendent fortement de leurs atouts et qui doivent souvent les utiliser en succession rapide.

Disparition ninja

Description de l'atout

- Condition : Être professionnel (**niveau 6**) en Discrétion et en Perception

Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez effectuer des tests de Perception et Discrétion (à hauteur de la difficulté imposée par la MdV) même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Disparition ninja, suivez les étapes suivantes :

- **Activer l'atout** : Indiquez que vous souhaitez utiliser Disparition ninja. Vous devez être professionnel (**niveau 6**) en Discrétion et en Perception pour pouvoir utiliser cet atout.
- **Effectuer des tests** : Même si vous êtes observé ou qu'il n'y a rien derrière quoi vous cacher, vous pouvez faire des tests de Perception et Discrétion. La difficulté de ces tests est déterminée par la MdV (Maître de Vie).
- **Disparaître** : Si vous réussissez les tests, vous disparaissez de la vue de vos ennemis. Vous pouvez vous déplacer sans être vu ou entendu, même dans les situations les plus dangereuses.
- **Camouflage** : En utilisant cet atout, vous vous fondez dans l'obscurité et vous vous camouflez dans votre environnement, rendant votre détection presque impossible.
- **Maintenir la concentration** : Restez concentré pour maintenir votre capacité de disparition. Toute distraction pourrait briser votre camouflage et vous rendre vulnérable.

Cet atout permet de se faufiler à travers les lignes ennemies, d'espionner sans se faire remarquer ou de s'échapper d'une situation périlleuse. Cependant, il nécessite une excellente maîtrise de son corps et de ses mouvements, ainsi qu'une grande capacité d'observation et de réaction.

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

Monte-en-l'air

Description de l'atout

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

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Monte-en-l'air, suivez les étapes suivantes :

- **Activer l'atout** : Indiquez que vous souhaitez utiliser Monte-en-l'air. Vous gagnez automatiquement l'équivalent de l'atout Liberté de mouvement (Escalade).
- **Doublement de la vitesse** : Votre vitesse de déplacement est doublée pour les actions suivantes :
  - Escalader un mur
  - Grimper ou descendre des escaliers
  - Courir sur les toits
- **Augmentation des distances de saut** : Vous doublez vos distances de saut en longueur ou pour tomber, ce qui vous permet de franchir de plus grands espaces ou de descendre de hauteurs plus élevées sans subir de dégâts supplémentaires.
- **Adaptabilité en terrain compliqué** : Utilisez cet atout pour vous déplacer rapidement et efficacement sur des terrains compliqués, en évitant les obstacles et en prenant des raccourcis.

Cet atout est idéal pour les personnages qui doivent souvent se déplacer dans des environnements urbains ou naturels difficiles, leur offrant une agilité et une rapidité accrues pour surmonter les obstacles et atteindre leurs objectifs.

Pilotage

Description de l'atout

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

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Pilotage, suivez les étapes suivantes :

- **Choisir un type de véhicule** : Déterminez pour quel type de véhicule vous avez pris l'atout. Cela peut être un engin terrestre, marin, aérien, ou autre.
- **Infliger des pertes de maîtrise supplémentaires** : Chaque fois que vous engagez un adversaire en combat de véhicules, ajoutez **1d6** points de perte de maîtrise aux dégâts que vous infligez. Cela représente votre Savoir²-Faire exceptionnelle à déséquilibrer ou à endommager les véhicules ennemis.
- **Protection contre les pertes de maîtrise** : Vous bénéficiez de 4 points de protection contre les pertes de maîtrise que vous subissez. Cela signifie que vous pouvez réduire les pertes de maîtrise infligées à votre véhicule de **4 points**, augmentant ainsi votre durabilité et votre capacité à rester en contrôle.

Reprendre l'atout : Si vous souhaitez étendre votre expertise à un autre type de véhicule, vous pouvez reprendre cet atout. Chaque prise supplémentaire de cet atout doit être dédiée à un type de véhicule différent.

Cet atout est idéal pour les personnages qui passent beaucoup de temps aux commandes de véhicules et qui souhaitent maximiser leur efficacité et leur résilience dans les combats de véhicules. Que vous soyez un pilote de course, un capitaine de vaisseau, ou un conducteur de chars, cet atout vous confère un avantage stratégique significatif.

Atouts logistiques

Les atouts logistiques sont tous ceux qui vous rendent la vie plus agréable ou plus facile entre deux coups de Speed - c'est une question d'organisation, de support, de train de vie...
Ces atouts vous aident à gérer les aspects pratiques de vos aventures, à organiser votre équipement et à optimiser votre préparation pour les défis à venir.

Dissimulation

Description de l'atout

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

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Dissimulation, suivez les étapes suivantes :

- **Choisir un objet à camoufler** : Sélectionnez un objet plus petit que votre main que vous souhaitez dissimuler.
- **Passer un tour** : Passez un tour de jeu pour effectuer l'action de camouflage. Utilisez votre savoir-faire et votre ingéniosité pour dissimuler l'objet sur vous ou dans votre environnement immédiat.
- **Rendre l'objet introuvable** : Une fois camouflé, l'objet devient introuvable à moins que des moyens extrêmes ne soient utilisés pour le découvrir. Une simple fouille ne suffira pas ; il faudra une fouille au corps poussée ou une recherche très minutieuse pour le dénicher.
- **Limiter le nombre d'objets** : Vous ne pouvez tenir camouflé qu'un seul objet à la fois. Si vous désirez camoufler plusieurs objets, vous devez reprendre cet atout pour chaque objet supplémentaire que vous souhaitez dissimuler.

Cet atout est idéal pour les personnages qui doivent cacher des objets précieux, des preuves incriminantes, ou tout autre article qu'ils préfèrent garder hors de la vue des autres. Que vous soyez un espion, un voleur, ou simplement quelqu'un qui aime garder ses secrets bien cachés, Dissimulation vous offre une méthode efficace pour sécuriser vos possessions.

Mains du soigneur

Description de l'atout

Vous avez des « mains de roi ». En tout cas, vous pouvez toujours ajouter 1d6 aux soins normaux que vous prodiguez. Mais surtout, quand vous traitez des blessures, vous pouvez diminuer le seuil de séquelle de 1 point pour deux niveaux dans le Savoir²-Faire. De plus, une fois par jour, vous pouvez accorder un point de récupération gratuit à une personne. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez donner un autre point de récupération.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Mains du soigneur, suivez les étapes suivantes :

- **Ajouter des points aux soins normaux** : Lorsque vous prodiguez des soins normaux, ajoutez 1d6 aux points de soin que vous fournissez. Cela reflète votre talent naturel et votre habileté à guérir plus efficacement que les autres.
- **Diminuer le seuil de séquelle** : Lorsque vous traitez des blessures, calculez le seuil de

séquelle et diminuez ce seuil de 1 point pour chaque deux niveaux que vous possédez dans le Savoir²-Faire associé aux soins. Cela réduit les chances que les blessures entraînent des séquelles graves.

- **Accorder un point de récupération** : Une fois par jour, vous pouvez choisir une personne (vous-même inclus) et lui accorder un point de récupération gratuit. Ce point de récupération peut être utilisé pour restaurer des points de vie, de l'énergie, ou pour d'autres utilisations spécifiques aux points de récupération.
- **Reprendre l'atout** : Si vous reprenez cet atout, vous pouvez accorder un point de récupération supplémentaire par jour. Cela vous permet d'augmenter le nombre de personnes que vous pouvez aider ou de renforcer les soins d'une personne en particulier.

Cet atout est idéal pour les personnages qui jouent des rôles de guérisseurs, de médecins, ou de prêtres. Avec Mains du soigneur, vous pouvez non seulement améliorer l'efficacité de vos soins, mais aussi aider vos alliés à récupérer plus rapidement, rendant votre équipe plus résiliente face aux défis à venir.

Marche forcée

Description de l'atout

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

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Marche forcée, suivez les étapes suivantes :

- **Récupération améliorée** : Grâce à votre capacité à vous reposer efficacement en cours d'effort, vous récupérez vos PV et PE comme si vous aviez bénéficié d'une journée complète de repos, même lors de périodes d'activité intense. Cela signifie que vous pouvez continuer à avancer sans être pénalisé·e par la fatigue ou les blessures.
- **Double distance de marche** : Vous êtes capable de marcher deux fois plus loin qu'un autre personnage au cours d'une même journée de déplacement stratégique. Cela vous permet de couvrir de grandes distances plus rapidement et de réagir plus efficacement aux situations nécessitant des déplacements urgents.
- **Utilisation tactique** : Utilisez cet atout pour mener des missions de reconnaissance, des expéditions longues ou des retraites stratégiques. Votre endurance supérieure et votre capacité de récupération rapide vous permettent de maintenir un rythme soutenu sans compromettre votre efficacité.

Cet atout est idéal pour les éclaireurs, les soldats en mission longue ou tout personnage devant se déplacer sur de longues distances en un temps limité. Avec Marche forcée, vous pouvez maintenir un haut niveau de performance même dans des conditions exigeantes, offrant un avantage stratégique considérable à votre équipe.

Atouts d'éveil

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

Mémoire eidétique

Description de l'atout

Vous avez une mémoire phénoménale et êtes capable de vous souvenir de centaines de noms, de visages, de faits. Cette capacité vous permet de conserver une grande quantité d'informations et de les rappeler avec une précision exceptionnelle.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Mémoire eidétique, suivez les étapes suivantes :

- **Rappel précis** : Vous pouvez rappeler des détails spécifiques sur des personnes, des lieux ou des événements que vous avez rencontrés. Cela peut inclure des noms, des visages, des conversations ou des faits importants. Utilisez cette capacité pour obtenir un avantage lors de vos interactions sociales ou pour résoudre des énigmes nécessitant une bonne mémoire.
- **Utilisation de dK** : En dépensant un dK, vous pouvez demander au conteur de vous fournir une information précise que votre personnage aurait pu observer ou entendre, même si vous ne l'avez pas notée. Cela peut être particulièrement utile pour récupérer des indices ou des détails oubliés qui peuvent faire avancer l'histoire ou vous sortir d'une situation difficile.
- **Bonus de Perception** : Vous bénéficiez d'un **bonus de +2** en Perception pour repérer les déguisements. Cette capacité vous permet

de détecter plus facilement les tentatives de dissimulation ou de tromperie, vous donnant un avantage lors de la détection de personnages déguisés ou d'objets cachés.

Cet atout est idéal pour les enquêteurs, les espions, ou tout personnage devant souvent faire appel à sa mémoire pour résoudre des mystères ou naviguer dans des environnements complexes. Avec Mémoire eidétique, vous pouvez vous rappeler de détails cruciaux et voir au-delà des apparences, ce qui peut être décisif dans de nombreuses situations.

Scan rapide

Description de l'atout

- Condition : Être professionnel en Perception

Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé velumniquement, vous le voyez. Cette capacité vous permet de détecter rapidement les éléments importants et de ne pas perdre de temps à fouiller inutilement.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Scan rapide, suivez les étapes suivantes :

- **Observation instantanée** : En entrant dans un lieu, effectuez un test de Perception pour scanner rapidement l'environnement. Vous êtes capable de repérer immédiatement tous les éléments non dissimulés, y compris les objets, les personnes et les anomalies.
- **Détection des détails** : Grâce à votre expertise, vous pouvez identifier les éléments importants sans avoir à effectuer une fouille minutieuse. Cela inclut la détection de passages secrets, de pièges, d'indices laissés par des personnages ou de tout autre détail pertinent.
- **Vitesse d'exécution** : L'utilisation de Scan rapide ne prend qu'un tour, vous permettant de gagner du temps précieux en situation de crise ou lorsque la rapidité est essentielle. Vous pouvez ainsi concentrer vos efforts sur l'action plutôt que sur la recherche.
- **Limitation velumnique** : Notez que Scan rapide ne vous permet pas de voir à travers les dissimulations velumniques. Si un objet ou une personne est caché par un sort, vous devrez recourir à d'autres moyens pour les découvrir.

Cet atout est idéal pour les éclaireurs, les enquêteurs et tous ceux qui doivent souvent évaluer rapidement une situation. Avec Scan rapide, vous pouvez agir avec une efficacité redoutable, repérant immédiatement ce qui est essentiel et laissant de côté le superflu.

Sixième sens

Description de l'atout

Vous avez un instinct inné pour détecter les anomalies dans votre environnement, qu'il s'agisse d'une embuscade, d'un mensonge ou de toute autre situation louche. Votre sixième sens vous avertit des dangers cachés et des situations suspectes avant même que vous n'ayez conscience des détails concrets.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Sixième sens, suivez les étapes suivantes :

- **Détection des anomalies** : Chaque fois que vous entrez dans une nouvelle situation ou que vous êtes confronté à une personne ou un lieu potentiellement dangereux, votre sixième sens s'active automatiquement. Le conteur peut vous donner des indices subtils sur ce qui pourrait être anormal ou dangereux.
- **Tests de Perception spéciaux** : Grâce à cet atout, vous avez la possibilité de réaliser des tests de Perception supplémentaires que les autres personnages ne pourraient pas tenter. Ces tests vous permettent de confirmer ou d'approfondir les impressions fournies par votre sixième sens.
- **Indications du conteur** : Le conteur peut vous fournir des informations supplémentaires basées sur votre instinct. Cela peut inclure des sensations de malaise, des pressentiments sur des personnes ou des lieux, ou même des visions fugaces de dangers imminents.
- **Utilisation en jeu** : Intégrez les sensations et indices fournis par votre sixième sens dans vos décisions et actions. Vous pouvez par exemple décider de changer de chemin, de poser des questions spécifiques ou de préparer une défense face à une menace perçue.
- **Limitations** : Bien que puissant, votre sixième sens n'est pas infaillible. Les informations qu'il vous procure sont souvent subjectives et nécessitent une interprétation judicieuse. De plus, il peut être possible pour des adversaires très habiles de dissimuler leurs intentions même à votre instinct affûté.

Cet atout est particulièrement utile pour les éclaireurs, les espions et tous ceux qui doivent naviguer dans des environnements dangereux ou trompeurs. Avec Sixième sens, vous avez un atout supplémentaire pour survivre aux pièges et aux manigances de vos ennemis, vous

permettant de réagir avant même que le danger ne se manifeste pleinement.

Atouts d'entourage

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

Familier

Description de l'atout
Vous possédez un familier. Il s'agit d'un animal ou d'une créature velumnique de petite taille, de FD1 et de niveau 1. Ce familier ne peut pas évoluer, mais possède les capacités suivantes :

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

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

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Familier, suivez les étapes suivantes :
Choix du familier : Décidez quel type de créature sera votre familier. Il peut s'agir d'un animal normal ou d'une créature velumnique de petite taille, à FD1 et niveau 1.

Capacités du familier

- **Langage** : Votre familier comprend tous les langages que vous parlez. En retour, il peut communiquer avec vous de manière adaptée à ses capacités naturelles (mouvements, sons, etc.).
- **Transfert** : Vous pouvez partager vos points d'énergie avec votre familier et vice versa. Cela peut être particulièrement utile en cas de danger ou de besoin urgent.
- **Lien empathique** : Vous ressentez toujours la position de votre familier, peu importe la distance qui vous sépare. Cette capacité peut servir pour se retrouver facilement ou pour savoir si votre familier est en danger.

Utilisation en jeu

- **Communication** : Utilisez le langage partagé pour donner des instructions à votre familier ou pour recevoir des informations qu'il pourrait obtenir.
- **Partage d'énergie** : En combat ou dans des situations de stress, vous pouvez transférer des points d'énergie pour maintenir votre familier en vie ou pour recevoir un boost d'énergie.
- **Localisation** : Profitez du lien empathique pour localiser votre familier à tout moment. Cela peut être crucial pour les missions de reconnaissance ou pour éviter les séparations prolongées.

Interaction avec l'atout Compagnon animal : Si vous avez également l'atout Compagnon animal, votre familier bénéficie des deux atouts. Il gagne un niveau supplémentaire et peut continuer à progresser. Les capacités de Familier s'ajoutent à celles de Compagnon animal, renforçant ainsi l'utilité et la polyvalence de votre compagnon.
Remplacement du familier : En cas de décès de votre familier, vous devez attendre un mois avant d'en obtenir un autre. Pendant ce temps, planifiez comment vous retrouverez un nouveau familier, en fonction de votre environnement et de vos ressources.

Cet atout ajoute une dimension supplémentaire de stratégie et d'interaction grâce à votre fidèle compagnon. Utilisez votre familier pour explorer, combattre, et naviguer à travers les défis de Tsuvadra dK.

Atouts de majesté

Vous êtes sans doute une bête sociale, un requin des cocktails, un meneur d'hommes, un manipulateur sans foi ni loi. En tout cas, les atouts de majesté sont ceux qu'il vous faut. Ils vous permettent de naviguer aisément dans les cercles sociaux, de tisser des réseaux d'influence et de manipuler votre entourage pour atteindre vos objectifs.

Accointances et réseaux

Description de l'atout

Vous avez de très bons contacts dans de nombreux milieux. Vous n'avez pas besoin d'une demi-journée ni de cracher au bassinet pour pouvoir faire un test d'Influence ou de Renseignement : une demi-heure vous suffit, et ce, sans que vous ayez à débourser un seul denier d'or (DO). Un échec à votre test signifie que les contacts ne peuvent pas vous aider. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant le Savoir²-Faire auquel il s'applique : Renseignement ou Influence.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous utilisez l'atout Accointances et réseaux, suivez les étapes suivantes :

- **Choix du Savoir²-Faire :** Déterminez si cet atout s'applique à Renseignement ou Influence. Vous pouvez reprendre cet atout pour l'appliquer à l'autre Savoir²-Faire.
- **Activation de l'atout** : Lorsqu'une situation exige un test d'Influence ou de Renseignement, vous pouvez activer cet atout pour réduire considérablement le temps nécessaire à l'obtention des informations ou à l'exercice de votre influence. Au lieu de passer une demi-journée, une demi-heure vous suffit.
- **Absence de coût financier** : Contrairement aux démarches habituelles, vous n'avez pas besoin de dépenser de l'argent pour mobiliser vos contacts. Cela reflète la profondeur et la qualité de vos réseaux sociaux.
- **Test de Savoir²-Faire :** Effectuez le test requis en Influence ou Renseignement. En cas de succès, vous obtenez les informations ou l'influence recherchées. En cas d'échec, vos contacts ne peuvent pas vous aider cette fois-ci.
- **Réutilisation de l'atout** : Si vous avez besoin de l'atout pour un autre Savoir²-Faire ou pour étendre ses effets, vous pouvez le reprendre. Chaque nouvelle prise vous permet d'appliquer l'atout à un Savoir²-Faire supplémentaire.
- **Stratégie sociale** : Utilisez cet atout pour naviguer efficacement dans les milieux sociaux et professionnels, obtenir des informations cruciales ou exercer une influence décisive sans perdre de temps ni d'argent.

Cet atout renforce votre capacité à jouer un rôle central dans les intrigues sociales et politiques, en vous donnant un accès rapide et sans coût à des réseaux d'influence et d'information. Utilisez-le pour tisser des alliances, découvrir des secrets et manipuler les événements à votre avantage.

Âme de chef

Description de l'atout

- Condition : Charisme +2 minimum

Vous avez une prestance innée et un sens du commandement particulièrement développé. Lorsque vous voulez impressionner, motiver ou donner des ordres à vos interlocuteurs, vous bénéficiez de 2 points de bonus supplémentaires gratuits dans les Savoir²-Faire de Diplomatie, de Bluff et d'Intimidation. Cela signifie que vous pouvez ajouter vos caractéristiques même si vous n'avez pas de niveaux dans ces Savoir²-Faire.

Comment jouer l'atout

- **Condition préalable** : Assurez-vous que votre personnage possède un score de Charisme d'au moins +2 pour pouvoir bénéficier de cet atout.
- **Utilisation des Savoir²-Faire :** Lorsque vous souhaitez impressionner, motiver ou donner des ordres, vous pouvez appliquer cet atout aux Savoir²-Faire de Diplomatie, de Bluff et d'Intimidation.
- **Bonus supplémentaires** : Ajoutez 2 points de bonus supplémentaires gratuits aux tests de Diplomatie, de Bluff et d'Intimidation. Ces points de bonus s'ajoutent aux caractéristiques de base de votre personnage, même si vous n'avez pas de niveaux dans ces Savoir²-Faire.

Scénarios d'application :

- **Impressionner** : Utilisez ce bonus pour créer une forte impression lors de réunions, négociations ou apparitions publiques.
- **Motiver** : Appliquez le bonus pour inspirer et motiver vos alliés ou subordonnés, renforçant leur moral et leur détermination.
- **Donner des ordres** : Profitez de ce bonus pour donner des ordres clairs et autoritaires, augmentant ainsi la probabilité que vos interlocuteurs suivent vos directives sans hésitation.
- **Roleplay** : Intégrez cet atout dans le rôle de votre personnage en montrant sa capacité naturelle à diriger et à influencer les autres. Utilisez-le pour construire des relations, négocier des alliances et résoudre des conflits.

Cet atout permet à votre personnage de se distinguer en tant que leader charismatique, capable de commander et d'influencer avec une efficacité remarquable. Utilisez-le pour prendre le contrôle de situations complexes, inspirer vos alliés et imposer votre volonté aux autres.

Atout de groupe

Description de l'atout

Sélectionnez un atout de combat que vous possédez. Vous êtes maintenant capable du conférer à un groupe d'alliés précis (dont le nombre est égal à 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.

Comment jouer l'atout

- **Sélection de l'atout** : Choisissez un atout de combat que votre personnage possède déjà. Assurez-vous que cet atout peut être utile et applicable par d'autres membres de votre groupe.
- **Détermination du groupe** : Le nombre d'alliés pouvant bénéficier de cet atout est égal à votre score de Charisme. Par exemple, si votre Charisme est de +3, vous pouvez conférer l'atout à trois alliés.
- Portée de l'effet : Pour que les alliés bénéficient de cet atout, ils doivent être à portée de voix et de vue de votre personnage. Assurez-vous qu'ils restent dans cette portée pendant la durée de l'effet.
- **Conditions d'utilisation** : Les alliés doivent remplir les conditions nécessaires pour utiliser l'atout. Si l'atout nécessite des Savoir²-Faire s spécifiques ou des prérequis, assurez-vous que les alliés les possèdent.
- **Activation en jeu** : Lors d'une situation de combat, annoncez que vous conférez l'atout sélectionné à vos alliés. Tant qu'ils respectent les conditions de portée et de Savoir²-Faire , ils peuvent utiliser l'atout comme s'ils le possédaient eux-mêmes.

Exemple de jeu :

- **Sélection de l'atout** : Votre personnage possède l'atout « **Adrénaline** » et décide du conférer à ses alliés.
- **Détermination du groupe** : Avec un Charisme de **+4**, vous pouvez choisir quatre alliés pour bénéficier de l'atout « **Adrénaline** ».
- **Portée et conditions** : Assurez-vous que les quatre alliés restent à portée de voix et de vue. Si un allié sort de cette portée, il perdra l'effet de l'atout.
- **Utilisation en combat** : Durant le combat, les quatre alliés peuvent maintenant utiliser l'atout « **Adrénaline** », leur permettant d'effectuer une action supplémentaire en dépensant **2d6 points d'énergie**.

Cet atout permet à votre personnage de renforcer et de motiver son groupe, en partageant ses Savoir²-Faire s de combat. Utilisez-le stratégiquement pour améliorer l'efficacité de votre équipe et surmonter des défis complexes en synergie.

Aura de majesté

Description de l'atout

Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'une foule, vous pouvez influencer un nombre de personnes égal à cinq fois votre niveau dans le Savoir²-Faire pertinent. En reprenant cet atout, vous pouvez augmenter ce nombre à dix, cent, puis cinq cents fois votre niveau. Ainsi, vous pouvez atteindre des stades entiers de personnes, que ce soit pour les inspirer, les motiver ou les manipuler.

Échelle de la relation

- +7. L'amour. Je voudrais que nous existions ensemble.
- +6. L'altérité. Je me réjouis de ton existence et celle-ci me fait exister.
- +5. La sympathie. Je cherche à partager des moments de nos existences.
- +4. L'empathie. Je cherche à comprendre ton existence
- +3. La compassion. Je partage les joies et les peines de ton existence
- +2. L'altruisme. Je t'aide à exister
- +1. La considération. Ton existence me donne la responsabilité de mes actes
- 0. L'indifférence. J'accepte que tu existes
- -1. L'égoïsme. Je profite que tu existes
- -2. La haine. Je n'aime pas que tu existes

Comment jouer l'atout

- **Influence initiale** : Avec cet atout, lorsque vous utilisez un Savoir²-Faire pour influencer une foule, vous pouvez toucher cinq fois votre niveau dans ce Savoir²-Faire. Par exemple, si vous avez un niveau 4 en Diplomatie, vous pouvez influencer jusqu'à 20 personnes.
- **Augmenter l'influence** : À chaque fois que vous reprenez cet atout, le nombre de personnes que vous pouvez influencer augmente :
- **Première prise** : cinq fois votre niveau.
- **Deuxième prise** : dix fois votre niveau.
- **Troisième prise** : cent fois votre niveau.
- **Quatrième prise (maximum)** : cinq cents fois votre niveau.
- **Conditions et utilisation** : Assurez-vous que vous êtes en mesure de vous adresser à la foule. Les personnes doivent être à portée de voix et en mesure de vous entendre clairement.
- **Activation en jeu** : Lorsqu'une situation nécessite de changer l'état d'esprit d'une foule, annoncez l'utilisation de votre atout et faites un test du Savoir²-Faire pertinent (Diplomatie, Bluff, Intimidation, etc.). Le nombre de personnes influencées dépend de votre niveau dans le Savoir²-Faire et du nombre de fois que vous avez pris l'atout.

Exemple de jeu :

Influence initiale : Vous avez un niveau 3 en Intimidation et prenez cet atout une fois. Vous pouvez intimider jusqu'à 15 personnes à la fois.

Augmenter l'influence : Vous reprenez cet atout deux fois supplémentaires, augmentant votre capacité d'influence à cent fois votre niveau. Vous pouvez maintenant intimider jusqu'à 300 personnes en une seule utilisation.

Utilisation en situation : Dans une scène de jeu où vous devez calmer une émeute ou motiver une foule, vous annoncez l'utilisation de votre atout. Effectuez un test d'Intimidation, et en cas de succès, jusqu'à 300 personnes seront affectées par votre influence.

Cet atout est particulièrement puissant pour les leaders, les orateurs et les figures d'autorité qui doivent régulièrement s'adresser à des foules et avoir un impact significatif. Utilisez-le pour galvaniser vos alliés, calmer des foules en colère ou manipuler des masses pour servir vos desseins.

Chef charismatique

Description de l'atout

- **Condition** : **+1 en Charisme** par atout – Vous êtes fait pour commander.

Lorsque vous encouragez vos alliés en aidant leurs tests et que vous utilisez vos Savoir²-Faire Diplomatie ou Intimidation, vous pouvez accorder les bonus obtenus à un nombre de personnes égal à votre score de Charisme + 1, au lieu d'une seule personne habituellement.

Vous pouvez reprendre cet atout pour multiplier par cinq le nombre de personnes bénéficiaires des bonus à chaque fois.

Comment jouer l'atout

- **Encouragement des alliés** : Lorsque vous souhaitez encourager vos alliés, vous pouvez utiliser vos Savoir²-Faire de Diplomatie ou d'Intimidation pour leur donner un bonus. Par exemple, si vous faites un test de Diplomatie réussi pour motiver vos alliés avant un combat, le bonus obtenu peut être partagé.
- **Distribution des bonus** : Normalement, un bonus d'encouragement est donné à une seule personne. Avec cet atout, vous pouvez partager ce bonus avec un nombre de personnes égal à votre Charisme + 1. Par exemple, si vous avez un Charisme de 3, vous pouvez donner le bonus à 4 personnes.

Multiplication des bénéficiaires : En reprenant cet atout, vous pouvez augmenter le nombre de personnes qui bénéficient de vos encouragements :

- **Première prise** : Charisme + 1 personnes.
- **Deuxième prise** : cinq fois votre Charisme + 1 personnes.
- **Troisième prise** : vingt-cinq fois votre Charisme + 1 personnes, etc.

Activation en jeu : Lors d'une situation où vos alliés ont besoin de motivation, annoncez l'utilisation de votre atout et effectuez un test de Diplomatie ou d'Intimidation. Si le test est réussi, distribuez le bonus obtenu à vos alliés selon le nombre de bénéficiaires permis par votre atout.

Exemple de jeu :

- **Encouragement initial** : Vous avez un Charisme de 4 et avez pris cet atout une fois. Vous pouvez motiver 5 personnes avec un bonus.
- **Augmenter les bénéficiaires** : Vous reprenez cet atout deux fois supplémentaires, vous permettant de motiver jusqu'à 125 personnes.
- **Utilisation en situation** : Avant une bataille, vous faites un discours inspirant (test de Diplomatie). En cas de succès, 125 de vos alliés bénéficient du bonus obtenu grâce à votre discours.

Cet atout est particulièrement puissant pour les leaders, les capitaines d'armée, et les figures d'autorité qui doivent régulièrement motiver et encourager un grand nombre de personnes. Utilisez-le pour galvaniser vos troupes, inspirer vos alliés ou manipuler une foule pour servir vos desseins.

Fascination

Description de l'atout

Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez un Savoir²-Faire social auquel appliquer cet atout, comme Bluff, Diplomatie ou Représentation. Quand vous voulez fasciner quelqu'un, faites un test de ce Savoir²-Faire opposé à sa volonté.

Si vous réussissez, la cible ne prête plus attention à rien d'autre que vous. Vous pouvez maintenir l'effet en consacrant votre tour à la fascination, et ce, pendant un nombre de tours égal à vos niveaux dans le Savoir²-Faire.

Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le test opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination.

Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à un nouveau Savoir²-Faire à chaque fois.

Vous pouvez aussi reprendre cet atout pour capter l'attention de tout un auditoire. Vous affectez alors autant de personnes que vos niveaux dans le Savoir²-Faire lié. L'atout Chef charismatique peut s'appliquer.

Comment jouer l'atout

- **Choix du Savoir²-Faire :** Lors de la création de votre personnage ou lors de la prise de cet atout, choisissez un Savoir²-Faire social (Bluff, Diplomatie, Représentation, etc.) auquel l'atout Fascination s'appliquera.
- **Capter l'attention** : Lorsque vous souhaitez fasciner une personne, faites un test de votre Savoir²-Faire choisi (par exemple, Diplomatie) opposé à la volonté de la cible. Si vous réussissez, la cible ne prêtera plus attention à rien d'autre que vous.
- **Maintien de la fascination** : Pour maintenir l'effet de fascination, vous devez consacrer votre tour entier à cette action. Vous pouvez le faire pendant un nombre de tours égal à vos niveaux dans le Savoir²-Faire utilisé. Par exemple, si vous avez 3 niveaux en Représentation, vous pouvez maintenir la fascination pendant 3 tours.
- **Réactions aux menaces** : Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple, si un allié s'approche pour l'attaquer), vous devez refaire un test opposé pour maintenir la fascination. Une menace directe (comme quelqu'un qui sort une arme) interrompt automatiquement la fascination.
- **Application à un auditoire** : En reprenant cet atout, vous pouvez l'appliquer à un auditoire entier. Vous pouvez affecter autant de personnes que vos niveaux dans le Savoir²-Faire utilisé. Par exemple, si vous avez 4 niveaux en Bluff, vous pouvez capter l'attention de 4 personnes. L'atout Chef charismatique peut augmenter ce nombre.

Exemples de jeu

- **Situation individuelle** : Vous êtes en négociation avec un garde pour accéder à une zone restreinte. Vous utilisez votre atout Fascination avec Diplomatie. Vous réussissez le test opposé, et le garde est totalement absorbé par vos paroles, ne prêtant plus attention à rien d'autre.
- **Situation de groupe** : Lors d'un discours, vous utilisez votre atout Fascination avec Représentation pour captiver l'attention de l'auditoire. Si vous avez 3 niveaux en Représentation, vous pouvez captiver jusqu'à 3 personnes. En reprenant l'atout et avec Chef charismatique, vous pourriez captiver une foule entière.

Cet atout est particulièrement utile pour les diplomates, les artistes, et les manipulateurs qui cherchent à influencer et contrôler leur environnement social. Utilisez-le pour détourner l'attention, manipuler des individus ou captiver des foules pour atteindre vos objectifs.

Langue de velours

Description de l'atout

Choisissez l'un des Savoir²-Faire sociaux différent à chaque fois que vous prenez cet atout. Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'un interlocuteur, vous l'améliorez de deux crans sur l'échelle de la relation au lieu d'un seul.

Comment jouer l'atout

- Choix du Savoir²-Faire : Lors de la création de votre personnage ou lors de la prise de cet atout, choisissez un Savoir²-Faire social (comme Bluff, Diplomatie, Intimidation, etc.). À chaque fois que vous prenez cet atout, vous devez choisir un Savoir²-Faire social différent.
- Changer l'état d'esprit : Lorsque vous engagez une interaction sociale et essayez de changer l'état d'esprit d'un interlocuteur (par exemple, en passant d'hostile à neutre ou de neutre à amical), effectuez un test avec le Savoir²-Faire social choisi.
- Double amélioration : En cas de succès, l'état d'esprit de l'interlocuteur s'améliore de deux crans sur l'échelle de la relation au lieu d'un seul. Par exemple, si l'interlocuteur était hostile, il devient directement amical au lieu de neutre.

Exemples de jeu

- **Situation diplomatique** : Vous rencontrez un dignitaire hostile et utilisez votre atout Langue de velours avec Diplomatie. Vous réussissez le test, et le dignitaire passe d'hostile à amical, facilitant grandement vos négociations.
- **Situation de manipulation** : Vous tentez de manipuler un garde méfiant en utilisant votre atout Langue de velours avec Bluff. Grâce à votre succès, le garde devient non seulement neutre, mais aussi amical, prêt à vous laisser passer sans poser de questions.

Cet atout est particulièrement utile pour les diplomates, les manipulateurs, et les leaders sociaux qui cherchent à influencer rapidement et efficacement l'état d'esprit des autres. Utilisez-le pour tourner des ennemis potentiels en alliés, apaiser des situations tendues ou manipuler subtilement votre environnement social pour atteindre vos objectifs.

Négociateur

Description de l'atout

Certaines personnes doivent rester neutres en toutes circonstances, y compris au beau milieu d'un combat. Si au premier tour d'une opposition, vous annoncez que vous restez

neutre, il faut réussir un test de Volonté contre une difficulté de **20+** pour vous prendre sciemment pour cible. Bien entendu, vous ne devez accomplir aucune action offensive ni quoique ce soit de dangereux pour vos adversaires pour que cet atout reste actif - oui, lancer des sorts de soins sur vos compagnons tombés pour qu'ils retournent se battre est considéré comme dangereux. Si vous êtes le dernier debout, vous pouvez vous rendre... ou pas. Par ailleurs, si vous êtes en train de négocier ou de passer un accord, vous réagissez en premier si quelqu'un d'autre que vous tente d'initier une action agressive, de votre côté ou de l'autre. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous augmentez de 6dK de circonstance la difficulté du test de Volonté pour vous attaquer.

Comment jouer l'atout

- **Annonce de neutralité** : Au premier tour d'une opposition, vous devez annoncer que vous restez neutre. Cette déclaration doit être claire et audible par tous les participants du conflit.
- **Test de Volonté** : Les adversaires qui souhaitent vous attaquer doivent réussir un test de Volonté contre une difficulté de **20+** pour vous cibler sciemment. Cela représente leur difficulté à ignorer votre position de neutralité.
- **Maintien de la neutralité** : Pour que cet atout reste actif, vous ne devez accomplir aucune action offensive ni quoique ce soit de dangereux pour vos adversaires. Par exemple, soigner vos compagnons pour qu'ils retournent au combat est considéré comme une action dangereuse.
- **Situation de dernier debout** : Si vous êtes le dernier debout sur le champ de bataille, vous avez le choix de vous rendre ou de rester neutre. Votre statut de neutralité peut vous permettre de survivre ou de négocier votre sortie.
- **Réaction en négociation** : Si vous êtes en train de négocier ou de passer un accord et que quelqu'un tente d'initier une action agressive, vous réagissez en premier. Cela vous donne un avantage stratégique pour tenter de désamorcer la situation.
- **Augmentation de la difficulté** : À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous augmentez de **6dK** la difficulté du test de Volonté pour vous attaquer. Cela rend de plus en plus difficile pour vos adversaires de justifier une attaque contre vous.

Cet atout est idéal pour les personnages qui jouent des rôles de médiateurs, de diplomates ou de stratèges cherchant à éviter les conflits directs. Utilisez-le pour influencer le cours des batailles, protéger votre intégrité et maintenir une position d'autorité morale et stratégique sur le champ de bataille.

Première impression

Description de l'atout

Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos niveaux d'un Savoir²-Faire social, comme Bluff, Diplomatie ou Intimidation. Faites un test de Savoir²-Faire contre un test de Volonté de leur part. Chaque personne qui échoue vous donne un dK que vous pouvez utiliser contre eux durant la scène à suivre, en confrontation sociale ou physique.

Comment jouer l'atout

- **Désignation des cibles** : Lorsque vous entrez dans une pièce, choisissez un nombre de personnes égal à vos niveaux dans un Savoir²-Faire social (Bluff, Diplomatie ou Intimidation) que vous souhaitez influencer.
- **Test de Savoir²-Faire :** Effectuez un test de votre Savoir²-Faire social choisi contre un test de Volonté de chaque personne désignée.
- **Gain de dK** : Pour chaque personne qui échoue à son test de Volonté, vous gagnez un dK.
- **Utilisation des dK** : Les dK ainsi gagnés peuvent être utilisés contre les personnes qui ont échoué à leur test, durant la scène à suivre. Ces dK peuvent être utilisés dans des confrontations sociales ou physiques, selon le contexte de la scène.

Cet atout est idéal pour les personnages qui cherchent à prendre l'ascendant dès le premier contact, en imposant leur présence et en se préparant à manipuler leurs interlocuteurs. Utilisez-le pour établir votre autorité, gagner des avantages stratégiques et influencer le cours des interactions à votre avantage.

Sexy

Description de l'atout

- Condition : Charisme +2 minimum

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

L'atout « Sexy » est un avantage qui signifie que le personnage possède un charisme naturel qui attire les autres et leur donne envie de passer du temps avec lui, elle ou iel. Dans le cas d'un personnage ayant une apparence exotique, cet atout peut être particulièrement puissant. Les traits physiques inhabituels et fascinants du personnage peuvent susciter l'intérêt et

l'admiration de ceux qui l'entourent. Cependant, cet atout peut aussi attirer une attention non désirée ou mettre le personnage dans des situations dangereuses en raison de son charme.

Comment jouer l'atout

- **Utilisation des bonus** : Lorsque vous interagissez avec des membres de l'autre sexe, appliquez un bonus de +2 en Bluff, Diplomatie et Renseignements. Ces bonus sont gratuits et ne nécessitent pas de dépenser de dK supplémentaires.
- **Interactions sociales** : Utilisez votre charisme naturel pour influencer et manipuler les autres. Vous pouvez facilement charmer ou convaincre vos interlocuteurs, ce qui vous permet de naviguer habilement dans les situations sociales.
- **Conséquences** : Soyez conscient des risques. Votre charme peut attirer des admirateurs indésirables ou causer de la jalousie et de la rivalité entre les autres personnages. Soyez prêt à gérer ces complications.
- **Apparence exotique** : Si votre personnage a une apparence exotique, exploitez cet aspect pour renforcer l'effet de l'atout "Sexy". Les traits physiques inhabituels peuvent ajouter une dimension supplémentaire à votre charme et attirer encore plus d'attention.

En somme, l'atout « Sexy » est un avantage puissant pour un personnage charismatique. Cependant, il comporte des risques et peut compliquer les relations interpersonnelles. Soyez prêt à naviguer dans les complexités des interactions sociales et à faire face aux conséquences de votre charme.

Atouts exotiques

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

Identité secrète

Description de l'atout

Vous possédez deux identités distinctes et personne n'a jamais été capable de faire le lien entre elles. Vous avez donc deux Savoir²-Faire Réputation, espèce de chanceux, que vous devez développer séparément. Vous devez aussi répartir les effets des autres atouts sociaux que vous possédez (et notamment des atouts comme Croquemitaine et Chevalier blanc) entre vos différentes identités. Gardez en tête qu'une identité qui ne bénéficie d'aucun bonus dû à un atout est une identité anonyme de citoyen lambda. Reprendre cet atout signifie créer encore une nouvelle identité.

Comment jouer l'atout

- **Création des identités** : Concevez deux identités distinctes pour votre personnage. Chacune doit avoir son propre nom, ses propres caractéristiques, son propre historique et ses propres relations. Assurez-vous qu'il n'y a aucun lien évident entre les deux.
- **Développement des Réputations** : Développez séparément les Savoir²-Faire Réputation pour chacune de vos identités. Traitez-les comme deux Savoir²-Faire s distinctes que vous devez améliorer individuellement.
- **Répartition des atouts sociaux** : Répartissez les effets de vos atouts sociaux entre vos différentes identités. Par exemple, si vous possédez l'atout Croquemitaine, décidez quelle identité en bénéficiera. L'autre identité, si elle ne possède aucun bonus dû à un atout, sera perçue comme un citoyen lambda.
- **Changement d'identité** : En cours de jeu, vous pouvez changer d'identité selon les besoins de la situation. Assurez-vous de bien jouer les caractéristiques de chaque identité, y compris les avantages et les limitations qu'elles possèdent.
- **Créer de nouvelles identités** : Si vous reprenez cet atout, vous pouvez créer encore une nouvelle identité. Chaque nouvelle identité doit être distincte des précédentes et doit également développer son propre Savoir²-Faire Réputation.
- **Maintien du secret** : Soyez vigilant pour ne pas laisser d'indices permettant de faire le lien entre vos identités. Utilisez des déguisements, des accents différents et d'autres techniques pour maintenir la séparation entre vos identités.

En utilisant l'atout « **Identité secrète** », vous ajoutez une couche de complexité et de stratégie à votre jeu de rôle. Vos identités multiples vous permettent de naviguer dans des cercles sociaux différents, d'accéder à des informations exclusives et de mener des missions avec plus de flexibilité. Cependant, veillez à bien gérer vos identités pour éviter que votre secret ne soit découvert.

Insomniaque

Description de l'atout

Vous ne dormez pas plus de quatre heures par nuit, ce qui vous libère pas mal de temps libre. Cependant, durant ce temps-là, rien ne peut vous réveiller. Note à l'intention des

joueureuses hyperactifs : essayez de ne pas profiter de ces périodes d'activité solitaire pour accaparer le conteur et résoudre le scénario pendant que les autres héros dorment. Vous ne pouvez pas prendre l'atout Que d'un œil.

Comment jouer l'atout

- **Temps libre** : Utilisez vos heures supplémentaires pour accomplir des tâches que vous ne pourriez pas faire en journée. Cela peut inclure des recherches, de la lecture, la fabrication d'objets, ou toute autre activité productive.
- **Limitation de réveil** : Soyez conscient que durant les quatre heures où vous dormez, vous ne pouvez pas être réveillé. Planifiez en conséquence et assurez-vous que vous êtes en sécurité pendant ces périodes.
- **Respect des autres joueureuses** : Pendant vos heures de veille supplémentaires, évitez d'utiliser ce temps pour monopoliser l'attention du conteur et avancer significativement dans le scénario sans vos compagnons.
- **Stratégie de groupe** : Coordonnez avec votre groupe pour tirer parti de vos heures de veille. Vous pouvez monter la garde, préparer des pièges ou des stratégies, ou accomplir des tâches nocturnes pour le groupe.
- **Exclusion de Que d'un œil** : N'oubliez pas que vous ne pouvez pas prendre l'atout Que d'un œil, qui pourrait autrement vous permettre de dormir tout en restant partiellement conscient de votre environnement.

L'atout « **Insomniaque** » vous permet de maximiser votre temps et d'accomplir plus de choses que les autres personnages. Utilisez-le de manière stratégique pour avantager votre groupe et préparer des actions que vous ne pourriez pas réaliser pendant la journée.

Touche à tout

Description de l'atout

À force de bourlinguer ou parce que vous êtes doué·e d'une grande curiosité intellectuelle, vous avez appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, vous pouvez faire un test dans vos Savoir²-Faire sans niveau avec un bonus égal à la moins bonne des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0. En reprenant cet atout une deuxième fois, vous pouvez choisir la meilleure des deux caractéristiques.

Comment jouer l'atout

- **Utilisation des Savoir²-Faire :** Lorsque vous faites face à une situation où vous devez utiliser un Savoir²-Faire pour lequel vous n'avez pas de niveau, appliquez le bonus égal à la moins bonne des deux caractéristiques correspondantes. Par exemple, si le Savoir²-Faire en question est basé sur Force et Dextérité, et que vos scores sont 12 et 14 respectivement, vous utiliseriez le bonus de 12.
- **Maximisation des caractéristiques** : Si vous reprenez cet atout une deuxième fois, vous pouvez choisir la meilleure des deux caractéristiques pour déterminer votre bonus. En reprenant l'exemple précédent, vous utiliseriez alors le bonus de 14.
- **Adaptabilité** : Profitez de cet atout pour être flexible et adaptable dans des situations variées. Votre capacité à utiliser des Savoir²-Faire sans niveau avec un bonus vous permet de tenter des actions et des tâches normalement hors de votre champ de Savoir²-Faire.
- **Exploration et apprentissage** : Utilisez cet atout pour explorer de nouveaux domaines et apprendre en permanence. Votre curiosité et votre polyvalence sont vos plus grands atouts, permettant de résoudre des problèmes de manière créative et efficace.

L'atout « Touche à tout » vous permet de devenir un véritable généraliste, capable d'aborder une multitude de situations avec Savoir²-Faire. En développant cet atout, vous vous assurez une grande polyvalence et une adaptabilité précieuse dans vos aventures.

Visions

Description de l'atout

Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois, ou vous avez des visions de choses qui ne sont pas vraiment là (comme des fantômes qui vous parlent). Certaines visions sont prémonitoires, d'autres vous donnent des indices sur ce que vous vivez. À chaque fois que vous reprenez cet atout, les visions deviennent plus précises, plus complètes, plus interactives et peuvent concerner d'autres personnes que vous. Si le conteur vous l'autorise, vous pouvez tenter des tests d'Érudition, de Psychologie ou d'une autre Savoir²-Faire pour interpréter vos visions.

Le don "Visions" permet à un personnage de voir ce qui est caché, que ce soit dans le passé, le présent ou le futur proche. Ce don peut être particulièrement utile dans des situations où le personnage doit trouver des objets cachés, des passages secrets ou des indices importants.

Comment jouer l'atout

- **Utilisation des visions** : Vos visions peuvent se manifester sous forme de rêves ou d'hallucinations. Ces visions peuvent révéler des informations sur des événements

passés, présents ou futurs. Elles peuvent vous montrer des objets cachés, des passages secrets ou des indices cruciaux pour votre quête.

- **Interprétation des visions** : Lorsque vous avez une vision, utilisez des tests d'Érudition, de Psychologie ou d'autres Savoir²-Faire appropriés pour essayer de comprendre leur signification. Le conteur peut vous fournir des indices supplémentaires en fonction de vos réussites à ces tests.
- **Évolution des visions** : En reprenant cet atout, vos visions deviennent de plus en plus claires et détaillées. Vous pouvez également commencer à voir des visions concernant d'autres personnes ou des événements plus complexes. Cela vous permet d'acquérir une compréhension plus profonde de ce qui vous entoure et de prévoir des dangers.
- **Gestion des effets secondaires** : Le don « Visions » peut être épuisant et potentiellement accablant. Utiliser ce don peut vous laisser fatigué et vulnérable. Assurez-vous de prendre en compte ces risques lorsque vous décidez d'utiliser vos visions, et soyez prêt à gérer les conséquences possibles.
- **Prudence et stratégie** : Bien que les visions soient un outil puissant, elles peuvent aussi être imprécises ou difficiles à interpréter. Utilisez-les avec discernement et ne vous fiez pas uniquement à elles pour prendre des décisions cruciales. Combinez les informations obtenues par vos visions avec d'autres sources de renseignements pour prendre les meilleures décisions possibles.

L'atout « Visions » offre une capacité unique et puissante qui peut grandement enrichir votre expérience de jeu. Cependant, il nécessite une interprétation judicieuse et une gestion attentive pour éviter les pièges potentiels et maximiser ses avantages.

Chapitre 15 - Atouts velumniques

Ces atouts sont destinés aux individus ayant une affinité particulière avec les forces arcanique, qu'ils soient faiseurs, praticiens de l'éon ou aspirants aux pouvoirs cosmiques. Ils offrent les outils nécessaires pour maîtriser et déployer des capacités phénoménales. Les faiseurs peuvent renforcer leurs sortilèges et repousser les limites de leurs Savoir²-Faire s, tandis que les éonistes perfectionnent leur manipulation du temps et de l'espace. Les atouts velumniques permettent également de développer des pouvoirs cosmiques, offrant des moyens d'amplifier les capacités existantes et d'explorer les mystères de l'univers. En somme, ils sont essentiels pour quiconque cherche à exploiter pleinement les potentiels velumniques et transcender l'ordinaire.

Court-circuit Velumnique

Description de l'atout

Pour vous, jeter un sort puissant n'est jamais impossible. Vous y parvenez toujours, même si cela vous coûte toute votre énergie. Vous pouvez ajouter **+1** à votre test de style par point d'énergie dépensé en plus, limité par le nombre de niveaux de votre Savoir²-Faire de style.

Le don « **Court-circuit Velumnique** » permet à un personnage d'augmenter temporairement ses chances de réussite en utilisant une quantité accrue d'énergie. En dépensant davantage d'énergie que ce qui est normalement nécessaire pour lancer un sortilège, le personnage peut court-circuiter le processus velumnique et ainsi renforcer le pouvoir de son sort.

Cependant, cette utilisation excessive de l'énergie velumnique peut entraîner une grande fatigue et épuiser le personnage, le laissant vulnérable aux attaques ennemies. Le don « **Court-circuit Velumnique** » est donc à utiliser avec prudence et seulement lorsque cela est nécessaire.

Comment jouer l'atout

- **Augmenter les chances de réussite** : Lors du lancement d'un sortilège, vous pouvez décider de dépenser des points d'énergie supplémentaires pour augmenter vos chances de réussite. Pour chaque point d'énergie dépensé en plus, vous ajoutez **+1** à votre test de style, dans la limite du nombre de niveaux de votre Savoir²-Faire de style. Cela vous permet de court-circuiter le processus velumnique et de renforcer le pouvoir de votre sort.
- **Gestion de l'épuisement** : L'utilisation excessive de l'énergie velumnique peut vous épuiser considérablement. Après avoir utilisé « Court-circuit Velumnique », vous risquez de vous retrouver vulnérable aux attaques ennemies en raison de la grande fatigue qui en résulte. Assurez-vous de peser les risques et les avantages avant de décider d'utiliser cet atout.
- **Prudence et maîtrise** : L'utilisation de cet atout comporte des risques, tels que la possibilité de perdre le contrôle du sort ou de provoquer des effets secondaires imprévus. Il est crucial de bien maîtriser l'art de faiseur et de connaître les limites de vos capacités avant d'utiliser « Court-circuit Velumnique ». Une mauvaise utilisation

pourrait non seulement échouer, mais aussi entraîner des conséquences désastreuses.

- **Situation critique** : Utilisez « Court-circuit Velumnique » dans des situations critiques où la réussite du sort est absolument nécessaire. Ce n'est pas un atout à utiliser à la légère ou pour des situations mineures. Réservez-le pour les moments où la victoire ou la survie dépend de la puissance maximale de votre sortilège.

En résumé, le don « **Court-circuit Velumnique** » est une capacité puissante qui permet d'augmenter les chances de réussite d'un sortilège en utilisant une quantité accrue d'énergie velumnique. Cependant, il comporte des risques et peut entraîner une grande fatigue pour le personnage. Utilisez-le avec prudence et seulement lorsque cela est nécessaire pour maximiser son efficacité tout en minimisant les dangers.

Dissipation malaisée

Description de l'atout

Avec les années, vos sortilèges et pentacles sont devenus redoutablement stables. La difficulté des tests pour dissiper vos sortilèges ou pour briser vos pentacles est augmentée de **+5**. Cet atout peut être pris plusieurs fois, chaque prise augmentant encore la difficulté des tests de dissipation de **+5** supplémentaires.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous lancez un sort ou créez un pentacle, ajoutez un bonus de **+5** à la difficulté des tests que vos adversaires doivent réussir pour dissiper ou briser votre magie. Si vous reprenez cet atout, cumulez les bonus pour chaque prise. Par exemple, si vous avez pris « Dissipation malaisée » deux fois, la difficulté des tests de dissipation de vos sortilèges sera augmentée de **+10**. Utilisez cet atout pour renforcer la stabilité et la résistance de vos créations velumniques, rendant ainsi vos protections et enchantements bien plus difficiles à contrer.

Domaine privilégié

Description de l'atout

Avec l'atout « Domaine privilégié », vous pouvez choisir un domaine velumnique spécifique parmi ceux que vous maîtrisez. Vous bénéficiez alors d'un bonus de **+1FD** (Facteur de difficulté) pour calculer la puissance et les paramètres des sorts que vous lancez issus de ce domaine. Ce bonus supplémentaire vous permet d'amplifier l'efficacité de vos sorts dans ce domaine spécifique, leur donnant une plus grande portée ou une plus grande puissance, par exemple.

Comment jouer l'atout

Lorsque vous lancez un sort qui appartient au domaine que vous avez choisi avec cet atout, ajoutez un PM supplémentaire à votre total de PM pour calculer la puissance et les paramètres du sort. Ce bonus vous permet d'optimiser l'utilisation de vos sorts dans ce domaine particulier, renforçant ainsi votre expertise velumnique dans cette spécialité.

Incantation longue

Description de l'atout

L'atout « Incantation longue » vous permet de prendre plus de temps pour incanter un sort, ce qui réduit la difficulté de celui-ci.

Normalement, il faut une action pour incanter un sort et voir ses effets s'appliquer. Cependant, avec cet atout, vous pouvez choisir d'investir plus de temps dans l'incantation, ce qui diminue la difficulté du sortilège. Le tableau ci-dessous montre la réduction de la difficulté en fonction de la durée d'incantation :

Incantation	Difficulté
2 Actions	-5
1 minute	-10
1 heure	-15
1 journée	-20

Comment jouer l'atout

Lorsque vous incantez un sort, vous pouvez choisir de consacrer plus de temps à l'incantation en fonction de la situation et de vos besoins. En investissant plus de temps, vous diminuez la difficulté du sortilège selon le tableau fourni. Cela vous permet d'augmenter vos chances de réussite ou de rendre le sort plus puissant ou plus complexe en fonction de la durée d'incantation choisie.

Art de traiseur sauvage

Description de l'atout

Pour vous, jeter un sort relève avant tout de l'instinct, de l'intuition et d'une bonne dose de chance. Si votre test de Savoir²-Faire ne suffit pas, vous avez la possibilité de réduire le Facteur de Difficulté (**FD**) d'un sortilège pour réussir malgré tout votre tentative. Cependant, un sort ainsi altéré peut entraîner des effets étranges : le conteur utilise des **dLhoi** contre votre sort (généralement 2 dLhoi par **FD** réduit) pour provoquer des effets secondaires. Chaque dLhoi ainsi obtenue correspond à une perte supplémentaire de 1, 3 ou 6 points d'énergie, en plus du coût normal du sort, et peut perturber légèrement le déroulement des événements.

Comment jouer l'atout

Le talent d'art de Faiseur Sauvage est une capacité rare et puissante qui permet à un personnage de lancer des sorts au-delà de ses capacités normales. En canalisant l'énergie velumnique de son environnement, le personnage peut augmenter la puissance de ses sorts. Cependant, cette énergie est instable et peut entraîner des effets indésirables, tels que la perte de contrôle des pouvoirs velumniques, le lancement d'un sort différent de celui prévu, ou des dommages collatéraux dans l'environnement.

Malgré les risques associés à l'utilisation du velum Sauvage, ce talent est très recherché par les mages expérimentés désireux de repousser les limites de leur art. Avec de l'entraînement et de la pratique, un personnage peut apprendre à contrôler son art de faiseur sauvage et à minimiser les risques.

En somme, l'art de Faiseur Sauvage est une capacité extrêmement puissante qui permet aux mages de lancer des sorts bien au-delà de leur puissance normale. Cependant, il comporte des risques importants et doit être utilisé avec prudence et maîtrise. Les joueureuses désireuses d'exploiter cette capacité doivent être prêtes à prendre des risques, mais pourront également bénéficier de pouvoirs velumniques sans précédent.

Maintien inconscient

Description de l'atout

Vous avez considérablement renforcé votre capacité de concentration. Vous êtes capable de maintenir un sort actif tout en lançant des dés (2d10 et dK) pour effectuer d'autres actions. Il est à noter que toutefois, un sort maintenu s'interrompt systématiquement si vous devez subir un test sur la table de blessure.

Comment jouer l'atout

Le talent de Maintien Inconscient dénote une aptitude exceptionnelle à canaliser et maintenir le pouvoir velumnique tout en demeurant actif dans d'autres actions. Cette capacité vous permet d'effectuer des actions supplémentaires tout en gardant un sortilège en cours d'utilisation. Cependant, il est important de se rappeler que si vous êtes soumis à un test sur la table de blessure, le sort que vous maintenez sera interrompu automatiquement.

L'utilisation efficace de ce talent nécessite une grande concentration et une maîtrise subtile du velum. Les personnages qui possèdent ce don peuvent jongler entre le lancement de sorts et d'autres actions avec une fluidité remarquable, mais doivent être conscients des risques liés à la dispersion de leur attention.

En somme, le Maintien Inconscient représente une capacité précieuse pour les utilisateurs de velum, leur permettant de maximiser leur efficacité sur le champ de bataille ou dans d'autres situations critiques en maintenant un sort tout en poursuivant d'autres actions. Cependant, cela demande une concentration extrême et une vigilance constante pour éviter toute interruption involontaire du sort.

Mémoire supérieure

Description de l'atout

Votre capacité à mémoriser et à maintenir des sorts est considérablement augmentée. Désormais, vous pouvez retenir un nombre de sorts égal à la somme de votre Sagacité et de votre Intuition.

Comment jouer l'atout

Le don de Mémoire Supérieure confère à votre personnage la capacité exceptionnelle de stocker, mémoriser et maintenir un nombre accru de sorts en mémoire. Grâce à cette capacité, vous pouvez accéder rapidement à vos connaissances velumniques et lancer des sorts de manière plus efficace, en particulier en situation de combat.

Ce don vous permet également d'apprendre et de retenir de nouveaux sorts plus rapidement que la normale, et vous offre la possibilité de maintenir plusieurs sorts en mémoire simultanément. Cependant, il est essentiel de noter que ce niveau de surcharge cognitive peut entraîner une confusion mentale et des erreurs de lancement de sort si vous essayez de maintenir trop de sorts en même temps. Pour éviter ces risques, il est crucial de gérer efficacement votre flux de pensées et de rester concentré.

En résumé, le don de Mémoire Supérieure confère à votre personnage un avantage considérable dans la manipulation des sorts, en lui permettant d'accéder rapidement à ses connaissances velumniques et de les utiliser de manière efficace. Cependant, il nécessite également une gestion prudente de vos capacités cognitives pour éviter les erreurs et les risques associés à la surcharge mentale.

Faiseur ou Éonite

Description de l'atout

Vous avez acquis la capacité de maîtriser et d'utiliser les forces surnaturelles à votre avantage. Ce talent vous permet de choisir un domaine velumnique spécifique, ainsi qu'un style que vous avez perfectionné au cours de vos études, et de les associer ensemble. Chaque fois que vous reprenez cet atout, vous avez la possibilité de choisir un nouveau domaine velumnique à maîtriser.

Comment jouer l'atout

Pour bénéficier de cet atout, vous devez avoir au moins **+2** dans l'une des caractéristiques principales de votre savoir-faire de style. Une fois cette condition remplie, vous pouvez choisir un domaine velumnique qui correspond à vos préférences et à votre style de jeu. En associant ce domaine à votre style, vous pouvez exploiter ses pouvoirs et ses capacités de manière optimale.

Ce don vous confère une grande flexibilité en vous permettant de choisir différents domaines velumniques pour enrichir votre répertoire de sorts et de Savoir²-Faire s velumniques. Que vous préfériez les arcanes de la nécromancie, les mystères de l'alchimie ou les énergies élémentaires, cet atout vous offre la possibilité d'explorer et de maîtriser une variété de disciplines velumniques.

En résumé, l'atout Faiseur ou Éonite vous donne la possibilité de choisir et de maîtriser différents domaines velumniques, ce qui vous permet d'adapter votre style de jeu à vos préférences et à votre stratégie. C'est un atout précieux pour tout personnage cherchant à exploiter les pouvoirs surnaturels et à devenir un maître du velum.

Sorts discrets

Description de l'atout

Grâce à un entraînement intensif, vous avez acquis la capacité rare et précieuse d'utiliser votre art de faiseur de manière totalement discrète. Vous avez réussi à réduire au minimum les effets visibles et audibles de vos sorts, tels que les gestes et les incantations. Ainsi, ceux qui vous observent doivent réussir un test de Perception en opposition avec votre test de sort pour vous repérer.

Comment jouer l'atout

L'atout « Sorts discrets » confère au personnage la capacité de lancer des sorts de manière à dissimuler leur préparation et leur utilisation. Cela signifie que les effets de ses sorts ne seront pas évidents pour les autres personnages, ce qui peut s'avérer très utile dans les situations où la discrétion est primordiale.

Lorsqu'un personnage utilise cet atout, les effets visibles ou audibles de son sort peuvent être masqués. Par exemple, si le personnage lance un sort de feu, les flammes peuvent être cachées à la vue des autres personnages, les empêchant ainsi de savoir que le personnage a utilisé un sort. De même, si le personnage lance un sort de guérison sur un allié, l'effet guérisseur peut être dissimulé pour que les autres ne sachent pas que le personnage a agi magiquement.

Il est important de noter que cet atout ne rend pas les sorts invisibles ou inaudibles, mais permet plutôt au personnage de masquer les effets visibles ou audibles du sort. Ainsi, dans une pièce sombre, les flammes d'un sort de feu peuvent toujours être visibles, mais elles peuvent être cachées aux yeux des personnages qui ne sont pas attentifs ou qui ont leur attention détournée.

En somme, l'atout « Sorts discrets » est une capacité précieuse pour les faiseurs qui souhaitent dissimuler leur utilisation du velum aux yeux des autres personnages, surtout dans les situations où l'usage du velum est mal perçu voire interdit.

Stock d'énergie

Description de l'atout

Vous avez développé la capacité de stocker des points d'énergie dans des réceptacles spécialement préparés, vous permettant ainsi de disposer d'une réserve d'énergie supplémentaire. Ces réceptacles doivent être des objets d'artisanat de grande valeur, tels que des pierres précieuses ou des amulettes en or, et doivent être préparés spécifiquement à cette fin. Chaque objet peut contenir un point d'énergie pour chaque 20 unités d'or en valeur.

Comment jouer l'atout

Pour utiliser cet atout, vous devez disposer d'un ou plusieurs objets spécialement préparés pour stocker vos points d'énergie. Le nombre total de points d'énergie que vous pouvez stocker dans ces objets est limité à la moitié de votre score maximum de points d'énergie, quel que soit le nombre d'objets que vous possédez.

Pour stocker l'énergie, suivez ces étapes :

- Choisissez un objet d'artisanat de valeur, tel qu'une pierre précieuse ou une amulette en or, qui sera utilisé comme réceptacle.
- Assurez-vous que l'objet a une valeur suffisante pour contenir les points d'énergie souhaités (1 point par 20 DO de valeur).
- Passez une heure à préparer le réceptacle, en effectuant un test de Concentration avec une difficulté de 20+.
- Si le test est réussi, vous pouvez transférer vos points d'énergie dans l'objet, jusqu'à la limite de stockage.

Une fois les points d'énergie stockés dans les réceptacles, vous pouvez les utiliser en les dépensant comme si c'étaient vos propres points d'énergie. Après utilisation, vous regagnez vos points d'énergie au rythme normal. Cet atout vous permet de disposer d'une réserve d'énergie supplémentaire en cas de besoin, augmentant ainsi votre flexibilité et vos capacités lors des situations critiques.

Style privilégié

Description de l'atout

Vous êtes un véritable virtuose dans l'art du velum velumnique. En choisissant l'une des Savoir²-Faire de style velumnique que vous maîtrisez, vous bénéficiez d'un bonus permanent de +2 à vos tests pour lancer des sorts avec cette Savoir²-Faire. De plus, lorsque vous utilisez des dK pour améliorer un sortilège, vous pouvez en ajouter un gratuitement, sans avoir à le prélever sur votre réserve.

Comment jouer l'atout

Pour utiliser cet atout, suivez les étapes suivantes :

- Choix de la Savoir²-Faire de style : Sélectionnez l'une des Savoir²-Faire de style velumnique que vous maîtrisez (par exemple, Évocation, Illusion, etc.).
- Application du bonus : Chaque fois que vous effectuez un test pour lancer un sort avec la Savoir²-Faire de style sélectionnée, ajoutez un bonus de **+2** à votre jet. Ce bonus s'applique automatiquement et de manière permanente tant que vous utilisez cette Savoir²-Faire.
- Utilisation des dK gratuits : Lorsque vous décidez d'utiliser des dK pour booster un sortilège, vous pouvez en ajouter un gratuitement. Par exemple, si vous prévoyez d'utiliser deux dK pour améliorer un sort, vous pouvez en ajouter un troisième gratuitement. Ce dK supplémentaire ne doit pas être prélevé sur votre réserve.

Cet atout vous permet de lancer des sorts plus puissants et plus efficacement, en maximisant vos chances de succès et en augmentant la puissance de vos sortilèges sans consommer autant de ressources. En choisissant judicieusement votre Savoir²-Faire de style, vous pouvez devenir un maître dans votre domaine de prédilection, rendant vos sorts encore plus redoutables et impressionnants.

CHAPITRE 5

LES COMBATS ET LES DÉFIS



PARADE

ESQUIVE

Chaque combat est une épreuve.
Dans Tsuvadra dK, affronter un ennemi, surmonter un danger ou relever un défi n'est jamais anodin.
Il faut choisir, anticiper, agir, résister, parfois fuir, parfois tenir bon.

La force seule ne suffit pas : l'esquive, la parade, la stratégie, la magie, l'entraide et le sang-froid font toute la différence.

Combattez avec intelligence.
Relevez les défis avec audace.

Car la victoire appartient rarement à ceux qui frappent le plus fort, mais souvent à ceux qui comprennent le mieux la situation.



TIR



MAGIE



MÊLÉE



POURSUITE

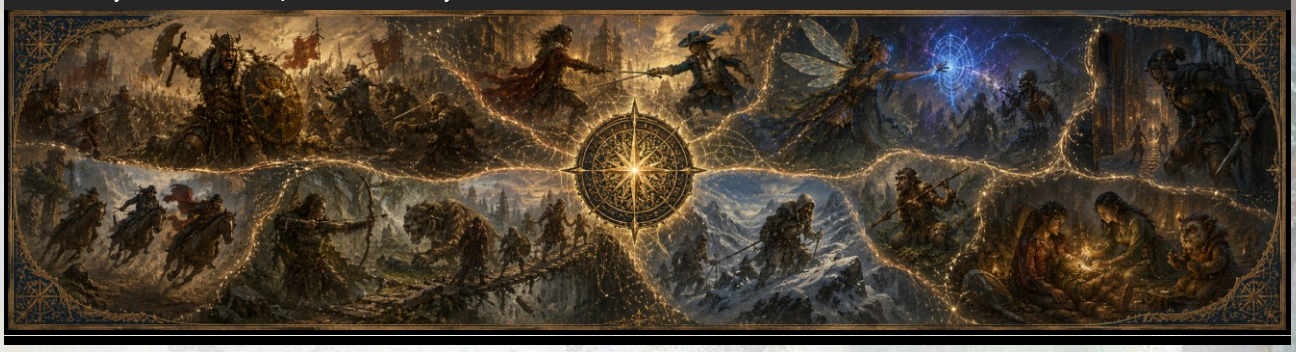


SURVIE



SOINS

LIVRE V - JOUER LES CONFLITS



Chapitre 16 - Combat

Combat, Esquive, Parade, techniques, tuer ou non de sang-froid.

Le combat

Principes Généraux

Le combat dans Tsuvadra dK est conçu pour être un plaisir exceptionnelle et potentiellement dangereuse pour les PJs. La MdV est encouragée à rendre les combats rares et significatifs, récompensant les joueureuses qui parviennent à les éviter. Les blessures infligées pendant les combats sont conçues pour entraîner des conséquences durables afin d'accentuer le réalisme et la gravité des affrontements.

Mécanismes de Défense

Esquive

Définition : L'Esquive détermine la difficulté pour un adversaire de toucher le personnage. Elle s'ajoute à la base de 10 pour former le seuil à atteindre avec un test d'attaque.

Amplifications par la Science du Critique

- **Sans Science du Critique** : Seuil de base est **10** + Esquive.
- **Avec Science du Critique** : Seuil augmente à **15** + Esquive.
- Maître avec Science du Critique : Seuil passe à **20** + Esquive.
- Grand Maître avec Science du Critique : Seuil atteint **25** + Esquive.

Parade

Définition : Utilisée comme test d'opposition en mêlée, la parade permet de contrer une attaque. Si la parade est réussie, l'attaquant subit les conséquences de son attaque manquée.

Dynamique : Effectuer une parade réussie lors d'une attaque laisse l'initiative à l'adversaire, faisant de la parade une tactique défensive qui peut influencer le déroulement du combat.

Détails Importants

Les tests d'attaque se font soit par tir, soit par mêlée. Chaque méthode a ses propres règles et contextes d'utilisation.
La réussite d'un test d'attaque ou de parade dépend des Savoir²-Faire s et des atouts du personnage, ainsi que des circonstances du combat.

Encouragement à Éviter le Combat

La MdV est encouragée à développer des scénarios où les combats peuvent être évités par la diplomatie, la stratégie, ou d'autres méthodes créatives.

Les joueureuses réussissant à éviter le combat de manière ingénieuse ou stratégique devraient recevoir des récompenses appropriées, telles que des XP supplémentaires ou des avantages narratifs.

Cette structuration et ce style de rédaction visent à rendre les règles de combat à la fois claires et engageantes, soulignant l'importance de la stratégie et des conséquences des affrontements dans Tsuvadra dK.

Passer des obstacles avec un seuil

Contexte Général

Dans certains scénarios, les personnages peuvent rencontrer des obstacles nécessitant des tests de Savoir²-Faire pour les franchir. La difficulté de ces obstacles est déterminée par leur "gabarit", qui influence le nombre de lancers de dés requis et les conséquences potentielles de chaque tentative.

Mécanisme de Franchissement

Définition de l'Obstacle : Chaque obstacle est caractérisé par un gabarit numérique qui reflète sa complexité et sa difficulté.
Nombre de Lancers Requis : Le gabarit de l'obstacle détermine le nombre de fois que les dés doivent être lancés pour tenter du franchir.

***Exemple** : Pour traverser une zone de défense antiaérienne (DCA) de gabarit 3 avec un ornithoptère, le personnage doit réussir trois lancers de dés.*

Tableau de Difficultés

Utilisation : Un tableau de difficultés spécifique est utilisé pour déterminer les résultats de chaque lancer en fonction du gabarit de l'obstacle.
Conséquences : Ce tableau indique les dégâts ou autres effets résultant à la fois des échecs et des réussites des lancers.

Exemple Pratique

- **Situation** : Traversée d'une DCA de campagne de gabarit 3.
- **Action Requise** : Trois lancers de dés sont nécessaires.
- **Résultats et Conséquences** : Les résultats de chaque lancer sont consultés dans le tableau de difficultés pour déterminer les dégâts subis ou évités par l'ornithoptère, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec.

Gestion des Résultats

- **Évaluation** : Après chaque lancer, consultez le tableau pour appliquer les résultats immédiats.
- **Cumulation des Effets** : Les effets de chaque lancer peuvent se cumuler, augmentant les enjeux à chaque étape du franchissement.

Règles pour la Maîtresse du Verbe

- ***Adaptation des Scénarios** : La MdV peut ajuster le gabarit des obstacles en fonction du niveau des personnages et de l'histoire pour maintenir un équilibre entre défi et jouabilité.*
- ***Narration des Résultats** : Il est encouragé de narrer les résultats de chaque lancer de manière dynamique et immersive pour enrichir plaisir du jeu.*

Utilisation des Savoir²-Faire

Les **Savoir²-Faire** dans Tsuvadra dK peuvent souvent être utilisés de manière collective, dans un esprit de collaboration entre les personnages. Ce processus est désigné comme un « **Savoir²-Faire** de groupe », où un personnage principal effectue le test pendant que les autres contribuent par leur assistance.

Mécanisme d'Assistance

Contribution des Aides : Lorsqu'un Savoir²-Faire est utilisé en groupe, les personnages aidants apportent des bonus au personnage principal qui réalise le test. Ces bonus sont généralement de **+2**, **+4**, ou **+6**, en fonction du nombre d'aidants et de leur Savoir²-Faire.
Choix du Personnage Principal : Habituellement, le personnage ayant le score le plus élevé dans le Savoir²-Faire spécifique est choisi pour effectuer le test. Cependant, pour certaines Savoir²-Faire s comme la discrétion de groupe, le personnage avec le score le plus faible pourrait être préférable pour représenter le maillon le plus faible du groupe.

Limites des Savoir²-Faire de Groupe

Capacité Maximale : Le nombre de dés de Savoir²-Faire (dK) qu'un personnage peut utiliser pour un test est initialement limité par sa caractéristique la plus forte associée à ce Savoir²-Faire.
Bonus par Aide : Pour chaque personnage aidant, un dé de Savoir²-Faire supplémentaire peut être ajouté au-delà de la limite maximale habituelle, permettant ainsi une meilleure chance de succès lors des tests de groupe.

Importance de la Collaboration

Cette dynamique de groupe souligne l'importance de la collaboration et de la stratégie dans la gestion des Savoir²-Faire s. Elle encourage les joueureuses à travailler ensemble pour surmonter les défis, reflétant ainsi les thèmes de solidarité et d'interdépendance présents dans Tsuvadra dK.

Utiliser les dK en jeu ?

Le dK représente l'aide mystérieuse du velum, une énergie surnaturelle incompréhensible pour le commun des mortels. Ses effets sont si aléatoires qu'aucune règle fixe ne peut s'y appliquer de manière prévisible.

Distribution des dK

Au début de chaque scénario, les dK sont répartis comme suit :

- **dK personnels** : Chaque joueuse reçoit un nombre de dK égal à **3** + son score de **Charisme** (Cha).
- **dK collectifs** : Un pool de dK collectifs est disponible, généralement de cinq à dix par personne jouant.

Utilisation des dK

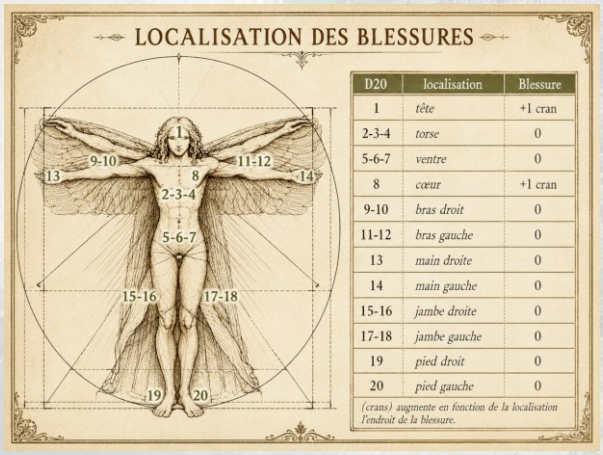
- **Limite par tour** : Une joueuse ne peut pas utiliser plus de **3 +** son score de **Sagacité** (Sag) de dK par tour pour son personnage.
- **dK collectifs** : Les dK collectifs ne peuvent être utilisés qu'avec l'assentiment de la majorité des autres joueureuses.
- **dK personnels** : Les dK personnels peuvent être utilisés librement par la joueuse qui les possède, mais ils ne peuvent en aucun cas être transmis à une autre joueuse.

Ces règles garantissent une gestion équilibrée et stratégique des dK, ajoutant une dimension supplémentaire à la dynamique de groupe et à la prise de décisions pendant le jeu.

Chapitre IV - Blessures, soins et récupération

blessures, localisation, récupération, pharmakon, drogues, poisons et médicaments.

Blessure & localisation (option)



D20	localisation	Blessure
1	tête	+1 cran
2-3-4	torse	0
5-6-7	ventre	0
8	cœur	+1 cran
9-10	bras droit	0
11-12	bras gauche	0
13	main droite	0
14	main gauche	0
15-16	jambe droite	0
17-18	jambe gauche	0
19	pied droit	0
20	pied gauche	0

(crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure.

Dans ce système, le modèle de blessures du dK system n'est pas utilisé. Chaque personnage ou créature possède un seuil de blessure de base égal à 5 + CON. Pour chaque tranche de dégâts égale au seuil de plaie, le personnage encaisse un cran de blessure, suivi individuellement.

Crans de blessure :

- **Léger** : Première tranche de dégâts.
- **Modéré** : Deuxième tranche de dégâts.
- **Grave** : Troisième tranche de dégâts.
- **Mortelle** : Quatrième tranche de dégâts, obligeant à un test de vieillissement.

Le seuil de blessure est augmenté de 1 par l'atout Vitalité et par l'armure.

À 0 Vie :

Le personnage est gravement affaibli. Toute perte de Vie augmente le cran des blessures de 1.

Le personnage lance désormais des d8 à la place des d10.

Premiers soins

Un test de premiers soins (15+) stabilise une blessure.

- **Blessures mortelles** : Soignables uniquement par l'art du faiseur (25+) ou par des infrastructures chirurgicales de haut niveau. La convalescence pour descendre à une blessure grave est d'un mois. Les premiers soins doivent être administrés dans les 2 tours suivant la blessure pour la stabiliser, sinon elle s'aggrave.
- **Blessures sérieuses** : Réductibles à des blessures handicapantes par l'art du faiseur (corps ou terre) (20+) ou par une convalescence de (20 – CON) jours. Le personnage est affaibli avec une blessure grave. Les premiers soins doivent être administrés dans les 10 tours suivant la blessure pour la stabiliser, sinon elle s'aggrave.
- **Blessures handicapantes** : Réductibles par les arts du faiseur (corps ou terre) (20+) ou par une convalescence de (10 – CON) jours. Les premiers soins doivent être administrés dans l'heure suivant la blessure pour la stabiliser, sinon elle s'aggrave.

Optionnel : Localisation des blessures :

Une localisation est effectuée lorsqu'une blessure est marquée (seuil de plaie atteint au minimum une fois). Cela rend les combats plus meurtriers.

Table de vieillissement

En cas de blessure mortelle (la joueuse doit réussir un test de survie 20+ pour ne pas mourir), un test de vieillissement est obligatoire ensuite. À partir d'un certain âge, un test de vieillissement est requis chaque année pour les personnages et pour les longues campagnes.

Table du nombre de dés

1D6 (ou 1D12 pour un test moins létal)

D6 (ou D12)	Résultat
1 (ou 7 à 12)	Modification de 0 caractéristique
2-3-4-5	Modification de 1 caractéristique
6	Modification de 2 caractéristiques

Table des caractéristiques

2D10	Résultat	Modification de la caractéristique
2	Aucune	0

3	Force	-1
4	Dextérité	-1
5	Constitution	-1
6	Intuition	-1
7	Sagacité	-1
8	Charisme	-1
9	Constitution	-1
10	Aucune	0
11	Force	-1
12	Dextérité	-1
13	Constitution	-1
14	Intuition	-1
15	Sagacité	-1
16	Charisme	-1
17	Constitution	+1
18	Intuition	+1
19	Sagacité	+1
20	Charisme	+1

Ce système de gestion des blessures et des localisations permet d'ajouter une dimension stratégique aux combats tout en intégrant des conséquences réalistes et graves pour les blessures graves et mortelles.

Récupération et repos

Un personnage possède un nombre de récupérations égal à CON + 1. Voici comment fonctionne la récupération :

- **Vie** : Le personnage récupère niveau de **survie + CON + 5** points de vie.
- **Énergie** : Le personnage récupère niveau de **volonté + SAG + 5** points d'énergie.

Récupérer ses récupérations

Pour récupérer ses points de récupération, le personnage doit sortir de sa zone de stress liée à l'aventure. Cela peut se faire en changeant de cadre et en parvenant à faire abstraction de ses problèmes. Par exemple, changer d'environnement ou d'activités peut aider le personnage à se détendre.

Méthodes pour récupérer :

- **Changement de cadre** : Lorsque le personnage change de cadre, comme lors d'une pause entre les aventures ou d'une période de repos loin des dangers, il peut récupérer ses points de récupération.
- **Activités relaxantes** : Certaines activités, comme faire l'amour (voir section correspondante), peuvent permettre de récupérer une ou deux récupérations sans dépenser de points de récupération.
- **Sommeil** : Une nuit de sommeil permet de récupérer tous ses points de récupération et de bénéficier d'une récupération gratuite supplémentaire.

En utilisant ces règles, les personnages peuvent se remettre des épreuves qu'ils traversent, se préparant ainsi pour de nouvelles aventures avec toute l'énergie et la vitalité nécessaires.

Les Pharmakon

Les pharmakon sont des substances ayant des effets variés sur les personnages, allant de l'amélioration de leurs capacités à l'induction de plaisirs intenses ou d'affaiblissements sévères. Chaque pharmakon est décrit par les éléments suivants :

- **Nom** : Le nom de la substance.
- **Puissance** : Indiquée par deux propriétés : les dK de circonstance à lancer contre et le seuil à atteindre pour réussir.
- **Sauvegarde** : Le Savoir²-Faire utilisé pour évaluer la réussite.
- Durée de l'effet : En heures.

Effets selon le niveau de réussite :

- **Coup d'éclat** : Effet maximal.
- **Réussite** : Effet standard.
- **Échec** : Effet mineur, souvent avec un besoin de reprise ou un effet non désiré.
- **Maladresse** : Effet négatif, potentiellement dangereux.

Les drogues

Les drogues sont des pharmakon conçus pour procurer du plaisir, accroître l'énergie, ou conférer des atouts particuliers, mais elles comportent également des risques d'accoutumance, de surdose et d'effets secondaires étranges.

Exemple de drogue

Thébaïca velumnique

- Puissance : 5 dK / 25+
- Sauvegarde : Volonté
- Durée de l'effet : 24 heures
- Coup d'éclat : Atouts Vision + Sixième Sens + Orgasme
- Réussite : Atouts Sixième Sens + Orgasme
- Échec : Orgasme mais besoin d'en reprendre 24 heures plus tard
- Maladresse : Surdose nécessitant un test de soin (25+), +1 niveau dans la folie toxicomanie (Thébaïca velumnique)

Les drogues seront décrites dans les scénarios où elles seront utilisées. Les personnages peuvent rechercher des drogues pour obtenir certains effets. Le MDV peut en créer et inventer des situations pour leur acquisition.

Effet spécial : Orgasme

L'orgasme induit une onde de plaisir, agissant comme une récupération gratuite et réduisant la difficulté des tests de soin de 5.

Les poisons ou maladies

Les poisons sont des pharmakon recherchés pour leurs effets affaiblissants. Ils sont souvent

administrés en surdose pour ne montrer que leurs effets désavantageux.

Exemple de poison

Mors anima
- **Puissance** : 7 dK / 30+
- Sauvegarde : Survie
- Durée de l'effet : 1 heure
- **Coup d'éclat** : Devient insensible
- **Réussite** : Mal de tête
- **Échec** : Frayeur par hallucination, remplace D10 par D8
- **Maladresse** : Évanouissement pendant 1 heure et une folie de niveau 1 (Peur, selon les circonstances)

Les médicaments

Les médicaments sont des pharmakon similaires aux drogues, mais avec une puissance moindre et des effets secondaires plus faibles en cas d'échec.

Exemple de médicament

Iniuriam curae
- **Puissance** : 1 dK / 10+
- Sauvegarde : Survie
- Durée de l'effet : 24 heures
- **Coup d'éclat** : La blessure descend de 2 niveaux et donne 2 récupérations
- **Réusite** : La blessure descend de 1 niveau et donne 1 récupération
- **Échec** : Possibilité de reprendre une dose et donne 1 récupération
- **Maladresse** : La dose ne pourra être reprise que dans 24 heures

Ces descriptions détaillées permettent d'intégrer efficacement les pharmakon dans le jeu, offrant des outils variés pour enrichir l'expérience des personnages en termes de plaisir, de guérison ou d'affaiblissement.

Chapitre 18 – Défis et scènes longues

Narration partagée, littéraire-rôle, drama, notoriété, flétrissure, défis, romance, compétitions et duels.

Défi de Savoir²-Faire

Un défi de Savoir²-Faire consiste en une tâche à accomplir, soit individuellement, soit en groupe, en fonction de sa complexité, de sa difficulté et de la période d'accomplissement des tâches unitaires.

Durant chaque période, chaque PJ peut effectuer un test de Savoir²-Faire principal ou secondaire, et éventuellement participer à un test de Savoir²-Faire de groupe.

Le défi de Savoir²-Faire est réussi si le nombre de succès requis par la complexité est atteint avant d'avoir accumulé trois échecs, en général.

Course au long cours

Exemple : Une course au long cours avec un test de Savoir²-Faire par jour.

- Savoir²-Faire principaux : Survie ou volonté (groupe), conduite, perception, métier (mécano), sécurité.
  - Survie ou volonté (20+, test de groupe) : La gestion de la fatigue est primordiale. Si la moitié du groupe ou plus réussit, ils gagnent un succès. Sinon, c'est un échec.
  - Conduite (27+, journée) : Le pilote doit utiliser sa Savoir²-Faire en opposition avec celle d'Alfred, qui a +17. Il l'utilise jusqu'à l'échec ou la réussite du défi de Savoir²-Faire.
  - Perception (23+, journée, max 3 au début) : Utilisée pour surveiller les agissements de l'équipe adverse et prévenir le sabotage. Permet de gagner jusqu'à 3 succès.
  - Métier Mécano (20+, journée, max 3) : Permet d'améliorer l'éolmobion pour aller plus vite. Non utilisable par le pilote. Permet de gagner jusqu'à 2 succès.
  - Sécurité (25+, journée, max 3 au début) : Vérifie si l'engin n'a pas été saboté. Permet de gagner jusqu'à 3 succès au début.
- Savoir²-Faire secondaires : Subterfuge, stratégie, soins
  - Subterfuge (20+, journée) : Rattrape un échec à la conduite, permettant au pilote de retenter son test. Un second échec compte double.
  - Stratégie (25+, journée) : Permet au groupe de coordonner leurs actions pour maximiser leur efficacité.
  - Soins (20+, 1 heure) : Permet de rattraper un test de fatigue échoué par le groupe.

Résultats du défi

- **Réussite** : Les protagonistes restent au coude à coude sans avantage décisif.
- **Échec** : Si plus de 3 échecs sont accumulés, la course est perdue.

Complexité

La complexité détermine le nombre de succès nécessaires avant d'atteindre 3 échecs.

Complexité	Nombre de succès	Nombre d'échecs
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

Difficulté du test de Savoir²-Faire

La difficulté du test est un seuil à atteindre, dépendant du niveau de difficulté et de la Savoir²-Faire du personnage.

Pour ce test collectif, il est nécessaire d'assigner une à trois Savoir²-Faire principales et plusieurs Savoir²-Faire secondaires.
Si un test collectif obligatoire est réussi, il donne le droit à un test d'une autre Savoir²-Faire principale.
En cas d'échec, seul un test de Savoir²-Faire secondaire est permis, sans donner un succès.

Situations d'un défi

Monter un plan : Réunir des informations, du matériel et des contacts. Structurer le scénario par la préparation et l'exécution du plan.

La bataille en défi de Savoir²-Faire : La complexité dépend des forces en présence et du terrain. Les Savoir²-Faire principaux incluent volonté (groupe), stratégie, influence, subterfuge, sécurité et survie. Les Savoir²-Faire secondaires incluent style de faiseur, parade ou esquive, tir, renseignement et discrétion.

Défaite : Survient après 3 échecs. Les effets de l'échec sont déterminés par le scénario.

Réussite : Les pertes sont évaluées. Le camp vainqueur et vaincu subissent des pertes, calculées en fonction de la complexité, du niveau des stratèges et du nombre de tours.

Événements majeurs et mineurs : Espionnage, sabotage et assassinat sont des événements majeurs qui modifient la complexité et la difficulté. Les événements mineurs sont des petites séquences de scénario influençant la bataille.

Faire l'amour, offrir un plaisir artistique

Chaque participant choisit une caractéristique de plaisir (force, dextérité, constitution, intuition, sagacité, charisme). Le séducteur choisit la complexité (1, 2 ou 3) et détermine la difficulté, l'état final et le nombre de dK de circonstance à lancer pour la cible.

- Force : Animalité et vigueur.
- Dextérité : Agilité et technicité.
- Constitution : Endurance et douceur.
- Intuition : Empathie et sensibilité.
- Sagacité : Humour et échanges verbaux.
- Charisme : Passivité et admiration.

Bonus :

- Atout Sexy : +2 au test, +1 dK à la cible.
- Atout Pouvoir sexuel : +4 au test, +3 dK à la cible.

Le Climax-Rôle

Un défi de Savoir²-Faire avec un point ultime décisif.

Exemple : Détruire le boss (FD 10) avec une difficulté de 55+. Les premières actions affaiblissent l'adversaire.
Les joueureuses peuvent choisir d'échouer pour réduire la difficulté. La dernière joueuse doit réussir le test final, créant une cinématique dramatique.

En cas d'échec au dernier test, une situation prévue par le scénario doit être mise en place, par exemple, un adversaire suivant les PJ à travers le velum.

Ces règles offrent une structure claire et détaillée pour la gestion des défis, permettant aux joueureuses de s'immerger dans des situations variées et de faire évoluer leurs personnages dans des récits dynamiques et engageants.

La romance

Dans le vaste univers du jeu de rôle (JDR), la romance se présente comme une facette riche et complexe, capable d'ajouter une profondeur inattendue au jeu. Avant de plonger dans les méandres de la romance en JDR, il convient d'explorer ses définitions et dimensions, notamment à travers les trois formes d'amour reconnues par la philosophie et la psychologie : Eros, Philia, et Agapè.

Seuil	Description	Si réussite	Nombre dK	Période
10+	*Kamasoutra simple*	*Reposé* [1]	*0*	*Néant*
15+	*Kamasoutra recherché*	*Satisfait* [1]	*1*	*Heure*
20+	*Kamasoutra sophistiquée*	*Joyeux* [1]	*2*	*Jours*
25+	*Haute voltige*	*Heureux* [1]	*3*	*Semaines*

La romance dans le JDR

La romance, telle qu'elle est envisagée dans le cadre des jeux de rôle, ne se limite pas à un

simple élément narratif. Elle devient un terrain fertile pour l'exploration des dynamiques relationnelles entre les personnages, enrichissant ainsi le récit et le jeu. Conformément à la définition générale acceptée, la romance en JDR se concentre sur le développement d'une histoire d'amour, qui peut se conclure de manière heureuse ou non, intégrant ou non des aspects sexuels.

L'amour Eros

Dans le contexte du JDR, Eros peut se manifester comme une passion ardente entre personnages, souvent marquée par une intensité et une exclusivité prononcées. Cette forme d'amour, bien que profondément attachée au désir physique, peut parfois réduire l'autre à l'état d'objet de désir, mettant en lumière les dangers de la dépendance émotionnelle et la perte d'identité individuelle au sein de la relation.

L'amour Philia

Philia, en tant qu'amour mesuré, introduit une dimension de liberté et de reconnaissance mutuelle dans les relations en JDR. Cette forme d'amour célèbre la compréhension profonde et l'appréciation de l'autre en tant que sujet autonome, favorisant un équilibre entre l'intimité et l'indépendance. Les joueureuses explorant Philia dans leurs scénarios de JDR sont invitées à naviguer à travers le spectre des émotions humaines, enrichissant leur plaisir par des relations dynamiques et nuancées.

L'amour Agape

Agapè représente un idéal d'amour désintéressé et inconditionnel, souvent perçu comme l'amour divin ou spirituel. Dans le cadre du JDR, intégrer Agapè revient à transcender les limites de l'amour personnel pour embrasser un amour plus vaste et altruiste. Cela offre une dimension tragique mais profondément émouvante à plaisir du jeu, où les personnages peuvent être amenés à faire des sacrifices par amour pour les autres, illustrant ainsi la joie qui peut émerger même des actes les plus douloureux.

Exploration du Polyamour dans le JDR

La romance en jeu de rôle (JDR) s'aventure parfois sur le chemin moins exploré du polyamour, une dynamique relationnelle complexe où les affections et les engagements se distribuent entre plusieurs partenaires. Cette exploration nécessite une subtilité particulière, car elle implique que tous les poly-participants partagent un niveau similaire d'intensité et d'engagement dans la relation. Inspirés par des œuvres telles que « Basilica » ***d'Orson Scott Card*** ou la constellation familiale de Jim Holden dans "The Expanse" de James S.A. Corey, les JDR peuvent tenter de modéliser des familles ou des groupes en polyamour, offrant ainsi une richesse narrative et émotionnelle inhabituelle.

Le Premier Principe de la Romance en Littérature Adaptée au JDR

Pour qu'une romance en JDR soit pleinement vécue et appréciée non seulement par les joueureuses directement impliqués mais aussi par l'ensemble du groupe, elle doit adhérer au premier principe de la littérature : les personnages vivant cette romance, ainsi que les spectateurs de celle-ci, doivent tous être captivés par son développement. Cela implique une construction de la romance suffisamment riche et intéressante pour éveiller l'émotion chez tous les participants. Le défi réside dans le fait de ne pas isoler deux joueureuses dans leur propre bulle narrative, mais de faire en sorte que leur histoire d'amour enrichisse le plaisir collectif.

Intégration et Harmonisation de la Romance Polyamoureuse

L'intégration réussie d'une romance polyamoureuse dans un JDR exige une harmonisation délicate avec l'intrigue principale et les arcs narratifs des autres personnages. Pour y parvenir, les meneurs de jeu et les joueureuses doivent collaborer étroitement, veillant à ce que chaque interaction et développement relationnel contribue à l'enrichissement global de l'histoire. Cela nécessite une communication ouverte, une planification attentive et un respect mutuel des limites et du confort de chacun.

La Romance Comme Vecteur d'Émotion Collective

Au cœur de la romance en JDR, qu'elle soit monogame ou polyamoureuse, réside l'opportunité d'explorer des émotions profondes et variées, de la joie la plus éclatante à la tristesse la plus poignante. Ces émotions, lorsqu'elles sont partagées et vécues collectivement, peuvent renforcer les liens entre les joueureuses et enrichir plaisir du jeu. La romance devient ainsi un vecteur puissant d'immersion, de développement de personnage et de narration collaborative.

L'Amour dans le Récit : Une Nécessité Universelle

Toute histoire, quelle qu'elle soit, se doit d'aborder le thème de l'amour, sous une ou plusieurs de ses formes. L'amour, dans sa diversité, est le moteur des passions humaines, un élément fondamental qui transcende les cultures, les époques et les genres narratifs. Que ce soit l'amour passionnel d'Eros, l'amour fraternel de Philia, ou l'amour altruiste d'Agapè, chaque forme d'amour enrichit le récit, lui conférant profondeur et universalité.

La Perception de l'Amour Agapè : Un Défi pour les Esprits Cyniques

Pour ceux fermés à la spiritualité, adoptant une vision cynique et matérialiste du monde, la troisième forme d'amour, Agapè, peut sembler étrangère, voire inatteignable. Agapè, cet

amour désintéressé qui cherche le bien de l'autre sans rien attendre en retour, défie les logiques du gain personnel et de la possession. Dans un monde où l'amour est souvent réduit à ses dimensions les plus basiques, matérielles ou sexuelles, Agapè apparaît comme un idéal lointain, un phare dans la brume des relations superficielles.

Le Risque de Réduction de l'Amour à des Objectifs Matériels

Le danger réside dans la tentation de réduire l'amour à la satisfaction d'objectifs immédiats, tels que la quête du plaisir sexuel ou la volonté de possession de l'autre pour assurer sa descendance. Cette approche instrumentale de l'amour, qui voit l'autre non comme un sujet mais comme un moyen vers une fin, est une impasse relationnelle. Elle confine les individus dans une dynamique d'objet et d'objectif, privant les relations de leur richesse et de leur potentiel de croissance.

Le Rôle du Groupe : Contrecarrer le Réductionnisme Amoureux

Face à cette réduction de l'amour à ses aspects les plus égoïstes, le rôle du groupe, que ce soit dans le cadre d'une narration partagée comme le jeu de rôle ou dans la vie sociale, devient crucial. Il incombe au groupe de mettre en lumière les limites d'une telle vision, de sanctionner les comportements qui la perpétuent, et d'encourager une compréhension plus profonde et plus riche de l'amour. Cela peut se traduire par le développement de scénarios qui valorisent l'empathie, la connexion émotionnelle authentique et l'engagement désintéressé envers autrui.

Conclusion

La romance en JDR, avec sa capacité innée à explorer les nuances des relations humaines, offre une riche palette narrative pour l'aventure, le conflit et l'évolution personnelle et en groupe. Naviguant avec sensibilité et inventivité à travers les méandres du polyamour, les joueureuses et meneurs de jeu peuvent révéler des intrigues amoureuses captivantes qui vibrent avec l'ensemble des participants, enrichissant ainsi l'univers de jeu de manière inattendue et significative. La clé réside dans la capacité à maintenir un équilibre entre l'intimité des relations dépeintes et l'engagement collectif à partager ces récits, tissant ensemble un récit partagé qui célèbre la diversité et la profondeur de l'expérience humaine.

Dans les règles

Il est essentiel de reconnaître que la romance est possible et enrichissante dans tout type de jeu de rôle, qu'il s'agisse de classiques tels que Donjons et Dragons, qui n'introduit pas explicitement cette notion, ou de jeux plus modernes qui se veulent plus inclusifs ou marginaux. Dans tous les cas, l'intégration de la romance doit se faire dans le respect de la pudeur de chacun. Il est temps d'abandonner l'idée reçue que la romance se résume à la recherche du sexe ou à l'atteinte d'un objectif spécifique. Au contraire, elle peut servir de catalyseur pour le développement des personnages, l'approfondissement des liens entre eux, et l'enrichissement du plaisir narratif pour tous les joueureuses. Ainsi, la romance en JDR devient une exploration partagée de ce que signifie aimer et être aimé, dans un espace où l'imaginaire et l'empathie s'entrelacent pour créer des histoires mémorables et significatives.

La romance est une histoire de rapprochement de deux êtres (voir plus en tenant compte des exceptions). Quand une romance commence c'est souvent par une proposition de la MDV à une joueuse par un de ses PNJ, mais cela peut être aussi par une proposition de la joueuse pour son PJ devant un figurant et obligeant alors la MDV à approfondir ce figurant, ce presque décors à en faire un vrai PNJ.

Dans Passion, Folie, sur la feuille de la joueuse vient se poser Romance (Nom du PNJ) et une valeur de romance.

Cette valeur utilise l'échelle de la haine à l'amour.

- **+7. L'amour.** Je voudrais que nous existions ensemble.
- **+6. L'altérité.** Je me réjouis de ton existence et celle-ci me fait exister.
- **+5. La sympathie.** Je cherche à partager des moments de nos existences.
- **+4. L'empathie.** Je cherche à comprendre ton existence
- **+3. La compassion**. Je partage les joies et les peines de ton existence
- **+2. L'altruisme.** Je t'aide à exister
- **+1. La considération.** Ton existence me donne la responsabilité de mes actes
- **0. L'indifférence**. J'accepte que tu existes
- **-1. L'égoïsme.** Je profite que tu existes
- **-2. La haine**. Je n'aime pas que tu existes

Riche de cette échelle la romance commence à **+1**. Plusieurs romances peuvent s'élever sur cette échelle en même temps jusqu'à la valeur **+5**. C'est ensuite que cela devient plus complexe.

C'est au-dessus que la plupart du temps on ne peut aller qu'à deux. Mais dans certaines circonstances et avec une volonté de travailler le concept, les personnages peuvent atteindre le polyamour. Ensuite à partir de 6 dans une romance, de manière quotidienne cet amour doit s'entretenir par des attentions et des intentions. À vous de choisir les test et comportement.

Quand un personnage tente deux romances en même temps et que les deux personnes ne s'apprécient pas, alors on mesure la différence par rapport à 5. Dans le cas c'est 3 ce qui fait un écart de 2 et donc chaque semaine, le PJ perd 2 points dans les deux romances. A 5 la romance a échoué.

Les trois situations de la romance







Compétitions sportives

En fait il y a pour toute compétition deux formes, la **Course** ou le **Duel**.

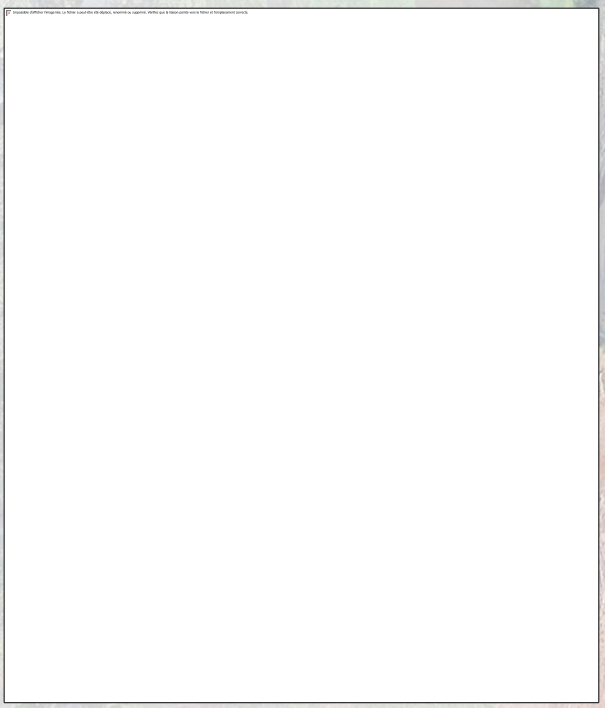
La Course

La poursuite c'est en général 7 participants + le PJ.

Les participants son classé sans que le hasard s'en mêle. Le hasard ne viendra qu'avec les tests du ou des PJ sur le nombre de tour proposé par le scénario.

> *Une course de char en 7 tours par exemple.*

Pour jouer la course, il y aura sept tests d'attelage. Mais ***Gaïdajnev*** est celui qui a le meilleur char avec une puissance de **4dK** (+4 a son test.



Le personnage fait ses sept tests, pour savoir où il se situe dans la course, il compare son résultat au test moyen de chacun, et il prend le nombre de point du maximum de celui qu'il gagne.

***Exemple** : Son premier test est **28**, il prend la place du **char 5** est marque **3** points par contre le char 5 n'en marque que 2, le char 6 : 1 et le char 7 : 0*
*Son deuxième test est **35**, il prend les points du char 2 en marquant **6** points, tous les autres marque un point de moins que noté.*
Au tour 2 il a donc 9 points, et il sera en troisième position au coude à coude avec le char 3.

Char	Valeur test	Points	2eme tour
Char 1	37	7	7+7 =14

Char 2	33	6	6+5 = 11
Char 3	31	5	5+4 = 9
Char 4	29	4	4+3 = 7
Char 5	27	3	2+2 = 4
Char 6	25	2	1+1 = 2
Char 7	23	1	0+0 = 0
Joueuse			3+6 = 9

Attention tout échec total est un accident, c'est la fin de la course.
La course n'est truquée par aucun des participants. Continuer jusqu'au 7eme tour pour évaluer sa place dans la course.

Le duel

Suivant les épreuves sportives, artistiques ou de faiseur le mode de sortie de poule sera de 3 duels, et chaque duel est en 3 passes. Le premier et le deuxième concurrent passe au tableau.
Ensuite on est en tableau le concurrent est tiré au sort.

***Exemple** d'une poule*

Concurrent	Test base	Passes PJ	Duel gagné ?
1	37+	__ /__ /__	2 + ?
2	35+	__ /__ /__	1 + ?
3	31+	__ /__ /__	0 + ?
PJ	= ?		?

Dans cette poule le PJ va devoir effectuer 9 tests. Pour gagner un duel il doit gagner au moins 2 passes sur 3.La poursuite

Principes de Base

La poursuite dans Tsuvadra dK est un élément narratif dynamique qui doit être enrichi par les contributions actives des joueureuses. Plus la narration autour de la poursuite est riche et détaillée, plus les bonus seront accordés aux joueureuses.

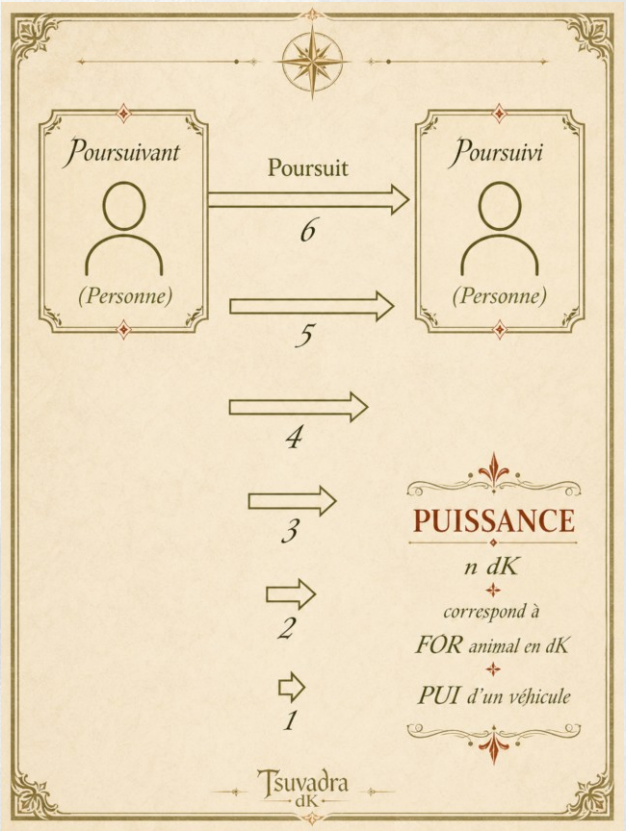
Structure de la Poursuite

Rôles : Une poursuite implique un poursuivant et un poursuivi.
Initiative : Le poursuivi détient l'initiative et détermine le niveau de risque pris au cours de la poursuite.
Puissance : Représentée par l'attribut de puissance d'un véhicule ou la force (FOR) d'un animal exprimée en dK.

Distances Relatives

Les distances dans une poursuite sont catégorisées en six niveaux :

- **Niveau 6** : Hors poursuite.
- **Niveau 5 :** Distance hors de portée de tir. Un échec du poursuivant et la perte dans un test d'opposition peuvent augmenter la distance à ce niveau.
- **Niveau 4** : Distance de tir longue portée.
- **Niveau 3** : Distance moyenne.
- **Niveau 2** : Distance courte.
- **Niveau 1** : Distance de rattrapage et de corps à corps.



Prise de Risque

- **Mécanisme** : Le poursuivi peut décider de risquer une partie de sa puissance pour augmenter la difficulté de la poursuite pour le poursuivant. Par exemple, risquer 3 sur une puissance de 6 implique l'utilisation de 3 dés blancs et 3 dés rouges (les dés rouges soustraient du résultat).
- **Réponse du Poursuivant** : Le poursuivant doit égaler le risque pris par le poursuivi (+1 dé rouge) pour continuer la poursuite. Si le poursuivant manque de dés de puissance, le poursuivi s'échappe.

Conséquences des Risques

- **Collision et Tirs** : Les dés de puissance sont perdus en cas de collision ou de tirs réussis. Si le seuil de coque est atteint, 1 dé de puissance est converti en dé rouge jusqu'à réparation.
- **Éviter les Accidents** : Pour éviter une sortie de route ou une perte pour le poursuivant, le test doit être supérieur à [10 + (risque * 5)].

Conclusion de la Poursuite

- **Évasion** : Le poursuivi s'échappe si le poursuivant ne peut plus suivre les risques ou perd dans les tests d'opposition, surtout s'il obtient un résultat inférieur au seuil de réussite requis par le risque, au cinquième niveau de distance.
- **Capture** : Le poursuivi est rattrapé et neutralisé si le poursuivant parvient à réduire suffisamment la distance entre eux.



La narration partagée

Une des caractéristiques des Rencontres se nomme META. Elle donne un nombre de dK (FD + Niveau) et permet à la joueuse, si elle le souhaite, de résoudre la rencontre en narration partagée en payant le prix en dK.

Mise en œuvre de la narration partagée

En tant que Maîtresse du Verbe (MDV), il peut être judicieux de privilégier la narration partagée avec les joueureuses des personnages pour certaines parties du scénario, notamment lorsque cette partie est déterminée avec une issue définie ou très probable. Cela permet aux joueureuses de choisir le chemin narratif pour atteindre l'objectif final, tout en respectant les contraintes imposées par le scénario.

Processus de narration partagée

- **Définir l'objectif** : Les joueureuses doivent savoir quel est l'objectif à atteindre à la fin de la narration.
- **Scènes de passage obligé** : Prévoir deux ou trois scènes clés (carte : retour MDV) qui sont des passages obligatoires dans la narration.
- **Distribution des cartes de contrainte** : Chaque joueuse tire une carte de contrainte parmi le paquet et doit intégrer trois éléments dans sa narration :
  - Respecter les possibilités de son personnage.
  - Avancer vers l'objectif défini au début.
  - Intégrer la contrainte de la carte, que ce soit une aide ou un obstacle.

Rôle de la joueuse dans la narration

- Si elle choisit que sa narration apporte de l'aide :
  - Déterminer une difficulté pour obtenir le bienfait que la narration semble apporter à l'atteinte de l'objectif.
  - Déterminer le coût en Vie, énergie, récupération ou dK de circonstance qu'un échec apporterait.
- Si elle choisit que la narration soit un obstacle :
  - Déterminer ce que cela coûte au groupe.
  - Expliquer ce que cela apporte vers l'atteinte de l'objectif.

Exemple dans « Vers le bruit »

Un évêque a disparu et l'enquête officielle n'a pas abouti. Les joueureuses savent qu'elles doivent résoudre l'enquête. Pour cela, le scénario prévoit une narration partagée.

Mise en place

- **Scénario** : Enquête sur la disparition d'Achille Liénart, l'évêque idrilique de la ville de Kivaidea.
- **Cartes utilisées** : 20 cartes « poursuite urbaine » et 3 événements MDV pour intégrer trois bangs prévus qui sont les trois révélations avec obstacle.

Description de l'environnement : Kivaidea est une urbs intégrée (cité écologiquement parfaite) avec une ambiance noire comme dans les romans policiers, mais en pleine lumière, chaleur douce et décor de rêve.

Note sur l'adaptation du scénario :

- Après une première partie, les joueureuses ont voulu une approche officielle sur la planète. Elles ont joué le jeu de se faire référencer par les névégalitaristes (groupement libre de planètes non alignées sur l'une des deux unions de planètes).
- Le groupe s'est scindé en deux : l'un descendant sur la capitale et l'autre allant dans la ville de l'évêque.
- Une procédure d'acceptation comme transporteur corsaire des névégalitaristes a été improvisée.
- Les personnages ont dû transmettre des informations falsifiées de leur ordinateur de

bord central et rencontrer une délégation d'élus de la planète.
- Les deux groupes ont mené l'enquête dans deux villes en se communicant via leurs transmetteurs.

Construction de l'enquête par les joueureuses

- Les joueureuses vont construire elles-mêmes l'enquête et la résolution par leurs personnages.
- Elles choisiront les pistes et indices tout en avançant vers une révélation politique.

Cette méthode permet aux joueureuses d'être pleinement investies dans le développement de l'histoire, tout en gardant une structure claire et cohérente guidée par la MDV.

Des cartes pour la narrativiste

Les cartes des mots clef à intégrer dans une narration.
http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/bataille-narative-tsuvadra-jp4m8z97dj0u
http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/tsuvadra-poursuite-rurale-aujshijzar5o
http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/tsuvadra-cartes-poursuites-urbaines-gp1onphxmnhx

Le Littéraire-Rôle

Le Littéraire-Rôle est une forme de jeu de rôle par correspondance qui permet d'explorer la vie des personnages sur une période de six mois à vingt ans. Contrairement au jeu de rôle sur table, l'élément de hasard est minimal. Les joueureuses interagissent avec le récit en dépensant des points de Drama, des points de Notoriété, et en accumulant des points de Flétrissure pour influencer le cours des événements.

Fonctionnement du Littéraire-Rôle

Accès à la Trame Scénaristique

Chaque joueuse a accès à la trame scénaristique complète et peut modifier le récit en utilisant :

- **Points de Drama** : Dépensés pour influencer le récit.
- **Points de Notoriété** : Accumulés lors des scénarios précédents.
- **Points de Flétrissure** : Acceptés pour engendrer des failles une fois atteints 40 points.

Points de Drama

Chaque joueuse reçoit un bonus de 20 points de Drama gratuits pour chaque séance de jeu.

Acquisition de Points de Drama

Pour obtenir des points de Drama supplémentaires, une joueuse doit orchestrer un échec pour son personnage, mettant en lumière une opposition manquée dans la trame narrative originale. Les types d'échecs et leur valeur en points de Drama sont :

- **Échec tragique** : **40** points (répercussions majeures et durables sur de nombreux PNJ).
- **Échec dramatique** : **20** points (conséquences immédiates et limitées).
- **Échec mélodramatique** : **10** points (affecte principalement l'image du personnage).

Utilisation des Points de Drama

Les points de Drama permettent d'influencer la direction du récit. Le coût pour modifier le récit varie selon l'ampleur du changement :

- **Petit événement** : **10** points de Drama.
- **Changement significatif** : jusqu'à **60** points de Drama.

Exemples de Scénarios

Exemple de Scène Importante

Une scène cruciale pourrait narrer un grand incendie à la bibliothèque de la Scola de Proterne, entraînant la mort de 300 étudiants brillants. Une joueuse peut décider que son personnage tente de sauver le maximum d'étudiants en dépensant des points de Drama et en acceptant des points de Flétrissure.

Exemple Détaillé

Décision de Sauvetage

La joueuse décide que son personnage veut sauver le maximum d'étudiants.

Elle dépense 30 points de Drama et accepte 20 points de Flétrissure, triant parmi ceux qu'elle sauve, conformément à son caractère élitiste et un peu sadique.

Son personnage parvient à sauver 140 étudiants, influençant ainsi la narration.

Conséquences Politiques

Dans une scène politique qui suit, un officier de la ville est calomnié. La joueuse décide que son personnage tente de secourir cet officier, mais échoue, ce qui entraîne :

- Retour de **20 points de Drama** dans le panier collectif.
- Gain de **10 points de Notoriété** pour avoir tenté d'aider.

Transmission de la Narration

La joueuse transmet la narration à la suivante, avec une pierre de Drama en moins. La Maîtresse du Verbe (MDV) peut décider qu'une des personnes sauvées durant l'incendie deviendra un allié important du personnage.

Points de Notoriété

Les points de Notoriété sont personnels à chaque joueuse et se gagnent en respectant les valeurs et la personnalité de son personnage. Pour chaque scène où le personnage agit en accord avec ses valeurs positives, la joueuse peut gagner de 1 à 5 points de Notoriété. Ces points peuvent être dépensés comme des

points de Drama, mais uniquement par la joueuse.

À la fin de la partie, la MDV veille à ce que la joueuse ait plus de points de Notoriété que de points de Flétrissure (qui ne peuvent dépasser 39, sinon cela engendre une faille relationnelle ou dans la maison).

Points de Flétrissure

Les points de Flétrissure sont attribués lorsque la joueuse choisit des actions contraires aux valeurs de son personnage ou lorsqu'elle cherche un résultat rapide sans tenir compte des considérations éthiques ou morales. Ces points peuvent entraîner des conséquences négatives sur le personnage et ses relations.

Récapitulatif d'un Scénario

Dans le cadre de l'incendie de la bibliothèque, la joueuse décide de sauver autant d'étudiants que possible. Elle dépense 30 points de Drama et accepte 20 points de Flétrissure, révélant son caractère élitiste. Au final, elle sauve 140 étudiants, infléchissant la narration et créant de nouvelles conséquences. Dans une scène politique suivante, son personnage tente d'aider un officier calomnié, mais échoue, ce qui lui permet de gagner des points supplémentaires.

La MDV peut alors décider qu'un des étudiants sauvés devient un allié important pour le personnage de la joueuse.

Chapitre 19 - Poursuites et obstacles

Poursuites, distances relatives, prises de risque et obstacles à gabarit.

Coopération

Lorsque plusieurs personnages s'unissent pour accomplir un projet commun, chacun effectue un test de Savoir²-Faire. Le personnage ayant le plus haut niveau dans le Savoir²-Faire concerner devient le contremaître de l'action. C'est lui qui communique avec la maîtresse du jeu pour la description de l'action. Les autres personnages restent silencieux durant cette phase. Cependant, pour certaines Savoir²-Faire s comme la discrétion, c'est le personnage ayant le plus bas niveau qui sera pris en compte comme lanceur.

Processus de Coopération

- **Tests Individuels** : Chaque personnage effectue un test de Savoir²-Faire.
- **Succès** : Chaque personnage qui réussit un test avec un résultat de 15 ou plus apporte un bonus de +2 au résultat du contremaître.
- **Échec** : Un test échoué n'apporte aucun bonus.
- **Maladresse** : Une maladresse (résultat de 1 naturel sur le dé) oblige à lancer 2dK de circonstance, qui peuvent avoir des effets négatifs sur l'action collective.

Aide Intensive

Une joueuse peut choisir d'aider de manière plus significative. Pour cela, elle doit réussir un test avec une difficulté plus élevée :

- **20+** : Apporte un bonus de +4.
- **25+** : Apporte un bonus de +6.
- **30+** : Apporte un bonus de +8.

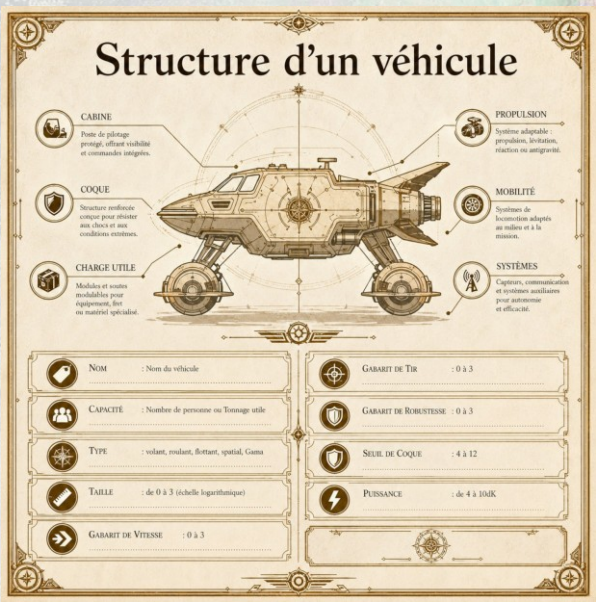
Conséquences de l'Échec lors de l'Aide

Si la joueuse échoue à son test lors d'une aide intensive, elle provoque un malus pour la personne qu'elle voulait aider. Ce malus dépend de la nature de l'échec et est déterminé par la maîtresse du jeu.

Cette règle de coopération permet de simuler la synergie de groupe, tout en intégrant des risques et des récompenses pour ceux qui tentent de fournir une aide plus substantielle. Elle encourage également la stratégie et la planification lors des actions de groupe, tout en ajoutant une dimension de tension et de risque.

Un véhicule

Un véhicule est symbolisé très simplement par des Gabarits (de **0** à **3**) en taille, en résistance et



en vitesse, ainsi que par une **PUI**ssance de **4** à **10**. Cette PUIssance correspond au nombre de dK qui renforce ou affaiblit le pilote suivant les circonstances et les dégâts.

Le gabarit améliore une des compétence des personnage de **+6** par écart de gabarit entre deux véhicule.

La poursuite

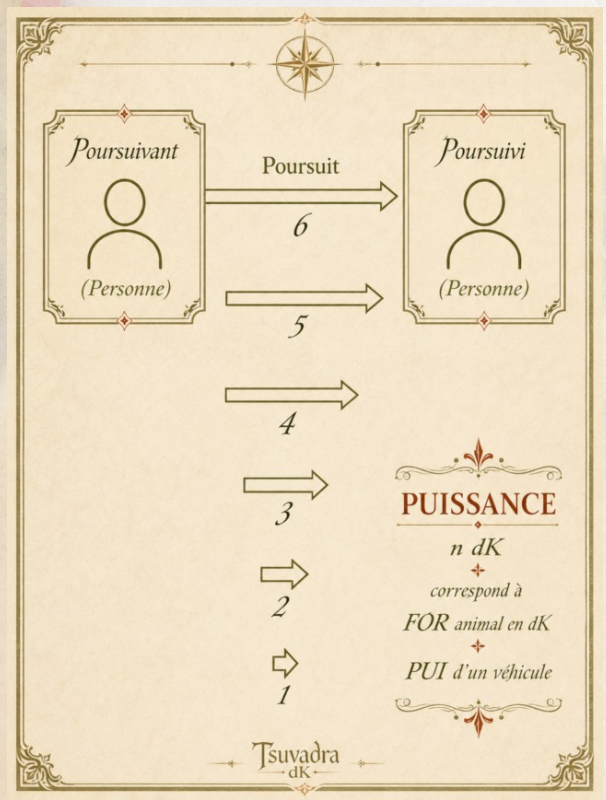
Principes de Base

La poursuite dans Tsuvadra dK est un élément narratif dynamique qui doit être enrichi par les contributions actives des joueureuses. Plus la narration autour de la poursuite est riche et détaillée, plus les bonus seront accordés aux joueureuses.

Structure de la Poursuite

Rôles : Une poursuite implique un poursuivant et un poursuivi.
Initiative : Le poursuivi détient l'initiative et détermine le niveau de risque pris au cours de la poursuite.
Puissance : Représentée par l'attribut de puissance d'un véhicule ou la force (FOR) d'un animal exprimée en dK.

Distances Relatives



Les distances dans une poursuite sont catégorisées en six niveaux :

- ***Niveau 6*** *: Hors poursuite.*
- ***Niveau 5 :*** *Distance hors de portée de tir. Un échec du poursuivant et la perte dans un test d'opposition peuvent augmenter la distance à ce niveau.*
- ***Niveau 4*** *: Distance de tir longue portée.*
- ***Niveau 3*** *: Distance moyenne.*
- ***Niveau 2*** *: Distance courte.*
- ***Niveau 1*** *: Distance de rattrapage et de corps à corps.*

Prise de Risque

- ***Mécanisme*** *: Le poursuivi peut décider de risquer une partie de sa puissance pour augmenter la difficulté de la poursuite pour le poursuivant. Par exemple, risquer 3 sur une puissance de 6 implique l'utilisation de 3 dés blancs et 3 dés rouges (les dés rouges soustraient du résultat).*
- ***Réponse du Poursuivant*** *: Le poursuivant doit égaler le risque pris par le poursuivi (+1 dé rouge) pour continuer la poursuite. Si le poursuivant manque de dés de puissance, le poursuivi s'échappe.*

Conséquences des Risques

POURSUITE ET RISQUE

suivant le gabarit de la difficulté

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

Maladresse : double les dégâts

- ***Collision et Tirs*** *: Les dés de puissance sont perdus en cas de collision ou de tirs réussis. Si le seuil de coque est atteint, 1 dé de puissance est converti en dé rouge jusqu'à réparation.*
- ***Éviter les Accidents*** *: Pour éviter une sortie de route ou une perte pour le poursuivant, le test doit être supérieur à [10 + (risque * 5)].*

Conclusion de la Poursuite

- ***Évasion*** *: Le poursuivi s'échappe si le poursuivant ne peut plus suivre les risques ou perd dans les tests d'opposition, surtout s'il obtient un résultat inférieur au seuil de réussite requis par le risque, au cinquième niveau de distance.*
- ***Capture*** *: Le poursuivi est rattrapé et neutralisé si le poursuivant parvient à réduire suffisamment la distance entre eux.*

Arme courte contre longue

Dans le combat au corps à corps, voici une règle pour gérer la situation où une arme courte affronte une arme longue :

- ***Initiative*** *: L'arme longue a toujours l'initiative au début du combat.*
- ***Défense de l'arme courte*** *: Pour pouvoir attaquer, le porteur de l'arme courte doit impérativement réussir sa défense contre l'attaque de l'arme longue.*
- ***Échec de la défense*** *: Si l'arme courte échoue à sa défense, elle ne peut pas porter d'attaque à son tour. Cependant, elle peut effectuer une seconde défense avec un malus de* ***-4****.*
- ***Réussite de la défense*** *: Si l'arme courte réussit sa défense, elle peut alors porter une attaque.*
- ***Malus de l'arme longue*** *: Une fois que l'arme courte a réussi à percer la garde de l'arme longue, cette dernière subit un malus de* ***-4*** *en défense.*
- ***Limitation de l'arme longue*** *: Après avoir été pénétrée par la garde de l'arme courte, l'arme longue ne peut plus attaquer à son tour.*

Cette règle permet de simuler les avantages et les inconvénients des armes longues et courtes dans un combat rapproché, en donnant à chacune des caractéristiques qui influencent la stratégie de combat.

Armes à feu

Les règles concernant les armes à feu sont distinctes des autres combats en mêlée et reposent sur des tests spécifiques pour déterminer leur efficacité.

Test de tir

Test de tir : Pour tirer avec une arme à feu, la joueuse doit réussir un test de tir contre la valeur de l'Esquive de la cible plus des dés automatiques (10, 15, 20 ou 25) en fonction de la situation et des Savoir²-Faire de l'adversaire.

Utilisation de l'athlétisme

Augmenter la difficulté de toucher : La joueuse peut tenter de rendre son personnage plus difficile à toucher en utilisant le savoir-faire Athlétisme pour augmenter le nombre de dK de circonstance :

- *15+ : +1 dK*
- *20+ : +2 dK*
- *25+ : +3 dK*
- *30+ : +4 dK*
- *35+ : +5 dK*

Têtes à claque

Limitation des victimes : Lorsqu'une attaque affecte plusieurs victimes, le nombre de victimes ne peut excéder le nombre de balles dans le chargeur. Avec une arbalète (à un coup), il ne peut y avoir qu'une seule victime. Avec un arc, le débit du tireur permet de ne pas avoir de limite.

Types d'armes

- ***Armes de poing*** *: La distance d'engagement réaliste d'une arme de poing est de 10 à 15 mètres, la plupart des combats se déroulant à moins de 3 mètres. Au-delà, les dK de circonstance commencent à se cumuler.*
- ***Armes d'épaule*** *: Les portées de ces armes dépendent du type d'arme et du calibre des cartouches.*
- ***Armes à canon lisse anciennes*** *: Peu précises et longues à recharger (1 tour complet), ces armes imposent un nombre de dK de circonstance lors du test de tir : +2 dK pour les armes professionnelles et +4 dK pour les armes de Maître.*
- ***Grenades*** *: Pour réussir à lancer une grenade, un test d'attaque doit être réussi contre la plus forte défense + la portée du groupe visé. Un échec avec des dKhaos entraîne l'explosion de la grenade dans les mains du lanceur. Les dégâts sont de 2D6 + Sagacité dans la zone ciblée, avec un malus de -2 en attaque et défense pour les cibles pendant un tour. Un test de Volonté ou de Survie à 20+ permet de réduire les dégâts de moitié.*
- ***Lunette de tireur d'élite*** *: Pour utiliser une lunette, il faut avoir l'atout Flingueur pro, être professionnel en balistique et posséder l'atout Adaptation tir au loin. La lunette ajoute +2 dK par tour de visée supplémentaire, jusqu'à un maximum égal à la Sagacité du tireur.*

Armes à feu et intimidation

Bonus d'intimidation : Lorsqu'elles sont utilisées pour menacer une personne, les armes à feu apportent un bonus à Intimidation :

- *Armes amateurs : +2*
- *Armes professionnelles : +4*
- *Armes de Maître : +6*

Ces bonus s'appliquent même si la personne ne possède pas l'atout pour l'arme en question.

La cybernétique

À partir de la campagne **Retour de Pendule** (et pour 1 PNJ particulier dans **Mangeurs de Pierres**) intègre des éléments cybernétiques. Les artefacts cybernétiques sont extrêmement précieux, car ils nécessitent une adaptation corporelle pour éviter les phénomènes de rejet et ne doivent pas altérer l'âme de l'utilisateur. Chaque implant coûte une fortune et certains sont interdits par la loi.

Points d'implant

La somme des Facteurs De (FD) cybernétiques qu'une personne peut posséder est égale à ses points d'implant, soit CON + SAG. Chaque FD correspond à 2 points d'atouts.

- *Difficulté d'implantation : 15 + (FD x 2)*
- *Amélioration et modifications : FD x 2*
- *Difficulté du test de disjonction : 10 + (FD x 2)*

À chaque greffe d'un organe cybernétique, le personnage perd un nombre de points d'implant (CON + SAG).

Procédure d'implantation

L'implantation se réalise par un test de soins, nécessitant l'atout spécialisation soins implant. Il est crucial que l'opérateur soit talentueux.

En cas de grand stress ou de blessure grave, un test de concentration est nécessaire pour éviter la disjonction, laquelle entraîne une catatonie.

Types d'implants

- ***Implant standard** : Remplace un membre ou un organe sans l'améliorer. Coût en implant : 1.*
- ***Amélioration de réflexes** : Augmente le nombre d'actions possibles à la fin du tour pour 1D6 d'énergie (peut être pris trois fois maximum). Coût en implant : 6.*
- ***Amélioration de caractéristique** : Augmente une caractéristique d'un point (peut être pris trois fois maximum). Coût en implant : 4.*
- ***Protection** : Renforce une partie du corps, offrant 2 points d'armure par prise. Coût en implant : 4.*
- ***Adaptation** : Permet des adaptations diverses similaires à l'atout adaptation. Coût en implant : 4.*
- ***Atouts implant** : Permet d'émuler divers atouts grâce à des implants variés. Coût en implant : 4.*
- ***Amélioration des Savoir²-Faire :** Cet implant permet d'acquérir un Savoir²-Faire avec 1, 6 ou 11 niveaux, en fonction du niveau de l'implant. Si le personnage possède déjà le Savoir²-Faire, celui-ci est caché à son cerveau, empêchant toute augmentation naturelle et l'application d'atouts d'expertise comme Relance ou Synergie. Si le niveau de Savoir²-Faire personnel est supérieur, c'est celui de l'implant qui sera utilisé. Coût en implant : 1 pour un niveau amateur, 2 pour un niveau professionnel et 3 pour un niveau de Maître.*

En résumé, la cybernétique offre de nombreuses possibilités d'amélioration et de personnalisation pour les personnages, tout en introduisant des défis liés à l'implantation et au maintien de ces améliorations.

Chapitre 20 – Batailles, sièges et révoltes

Les règles qui suivent vous proposent de gérer des batailles de grande ampleur. Elles reposent avant tout sur une gestion abstraite des événements, l'emphase étant portée sur les actions des personnages au sein de la bataille, qui devient une toile de fond. Cette approche ne nécessite pas de matériel particulier et fait simplement appel à quelques Savoir²-Faire spécifiques de vos personnages. Elle demande également une certaine imagination de la part de la Maîtresse du Verbe (MDV) pour traduire les résultats chiffrés en une narration de l'affrontement.

***Abstraction des événements** : Les détails minutieux des mouvements de troupes et des stratégies sont simplifiés pour se concentrer sur les actions des personnages principaux.*

***Rôle des personnages** : Les personnages jouent un rôle crucial dans le déroulement de la bataille, influençant le cours des événements par leurs Savoir²-Faire s et leurs décisions.*

***Imagination et narration** : La MDV doit faire preuve d'imagination pour traduire les résultats chiffrés en une histoire cohérente et captivante, où chaque succès et chaque échec entraînent des conséquences palpables.*

Narrativiste

Les atouts de bataille servent aussi bien pour les batailles que pour les combats tactiques avec son équipe lors des échauffourées, mais également dans les batailles qui se déroulent de manière "narrativiste", avec l'utilisation du jeu de cartes des événements de bataille associé.

Chaque armée commence avec un certain nombre de points de bataillon (généralement entre 25 et 50).

Le Maître de Jeu (MdV) prépare le jeu de cartes tactiques en mettant autant de cartes que nécessaire, en général : nombre de phases de bataille * nombre de PJ, ainsi que des cartes de retour MdV correspondant aux grands moments clés à jouer (habituellement 3). La dernière carte du paquet est un Retour MdV, qui détermine le vainqueur de la bataille.

Déroulement de la Bataille

Situation de Phase

Le Maître de Jeu donne la situation de la phase actuelle.

Exemple : 7h00 du matin, début de la bataille avec des tirs d'artillerie et des tirs d'archers.

Tirage de Cartes

Chaque joueuse, à tour de rôle, tire une carte et, en fonction de la situation de la phase, utilise cette carte pour créer et raconter un événement sur le champ de bataille.

Opposition et Contremesure

La MdV peut, si elle le souhaite et si cela semble approprié, opposer à cet événement une contremesure par un test d'opposition, soit de ses guerriers, soit de son général. Cela peut entraîner, dans un sens ou dans l'autre, le test de 1 à 3 dK.

Pour chaque 3 obtenu, le camp vaincu perd 1 bataillon, et pour chaque 6 obtenu, 2 bataillons sont perdus.

Intervention du Stratège

Une fois par bataille et par atout de bataille dont il dispose, le stratège peut intervenir dans la narration d'une des autres joueureuses ou du MdV lors de la sortie de la carte « Événement tactique MDV » pour retourner à son avantage la situation proposée.

Son intervention doit être en relation avec le sens de l'atout utilisé.

Exemple d'une Phase de Bataille

Phase 1 : Début de la bataille (7h00)

- *Joueuse « A » tire une carte et décrit une charge d'infanterie contre les lignes ennemies.*
- *La MdV décide de contrecarrer cette action avec une ligne de défense bien établie, utilisant ses guerriers pour lancer un test d'opposition.*
- ***Résultat du Test** : Pour chaque 3 obtenu, l'armée qui a lancé la charge perd 1 bataillon. Pour chaque 6 obtenu par les défenseurs, ils causent des pertes supplémentaires, faisant perdre 2 bataillons à l'attaquant.*
- ***Stratège** : La joueuse « B », jouant le rôle de stratège, utilise un de ses atouts pour renverser la situation à son avantage, décrivant comment ses troupes, mieux préparées, utilisent une tactique surprise pour percer les lignes ennemies.*

Phase 2 : Escarmouche en milieu de journée

- *Joueuse « C » tire une carte et décrit une embuscade des archers sur un flanc ennemi.*
- *La MdV utilise un test de volonté du général ennemi pour contrer l'embuscade.*
- *Résultat du Test : Les archers subissent une perte de bataillons en cas de 3, et l'ennemi subit une perte supplémentaire en cas de 6.*

Phase 3 : Climax de la bataille (retour MdV)

- *Joueuse « D » tire la dernière carte, décrivant une charge de cavalerie décisive.*
- *La MdV utilise ses dernières ressources pour tenter de résister.*
- *Résultat du Test : Les résultats déterminent qui remporte la bataille, en fonction des pertes subies de part et d'autre.*

Conclusion

Ces règles permettent de structurer les batailles de manière fluide et narrative, en se concentrant sur les actions des personnages et en utilisant des mécaniques simples pour gérer les résultats des affrontements. L'intervention des stratèges et des atouts de bataille ajoute une couche de stratégie et de profondeur à la narration, tout en maintenant l'engagement des joueureuses dans le déroulement de l'histoire.

Règles de bataille

Ce système vise à résoudre des affrontements entre plusieurs unités, totalisant de quelques centaines à plusieurs milliers de combattants de part et d'autre. Il ne s'agit pas de représenter fidèlement et précisément la bataille, mais plutôt de fournir au Maître de Verbe (MdV) des indications sur son déroulement, faisant de celle-ci un décor intéressant où évoluent les personnages.

Écoulement du Temps

Au cours d'une bataille rangée, chaque tour dure environ 30 minutes. Lors d'un tour, les personnages ne déclarent pas précisément leurs actions et réactions. Ils choisissent plutôt un positionnement dans la bataille :

- Choc
- Escarmouche
- Soutien

Ce positionnement représente les risques que prend le personnage ainsi que ses chances d'influer sur le cours des événements. Quelques événements spéciaux peuvent survenir, par exemple, si un ou deux personnages parviennent à se faufiler derrière la ligne de front et provoquent un duel avec un chef du parti adverse. Le(s) personnage(s) impliqué(s) et le MdV passent alors à une résolution par rounds de combat, comme expliqué dans le chapitre Règles de combat.

L'issue de la bataille dépend autant de la qualité des troupes engagées que des capacités des commandants et d'un coup de pouce du destin.

Préparatifs

Test de Stratégie

Avant le début de la bataille, chaque commandant en chef essaie de mettre son armée dans la meilleure situation possible. Cela est représenté par un test en opposition de Stratégie entre les deux commandants. Celui qui l'emporte réussit à choisir le lieu ou le moment de la bataille et à disposer son armée comme il le souhaite. Il choisit donc son ordre de bataille après avoir pris connaissance de l'ordre de bataille adverse.

Si la marge entre les deux résultats est supérieure à 5, la troupe du chef qui remporte le test est galvanisée. Dans le cas où c'est le commandant des PJ qui l'a emporté par un tel écart, ceux-ci bénéficient d'un avantage lors de leur test de Survie du premier tour de bataille. Dans le cas contraire, ils subissent un désavantage. En cas d'égalité, les deux commandants établissent leur ordre de bataille de manière secrète et simultanée.

Certains modificateurs peuvent s'appliquer à ce test en opposition. Par exemple, un commandant bénéficiant d'une bonne connaissance du terrain peut obtenir un avantage. D'un autre côté, une armée particulièrement imposante et difficile à manœuvrer imposerait un désavantage à son commandant.

Ordre de Bataille

Chaque commandant dispose dans son armée d'un certain nombre d'unités. Avant la bataille, il doit décider de la répartition de ces unités entre quatre groupes :

- Le centre
- Le flanc gauche
- Le flanc droit
- La réserve

Chaque groupe est sous les ordres d'un commandant. Le commandant en chef peut aussi être le commandant d'un des groupes, mais cela n'est pas indispensable.

Une fois les unités réparties, calculer les caractéristiques de chaque groupe est aisé : il suffit d'additionner les caractéristiques de toutes les unités qui le composent. On gère chaque groupe individuellement, comme si trois batailles se déroulaient en parallèle. La réserve joue un rôle particulier : les unités qui lui sont affectées peuvent servir de renforts pour n'importe quel autre groupe en cas de besoin.

L'ordre de bataille est primordial et influence la victoire ou la défaite d'une armée. Une bataille est perdue dès que deux des quatre groupes de l'armée sont brisés.

Un groupe est brisé lorsque son Moral ou sa Résistance sont réduits à 0. Dans le premier cas, les unités prennent la fuite. Dans le second, elles sont annihilées.

Unité des PJ

Au début de la bataille, les personnages sont affectés à l'un des groupes. Ce choix peut dépendre de leur décision personnelle ou de leur appartenance à une unité spécifique. Par exemple, s'ils font partie des Grenadiers et que cette unité est disposée sur le flanc gauche, ils font automatiquement partie de ce groupe.

Conclusion

Ces règles permettent de structurer les batailles de manière fluide et narrative, en se concentrant sur les actions des personnages et en utilisant des mécaniques simples pour gérer les résultats des affrontements. L'intervention des stratèges et des atouts de bataille ajoute une couche de stratégie et de profondeur à la narration, tout en maintenant l'engagement des joueureuses dans le déroulement de l'histoire.

Tour de bataille

Positionnement

Au début de chaque tour, tous les personnages choisissent leur positionnement : choc, escarmouche ou soutien. Ils peuvent également choisir de retourner en réserve. Si un personnage reste en réserve et que tous les autres groupes ne sont pas brisés, il bénéficie d'un repos court. Il n'effectue pas de jet sur la table de bataille pour ce tour, et n'est pas considéré comme participant à la bataille du point de vue de l'expérience acquise. Un personnage qui resterait dans la réserve durant toute la bataille ne gagnerait donc pas de points d'expérience (PX) pour sa participation.

- Choc : Un personnage en choc se porte en première ligne au détriment de sa propre sécurité, n'hésitant pas à pénétrer les lignes adverses si l'occasion se présente.
- Escarmouche : En escarmouche, un personnage participe âprement aux combats mais reste prudent, cherchant à éviter d'être encerclé ou de se retrouver en infériorité numérique.
- Soutien : Un personnage en soutien reste en périphérie de la bataille. Il affronte les ennemis qui se présentent, soutient les alliés, mais privilégie avant tout sa propre sécurité.

Positionnement Groupé

Si plusieurs personnages optent pour le même positionnement et le même groupe, ils peuvent décider de rester groupés. Dans ce cas, seul le personnage avec le meilleur score de Survie effectue un jet sur la table de bataille, et

l'ensemble du groupe réagit comme un seul homme à tout événement survenant par suite de ce jet. Ce choix est prudent : les personnages restent proches les uns des autres et s'épaulent en cas de besoin, mais ils se privent de la possibilité d'influer plus largement sur le cours des événements.

Option : Mouvement entre les Lignes

Pour ajouter du danger et du réalisme, utilisez la règle suivante : chaque fois qu'un personnage change de ligne, il subit 1d6 dégâts cumulatifs. Ainsi, passer de la première ligne (choc) à l'arrière (soutien) provoque 2d6 dégâts (et potentiellement une blessure grave), tandis que passer de la première ligne (choc) à la seconde (escarmouche) ne provoque qu'1d6 dégâts. La réserve est considérée comme une quatrième ligne située en arrière de la ligne de soutien.

Table des Événements de Bataille

Test de Stratégie			Résultat du test de Survie				
Pos. Faiblesse	Égalité	Pos. Force	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
Choc	-	-	1d20	1d10	1d8	1d6	1d4
			Encerclé	Encerclé	Infériorité		Opportunité
Esc.	-	Choc	1d10	1d8	1d6	1d4	-
			Encerclé	Infériorité	Opportunité	Rival	Étendard
Soutien	Esc.	Choc	1d8	1d6	1d4	-	-
			Infériorité	Rival	Opportunité	Honneur	-
-	Soutien	Esc.	1d6	1d4	-	-	-
			Rival	Honneur		Opportunité	
-	-	Soutien	1d4	-	-	-	-
			Rival		Honneur		
-	-	Soutien	1d4	-	-	-	-
			Rival		Honneur		

Test de Commandement

Une fois que tous les PJ ont choisi leur positionnement, le commandant de chaque groupe effectue un test en opposition de Stratégie contre le commandant du groupe ennemi directement opposé. Le vainqueur de ce test détermine quel groupe prend l'ascendant (position de force ou position de faiblesse) sur ce tour. En cas d'égalité, chaque groupe perd 1 point de Résistance et 1 point de Moral.

Sinon, les pertes sont déterminées en fonction de l'écart entre le score d'Attaque du vainqueur et le score de Défense du vaincu sur la Table des Pertes. Un test opposé est fait pour chacun des trois groupes engagés. Le MdV peut décider d'un avantage ou d'un désavantage sur le test de commandement en fonction de certains facteurs comme le terrain, la météo, ou l'arrivée de renforts.

Actions des PJ

Pour chaque personnage ou groupe de personnages engagé, faites un test de Survie et lisez le résultat sur la Table des Événements de Bataille ci-après. Ce test est affecté par certains modificateurs :

- Si votre commandant en chef a remporté le test de Stratégie par une marge supérieure à 5, vous bénéficiez d'un avantage sur ce jet au premier tour de bataille.
- Si c'est le commandant adverse qui a remporté le test de Stratégie par une marge supérieure à 5, vous subissez un désavantage au premier tour de bataille.
- Si l'Attaque du groupe ennemi est au moins égale au double de la Défense de votre groupe, vous subissez un désavantage.
- Si l'Attaque de votre groupe est au moins égale au double de la Défense du groupe ennemi, vous bénéficiez d'un avantage.

Chaque entrée de la table indique les dégâts subis par les personnages sous la forme d'un ou plusieurs dés de dégâts à lancer et un éventuel événement spécial. Si aucun événement n'est indiqué, rien de notable n'est arrivé au personnage et la bataille poursuit son cours normal.

Pour bien lire le tableau, vous devez d'abord déterminer la phase de la bataille (position de faiblesse, égalité ou position de force), puis le positionnement choisi par le personnage (choc, escarmouche ou soutien) et, enfin, le résultat de son test de Survie.

Événements Spéciaux

Les événements suivants peuvent survenir au milieu de la bataille. Lorsque c'est le cas, le ou les personnages impliqués jouent rapidement la scène avant de revenir aux tours de bataille.

- **Encerclé** : Vous êtes encerclé par l'ennemi et n'apercevez plus aucun membre de votre unité. Vous pouvez choisir de vous rendre ou de continuer le combat. Dans le premier cas, vous êtes fait prisonnier et votre sort dépend de l'issue de la bataille (esclave, rançon, sacrifié). Dans le second cas, le MdV lance secrètement 2d4. Le total indique le nombre de rounds avant l'arrivée de renforts. Si vous tenez, vous regagnez immédiatement 2 points d'aspiration de votre choix.
- **Infériorité** : Plusieurs éléments de votre unité sont isolés du reste du groupe. Vous affrontez deux ou trois ennemis déterminés par le MdV. Il vous faut tenir 2d4 rounds avant de recevoir des renforts. Si vous tenez le coup, la perte de Moral ou de Résistance de votre groupe est diminuée de 1 pour ce tour.
- **Opportunité** : Une opportunité se présente à vous et à un petit groupe de soldats de votre camp. Votre centurion vous donne un ordre

dont l'issue de la bataille pourrait dépendre : tenir ou attaquer une position, mener une diversion, secourir des blessés, escorter des prisonniers, etc. Le MdV met en scène cette opportunité. Si elle est réussie, vous vous faites remarquer par votre centurion et votre groupe regagne 1 point de Moral.

- **Rival** : Dans la mêlée, un ennemi vous cible particulièrement. Si vous êtes un centurion, c'est un officier ennemi qui souhaite vous affronter en combat singulier. Sinon, c'est un soldat qui vous a pris en grippe. Les combattants alentours vous ignorent le temps de résoudre l'affrontement. Celui des deux qui se retrouve à 0 PV est capturé.
- **Honneur** : Vous apercevez un centurion ennemi assailli par de nombreux membres de votre unité. Malgré sa situation, il se bat avec honneur. Si vous lui venez en aide en le ramenant à son unité ou en le provoquant en duel, vous perdez un point d'avanie (ou gagnez un point de grâce). Le centurion se souviendra de votre geste et pourrait devenir un ami.
- **Étendard** : Vous apercevez l'Étendard d'un des commandants adverses. Le MdV décide de la situation exacte. Si vous parvenez à vos fins, le groupe adverse perd 2 points de Moral.

Renforts

À la fin du tour, le commandant de chaque armée peut choisir de réorganiser ses unités et d'envoyer des renforts depuis la réserve vers l'un des trois groupes (centre, flanc droit ou flanc gauche). De même, un groupe qui parvient à briser son vis-à-vis peut rejoindre un groupe adjacent. Une unité ou un groupe se déplaçant ainsi est indisponible pendant un tour entier et ne rejoint le groupe de destination qu'à la fin du tour suivant. Si le groupe de destination est brisé d'ici là, les renforts sont considérés comme perdus.

Si plus aucune unité n'est disponible dans la réserve, celle-ci est considérée comme brisée. Il suffit alors que l'un des trois autres groupes soit brisé pour que l'armée subisse la défaite.

Victoire et défaite

Défaite

Si à la fin d'un tour, au moins deux groupes sont réduits à 0 de Moral ou de Résistance, l'armée est en déroute.

Lorsque votre armée est en déroute, tous les personnages présents dans un groupe brisé doivent effectuer une sauvegarde de Survie 15+. En cas d'échec, ils sont capturés par l'ennemi.

En fonction du positionnement des personnages lors du dernier tour de bataille, les conséquences sont les suivantes :

- **Choc** : Les personnages encaissent une blessure grave.
- **Escarmouche** : Les personnages subissent 2d6 dégâts. Si ces dégâts amènent le personnage à 0 PV, il est laissé pour mort sur le champ de bataille.
- **Soutien** : Les personnages subissent 1d6 dégâts.
- **Réserve** : Les personnages prennent 1 point d'avanie.

Les personnages capturés peuvent être rançonnés si leur statut le justifie, vendus comme esclaves, libérés sans condition, ou donnés en sacrifice aux dieux ennemis. Les mercenaires peuvent tenter un test d'Influence 15+ pour conserver leurs armes et équipement.

Table des pertes

Att. - Déf.	Groupe Vainqueur	Groupe Vaincu
0 ou moins	-1 Résistance	-1 Résistance, -1 Moral
1-4	-1 Résistance	-2 Résistance, -1 Moral
5-9	-	-3 Résistance, -2 Moral
10+	+1 Moral	-4 Résistance, -3 Moral

Victoire

Lorsque leur armée l'emporte, les personnages qui ont opté pour choc peuvent effectuer un test de Survie 15+ (un seul jet si les personnages ont agi ensemble dans le groupe). En cas de réussite, ils capturent un ennemi. Lancez 1d20 pour déterminer le statut du prisonnier :

Tableau des captures d'ennemi à rançonner

1d20	Prisonnier
1-10	Jeune héritier ou jeune héritière valant **2d6** mouisards.
11-15	Officier valant **3d10** mouisards.
16-18	Officier noble valant **1d100** mouisards.
19	Officier baron valant **2d6 × 50** mouisards.
20	Relancez le dé. De 1 à 19, le prisonnier est un officier duc ou prince valant **2d6 × 100** mouisards. Sur un nouveau 20, il est **grand chef de guerre**.

Récapitulatif

Positionnement et Conséquences

Choc :
- Défaite : Blessure grave.
- Victoire : Test de Survie 15+ pour capturer un ennemi.

Escarmouche :
- Défaite : 2d6 dégâts.
- Victoire : Contribue à l'effort global sans capture directe.

Soutien :
- Défaite : 1d6 dégâts.
- Victoire : Contribue à l'effort global sans capture directe.

Réserve :
- Défaite : 1 point d'avanie.
- Victoire : Sécurité assurée, pas de capture directe.

En résumant, la gestion des victoires et des défaites dans les batailles permet de renforcer l'immersion et les conséquences narratives de chaque affrontement. Les personnages doivent prendre en compte leurs actions et leurs positions pour influencer l'issue de la bataille et gérer les répercussions de chaque victoire ou défaite sur leur parcours

Caractéristiques des unités

Les unités combattantes sont définies par quatre caractéristiques principales. La table des unités ci-après résume les caractéristiques des unités les plus couramment présentes sur un champ de bataille durant les sociétés d'Ultereith. Vous pouvez aisément les adapter à d'autres contextes.

- Attaque : Le score d'attaque de l'unité représente sa capacité à occasionner des dommages dans les rangs ennemis.
- Défense : Le score de défense représente les capacités défensives de l'unité, aussi bien d'un point de vue tactique que matériel.
- Moral : Le score de moral représente la volonté de l'unité et sa capacité à poursuivre le combat malgré l'adversité.
- Résistance : La résistance traduit la cohésion des troupes et leur capacité à continuer à agir de manière efficace malgré les pertes.

Spécial

La plupart des unités disposent de certaines capacités spéciales qui se manifestent en fonction de la présence ou de l'absence d'unités dans le camp adverse. Ces modificateurs concernent uniquement le groupe adverse et non l'ensemble de l'armée. Ils sont déterminés au début de la bataille, en fonction de l'ordre de bataille. On ne les réévalue pas par la suite.

Par exemple, une unité de cavaliers placée au centre bénéficie de +2 à l'Attaque si le centre ennemi ne contient pas d'unités montées. On ne tient pas compte de l'aile droite et de l'aile gauche dans ce cas.

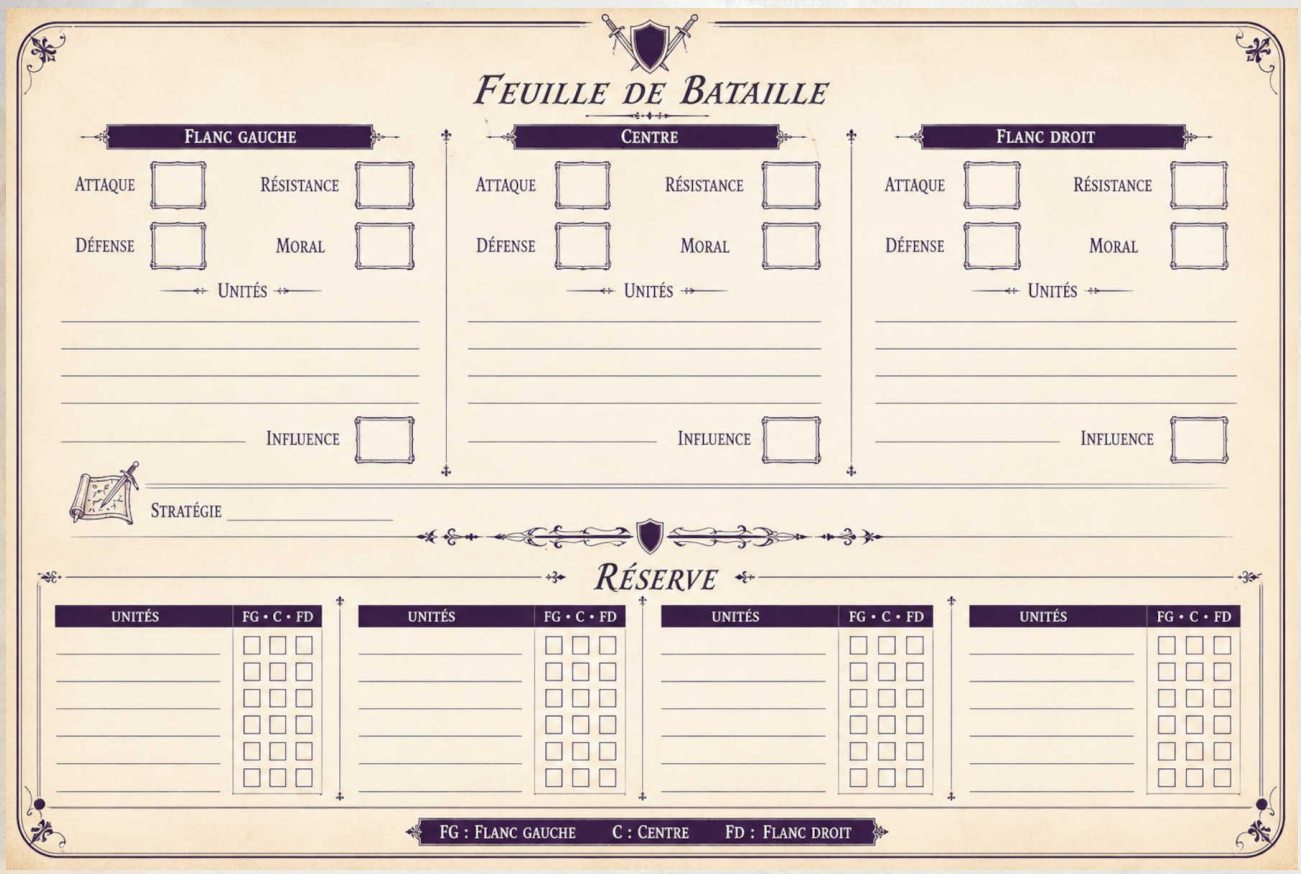
Cas particuliers

- **Arbalétriers Scorpion** : À chaque début de tour, les arbalétriers peuvent choisir de s'abriter derrière leurs lourds pavois. Leur groupe subit une pénalité de -1 à l'Attaque et bénéficie d'un bonus de +1 à la Défense. Chaque unité d'arbalétriers ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par bataille.
- **Cavaliers légers** : Les unités de cavalerie légère permettent de réagir rapidement aux manœuvres adverses. Si une telle unité est placée en réserve en début de bataille, elle compte comme une unité montée dans chaque groupe (centre, flanc gauche et flanc droit).
- **Milices locales** : Des milices d'esclaves ou de campagnards se joignent à la bataille. Si le groupe auquel elles appartiennent perd plus de 2 points de Moral en un tour de bataille, elles fuient automatiquement à la fin du tour. On diminue d'autant les caractéristiques du groupe.
- **Créatures volantes** : Une unité volante n'a pas besoin d'un tour de bataille complet pour rejoindre un autre groupe (voir phase de renforts). Elle est disponible immédiatement pour le groupe qu'elle renforce. Une telle unité peut aussi être déplacée de groupe en groupe à chaque phase de renforts. La pleine valeur de ses caractéristiques est retirée au groupe qu'elle quitte (ce qui peut le briser) et ajoutée au groupe qu'elle rejoint.
- **Unités et espèces** : Certaines unités présentées dans la table n'indiquent pas de race en particulier. Selon les cas, vous pouvez utiliser ces unités avec les espèces humanoïdes les plus courantes : humains, humanordes, narsdrok ou ancipiel. Selon votre désir, ces unités peuvent aussi être un assemblage d'individus de plusieurs espèces ou origines.
- **Narsdroks** : Toutes les unités composées de narsdroks bénéficient d'un bonus de +1 à l'Attaque si des unités de taille G ou supérieure se trouvent dans le groupe adverse.
- **Résistance faible** : Certaines unités ont un score de Résistance faible, voire de 0. Cela symbolise le fait que ces unités sont composées d'un faible nombre d'individus

qui ne sont pas censés se battre seules ou qui ne peuvent subir de larges pertes sans rapidement perdre leur efficacité.

Taille des unités

Ces règles n'indiquent pas de correspondance avec un nombre de combattants de manière volontaire. En effet, les mêmes caractéristiques peuvent être utilisées quel que soit le nombre



Feuille de Bataille

Flanc gauche	Centre	Flanc droit
Attaque ☐ Résistance ☐	Attaque ☐ Résistance ☐	Attaque ☐ Résistance ☐
Défense ☐ Moral ☐	Défense ☐ Moral ☐	Défense ☐ Moral ☐
Unités	Unités	Unités
Influence ☐	Influence ☐	Influence ☐

Stratégie _____

Réserve

Unités	FG • C • FD	Unités	FG • C • FD	Unités	FG • C • FD	Unités	FG • C • FD
	☐☐☐		☐☐☐		☐☐☐		☐☐☐

FG : Flanc gauche C : Centre FD : Flanc droit

Table d'unités de combat exemple (une par campagne)

Unité	Att.	Déf.	Moral	Rés.	Taille	Spécial
Arbalétriers	4	2	2	2 M	À pied	Peuvent sacrifier -1 Att. pour +1 Déf.
Archers	2	2	2	2 M	À pied	Divisent par deux l'Att. des unités montées ou volantes
Archers ancipiels	4	1	3	2 M	À pied	Divisent par deux l'Att. des unités montées ou volantes
Archers montés	2	3	2	2 M	Montés	-1 à l'Att. Contre unités montées
Artilleurs narsdrocks	6	2	2	0 P	À pied	-
Berserkers humanoïdes	6	2	3	3 M	À pied	-
Cavaliers légers	3	3	2	2 G	Montés	En réserve, compte comme une unité montée dans chaque groupe
Cavaliers lourds	7	3	3	4 G	Montés	+2 à l'Att. si pas d'unités montées dans le groupe adverse
Char narsdrok	3	3	3	4 G	Montés	+2 à l'Att. si pas d'unités montées dans le groupe adverse
Chiens de combat	3	1	0	1 P	À pied	-1 au moral des unités en face (Minimum 1)
Fantassins pris ancipiel	3	2	2	1 M	À pied	-1 Résistance ennemie avant le début du premier tour
Fantassins légers	3	2	2	2 M	À pied	-
Fantassins lourds	6	3	3	3 M	À pied	-
Frondeurs togents	3	1	3	2 P	À pied	-
Griffons	2	4	2	4 G	Vol	+2 à l'Att. contre unités montées à cheval
Hallebardiers	2	3	2	3 M	À pied	+1 à l'Att. contre unités à pied
Harceleurs humanoïdes	3	1	1	2 M	À pied	-1 à l'Att. contre unités montées
Humanoïdes Clans	2	2	1	2 M	À pied	+1 Moral si présence d'autres tribus chamaniques dans le même groupe
Humanoïdes Clans montés	5	3	2	3 G	Montés	+1 Moral si présence d'autres tribus chamaniques dans le même groupe
Invocateurs	0	1	2	0 M	À pied	+1 à l'Att. À chaque phase de renforts
Irréguliers	2	0	1	1 M	À pied	Fuite en cas de perte de Moral > 2
Mages de combat	6	1	3	0 M	À pied	-
Morts-vivants	1	1 *	-	3 M	À pied	Voir description
Nécromants	2	2	3	0 M	À pied	Perte ennemie de Moral lorsque perte de Résistance > 1
Paladins	5	4	4	1 M	À pied	+1 Moral à chaque phase de renforts
Paysans	1	1	1	1 P	À pied	+1 Moral si présence d'autres paysans dans le même groupe
Piquiers	2	2	2	3 M	À pied	+1 à l'Att. contre unités montées
Prêtres de la guerre	4	4	3	1 M	À pied	+2 à l'Att. contre morts-vivants
Prêtres de la vie	2	2	3	2 M	À pied	+1 Résistance à chaque phase de renforts

M : Moyenne G : Grande P : Petite * : 1 en attaque uniquement

total de soldats dans une bataille, tant que la proportion relative du nombre d'unités est respectée.

Exemple : La bataille d'Idistaviso en 16 après Jésus Divinité vivante (769 du pouvoir) voit s'affronter 8 légions (50 000 hommes) et 45 000 Germains. Elle s'est déroulée sur deux journées de bataille.

- **Côté Zemrudien** commandé par Germanicus : 1 unité d'Arbalétriers Scorpion, 1 unité de Frondeurs, 2 unités de Cavaliers légers, 2 unités d'Équites à pied et 6 unités de Soldats.
- **Côté Germain** : 2 unités d'Archers, 2 unités de Cavaliers Gaulois*, 6 unités de Guerriers Germains et 2 unités de Milices riches.

L'avantage est donné côté zemrudien pour l'histoire.

Ces règles permettent de simuler les grandes batailles tout en mettant en avant les choix stratégiques et la bravoure des personnages, tout en s'adaptant facilement aux différents contextes narratifs de votre campagne.

Comment utiliser ces règles ?

Ces règles simulent de façon abstraite l'ensemble de la bataille tout en vous permettant de développer les actions des personnages. Vous pouvez les adapter en fonction de l'importance que vous souhaitez accorder à la stratégie et aux préparatifs, ainsi qu'au rôle exact des PJ dans la bataille. Voici quelques suggestions pour les utiliser efficacement.

Conseil de guerre

Si les personnages sont des soldats expérimentés, ils peuvent participer aux préparatifs de la bataille, voire commander certaines unités ou un groupe de bataille. Dans ce cas, impliquez-les dans le plan de bataille et mettez en scène le conseil de guerre précédant l'affrontement. Utilisez le système de représentation de la bataille tout en dissimulant les aspects techniques derrière des scènes de jeu de rôle authentiques.

Exemple : Toutes les officières et tous les officiers savent que le plan idéal implique de disposer deux unités de cavalerie sur un flanc face aux archers ennemis, mais les commandants des unités ne peuvent se voir sans se disputer. Que faire ? Séparer les unités, diminuant les chances de victoire, ou tenter de réconcilier les commandants récalcitrants ?

Conseil par proxy

Si les personnages sont de simples hommes de troupe, leur présence au conseil est peu envisageable. Toutefois, vous pouvez impliquer les joueureuses dans la planification en les faisant participer aux tests de Savoir[2]-Faire pour les divers commandants. Si vos joueureuses apprécient la stratégie mais que leurs personnages ne sont pas d'un rang suffisant, cassez les codes du jeu de rôle traditionnel et donnez-leur le bâton de commandement de l'armée au sein de laquelle se battent leurs PJ.

Note : Cette approche pourrait favoriser les actions des PJ. Fixez des limites pour conserver une autonomie dans l'interprétation des PNJ majeurs, comme le commandant de l'armée et ses lieutenants.

Se concentrer sur les PJ

Une autre méthode consiste à ignorer l'aspect stratégique et se concentrer sur ce qui se passe autour des personnages. Cette approche est valable si vos joueureuses ne s'intéressent pas à la stratégie, si l'issue de la bataille est évidente, ou si la bataille est une scène en arrière-plan du scénario.

***Exemple** : Si les personnages cherchent à capturer un ennemi durant la bataille pour obtenir des informations, l'issue de la bataille est secondaire.*

Concentrez-vous sur le groupe des PJ, en gérant uniquement ce groupe et en utilisant le test en opposition entre les deux commandants pour déterminer la position de force, d'égalité ou de faiblesse à chaque tour. Concentrez-vous sur les tests de Survie des personnages et sur la description des événements spéciaux, en accentuant leur impact sur le déroulement de la bataille.

Escarmouches réduites

Ce système peut également être employé pour des escarmouches réduites, avec quelques dizaines de combattants de chaque camp. Dans ce cas, considérez qu'un seul groupe est formé, le centre, et que la victoire dépend de la défaite de ce groupe. Adaptez le nombre d'unités en fonction du nombre de combattants.

Ces suggestions vous permettent de personnaliser l'utilisation des règles en fonction des préférences de vos joueureuses et des besoins de votre scénario. Que vous choisissiez de mettre l'accent sur la stratégie ou de vous concentrer sur les actions individuelles des personnages, ces règles offrent une grande flexibilité pour enrichir vos campagnes et maintenir l'intérêt de vos joueureuses.

Chapitre 6

LES AART, FOI & ÉON

Dans Tsuvadra dK, le visible ne suffit jamais à dire le monde.
Aart révèle les arts du faiseur et les puissances du Velum.
Foi unit les êtres aux dieux, aux rites et aux espérances.
Éon ouvre sur le temps profond, les visions et les mystères cosmiques.
Ces trois voies éclairent autrement les aventures,
les croyances et les puissances invisibles.



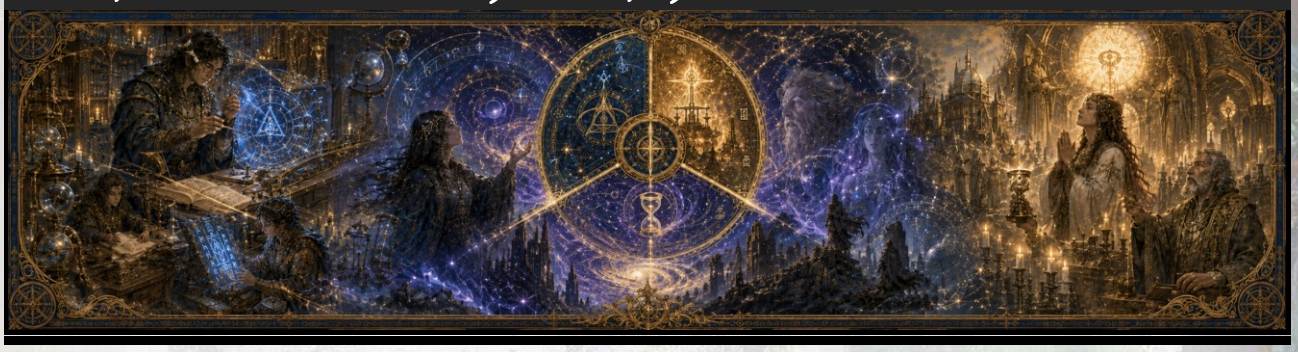
Aart —
La pratique, les signes
et la maîtrise des forces.

Foi —
La prière, le rite
et la présence du sacré.

Éon —
Le temps, la vision
et l'immensité des mystères.

Entre ferveur, art occulte et souffle cosmique,
le monde révèle ses profondeurs.

LIVRE VI - VELUM, AART, FOI ET ÉON



Chapitre 21 - Métaphysique du Velum

*Dans **Tsuvadra**, plusieurs concepts de jeu permettent de cerner la personnalité de votre personnage. Classiquement, certains mesurent sa forme physique, son endurance et son état de santé actuel, ainsi que sa psyché, que les anciens appelaient animus ou âme. Mais ce n'est pas tout. Nous avons regroupé dans ce chapitre l'ensemble des explications concernant le corps, l'âme et l'esprit (partie spirituelle) de la personnalité de votre alter ego.*

Expliquer l'aart aux joueureuses

La première question à se poser est : Quel est mon niveau ? Les niveaux possibles sont : ***Apprenti***, ***Pro***, ***Maestro*** ou ***Virtuose***.

Selon votre niveau, vous saurez jusqu'à quelle colonne dans le tableau des PM (Points de Magie) du velum vous pouvez aller.

- ***Apprenti*** *(niv 3) : colonnes 1 et 2*
- ***Pro*** *(niv 6) : ajoute la colonne 3*
- ***Maestro*** *(niv 9) : ajoute la colonne 4*
- ***Virtuose*** *(niv 12) : ajoute la colonne 5*

Ensuite, lorsque vous souhaitez lancer un sort, posez-vous les questions suivantes sur les conditions :

- ***Portée*** *: À quelle distance suis-je de ma cible ?*
- ***Durée*** *: Combien de temps veux-je que les effets du sortilège durent ?*
- ***Cible ou zone*** *: Combien de cibles ou quelle taille de zone le sort s'applique-t-il ?*

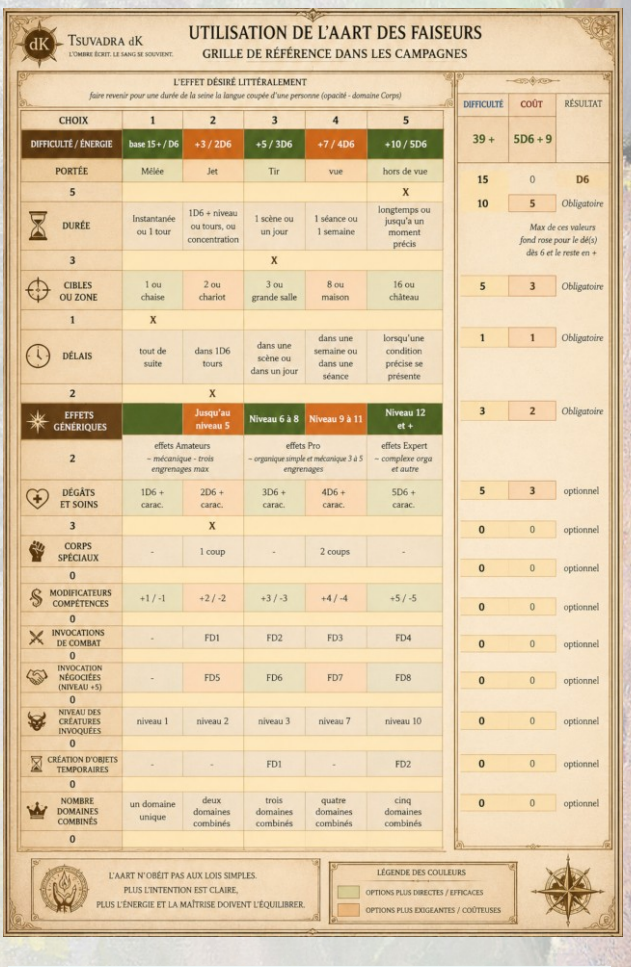
Ensuite, déterminez les effets que vous voulez obtenir, c'est le sort. Commencez par identifier le domaine que vous utilisez et l'univers symbolique associé.

Pour calculer un sort utiliser le tableau de l'Aart.

Le coût du sort en énergie se calcule en D6 comme en prenant la plus haute valeur et en ajoutant les autres valeurs après le +.

La difficulté est déterminée par l'addition des difficultés +15.

Si l'atout sort discret est utilisé, ajoutez 1D6 d'énergie supplémentaire.



TSUVADRA dK — L'OMBRE ÉCRIT, LE SANG SE SOUVENT.

UTILISATION DE L'AART DES FAISEURS

GRILLE DE RÉFÉRENCE DANS LES CAMPAGNES

L'EFFET DÉSIRÉ LITTÉRALEMENT

faire revenir pour une durée de la veine la langue coupée d'une personne (opacité - domaine Corps)

CHOIX	1	2	3	4	5
DIFFICULTÉ / ÉNERGIE	base 15+ / D6	+3 / 2D6	+5 / 3D6	+7 / 4D6	+10 / 5D6
PORTÉE	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
5					X
DURÉE	Instantanée ou 1 tour	1D6 + niveau ou tours, ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou 1 semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
3			X		
CIBLES OU ZONE	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
1	X				
DÉLAIS	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
2		X			
EFFETS GÉNÉRIQUES		Jusqu'au niveau 5	Niveau 6 à 8	Niveau 9 à 11	Niveau 12 et +
2	effets Amateurs – mécanique - trois engrenages max		effets Pro – organique simple et mécanique 3 à 5 engrenages		effets Expert – complexe orga et autre
DÉGÂTS ET SOINS	1D6 + carac.	2D6 + carac.	3D6 + carac.	4D6 + carac.	5D6 + carac.
3		X			
CORPS SPÉCIAUX	-	1 coup	-	2 coups	-
0					
MODIFICATEURS COMPÉTENCES	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
0					
INVOCATIONS DE COMBAT	-	FD1	FD2	FD3	FD4
0					
INVOCATION NÉGOCIÉES (NIVEAU +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
0					
NIVEAU DES CRÉATURES INVOQUÉES	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
0					
CRÉATION D'OBJETS TEMPORAIRES	-	-	FD1	-	FD2
0					
NOMBRE DOMAINES COMBINÉS	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés
0					

DIFFICULTÉ	COÛT	RÉSULTAT
39 +	5D6 + 9	
15	0	D6
10	5	Obligatoire
		Max de ces valeurs fond rose pour le dé(s) dès 6 et le reste en +
5	3	Obligatoire
1	1	Obligatoire
3	2	Obligatoire
5	3	optionnel
0	0	optionnel
0	0	optionnel
0	0	optionnel
0	0	optionnel
0	0	optionnel
0	0	optionnel
0	0	optionnel

L'AART N'OBÉIT PAS AUX LOIS SIMPLES.
PLUS L'INTENTION EST CLAIRE,
PLUS L'ÉNERGIE ET LA MAÎTRISE DOIVENT L'ÉQUILIBRER.

LÉGENDE DES COULEURS
OPTIONS PLUS DIRECTES / EFFICACES
OPTIONS PLUS EXIGEANTES / COÛTEUSES

Retour d'aart de Faiseurs

L'art de faiseur, durant certaines époques, présente des particularités en plus des domaines réduits. Chaque fois qu'un faiseur

utilise son art avec succès, le maître cumule autant de dK que le faiseur utilise de FD (Facteur de).
Ces dK sont répartis dans une boîte à trois compartiments : Chair, Conscience et Essence, selon la loi du hasard :

1D6	1 – 2	3 – 4	5 – 6
Réceptacle cumul	Chair	Conscience	Essence

Ces dK s'accumulent à chaque réussite. Cependant, lorsqu'un échec survient, le maître lance tous les dK cumulés, et le faiseur paye le prix de vouloir transformer la réalité. Les conséquences sont les suivantes :

- *Les **3** représentent la perte en Vie.*
- *Les **6** représentent la perte en points d'énergie.*

Si le personnage tombe à 0 dans l'un ou l'autre de ces attributs, il doit effectuer un test de vieillissement.

Avant de défausser les dK, si 3 dK ou plus sont présents dans chacun des compartiments, une **déchirure** se forme dans le Velum, permettant à un esprit de cette dimension de s'incarner avec un seul but (sauf pour Éden) : détruire le clan (les PJ) responsable de son incarnation.

Cette créature possédera autant de FD que la moyenne des dK obtenus par compartiment et aura un niveau équivalent au nombre de niveaux dans le style du faiseur. Elle proviendra de manière aléatoire d'une des dimensions surnaturelles de l'univers.

En fin de scénario, le retour d'aart de Faiseurs doit être validé, même si le PJ n'a eu aucun échec en exécutant ses sorts. La dernière scène du scénario consistera donc en cette validation, avec des tests effectués comme s'il y avait eu un échec.

Aart de faiseur dramaturgique

Dans les scénarios, les personnages vont rencontrer divers obstacles pour atteindre leur objectif. Ces obstacles peuvent inclure des combats, des épreuves physiques, des relations difficiles avec des tiers, des poursuites, des infiltrations parmi les ennemis, ou encore des travaux longs et fastidieux. Dans toutes ces situations, les personnages peuvent se faire aider par des phénomènes velumniques. Voici un mémento pour utiliser l'art de faiseur à leur avantage.

Art de faiseur en combat

L'art de faiseur, selon le niveau du faiseur (Apprenti, Pro, Maestro), permet de réaliser diverses actions pour un coût en énergie de 1D6, 2D6, ou 3D6 respectivement. Voici ce qu'il permet de faire :

- ***Dégâts** : (1D6 + niveau Apprenti ; 3D6 + niveau Pro ; 5D6 + niveau Maestro)*
- ***Augmenter les dégâts** d'une arme : (+2 ; +4 ; +6 et 1 blessure grave)*
- ***Augmenter l'attaque** du combattant : (+2 ; +4 ; +6)*
- ***Diminuer** la défense, la volonté ou la survie de l'adversaire : (-2 ; -4 ; -6)*
- ***Augmenter les dégâts explosifs** : (6+ à 5+ ; de 5+ à 4+ ; de 6+ à 4+ avec l'option dégâts explosifs)*
- ***Accélérer** : (néant ; une personne ; un groupe), ceux accélérés perdent 2D6 énergie par tour mais rejouent une deuxième fois leurs attaques.*

Produire un état préjudiciable

- *Jeter à terre (1D6 dégâts, étourdir 1 tour)*
- *Faire douter, faire peur, Dominer*
- *Étourdir*
- *Immobiliser*
- *Ralentir*

Art de faiseur en relationnel

Pour les interactions sociales, l'art de faiseur peut augmenter les Savoir²-Faire s et l'influence du personnage. La durée de base est la scène, dans une zone équivalente à une salle, avec un maintien par tour de 2 points d'énergie :

- *Augmenter le potentiel d'énergie : (1D6 ; 2D6 ; 3D6)*
- *Augmenter un Savoir²-Faire attaquant : (+2 ; +4 ; +6)*
- *Augmenter un Savoir²-Faire de défense : (+2 ; +4 ; +6)*
- *Augmenter la pertinence des arguments : (1D6 → 2D6 ; 2D6 → 3D6 ; 1D6 → 3D6)*

Art de faiseur en poursuite

Lors d'une poursuite, l'art de faiseur permet d'augmenter la capacité de mouvement et de réduire les distances. La durée de base est la scène, dans une zone équivalente à un chariot, avec un maintien par tour de 2 points d'énergie :

- *Augmenter le potentiel de mouvement : (1D6 ; 2D6 ; 3D6)*
- *Diminuer la distance initiale : (-1 ; -2 ; -3)*
- *Augmenter un Savoir²-Faire de poursuite : (+2 ; +4 ; +6)*
- *Augmenter un Savoir²-Faire de tir : (+2 ; +4 ; +6)*

Art de faiseur en infiltration

L'infiltration implique discrétion, fouille, escalade, natation, évasion, et discrétion. Les obstacles rencontrés peuvent être des caméras, alarmes, gardiens, pièges, portes verrouillées, et zones difficiles à traverser. La durée de base est la scène, dans une zone équivalente à une salle, avec un maintien par tour de 2 points d'énergie :

- *Augmenter un Savoir²-Faire : (+2 ; +4 ; +6)*
- *Diminuer le Savoir²-Faire d'un adversaire : (-2 ; -4 ; -6)*
- *Modifier les conditions de l'opposition de manière significative : (néant ; néant ; Invisible, métamorphose, bulle de silence, etc.)*

Art de faiseur en défi de Savoir²-Faire simple

Un défi de Savoir²-Faire simple implique une action codifiée par période (minute, quart d'heure, heure, demi-journée, jour, semaine, quinzaine, mois) et un nombre de DKhaos à obtenir. La durée de base est la scène, dans une zone équivalente à une salle, avec un maintien par tour de 2 points d'énergie :

- *Ne pas partir de zéro sur la jauge : (1dK ; 2dK ; 3dK)*
- *Augmenter le Savoir²-Faire utilisé : (+2 ; +4 ; +6)*
- *Diminuer le seuil de réussite : (-2 ; -4 ; -6)*
- *Diminuer la période : (diviser la quantité par 1,5 ; diviser la quantité par 2 ; décaler d'un cran la période)*

Ces règles permettent aux personnages de mieux comprendre et utiliser l'art de faiseur dans diverses situations, augmentant ainsi leurs chances de succès et enrichissant le récit)

Chapitre 22 - Domaines génériques

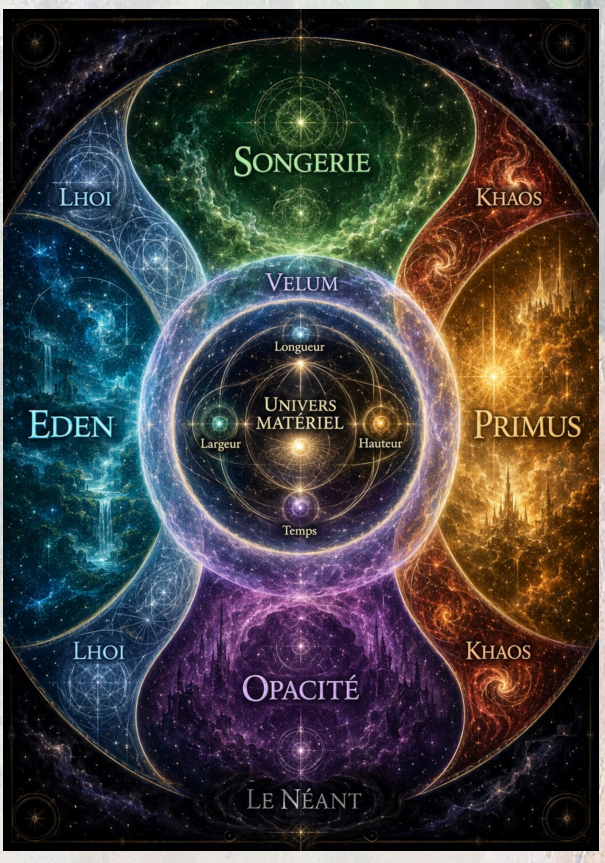
Domaines de faiseureuses génériques et onze dimensions.

Tsuvadra 11 dimensions

Voici une description des différentes dimensions de l'univers Tsuvadra et des faiseurs

Description du domaine

- La première dimension, **Eden**, est la dimension originelle de l'amour et de la création de tout au centre du néant. C'est la dimension d'où tout est issu.
- La deuxième dimension, **Primus**, est la dimension des éléments primaires : Feu, Eau, Air et Terre. Son existence a provoqué la naissance de notre univers dans un Big Bang, ainsi que la naissance des quatre dimensions, dont le temps.
- La septième dimension, **Opacité**, apparaît dès que la vie apparaît. C'est le lieu de la transformation de la mort, la dimension de la mort en regrets et en remords.
- Dès l'apparition des créatures évoluées, apparaît une huitième dimension, **Songerie**, où se créent et consistent toutes les créatures imaginaires et les événements inventés par les créatures évoluées, les donanymes.
- Entre les dimensions spatio-temporelles de la matière et les autres dimensions, il existe un voile, le velum, fait de deux dimensions appelées **Lhoi** et **khaos**, qui opposées permettent de créer une étanchéité entre les dimensions non spatio-temporelles.



Les faiseurs sont ceux qui ont le don de traverser le velum pour produire dans le monde matériel des effets. Ils peuvent manipuler différents domaines tels que l'eau, l'air, la terre, les animaux, la conjuration, le corps, l'enchantement, l'esprit, la lumière et les ténèbres, et la métamorphose. Les faiseurs peuvent faire appel à différentes dimensions primaires et secondaires selon le domaine qu'ils manipulent.

Eden

Eden est une dimension où résident des entités spirituelles et divines. Cette dimension est un sanctuaire où le temps et les souvenirs

sont préservés. Eden est souvent perçue comme un lieu d'harmonie et de pureté, un refuge pour les âmes justes et les esprits éclairés. Les forces opposées du bien et du mal y sont présentes, et la nature y est magnifiquement intacte.

Domaines associés

- ***Animal*** *: Représente la faune d'Eden, où chaque créature vit en parfaite harmonie avec son environnement.*
- ***Esprit*** *: Incarne la dimension spirituelle, les âmes et les êtres divins qui peuplent Eden.*
- ***Lumière & Ténèbres*** *: Symbolise l'éternel combat entre le bien et le mal au sein de la nature divine d'Eden.*
- ***Mort*** *: Le lieu où les âmes justes trouvent la paix éternelle.*
- ***Végétal*** *: Reflète la vie végétale luxuriante et la nature préservée d'Eden.*
- ***Temps*** *: Puisqu'Eden préserve le temps et les souvenirs, ce domaine permet de manipuler ces aspects.*
- ***Dimension*** *: La représentation du cadre spatial unique et sacré d'Eden.*

Les faiseurs peuvent ainsi exploiter les multiples aspects de la dimension d'Eden pour accomplir des actes extraordinaires et manifester la pureté et la puissance de cette dimension sacrée dans le monde matériel.)

Primus

Primus est la dimension de la matière brute, englobant à la fois la création et la destruction. Cette dimension est le berceau des éléments fondamentaux qui composent l'univers : Air, Eau, Feu et Terre. Primus est une source de puissance primordiale, où la matière peut être façonnée, conjurée, enchantée ou transmutée. C'est le lieu où l'énergie pure se transforme en substance tangible, donnant forme à la réalité matérielle.

Domaines associés

- ***Air*** *: Élément fondamental de la matière, représentant la liberté, le mouvement et l'espace.*
- ***Conjuration*** *: Représente la création brute, la capacité de faire apparaître des objets ou des créatures à partir de rien.*
- ***Eau*** *: Élément fondamental, symbolisant la fluidité, la vie et le changement.*
- ***Enchantement*** *: Le pouvoir d'imprégner la matière brute de propriétés magiques et de la transformer en quelque chose de plus puissant.*
- ***Feu*** *: Essence de la création et de la destruction, représentant l'énergie, la passion et le pouvoir de transformation.*
- ***Terre*** *: Élément le plus brut et fondamental, symbolisant la stabilité, la force et la résilience.*
- ***Transmutation*** *: Capacité de changer la nature brute de la matière, transformant un élément en un autre.*

Opacité

Opacité est la dimension où résident les morts, un royaume dominé par les souvenirs, les regrets et les remords. C'est un lieu où les âmes des défunts continuent d'exister, marquées par les traces de leur vie passée. La dimension d'Opacité est à la fois sombre et lumineuse, représentant l'équilibre fragile entre la vie et la mort. Ceux qui osent explorer cette dimension peuvent interagir avec les esprits, invoquer les forces des défunts, et comprendre les transformations qui surviennent après la mort.

Domaines associés

- ***Conjuration*** *: Invoquer les esprits des défunts et les faire apparaître dans le monde des vivants.*
- ***Corps*** *: Manipuler les traces laissées après la mort, telles que les restes corporels et les marques physiques de l'existence passée.*
- ***Dimension*** *: Faciliter le passage entre la vie et la mort, naviguer entre les mondes des vivants et des morts.*
- *Esprit : Interagir avec les âmes des défunts, comprendre leurs désirs et leurs regrets.*
- ***Lumière & ténèbres*** *: Maintenir l'équilibre entre la vie et la mort, utiliser la lumière pour guider les âmes et les ténèbres pour invoquer des forces occultes.*
- ***Métamorphose*** *: Comprendre et manipuler la transformation qui survient après la mort, que ce soit la décomposition physique ou les changements spirituels.*

Songerie

La dimension de Songerie est le royaume né de l'imaginaire, abritant des créatures féeriques et mythiques, ainsi que des paysages façonnés par les rêves et les pensées des êtres évolués. C'est un univers où les limites de la réalité sont floues et où tout semble possible. Les faiseurs qui puisent dans Songerie peuvent manipuler les rêves et les illusions, invoquer des créatures mythiques et transformer l'imagination en réalité tangible.

Domaines associés

- ***Air*** *: Représentant le royaume éthéré des rêves, l'air symbolise la légèreté et la liberté de Songerie.*
- ***Animal*** *: Les créatures mythiques et féeriques issues de l'imagination habitent cette dimension.*

- ***Corps*** *: La manifestation physique des rêves et des illusions, donnant une forme tangible aux pensées et aux fantasmes.*
- ***Eau*** *: La fluidité et le changement constant des rêves, représentant les émotions et les mouvements de l'imaginaire.*
- ***Enchantement*** *: Le velum intrinsèque des rêves, capable de transformer la perception et de créer des réalités alternatives.*
- ***Esprit*** *: L'essence même des rêves, liée à la psyché et aux pensées profondes des rêveurs.*
- ***Feu*** *: La passion et l'énergie des rêves, symbolisant l'intensité et la vitalité de l'imaginaire.*
- ***Métamorphose*** *: La capacité de changer et de transformer dans le monde des rêves, adaptant la réalité à la volonté du rêveur.*
- ***Terre*** *: Le fondement solide sur lequel reposent les paysages oniriques, offrant stabilité et structure aux rêves.*
- ***Végétal*** *: La nature florissante et sauvage des rêves, représentant la croissance et la vie dans l'univers de Songerie.*

Les domaines

Animal

Description du domaine

Le domaine Animal permet de gouverner, appeler et communiquer avec les animaux de tous types. Ce qu'on peut demander aux animaux dépend de leur caractère : un cheval peut accepter de servir de monture mais pas de se battre, contrairement à un tigre à dents de sabre, sauf s'il a été dressé pour cela. Ce domaine affecte les animaux naturels et symboliques. Les monstres et autres abominations, ainsi que les animaux géants ou primitifs, peuvent être affectés si le conteur l'autorise, moyennant un coût en énergie supplémentaire. Dans certains univers, ce domaine permet également au mage de se transformer en animal. Le faiseur peut invoquer l'esprit de l'animal afin de le faire planer sur lui-même, ses alliés ou ses ennemis.

Comment utiliser ce domaine :

Pour aider les joueureuses à s'approprier le domaine Animal, voici des exemples de ce que l'on peut associer à certains animaux :

- ***Agneau*** *: Souvent utilisé pour les sacrifices, il représente la pureté, la rédemption, l'innocence, la douceur et l'humilité.*
- ***Aigle*** *: Symbole de grandeur impériale. Selon les cultures, il est un oiseau solaire pour les Aztèques, un attribut de Jupiter pour les Romains, et un symbole d'air et de feu chez les Celtes.*
- ***Cerf*** *: Symbole de pureté, créativité, spiritualité, fécondité et longévité. Il est associé à la lumière et à l'aube et apparaît dans les cultures chinoises et gauloises.*
- ***Ours*** *: Représente les puissances primordiales. Important pour les Celtes avec de nombreuses divinités associées. Il symbolise aussi la résurrection pour les chrétiens, mais peut aussi être lié à des vices comme la cruauté et la gourmandise.*
- ***Taureau*** *: Symbole aux multiples facettes, représentant le soleil ou la lune, la terre ou le ciel, la mort ou la naissance selon les cultures. Il est Apis pour les Égyptiens et une divinité créatrice pour les Phéniciens.*
- ***Sanglier*** *: Animal sacré chez les Celtes et en Inde, symbole de force, combativité, courage et autorité spirituelle. Néfaste pour les chrétiens, représentant la luxure et la destruction.*
- ***Serpent*** *: Symbole très ancien et riche, lié à la sexualité, l'origine de la création, la protection et la destruction, la vie et la mort. Il représente aussi la terre, l'eau et les sciences occultes.*
- ***Souris*** *: Souvent associée aux forces du mal en Occident, elle symbolise la destruction.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine Animal font principalement appel à :

- ***Opacité*** *(7e dimension) : Ils travaillent avec la vie et la mort des créatures animales.*
- ***Songerie*** *(8e dimension) : Ils créent des créatures imaginaires basées sur des animaux réels ou inventent des événements impliquant des animaux imaginaires.*

Dimensions primaires et secondaires :

- ***Primus*** *(2e dimension) : Les éléments tels que la terre, l'eau, l'air et le feu sont nécessaires pour la vie animale.*
- ***Velum spatio-temporel*** *: Les cycles de vie et de mort des créatures animales sont régis par le temps.*

Les faiseurs qui maîtrisent le domaine Animal peuvent communiquer avec les animaux, les invoquer, les contrôler ou même se transformer en eux, utilisant les différentes dimensions pour amplifier leur pouvoir et accomplir des exploits extraordinaires.

Conjuration

Description du domaine

Le domaine de la Conjuration permet d'invoquer des créatures d'autres plans d'existence, tels que des démons, des sylphes et des entités extérieurs. Il permet également de se protéger contre ces entités. Le nombre de créatures invoquées, contrôlées ou repoussées est déterminé par la colonne « cibles » de la table d'Art. Le niveau maximal des créatures invoquées est égal au nombre de niveaux de savoir-faire velumnique de l'invocateur. Ce domaine inclut également les pratiques d'exorcisme.

Comment utiliser ce domaine :

Les faiseurs qui maîtrisent le domaine de la Conjuration peuvent invoquer des créatures fantastiques et surnaturelles, les contrôler ou les repousser. Voici comment utiliser ce domaine :

- ***Invocation de créatures :*** *Vous pouvez invoquer des entités provenant d'autres plans d'existence. Le nombre de créatures que vous pouvez invoquer et contrôler dépend de votre niveau de savoir-faire velumnique et est déterminé par la table d'Art.*
- ***Contrôle des créatures*** *: Les créatures invoquées sont sous votre contrôle, et vous pouvez leur donner des ordres. La puissance et l'obéissance des créatures dépendent de votre niveau de maîtrise.*
- ***Protection contre les entités*** *: Vous pouvez également utiliser ce domaine pour vous protéger contre les créatures invoquées par d'autres faiseurs. Les exorcismes, qui permettent de bannir ces entités, relèvent également de ce domaine.*
- ***Exorcisme*** *: Vous pouvez exorciser les entités présentes, les renvoyant dans leurs plans d'origine.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de la Conjuration font appel principalement à :

- ***Songerie*** *(8e dimension) : Dimension de l'imaginaire et des créatures fantastiques. Les faiseurs peuvent invoquer des créatures issues des rêves et des légendes.*
- ***Opacité*** *(7e dimension) : Dimension de la mort et des regrets. Les faiseurs peuvent invoquer des esprits et des entités liées à la mort.*

Dimensions primaires et secondaires

- ***Primus*** *(2e dimension) : Les éléments fondamentaux de la matière peuvent être utilisés pour renforcer les invocations et les protections.*
- ***Velum spatio-temporel*** *: Le velum permet de créer une barrière entre les différentes dimensions et de contrôler le passage des entités invoquées.*

Les faiseurs qui maîtrisent le domaine de la Conjuration peuvent invoquer et contrôler des créatures fantastiques, se protéger contre les entités surnaturelles et pratiquer des exorcismes. Ils utilisent les différentes dimensions pour renforcer leur pouvoir et accomplir des exploits extraordinaires dans l'invocation et la protection contre les créatures d'autres plans d'existence.

Corps

Description du domaine

Le domaine du Corps concerne tout ce qui touche aux fonctions corporelles, aux organes et aux blessures. Les faiseurs maîtrisant ce domaine peuvent accélérer ou ralentir le métabolisme, améliorer les Savoir²-Faire s liées à la force, à la dextérité ou à la constitution, et infliger des dégâts internes en touchant un adversaire. Ils peuvent également soigner les blessures. Pour déterminer la quantité de Vie rendue, utilisez la colonne "dégâts" de la table d'Art de Faiseurs, en sachant que chaque tranche de 7 points récupérés permet de soigner une blessure.

Comment utiliser ce domaine :

Les faiseurs utilisant le domaine du Corps peuvent manipuler les aspects suivants :

- ***Accélération du métabolisme*** *: Augmenter temporairement les capacités physiques d'un individu, comme la vitesse, la force ou l'endurance.*
- ***Ralentissement du métabolisme*** *: Diminuer temporairement les capacités physiques d'un adversaire, le rendant plus lent ou moins fort.*
- ***Amélioration des Savoir²-Faire s physiques*** *: Accroître les savoir-faire liés à la force, la dextérité ou la constitution.*
- ***Infliger des dégâts internes*** *: Provoquer des dommages internes en touchant un adversaire, affectant ainsi ses organes vitaux.*
- ***Soins et guérison*** *: Restaurer la Vie et soigner les blessures. Utilisez la colonne "dégâts" de la table d'Art de Faiseurs pour déterminer les points de Vie rendus, en soignant une blessure pour chaque tranche de 7 points récupérés.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine du Corps font principalement appel à :

- ***Eden (1re dimension)*** *: Dimension originelle de l'amour et de la création, liée à la vitalité, l'énergie et la santé du corps.*
- ***Opacité (7e dimension)*** *: Dimension de la transformation de la mort en regrets et remords, liée à la mort, la maladie et la douleur du corps.*

Dimensions primaires et secondaires :

Les faiseurs du domaine du Corps peuvent également faire appel à d'autres dimensions en fonction de leur spécialisation ou de leur technique de faiseur. Par exemple :

- ***Primus (2e dimension)*** *: Les éléments fondamentaux de la matière peuvent être utilisés pour renforcer les pouvoirs de guérison et de manipulation corporelle.*
- ***Velum spatio-temporel*** *: Le velum peut aider à manipuler le temps pour accélérer la guérison ou ralentir les effets d'une blessure.*

Les faiseurs maîtrisant le domaine du Corps sont capables de manipuler les fonctions corporelles pour améliorer les capacités physiques, infliger des dégâts internes ou soigner les blessures. En utilisant les dimensions d'Eden et d'Opacité, ils peuvent exploiter les énergies vitales et mortelles pour accomplir des exploits extraordinaires dans le domaine de la guérison et de la manipulation corporelle.

Dimensions

Description du domaine

Le domaine des Dimensions est l'un des favoris des aventuriers et des cambrioleurs, car il permet de manipuler l'espace de manière exceptionnelle. Ce domaine permet de créer des passages dimensionnels, des poches secrètes, et de voyager d'un plan d'existence à un autre. Parmi les sorts les plus prisés par les héros (et les plus redoutés par les conteurs) figurent les téléportations, qui offrent des possibilités infinies pour les déplacements rapides et la dissimulation.

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs utilisant le domaine des Dimensions peuvent exploiter les aspects suivants :

- ***Création de passages dimensionnels*** *: Ouvrir des portails permettant de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre, traversant des distances impossibles à franchir autrement.*
- ***Poches secrètes*** *: Créer des espaces de stockage dimensionnels où des objets peuvent être cachés, invisibles et intouchables par les moyens conventionnels.*
- ***Voyages inter dimensionnels*** *: Voyager entre différents plans d'existence, permettant aux faiseurs d'explorer des mondes inconnus et d'accéder à des lieux inaccessibles par des moyens normaux.*
- ***Téléportation :*** *Se déplacer instantanément d'un endroit à un autre, évitant ainsi les dangers et les obstacles physiques. Ce sort est particulièrement utile pour les fuites rapides et les infiltrations discrètes.*
- ***Manipulation de l'espace*** *: Changer la disposition spatiale d'un lieu, par exemple en étendant ou en rétrécissant les dimensions d'une pièce ou d'un objet.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine des Dimensions font principalement appel à :

- ***Primus*** *(2e dimension) : La dimension des éléments primaires, car les faiseurs doivent souvent manipuler les éléments pour ouvrir des portails ou des passages à travers les dimensions.*
- ***Songerie*** *(8e dimension) : La dimension de l'imaginaire et des créatures fantastiques, utilisée pour invoquer des créatures imaginaires ou pour voyager dans des mondes issus de l'imagination.*
- ***Velum spatio-temporel*** *: Utilisé pour manipuler le temps et l'espace, permettant ainsi des voyages temporels ou des modifications de la disposition spatiale.*

Les faiseurs maîtrisant le domaine des Dimensions exploitent la capacité de manipuler l'espace et le temps, ouvrant des possibilités infinies pour les déplacements, les voyages inter dimensionnels et la dissimulation. En utilisant les dimensions de Primus, Songerie et le velum spatio-temporel, ils peuvent accomplir des exploits extraordinaires, que ce soit pour l'exploration, la fuite, ou l'infiltration discrète.

Enchantement

Description du domaine

Le domaine de l'Enchantement n'est pas très spectaculaire, mais il est indispensable pour les faiseurs. Il permet de détecter et de créer des objets velumniques, des artefacts imprégnés de magie qui possèdent des pouvoirs variés. Ce domaine nécessite souvent une pratique tranquille et réfléchie, souvent facilitée par l'atout Incantation longue, qui permet aux faiseurs de prendre le temps nécessaire pour impliquer les énergies velumniques dans leurs créations.

Comment utiliser ce domaine :

Les faiseurs utilisant le domaine de l'Enchantement peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Détection du velum :*** *Identifier les objets et les lieux imprégnés de magie, percevoir les enchantements cachés et les sorts actifs.*
- ***Création d'objets velumniques*** *: Imprégner des objets de pouvoirs magiques, leur conférant des propriétés spéciales, comme des armes plus puissantes, des amulettes de protection, ou des artefacts aux pouvoirs variés.*
- ***Renforcement des objets*** *: Augmenter la durabilité ou l'efficacité des objets, qu'ils soient magiques ou non, pour améliorer leurs performances.*
- ***Dissipation des enchantements*** *: Enlever ou neutraliser les enchantements indésirables ou dangereux sur des objets ou des lieux.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de l'Enchantement font principalement appel aux dimensions suivantes :

- ***Eden*** *: Pour puiser dans l'énergie originelle de l'amour et de la création, essentielle pour impliquer des énergies positives et protectrices dans les enchantements.*
- ***Primus*** *: Pour se connecter aux éléments fondamentaux qui constituent le monde matériel, permettant de renforcer les objets avec les forces brutes de la nature.*
- ***Songerie*** *: Pour créer des illusions et des enchantements velumniques, exploitant l'imaginaire et les créatures mythiques.*
- ***Opacité*** *: Pour invoquer des émotions et des sentiments chez les cibles des enchantements, ajoutant une dimension psychologique à la magie.*
- ***Âme*** *: Pour se connecter à l'énergie vitale des êtres vivants, rendant les enchantements plus puissants et plus personnels.*

Les faiseurs spécialisés dans l'Enchantement manipulent les énergies velumniques pour détecter, créer, et renforcer des objets magiques. En utilisant les dimensions d'Eden, de Primus, de Songerie, d'Opacité et de l'Âme, ils peuvent accomplir des exploits extraordinaires en créant des artefacts puissants, en dissipant des enchantements néfastes et en renforçant des objets ordinaires pour les rendre exceptionnels.

Esprit

Description du domaine

Le domaine de l'Esprit couvre tout ce qui concerne les esprits intelligents. Il permet de lire les pensées, de communiquer par télépathie, d'implanter de faux souvenirs, et de modifier les émotions. Ce domaine peut également accélérer ou ralentir le métabolisme psychique, améliorant ainsi les savoir-faire touchant la sagacité, l'intelligence ou le charisme. Les faiseurs peuvent également infliger des dégâts psychiques, réduisant l'énergie ou l'aplomb de leurs adversaires.

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs utilisant le domaine de l'Esprit peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Lecture des pensées*** *: Lire les pensées superficielles ou profondes des autres, découvrir des secrets ou des informations cachées.*
- ***Télépathie*** *: Communiquer mentalement avec d'autres personnes, transmettre des messages ou des émotions à distance.*
- ***Implantation de faux souvenirs*** *: Modifier ou implanter des souvenirs dans l'esprit d'une personne, altérant sa perception de la réalité.*
- ***Modification des émotions*** *: Influencer ou changer les émotions des autres, les calmant, les enrageant, ou les rendant heureux ou tristes.*
- ***Accélération/rétrogradation psychique*** *: Augmenter ou diminuer la vitesse des processus mentaux, améliorant la capacité de réflexion ou la rendant plus difficile.*
- ***Dégâts psychiques*** *: Infliger des dommages mentaux à un adversaire, réduisant son énergie ou son aplomb.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de l'Esprit font appel aux dimensions suivantes :

- ***Eden*** *: Dimension originelle de l'amour et de la création, liée à la vitalité et à l'énergie psychique.*
- ***Primus*** *: Dimension des éléments primaires, fournissant les énergies brutes nécessaires à la manipulation de l'esprit.*
- ***Opacité*** *: Dimension de la transformation de la mort, en lien avec les souvenirs, les regrets et les remords.*
- ***Songerie*** *: Dimension des créatures imaginaires et des événements inventés, permettant de créer des illusions et des réalités alternatives.*

Les faiseurs spécialisés dans le domaine de l'Esprit manipulent les énergies psychiques pour lire et influencer les pensées, communiquer par télépathie, modifier les émotions et infliger des dégâts mentaux. En utilisant les dimensions d'Eden, de Primus, d'Opacité et de Songerie, ils peuvent accomplir des exploits extraordinaires en influençant et en contrôlant les esprits intelligents, en créant des réalités alternatives, et en manipulant les émotions et les souvenirs des autres)

L'Air

Description du domaine

Le domaine de l'Air permet de créer et de manipuler l'élément aérien. Les faiseurs peuvent dominer les vents, créer des tempêtes et influencer la météo. Cependant, des changements météorologiques radicaux peuvent augmenter la difficulté du sort. Ce domaine permet également de voler en utilisant l'air pour se soutenir.

Comment utiliser ce domaine :

Les faiseurs utilisant le domaine de l'Air peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Contrôle des vents*** *: Manipuler la direction, la force et la vitesse des vents pour diverses utilisations, telles que la navigation ou la dispersion de nuages.*
- ***Création de tempêtes*** *: Invoquer des tempêtes, des tornades ou des rafales pour attaquer des ennemis ou perturber des environnements.*
- ***Influence météorologique*** *: Modifier le temps, provoquer des pluies, des orages ou des périodes de calme en ajustant les conditions atmosphériques.*
- ***Vol*** *: Utiliser l'air pour se soulever et se déplacer librement dans les airs.*
- ***Sonorité à distance*** *: Projeter sa voix sur de longues distances ou entendre des sons lointains en utilisant les vibrations de l'air.*
- ***Asphyxie*** *: Contrôler l'air pour priver un adversaire d'oxygène.*
- ***Manipulation spirituelle*** *: Utiliser l'air pour influencer les songes, les rêves et les aspects spirituels.*

Pour aider la joueuse à s'approprier le domaine de l'Air, voici quelques associations symboliques :

- ***Le mouvement*** *: Représente la liberté et le changement constant.*
- ***Les songes, les rêves*** *: Associés à l'inspiration et à l'imagination.*
- ***La spiritualité*** *: L'air est souvent lié à l'âme et à l'esprit.*
- ***L'ange dans sa forme corporelle*** *: Les créatures célestes et les êtres spirituels.*
- ***Le souffle de la tempête*** *: La puissance destructrice et la force de la nature.*
- ***L'Asphyxie*** *: La capacité de priver un adversaire d'air.*
- ***Les légers comme l'air*** *: La légèreté et la rapidité.*
- ***Affection*** *: Les brises douces et les vents apaisants.*
- ***Le parler au loin*** *: La communication à distance.*
- ***L'entendre au loin*** *: La capacité de percevoir des sons lointains.*
- ***Les flatulences*** *: Un aspect humoristique et social.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant l'Air font appel aux dimensions suivantes :

- ***Primus*** *: La deuxième dimension, qui est la dimension des éléments primaires, dont l'air fait partie.*
- ***Songerie*** *: La dimension des songes et des rêves, associée à l'inspiration et à la spiritualité.*
- ***Velum spatio-temporel*** *: La dimension de l'espace et de la liberté, permettant la circulation et l'utilisation de l'air.*

Les faiseurs spécialisés dans le domaine de l'Air manipulent les vents et les conditions atmosphériques pour voler, créer des tempêtes, influencer la météo et utiliser l'air pour diverses autres applications. Ils puisent leur pouvoir principalement dans les dimensions de Primus, Songerie et le velum spatio-temporel pour exploiter les aspects physiques et spirituels de l'air.

L'Eau

Description du domaine

Le domaine de l'Eau permet de maîtriser l'élément aquatique sous toutes ses formes. Les faiseurs peuvent faire apparaître des sources, séparer les océans, faire bouillir les fluides vitaux de leurs ennemis, et manipuler l'humidité de l'air pour provoquer des pluies ou créer des bancs de brume. L'eau est également liée à la mémoire du vivant, permettant aux faiseurs de lire des événements passés et inconscients. De plus, ce domaine permet de créer diverses potions en utilisant les effets d'autres domaines.

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs utilisant le domaine de l'Eau peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Apparition de sources*** *: Faire surgir de l'eau de n'importe où, même dans les endroits les plus arides.*

- ***Séparation des océans*** *: Créer des passages en séparant les eaux, comme lors d'une traversée.*
- ***Manipulation des fluides vitaux*** *: Faire bouillir les fluides corporels des ennemis pour infliger des dégâts internes.*
- ***Contrôle de l'humidité*** *: Provoquer des pluies, créer des bancs de brume ou influencer l'humidité ambiante.*
- ***Lecture de la mémoire du vivant*** *: Utiliser l'eau pour lire des événements passés et inconscients dans le vivant, en augmentant les Savoir²-Faire s en psychologie avec l'art du faiseur.*
- ***Création de potions*** *: Utiliser l'eau comme base pour concocter des potions avec les effets d'autres domaines.*

Pour aider la joueuse à s'approprier le domaine de l'Eau, voici quelques associations symboliques :

- ***La profondeur*** *: Représente la sagesse et les mystères cachés.*
- ***La poésie*** *: L'eau comme source d'inspiration artistique.*
- ***La substance*** *: La nature essentielle et fondamentale de l'eau.*
- ***Les eaux claires et courantes*** *: Liées à la Songerie et à l'inconscient collectif.*
- ***Les eaux dormantes et stagnantes*** *: Associées à Primus et à la matière primordiale.*
- ***Les eaux profondes et sombres*** *: En lien avec l'Opacité et la transformation de la mort.*
- ***La féminité*** *: L'eau comme symbole de la féminité et de la fertilité.*
- ***Le monde des contraires*** *: Représente les paradoxes et les dualités de la vie.*
- ***Respirer dans l'eau*** *: Permet de survivre sous l'eau.*
- ***Combattre dans l'eau*** *: Adapter les Savoir²-Faire s de combat pour un environnement aquatique.*
- ***Guérir les blessures*** *: Utiliser l'eau pour soigner (7 Vie soignées = une blessure guérie).*
- ***Éloigner l'énergie du velum de l'Opacité*** *: Utiliser l'eau pour purifier et éloigner les énergies négatives.*
- ***S'infiltrer comme l'eau*** *: Passer inaperçu en utilisant les propriétés de l'eau.*
- ***Engluer une cible*** *: Immobiliser un adversaire en l'enveloppant d'eau.*
- ***Faire surgir l'eau*** *: Invoquer de l'eau à volonté.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant l'eau font appel aux dimensions suivantes :

- ***Primus*** *: La deuxième dimension, représentant les éléments primaires, dont l'eau fait partie.*
- ***Velum spatio-temporel*** *: La cinquième dimension, représentant l'eau en tant qu'entité vivante et consciente.*
- ***Opacité*** *: La septième dimension, représentant la transformation de la mort, permettant de manipuler l'eau sous ses formes de glace et de vapeur.*

Les faiseurs spécialisés dans le domaine de l'Eau peuvent manipuler les eaux claires et courantes pour des actions liées à l'inconscient collectif (Songerie), utiliser les eaux dormantes pour des actions plus matérielles et primordiales (Primus), et manipuler les eaux profondes pour des effets liés à la mort et à la transformation (Opacité).

La Terre

Description du domaine

Le domaine de la Terre permet de créer et de façonner la terre et la roche. Les faiseurs peuvent ouvrir des failles sous les pieds de leurs adversaires, projeter des échardes d'onyx en rafale, ouvrir des portes dans des murailles, ou encore fabriquer de jolis bas-reliefs en forme de démons grimaçants, d'angelots potelés ou de naïades libidineuses.

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs utilisant le domaine de la Terre peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Ouvrir des failles*** *: Créer des fissures dans le sol pour faire tomber les adversaires.*
- ***Projeter des échardes d'onyx*** *: Envoyer des éclats de pierre pour blesser les ennemis.*
- ***Ouvrir des portes dans des murailles*** *: Créer des passages à travers les obstacles en pierre.*
- ***Créer des bas-reliefs*** *: Façonner la pierre pour décorer ou intimider avec des figures sculptées.*
- ***Augmenter la force*** *: Utiliser le pouvoir de la terre pour renforcer la force physique.*
- ***Régénérer ce qui fut perdu*** *: Utiliser la terre pour soigner des blessures et régénérer des parties du corps perdues, en assurant la survie de la cible.*
- ***Augmenter la constitution*** *: Renforcer la robustesse et la résistance physique.*
- ***Mot écrit velumnique*** *: Inscrire des mots de pouvoir dans la pierre pour créer des enchantements.*
- ***Silence de la terre*** *: Utiliser la terre pour étouffer les sons et créer un silence absolu.*

- *Fermeture : Sceller des passages ou des objets en utilisant la terre.*
- ***Engloutir par la terre** : Envelopper et immobiliser une cible avec la terre.*
- ***Enchanter** : Utiliser la terre pour créer des objets enchantés.*

Pour aider la joueuse à s'approprier le domaine, voici quelques associations symboliques de la terre :

- ***Fécondité** : La terre nourricière, source de vie et de croissance.*
- ***Régénération** : La capacité de la terre à se renouveler et à guérir.*
- ***Patience** : La stabilité et la persévérance de la terre.*
- ***Confiance** : La solidité et la sécurité qu'elle procure.*
- ***Création** : La capacité de façonner et de transformer la matière.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant la Terre font principalement appel aux dimensions suivantes :

- ***Primus** : La dimension des éléments primaires (Feu, Eau, Air et Terre), représentant la matière brute et la création.*
- ***Eden** : La dimension originelle de l'amour et de la création, en lien avec la vitalité et la régénération.*
- ***Opacité** : La dimension de la transformation de la mort en regrets et remords, liée à la décomposition et à la renaissance de la matière.*

Les faiseurs spécialisés dans le domaine de la Terre peuvent utiliser la deuxième dimension, Primus, pour manipuler les éléments de la terre et de la roche. Ils peuvent également faire appel à Eden pour des actions liées à la création et à la régénération, et à Opacité pour des actions impliquant la transformation et la décomposition de la matière.

Le Feu

Description du domaine

Le domaine du Feu permet de manipuler et de créer des flammes, des braises et des météores incandescents. Il englobe toutes les variantes de projectiles enflammés, ainsi que des usages plus subtils comme réchauffer le thé pendant un bivouac sous le blizzard. Les faiseurs spécialisés dans ce domaine peuvent projeter des flammes comme un dragon, faire pleuvoir des météores sur leurs ennemis ou simplement utiliser le feu pour diverses tâches domestiques et de survie.

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs utilisant le domaine du Feu peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Cracher des flammes** : Projeter des jets de feu comme un dragon.*
- ***Pluie de météores** : Invoquer des météores incandescents pour frapper les ennemis.*
- ***Projeter des projectiles enflammés** : Lancer des boules de feu ou des éclairs de flammes.*
- ***Réchauffer** : Utiliser le feu pour réchauffer des objets ou des personnes, comme réchauffer du thé.*
- ***Créer des flammes** : Allumer des feux de camp ou des torches instantanément.*
- ***Maîtriser la chaleur** : Contrôler la température ambiante en augmentant la chaleur.*
- ***Transformation de la matière** : Utiliser le feu pour transformer des substances (gaz, liquide, solide).*
- ***Destruction** : Utiliser le feu pour détruire des objets ou des structures.*
- ***État passionnel** : Manipuler le feu pour représenter ou influencer les émotions intenses et passionnelles.*

Pour aider la joueuse à s'approprier le domaine, voici quelques associations symboliques du feu :

- ***Agent de transformation de la matière** : Le feu transforme les états de la matière (gaz, liquide, solide).*
- ***Lumière oscillante du feu** : La lumière vacillante et hypnotique des flammes.*
- ***Chaleur** : La sensation de chaleur réconfortante ou brûlante.*
- ***Destruction** : La capacité du feu à détruire et à ravager.*
- ***Ascension** : Le mouvement ascendant des flammes.*
- ***État passionnel** : La représentation des émotions intenses et passionnées.*
- ***Lumière blanche** : La pureté et la force de la lumière émise par le feu.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le feu font principalement appel aux dimensions suivantes :

- ***Primus** : La dimension des éléments primaires (Feu, Eau, Air et Terre). C'est la source principale du pouvoir des faiseurs pour manipuler le feu, car c'est dans cette dimension que les éléments ont été créés.*
- ***Songerie** : La dimension de l'imaginaire et des créatures mythiques, où le feu peut*

être utilisé pour créer des illusions et des effets fantastiques.

En théorie, les faiseurs pourraient faire appel à d'autres dimensions pour produire des effets liés au feu, mais cela dépend de leur maîtrise des dimensions et de leur capacité à manipuler les énergies de ces dimensions. La plupart des faiseurs se concentrent sur la maîtrise d'une ou deux dimensions, car cela demande déjà beaucoup de pratique et de concentration. Faire appel à d'autres dimensions nécessiterait une grande expertise et une connaissance approfondie de ces dimensions.

Lumière et ténèbres

Description du domaine

Le domaine de la Lumière et des Ténèbres est l'un des plus versatiles, englobant des capacités allant bien au-delà de l'éclairage simple. Il permet de manipuler la lumière pour diverses applications, comme détruire la lumière pour créer des ténèbres impénétrables, dévier les rayons lumineux pour devenir invisible, et créer des effets de miroir et des illusions. La lumière peut être utilisée pour guider et transformer, tandis que les ténèbres peuvent servir à cacher et à dissimuler.

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs utilisant le domaine de la Lumière et des Ténèbres peuvent exploiter les capacités suivantes :

- ***Éclairage*** *: Créer des sources de lumière pour illuminer les zones sombres.*
- ***Ténèbres*** *: Détruire la lumière pour générer des ténèbres impénétrables.*
- ***Invisibilité*** *: Dévier les rayons lumineux pour se rendre invisible.*
- ***Miroirs et illusions*** *: Créer des effets de miroir et des illusions en manipulant la lumière.*
- ***Guidance*** *: Utiliser la lumière pour guider et orienter.*
- ***Transformation*** *: Utiliser la lumière pour transformer l'environnement ou les objets.*
- ***Purification*** *: Utiliser la lumière pour purifier les zones ou les êtres touchés par les ténèbres.*
- ***Manifestation*** *: Utiliser la lumière pour rendre visibles des choses cachées ou invisibles.*

Pour aider la joueuse à s'approprier le domaine, voici quelques associations symboliques de la lumière et des ténèbres :

Lumière

- ***Lumière-séparation*** *: Sépare le bien du mal, l'ordre du chaos.*
- ***Lumière-orientation*** *: Guide vers la connaissance et la sagesse.*
- ***Lumière-transformation*** *: Transforme et purifie, opposée à l'opacité.*

Ténèbres

- ***Abîme*** *: Représente le vide et l'inconnu.*
- ***Obscurité*** *: Cache et dissimule, structurant la symbolique de l'ignorance.*
- ***Ombre et opacité*** *: Représentent les obstacles à la lumière et à la connaissance.*

Symbolique de la lumière et des ténèbres

- ***Lumière-séparation et abîme*** *: Symbolique de la création.*
- ***Lumière-orientation et obscurité*** *: Symbolique de la connaissance.*
- ***Lumière-transformation et ombre/opacité :*** *Symbolique de la manifestation et de la purification.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de la Lumière et des Ténèbres font appel à plusieurs dimensions :

- ***Univers matériel*** *: Pour les applications pratiques et tangibles de la lumière et des ténèbres.*
- ***Éden*** *: Dimension de l'amour et de la création, associée à la lumière en tant que force vitale.*
- ***Opacité*** *: Dimension de la transformation de la mort, associée aux ténèbres et aux aspects cachés de l'existence.*

En fonction de leurs besoins et de leurs spécialités, les faiseurs peuvent puiser dans ces dimensions pour manipuler la lumière et les ténèbres de manière créative et efficace.

Métamorphose

Description du domaine

Le domaine de la Métamorphose gouverne les transformations des êtres vivants en d'autres êtres vivants. Un faiseur utilisant ce domaine peut se métamorphoser en créatures variées telles que des animaux, des créatures mythiques ou des entités naturelles, mais il ne peut pas se transformer en objets inanimés comme une chaise. Si la forme choisie dispose de pouvoirs velumniques, un coût supplémentaire en énergie est nécessaire pour obtenir ces capacités. Il est également possible de modifier partiellement ses cibles, par exemple en leur faisant pousser des oreilles d'âne ou en transformant leurs mains en griffes.

Comment utiliser ce domaine :

Les faiseurs manipulant le domaine de la Métamorphose peuvent utiliser les capacités suivantes :

- ***Transformation complète*** *: Se métamorphoser entièrement en une autre créature vivante.*
- ***Transformation partielle*** *: Modifier seulement certaines parties du corps, comme ajouter des ailes ou des branchies.*
- ***Pouvoirs supplémentaires*** *: Ajouter des pouvoirs velumniques à la forme choisie en dépensant de l'énergie supplémentaire.*
- ***Transformation d'autrui*** *: Modifier l'apparence et les capacités des autres êtres vivants, que ce soit pour les aider ou pour les punir.*

Exemples d'utilisation

- ***Se métamorphoser en animal*** *: Devenir un loup pour traquer une proie ou un oiseau pour explorer une région difficile d'accès.*
- ***Transformation partielle*** *: Donner à un allié des capacités spécifiques, comme des branchies pour respirer sous l'eau ou des griffes pour combattre.*
- ***Punitions créatives*** *: Transformer des écoliers désobéissants en créatures mythiques comme des farfadets ou leur donner des attributs animaux temporaires.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de la Métamorphose font appel à plusieurs dimensions primaires et secondaires :

- ***Primus*** *: La dimension des éléments primaires (eau, feu, air, terre), nécessaire pour les transformations physiques.*
- ***Éden*** *: La dimension de l'amour et de la création, liée à la vitalité et à la vie.*
- ***Opacité*** *: La dimension de la transformation de la mort, associée aux changements biologiques et physiques.*

En fonction de leurs spécialisations et de leurs besoins, les faiseurs de la Métamorphose peuvent puiser dans ces dimensions pour effectuer des transformations complexes et diversifiées. Ils peuvent également utiliser la dimension de l'Esprit (la dixième dimension) pour les transformations psychologiques ou émotionnelles, et la dimension de la Songerie (la huitième dimension) pour invoquer des créatures imaginaires et des transformations fantastiques.

Mort versus Vie

Description du domaine

Ce domaine est réservé aux nécromants et utilise uniquement le Velum d'Opacité. Il offre une vaste palette de sorts permettant d'animer les cadavres, de contrôler toutes sortes de morts-vivants et d'influer sur les maladies mortelles. Les nécromants peuvent également redonner temporairement réalité et usage à des objets détruits ou cassés. Les âmes des morts peuvent répondre à leurs questions, et les plus puissants nécromants peuvent accomplir des résurrections, bien que cela entraîne un coût énergétique élevé.

Notions pour ceux qui utilisent le domaine Mort :

- ***Frayeur*** *(Feu de Mort)*
- ***Ténèbres*** *(Eau de Mort)*
- ***Cimetière*** *(Terre de Mort)*
- ***Brume*** *(Air de Mort)*

Comment utiliser ce domaine

Les faiseurs manipulant le domaine de la Mort versus Vie peuvent utiliser les capacités suivantes :

- ***Animation des morts*** *: Animer des cadavres pour en faire des serviteurs morts-vivants.*
- ***Contrôle des morts-vivants*** *: Prendre le contrôle de squelettes, zombies et autres créatures de la mort.*
- ***Influence sur les maladies*** *: Provoquer ou guérir des maladies mortelles.*
- ***Restauration d'objets détruits*** *: Redonner temporairement réalité et usage à des objets cassés.*
- ***Communication avec les morts*** *: Interroger les âmes des défunts pour obtenir des informations.*
- ***Résurrection*** *: Ramener à la vie des êtres décédés, bien que cela exige une énergie considérable.*

Exemples d'utilisation

- ***Animer un cimetière*** *: Lever une armée de squelettes pour défendre un territoire ou attaquer un ennemi.*
- ***Provoquer une épidémie*** *: Utiliser des sorts pour répandre une maladie mortelle dans une région ennemie.*
- ***Restaurer une épée brisée*** *: Redonner temporairement à une épée cassée son tranchant et sa solidité.*
- ***Interroger un fantôme*** *: Convoquer l'esprit d'un défunt pour obtenir des renseignements sur des événements passés.*

- ***Ressusciter un héros*** *: Ramener à la vie un allié tombé au combat, moyennant un coût énergétique très élevé.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de la Mort versus Vie font principalement appel à deux dimensions :

- ***Opacité (7ème dimension)*** *: La dimension de la mort en regrets et remords, liée à la transformation de la mort et de la vie, et souvent associée à des rituels funéraires et à le velum noire.*
- ***Éden (1ère dimension)*** *: La dimension originelle de l'amour et de la création, également associée à la vie éternelle et à la régénération. Malgré la contradiction apparente, cette dimension est essentielle pour manipuler l'énergie de la vie et accomplir des résurrections.*

Temps

Description du domaine

Le domaine du Temps est unique et ne peut pas être choisi par les PJ (personnages joueureuses). Il est réservé au **Pendule** et, plus tard, aux **nautoniers** de la dernière campagne « **Vers le bruit** ». Ce domaine permet d'affecter le déroulement du temps de manière significative. Les possibilités incluent l'arrêt du temps, le voyage dans le passé ou le futur, et d'autres manipulations temporelles. Cependant, ces sorts peuvent créer des complications majeures pour le conteur. Il est donc recommandé de bien réfléchir avant d'introduire ce domaine dans une saga.

Comment utiliser ce domaine

Le domaine du Temps offre des capacités incroyablement puissantes et potentiellement perturbatrices :

- ***Arrêt du temps*** *: Suspendre l'écoulement du temps pour tout ce qui vous entoure, permettant ainsi de réaliser des actions sans que le temps ne passe pour les autres.*
- ***Voyage temporel*** *: Remonter dans le passé pour modifier des événements ou explorer des périodes révolues.*
- ***Projection dans le futur*** *: Voir ou se rendre dans des événements futurs, obtenir des informations sur ce qui est à venir.*
- ***Manipulation temporelle*** *: Accélérer ou ralentir le temps pour des objets ou des personnes spécifiques, affectant ainsi leur vieillissement ou la vitesse de leurs actions.*

Exemples d'utilisation

- ***Arrêter le temps*** *: Utiliser un sort pour suspendre le temps pendant un combat, permettant de prendre un avantage décisif.*
- ***Voyager dans le passé*** *: Revenir en arrière pour empêcher un événement désastreux ou obtenir des informations perdues.*
- ***Projeter dans le futur*** *: Voir les conséquences de différentes actions possibles avant de prendre une décision critique.*
- ***Accélérer le temps*** *: Vieillir une plante instantanément pour obtenir des fruits ou des herbes rares.*
- ***Ralentir le temps*** *: Protéger une personne gravement blessée en ralentissant le temps autour d'elle, lui donnant ainsi plus de temps pour recevoir des soins.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine du Temps font principalement appel aux dimensions suivantes :

- ***Éden*** *(1ère dimension) : Éden régule le temps en lui donnant un seul sens, permettant ainsi de donner un sens à la vie. Il absorbe également les temps alternatifs passés.*
- ***Primus*** *(2ème dimension) : Bien que de manière très limitée, Primus inclut le temps comme une dimension fondamentale de l'univers.*

En utilisant ces dimensions, les faiseurs peuvent naviguer dans les courants temporels et manipuler le temps pour accomplir des actions extraordinaires. Cependant, la prudence est de mise, car les conséquences des manipulations temporelles peuvent être imprévisibles et complexes.

Transmutation

Description du domaine

Le domaine de la Transmutation régit la transformation des éléments et des objets inanimés. Contrairement à la Métamorphose, qui concerne les êtres vivants, la Transmutation permet de changer la nature des objets inertes. Par exemple, on peut transformer une épée en perruque, un tuyau d'arrosage en gerbe de flammes, mais pas une statue de jardin en un nain vivant. Pour des transformations complexes impliquant des êtres vivants, il est nécessaire de combiner Transmutation et Métamorphose.

Comment utiliser ce domaine :

Le domaine de la Transmutation offre diverses possibilités pour modifier et altérer les objets

inanimés. Voici quelques exemples d'utilisation et d'applications possibles :

- ***Transformation d'objets*** *: Changer la nature d'un objet en un autre, comme transformer une clé en oiseau mécanique.*
- ***Modification des propriétés*** *: Altérer les propriétés physiques d'un objet, comme rendre un morceau de bois aussi dur que l'acier.*
- ***Création d'objets*** *: Fabriquer des objets à partir d'autres matériaux, comme transformer du plomb en or.*
- ***Altération de la matière*** *: Modifier la composition chimique d'une substance, par exemple, rendre l'eau empoisonnée inoffensive.*
- ***Illusions matérielles*** *: Créer des illusions tangibles en modifiant la perception des objets, comme faire croire qu'une porte est un mur.*

Exemples pratiques

- ***Arme versatile*** *: Transformer une épée en fouet pour s'adapter à différentes situations de combat.*
- ***Évasion créative*** *: Changer les barreaux d'une prison en corde pour faciliter une évasion.*
- ***Protection instantanée*** *: Transformer un manteau en armure pour se protéger en cas d'attaque.*
- ***Piège ingénieux*** *: Modifier le sol sous les pieds d'un ennemi pour le rendre glissant ou collant.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine de la Transmutation font principalement appel aux dimensions suivantes :

- ***Primus*** *(2ème dimension) : La dimension des éléments physiques, où les transformations matérielles peuvent se produire.*
- ***Songerie*** *(8ème dimension) : La dimension des énergies imaginaires, permettant de manipuler les propriétés de la matière de manière créative et fantastique le temps de l'illusion.*

En utilisant ces dimensions, les faiseurs de la Transmutation peuvent accomplir des transformations remarquables et pratiques, offrant une grande flexibilité et de nombreuses possibilités dans leurs aventures. Cependant, la prudence est de mise, car une mauvaise utilisation de ces pouvoirs peut avoir des conséquences imprévisibles et potentiellement dangereuses.

Végétal

Description du domaine :

Le domaine Végétal gouverne les plantes et leur croissance. Un faiseur spécialisé dans ce domaine peut favoriser les récoltes, transformer un gland en chêne centenaire en quelques instants, faire flétrir une jungle ou même déplacer un arbre. La communication avec des végétaux conscients est également possible, permettant d'obtenir des informations ou de demander de l'aide aux plantes.

Comment utiliser ce domaine :

Le domaine Végétal offre une vaste gamme d'utilisations pratiques et symboliques. Voici quelques exemples d'applications possibles :

- ***Accélération de la croissance*** *: Favoriser la croissance rapide des plantes, par exemple, faire pousser des cultures pour une récolte immédiate ou créer une barrière de haies en quelques minutes.*
- ***Manipulation des plantes*** *: Contrôler les mouvements des plantes, comme diriger les branches d'un arbre pour attraper un ennemi ou créer un chemin sûr à travers une forêt dense.*
- ***Transformation végétale*** *: Changer un petit arbuste en un grand arbre ou transformer des fleurs en fruits comestibles.*
- ***Communication avec les plantes*** *: Obtenir des informations en parlant aux arbres ou aux fleurs, par exemple, savoir si des ennemis sont passés par là récemment.*
- ***Utilisation symbolique*** *: Incorporer des éléments symboliques dans les rituels ou les savoir-faire, comme utiliser une fleur de cerisier pour symboliser l'éphémère et apporter un sentiment de gratitude.*

Symbolique associée

Pour aider les joueureuses à s'approprier le domaine, voici quelques symboles végétaux et leurs significations :

- *Bourgeon et bouton : Symbolisent l'avenir et le potentiel.*
- *Fleur ouverte : Évoque l'épanouissement et la pleine réalisation.*
- *Lichen : Fait référence au passé et à la résilience.*
- *Bambou : Symbolise la prospérité et la résilience.*
- *Feuillage persistant : Renvoie à l'immortalité et à la continuité de la nature.*
- *Pin : Représente la virilité et la longévité.*
- *Fleurs de pêcher : Symbolisent la féminité et la beauté.*

- *Fleurs de cerisier : Sont le symbole de l'éphémère et de la beauté transitoire.*

Dimensions associées

Les faiseurs manipulant le domaine Végétal font principalement appel aux dimensions suivantes :

- ***Primus** (2ème dimension) : La dimension des éléments primaires, car les plantes dépendent de l'eau, de l'air, de la terre et de la lumière pour croître et prospérer.*
- ***Eden** (1ère dimension) : La dimension de l'amour et de la création, car les plantes sont créées et cultivées par l'amour et l'attention des jardiniers et des cultivateurs.*

Ils peuvent également faire appel à la dimension velum **spatio-temporel**, car les plantes interagissent souvent avec les animaux tels que les pollinisateurs et les herbivores, créant des écosystèmes complexes et interconnectés.

Chapitre 23 - Aart et styles selon les âges

Aart de Noir Chemin, des Trois Orchidées, de Mangeurs de Pierres, Éon de Retour de Pendule, Éon de Vers le Bruit et usages dramaturgiques.

L'Aart des êtus du Noir chemin

Les domaines possibles

Air

Description du domaine : Ce domaine permet de manipuler l'air et les vents, de créer des tempêtes, de voler ou de contrôler la météo.
Comment utiliser ce domaine : Dominer les vents pour naviguer, créer des barrières de vent, disperser des nuages pour faire apparaître le soleil ou provoquer des orages.

Animal

Description du domaine : Ce domaine permet de communiquer avec les animaux, les contrôler, et même se transformer en eux.
Comment utiliser ce domaine : Appeler les animaux à l'aide, se transformer en un animal pour espionner ou combattre, et utiliser leurs capacités pour divers avantages.

Conjuration

Description du domaine : Permet d'invoquer des créatures d'autres plans d'existence et de se protéger contre elles.
Comment utiliser ce domaine : Invoquer des alliés surnaturels pour se battre ou exécuter des tâches, exorciser des esprits malveillants.

Corps

Description du domaine : Affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures, accélérant ou ralentissant le métabolisme.
Comment utiliser ce domaine : Soigner les blessures, améliorer temporairement les capacités physiques, ou affaiblir un adversaire.

Dimension

Description du domaine : Permet de créer des passages dimensionnels, des poches secrètes, et de voyager entre les plans.
Comment utiliser ce domaine : Téléportation, création de refuges dimensionnels, ou manipuler l'espace autour de soi pour des avantages stratégiques.

Eau

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aquatique pour créer des sources, des tempêtes maritimes ou manipuler les fluides vitaux.
Comment utiliser ce domaine : Contrôler l'eau pour se défendre, attaquer, ou pour purifier et soigner.

Enchantement

Description du domaine : Détecter et créer des objets velumniques en utilisant des incantations longues et précises.
Comment utiliser ce domaine : Enchanter des objets pour qu'ils possèdent des pouvoirs spéciaux, ou détecter les enchantements cachés.

Esprit

Description du domaine : Lecture des pensées, communication télépathique, implantation de faux souvenirs, ou modification des émotions.
Comment utiliser ce domaine : Espionner les pensées d'un adversaire, influencer les décisions, ou apaiser les esprits troublés.

Feu

Description du domaine : Manipulation du feu pour créer des flammes, des explosions ou des sources de lumière et de chaleur.
Comment utiliser ce domaine : Attaquer avec des boules de feu, créer des barrières de flammes, ou réchauffer un campement.

Lumière & Ténèbres

Description du domaine : Manipulation de la lumière pour créer des illusions, rendre invisible ou créer des ténèbres impénétrables.
Comment utiliser ce domaine : Éclairer les zones sombres, aveugler les ennemis, ou se dissimuler dans l'ombre.

Métamorphose

Description du domaine : Transformation des êtres vivants en d'autres formes vivantes.
Comment utiliser ce domaine : Se transformer en animal ou en créature mythique, ou transformer partiellement des parties de son corps pour des avantages spécifiques.

Terre

Description du domaine : Création et manipulation de la terre et de la roche pour ouvrir des failles, créer des murs ou sculpter des formes.

Comment utiliser ce domaine : Construire des défenses naturelles, attaquer avec des rochers, ou créer des passages sous terre.

Mort

Description du domaine : Contrôle des morts-vivants, animation des cadavres, et manipulation des maladies mortelles.

Comment utiliser ce domaine : Invoquer des squelettes pour se battre, infliger des maladies, ou ressusciter les morts.

Transmutation

Description du domaine : Transformation des éléments et des objets inanimés.

Comment utiliser ce domaine : Transformer des objets en d'autres formes, ou manipuler les matériaux pour des avantages stratégiques.

Végétal

Description du domaine : Contrôle des plantes et de leur croissance.

Comment utiliser ce domaine : Accélérer la croissance des plantes, manipuler les végétaux pour des attaques ou des défenses, ou communiquer avec les esprits des plantes.

Les styles de l'Aart

Sage

Aart vs Foi (profane) : Les sages utilisent leurs croyances et philosophies pour redéfinir la réalité. Ils cherchent à imposer leur vision du monde pour réécrire l'histoire et prévaloir à jamais.

Nécromant

Soins (de l'étrange) : Les nécromants invoquent les esprits des morts pour obtenir des informations ou des pouvoirs. Ils peuvent utiliser la vie plutôt que l'énergie pour leurs sorts.

Enchanteur

Érudition (Métaphysique) : Conseillers des rois, les enchanteurs utilisent leur intuition et leurs pouvoirs pour influencer les destinées des royaumes et organiser les successions.

Ménestrel

Représentation : Les ménestrels sont des bardes qui utilisent la musique et les histoires pour influencer et inspirer. Ils possèdent des pouvoirs velumniques liés à la tradition orale.

Katas

Athlétisme : Pratiquants d'arts martiaux, les Katas utilisent la force physique et l'énergie interne pour manipuler les énergies velumniques et se défendre.

Thaumaturge

Aart vs Foi (Dieux) : Les thaumaturges, initiés par des prêtres ou des dragons, utilisent leurs pouvoirs pour accomplir la volonté des dieux ou influencer les événements religieux.

Chaman

Survie : Les chamans, guides spirituels et guérisseurs, utilisent des pouvoirs psychiques et des transformations personnelles pour relier le monde des morts et des vivants.

Yviem

Aart vs Foi (Gaïa) : Les Yviem, gardiens du savoir et des traditions, conseillent les rois et célèbrent les cérémonies sacrées. Ils sont les intermédiaires entre les dieux et les hommes, et détiennent un pouvoir immense dans la société ancienne.

Ces descriptions devraient fournir une base claire et précise pour chaque domaine et style, permettant aux joueureuses de comprendre et d'utiliser efficacement leurs pouvoirs dans le contexte de leur campagne.

L'aart de faiseur des faiseurs des 3 orchidées

Les domaines possibles

Air

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aérien pour contrôler les vents, créer des tempêtes et affecter la météo.

Comment utiliser ce domaine : Voler, disperser les nuages, créer des barrières de vent ou provoquer des orages.

Animal

Description du domaine : Communication et contrôle des animaux, ainsi que transformation en eux.

Comment utiliser ce domaine : Appeler des animaux à l'aide, se transformer pour espionner ou combattre, utiliser les capacités des animaux.

Conjuration

Description du domaine : Invoquer des créatures d'autres plans d'existence et se protéger contre elles.

Comment utiliser ce domaine : Invoquer des alliés surnaturels, exorciser des esprits malveillants.

Corps

Description du domaine : Affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures, et peut accélérer ou ralentir le métabolisme.

Comment utiliser ce domaine : Soigner les blessures, améliorer les capacités physiques, affaiblir un adversaire.

Dimension

Description du domaine : Créer des passages dimensionnels, des poches secrètes et voyager entre les plans.

Comment utiliser ce domaine : Téléportation, création de refuges dimensionnels, manipulation de l'espace pour des avantages stratégiques.

Eau

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aquatique pour créer des sources, des tempêtes maritimes ou manipuler les fluides vitaux.

Comment utiliser ce domaine : Contrôler l'eau pour se défendre, attaquer, purifier et soigner.

Enchantement

Description du domaine : Détecter et créer des objets velumniques en utilisant des incantations longues et précises.

Comment utiliser ce domaine : Enchanter des objets pour leur donner des pouvoirs spéciaux, détecter les enchantements cachés.

Esprit

Description du domaine : Lecture des pensées, communication télépathique, implantation de faux souvenirs ou modification des émotions.

Comment utiliser ce domaine : Espionner les pensées, influencer les décisions, apaiser les esprits troublés.

Feu

Description du domaine : Manipulation du feu pour créer des flammes, des explosions ou des sources de lumière et de chaleur.

Comment utiliser ce domaine : Attaquer avec des boules de feu, créer des barrières de flammes, réchauffer un campement.

Lumière & Ténèbres

Description du domaine : Manipulation de la lumière pour créer des illusions, rendre invisible ou créer des ténèbres impénétrables.

Comment utiliser ce domaine : Éclairer, aveugler les ennemis, se dissimuler dans l'ombre.

Métamorphose

Description du domaine : Transformation des êtres vivants en d'autres formes vivantes.

Comment utiliser ce domaine : Se transformer en animal ou créature mythique, transformer des parties de son corps pour des avantages spécifiques.

Terre

Description du domaine : Création et manipulation de la terre et de la roche pour ouvrir des failles, créer des murs ou sculpter des formes.

Comment utiliser ce domaine : Construire des défenses naturelles, attaquer avec des rochers, créer des passages sous terre.

Mort

Description du domaine : Contrôle des morts-vivants, animation des cadavres et manipulation des maladies mortelles.

Comment utiliser ce domaine : Invoquer des squelettes, infliger des maladies, ressusciter les morts.

Transmutation

Description du domaine : Transformation des éléments et des objets inanimés.

Comment utiliser ce domaine : Transformer des objets en d'autres formes, manipuler les matériaux pour des avantages stratégiques.

Végétal

Description du domaine : Contrôle des plantes et de leur croissance.

Comment utiliser ce domaine : Accélérer la croissance des plantes, manipuler les végétaux pour des attaques ou des défenses, communiquer avec les esprits des plantes.

Les styles d'art de Faiseurs

Sage

- Aart vs Foi (Profane)

Description : Les sages opposent leurs connaissances au monde spirituel, cherchant à contrôler la réalité selon leurs aspirations. Ils redéfinissent la nature de la réalité pour faire accepter leur vision du monde, influençant ainsi l'histoire et les événements futurs.

Comment utiliser ce style : Utiliser des croyances et philosophies pour influencer les événements, prédire l'avenir et guider les autres.

Nécromant

- Soins (de l'étrange)

Description : Fasciné par la mort, le nécromant utilise ses connaissances pour communiquer avec les esprits et obtenir des informations ou des pouvoirs surnaturels. Il est souvent craint en raison de son utilisation de l'art de faiseur noire.

Comment utiliser ce style : Invoquer les esprits, prédire l'avenir, utiliser des cadavres pour des rituels magiques.

Enchanteur

- Érudition (Littérature)

Description : L'enchanteur utilise son savoir encyclopédique en littérature pour créer des effets velumniques. Conseiller sage et bienveillant, il influence les puissants et organise les défis de succession.

Comment utiliser ce style : Utiliser la littérature et la connaissance pour conseiller, influencer et créer des enchantements.

Ménestrel

- Représentation

Description : Artiste accompli, le ménestrel utilise la musique, le chant et la représentation pour créer des effets velumniques et captiver son public.

Comment utiliser ce style : Influencer les émotions, enseigner des leçons, jeter des sorts à travers la musique et les histoires.

Katas

Athlétisme

Description : Les Katas utilisent leur savoir-faire en athlétisme pour manipuler l'énergie velumnique, considérés comme des moines respectés pour leur discipline physique et mentale.

Comment utiliser ce style : Protéger les dirigeants, résoudre des conflits, utiliser l'athlétisme pour canaliser l'énergie velumnique.

Chamans

Survie

Description : Les chamans sont des guérisseurs et conseillers spirituels, utilisant leurs pouvoirs psychiques et leur connaissance des plantes pour soigner et guider leur tribu.

Comment utiliser ce style : Guérir les maladies, guider spirituellement, faciliter la communication entre les vivants et les morts.

Yviem

Aart vs Foi (Dieux)

Description : Personnages importants de la société ancienne, les Yviem étaient les ministres du culte, gardiens du savoir et conseillers des rois, célébrant les cérémonies sacrées.

Comment utiliser ce style : Célébrer les rites sacrés, conseiller les dirigeants, influencer la société en tant qu'intermédiaire entre les dieux et les hommes.

Ces descriptions devraient fournir une base claire et précise pour chaque domaine et style, permettant aux joueureuses de comprendre et d'utiliser efficacement leurs pouvoirs dans le contexte de leur campagne.

Les faiseurs de mangeurs de pierres

Les domaines possibles

Air

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aérien pour contrôler les vents, créer des tempêtes et affecter la météo.

Comment utiliser ce domaine : Voler, disperser les nuages, créer des barrières de vent ou provoquer des orages.

Animal

Description du domaine : Communication et contrôle des animaux, ainsi que transformation en eux.

Comment utiliser ce domaine : Appeler des animaux à l'aide, se transformer pour espionner ou combattre, utiliser les capacités des animaux.

Corps

Description du domaine : Affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures, et peut accélérer ou ralentir le métabolisme.

Comment utiliser ce domaine : Soigner les blessures, améliorer les capacités physiques, affaiblir un adversaire.

Eau

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aquatique pour créer des sources, des tempêtes maritimes ou manipuler les fluides vitaux.

Comment utiliser ce domaine : Contrôler l'eau pour se défendre, attaquer, purifier et soigner.

Enchantement

Description du domaine : Détecter et créer des objets velumniques en utilisant des incantations longues et précises.

Comment utiliser ce domaine : Enchanter des objets pour leur donner des pouvoirs spéciaux, détecter les enchantements cachés.

Esprit

Description du domaine : Lecture des pensées, communication télépathique, implantation de faux souvenirs ou modification des émotions.

Comment utiliser ce domaine : Espionner les pensées, influencer les décisions, apaiser les esprits troublés.

Feu

Description du domaine : Manipulation du feu pour créer des flammes, des explosions ou des sources de lumière et de chaleur.

Comment utiliser ce domaine : Attaquer avec des boules de feu, créer des barrières de flammes, réchauffer un campement.

Lumière & Ténèbres

Description du domaine : Manipulation de la lumière pour créer des illusions, rendre invisible ou créer des ténèbres impénétrables.

Comment utiliser ce domaine : Éclairer, aveugler les ennemis, se dissimuler dans l'ombre.

Terre

Description du domaine : Création et manipulation de la terre et de la roche pour ouvrir des failles, créer des murs ou sculpter des formes.

Comment utiliser ce domaine : Construire des défenses naturelles, attaquer avec des rochers, créer des passages sous terre.

Végétal

Description du domaine : Contrôle des plantes et de leur croissance.

Comment utiliser ce domaine : Accélérer la croissance des plantes, manipuler les végétaux pour des attaques ou des défenses, communiquer avec les esprits des plantes.

Les styles de faiseur

L'ésothéricien

Aart vs Foi (Profanes)

Description : Les ésothériciens du grand hiver sont des mages influents et mystérieux qui manipulent les énergies spirituelles de l'univers grâce à leur Savoir²-Faire. Ils sont considérés comme des experts en matière d'art de faiseur profane, réalisant des rituels complexes pour altérer la réalité selon leurs désirs.

Comment utiliser ce style : Réaliser des rituels pour manipuler la réalité, guider spirituellement ceux qui cherchent à explorer les mystères de l'univers, influencer les autres par leurs croyances et rituels.

Spirites

Soins (Étranges)

Description : Les spirites, souvent perçus comme des médiums ou des guérisseurs, utilisent leur capacité à communiquer avec les esprits pour prodiguer des soins alternatifs et offrir une protection spirituelle. Leur Savoir²-Faire leur permet de prodiguer des soins basés sur des pratiques spirituelles plutôt que médicales.

Comment utiliser ce style : Guérir les vivants en communiquant avec les esprits, transférer des énergies positives à des personnes proches, offrir des protections spirituelles.

Géomancien

Métier (Artisan)

Description : Les géomanciens sont des artisans experts dans la fabrication d'objets en bois ou en terre, utilisant leur Savoir²-Faire pour exprimer leur art de faiseur et aider à l'accomplissement du destin des royaumes. Ils jouent un rôle crucial en lisant les signes dans les préparations chimiques et les objets qu'ils fabriquent.

Comment utiliser ce style : Fabriquer des objets enchantés, lire les signes pour prendre des décisions éclairées, conseiller les dirigeants grâce à leur intuition légendaire.

Moine

Athlétisme

Description : Les moines pratiquent les Katas, un ensemble d'arts martiaux visant à se préserver. Ils utilisent leur force physique et leur maîtrise de l'énergie interne pour manipuler les énergies velumniques.

Comment utiliser ce style : Protéger les autres grâce à leur discipline physique, utiliser leur énergie interne pour obtenir des effets velumniques, conseiller les dirigeants avec sagesse.

Survivant

Survie

Description : Les survivants possèdent des aptitudes variées, incluant la perception extra-sensorielle et des pouvoirs psychiques. Ils servent de psychopompes, relient le monde des morts à celui des vivants et jouent un rôle crucial dans les rites spirituels et la guérison.

Comment utiliser ce style : Utiliser des techniques de survie pour guider et protéger leur tribu, communiquer avec les esprits pour obtenir des conseils, utiliser des plantes médicinales pour soigner les malades.

Ces descriptions devraient fournir une base claire et précise pour chaque domaine et style, permettant aux joueureuses de comprendre et d'utiliser efficacement leurs pouvoirs dans le contexte de leur campagne steampunk sous la neige.

L'éon de retour de pendule

Les domaines possibles

Air

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aérien pour contrôler les vents, créer des tempêtes et affecter la météo.

Comment utiliser ce domaine : Voler, disperser les nuages, créer des barrières de vent ou provoquer des orages.

Animal

Description du domaine : Communication et contrôle des animaux, ainsi que transformation en eux.

Comment utiliser ce domaine : Appeler des animaux à l'aide, se transformer pour espionner ou combattre, utiliser les capacités des animaux.

Corps

Description du domaine : Affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures, et peut accélérer ou ralentir le métabolisme.

Comment utiliser ce domaine : Soigner les blessures, améliorer les capacités physiques, affaiblir un adversaire.

Eau

Description du domaine : Maîtrise de l'élément aquatique pour créer des sources, des tempêtes maritimes ou manipuler les fluides vitaux.

Comment utiliser ce domaine : Contrôler l'eau pour se défendre, attaquer, purifier et soigner.

Enchantement

Description du domaine : Détecter et créer des objets velumniques en utilisant des incantations longues et précises.

Comment utiliser ce domaine : Enchanter des objets pour leur donner des pouvoirs spéciaux, détecter les enchantements cachés.

Esprit

Description du domaine : Lecture des pensées, communication télépathique, implantation de faux souvenirs ou modification des émotions.

Comment utiliser ce domaine : Espionner les pensées, influencer les décisions, apaiser les esprits troublés.

Feu

Description du domaine : Manipulation du feu pour créer des flammes, des explosions ou des sources de lumière et de chaleur.

Comment utiliser ce domaine : Attaquer avec des boules de feu, créer des barrières de flammes, réchauffer un campement.

Lumière & Ténèbres

Description du domaine : Manipulation de la lumière pour créer des illusions, rendre invisible ou créer des ténèbres impénétrables.

Comment utiliser ce domaine : Éclairer, aveugler les ennemis, se dissimuler dans l'ombre.

Terre

Description du domaine : Création et manipulation de la terre et de la roche pour ouvrir des failles, créer des murs ou sculpter des formes.

Comment utiliser ce domaine : Construire des défenses naturelles, attaquer avec des rochers, créer des passages sous terre.

Végétal

Description du domaine : Contrôle des plantes et de leur croissance.

Comment utiliser ce domaine : Accélérer la croissance des plantes, manipuler les végétaux pour des attaques ou des défenses, communiquer avec les esprits des plantes.

Temps (uniquement pour le pendule)

Description du domaine : Manipulation du temps pour arrêter son écoulement, remonter son cours ou se projeter dans le futur.

Comment utiliser ce domaine : Arrêter le temps pour éviter un danger, remonter le temps pour corriger une erreur, se projeter dans le futur pour anticiper des événements.

Les styles retour de pendule

Éon Technomancien

Aart vs Foi (Profanes)

Description : L'éon technomancien est un faiseur contrôlé et conditionné pour n'utiliser ses pouvoirs qu'en conformité avec les souhaits de ses commanditaires. Ils exercent une influence sur la politique, l'économie et la culture, soutenant les intérêts de leurs maîtres.

Comment utiliser ce style : Maintenir le contrôle sur les masses, réaliser des rituels complexes, influencer les événements politiques et économiques.

Éon Technospirite

Soins (Étranges)

Description : Le technospirite est spécialisé dans les soins étranges, utilisant sa Savoir²-Faire pour invoquer l'esprit des morts afin de guérir maladies et blessures. Il est contrôlé et conditionné par des maisons de conditionnement.

Comment utiliser ce style : Guérir les maladies, communiquer avec les esprits des morts, utiliser des pouvoirs ténébreux pour soigner.

Éonmanceur

Métier (Artisan)

Description : L'éonmanceur est un faiseur contrôlé par l'impérium pour concevoir des objets uniques et utiles. Il est considéré comme un ami et conseiller des puissants grâce à son intuition légendaire.

Comment utiliser ce style : Créer des objets enchantés, conseiller les dirigeants, lire les signes dans les préparations chimiques.

Éontechmoine

Athlétisme

Description : L'éontechmoine utilise l'athlétisme comme art de méditation pour canaliser l'énergie interne. Il est un expert en arts martiaux et en méditation, capable d'augmenter sa force, sa vitesse et son agilité.

Comment utiliser ce style : Protéger les autres avec des techniques de combat, utiliser des katas pour entraîner le corps et l'esprit, canaliser l'énergie interne.

Faiseur libre

Survie

Description : Le faiseur libre, ou Errant, est un individu solitaire capable de survivre dans des conditions extrêmes. Il n'est pas conditionné et suit sa propre voie.

Comment utiliser ce style : Utiliser des techniques de survie pour naviguer dans le monde post-apocalyptique, se protéger et protéger les autres, rester indépendant des structures de pouvoir.

Ces descriptions offrent une base claire et précise pour chaque domaine et style, permettant aux joueureuses de comprendre et d'utiliser efficacement leurs pouvoirs dans le contexte de leur campagne cyberpunk et post-apocalyptique.

Éontechnosavant

Érudition (Velum, Science)

Description : L'éontechnosavant est un faiseur spécialisé dans l'intégration de la technologie et de l'art de faiseur. Il utilise ses connaissances en science et en technologie pour renforcer ses capacités velumniques et créer des dispositifs magico-technologiques.

Comment utiliser ce style : Créer des dispositifs enchantés, interfacer la technologie avec la magie, concevoir des armes ou des outils améliorés par l'art de faiseur.

Éonpsychologue

- Psychologie

Description : L'éonpsychologue est un spécialiste des manipulations mentales. Grâce à ses Savoir²-Faire s en psychologie et en art de faiseur, il peut influencer les pensées et les émotions des autres de manière subtile ou directe.

Comment utiliser ce style : Implanter des idées, calmer des foules, manipuler les leaders, soigner les traumatismes mentaux.

Éonbiomancien

- Érudition (Velum, biologie)

Description : L'éonbiomancien est un faiseur qui utilise la biotechnologie pour altérer et améliorer les capacités biologiques des êtres vivants. Il peut aussi bien guérir que transformer les corps de manière radicale.

Comment utiliser ce style : Augmenter la force ou la résilience, guérir des maladies génétiques, créer des créatures hybrides, manipuler la croissance cellulaire.

Éoncybermancien

- Métier (Cybernétique)

Description : L'éoncybermancien est un faiseur qui se spécialise dans la fusion du velum et de la cybernétique. Il peut intégrer des implants cybernétiques à des entités velumniques pour améliorer leurs capacités.

Comment utiliser ce style : Implanter des dispositifs cybernétiques magiques, réparer ou améliorer les implants, interfacer le cerveau avec des réseaux informatiques magiques.

Éonénergiste

- Art de faiseur & Énergie

Description : L'éonénergiste maîtrise l'art de manipuler les différentes formes d'énergie (électrique, thermique, cinétique) pour alimenter ses sorts et dispositifs magiques.

Comment utiliser ce style : Contrôler les flux d'énergie, créer des champs de force, générer des éclairs, manipuler la température.

Éon, nautonier et Shinaï de vers le bruit

Les Domaines

- Air (éonites)
- Corps (shinaï)
- Dimension (éonites)
- Eau (éonites)
- Esprit (shinaï et éonites)
- Feu (éonites)
- Force (shinaï et éonites)
- Lumière (shinaï et éonites)
- Mort (spéciale)
- Temps (uniquement les nautoniers)
- Terre (éonites)
- Végétal (éonites)

Les Styles

En plus des style de la période précédente vous pouvez choisir parmi ceux-ci aussi.

Shinaï

Description : Le shinaï est un faiseur énigmatique spécialisé dans l'harmonisation des énergies entre les individus. Contrairement aux autres faiseurs, son art n'est jamais utilisé pour affecter des zones, mais toujours dirigé vers des personnes spécifiques.

Comment utiliser ce style

- Empathie : Le shinaï choisit le savoir-faire de l'empathie comme domaine principal, lui permettant de ressentir les émotions et les sentiments des autres. Il utilise cette capacité pour aider les gens à surmonter leurs conflits et trouver des solutions pacifiques.
- Guérison Velumnique : Spécialisé dans l'art de la guérison, le shinaï soigne les blessures physiques et émotionnelles. Il croit fermement que la guérison est essentielle pour améliorer la vie des gens.
- Rôle dans la Société : Le shinaï est souvent sollicité pour résoudre des conflits et apporter la paix. Sa sagesse et sa bienveillance en font un guide respecté.

Éonite

Description : Les éonites sont des faiseurs puissants et versatiles, capables d'accéder à tous les domaines du velum. Cependant, ils ne peuvent pas entrer en symbiose avec une Soulfarian, un vaisseau spatial vivant qui nécessite une spécialisation spécifique.

Comment utiliser ce style

- **Érudition** : L'éonite utilise une spécialité de l'érudition pour comprendre et manipuler les complexités du velum. Cela leur permet de créer des sorts puissants et précis, pouvant cibler des zones ou des individus.
- **Rôle dans la Galaxie** : Les éonites sont souvent des personnages mystérieux jouant un rôle crucial dans les aventures galactiques. Leur maîtrise du velum leur permet de protéger les vaisseaux spatiaux, guérir les blessures et manipuler les éléments naturels.

Nautonier

Description : Les nautoniers sont des faiseurs capables de fédérer plusieurs domaines (Végétal, Esprit et Temps) pour entrer en symbiose avec leur Soulfarian. Leur savoir-faire principal est la conduite (Soulfarian), qui leur

permet de piloter leur vaisseau à travers les étoiles.

Comment utiliser ce style

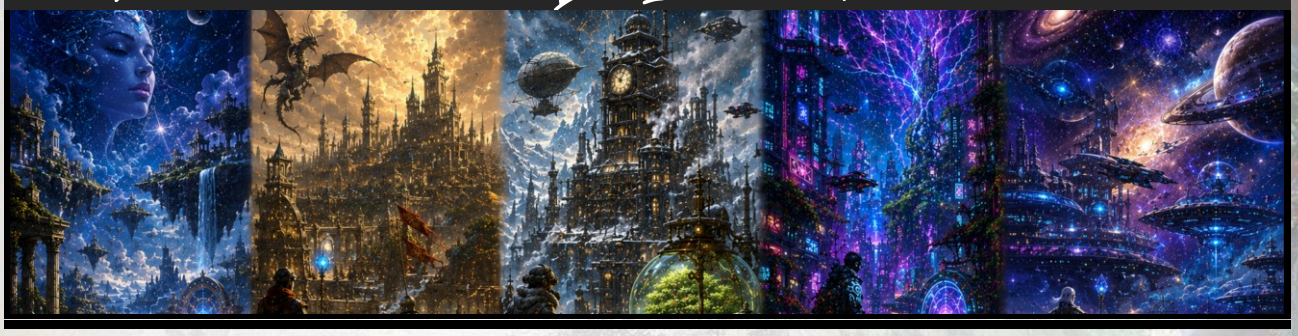
- **Symbiose avec la Soulfarian** : Le nautonier considère son vaisseau spatial comme une extension de lui-même. Cette connexion profonde permet des mouvements fluides et précis.
- **Fédération des Domaines** : Les nautoniers utilisent divers domaines pour accomplir des tâches uniques, comme faire pousser des plantes utiles à bord, créer des illusions pour tromper l'ennemi, et manipuler le temps pour gagner des avantages tactiques.
- **Rôle dans la Société** : Les nautoniers sont respectés pour leur capacité unique à fusionner avec leur vaisseau. Ils sont essentiels pour les missions galactiques complexes et dangereuses.

Ces styles enrichissent l'univers de Vers le Bruit en ajoutant des dimensions variées à l'utilisation de l'Aart. Chaque style apporte des visions singulières, permettant aux joueureuses d'explorer des aspects diversifiés du velum et de la technologie dans cette période galactique.

Les 5 époques de Tsuvadra dK



LIVRE VII - LES CINQ ÂGES DE JEU



Chapitre 24 - Noir Chemin

Antiquité des Mages : peuples dominants, lignées, classes, métiers et Aart des élus. Particularité par campagne Particularités des Règles par Campagne

Noir Chemin - dK12 (dK64)

Dans la campagne « Noir Chemin », les personnages peuvent atteindre un niveau maximal de dK12, permettant l'acquisition jusqu'à douze fois des atouts d'apprentissage et de compteurs. Seules les espèces Ancipiele et Dragon atteignent ce niveau, tandis que les autres espèces sont limitées à dK6. Les personnages à lignée bénéficient d'un ajustement avec la position dans la lignée pouvant ajouter jusqu'à 6 niveaux supplémentaires, atteignant ainsi le dK12. Chaque joueuse reçoit gratuitement deux utilisations de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire de Savoir²-Faire spécifiques.

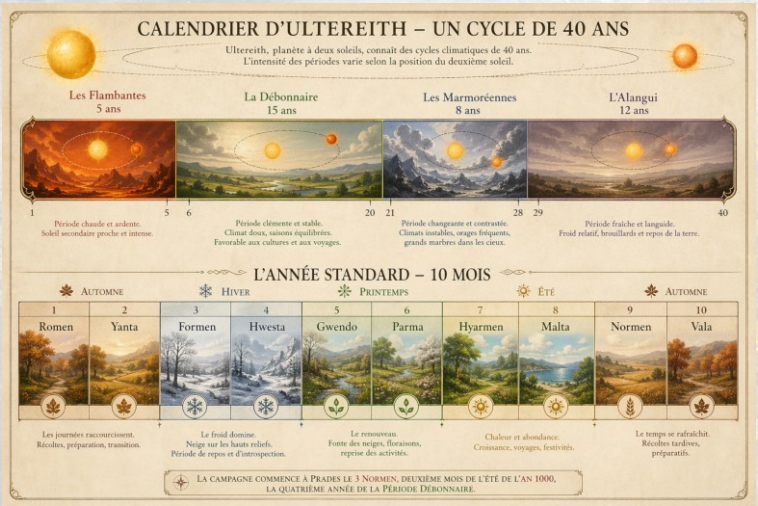
Le monde

Le monde d'avant le noir chemin est un monde dominé par ces grandes cités ancipielles, qui dépassent facilement le million d'habitants.

Ce sont très vaste cité aux avenues larges et dont les lieux stratégiques pour la politique et la réussite sociale sont les thermes.

D'un point de vue de l'inspiration historique, il faudra aller chercher du côté des empires égyptiens, romains, chinois, grecs de l'aube des grandes civilisations humaines.

Les scénarii auront souvent une coloration politique dans une ambiance de république mourante et d'empire naissant. L'art, le théâtre, la comédie, le satyre, l'éloquence, la rhétorique seront des armes à ne pas négliger.





L'enjeu de cette période, la confrontation de deux visions pour le devenir de l'avenir.

Le libéralisme à tendance libertaire des dragons versus le contrôle évolutionniste des ancipiels.

Les ancipiels du conseil hirudo, veulent neutraliser et reformer à tous jamais l'espèce humaine. Ils veulent promouvoir comme espèce donanyme dominante au cœur de société, les togents.

Les togents sont issus de manipulations génétiques entre le génome humain et le génome ancipiel. Les faiseurs ancipiels ont utilisé sans els comprendre réellement un ensemble de vieille technique dont on a perdu la connaissance théorique. Malheureusement, le conseil hirudo sait que pour atteindre totalement cet objectif, ils vont devoir éradiquer les derniers dragons.

Derrière cet enjeu conscient du conseil hirudo s'en cache un autre, encore plus ancien, plus subtil et plus terrible remontant au temps de la Voie lactée. C'est sur la découverte de celui-ci que se terminera la campagne.

La république ancipielle

Au sein de la république ancipielle, la race patricienne est la race ancipielle. Toutefois étant donné leur natalité, elle n'est pas dominante en population. Elle considère que la race humaine est sans conteste la plus dangereuse par sa reproduction exponentielle. C'est pourquoi, elle la contrôle par son système politique. Elle la considère comme une race sous tutelle et elle catégorise ces individus de race humaine comme des servis.

Les personnes vivant en dehors de la république sont considérées globalement comme des non-civilisés.

Sur leur sol, les personnes fidèles obtiennent des droits de personnes libres, ils peuvent avoir leurs propres affaires, épouser qui ils souhaitent, donnée même un clan et avoir la responsabilité d'une villa et de ses alentours.

Le calendrier

Ultereith est une planète à deux soleils qui connaît des cycles de 40 ans. Les grandes périodes sont plus ou moins chaudes suivant la place du deuxième soleil.

Et chaque année suivant la latitude la température et le climat connaissent également un cycle de saison dans l'hémisphère nord. L'équateur passe au niveau du sud du désert de Pissefer. Mais la présence des deux soleils et l'aplatissement fort aux pôles font que les climats sont surtout déterminés par les reliefs plus que par la latitude.

Il y a 9 jours dans une semaine :

- Cleallnaash
- Saebryllanaash
- Dubryllanaash
- Mereananaash
- Naash
- Brillyranassh
- Clurkanaash
- Neananaash
- Elaevyanaash

La campagne commence le **naash 17 malta**, premier mois de l'été de l'an **4035**, la **deuxième année** du cycle **alangui**.

Les monnaies

La « ***journée*** » est la monnaie unitaire de la république ancipielle. Elle correspond à une journée de travail d'un sclave agricole.

Monnaie	Court en Journée
Herbe de dragon (mouïl)	*10000*
Lorm	*500*
Année	*100*
Journée	*1*
Moment	*0,25*
Instant	*0,1*



Chapitre 25 - Trois Orchidées

L'origine de cette campagne remonte à une année simple et brûlante : 1985. Lors d'un nouvel an singulier, presque hors du temps, une « Murder party » aux accents bibliques réunit quelques joueurs. On y parlait de trahison, de foi, de jugement, et déjà, sans le savoir, de destin. À la suite de cette nuit, l'un des participants propose d'acheter Donjons et Dragons boite rouge. Le livre est ouvert, lu, puis mis en pratique sans attendre. Le scénario d'initiation est joué, presque naïvement, mais avec une intensité rare. À cet instant, quelque chose s'ancre : le jeu de rôle ne quittera plus la table, ni les imaginaires. Ce premier scénario, modeste en apparence, devient avec le temps une pierre fondatrice. Il est repris, transformé, enrichi. Il cesse d'être un simple souvenir pour devenir un lieu, une mémoire, une entrée dans un monde plus vaste. Ainsi naissent les Mines de Balval, ancien décor devenu territoire vivant, chargé d'échos et de traces anciennes.

De la même manière, certains noms évoluent : Bargul, figure initiale, devient Barges des Donfraix, s'inscrivant désormais dans une histoire plus large, liée à des lignées, à des conflits, à des héritages. La campagne Les Trois Orchidées repose sur cette transformation lente : prendre l'origine simple d'un récit, et la laisser grandir jusqu'à ce qu'elle devienne un monde. Ici, chaque lieu porte la mémoire d'un jeu ancien. Et derrière chaque scène, il y a encore, discrètement, la table de 1985, avec ses voix, ses silences, et cette première porte ouverte vers l'imaginaire

Trois Orchidées – dK10

Les participants à la campagne « Trois Orchidées » progressent jusqu'au niveau dK10. Les personnages débutent au niveau initial, apprenant et évoluant rapidement au fil de leurs aventures. De même, chaque joueuse bénéficie de deux utilisations gratuites de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire de Savoir²-Faire.

La planète (la seule partie connue)

Le monde connu ne couvre qu'une partie d'un vaste continent.

Cette terre appartient à une planète tellurique éclairée par deux soleils, dont la course lente et désaccordée façonne les saisons et les années.

Sur la moitié de ce continent vivent cinq espèces intelligentes, appelées donanymes. Malgré leurs différences, elles ont bâti des civilisations mêlées, contraintes de coexister sur un territoire limité.

Leur monde est enfermé entre deux frontières naturelles infranchissables :

- Des océans violents, dont les vagues peuvent atteindre cinquante mètres et broyer toute navigation imprudente ;
- Une chaîne de montagnes centrale immense, culminant à quinze mille mètres, dont les cols les plus bas se trouvent à neuf mille mètres.

Ainsi, les donanymes vivent regroupés dans une zone restreinte. Les échanges, les conflits et les alliances s'y concentrent. Le monde est vaste, mais leur horizon est clos.

L'époque actuelle est appelée la phase de Renaissance : une période de renouveau, de redécouverte et d'ambition, où les anciens équilibres vacillent.

Les tensions et la guerre

Au cœur de cette Renaissance, un royaume domine les événements : l'Altaïth.

Animé par le désir de restaurer un empire ancien, Altaïth cherche à étendre son pouvoir.



Pour cela, il lui faut conquérir Zemrude, territoire clé pour contrôler l'ensemble de la région.

En avançant vers le nord, Altaïth prend le contrôle de la mer intérieure, verrou stratégique majeur.

Le conflit débute en l'an 999 avec la chute de la ville franche d'Hectorie. Zemrude, en choisissant de ne pas intervenir, laisse cette cité disparaître, une décision qui marque le véritable début de la guerre.

Mais ce conflit n'est qu'une partie de ce qui se joue.

Chapitre 26 – Mangeurs de Pierres

Grand Hiver : peuples communs, classes sociales, métiers de la vïa et faiseureuses du froid.

Mangeurs de Pierres – dK8



Dans « Mangeurs de Pierres », le niveau maximal accessible est dK8, limitant les personnages à huit acquisitions d'atouts d'apprentissage et de compteurs. Comme dans les autres campagnes, les joueureuses disposent également de deux utilisations gratuites de l'atout « Science du critique » pour deux Savoir²-Faire de leur choix.

Le Grand Hiver est une période qui s'étend sur mille ans. Son fonctionnement peut être rapproché, à titre comparatif, des transformations du XIXe siècle dans notre monde.

Durant cette période, les formes d'organisation sont variées. Certaines cités présentent un niveau d'avancement politique comparable à celui de l'Europe. D'autres conservent des structures féodales proches de celles de la Russie. On trouve également des territoires en pleine construction dans une forme d'anarchie qui peut rappeler les débuts des États-Unis. Certains regroupements de villae évoquent des organisations tribales africaines, tandis que d'autres cités fonctionnent suivant des modèles proches des mandarins chinois ou du Japon à la fin du shogunat.

Une organisation militaro-politique, appelée l'Empire, exerce une autorité administrative et régalienne sur environ la moitié du monde. Cet Empire présente certains traits comparables à celui de Napoléon Ier. En face, la Via constitue une institution unique, sans véritable équivalent terrestre. Elle possède et entretient les routes qui assurent les communications à l'échelle mondiale.

Héritage des Trois Orchidées

La guerre et les événements regroupés sous le nom des **Trois Orchidées** sont désormais terminés. La Passe des Dragons a été découverte à la suite d'expéditions commanditées par le premier empereur, un PJ désigné par le porteur de Carade. À la suite de cette découverte, la totalité du continent est colonisée lors de la Grande Conquête de l'Est.

À ce moment, les donanymes s'apprêtent à entrer dans une période perçue comme un âge d'or, marquée par une paix assurée sous l'Empire.

L'annonce de la catastrophe

Cependant, des sages issus de différentes traditions philosophiques, rassemblés au sein du **Trièdre cerclé**, parviennent à une même conclusion. Ce groupe deviendra par la suite le Trièdre.

Leur analyse annonce un événement majeur : ***Fryr***, le soleil qui réchauffe la planète Ultereith, va disparaître dans l'ombre pendant plus d'un millénaire. Cette obscurité de ce soleil est provoquée par l'explosion d'une planète. Les

sages situent l'arrivée de ce phénomène environ cent cinquante ans plus tard, autour de l'an 1200 après le noir chemin (ap. NC).

La réaction du monde

À la suite de cette découverte, le ***Conseil des Sagemages*** est créé. Sa mission est d'organiser le monde de manière à permettre sa survie durant le Grand Hiver.

L'enjeu consiste à préparer les sociétés à affronter un refroidissement extrême et prolongé, tout en maintenant un équilibre politique et social.

L'évolution du Trièdre

Au moment des Trois Orchidées, le Trièdre poursuivait un objectif clair : unifier les donanymes sous une même autorité, quelle que soit sa forme, y compris au prix d'un pouvoir autoritaire.

Avec l'annonce du Grand Hiver, cet objectif évolue. Il ne s'agit plus seulement d'unifier, mais de structurer le monde pour lui permettre de survivre à douze siècles de froid.

Les négociations entre espèces

Les membres du Conseil recherchent des soutiens à la fois politiques et populaires dans un monde encore en cours d'unification. Ils doivent convaincre les différentes espèces de collaborer et d'abandonner des conflits anciens devenus sans fondement.

Après cinquante années de négociations difficiles, un compromis est trouvé entre quatre espèces principales : les humains, les ancipielles, les togentes et les narsdroks. Toutefois, un groupe important d'humanordes quitte les discussions, insatisfait de cet accord.

À partir de ce moment, les distinctions entre espèces tendent à s'effacer dans le discours. On ne parle plus d'humains, d'ancipielles, de togentes ou de narsdroks, mais de donanymes.

Notion de donanyme

Le terme de donanyme désigne les espèces capables de nommer, de conceptualiser et de structurer le réel par le langage. Cette capacité les distingue des animaux.

Les donanymes sont ainsi définis non seulement par leur nature, mais par leur faculté à produire du sens et à organiser le monde à travers cette faculté.

L'empire

À la fin de la guerre des **Trois Orchidées**, deux grandes nations, **Altaïth** et **Zemrude**, sont profondément ruinées. Seule l'Issesse dispose encore de suffisamment de ressources pour leur venir en aide.

Grâce aux accords quadripartites passés avec **Eibon**, la reconstruction devient possible. **L'Issesse** impose alors progressivement son modèle administratif. C'est à ce moment que se mettent en place les bases de ce qui deviendra l'Empire du Grand Hiver.

Parallèlement, ***Betzhabéle***, reine de Trude, initie un projet au sein du corps des ingénieurs des armées impériales d'Issesse. Elle fait créer une unité spécialisée, destinée à répondre aux contraintes futures du monde. Cette unité prend le nom de **Via**.

L'idée qui guide sa création est simple : pour survivre au Grand Hiver, il faudra relier les grandes cités par un réseau de routes fiables et entretenues. Ces routes doivent permettre les déplacements, les échanges et le maintien d'un minimum d'organisation entre les territoires. L'entretien de ce réseau est confié à des personnels formés dans un cadre militaire.

Le projet est jugé pertinent par le Grand Conseil des Sagemages **d'Ipaze**, qui en soutient le développement et en assure la diffusion. Il est conçu sur une durée de deux siècles, ce qui montre l'ampleur de l'organisation envisagée.

Plus tard, ***Gaowèle***, fils de Betzhabéle, accède au trône et devient Empereur de Proterne. Il réussit à établir une première forme d'unification du monde. Cette réussite repose à la fois sur la puissance des nouvelles légions impériales et sur l'appui du Conseil des Sagemages.

Lorsque les descendants ***d'Idril*** atteignent les sphères diplomatiques les plus élevées de l'Empire d'Issesse, le projet de la Via s'accélère. Cependant, une partie du monde reste encore hors du contrôle impérial, notamment l'est des **Tenrodia**, qui n'est pas encore conquis.

Le siècle qui suit la guerre des Trois Orchidées est marqué par une période de paix et de croissance. Les différentes populations donanymes participent à un projet commun, porté par l'Empire et soutenu par les Sagemages. Cet âge est perçu comme un âge d'or, qui ne sera pas retrouvé par la suite.

L'Empire joue un rôle central dans cette stabilité. Toutefois, les signes annonciateurs du Grand Hiver commencent à apparaître. Le Conseil des Sagemages anticipe la fin de cette période favorable et affirme progressivement

que l'Empire doit laisser place à une nouvelle forme d'organisation : celle de la Vïa, plus adaptée à un monde soumis à des conditions extrêmes.

Mais l'Empire refuse cette transition. Il ne souhaite pas disparaître ni céder sa place. Cette tension marque le début de son déclin, alors même que le Grand Hiver commence.

Cent ans après le début effectif du Grand Hiver, la situation est profondément transformée. La Vïa, initialement issue du génie logistique des légions impériales, s'est détachée de l'Empire pour devenir une administration autonome. Elle est désormais pleinement soutenue par le Conseil des Sagemages.

L'Empire, de son côté, subsiste mais dans un état affaibli. Refusant de se dissoudre, il se maintient au pouvoir sous une forme de plus en plus autoritaire. Il a perdu une partie de son contrôle administratif, notamment sur les territoires situés à l'est des Tenrodia, mais conserve une forte influence sur les régions du nord-ouest, plus densément peuplées.

C'est dans ce contexte, cent ans après le début du Grand Hiver, que l'Empereur actuel relance une politique d'expansion. Il reprend les conquêtes vers l'est, malgré les conditions climatiques et politiques défavorables.

Face à cette situation, les dirigeants de la Vïa et le Grand Conseil des Sagemages prennent une décision secrète. Ils considèrent que la survie du monde passe désormais par la disparition de l'Empire et commencent à organiser sa destruction.

La vïa

À l'origine, la Vïa est une composante des légions de l'Empire. Elle correspond au corps chargé du génie militaire. Son rôle est d'entretenir et de développer l'ensemble des voies de transport et des circuits de ravitaillement dans le monde connu.

Parmi ses différentes phalanges, l'une est spécialisée dans les communications entre les postes de Vïa installés dans les cités. Les officiers de cette phalange occupent rapidement une fonction administrative importante, puisqu'ils deviennent des gouverneurs chargés de représenter l'autorité impériale au niveau local.

Au bout de cent ans, les espèces donanymes finissent par se rassembler sous la bannière de l'Empire de Proterne. À ce moment, le Grand Hiver n'a pas encore commencé, mais il est anticipé depuis longtemps par le Conseil des Sagemages.

L'Empire encourage alors fortement le développement d'un réseau global, appelé la Vïa générale. Ce réseau devient un axe structurant du monde en reliant les grandes cités et en facilitant les échanges. Dans ce cadre, une partie des phalanges, désignée sous le nom de Génie logistique de la Vïa, commence à prendre une autonomie progressive.

Cette évolution n'est pas une rupture brutale, mais une adaptation. Ces unités cherchent à gagner en efficacité sur le terrain. Elles se détachent peu à peu de l'administration centrale pour mieux répondre aux besoins locaux, tout en conservant leur organisation interne et leur coordination globale.

Lorsque le Grand Hiver est installé depuis cent ans, cette autonomie devient complète. La Vïa se sépare alors de fait de l'Empire et s'organise comme une structure indépendante.

Les membres de cette ancienne légion prennent le nom de vïatards. La Vïa, née des besoins du terrain et construite grâce aux efforts conjoints de l'Empire de Proterne et du Conseil des Sagemages, devient à ce moment un organe indispensable au fonctionnement du monde. Elle ne dépend plus des circuits politiques et économiques traditionnels.

Son autorité ne repose plus que sur son propre centre administratif, situé dans la seconde capitale impériale, Croix. Cette ville, située à l'est de la Passe des Dragons, devient le cœur organisationnel de la Vïa.

La forme actuelle de la Vïa, telle que les joueureuses et joueurs peuvent la connaître en jeu, se met véritablement en place à partir du cinquantième anniversaire de l'installation durable du monde dans le Grand Hiver. À partir de cette période, elle cesse d'être un simple outil impérial pour devenir une puissance autonome, structurante et incontournable.

Chapitre 27 - Retour de Pendule

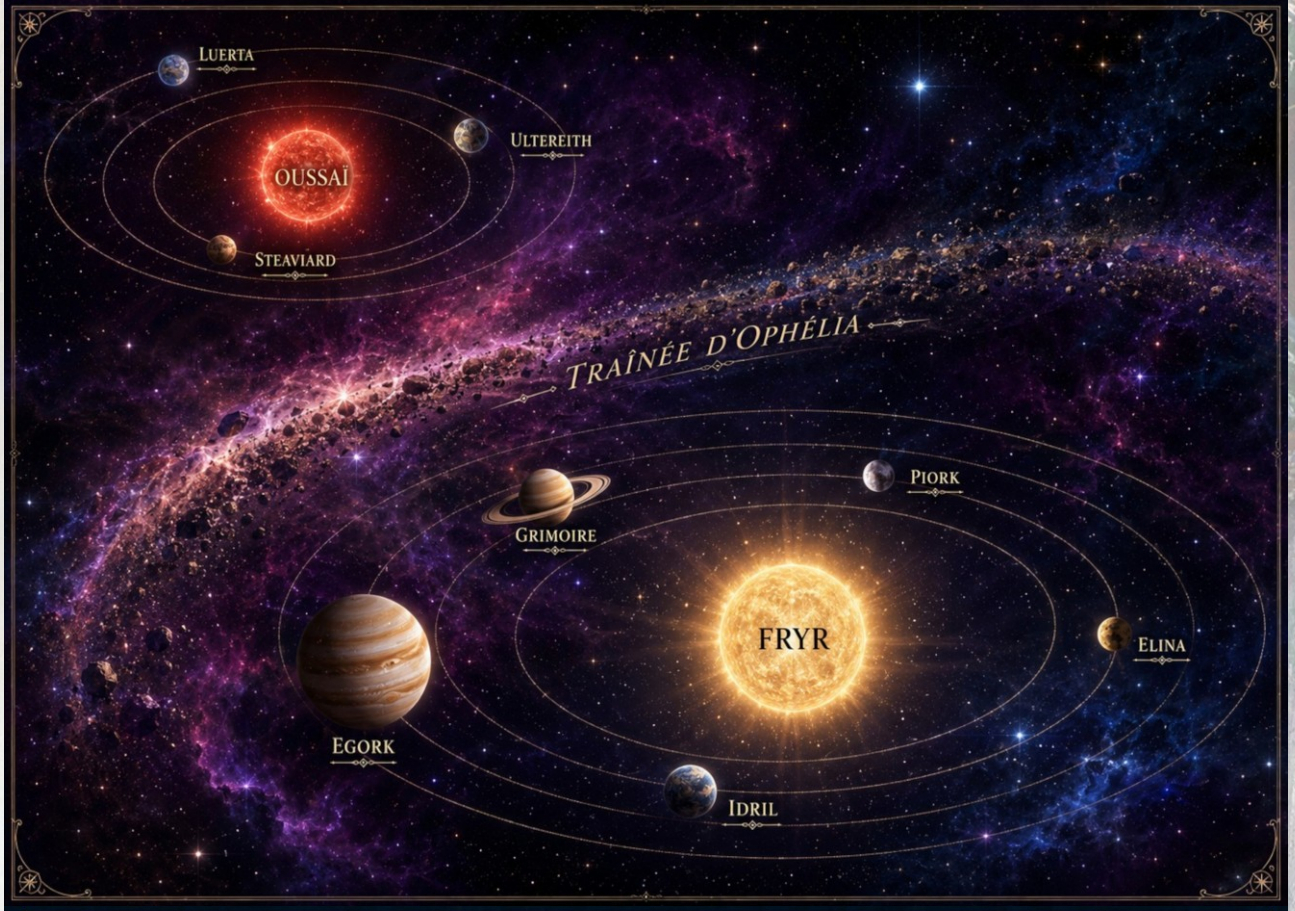
Cyberpunk éonite : maisons, vocations, Éon rationalisé et cybernétique.

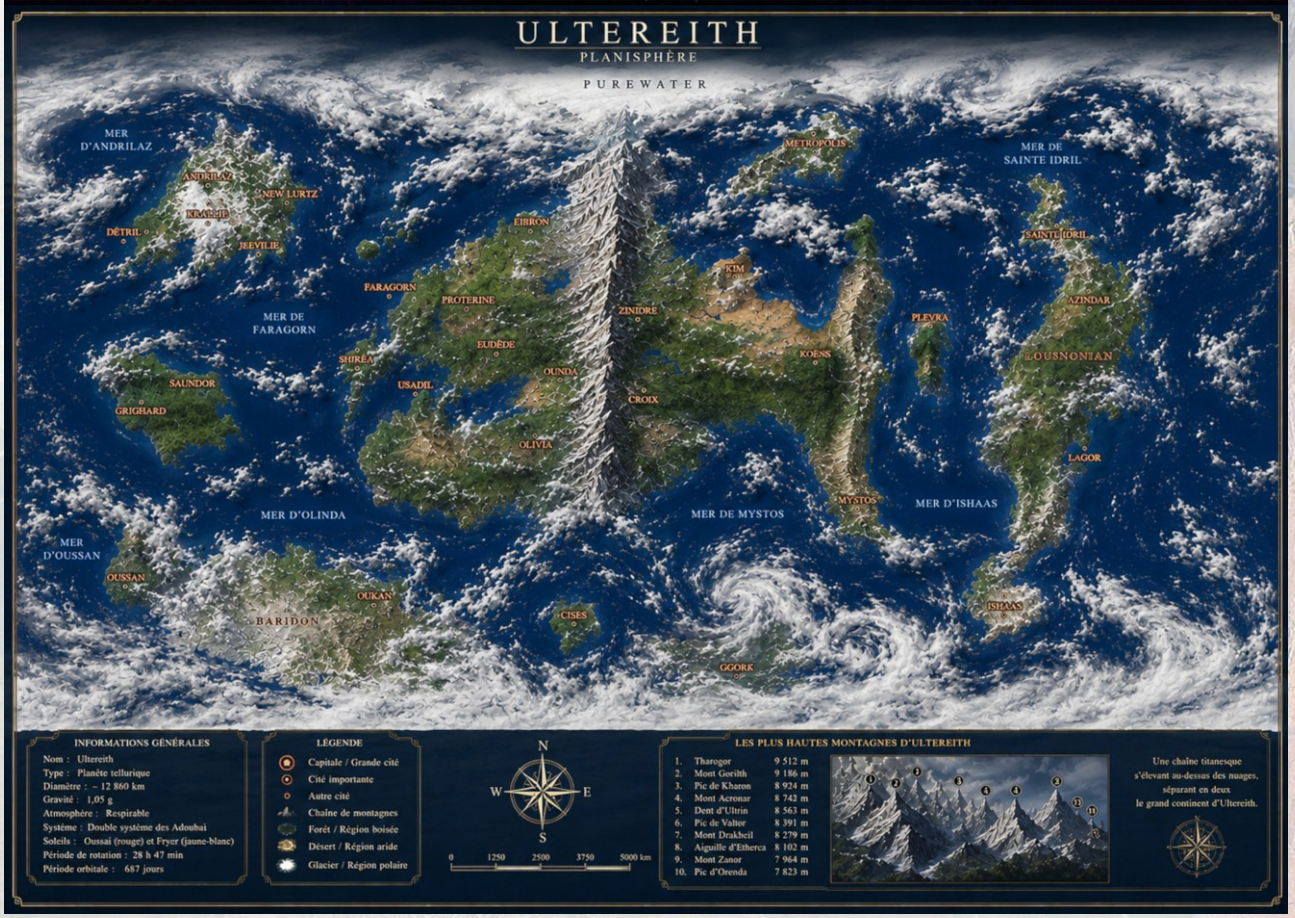
Retour de Pendule - dK6

« Retour de Pendule » initie les personnages à un niveau de jeunesse, démarrant à 9 ans et vivant dans les contrées sauvages loin de la civilisation. Ils commencent au niveau dK6, ce qui définit leur potentiel d'évolution en termes d'atouts d'apprentissage et de compteurs.

Les nouveaux temps

Les donanymes, les cinq espèces dominantes poursuivent ensemble leur histoire vieille de 10 000 ans sur la planète **Ultereith**. Elles maitrisent ensemble la quatrième révolution





technologique, celle des nanotechnologies. La population s'est répandue en 400 ans aux 7 autres planètes du double système solaire des Adoubai, grâce aux soulfarians, ce miracle de la nature les méta-graines d'un nénuphar océanique colossale, l'irden'mir.

La civilisation actuelle est gouvernée par une organisation d'impérium ploutocrate républicain où les pouvoirs sont répartis entre différents organes et maisons indépendantes. La maison impériale possède le pouvoir politique fédéral et elle donne les grandes impulsions économiques. Elle s'assure de la sécurité générale. Les théophranes de la Tricle possèdent le pouvoir spirituel et contrôle la morale et l'éthique de l'ensemble des décisions prisent. Les 15 grandes maisons assurent le pouvoir économique réel, l'intégration

technologique et contrôle les systèmes universitaires pratiques.

Les pouvoirs, législatif et judiciaire, sont portés par chaque maison, mais toujours avec un recourt possible auprès de la maison impériale et par un contrôle des théophranes de la Tricle pour tout ce qui relève des lois fédérales ou concernant l'éthique et la morale.

À la sortie du grand hiver, Ultereith était divisée en nations. La planète était aux prises à une guerre mondiale destructrice. Le dernier réveil d'Ophélia permis la réunification et le retour de la paix. Elle fut aidée par des compagnons et par la reconstitution de l'organisation des sagemages. Après sa mort, cette institution instaura en **1579** l'intendance des faiseurs. Ce despotisme doux mais autoritaire amena la planète dans une nouvelle guerre, appelé la guerre de libération. Elle débuta en **1677**.

Cette guerre eut, étrangement, pour effet d'accélérer les progrès technologiques et sociaux et de favoriser les concentrations urbaines, ainsi que l'exploration de l'ensemble du double système solaire. Ce fut une guerre étrange assez peu meurtrière et ne provoqua aucun ralentissement dans la croissance de population, mais dévasta quand même un certain nombre de région sur la planète Ultereith.

C'est un peu avant cette guerre que furent découvertes les propriétés des graines des algues géantes de la mer, les **irden'mir**. Ces plantes possèdent une graine géante capable de jouer avec la gravité afin et capable de quitter une planète pour survivre pendant des dizaines de milliers d'année dans l'espace interstellaire. C'est par ces graines, les soulfarians, que la colonisation des autres planètes se fit, surtout après la découverte de la planète liquide Piork parcourue par des milliers de ces irden'mir.

Après la défaite de l'intendance des sages, l'imperium fut mis en place et la naissance des faiseurs de toute sorte fut ultra-contrôlé. Les enfants ayant un potentiel velumnique sont enlevés au parent dès l'âge de 3 ans afin de suivre un conditionnement faisant d'eux des faiseurs conditionnés sous contrôle, des éonites.

Cette civilisation prospère depuis 400 ans, mais arrive à un moment de son histoire ou le système solaire des adoubai ne suffit plus à garder les équilibres, politiques, économique et spirituels dans la croissance importante de la population des donanymes.

Les joueureuses incarnent des personnages qui commencent enfant. Ils sont nés au mauvais endroit, au mauvais moment… L'un d'entre eux est un faiseur interdit, et cela va provoquer bien des déboires à ses amis.

La structure de l'empire

Un Empereur : Léophostium IV

C'est grâces aux 15 maisons, dirigés par les 15 clans que le principe de gouvernance de l'imperium est rendu possible. Les 15 maisons furent, à leur création, une réponse aux problèmes d'une époque. Aujourd'hui, elles sont devenues un principe institutionnel presque religieux, mystique. Les maisons sont hiérarchisées et le clan rassemble une forme de noblesse et une forme de religieux, c'est la partie dirigeante de ces compagnies, sociétés, entreprise. C'est avec eux que les budgets de l'imperium sont votés, chacune des maisons possède un « territoire financier ». Celui qui est la tête de la maison, c'est le PDG. (Principe Divin Gestionnaire) ou amiral. C'est le plus haut point auquel on puisse accéder, en dessous de l'empereur. Mais chaque maison, sauf les Tanistas et les Idariennes, reverse à la maison impériale **40%** de l'ensemble de ses bénéfices.

Si l'empereur et les théophranes sont les seuls à posséder, une armée composée de soldat d'élite appelé **Idalwènes**[3], et les services du bureau des enquêtes discrètes impériales, les **latibulum investigationes**[4], chaque maison possède sa propre police enquêtrice, les **ortégardes**. Elles ont toutes les attributions d'une police, soit faire respecter la loi, protéger le capymist (le citoyen appartenant à une maison), enquêter sur les meurtres, protéger les biens des gens. Les polices ont pour devoir, du fait de la loi de l'imperium de s'entraider entre maisons.

Mais la réalité est plus triviale, elles ont tendance à se mettre des bâtons dans les roues et à entrer en concurrence dans toutes leurs affaires policières.

Chaque Maison joue un rôle dans l'imperium, un champ d'activité qui lui est propre. La totalité des donanymes travaillent. Chacun reçoit un salaire grâce à son métier. La hiérarchie est globalement respectée, allant du plus bas de l'ouvrier, a l'ingénieur ou directeur de secteur. Chacun suivant son parcourt suivant son « mérite » peut améliorer sa condition et prendre plus de pouvoir au sein de la hiérarchie. Chacun peut s'il le désir changer de maisons. Il faut pour cela faire appel aux magistratures des deux maisons concernées, et avoir les moyens de payer.

[3] Un Idalwène est un soldat impérial ou théophranique spécialement entraîné pour les coups durs. Ce sont des êtres très dangereux côtoyant la mort en permanence. Permettant à l'empereur ou aux théophranes d'être à la tête des maisons la plus puissante.

[4] Ce sont les agents des services secrets de l'empereur. Même si le bureau est connu de tous, tout ortégarde ou enquêteur peut demander une intervention de ce service, les agents du bureau sont discrets et tenus au secret.

Si une maison désire acquérir un travailleur, elle en payera tous les frais. Par exemple, un bon warballman[5] est toujours apprécié, par exemple.

15 maisons

RETOUR DE PENDULE

LES MAISONS ET LEUR ACTIVITÉ

MAISON	DESCRIPTION	%
DARGOPHRENES	Industrie de l'agro-alimentaire	6%
MENSTREIDES	Les mines et minerais	8%
FRENES	Métallurgie et industrie lourde	9%
OURGAROS	Bâtiment, maçonnerie la construction	7%
ELICHANDRESS	Chimique, synthèse des plantes	6%
SORGUES	Biologie et industrie médicale animale	4%
INEVASTRUDES	Transport Aérien, terrestre, planétaire	6%
PATISHA	Transport maritime et pêche sur Algue	6%
MOLAS	Matériaux naturels, Artisanat	7%
FAOTWA	Habillement, mode, équipements spéciaux	7%
ONIGARK	Jeu, loisirs, voyage, information,	5%
GUERRIENES	Transporteur interplanétaire	3%
TANISTASS	Planétologie, adaptation écologique des planètes	3%
OUTFILA	Conditionnement des Meurdrines et autres travailleurs spécialisés nécessitant des comportements particuliers	2%
IDARIENNES	Dominé par des femmes, conditionnement des Eonites	2%

ÉCOLES

	DESCRIPTION	%
TRICLE	Ceux qui dépendent uniquement du clergé, indépendant des maisons	2%
IMPÉRIAUX	Ceux qui dépendent directement de la maison impériale	2%
ACAPYMIST	Ceux qui vivent en dehors de l'empire	15%

Dans une maison, chaque « **locataire**[6] » doit accomplir sa tâche, son travail de la plus parfaite façon, avec le maximum de zèle possible. C'est sur ce zèle qu'il est « jugé », qu'il est « évalué », « noté » et qu'il obtient les promotions « mérités ». Plus prosaïquement, il doit quand même rechercher des moyens de pressions sur sa hiérarchie s'il souhaite soit prendre leur place, soit éviter qu'un de ses subordonnés lui prenne la sienne.

La dynamique des clans dirigeants, des Maisons est d'être le plus proche possible du clan dirigeant de la maison impériale et de l'empereur. Les **Ingemans**[7] travaillent à pénétrer au clan. **Les Claniques** (les oligarques du système qui est une forme d'aristocratie presque héréditaire) cherchent à atteindre le poste ayant le maximum de pouvoir celui de **PDG**.

Le grand imperium est finalement animé d'un mouvement de corruption, d'intrigues, d'assassinats, de conciliations, de trahison. Dans un tel monde, la meilleure arme stratégique est une arme incarnée, un spécialiste de l'espionnage, du meurtre et du calcul, un asservi conditionné, le **meurdrine**[8].

A l'instar des éonites, ils sont repéras et enlevés à leurs parents puis conditionnés très jeune. Ils deviennent alors une forme d'ordinateurs humains. Ils sont capables d'analyser un immense nombre de données, et d'en tirer des conclusions. Ils sont passé maître dans l'art des bons assassinats. Seul un autre meurdrine, peut découvrir les trames imaginées par l'un de ses congénères.

3 Théophranes

Les 3 théophranes sont les chefs spirituels et temporels suprême de l'église œcuménique impériale qu'on appelle la **Tricle**. Cette église entretien la dimension spirituelle des donanymes. Elle est le garante de la méditation et de l'entretien de mystères et de la Sagesse et de l'intelligence des donanymes.

La théophranie est issue des églises qui se sont ralliées aux méga corporations industrielles durant la guerre de libération. Ces églises ont décidé, par leurs représentants les plus haut de créer un curie rassemblant les prélats les plus haut de chaque ordre et que cette assemblée élise ensuite un pouvoir exécutif issu de leur rang. Ce pouvoir serait un triumvirat. On donna le nom de théophranes à ces chefs spirituels et temporels. Un théophranes est élu jusqu'à sa mort. Lorsqu'il meurt une nouvelle élection est organisée et le nouveau théophranes doit appartenir à une des religions non représentées par les deux autres.

Le pouvoir des théophranes s'est avéré très important pour ce qui concerne l'empire et aux seins des maisons. Ils sont chargé d'entretenir une vision du presque long terme, ils se projette en conséquence sur les 500 prochaines années.

La théophranie dispose d'un service de Renseignements secret et d'action qui sert ses décisions et ses visées. Cependant et de manière obligatoire la totalité des ordres et agissements de ces services secrets sont archivés dans les sous-sols du palais théophranique imperium de Laerth.

[5] Un warballman est un sportif de haut niveau. Le warball est un sport qui se pratique dans l'imperium et qui voit s'affronter les maisons entre elles.

[6] Un locataire est une personne qui appartient à une maison et qui entretient des relations de subordination avec les responsables de cette maison, le clan.

[7] Un ingambe est un locataire de haut niveau. C'est un ingénieur chef de petite unité de la maison. C'est le dernier titre des classes travailleuses avant de pouvoir être anobli et appartenir au clan pour devenir clanique.

[8] Un meurdrine est un assassin, garde du corps, espion de haut niveau et aussi conseiller rationnel ultime privé de toute émotion et ayant la capacité de faire des calculs et prévision très rapidement.

Il se trouve qu'actuellement, les 3 théophranes sont d'anciens Tanistas mais de fait, parmi le peuple, nul ne le sait et même nul ne doit savoir quelles sont leur maison d'origine.

Les 3 théophranes sont, un humain (élu depuis 12 ans), un narsdrok (élu depuis 23 ans) et une ancipielle (élu depuis 51 ans).
Il y a 50 ans de cela, la théophranie a autorisé une expérience folle. Des enfants nés avec le pouvoir de l'éon, ne soit pas recruté, afin de tenter l'expérience du libre pouvoir en matière de velum, la grande peur restant être l'utilisation des **miscellanée**[9]. Elle compte sur l'imagination de l'un de ces enfants devenant adulte pour développer une conscience pouvant ouvrir sans technologie sur le voyage interstellaire. C'est un programme de longue haleine, ils lui ont donné comme nom de projet « **retour de pendule** ».

Chacun de ces donanyme éonite libéré devra être suivit, et certains événements lui seront imposés, comme un séjour dans le monde abandonné ou sauvage dès son enfance.

Une autre des grandes préoccupations des Théophranes, sont les peuples des hautes montagnes d'Ultereith. Ils soupçonnent que des peuplades d'acapymist très particulières y vivent à plus de 12 000 mètres d'altitude. Peut-être peuvent-ils être porteurs de quelques connaissances utiles à l'empire mais ils craignent surtout que ces peuplades ne soient porteuses d'un danger de déstabilisation encore plus importante de l'imperium.

Chapitre 28 - Vers le Bruit

Ère galactique : peuples, classes, professions, Éons, Shinaï et Nautoniers.

Vers le Bruit - dK6

Les joueureuses crée pour commencer un équipage (correspondant un peu à la maison du noir chemin) avant al création de leur personnage et Ils commencent au niveau dK6, ce qui définit leur potentiel d'évolution en termes d'atouts d'apprentissage et de compteurs.

Origine géopolitique

Dans l'univers de la campagne « Vers le bruit » du jeu de rôle « Tsuvadra dK », l'histoire débute en l'an **3184**, au 32e siècle après le début du grand hiver.
Il y a **1180** ans, les habitants du double système solaire des Adoubai se trouvaient confinés sur leurs huit planètes d'origine, confrontés à une croissance démographique critique. Les huit planètes étaient pleinement occupées, et des troubles civils menaçaient d'émerger au sein de la génération suivante. Ces troubles risquaient de plonger l'alliance des habitants dans une régression civilisationnelle et ordinaire. La conquête galactique apparaissait comme la seule issue pour éviter cette régression, alors que la science matérialiste se heurtait à ses propres limites et à des tabous inconscients liés aux énergies nucléaires et quantiques, qui l'empêchaient de dépasser les frontières du double système solaire.

Les pratiques des « faiseurs », ces individus capables de manipuler l'énergie résiduelle du « velum », étaient devenues de simples recettes appliquées par des individus soumis à un conditionnement psychologique restrictif, connus sous le nom d'éonites. Toutefois, au sein des instances dirigeantes, une décision avait été prise pour "libérer" certains de ces éonites du conditionnement, tout en les surveillant à leur insu. Ces individus, appelés "pendules" en raison de leurs conditions de vie extrêmes, ont développé de nouvelles capacités leur permettant de voyager à travers la galaxie, phénomène historiquement connu sous le nom de « retour de pendule ».

Une mystérieuse épidémie a provoqué l'effondrement inattendu du système impérial en quelques mois, divisant le double système solaire en deux régimes politiques antagonistes. Un pendule exceptionnel, nommé Gama, a ouvert la première porte vers un autre système solaire de la galaxie sous l'effet du stress intense de sa vie. Cette percée a offert aux éonites libérés l'opportunité de traverser ces passages avec leurs vaisseaux vivants, les soulfarians, marquant ainsi le début de l'expansion galactique. Cependant, la division de l'empire persiste, et l'expansion ne se déroule pas dans un esprit de coopération harmonieuse, sous l'influence des deux régimes politiques issus de la scission du double système solaire.

Ce contexte géopolitique complexe offre de nombreuses possibilités pour une campagne de jeu de rôle, où les joueurs pourront s'immerger dans les intrigues et les rivalités de cet univers en évolution.

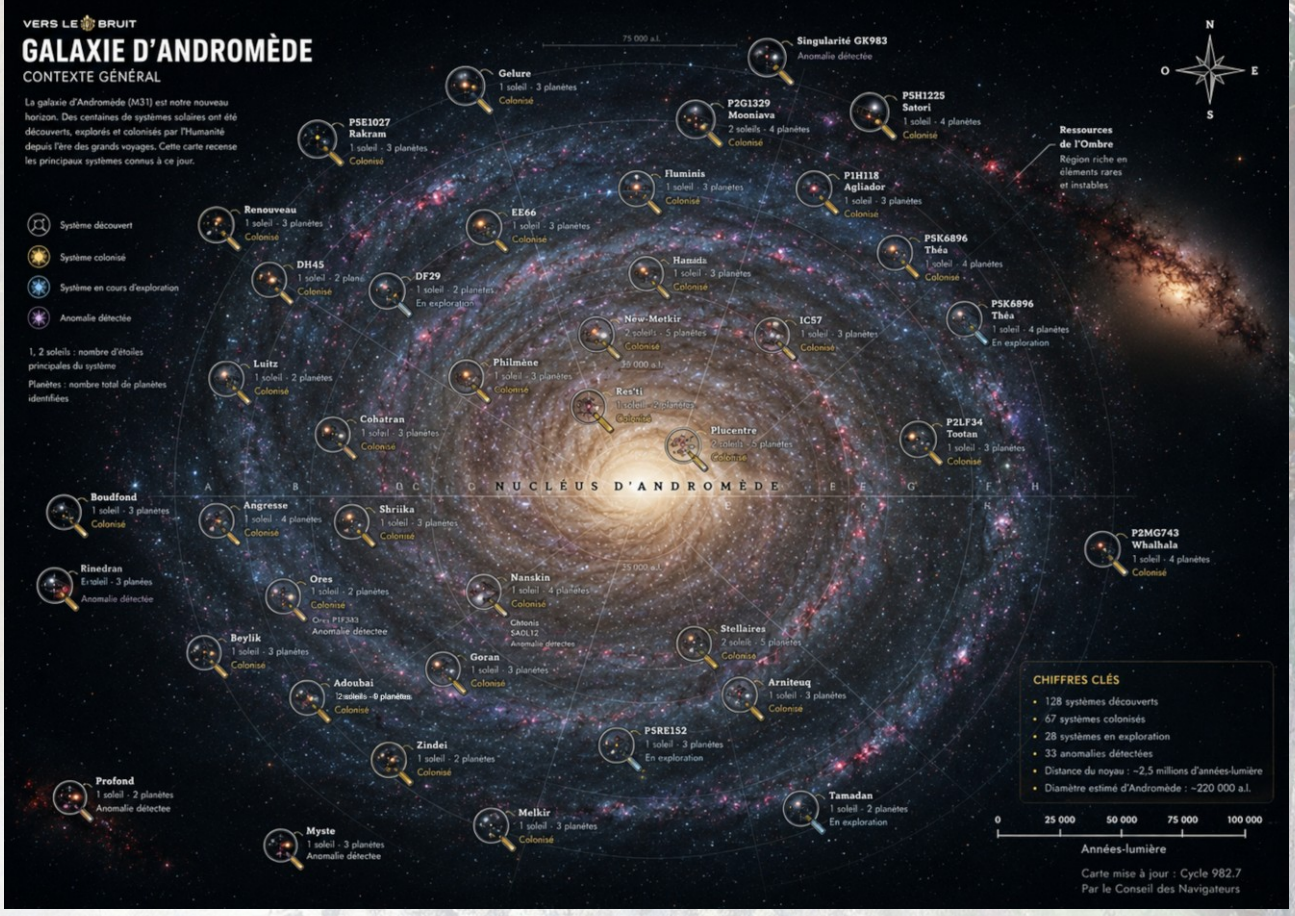
Les monnaies

Dans l'immensité de l'espace, les échanges commerciaux et financiers entre les différentes planètes et civilisations se font au moyen de diverses monnaies, chacune ayant sa propre valeur et utilisation spécifique.

Le Quoti : Monnaie Locale

Sur chaque planète, le terme générique employé est le Quoti qui est la monnaie utilisée

[9] Les miscellanées sont la capacité à utiliser en synchronicité les trois velum songerie, primus et opacité. Cette utilisation peut déchirer les velums et laisser pénétrer le néant.



au quotidien pour les transactions courantes. Chaque planète a son propre système financier basé sur leur Quoti, reflétant ainsi la diversité des économies locales à travers la galaxie.

Le Mens : Paiement Mensuel

Le Mens est une unité de compte utilisée pour les paiements mensuels locaux. Sa valeur équivaut globalement à 30 Quotis, et il est souvent utilisé pour les transactions régulières telles que les salaires, les loyers ou les factures.

Le Mouisard : Monnaie de la Couronne

Au niveau galactique, le Mouisard est la monnaie utilisée par La Couronne, qui regroupe plusieurs planètes sous son autorité. Cette monnaie facilite les échanges commerciaux et financiers entre les différentes planètes affiliées à la Couronne.

Le Klan : Monnaie des Klan

De manière similaire, le Klan est la monnaie utilisée par l'autre groupe de planètes, celle du Klan. Cette monnaie est spécifique à ce groupe de planètes et est utilisée pour les transactions au sein de leur sphère d'influence et elle basé sur le mouisard également.

L'Aqualis : Monnaie des Non Alignés

Pour les planètes qui ne sont affiliées à aucun groupe en particulier, l'Aqualis est la monnaie utilisée pour les échanges de grande envergure au niveau galactique. Cette monnaie est basée sur des coquillages précieux provenant d'une planète aquatique lointaine, symbolisant la rareté et la valeur des ressources utilisées comme moyen d'échange.

En somme, l'univers galactique est un lieu de diversité monétaire, où chaque planète et chaque groupement de planètes utilise ses propres systèmes financiers et ses propres monnaies pour faciliter les échanges économiques à travers les étoiles.

Le monde après la Pendule

"Le monde après le Pendule" offre un aperçu de l'époque dans laquelle se déroule l'aventure. En l'an **1180** après les portes Gamma ou en en **3184** après le noir chemin, l'expansion galactique a permis la découverte de nouvelles planètes viables et le transport de nouveaux colons, marquant ainsi **1180** ans d'une politique consacrée à la colonisation de la galaxie.

En ce 12e siècle, le nombre de formes de vie considérées comme donanymes ou donanymes est relativement faible, avec seulement neuf formes de vie au total engagées dans le voyage galactique. Malgré cette faible représentation, seule une partie infime de la galaxie a été explorée, laissant place à de vastes possibilités d'exploration et de découverte.

Les **donanymes** se regroupent partout en cités ou en communautés rurales de colonisation pour exploiter les ressources agricoles ou minières et développer des formes d'organisations singulières.
Parmi les formes de vie engagées dans cette expansion galactique, on compte notamment les **Humains**, les **Ancipieles**, les **Humanordes**, les **Togents**, les **Narsdroks**, ainsi que les nouvelles formes de vie découvertes : les **Belikar**, les **Melkiran**, les **Oersian** et les **Nolan**.

Cette période de colonisation et d'exploration offre un cadre propice à l'aventure, où les joueurs auront l'opportunité de découvrir et d'interagir avec les différentes formes de vie présentes dans la galaxie, tout en participant à la construction et à l'évolution de cet univers en expansion.

Une planète

Chaque planète est décrite selon une série de renseignements spécifiques, offrant ainsi une vision détaillée de son environnement, de sa population, de sa technologie, de son gouvernement et de son niveau de communication.

La Feuille de Soulfarian

La Soulfarian, dans le jeu de rôle Tsuvadra dK, est un concept unique. Voici une description détaillée de cette entité :

Description Générale de la Soulfarian

Apparence : La Soulfarian ressemble à une graine d'érable géante, entièrement organique, composée de bois et d'écorce brute. Elle mesure entre 1000 et 3000 mètres de longueur, 500 à 1500 mètres de largeur, et environ 20 mètres de hauteur.

Nautonier : Le pilote timonier de la Soulfarian, appelé nautonier, est psychiquement relié à la plante. Grâce à ses capacités de faiseur, qui incluent des pouvoirs magiques et psychiques, le nautonier peut calculer les trajets à emprunter et naviguer dans les mers Gama en utilisant les portes Gama dispersées dans la galaxie d'Andromède.

Personnalité et Rêves : Chaque Soulfarian possède sa propre personnalité, ses rêves et aspirations, ce qui lui confère une dimension presque humaine et empathique.

Capacités et Ressources de la Soulfarian

Cultivation - La Soulfarian gère et développe des écosystèmes internes pour nourrir son équipage.

Défense - Elle possède des capacités de protection et de dissuasion, utilisables dans des confrontations spatiales.

Créativité - La Soulfarian encourage et héberge diverses formes d'expression créative.

Échange - Elle participe à des activités d'échange, troquant des ressources et des biens.

Surveillance - La Soulfarian s'engage dans des activités de surveillance pour acquérir des renseignements.

Fabrication - Elle dispose d'installations pour la construction et la maintenance d'équipements et de structures.

Rivalité - La Soulfarian peut être impliquée dans des conflits ou des disputes personnelles ou politiques.

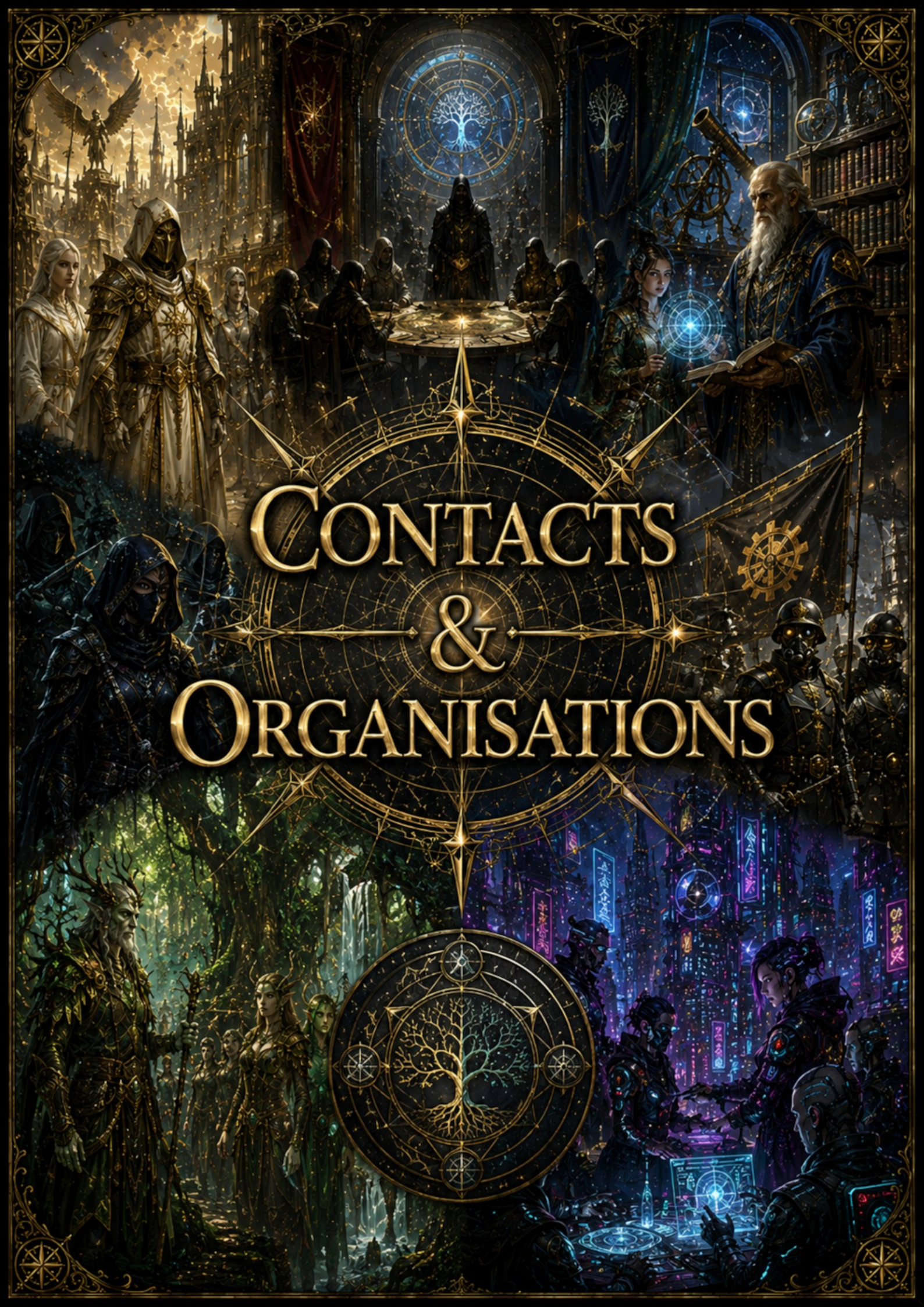
Influence - Elle joue un rôle dans les manœuvres politiques, influençant les décisions et les alliances.

Spiritualité - La Soulfarian peut abriter des pratiques spirituelles et influencer les croyances.

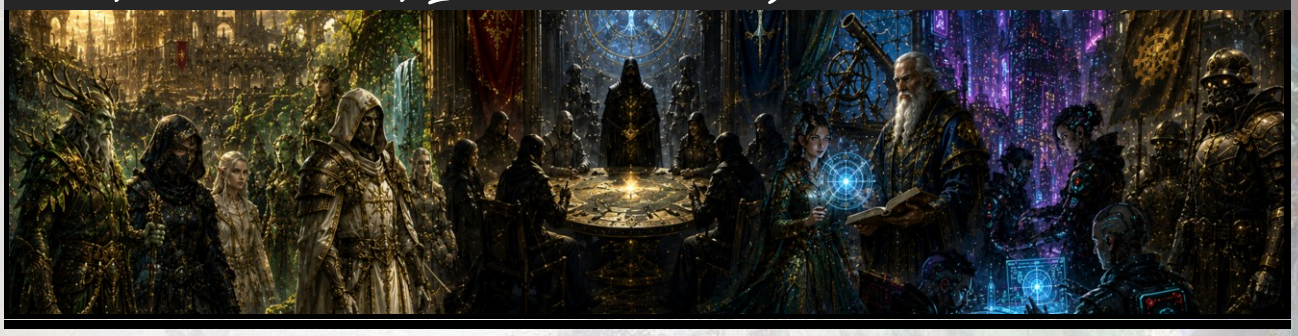
Recherche - Elle est un hub de recherche scientifique et un lieu de formation pour les faiseurs.

Exploration et Colonisation

Grâce à sa capacité de naviguer dans les mers Gama et de passer par des portes Gama, la Soulfarian est un outil essentiel pour l'exploration et la colonisation de nouvelles planètes habitables dans la galaxie d'Andromède.


Contacts
&
Organisations

LIVRE VIII - ORGANISATIONS, CONTACTS



Chapitre 29 - Contacts

Introduction

Les contacts sont des ressources précieuses pour les personnages, offrant assistance, informations et support en fonction des besoins. Ils interagissent principalement à travers trois Savoir²-Faire **Réputation**, **Influence** et **Diplomatie**.

Fonctionnement des Contacts

Les contacts peuvent appartenir à des maisons nobles, à diverses organisations ou même à des sociétés secrètes qui opèrent à l'écart des structures de pouvoir établies. Chaque contact est intégré dans une hiérarchie au sein de son milieu ou organisation. Le niveau du contact reflète sa position et son influence dans cette hiérarchie.

Acquisition et Amélioration de Contacts

- **Acquisition** : Les joueureuses peuvent utiliser leurs points de notoriété pour établir de nouveaux contacts. Acquérir un contact initial au sein d'une organisation coûte 10 points de notoriété, ce qui confère un niveau 1 de contact.
- **Amélioration** : Pour élever le niveau d'un contact, les joueureuses doivent dépenser une quantité de points de notoriété équivalente au niveau désiré. Par exemple, passer d'un niveau 3 à un niveau 4 coûte 4 points de notoriété. Augmenter de niveau 3 à niveau 5 coûte une somme totale de 9 points (4 + 5).

Exemple Pratique

Pour illustrer, un tableau pourrait être fourni dans le manuel, détaillant les rangs et les rôles accessibles à chaque niveau de contact, comme les officiers dans une armée ou les dignitaires au sein d'une maison noble.

Limite de Niveau

Le niveau maximal qu'un contact peut atteindre est de **12**, permettant ainsi une grande influence et un accès étendu à des ressources au sein de son organisation.

RETOUR DE PENDULE

LES MAISONS ET LEUR ACTIVITÉ

MAISON	DESCRIPTION	%
DARGOPHRENES	Industrie de l'agro-alimentaire	6%
MENSTREIDES	Les mines et minerais	8%
FRENES	Métallurgie et industrie lourde	9%
OURGAROS	Bâtiment, maçonnerie la construction	7%
ELICHANDRESS	Chimique, synthèse des plantes	6%
SORGUES	Biologie et industrie médicale animale	4%
INEVASTRUDES	Transport Aérien, terrestre, planétaire	6%
PATISHA	Transport maritime et pêche sur Algue	6%
MOLAS	Matériaux naturels, Artisanat	7%
FAOTWA	Habillement, mode, équipements spéciaux	7%
ONIGARK	Jeu, loisirs, voyage, information,	5%
GUERRIENES	Transporteur interplanétaire	3%
TANISTASS	Planétologie, adaptation écologique des planètes	3%
OUTFILA	Conditionnement des Meurdrines et autres travailleurs spécialisés nécessitant des comportements particuliers	2%
IDARIENNES	Dominé par des femmes, conditionnement des Eonites	2%

ÉCOLES

	DESCRIPTION	%
TRICLE	Ceux qui dépendent uniquement du clergé, indépendant des maisons	2%
IMPÉRIAUX	Ceux qui dépendent directement de la maison impériale	2%
ACAPYMIST	Ceux qui vivent en dehors de l'empire	15%

Chapitre 30 - Organisations

Les maisons de retour de pendule

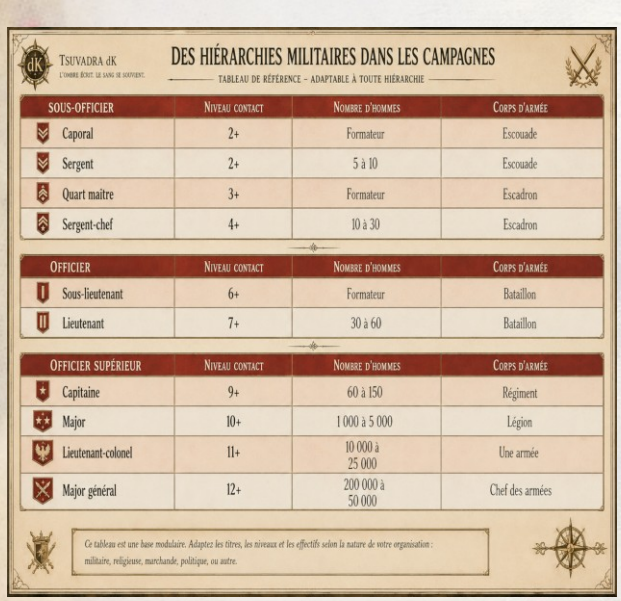
Structure et Hiérarchie

Au sein de « Retour de Pendule », les maisons représentent des structures sociales

importantes, avec des contacts qui sont définis selon deux critères principaux :

- **Appartenance à la Maison** : Chaque personnage peut être lié à une maison, ce qui influence ses relations et interactions au sein du jeu.
- **Statut Social** : Les maisons présentent divers niveaux hiérarchiques, influençant la nature et la puissance des contacts. Ces niveaux incluent :
  - Les travailleurs
  - Les cadres intermédiaires
  - Les ingeman (ingénieurs de gestion)
  - Les barons claniques
  - Les hauts claniques, qui sont proches de la maison impériale et détiennent un pouvoir considérable.

Militaires indépendants



TSUVADRA dK — L'OMBRE ÉCRIT LE SANG SE SOUVENT.

DES HIÉRARCHIES MILITAIRES DANS LES CAMPAGNES

TABLEAU DE RÉFÉRENCE – ADAPTABLE À TOUTE HIÉRARCHIE

SOUS-OFFICIER	NIVEAU CONTACT	NOMBRE D'HOMMES	CORPS D'ARMÉE
Caporal	2+	Formateur	Escouade
Sergent	2+	5 à 10	Escouade
Quart maitre	3+	Formateur	Escadron
Sergent-chef	4+	10 à 30	Escadron

OFFICIER	NIVEAU CONTACT	NOMBRE D'HOMMES	CORPS D'ARMÉE
Sous-lieutenant	6+	Formateur	Bataillon
Lieutenant	7+	30 à 60	Bataillon

OFFICIER SUPÉRIEUR	NIVEAU CONTACT	NOMBRE D'HOMMES	CORPS D'ARMÉE
Capitaine	9+	60 à 150	Régiment
Major	10+	1 000 à 5 000	Légion
Lieutenant-colonel	11+	10 000 à 25 000	Une armée
Major général	12+	200 000 à 50 000	Chef des armées

Ce tableau est une base modulaire. Adaptez les titres, les niveaux et les effectifs selon la nature de votre organisation : militaire, religieuse, marchande, politique, ou autre.

- **Caractéristiques** : Résolution froide, autonomie, machiavélisme
- **Description** Ces individus sont des mercenaires ou d'anciens militaires qui ont choisi de mettre leurs Savoir²-Faire s au service du plus offrant, loin des strictes hiérarchies traditionnelles. Ils sont experts dans la négociation de contrats lucratifs et ne reculent devant aucune tâche, pourvu que la rémunération soit à la hauteur de leurs attentes.

Hiérarchie et Contacts

- **Officiers Supérieurs** : Niveau de contact minimum de 9+. Ces personnages sont souvent des anciens commandants ou colonels qui ont quitté les forces armées régulières pour poursuivre des intérêts plus personnels et rentables.
- **Général des Armées** : Niveau de contact de 12+ ou plus. Représente les figures de proue parmi les mercenaires, commandant de vastes troupes de mercenaires et capables de mener des opérations d'envergure.
- **Implication dans le Jeu** : Les militaires indépendants offrent aux joueureuses des opportunités de contacts hautement qualifiés pour des missions spécifiques, qu'il s'agisse de conflits armés ou de protections rapprochées. Leur réseau étendu et leur influence dans les milieux militaires privés peuvent être cruciaux pour l'avancement des intrigues ou pour obtenir des renforts dans des situations périlleuses.

Chapitre 31 – Factions, sociétés secrètes

Contexte Historique

Les sociétés secrètes dans le jeu ont souvent une fascination pour la république ancipielle du deuxième âge, une civilisation mythique supposée avoir existé il y a environ 4000 ans. Ces organisations ont tendance à idéaliser, voire à pervertir, ce mythe pour justifier leurs activités et objectifs.

Localisation et Interaction

- **Localisation** : Ces sociétés sont principalement établies autour des méga-urbs, profitant de l'agitation urbaine pour masquer leurs activités.
- **Interaction** : Bien qu'opérant de manière indépendante, ces groupes entretiennent des liaisons occasionnelles les uns avec les autres. Ces contacts sporadiques facilitent des opérations conjointes, échanges d'informations ou alliances temporaires.

Légalité

La plupart de ces organisations sont illégales et poursuivies par l'empire. Leur appartenance à de telles sociétés expose les personnages à des risques significatifs, y compris la possibilité d'arrestation et de sanctions sévères.

Implications pour les Joueureuses

- **Accès aux Ressources** : Les joueureuses impliqués avec ces sociétés peuvent accéder à des ressources rares et précieuses, souvent inaccessibles par des voies légales.
- **Réseau d'Alliés et d'Adversaires** : La collaboration avec ou contre ces sociétés peut conduire à des alliances complexes et à des conflits enrichissants.
- **Dynamiques de Pouvoir** : Naviguer dans le monde des sociétés secrètes offre une

profondeur supplémentaire au jeu, en permettant aux joueureuses d'explorer les jeux de pouvoir et d'influence qui façonnent le monde de leur personnage.

Les Ensoleillés

- **Idéologie** : Républicanisme radical
- **Méthodes** : Actions directes, y compris le terrorisme
- **Objectifs** : Instaurer un régime politique éducatif et républicain où les faiseurs sont libres et non assujettis. Prêts à agir par des moyens extrêmes pour atteindre leurs objectifs.

L'Astre d'argent

- **Idéologie** : Libertinage extrême
- **Méthodes** : Expérimentations interdites
- **Objectifs** : Poursuivre des plaisirs décadents et interdits, fascination pour les aspects les plus sombres de l'ancienne république.

Les Ghoules

- **Idéologie** : Cannibalisme
- **Méthodes** : Pratiques criminelles monstrueuses
- **Objectifs** : Perpétuer un mode de vie basé sur le cannibalisme et des pratiques antiques, à l'écart des normes sociétales.

La société Thenard

- **Idéologie** : Nationalisme extrême, racisme
- **Méthodes** : Manipulation académique et idéologique
- **Objectifs** : Restaurer des croyances et pratiques nationalistes anciennes, promouvoir la pureté raciale et préparer une révolution culturelle et politique.

Le groupe Laerth

- **Idéologie** : Conservationniste culturel modéré
- **Méthodes** : Engagement dans les arts et la littérature
- **Objectifs** : Influencer la société par la culture plutôt que par la violence, préservation des idées traditionnelles.

La Horde H

- **Idéologie** : Suprémacisme racial
- **Méthodes** : Activités clandestines et violentes
- **Objectifs** : Imposer une hiérarchie raciale strictement définie, utiliser la violence pour éliminer les races jugées inférieures.

Les Tongiel

- **Idéologie** : Restauration historique
- **Méthodes** : Activisme violent
- **Objectifs** : Rétablir un empire ancien perdu par tous les moyens nécessaires, y compris la terreur.

Les Haschischin

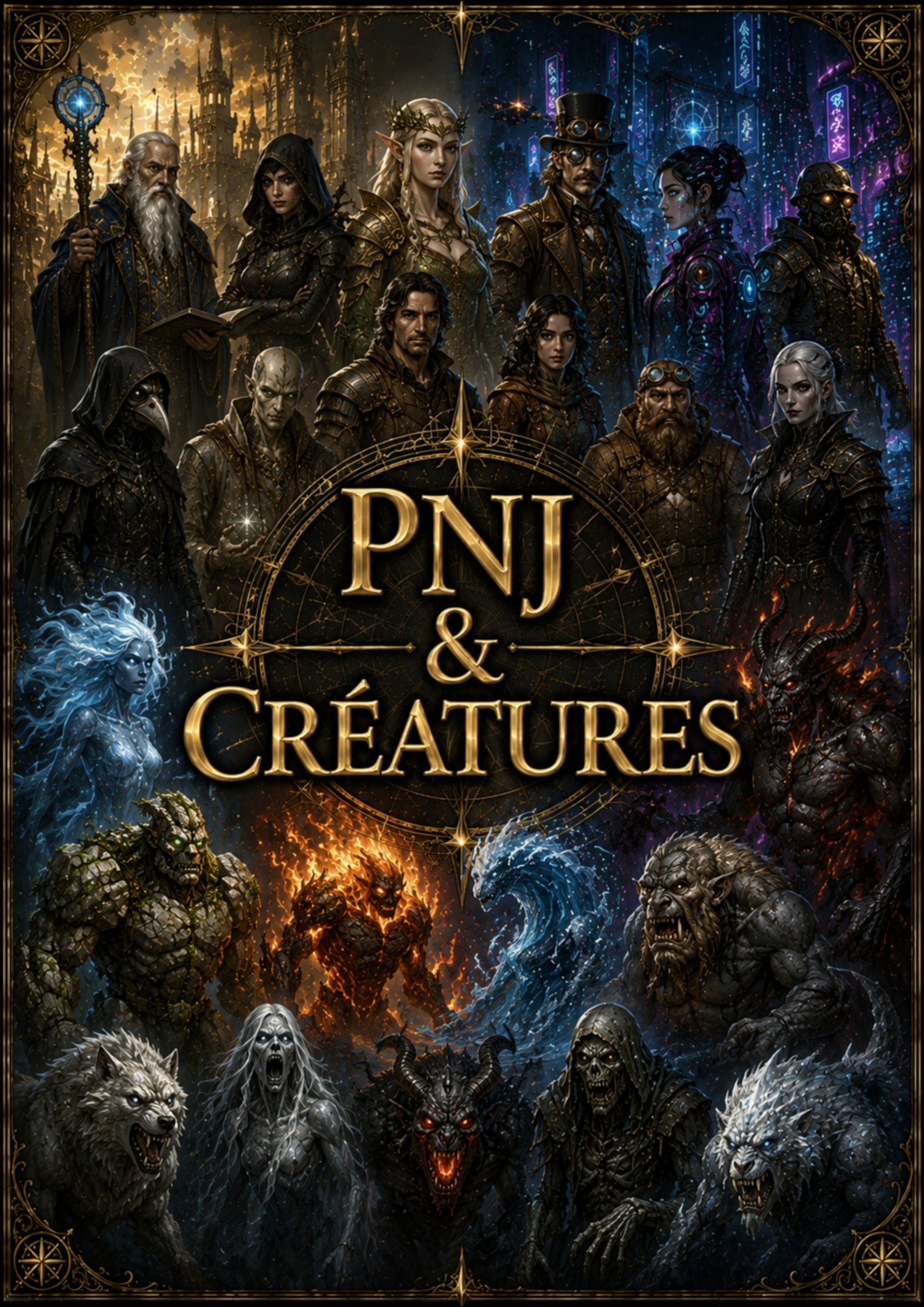
- **Idéologie** : Mercenariat
- **Méthodes** : Assassinats ciblés
- **Objectifs** : Profiter économiquement du commerce de la mort, tout en dissimulant les activités sous des façades légitimes.

Les Feu de l'Enfer Club (Mafia) FEC

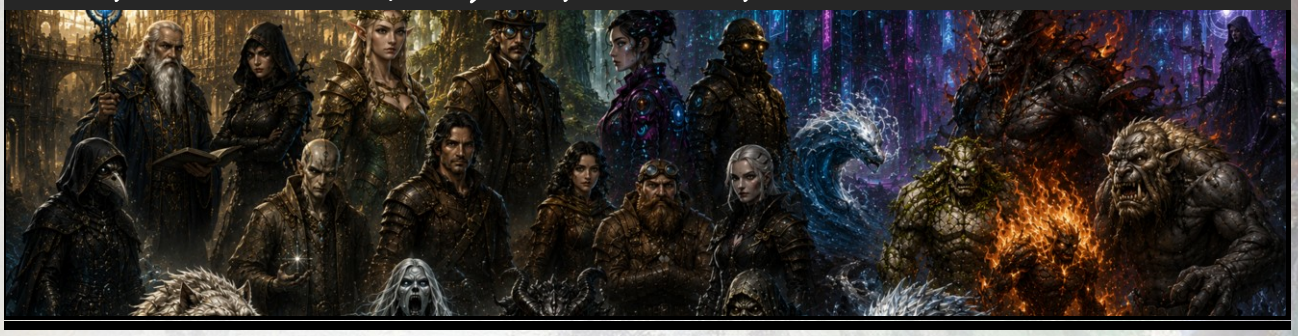
- **Idéologie** : Capitalisme criminel
- **Méthodes** : Commerce illégal étendu
- **Objectifs** : Domination économique par le marché noir, manipulation des lois à leur avantage.

Les Thugs

- **Idéologie** : Assassinat politique
- **Méthodes** : Contrats d'assassinat
- **Objectifs** : Influencer la politique à travers l'élimination ciblée de figures clés, agir en tant qu'agents pour des parties anonymes.


PNJ
&
CRÉATURES

LIVRE IX – PNJ & CRÉATURES



Chapitre 32 - Créer PNJ ou créature

Création de PNJ, FD, figurants, seconds rôles et créatures.

FD : Facteur de Difficulté

Ici un exemple de PNJ, pour les 3 orchidées, un Vil noble FD 3 et niveau 7 auquel on donne en plus 4 atouts supplémentaire.

Création de PNJ et créatures

- Choisir le FD : De 1 à **10**.
- Choisir le niveau : De 1 à **12**, selon l'époque.



Famille de caractéristiques :

Famille	Facteur Vie	Facteur Énergie	Seuil Blessure
Physique	*5*	*1*	*FD + 5 + niv / 4*
Mental	*1*	*5*	*FD + 5 + niv / 4*
Relationnel	*2.6*	*2.4*	*FD + 5 + niv / 4*

Multiplicateur de FD : mFD

Principal	**1,5**
Secondaire	**1**
Subsidiaire	**0,5**

Calcul des caractéristiques :

- **Vie** = (5 + FD) + (FD + Facteur Vie) * Niveau
- Si le personnage est une Tête à Claque (TaC), sa valeur de TaC = Vie / 4
- Nombre de blessures : 6 + Vitalité
- **Seuil de blessure** : FD + Facteur Vie + 1 + Niveau /4 + Vitalité
- **Énergie** = (5 + FD) + (FD + Facteur Énergie) * Niveau

Savoir²-Faire simplifié :

- **Combat** : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Parade, Sécurité
- **Mystique** : Concentration, Diplomatie, Érudition, Linguistique, Art de faiseur vs Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté
- **Sournoiserie** : Bluff, Déguisement, Discrétion, Esquive, Représentation, Réputation, Subterfuge, Tir
- **Survie** : Équitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie

Pour un premier rôle :

- **1** Savoir²-Faire ***principaux*** : FD * mFD + Niveau + 6
- **2** Savoir²-Faire ***secondaire*** : FD * mFD + Niveau + 3
- **1** Savoir²-Faire ***mineur*** : FD * mFD + Niveau
- **FD * 4** atouts (avec des atouts de complément possibles, maximum 1 par niveau)

Pour un second rôle, figurant ou créature :

- **1** Savoir²-Faire ***principaux*** : FD * mFD + Niveau + 6
- **1** Savoir²-Faire ***secondaire*** : FD * mFD + Niveau + 3
- **2** Savoir²-Faire ***mineur*** : FD * mFD + Niveau
- **FD * 2** atouts (avec des atouts de complément possibles, maximum 1 par niveau)

Les combats

- Combat **Défense** passif : Sournoiserie (ou Esquive) **+ 10** (ou **+15** avec l'atout critique (**esquive**), **+20** s'il est grand maître).
- **Mêlée et Tir** : Calculés à partir de Combat et Sournoiserie et avec les atouts d'amélioration.

Faiblesses des premiers rôles

Les faiblesses ajoutent de la profondeur aux PNJ et offrent des angles d'attaque pour les PJ.

Exemples de faiblesses :

Faiblesse	*Description*
Sensibilité à l'intimidation féminine	*Points d'énergie divisés par 2 et 4dK de circonstance contre l'intimidation féminine. Seuil de maladresse +3.*
Passion aveugle pour une personne	*Points d'énergie divisés par 2 si la personne est indigne de confiance. Seuil de maladresse +3.*
Craindre la mort	*Menacé, les points d'énergie sont divisés par 2. Seuil de maladresse +4 (maladresses sur 2, 3, 4, 5, 6).*
Ego démesuré attaqué	*S'énerve, attaque en premier, 1D8 remplace 1D10.*
Ambiance voluptueuse	*Perd la moitié de ses points d'énergie, remplace ses 2d10 par 2D8.*

Prendre des informations sur un PNJ

Les PJ peuvent obtenir des informations sur les PNJ antagonistes en réussissant des tests appropriés :

- **Connaître son niveau et son FD** : Test de perception à 15 + FD
- **Connaître son Savoir²-Faire principal** : Test de perception vs Sournoiserie
- **Connaître une faiblesse** : Test de psychologie vs Mystique
- **Connaître l'atout principal** : Test de perception vs Survie
- **Connaître le PNJ dans son ensemble** : Défi de Savoir²-Faire combinant les précédents tests

Atouts d'amélioration

- **Puissance** : +1D6 par prise pour les dégâts en mêlée.
- **Shooter** : +1D6 par prise pour les armes à distance.
- **Spécialisation** : Améliore un Savoir²-Faire très précis de +4.
- **Talentueux** : Améliore un Savoir²-Faire général de +2.
- **Maître** : Niveau 8, +2 niveaux dans la spécialisation.
- **Grand maître** : Être maître, +2 niveaux supplémentaires dans la spécialisation.

Chapitre 33 - Atouts de créatures et de PNJ

Atouts de créatures, capacités de combat, mystiques, sournoises et capacités à 2dK.
Les atouts présentés ci-dessous sont exclusivement réservés aux monstres, créatures et PNJ. Leur conception vise principalement à compliquer la tâche des joueureuses. Il est important de noter que la plupart des PNJ et des créatures sont décrits de manière concise pour des raisons de clarté et de praticité lors de l'utilisation par la MdV !

Lors de la création d'une créature, veuillez prendre en considération les règles suivantes :

- Au moins un atout de type "Second rôle monstre" est requis.
- Certains atouts offrent un avantage de 2dK par niveau acquis dans cet atout (par exemple, "Némésis").
- En cas de choix du dKrunch "pas de test à la MdV", chaque dK augmente la valeur du dé moyen de +1.

Second rôle et monstres



Ces atouts permettent de définir la nature de votre créature. C'est la première base, sa silhouette générale, son identité première.

Animale

Les êtres dépourvus de langage cognitif et de capacité de création, tels que les bêtes, sont représentés par l'atout « Animale ». Cette catégorie englobe les êtres vivants non velumniques.

Avantages spécifiques

- **Récupération** : Permet à la créature de récupérer plus efficacement après des épreuves ou des blessures.
- **Talentueux (Survie)** : Offre à la créature des Savoir²-Faire s exceptionnelles en matière de survie dans son environnement naturel.

Cyber

Les créatures donanymes, animales ou autres êtres vivants qui ont été augmentés de composants cybernétiques sont représentés par l'atout « Cyber ». Cette augmentation permet d'accroître la spécialisation de la créature, lui conférant de meilleurs Savoir²-Faire et des atouts supplémentaires grâce à la cybernétique, augmentant ainsi le gabarit du Savoir²-Faire de **+6**.

Avantages spécifiques

- **Parfaire Expert Maitre et grand maitre** dans une discipline : Offre à la créature la possibilité de maîtriser une discipline spécifique à un niveau exceptionnel.
- **Parfaire expert et maitre** dans une autre discipline : Permet à la créature de développer une expertise supplémentaire dans une autre discipline.
- **Composant cybernétique 1** : Intègre un composant cybernétique essentiel à l'augmentation de la créature.
- **Composant cybernétique 2** : Ajoute un deuxième composant cybernétique offrant des capacités améliorées à la créature.

Donanyme

Les donanymes représentent les créatures vivantes ayant vécu la révolution cognitive. Ils sont l'archétype des humains, ancipieles, narsdroks, togents, humanordes et autres espèces présentes dans la galaxie. Cette évolution leur a permis de façonner le monde dans lequel ils vivent, les propulsant au premier échelon de l'échelle évolutive de leur planète.

Avantages spécifiques

- **Spécialisation et talentueux** dans un Savoir²-Faire : Permet à la créature d'acquérir une spécialisation avancée et un talent exceptionnel dans un savoir-faire spécifique.
- **Parfaire et expert** dans une autre Savoir²-Faire : Offre à la créature la possibilité de maîtriser parfaitement un savoir-faire et d'atteindre un niveau d'expertise dans un autre domaine.

Humain

L'humain est un donanyme souvent utilisé comme espèce de référence. Bien qu'il ne dispose pas de talents particuliers, il possède une grande faculté à se spécialiser dans divers domaines.

Avantages spécifiques

- **Spécialisation** : Permet à la créature de se spécialiser dans un domaine spécifique en fonction de ses besoins ou de son environnement.
- **Talentueux** : Offre à la créature la possibilité de développer un talent exceptionnel dans un savoir-faire particulier.
- **Parfaire et expert** dans un Savoir²-Faire : Permet à la créature d'atteindre un niveau de maîtrise et d'expertise dans un savoir-faire spécifique.

Humanorde

L'humanorde est un donanyme présent sur Ultereith, conçu pour singulariser le PNJ. Il se distingue par sa vision infrarouge, lui permettant de voir dans l'obscurité.

Avantages spécifiques

- **Infrarouge** : Confère à la créature la capacité de voir dans l'obscurité grâce à sa vision infrarouge.
- **Parfaire et expert** : Permet à la créature d'atteindre un niveau de maîtrise et d'expertise dans un domaine spécifique.

Narsdrok

Cette espèce, présente sur Ultereith, est conçue pour singulariser les PNJ. Les Narsdroks possèdent des talents propres à leur espèce, leur conférant des caractéristiques distinctives.

Avantages spécifiques

- Vitalité : Confère à la créature une résistance et une robustesse accrues.
- Spécialisation et talentueux en athlétisme : Offre à la créature une expertise exceptionnelle dans le domaine de l'athlétisme.
- Spécialisation et talentueux en métier : Permet à la créature de développer des Savoir²-Faire s spécialisées dans un métier spécifique.
- Parfaire dans un Savoir²-Faire : Permet à la créature d'atteindre un niveau de maîtrise dans un savoir-faire spécifique.

Ancipiele

Cette espèce, présente sur Ultereith, est conçue pour singulariser les PNJ. Les Ancipieles

possèdent des talents propres à leur espèce, leur conférant des caractéristiques distinctives.

Avantages spécifiques

- **Nyctalope** : Confère à la créature une vision améliorée dans l'obscurité.
- **Spécialisation et talentueux** en **vol** (**athlétisme**) : Offre à la créature une expertise exceptionnelle dans le domaine du vol et de l'athlétisme.
- **Spécialisation et talentueux** en **diplomatie** : Permet à la créature de développer des Savoir²-Faire s spécialisées en diplomatie et en communication.
- **Parfaire** dans un Savoir²-Faire : Permet à la créature d'atteindre un niveau de maîtrise dans un savoir-faire spécifique.

Ancipiel noir

Cette espèce, présente sur Ultereith, est conçue pour singulariser les PNJ. Les Ancipieles noirs possèdent des talents propres à leur espèce, leur conférant des caractéristiques distinctives.

Avantages spécifiques

- **Nyctalope** : Confère à la créature une vision améliorée dans l'obscurité.
- **Parfaire et expert** : Permet à la créature d'atteindre un niveau de maîtrise et d'expertise dans deux Savoir²-Faire spécifique.

Togent

Cette espèce, présente sur Ultereith, est conçue pour singulariser les PNJ. Les Togents possèdent des talents propres à leur espèce, déjà décrits dans les espèces pour les PJ.

Avantages spécifiques

- **Petit** : Confère à la créature une taille réduite par rapport aux autres espèces.
- **Spécialisation et talentueux** en **bluff et influence** : Offre à la créature une expertise exceptionnelle dans le domaine de la négociation.
- **Spécialisation et talentueux** en **discrétion** : Permet à la créature de développer des Savoir²-Faire s spécialisées en matière de discrétion.
- **Parfaire et expert** dans un Savoir²-Faire au choix : Offre à la créature la possibilité de maîtriser un savoir-faire spécifique à un niveau exceptionnel.

Draconique

Les dragons sont de grands reptiles ailés, souvent intelligents et fréquemment manipulateurs. Il est fortement déconseillé de passer un contrat avec un dragon. Soyez prudents.

Capacités pour une créature draconique

- **Gabarit supérieur** en **combat** : Confère à la créature une taille imposante et des attributs physiques puissants.
- **Puissance** : Offre à la créature une force extraordinaire et une capacité de destruction impressionnante.
- **Vitalité (x3)** : Augmente considérablement la résistance et la durabilité de la créature.
- **Rapidité d'action** : Permet à la créature de réagir rapidement et efficacement.

Capacités de Grands Vers, les plus puissants

- **Réserves d'énergie** (x2) : Accorde à la créature une réserve d'énergie considérable pour des actions prolongées ou intensives.
- **Mystique** : Confère à la créature des pouvoirs mystiques et magiques exceptionnels.

Élémentaire

Une créature élémentaire mécanique, telle qu'un Golem ou une statue animée, dispose gratuitement des capacités suivantes

- **Vitalité** : Confère à la créature une robustesse et une endurance exceptionnelles.
- **Invulnérabilité** (un élément au choix, le plus souvent le froid ou le feu) : Offre à la créature une résistance totale à un élément spécifique.
- **Sans repos** : Permet à la créature de fonctionner sans avoir besoin de repos.

capacités suivantes

- **Réserves d'énergie** : Accorde à la créature des réserves d'énergie considérables.
- **Mystique** (leur élément et Enchantement): Confère à la créature des pouvoirs mystiques liés à leur élément ainsi que des capacités d'enchantement..

Extraplanaire

Les créatures extraplanaire englobent tous les êtres provenant d'autres plans d'existence. Cette catégorie inclut des entités comme les démons, les walkyries et les djinns. Ces créatures possèdent gratuitement les capacités suivantes :

- **Abomination** : Cette capacité permet à la créature de provoquer un sentiment de répulsion et de terreur chez ceux qui la voient ou interagissent avec elle. Les êtres ordinaires sont souvent pris de panique ou paralysés par la peur en présence d'une telle créature.

- **Bannissement** : Une créature extraplanaire peut être renvoyée dans son plan d'origine par des moyens spécifiques, souvent impliquant des rituels ou des incantations puissantes. Cette capacité fait que ces créatures sont particulièrement vulnérables à certaines formes de magie ou de rites destinés à les exiler de notre monde.
- **Horreur** : La présence de ces créatures est souvent accompagnée de phénomènes étranges et inquiétants, tels que des distorsions de la réalité, des visions cauchemardesques ou des manifestations paranormales. Ceux qui entrent en contact avec une créature extraplanaire peuvent subir des effets psychologiques durables, allant de la simple anxiété à la folie totale.

Ces capacités rendent les créatures extraplanaire particulièrement redoutables et mystérieuses, ajoutant une dimension unique aux défis que les personnages doivent surmonter lorsqu'ils les rencontrent.

Gigantesque

Un géant est un humanoïde doté d'une force colossale et d'une taille imposante. Les créatures gigantesques bénéficient automatiquement des capacités suivantes :

- **Gabarit (x2)** : Cette capacité double les dimensions physiques de la créature par rapport à un humanoïde standard. En plus de leur taille impressionnante, ces créatures possèdent une force proportionnelle, leur permettant de manipuler des objets et de se déplacer avec une aisance déconcertante malgré leur gabarit. Ce doublement du gabarit leur confère également une portée accrue lors des combats et une présence intimidante sur le champ de bataille.
- **Vitalité :** Les créatures gigantesques possèdent une endurance exceptionnelle et une résistance accrue aux blessures. Leur constitution robuste leur permet de survivre à des conditions extrêmes et de résister aux attaques qui seraient fatales à des créatures de taille normale. Cette capacité leur accorde également des points de vie supplémentaires, renforçant leur rôle de titans difficiles à abattre dans les affrontements.

Fantasmagorique

Une créature Fantasmagorique appartient à l'un des velums intérieurs d'un donanyme. Elle n'apparaît que lorsque le faiseur est en conflit interne et est affrontée dans les dimensions velumniques. Contrairement aux créatures ordinaires, le seuil de blessure de ces créatures ne provoque pas de blessures physiques ; à la place, chaque fois qu'une créature Fantasmagorique atteint son seuil de blessure, elle perd 10 points d'énergie.

Une créature Fantasmagorique dispose gratuitement des capacités suivantes :

- **Pouvoir (x3)** : Cette capacité permet à la créature d'utiliser des pouvoirs magiques ou velumniques avec une efficacité et une puissance accrues. Elle peut ainsi lancer des sorts ou des effets avec une intensité triplement amplifiée, ce qui la rend extrêmement redoutable dans les dimensions velumniques.
- **Parfaire Expert et Maître [Savoir²-Faire]** : La créature possède une maîtrise exceptionnelle de certains savoir-faire. Elle bénéficie automatiquement des atouts Parfaire, Expert, et Maître dans un ou plusieurs domaines spécifiques de savoir-faire. Cela lui confère une expertise et une Savoir²-Faire inégalées, la rendant capable de surmonter des défis complexes et d'affronter des adversaires redoutables avec une aisance remarquable.

Maudit



Un PNJ ensorcelé ou issu d'une lignée maudite, comme un Garou, une Goule, ou toute créature provenant d'un donanyme perverti, est marqué par une malédiction profonde. Cette malédiction confère à la créature des pouvoirs et des faiblesses spécifiques.

Une créature Maudite dispose gratuitement des atouts suivants :

- **Abomination** : Cet atout confère à la créature une apparence effrayante et des capacités surnaturelles, souvent associées à des effets de peur ou de répulsion sur ceux qui la voient.
- **Charognard mystique** : La créature possède une affinité avec la magie noire et les énergies perverses. Elle peut récupérer de l'énergie en absorbant l'essence vitale de ses victimes ou en se nourrissant de leur peur.
- **Pouvoir** (Changeforme pour un Garou ou Flair du traqueur pour une Goule, par exemple) : La créature peut changer de

forme (comme un Garou se transformant en loup) ou dispose d'un sens hyperdéveloppé (comme une Goule capable de suivre une trace sur de longues distances).
- **Allergie** (Lumière, Feu ou Argent le plus souvent) : La créature souffre d'une vulnérabilité spécifique. La lumière, le feu ou l'argent provoquent des blessures graves ou des affaiblissements importants lorsqu'ils entrent en contact avec elle, ajoutant une dimension de danger pour ces créatures lorsqu'elles sont exposées à ces éléments.

Mort vivant

Les créatures non mortes, qu'elles soient simples comme les squelettes ou les zombies, ou plus complexes et puissantes comme les vampires et les liches, possèdent des atouts particuliers.

Non morts stupide (squelette, zombie)

Ces créatures disposent gratuitement des atouts suivants :

- **Sans repos** : Les morts-vivants ne nécessitent ni repos ni sommeil, et continuent de fonctionner tant qu'ils ne sont pas détruits.
- **Abomination** : Leur apparence et nature terrifiante provoquent souvent la peur et le dégoût chez les vivants.
- **Horreur** : La simple présence de ces créatures peut causer une terreur paralysante chez ceux qui les rencontrent.

vampires, liches morts-vivants aristocratiques

En plus des atouts mentionnés ci-dessus, ces créatures possèdent les atouts suivants :

- **Mystique** (Mort & Esprit) : Ces créatures ont une affinité particulière avec les arts mystiques liés à la mort et à l'esprit, leur conférant des pouvoirs supplémentaires dans ces domaines.
- **Allergie** (Lumière, Feu ou Argent le plus souvent) : Ces créatures sont vulnérables à certains éléments. La lumière du jour, le feu ou l'argent peuvent causer de graves blessures ou affaiblissements.
- **Vitalité** : Malgré leur nature morte-vivante, ces créatures possèdent une grande vitalité, les rendant difficiles à éliminer.
- **Réserves d'énergie** : Ces morts-vivants disposent de grandes réserves d'énergie, leur permettant de maintenir leurs pouvoirs surnaturels et de continuer à fonctionner même après avoir subi des blessures importantes.

Plante

Les créatures appartenant à la catégorie des plantes, qu'il s'agisse de végétaux intelligents ou de monstres végétaux, possèdent des capacités uniques qui les différencient des autres types de créatures.

Une créature Plante dispose gratuitement des capacités suivantes :

- **Invulnérabilité** (**pouvoirs mentaux**) : Les plantes sont naturellement protégées contre les pouvoirs mentaux, ce qui les rend invulnérables à toute forme de contrôle ou d'influence psychique.
- **Allergie** (**Feu**) : Comme toute végétation, ces créatures sont extrêmement vulnérables au feu, qui peut les endommager ou les détruire rapidement.

Vermine

Les créatures appartenant à la catégorie de la vermine, incluant les insectes, arachnides et autres scolopendres de toutes tailles, possèdent des caractéristiques uniques qui les distinguent des autres types de créatures.

Une créature Vermine dispose gratuitement des capacités suivantes :

- **Invulnérabilité** (pouvoirs mentaux) : Ces créatures sont insensibles aux pouvoirs mentaux, les rendant invulnérables à toute forme de manipulation ou d'influence psychique.
- **Récupération** : La vermine possède une capacité de régénération rapide, lui permettant de récupérer plus vite des blessures et des dommages subis.

Génériques seconds rôles et créatures



Ces quelques atouts sont spécifiquement conçus pour rendre les monstres et créatures fantastiques encore plus monstrueux et fantastiques.

Abomination

Abomination : La créature est une insulte à l'ordre naturel des choses. Les caractéristiques et effets de cet atout sont les suivants :

- **Immunité aux dégâts** supplémentaires des **dK** : Les dés de circonstance (dK) ne lui infligent jamais de dégâts supplémentaires.
- **Réduction de l'efficacité des armes ordinaires** : Les armes ordinaires (catégorie qui n'inclut pas les armes en argent, les armes de qualité supérieure ou les armes infligeant des dégâts élémentaires) voient leur efficacité diminuée. Lorsqu'une arme ordinaire inflige des dégâts à l'abomination, retirez le dé de dégâts le plus élevé.

- **Seuil de blessure augmenté** : La créature dispose de 2 points supplémentaires à son seuil de blessure, la rendant plus difficile à affaiblir.

Allergie

Cet atout en forme de pénalité doit être précisé par le conteur (par exemple, allergie au fer pour les fées, à la lumière pour les ogres ou les gobelins, etc.). Les effets de cet atout sont les suivants :

- **Dégâts directs** : Une créature allergique subit 1d6 points de dégâts par capacité et par contact avec l'objet de son allergie (ou par tour dans le cas d'un contact prolongé).
- **Inconfort constant** : La simple présence à proximité (portée de mêlée) de cet objet l'importune et lui inflige une vision d'horreur, provoquant une perte de 1d6 points d'énergie par capacité.

Cette capacité, purement négative, n'entre bien sûr pas dans le décompte des capacités possédées par la créature. Au contraire, elle servira le plus souvent à rééquilibrer une créature par trop puissante.

Armure naturelle

Cet atout confère à la créature des avantages défensifs importants :

- **Seuil de blessures** : La créature bénéficie de +2 à son seuil de blessures.
- **Bonus d'armure** : La créature reçoit un bonus de +2 à son armure.
- **Esquive** : Le bonus d'armure améliore également l'esquive de la créature de +2 par utilisation de cet atout.

Ces avantages se cumulent chaque fois que l'atout est pris, renforçant ainsi la robustesse et la capacité d'esquive de la créature.

Bannissement

Lorsqu'une créature possédant cet atout tombe à 0 Vie, elle ne meurt pas mais est simplement renvoyée à son plan d'origine. Voici les détails de cet atout :

- **Retour au plan d'origine** : Au lieu de mourir, la créature rejoint son plan d'existence initial.
- **Reconstitution** : Après un certain temps, la créature peut se reconstituer et réapparaître.
- **Protection continue** : Si la créature est liée à la protection d'un lieu et est détruite par des aventuriers, elle se reconstitue après un certain temps pour continuer sa mission de protection.

Cet atout permet de maintenir une menace récurrente dans l'univers de jeu, offrant aux aventuriers des défis persistants.

Charognard mystique

La créature dotée de cet atout tire sa force des ennemis qu'elle vainc, en dévorant instantanément leur corps et leur âme. Voici les détails de cet atout :

- **Récupération de Vie et d'Énergie** : La créature récupère un nombre de points de Vie et d'Énergie égal à ceux que possédait la victime au moment de sa mort.
- **Instantanéité** : Cette absorption se fait immédiatement après la victoire sur l'ennemi, renforçant ainsi la créature pour les combats à venir.

Cet atout confère à la créature une résilience extraordinaire, la rendant plus redoutable au fil des affrontements.

Commando

L'atout Commando confère des avantages spécifiques aux créatures ou PNJ agissant en groupe coordonné. Voici les détails de cet atout :

- **Bonus de Défense (Esquive nette)** : Chaque membre du commando reçoit un bonus de **+2** à son esquive pour chaque personne composant le groupe. Par exemple, dans un groupe de trois commandos, chaque membre obtient un bonus de **+6** à son esquive.
- **Bonus d'Attaque** : Les attaques du groupe bénéficient d'un bonus de **+2** pour chaque blessure reçue par le groupe. Ce bonus est cumulatif avec les blessures subies au fil du combat.
- **Coût en Énergie** : Chaque membre du commando doit dépenser **1D6** points d'énergie pour maintenir ces bonus actifs.

Cet atout rend les unités commandos particulièrement efficaces et dangereuses, augmentant leur capacité à esquiver les attaques et à riposter avec une force accrue en cas de blessures.

Compagnon métier

L'atout "Compagnon métier" représente la maîtrise d'un PNJ dans un ou plusieurs métiers artisanaux ou technologiques. Voici les détails de cet atout :

- **Maitrise** : Chaque fois que cet atout est pris, il confère au PNJ un niveau supplémentaire de maîtrise dans un métier spécifique.
- **Atout de spécialité supplémentaire** : Pour chaque prise de cet atout, le PNJ gagne un atout de spécialité supplémentaire lié à son métier.
- **Augmentation de Survie** : Chaque prise de l'atout ajoute un bonus de **+2** à la partie « **Survie** » du PNJ, reflétant son expertise

pratique et sa résilience dans son domaine professionnel.

Cet atout peut être pris plusieurs fois, chaque prise représentant une spécialisation supplémentaire et un approfondissement des Savoir²-Faire s du PNJ.

Critique ©

L'atout « Critique © » confère des avantages significatifs aux PNJ en améliorant leur capacité à obtenir des coups d'éclat. Voici les détails de cet atout :

- **Coups d'éclat étendus** : Les résultats de dés de 15+ à 20+ sont considérés comme des coups d'éclat. Cela augmente la fréquence à laquelle le PNJ peut réaliser des actions particulièrement réussies ou spectaculaires.
- **Valeur par défaut des dés** : Lorsqu'une maitresse du verbe choisit de ne pas lancer de dés pour le PNJ, la valeur par défaut des dés passe de **10** à **15**. Cela reflète une Savoir²-Faire exceptionnelle et des performances supérieures.

Exemple :

Si un PNJ a une valeur de +12 en esquive, la valeur nécessaire pour le toucher sans l'atout Critique © est de **22+** (12 + 10).

Avec l'atout Critique © en esquive, cette valeur passe à **27+** (12 + 15), rendant le PNJ beaucoup plus difficile à toucher.

Spécialisation

Cet atout permet d'augmenter de **+2** un Savoir²-Faire du second rôle ou de la créature dans un domaine choisi. Voici les détails :

- **Augmentation du Savoir²-Faire** : La spécialisation ajoute **+2** à un Savoir²-Faire spécifique. Cet atout peut être pris jusqu'à trois fois pour la même spécialité, permettant un maximum de **+6** dans ce Savoir²-Faire.
- Compatibilité avec l'atout **Expert** : La spécialisation ouvre la possibilité de prendre l'atout **Expert** dans le même Savoir²-Faire , permettant ainsi une maîtrise encore plus fine et spécialisée.

Exemple :

Spécialisation Bluff : Un PNJ ou une créature avec cette spécialisation aurait +2 (ou jusqu'à +6 si pris trois fois) dans les situations impliquant le Bluff par rapport à Mystique.

Parfaire

Cet atout, associé à un Savoir²-Faire de métier, permet d'ajouter 2 niveaux à la spécialité choisie.

- Augmentation de compétence : Parfaire augmente de 2 niveaux la spécialité sélectionnée, offrant ainsi une expertise accrue dans ce domaine particulier.
- Application : Cet atout est spécifiquement conçu pour les Savoir²-Faire de métier, rendant le personnage ou la créature plus compétent et efficace dans la spécialité choisie.

Exemple :

Parfaire [Métier (Mécanique)] : Un PNJ ou une créature avec cet atout verrait la spécialité de don Savoir²-Faire en Mécanique augmenté de 2 niveaux, ce qui pourrait le rendre plus efficace pour réparer ou améliorer des équipements mécaniques.

Expert

Cet atout permet d'augmenter de 2 niveaux une spécialisation relative à un savoir-faire du second rôle. Il peut être pris une fois pour chaque savoir-faire ou spécialisation choisie. De plus, il peut se cumuler avec les atouts Talentueux, Parfaire, Maître et Grand Maître.

Maitre

Lorsqu'un PNJ possède l'atout Expert dans une capacité, il peut prendre l'atout Maître. Cet atout ne peut être pris qu'une seule fois et uniquement pour une seule spécialité. Il apporte **+2** niveaux dans la spécialité par rapport au savoir-faire.

En cas de « sans dé pour la maîtresse du verbe », le test naturel pour un maître avec Science du Critique ajoute **+20** à sa valeur de savoir-faire (**+15** sans Science du Critique).

Grand maitre

Lorsqu'un PNJ possède l'atout Maître dans une spécialité, il peut prendre l'atout Grand Maître. Cet atout ne peut être pris qu'une seule fois et uniquement pour un savoir-faire.

Cet atout apporte les avantages suivants :

- **Ne lancer plus qu'un D10**, l'autre dé faisant automatiquement 10 (sauf en cas de 1) dans la spécialité.
- En cas de « **sans dé pour la maîtresse du verbe** », le test naturel pour un Grand Maître est **+25** avec Science du Critique à ajouter à sa valeur de savoir-faire (**+20** sans Science du Critique).

Gabarit supérieur

Chaque capacité de Gabarit Supérieur donne un point de Gabarit à la créature. Sans cette capacité, une créature est considérée comme étant de Gabarit 0 (taille humaine). Le score **maximum** de Gabarit d'une créature est fixé à **3**, ce qui correspond globalement à la taille des grands Dragons adultes.

Gabarit est le terme utilisé pour remplacer celui d'échelle de taille. Un écart de Gabarit de 1

donne un avantage de **+6** au savoir-faire et aux dégâts du plus grand des deux.

Le Gabarit peut également être augmenté par un composant cybernétique. Dans ce cas, un bonus de **+6** s'applique également pour la cybernétisation d'un organe ou d'un membre.

Horreur

La créature est effroyable et terrifiante. Lorsqu'un personnage se retrouve confronté à cette créature pour la première fois au cours d'une même rencontre, il doit réussir un test de Volonté ou de Survie contre la peur, sous peine de perdre de l'énergie.

Niveau de la créature :

- **Amateur** : difficulté **20+**, perte de 1d6 énergie en cas d'échec.
- **Professionnel** : difficulté **25+**, perte de 2d6 énergie en cas d'échec.
- **Maître** : difficulté **35+**, perte de 3d6 énergie en cas d'échec.

Ensuite, chaque fois que le personnage est confronté à ce type de créature, un échec au test de Volonté ou de Survie lui inflige des dés de circonstance (1, 2 ou 3) contre la créature.

Amélioration :

La créature peut prendre cet atout plusieurs fois pour passer de la catégorie amateur à professionnel, et ainsi de suite, même sans avoir le niveau requis.

La créature peut dépenser un dK par personnage pour forcer un nouveau test de Volonté ou de Survie au cours d'un tour ultérieur.

Intangible

La créature n'est pas entièrement présente dans le monde physique. Elle est invisible, inaudible, inodore et impalpable pour les créatures physiques. La plupart des effets velumniques ne peuvent pas l'atteindre.

- **Perception** : La créature voit le monde physique sous la forme de silhouettes grises dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. Elle peut passer au travers des objets solides, mais sa vision est alors limitée.
- **Matérialisation** : En dépensant 10 énergies, la créature peut se matérialiser pendant 10 tours sur le monde physique. Elle peut segmenter cette présence autant qu'elle veut.
- **Combat** : En combat, une créature intangible doit se matérialiser pour attaquer (et donc dépenser 10 énergies pour la durée du combat), mais peut redevenir intangible immédiatement après son attaque.
- **Toucher la créature** : Pour toucher une créature intangible, il faut réussir deux tests d'attaque simultanés. Si une de ces attaques échoue, la créature a pu redevenir intangible l'instant avant que le coup ne la traverse.

Invulnérabilité

Par atout dépensé, la créature ignore les dégâts d'un type d'arme ou d'énergie. Les blessures guérissent immédiatement ou l'arme rebondit sans effet. Dans tous les cas, l'attaquant est conscient de l'inanité de ses efforts.

- **Types d'armes** : Perçantes, tranchantes, contondantes, projectiles, etc.
- **Types d'énergie** : Feu, froid, lumière, etc.
- **Effets subtils** : Peur, illusions, poisons, etc.

Chaque prise de cet atout permet de choisir un type de dommage ou d'effet contre lequel la créature est immunisée.

Meute

Une meute est la réunion de plusieurs individus d'une même espèce animale. Lorsque ces créatures attaquent ensemble et possèdent cet atout, elles bénéficient des avantages suivants :

- **Tête à claque** : +3 par individu
- **Attaque** : +3 par individu
- **Défense** : +3 par individu

Cet atout est plus puissant que "Commando" lorsqu'il s'agit d'animaux, conférant une force considérable à un groupe agissant en coordination.

Nuée

Une nuée est formée par la réunion d'une myriade de petites créatures (comme des insectes ou des rongeurs) qui agissent comme une seule entité, partageant des capacités, des Savoir²-Faire, ainsi que des points de Vie et d'énergie communs. Lorsque ses points de Vie atteignent 0, la nuée se disperse simplement sans subir de blessures aggravantes.

La nuée possède également la capacité de distraire ses adversaires. Chaque tour, ceux-ci doivent réussir un test de Volonté, de Survie ou de Concentration (au choix) sous peine de subir un malus de **3dK** de circonstance à toutes leurs actions, diminuant ainsi leur efficacité. Une fois le test réussi, les adversaires ne sont plus gênés par l'effet de distraction de la nuée.

Récupération

La créature dispose d'une capacité de régénération accélérée. En une journée (niveau 1), une demi-journée (niveau 2), ou une heure (niveau 3) de repos, elle retrouve l'intégralité de ses points de Vie et d'énergie, et soigne toutes ses blessures graves.

Réserve d'énergie

Chaque fois que le monstre prend cette capacité, son facteur d'énergie augmente de la moitié de sa réserve d'énergie disponible.

Par exemple, si une créature a initialement **30** points d'énergie, la première prise de cet atout la fait passer à **45** (30 + 15). Une deuxième prise la fait monter à **78** (45 + 23), et une troisième à **117** (78 + 39).

Sans repos

La créature ne dort pas, ne mange pas et ne respire pas. Elle dispose également des avantages suivants :

- Elle ne perd que la moitié de ses points d'énergie par rapport aux créatures ordinaires.
- Les blessures subies par la créature ne deviennent jamais handicapantes.
- Elle récupère l'intégralité de ses points de Vie et d'énergie à la fin d'une confrontation, à moins qu'elle ne soit tuée.

Vitalité

À chaque fois que le monstre prend cette capacité, les points de Vie augmentent de 5 et le seuil de blessure (ou la valeur de Tête à Claque) est augmenté de +1.

Les capacités de combat



Armes naturelles Spéciales

Les coups spéciaux sont ceux qui permettent de faire tomber, d'immobiliser ou d'assommer une cible. Généralement, la victime doit réussir un test de Volonté ou de Survie contre un seuil de **10 + les dégâts infligés** (sans prendre en compte ces dégâts) ou subir les effets.

La créature possède une arme naturelle adaptée à l'un de ces coups spéciaux (par exemple, une toile d'araignée, une peau collante, une queue massive pour faire chuter, etc.). Elle ne dépense pas d'énergie pour immobiliser, pousser, lutter, etc. (selon le choix de l'arme naturelle).

De plus, elle bénéficie d'un **bonus de +2** à ses tests de Combat par capacité supplémentaire pour attaquer ou à ses tests de Volonté ou de Survie contre ces techniques.

Attaques simultanées

La créature peut viser plusieurs cibles en une seule action. Le nombre de cibles supplémentaires est déterminé par le nombre de fois que cet atout a été pris. Cependant, chaque cible supplémentaire entraîne un malus de **2 points** par cible additionnelle.

Cet atout peut être cumulé avec Attaque supplémentaire ou Vitesse rapide.

Attaques spéciales

Certaines armes disposent de capacités particulières, qu'elles soient spécialement fabriquées pour une technique ou qu'elles possèdent un puissant art de faiseur. L'effet reste le même : ces armes permettent à celui qui les utilise d'activer la technique de combat indiquée sans malus, même s'il ne possède pas l'atout en question. De plus, si le combattant dispose déjà de la technique de combat, il peut l'activer sans s'acquitter du coût de l'atout.

Les techniques de combat incluent

- Assommer
- Boucherie
- Bousculer
- Projeter
- Renverser
- Coup surprise
- Coup vicieux
- Coupe-jarret
- Désarmer
- Enchaînement
- Feinte
- Lier
- Lutter
- Marquer
- Saigneur.

Dégâts de zone

La créature possède une attaque au contact qui inflige des dégâts sur une zone de taille chariot. Il peut s'agir d'un souffle, d'une attaque sonore, de crachats, etc. Les dégâts sont égaux à **FDd6** et peuvent être annulés par un test de Volonté ou de Survie.

Il est possible de reprendre cette capacité afin de

- **Réduire** les effets du test de Volonté ou de Survie (moitié des dégâts puis aucune Volonté ou Survie).
- **Augmenter** la taille de la zone ou la distance de frappe (en se référant aux paramètres d'art de Faiseurs).

Chaque utilisation du pouvoir coûte 1d6 énergie.

Dégâts spécifiques

La créature provoque des dégâts spécifiques – poison, acide, froid, feu, épines, peau urticante, etc. Ces dégâts font, au choix, **1d6** points de dégâts supplémentaires ou infligent un malus de **-1d6** à tous les tests de leur cible. Si la créature reprend cette capacité, elle inflige **1d6** points de dégâts ou de malus supplémentaire.

Il est possible de résister complètement à ces dégâts grâce à un test de Volonté ou de Survie. La créature peut aussi reprendre cet atout pour modifier le résultat du test de Volonté ou de Survie, infligeant la moitié (pour un atout supplémentaire) puis la totalité des dégâts même si le test est réussi (pour deux atouts).

En prenant une capacité supplémentaire (ou en limitant les effets de la première capacité à cette seule capacité), ces dégâts peuvent être infligés sur une personne qui attaque la créature - par exemple, un sang acide qui giclerait sur un adversaire.

Paralysie

La créature peut paralyser sa victime sur un test d'attaque réussi. La victime ne vieillit pas et acquiert la capacité Sans repos pendant la durée du pouvoir. La durée de la paralysie est déterminée par le Facteur de Difficulté (FD) et peut s'étendre sur des tours, des jours, des mois ou des siècles selon le nombre de capacités choisies.

La difficulté du test de Volonté ou de Survie pour résister à la paralysie reste constante, même si le pouvoir est choisi plusieurs fois. Cependant, la durée de la paralysie est considérablement rallongée avec chaque prise supplémentaire de cette capacité.

Puanteur

La créature exsude une telle odeur que quiconque s'en approche doit réussir un test de Volonté ou de Survie pour ne pas être pris de nausées. En cas d'échec, la victime subit un malus de **-4** (ou **3dK** de circonstance) à toutes ses actions.

Puissance

Chaque nouvel atout de ce type augmente la force des armes naturelles de la créature de **+1d6** aux **dégâts**. De plus, il lui fournit une armure naturelle augmentant de **1** point son **seuil de blessure** et ajoutant **1** point à son **esquive**.

Rapidité d'action

Choisissez un mode de déplacement. La vitesse est doublée, quadruplée ou octuplée selon le nombre de fois où cet atout est choisi.

De plus, la créature concernée a droit à une action supplémentaire par tour. Toutefois, la deuxième action subit un malus de **-5** et la troisième action un malus de **-10**.

Régénération

En dépensant un **dK** par tour, la créature récupère un nombre de points de Vie égal à son **FD + niveau**. Elle peut ajouter son niveau à chaque fois qu'elle reprend cet atout.

Les blessures remontent d'un cran à chaque tour de régénération. De plus, la créature peut revenir de la mort, sauf si elle subit des dégâts définitifs (par exemple, décapitation ou dégâts liés à une allergie).

- **Corollaire** : Les blessures n'ont aucun effet sur ces créatures à moins de les amener à 0 Vie.

Shooter

Chaque fois que cet atout est pris, il augmente la force des armes de tir de la créature ou du PNJ, ajoutant **+1d6** aux dégâts infligés.

Capacités mystiques



Pouvoir (Art)

La créature dispose d'une capacité surnaturelle qui lui est propre. Vous pouvez la concevoir comme un sortilège basé sur un ou plusieurs domaines, en définissant son Facteur de Difficulté **(FD)**, ses paramètres, sa difficulté et ses effets. La créature peut lancer ce pouvoir avec son savoir-faire Mystique comme s'il s'agissait d'un sort mémorisé, bénéficiant d'un bonus de **+5** au test si le sort est basé sur un domaine unique.

Le niveau de la créature définit les niveaux de son style. En reprenant cette capacité, la créature peut utiliser le pouvoir naturellement, sans faire de test de savoir-faire. La créature n'a normalement pas besoin de dépenser d'énergie pour utiliser un pouvoir.

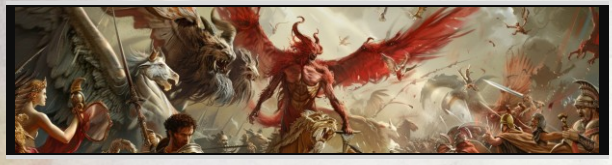
Les pouvoirs couvrent de nombreuses possibilités, telles que (liste non exhaustive) :

- Invocation de monstres
- Invisibilité
- Illusions
- Télépathie
- Influence mentale
- Sens améliorés
- Téléportation
- Détections diverses
- Clairvoyance
- Voyage astral
- Animation des plantes
- Jeux d'ombres et de lumière
- Gémissements déconcertants
- Écran de fumée
- Pétrissage ou création d'éléments
- Soins
- Transformation en animal

Selon le type de pouvoir, les personnages peuvent avoir ou non un test de Volonté ou de Survie pour s'en protéger (totalement ou en partie).

Pour les PNJ donanymes, « Pouvoir » correspond à un atout velumnique pour chaque prise. Il s'agit d'un domaine et d'une maîtrise supplémentaire de **+2**.

Capacités sournoises



Drain d'atouts

À chaque fois qu'elle fait des dégâts, au cours d'une attaque en mêlée ou à distance, la créature absorbe un atout choisi au hasard. La victime peut annuler cet effet grâce à un test de Volonté ou survie. La capacité volée ne fait plus effet - pas plus que celles qui en dépendent comme condition. La créature gagne **3D6 vie** par atout volé.

La victime récupère l'usage d'un atout après chaque nuit de sommeil. Pour une capacité supplémentaire, la créature peut faire usage de l'atout volé pendant tout le reste de la scène.

Drain de caractéristique

La créature est capable de réduire les caractéristiques de ses victimes en drainant leur énergie. Sur un test de toucher réussi, la créature force sa cible à faire un test de Volonté ou survie. Si le test est un échec, la victime perd 1d6 points d'une caractéristique choisie au hasard. Les points de bonus perdus remontent au rythme d'un par jour ou grâce à des soins (test de difficulté 15 pour un point de récupération), À chaque fois que la créature draine des points de caractéristique, elle regagne un nombre de Vie équivalant à 3 fois les points drainés. Il est possible de prendre cet atout jusqu'à trois fois pour faire perdre jusqu'à 3d6 points de bonus (choisir trois caractéristiques).

Engloutissement

La créature peut tenter d'avaler, d'une seule bouchée, une autre créature plus petite quelle (de gabarit inférieur). Sur un test d'attaque réussi, la créature peut tenter une deuxième attaque a **+4** pour avaler la cible. En cas de succès, cette dernière est avalée et subit **1d6** points de dégâts par tour à cause des sucs gastriques - à moins que la créature n'ait une poche Spéciale de rétention. Un quart des dégâts infligés à la créature par d'éventuels courageux compagnons sont subis par la victime avalée. Pour se libérer, celle-ci doit réussir un test de Force en opposition avec la créature (qui utilise son FD).

Sursaut mortel

La créature vomit une dernière décharge d'énergie mystique au moment de mourir, qu'il lui reste des actions ou non. Elle utilise son sort destructif le plus puissant ou attaque l'ennemi le plus proche d'elle. Une autre possibilité est qu'elle explose carrément en causant 1d6/2d6/3d6 points de dégâts par FD à quiconque est proche d'elle (en fonction de son niveau).

Transformation

La créature prend une apparence différente de la sienne - celle d'un objet, d'une autre créature ou d'une personne cible, s'il s'agit d'un doppelgänger. La transformation prend un tour. Pour reconnaître la différence, il faut réussir un test de perception contre la Sournoiserie de la créature.

En reprenant cette capacité, le monstre gagne soit un bonus de +4 à son test soit un nombre de points égal à son FD à répartir dans ses Savoir²-Faire. La créature peut toujours échanger l'une de ses capacités contre une autre propre à la nouvelle forme (par exemple pour acquérir le vol ou la natation).

Capacités à 2dK



Ce sont celle qui prise apporte des dK supplémentaire 2dK par prise, si la règles « sans dé du maitre » on augmente la difficulté de +2 (en donnant 2dK au pot commun des joueureuses).

Commandant

Commandant est un atout qui peux être pris plusieurs fois et qui marque le coté Stratège du PNJ. Augmente sa Savoir²-Faire stratégie.

Pour chaque prise, il agit comme si le PNJ avait un atout de stratège supplémentaire et un niveau de **+2** en **Sournoiserie**. De plus il donne un bonus au combat de **+2** au groupe qu'il encadre.

Séducteur

La créature ou le monstre non seulement sait parler, mais en plus il a des capacités à convaincre, séduire ou négocier qui sont celle des meilleurs orateurs donanyme, apporte des dK gratuit lorsqu'il doit utiliser ces Savoir²-Faire associées à cette activité (diplomatie, bluff, intimidation et influencer)

Enquêteur

Enquêteur apporte des dK gratuit lorsqu'il doit utiliser des Savoir²-Faire associées à cette activité (discrétion, perception, bluff).

Pour chaque niveau acquis, il obtient 2dK de circonstance en sa faveur.

Hybris – passion

L'hybris est une passion démesurée qui augmente d'autant les capacités de la créature. Mais il se paye à la fin d'autant en épuisement en perdant 3D6 * nombre de tour en énergie.

La créature peut choisir un type de démesure pour lequel il aura son niveau x 2 de dK. Si la MdV joue sans test chaque dK augmente la valeur du test naturel de 1. S'il a un niveau 3 dans sa démesure, il a donc 6 dK et un test naturel de 10 + 6 = 16.

Pour reprendre l'exemple du « Critique © » si le PNJ a aussi une démesure ne peut être touché de niveau 3 Sa valeur d'esquive devient alors 12 + 15 + 6 = **33+**

Cela peut-être dans des domaines aussi divers que la sexualité, les métiers, la poésie, les arts plastique ou graphique, Cela peut concerner certaines formes de combat et qui conduit à la destruction.

Némésis – folie

La Némésis, a l'instar d'Hybris) est une folie démesurée qui augmente d'autant les capacités de la créature (marqué en négatif car si cette némésis est retourné par les PJ elle devient alors un handicap pour la créature).

Et il se paye à la fin d'autant en épuisement en perdant 3D6 * nombre de tour en énergie.

La créature peut choisir un type de folie pour lequel il aura son niveau x 2 de dK. Si la MdV joue sans test chaque dK augmente la valeur du test naturel de +1. S'il a un niveau 3 dans sa démesure, il a donc 6 dK et un test naturel de 10 + 6 = 16.

Pour reprendre l'exemple du « Critique © » si le PNJ a aussi une folie « haine (humain) » de niveau 3 Sa valeur d'esquive devient alors 12 + 15 + 6 = **33+** pour les humains. Si un humain se montre généreux avec lui, alors cela inverse le bonus qui devient un malus.

La créature peut choisir un type folie de type vengeance. Si elle s'attaque à l'adversaire cible de cette Némésis, la créature inflige ses dégâts en ajoutant les dK. Peut être utilisé pour adjoindre une identité secrète ou un don naturel.

Un deuxième aspect est celui de la vengeance. Cet atout donne un gabarit supplémentaire à la créature lorsqu'elle dans le cadre précis de sa vengeance.

Érudit

La créature ou second rôle est un être de pensée et de connaissance. Avec cet atout, le Savoir²-Faire générique « mystique » est utilisée pour résoudre toutes les oppositions associées aux connaissances de type humanité et sciences avec une valeur en **Mystique + niveau**. Bonifie aussi le Savoir²-Faire Linguistique.

Diplomate

Diplomate est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire relationnelles de Diplomatie, bluff, influence et intimidation, dans le sens d'arriver à un accord des parties.

Comédien

Comédien est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire relationnelles de bluff, réputation, psychologie et la représentation ou déguisement.

Maitre artisan

Maitre artisan est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire de métier, de sécurité, de réputation.

Paysan – Chasseur

Maitre artisan est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire de métier, de discrétion, de réputation et de Perception.

Pilote

Pilote est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire de métier, de conduite, de réputation et de Perception et de subterfuge.

Ingénieur

Ingénieur est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire de diplomatie, d'influence, d'érudition et de métier ainsi que linguistique.

Régisseur

Régisseur est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire de diplomatie, de réputation et d'influence ainsi qu'érudition.

Entregent

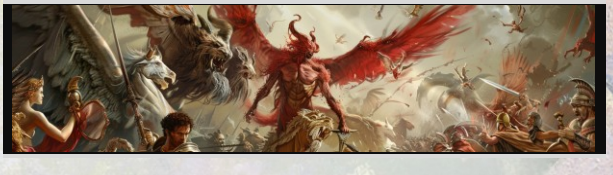
Entregent est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire de diplomatie, de réputation et d'influence, et donne un contact dans chaque milieu social.

Malin

Malin est un atout qui bonifie les Savoir²-Faire relationnelles de bluff ou influence et la discrétion et de subterfuge.

La main arrivera mieux à passer au travers des mailles des filets et à faire porter ses fautes à d'autres ou les dégâts qui leur étaient destinée.

Capacités de survie



Liberté de mouvement

La créature possède une capacité de mouvement exceptionnelle. Cela peut inclure des capacités comme voler, marcher sur les plafonds, marcher sur l'eau, marcher sur des fils d'araignée, grimper, fouir, nager librement, effectuer des chutes et des bonds, ou se déplacer dans un élément spécifique.

Il est possible de prendre cette capacité plusieurs fois pour choisir plusieurs modes de déplacement ou pour améliorer leur aisance (un déplacement maladroit devient aisé, puis fluide).

Sans trace

La créature ne laisse aucune trace de son passage. Cela inclut des traces physiques comme des empreintes, ainsi que des traces plus subtiles comme des perturbations environnementales. Cette capacité est de nature velumnique.

Si cette capacité est prise une deuxième fois, la créature peut étendre cet effet à un nombre de cibles égal à son **FD** (Facteur de Difficulté).

Chapitre 34 - Archétypes de PNJ

Qu'est-ce qui différencie ce gobelin guerrier de cet autre gobelin guerrier ? Ils ont le même FD, le même niveau, le même équipement, les mêmes scores et la même propension à se transformer en chair à paladin en quelques minutes. Mais l'un d'eux est un vrai « méchant », un ennemi redoutable et un adversaire mémorable - il aura même besoin d'un nom s'il survit à la prochaine rencontre. Comment ?

Parce que vous avez décidé, conteur, qu'il serait un adversaire « héroïque », un méchant pulp jusqu'au bout des ongles. Pour cela, ne changez rien à son profil actuel, son FD et son niveau. Mais donnez-lui une, deux ou trois capacités supplémentaires en fonction de son niveau, s'il s'agit d'un monstre amateur (1 à 5), professionnel (6 à 11) ou de Maître (12 et plus). Vous pouvez choisir ces capacités dans les listes précédentes ou, si vous voulez vraiment marquer le coup, dans la liste suivante de « capacités pulp ».

Avec cette règle, rien de plus facile que de mettre un chef de guerre à la tête de votre troupe de kobolds galactiques, un faiseur parmi les rats-garous de vos souterrains humides ou un génie derrière les coups de ces ogres trop intelligents pour être honnêtes !

Chef de guerre

Le chef de guerre conduit ses troupes à la bataille avec une autorité indéfectible. Sous son commandement, tous ses hommes reçoivent un bonus de **+2** à l'attaque ou à la volonté ou survie (à choisir à chaque tour). De plus, lui-même bénéficie de la capacité **Vitalité x2**, augmentant considérablement sa résistance au combat.

Toutefois, si le chef de guerre vient à mourir, ses troupes sont immédiatement plongées dans le chaos et la panique, fuyant dans le plus grand désordre.

En tant que stratège exceptionnel, le chef de guerre dispose de deux atouts de stratégie supplémentaires, renforçant encore ses capacités à diriger et à manœuvrer ses forces sur le champ de bataille.

Duelliste – Tueur

Cet atout permet à la créature ou au PNJ de bénéficier de l'atout Tueur. Les **6dK** de circonstance, qui représentent normalement la difficulté de tuer de sang-froid, sont transformés en un bonus de **+6** au tir et aux dégâts.

Éminence grise

Un monstre intelligent ? En effet. Ce monstre peut lancer un ou plusieurs dK (qu'il remet ensuite aux joueureuses). S'il obtient des **DKhaos**, il peut déduire et anticiper les plans et mouvements des personnages, les surprenant ainsi au meilleur moment et dans la situation la plus avantageuse pour lui.

Bien entendu, dès qu'il a l'avantage et qu'il a réduit les personnages à l'impuissance, il se sent obligé de révéler tous ses projets (c'est à ce moment-là qu'il donne les **dK**). De plus, il n'assiste jamais aux exécutions.

Enfant de putain

La créature est un être social particulièrement sournois. Elle semble toujours au courant de tout, possède des informations sur une multitude de sujets et gagne un bonus de **+4** à ses tests de Sournoiserie pour embobiner les personnages d'une manière ou d'une autre. Elle bénéficie de l'atout Tueur, avec un bonus de **+4** (peut tuer de sang-froid) sans avoir besoin d'être Duelliste.

Le problème, c'est que, même si le monstre se montre amical, un jour il trahira les personnages. D'une manière ou d'une autre. Et puis, il reviendra les aider...

Increvable

Le PNJ ne peut pas mourir facilement. Une fois gravement blessé, il disparaît pour revenir un autre jour. Vous devez donner à la créature un style, une mimique, un tic ou un rire parfaitement reconnaissable.

Lorsqu'il fuit un combat, il peut effectuer un effet de manche lié à son style. Par exemple, cela peut être un rire dément, le claquement dans le vent d'une cape noire, ou l'obligation de porter son auriculaire à sa bouche avant de parler.

Seigneur

La créature en impose. Elle bénéficie d'un bonus de **+4** à tous ses tests de majesté, d'intimidation ou de pose. Elle est accompagnée d'un nombre de suivants, serviteurs, servants, gardes du corps, créatures et familiers égal à son FD, avec des niveaux variant de 1 à 3 (selon son propre niveau). La créature acceptera tous les accords qui lui permettent de maintenir sa position de pouvoir.

Sorcier

La créature est un faiseur né, un chaman, ou un prêtre d'une religion ou d'une autre. Elle possède de grands pouvoirs, étant considérée comme faiseur amateur, professionnel ou de Maître selon son niveau. Elle bénéficie de l'atout Réserves d'énergie **x2**. Cependant, elle est horriblement attirée par le pouvoir sous toutes ses formes et fera tout ce qui est nécessaire pour l'obtenir, même si cela implique des actions imprudentes ou stupides.

Thug

La créature est un assassin brutal et efficace. S'il surprend les personnages, il double tous les dégâts qu'il inflige au premier tour et provoque au minimum une blessure même sans avoir atteint le seuil. S'il est capturé ou semble prêt à succomber, il se suicide toujours.

Il dispose de l'atout **Tueur**, transformant les **6dK** de circonstance contre la difficulté de tuer de sang-froid en un bonus de **+6** au tir et aux dégâts.


CONSEILS
DE
MAÎTRISE

LIVRE X - CONSEILS DE MAÎTRISE



Chapitre 35 - Préparer écrire scénario

Questions pour personnages, moralité des PNJ, situations dramatiques, émotions et écriture de scénario.

Écrire et jouer un scénario de jeu de rôle

Ce chapitre s'inspire de La dramaturgie d'Yves Lavandier. J'ai réfléchi à la structure de l'écriture d'un scénario et à celle de son animation. J'aborde donc ces deux aspects séparément : Écrire et Animer.

Conflit versus spectaculaire

Le spectaculaire englobe tout ce qui est sensationnel et rare dans un scénario : les monstres géants, les châteaux impressionnants, les PNJ de haut niveau. Les combats longs appartiennent à cette catégorie, tout comme le "grosbillisme". Le problème du spectaculaire, c'est qu'il nécessite toujours plus pour captiver.

Les conflits, eux, représentent des luttes, des épreuves et des difficultés variées comme les dangers, les échecs, ou la misère. Le conflit engendre des sensations désagréables (physiologique) ou des sentiments (psychologique) chez les personnages. Un combat de type conflit doit être résolu en maximum trois rounds (A, A, A'). Le conflit révèle la personnalité des personnages : l'astucieux du niais, l'optimiste du pessimiste, etc.

Qui est le protagoniste ?

Lors de l'écriture du scénario, les actions et réactions des personnages des joueureuses (PJ) sont inconnues. Seul l'opposant ou le commanditaire du scénario est prévisible. L'écriture du scénario se centre donc sur lui, faisant de lui le protagoniste. Les PJ deviennent des obstacles supplémentaires. Le scénario propose : « Mon protagoniste veut atteindre tel objectif ».

Exemples :

Le grand PNJ veut tuer les PJ et leur voler un objet pour devenir maître du monde. Ses obstacles : méconnaissance du lieu des PJ, les PJ eux-mêmes, son honneur, sa peur des armes.

Le grand PNJ est un conseiller d'une PJ, ancien conseiller de son père, voulant qu'il abandonne son amour et ses amis pour retrouver son ancien pouvoir.

Dans une bourgade de donanymes et d'hommes de différentes couleurs de peau, trois personnages propagent l'idée que les humains de peau blanche sont la source de tous les maux. Les obstacles sont les penseurs critiques de la bourgade et les vies tranquilles des habitants.

Lors de la partie jouée, l'animateur (le maître de jeu) doit considérer les PJ comme les protagonistes. L'opposant devient alors une source d'obstacles.

Exemples :

Les PJ doivent échapper au grand opposant et conserver l'objet. Les obstacles : méconnaissance de la force de leur adversaire, raisons qui le poussent à les rechercher, et coordination interne du groupe.

Un PJ recueille le conseiller de son père, qui agit pour son bien et révèle les défauts de ses relations.

Les PJ doivent prouver leur innocence dans une bourgade hostile. Les obstacles : crédulité et furie des habitants.

L'enjeu

L'enjeu est ce que l'on peut gagner ou perdre dans une action. Cela peut être matériel (vie, biens) ou psychologique (honneur, crédibilité, sécurité, liberté). Il est essentiel de bien comprendre les enjeux de chaque antagoniste, que ce soit en écriture ou en jeu.

Remarque

Tant que les joueureuses n'ont pas clairement défini les objectifs de leurs personnages, le scénario n'a pas vraiment commencé.

Les obstacles

Lors de l'écriture, le protagoniste affronte divers obstacles pour atteindre son objectif. Ceux-ci sont décrits dans la description du PNJ. Face à un obstacle, il n'y a que deux réponses : fuite ou confrontation. Il est important de toujours identifier laquelle des deux options a été choisie.

Maximes sur les obstacles :

Si ta gueule est de travers, ne t'en prends pas au miroir.

Le besoin de se droguer ou de s'autodétruire ne vient pas des trafiquants.

Les dilemmes créent des obstacles internes, entraînant des regrets, une culpabilité et une souffrance. Ils peuvent être gérés par les folies ou les passions des personnages.

Quelques mises en garde

La prise de contrôle temporaire d'un PJ par la MdV ou par une autre joueuse est une violation de la propriété de la joueuse. Cela n'est acceptable que par des règles impartiales offrant une possibilité de résistance.

Ne prévoyez pas les solutions aux problèmes à l'avance. N'inventez pas de problèmes qui bloquent l'histoire tant que les joueureuses ne les surmontent pas.

Préparez des descriptions globales de lieux sans en définir tous les détails. Aucun lieu ne doit être obligatoire dans l'histoire. Ils ne doivent être que du décor.

Évitez les labyrinthes, car errer sans fin dans des couloirs similaires n'a rien de fun dans une histoire.

Le jeu de basse

Ron Edwards compare le rôle du meneur de jeu à celui du bassiste dans un groupe de jazz ou de rock. Le bassiste donne la mesure et fixe l'ambiance, mais ne joue presque jamais la mélodie. De même, le meneur crée le monde et l'ambiance, puis se fond dans l'arrière-plan pour permettre aux joueureuses d'improviser, encourageant leurs efforts et apportant des changements lorsque tout marche trop bien.

Dans cette approche, le meneur contrôle l'histoire en créant le monde et la situation, mais ne contrôle pas sa fin, qui dépend des choix des joueureuses. Cette méthode est la plus libre et interactive, mais elle demande que les joueureuses ne s'attendent pas à ce que le Maître leur dise quoi faire. Elles doivent provoquer les événements qui les intéressent.

Les quatre méthodes décrites sont des archétypes purs qui n'existent pas dans la réalité. La plupart des gens les mélangent. La distribution de la crédibilité en jeu est constamment renégociée. Votre style se situe probablement entre deux méthodes ou en tire des éléments. Beaucoup de débats existent pour savoir si elles ne sont vraiment que quatre. De nouvelles idées sont constamment ajoutées et les anciennes réexaminées.

Cette série d'articles a tenté de se concentrer sur des idées largement établies parmi les théoriciens de The Forge, mais il est possible que de nouvelles idées aient émergé depuis la publication de cet article, le rendant incomplet ou obsolète.

Les PJ veulent intégrer une organisation de type pègre

Avant d'être accepté, dans cette organisation, les PJ devront accomplir quelques tâches de base accompagnée par un membre de la pègre.

- Récupérer un colis et le livrer. Le lieu de récupération et le lieu de livraison sont inattendus (école ou hôpital)
- Éliminer un témoin oculaire d'une affaire qui pourrait gêner l'organisation. Le témoin est un pauvre bougre pas très malin.
- Récupérer une somme d'argent prêté par le caïd et pas encore rendu. Y'a du retard et le client ne veut pas rendre.
- Apporter un don généreux de l'organisation à une œuvre religieuse ou caritative, faire un peu de relationnel.
- Tuer un type qui a juste voulu draguer la femme du caïd. Le type est un brave bougre ayant femme et enfant et ne pensant pas à mal.
- Se retrouver au milieu d'un règlement de compte avec une autre organisation.

Question pour un personnage

Quel est votre rapport :

- À l'histoire ?
- Au temps ?
- Au travail ?
- À l'argent ?
- Au pouvoir ?
- À la nature ?
- À la famille ?

Voici quelques suggestions de questions que les joueureuses peuvent se poser pour chacun des rapports mentionnés :

À l'histoire :

- Quel est le passé de mon personnage et comment cela a-t-il influencé sa personnalité ?
- Quel est le but de mon personnage dans l'histoire ?
- Comment mon personnage va-t-il contribuer à l'histoire globale ?

Au temps :

- Quelle est la vision de mon personnage sur le temps ?
- Est-ce que mon personnage est impatient ou patient ?
- Comment le temps a-t-il influencé la vie de mon personnage ?

Au travail :

- Quel est le métier de mon personnage et comment cela affecte-t-il sa personnalité ?
- Comment mon personnage voit-il son travail ? Est-il passionné ou y travaille-t-il juste pour gagner de l'argent ?
- Comment les savoir-faire professionnels de mon personnage peuvent-ils être utiles pour les autres membres de l'équipe ?

À l'argent :

- Comment mon personnage gère-t-il l'argent ?
- Est-ce que mon personnage est matérialiste ?
- Comment l'argent a-t-il influencé la vie de mon personnage jusqu'à présent ?

Au pouvoir :

- Comment mon personnage perçoit-il le pouvoir ?
- Est-ce que mon personnage aspire à être puissant ou préfère-t-il rester en arrière-plan ?
- Comment mon personnage réagirait-il s'il avait soudainement beaucoup de pouvoir ?

À la nature :

- Comment mon personnage se connecte-t-il avec la nature ?
- Est-ce que mon personnage préfère la vie urbaine ou rurale ?
- Comment la nature peut-elle être utile pour le personnage ?

À la famille :

- Comment mon personnage se sent-il par rapport à sa famille ?
- Est-ce que mon personnage est proche de sa famille ou a-t-il des problèmes avec eux ?
- Comment la famille de mon personnage peut-elle jouer un rôle dans le scénario ?

Chapitre 36 - Émotions, Drama, notoriété et flétrissure

Émotions primaires

Joie : La joie est une émotion ou un sentiment de satisfaction spirituelle, plus ou moins durable, qui emplit la totalité de la conscience. Elle se rapproche de ce qui forme le bonheur. Elle se distingue des satisfactions liées au corps (les plaisirs), qui n'affectent qu'une partie de la conscience.

Tristesse : La tristesse est une émotion caractérisée par des sentiments de désavantages, de perte, d'impuissance, de chagrin et de rage. D'un point de vue cathartique, lors de la tristesse, les individus s'expriment honnêtement, sont moins énergiques et émotionnels.

Dégoût : Le dégoût est une émotion ressentie lorsqu'une personne est confrontée à ce dont elle n'a pas le goût, et qu'elle rejette même avec une certaine violence comme ayant fait l'objet d'une souillure inacceptable.

Peur : La peur est une émotion ressentie généralement en présence ou dans la perspective d'un danger ou d'une menace. Elle est la capacité de reconnaître le danger et de fuir ou de combattre, également connue sous le terme « réponse combat-fuite ».

Colère : La colère est considérée comme une émotion secondaire à une blessure, un manque, une frustration. Elle est affirmation de sa personne et sert au maintien de son intégrité physique et psychique, ou alors elle est l'affirmation d'une volonté personnelle plus ou moins altruiste. Une colère saine est sans jugement sur autrui.

Surprise : La surprise est un état émotionnel provoqué par un événement inattendu ou par une révélation allant à l'encontre de l'image qu'on se faisait d'une situation. Elle est généralement brève, puis s'estompe ou laisse place à une autre émotion.

Émotions secondaires

Les émotions secondaires sont des mélanges des émotions de base (exemple : la nostalgie). On parle aussi d'émotions mixtes pour nommer les émotions secondaires. Par exemple, la honte est une émotion mixte, à la base un mélange de peur et de colère (bloquée ou retournée contre soi).

Amour : L'amour désigne un sentiment d'affection et d'attachement envers un être, un animal ou une chose qui pousse ceux qui le ressentent à rechercher une proximité physique, spirituelle ou même imaginaire avec l'objet de cet amour et à adopter un comportement particulier.

Approbation : L'émotion d'approbation est un mélange d'émotions positives telles que la joie et la satisfaction, souvent renforcées par l'appréciation des autres. Elle peut renforcer notre estime de soi et notre confiance en nos capacités, mais l'absence d'approbation peut causer des émotions négatives.

Confiance : La confiance est un état psychologique caractérisé par l'intention d'accepter la vulnérabilité sur la base de

croyances optimistes sur les intentions (ou le comportement) d'autrui.

Culpabilité : La culpabilité est une émotion relative à soi et/ou au groupe social (dont la famille) qui repose sur le sentiment, justifié ou non, qu'on porte une responsabilité personnelle dans un événement fâcheux.

Dédain, **mépris** : Un mélange de dégoût et de colère.

Embarras : L'embarras est un état émotionnel causé par un acte ou une condition professionnelle ou sociale personnellement inacceptable, assisté ou révélé aux autres. Habituellement, une perte d'honneur ou de dignité est impliquée, mais cela dépend des situations. L'embarras est similaire à la honte.

Empathie : L'empathie désigne la « compréhension » des sentiments et des émotions d'un autre individu voire, dans un sens plus général, de ses états non-émotionnels, comme ses croyances. Cette compréhension se produit par un décentrement de la personne et peut mener à des actions liées à la survie du sujet visé par l'empathie, indépendamment, et parfois même au détriment, des intérêts du sujet ressentant l'empathie.

Envie : En psychologie, l'envie désigne un désir dont le sujet ne connaît pas l'origine. L'envie est alors un réflexe dont la part d'inné et d'acquis est bien difficile à établir. Pour certains, l'envie est le propre de l'Homme et serait l'un des moteurs de son évolution. L'envie est désignée comme vice par la tradition chrétienne et fait partie des Sept péchés capitaux définis par Thomas d'Aquin. Dans ce cadre, elle désigne plus particulièrement la convoitise ou l'émotion éprouvée par celui qui désire intensément posséder le bien d'autrui.

Fierté : La fierté est un sentiment qui fait suite à un succès après la conduite d'un projet, d'une action, ayant exigé des efforts pour surmonter des difficultés. Ce sentiment est légitimé par trois critères : l'engagement personnel dans l'action et/ou le projet à mener, la présence d'épreuves à surmonter, et le succès.

Gratitude : La gratitude est un mélange d'émotions positives telles que la reconnaissance, la joie et l'amour, qui se manifeste lorsque nous ressentons de la reconnaissance envers une personne ou une chose qui a apporté quelque chose de positif dans notre vie. Cela peut contribuer à améliorer notre bien-être émotionnel et physique et nous inciter à exprimer notre appréciation et notre reconnaissance envers les autres.

Haine : La haine peut souvent être le résultat de la frustration, de l'injustice ou de la douleur émotionnelle. Cependant, la haine peut également être cultivée et nourrie par des idéologies ou des croyances toxiques, telles que le racisme, la xénophobie ou l'homophobie.

Honte : La honte est une émotion secondaire ou mixte qui se manifeste souvent lorsque nous avons le sentiment d'avoir fait quelque chose de mal ou d'inapproprié. Elle peut être causée par des situations sociales ou culturelles, des comportements inacceptables ou des croyances négatives sur soi-même. La honte peut être utile en nous incitant à corriger nos comportements ou à rechercher de l'aide et du soutien.

Humiliation : L'humiliation est une émotion qui se manifeste lorsque nous sommes confrontés à une situation qui diminue notre estime de soi ou notre dignité. Elle peut être causée par des situations où nous sommes ridiculisés, insultés ou ignorés. L'humiliation peut provoquer un sentiment de honte, de colère ou de tristesse, et peut affecter notre estime de soi à long terme.

Méfiance : La méfiance est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons des doutes ou des craintes envers les intentions ou les actions des autres. Elle peut être causée par des expériences passées de trahison ou de mensonge, ou par un manque de confiance en soi. La méfiance peut nous empêcher de faire confiance aux autres et de nouer des relations positives.

Mépris : Le mépris est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons un sentiment de dédain ou de rejet envers une personne ou un groupe. Il peut être causé par des différences culturelles, sociales ou politiques, ou par des attitudes négatives envers un groupe minoritaire ou marginalisé. Le mépris peut provoquer un sentiment de colère ou de frustration, et peut affecter notre capacité à communiquer avec les autres de manière positive.

Nostalgie : La nostalgie est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons un désir de revenir à un temps ou à un endroit du passé. Elle peut être causée par des souvenirs heureux ou des expériences positives, ou par un désir de retrouver un sentiment de sécurité ou de confort. La nostalgie peut provoquer un sentiment de tristesse ou de mélancolie, mais peut également nous aider à renforcer les liens avec les autres en partageant des souvenirs communs.

Rancune : La rancune est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons le sentiment d'avoir été blessés ou lésés par quelqu'un d'autre. Elle peut être causée par des expériences passées de trahison, d'injustice ou de tromperie, et peut provoquer un sentiment de colère ou de ressentiment. La rancune peut affecter notre capacité à pardonner et à nouer des relations positives avec les autres.

Sincérité : La sincérité est une émotion qui se manifeste lorsque nous exprimons des sentiments ou des opinions authentiques et honnêtes envers les autres. Elle peut être causée par un désir de transparence ou de confiance envers les autres, et peut renforcer les liens de communication et de compréhension entre les individus.

Tromperie : La tromperie est une émotion qui se manifeste lorsque nous avons le sentiment d'avoir été trompés ou manipulés par quelqu'un d'autre. Elle peut être causée par des

mensonges, des manipulations ou des trahisons, et peut provoquer un sentiment de méfiance ou de colère. La tromperie peut affecter notre capacité à faire confiance aux autres et à établir des relations positives

La moralité des PNJ

Pour aider à préciser la moralité du personnage, la joueuse peut se poser les questions suivantes :

- À quel stade de moralité se situe mon personnage ?
- Quels sont les principes éthiques ou les valeurs auxquels il adhère ?
- Comment réagit-il face à des dilemmes moraux ?
- Est-ce qu'il respecte les lois et les normes de la société, ou bien est-il prêt à les transgresser pour faire valoir ses principes ?
- Comment réagit-il face à l'injustice ou à la souffrance d'autrui ?
- Est-il prêt à faire des compromis moraux pour atteindre ses objectifs ?

La joueuse peut aussi se poser des questions plus spécifiques en fonction du stade de moralité de son personnage.
Par exemple :

- **Au stade 1** : Le personnage obéit-il aveuglément à ses supérieurs ou aux lois, ou bien est-il capable de remettre en question les règles qui lui sont imposées ?
- Au stade 2 : Le personnage est-il égoïste ou bien est-il capable de prendre en compte les intérêts des autres ?
- **Au stade 3 :** Le personnage cherche-t-il à satisfaire les attentes de son groupe social, ou bien est-il capable de remettre en question les normes de celui-ci ?
- **Au stade 4 :** Le personnage respecte-t-il les lois pour éviter les sanctions, ou bien est-il convaincu de leur légitimité ?
- **Au stade 5 :** Le personnage est-il prêt à sacrifier ses intérêts personnels pour le bien commun, ou bien est-il toujours guidé par son intérêt personnel ?
- **Au stade 6 :** Le personnage est-il capable de remettre en question les lois et les normes sociales pour faire valoir des principes éthiques universels ?
- **Au stade 7 :** Le personnage est-il capable de prendre du recul sur ses propres principes et de les remettre en question ?

En réfléchissant à ces questions, la joueuse pourra mieux définir la moralité et les motivations de son personnage, enrichissant ainsi le jeu et les interactions avec les autres personnages.

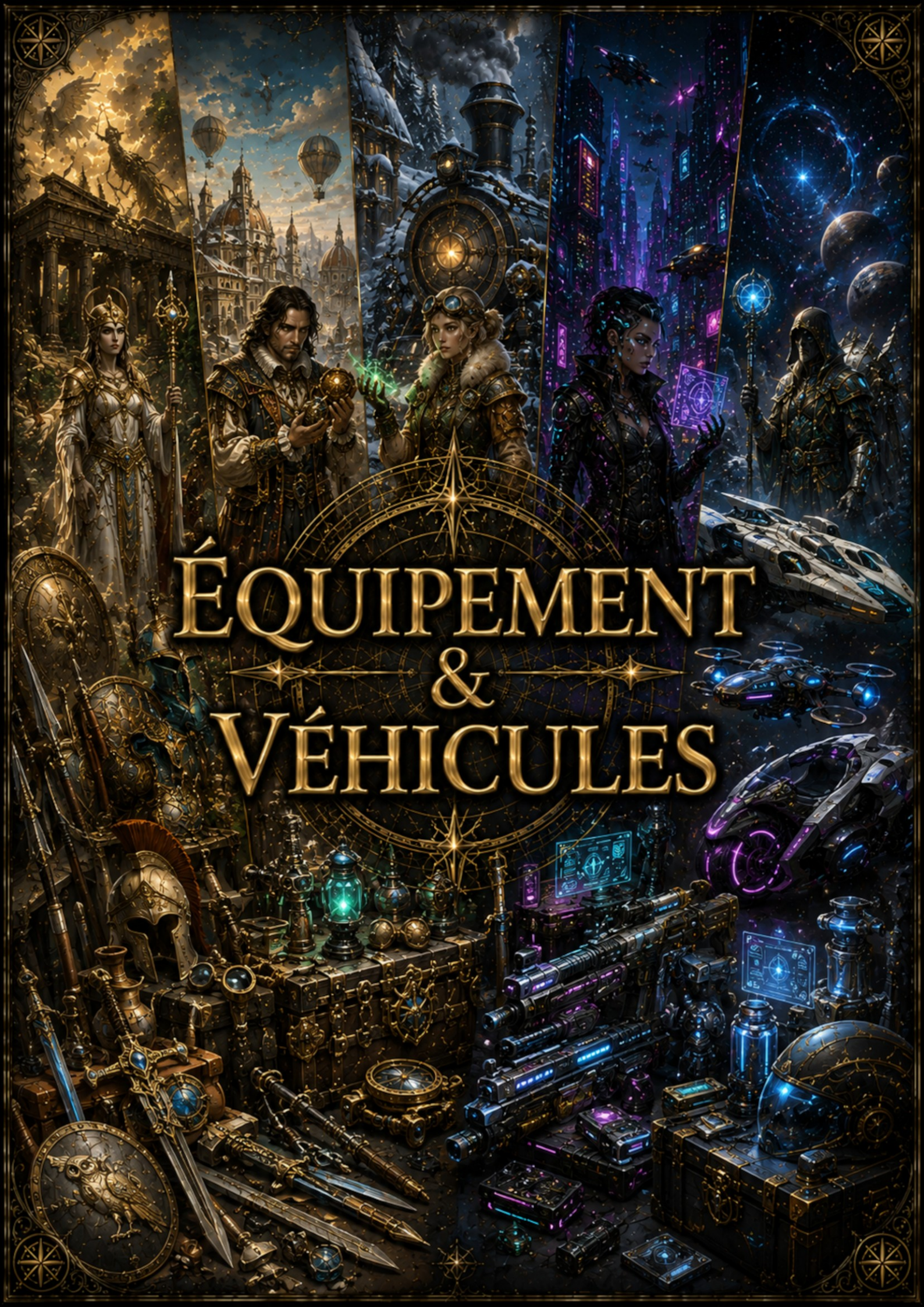
Chapitre 37 - 36 situations dramatiques

Liste et usage des situations dramatiques.

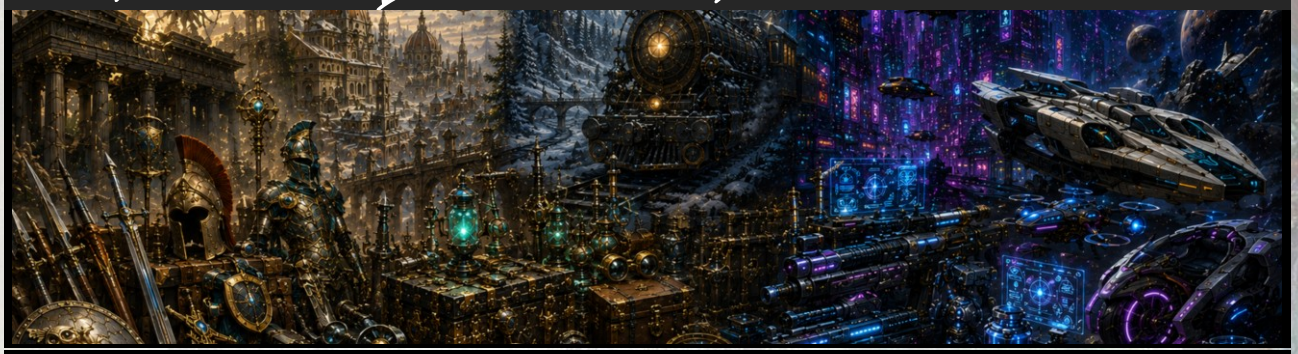
36 situations dramatiques est le nom d'une théorie proposée par le Français Georges Polti (15 décembre 1867 - juin 1946) dans Les 36 situations dramatiques et selon laquelle il existe, pour tout type de scénario, 36 situations dramatiques de base. Les travaux de Polti sont inspirés de ceux de l'Italien Carlo Gozzi (1720-1806) et de l'Allemand Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832).

1. **Sauver** (Andromède / Robin des bois ou Armageddon)
2. **Implorer** (Les Euménides / Jeanne d'Arc / Le Choix de Sophie)
3. **Venger un crime** (La Tempête / Le Comte de Monte-Cristo / Scream 2)
4. **Venger un proche** (Electre / Hamlet / La mariée était en noir)
5. **Être traqué** (Luis Pérez de Galice / Le Fugitif)
6. **Détruire** (Richard II / César Birotteau / Les Diaboliques / Le Pont de la rivière Kwaï / La Cérémonie)
7. **Posséder** (Les Convives / Faust / Nosferatu)
8. **Se révolter** (Antigone / Cinna / Jeanne d'Arc / Brubaker)
9. **Être audacieux** (Henri V / Parsifal / La vie est belle)
10. **Ravir ou kidnapper** (Europe / Le Jeu de Marion et de Robin / M le maudit)
11. **Résoudre une énigme** (Œdipe / Le Scarabée d'or / Maigret / Miss Marple)
12. **Obtenir ou conquérir** (Ulysse / La Tentation de Saint-Antoine / Les Liaisons dangereuses / Frankenstein / La Vie rêvée des anges)
13. **Haïr** (Les Frères ennemis / Violette Nozière)
14. **Rivaliser** (Pelléas et Mélisande / Ben Hur / Duellistes)
15. **L'adultère meurtrier** (Clitemnestre / Hamlet / Thérèse Raquin / Le facteur sonne toujours deux fois)
16. **La folie** (Les Thraces / Hamlet / Hedda Gabler / Jack l'éventreur / Family Life / Une femme sous influence)
17. **L'imprudence fatale** (Orphée / Hercule Poireau / Columbo)
18. **L'inceste** (Œdipe / Les Revenants / Le Souffle au cœur)
19. **Tuer un des siens inconnu** (Œdipe / La Légende de Saint-Julien l'hospitalier / Black-Out)
20. **Se sacrifier à l'idéal** (Iphigénie / L'Œuvre / Louise Michel)
21. **Tout sacrifier à la passion** (Phèdre / Jocelyn / La Faute de l'abbé Mouret / Liaison fatale / Titanic)
22. **Se sacrifier aux proches** (Eugénie Grandet / Les Grandes Espérances / Les Sœurs Brontë)
23. **Devoir sacrifier les siens** (Les Danaïdes / Torquemada / Le Choix de Sophie)
24. **Rivaliser à armes inégales** (Attila / David et Goliath / Le Prince travesti / Trop belle pour toi)

25. **Tromper ou adultère** (Pot-bouille / Mme Bovary / Mélo)
26. **Crimes d'amour** (Penthésilée / Elvira Madigan / L'Empire des sens)
27. **Apprendre le déshonneur d'un être aimé** (Les affaires sont les affaires / La Dame aux camélias / Music Box)
28. **Les amours empêchées** (Roméo et Juliette / Titanic)
29. **Aimer l'ennemi** (Penthésilée / Le Coup de grâce)
30. **L'ambition** (Jules César / Macbeth / Les Illusions perdues / Bel ami / Harcèlement)
31. **Lutter contre Déesse/Dieu** (Les Bacchantes / Athalie / Aguirre ou la colère de Déesse/Dieu / Mission / Sous le soleil de Satan)
32. **La jalousie erronée** (Othello / Beaucoup de bruit pour rien / L'Enfer)
33. **L'erreur judiciaire** (Les Palamèdes / Je veux vivre / Le Pull-Over rouge)
34. **Les remords** (Thérèse Raquin / Crime et Châtiment / Sur les quais / La Dernière Marche)
35. **Les retrouvailles** (Œdipe / Les Enfants du capitaine Grant / Le Masque de fer)
36. **Et, enfin, l'épreuve du deuil** (Les Troyennes / Andromaque / L'Invité de l'hiver).


ÉQUIPEMENT
&
VÉHICULES

LIVRE XI – ÉQUIPEMENT & VÉHICULES



Chapitre 38 – Équipement, armes et protections

Le Noir chemin

Les Armes de tir

Fronde

La fronde est l'engin de tir qui coûte le moins cher. Elle permet de tirer une seule fois par round au début de phase. La matière première est un cuir de bonne qualité.

Arc

L'arc est l'arme rapide par excellence. Il est possible de tirer deux flèches par round. Les matières premières sont un bois très résistant et une corde solide tout en étant fines.

L'arc long

L'arc long est une arme plus puissante que l'arme précédente, mais elle nécessite une Force de +2 pour pouvoir le bander. Pour construire un arc de cette sorte, il faut obtenir un test d'artisanat. Les matières premières sont un bois très résistant et une corde solide tout en étant fines.

CHU ko nu

La chu ko nu ou arbalète à répétition est une petite arbalète à levier. C'est une arme qui nécessite une légère connaissance de la mécanique, du fait de son entretien obligatoire très fréquent. En effet, le soldat doit la tenir du bras droit et activer le levier du gauche. Ainsi le principe est simple, une fois un carreau tiré, un second carreau vient automatiquement remplacer le premier et ainsi de suite jusqu'à ce que le chargeur d'une dizaine de carreaux monté sur l'arme soit vide.

Les armes de mêlée

On retrouvera ici, un ensemble d'armes qui sont utilisées lors des combats de corps à corps. Elles sont manipulées avec les savoir²-faire de Bagarrer ou d'Armes blanches (). Le potentiel dégât indiqué est celui utilisable pour le savoir²-faire Armes blanc (arme correspondante). Pour bagarrer, on divise par deux ce potentiel et on arrondit au chiffre inférieur.

Sica

C'est un sabre recourbé. Sa lame d'environ 60 centimètres est tranchante dans sa partie intérieure à la manière d'une faucille. Près du bout, la lame se faisait étroite et pointue tandis que la partie qui ne coupe pas restait droite.

Couteau de chasse

Le couteau de chasse est l'arme blanche de base pas spécialement bien équilibrée. Elle est une mauvaise arme de lancer. Pour construire un couteau de chasse, il faut obtenir 50 points de tâche avec un test d'artisanat par jour. Les matières premières sont le fer et le cuir.

Dague

La dague est une arme bien équilibrée. C'est une bonne arme de lancer. Elle peut-être utiliser avec mêlée ou Tir.

Bâton

Le bâton est l'arme des voyageurs et des moines. Un ensemble de techniques a été mis au point avec le temps permettant de se défendre et d'attaquer avec efficacité. Le défaut du bâton est qu'en cas d'égalité contre une arme coupante, il est brisé, sauf si parade est utilisé. Pour construire un bâton, il faut surtout bien choisir son bois et le faire sécher en prenant soin qu'il reste bien droit. Il faut trois ans pour faire un bon bâton de combat.

Bâton ferré

L'avantage de ce bâton par rapport au précédent est l'adjonction d'un bout ferré, ce qui évite qu'il se brise en cas d'égalité.

Pilum

Le pilum est une arme qui permet de pratiquer ou de briser une charge. C'est une longue pique de bois solide sur lequel est fixée une pointe de

fer. Le potentiel de dégâts de cette arme est égal, au potentiel de dégât de celui qui la tient auquel on ajoute la vitesse de celui qui charge. S'il n'y a pas de charge en face, l'arme est comme un bâton ferré.

Poignard agile

Ou double Sica, ce sont des petites Sica utilisé surtout en discrétion et agilité (plus avec sournoiserie que Combat). Cette arme s'utilise avec le savoir²-faire parade ou esquive, mais le test s'oppose sur le combat de l'adversaire +10, mais pas contre son esquive.

Glaive

Le glaive est l'arme principale des seigneurs et chevalier. Elle est le symbole du pouvoir temporel et chaque porteur en prend grand soin. Toute l'efficacité de cette arme provient du fer qui est utilisé et du savoir²-faire de l'artisan forgeron qui la créer.

Hache de pierre siclâtes

La hache de pierre siclâtes est le pendant du glaive chez les tribus barbares et les narsdroks. Elle s'utilise de la même façon et se fabrique également de la même manière.

Petit pavois

Le petit pavois est l'arme défensive première. Pour un combattant utilisant un glaive et le bouclier, cette deuxième arme permet de protéger son corps des agressions. Alors il bénéficie de cette protection sur le corps entier ce qui augmente son test d'esquive de **+4** et un seuil de blessure de **+1**.

Grand pavois

L'écu des chevaliers est leur bouclier par excellence. Sur celui-ci sont portées les couleurs de leurs armoiries. Quand le personnage à double action ou rapidité, il bénéficie de cette protection sur le corps entier ce qui augmente son test d'esquive de **+8** et un seuil de blessure de **+2**.

Les protections

L'armure est un vêtement fait de matériaux résistants, généralement de métal, utilisé pour protéger le corps au combat. Le plus ancien moyen de protection est le bouclier ; la première armure fut une large ceinture destinée à protéger l'abdomen.

Vêtements de cuirs simples

Les vêtements de cuir sont les armures utilisées le plus couramment par les gens les moins fortunés.

Armure matelassée

L'armure matelassée est l'armure générale de la piétaille. Elle apporte une bonne protection en laissant toute la souplesse du porteur.

Armure de cuir épais

Ceux qui ont les moyens se font travailler du cuir épais afin d'apporter une protection plus importante. Le porteur grade sa vitesse grâce à la légèreté du cuir.

Grande cuirasse

La cote d'écaille est l'armure permettant une bonne protection tout en gardant une certaine souplesse à son porteur. Elle reste beaucoup moins chère que l'armure intégrale de plaques.

Les mangeurs de Pierre

Les armes à feu

Armes de la première époque

Recharger une arme demande une action bonus par tir.

Si un personnage effectue plusieurs tirs dans un tour, il doit utiliser autant d'actions bonus pour recharger.

À très courte portée (corps à corps), les dégâts deviennent explosifs : si le dé de dégâts fait sa valeur maximale, on relance et on ajoute.

La grenade



C'est une arme lourde, difficile à manier et dangereuse pour son utilisateur.

Un personnage ne peut porter qu'un nombre de grenades égal à sa Force divisée par deux.

Les grenadiers doivent être à la fois forts et disciplinés pour ne pas se mettre en danger.

La lunette

Pour utiliser une lunette de visée, il faut posséder le don de tireur et utiliser un fusil adapté.

Apporte un avantage au tir.

Rend les dégâts explosifs, même à moyenne et longue portée.

Le duel au pistolet à un coup

À l'époque de la campagne Mangeurs de pierres, les duels sont courants chez les militaires, la noblesse et la haute bourgeoisie.

Le duel au pistolet à vingt pas est une pratique répandue.

Le don de duelliste donne un avantage dans ce cadre.

Nouvelle arme de corps à corps

Canne viatarde



Chapitre 39 - Véhicules et poursuites

Le Noir chemin

La route de la république et la lieue

Les routes de la république ont cela de particulier que donanyme et animaux y marchent 4 fois plus vite. Dans une journée un marcheur parcourt facilement 200 km sans fatigue sur ces routes de pierre. Alors qu'en pleine nature il en fera difficilement 50 km.

Ces routes doivent être entretenues par des ouvriers accompagnés de leurs maitres compagnons possédant l'art du temps.

L'unité de distance utilisée est la **lieue route**. C'est la distance que parcourt un piéton pendant une heure sur la route. Une distance de **8 lieues route** correspond à environ la distance parcourue à pied pendant une journée de marche sur la route, environ 200 km.

Les véhicules

Le char de guerre

Le char de guerre a la particularité d'être tiré par deux chevaux de front. Il permet d'enfoncer les lignes ennemies, toutes en étant protégé par les pourtours du char.

On peut également ajouter à un char de guerre des éléments de décorations qui donneront de la valeur à celui-ci.

Le géogyre

Le géogyre a été mis au point par des ingénieurs narsdrok de la région de Lebon. Ils se sont fait assister par des maîtres faiseurs dragon, et un grand nombre de batailles ont été gagné grâce à cet engin. Puis les ancipiels en ont fait construire quelques-uns afin de neutraliser ceux des armées ennemies.

Les matières premières sont du munium pur qui est très cher, du bois d'ébène, du cuir et des mécanismes très complexes à ressort en fer, des roulements et des ferronneries. La construction d'un tel char équivaut à une fortune, dans les combats ils font toute la différence.

Retour de Pendule

Les engins spatiaux

La soulfarian

La soulfarian est une graine cosmique. Elle fut découverte à la fin du Grand Hiver sur la planète Ultereith, alors qu'elle se trouvait encore à l'état d'algue marine irden'mir.

Cette plante suit un cycle de vie de plusieurs dizaines de milliers d'années. À l'état d'algue, elle se reproduit par germination : les gamètes femelles se développent sur les irden'mir, tandis que les spermatozoïdes mâles sont apportés par d'autres plantes de la planète. Après environ 150 ans d'accumulation de spermatozoïdes végétaux, une graine se forme, atteignant une taille d'environ 100 mètres. Grâce à un mécanisme interne, la graine inverse sa propre gravité, s'élève dans l'atmosphère et échappe à l'attraction de la planète. Elle déploie alors ses voiles solaires et commence un voyage erratique à travers la galaxie, à la recherche d'une nouvelle planète riche en étendues d'eau à coloniser.

Les donanymes étudièrent ces plantes et découvrirent leur potentiel. Les sages mages de l'époque parvinrent à les contrôler, traversant les océans grâce à ces algues, ce qui leur apporta une indéniable puissance économique. Ces plantes permirent également la colonisation des planètes voisines grâce aux graines soulfarian, marquant le début des Guerres des Mages.

La graine soulfarian, partiellement creusée, devient un vaisseau spatial. Le pilote éonite, conditionné pour entrer en symbiose avec la graine, la dirige dans l'espace. La graine continue de croître et peut vivre plusieurs millénaires dans le vide intersidéral. La gravité à bord est générée par la graine elle-même, à travers des processus encore en cours d'étude, mêlant phénomènes quantiques et éonique.

Les mécanismes de contrôle de la gravité présents dans l'irden'mir sont également utilisés pour construire les cités géostationnaires autour des planètes, formées de plaques de béton intégrant de l'algue irden'mir. Des éonites, assistés par des composants quantiques, régulent ainsi la gravité de ces cités flottantes.

Attaques et sécurité

Les soulfarians sont rarement attaquées par les pirates de la Traînée d'Ophélia, située entre Fryr et Oussaï, les deux soleils du système des Adoubaï. Toutefois, lorsqu'une soulfarian est attaquée, c'est généralement qu'un pirate a déjà infiltré le vaisseau, permettant à une flottille de le prendre en chasse.

Une soulfarian de 10 ans est capable de transporter plusieurs milliers de passagers et des centaines de tonnes de matériel. L'équipage est constitué d'un capitaine, d'officiers et d'une soixantaine de membres chargés des opérations de la soulfarian.

Chasseur spatial ou éprouveur

Les chasseurs spatiaux sont des engins légers et ayant une puissance décuplée afin de rattraper les engins plus lents dans l'espace. La particularité du chasseur et de pouvoir disposer de ces mêmes caractéristiques lorsqu'il est dans l'atmosphère d'une planète.

Monitor

Ce sont les engins spatiaux de transport lourd et propulsé par des systèmes thermonucléaires. Ils sont formés de 10 sections lourdement blindées et munies de boucliers. Les sections se séparent pour regagner l'espace à partir d'une planète. Ces systèmes transports sont plus lourds et plus lent pour rejoindre les planètes que les soulfarians. Mais ils sont moins chers, il ne nécessite pas d'éonite pour les piloter. Ils ne possèdent pas d'antigravitation, les pilotes sont donc en apesanteur dans la majeure partie du vaisseau sauf quelques zones restreintes alimentées par des piles éonique. Certains peuvent être aménagés à des fins militaires par la maison impériale, pour nettoyer par exemple la traînée du dragon de ses pirates.

Ornithoptère

Ce sont des engins à ailes mobiles dont le principe de vol est analogue à celui des oiseaux. Avec les boucliers les militaires ont choisi ce type d'engin qui peut faire du surplace et attaquer avec une lenteur calculée.

Les batailles aériennes avec bouclier se font avec ces engins. Un ornithoptère grâce à sa possibilité de vitesse presque nulle traverse le bouclier d'une ville.

Les engins terrestres

Lévimoto

Un véhicule pour une ou deux personnes. Ce véhicule fonction avec des moteurs à propulso-gravité. Son étroitesse lui permet d'être un des véhicules les plus rapide en milieu urbain.

Le plateau antigravitationnel

Ce plateau très utile pour les zones accidenté sans route afin de transporter des matériaux pondéreux. Ces plateaux sont faits avec des partie d'irden'mir alimenté par des piles éonique. Ces piles valent une fortune c'est pourquoi le système antigravitationnel est utilisé avec parcimonie.

Ces plateaux ont également un système propulseur leur permettant d'atteindre jusqu'au 100 km à l'heure.

Véhicule à vent

Le char à voile ou la **ventarrière** a beaucoup évolué depuis la fin du grand hiver. Celle-ci est surtout utiliser sur les planètes ayant une forte énergie éolienne. Le vent est capté par un ensemble de système qui transforme dans des tubes à rotation centripète pour donner une énergie propulsive très importante. Certain de ces chars à voile sont équipé de pont à gravité, leur permettant de flotter à 1 mètre du sol pour les terrains accidentés.

Chapitre 40 – Cybernétique et artefacts

Matériel, noosphère et cyberespace

L'inféoniteur

L'inféoniteur est l'ordinateur, la noosphère et la toile de ce temps. C'est à la fois une technologie mondiale et des petits appareils qui possèdent une « pierre éonite » qui peut se connecter grâce au réseau public ou aux réseaux privés à des grands ensembles de base de données protéger par un ensemble de système de sécurité.

Ces appareils sont souvent petits est projette des images holographiques des données parcourue et à parcourir. Les entrées se font par, la voix, les claviers associés des trodes[10] ou encore les lunettes à noosphère.

Ces appareils nécessitent aux programmeurs, la **maitrise** de ***Métier (Programmeur)*** et la **maitrise *Sécurité*** pour contourner les barrières logiques que sont les Firewall, les Alarmes ou les fausses images.

Sans ces maitrises c'est le niveau d'accréditation du personnage qui permet de traverser. Ces niveaux vont de 0, n'importe qui aucun contrôle à 5 qui sont les plus confidentiels des données, certaine information nécessite de posséder un code d'accréditation associé à une identité particulière.

[10] Les trodes s'installent comme des électrocardiogrammes et encéphalogramme sur les tempes, le cœur et les bras

Pour créer des programmes informatiques embarqués, il faut des **trodes** ou des **claviers**, et utiliser son **avatar virtuel** ou un autre pour l'embarquer comme un objet. Pour la recherche de donner il faut utiliser trois compétences :

- Renseignements pour rechercher des données
- Sécurité pour protéger ses données
- Subterfuges pour percer les données protégées.

Bien sûr il est possible d'associer à ces maitrises des expertises de métiers d'**inféoniteur.** Ce qui donne un profil plus d'hacker ou de pirate de la noosphère.

Éoniphone

Cet appareil simple permet de communiquer avec quelqu'un soit par la voix seulement, soit en faisant apparaître son hologramme en face de soi.

Ces appareils sont très peu chers et son très communément répandu. Pour appeler quelqu'un, il suffit de taper son nom unique d'éoniphone pour le joindre. Cependant la sécurité et la confidentialité de la conversation ne sont pas assurées. Ils ne permettent que d'accéder à l'information de base de la noosphère. Ce ne sont pas des lunettes de la noosphère.

Les lunettes de la noosphère

Ces appareils de connexions donnent accès à la **noosphère** (**cyberespace**) aménagé. Les influx cérébraux sont analysés par les lunettes en captant les mouvements oculaires sous les paupières close. Cela ne donne accès qu'à l'univers virtuel de la matrice. Celle-ci ressemble à une anamorphose du monde en sachant que le monde sauvage est tout petit alors que les villes occupent tout l'espace. Dans le virtuel les villes sont quasiment collées les unes aux autres en fonction de la fréquentation et des services proposés.

On ne peut interagir avec la noosphère qu'à partir de son avatar. Et pour pouvoir modifier l'environnement, il faut embarquer avec cet avatar des outils développé avec un **inféoniteur** via ses propres branchements ou **trodes**. Ces outils sont déposés dans l'espace de l'avatar, dans lequel on s'enveloppe lorsqu'on prend les lunettes.

Pour atteindre des zones protégées dans la noosphère il faut emporter sur son avatar des programmes qui peuvent ressembler à des armes ou autres objets choisis par celui qui les développe. En sachant que la noosphère est surveillée en permanence par des polices virtuelles, des IA ou des policiers programmeurs et des programmeurs payés par ceux qui veulent protéger leurs données.

Punitions la dépersonnalisation

Être condamné à la dépersonnalisation durant un certain nombre d'année consiste à passer par les séances de conditionnement idariennes ou outfila, pour servir de mémoire et de calculateur pour noosphère.

Durant tout ce temps la personne a une activité au service des personnes, mais n'a pas de conscience. Quand la peine est purgée, elle n'a pas de souvenir surs ces années passés, mais il est reconfiguré pour son crime.

La cybernétique

L'univers de Retour de Pendule possède des aspects cyber. Les artefacts Cybernétiques valent une fortune, car ils sont adaptés au corps et aux phénomènes de rejets et de plus, ils ne doivent pas polluer l'âme. Chaque implant vaut une fortune et certains sont interdis par la loi. Ces implants permettent de passer en maitrise et expertise dans certaines compétences ou utilisation d'outils. Ils permettent aussi de se donner des pouvoirs ressemblant à des capacités velumniques (facultés du velum) appelé **Bidules**.

Une personne ne peut pas supporter plus qu'un certain nombre d'implant (bidules), CON + SAG.

La grille s'ajoute à la celle de la classe du personnage pour ajouter les implants cybernétiques. Les bidules rajoutés sont associés aux corps et à l'univers matériel.

La somme des « FD cyber » possible pour une personne est appelé Bidule, égale à :
(CON + SAG) * 2.

Chaque FD offre 2 points d'atouts.

- Difficulté d'implantation : 15 + (FD * 2)
- Amélioration et modifications : FD * 2
- Difficulté du jet de disjonction : 10 + (FD * 2)

À chaque Greffe d'un organe cybernétique, le personnage perd des Bidule de son potentiel possible (CON + SAG) * 2.

Une implantation se fait par un chirurgien et son jet de soin avec l'atout obligatoire spécialisation soin(implant). C'est mieux pour lui d'être talentueux et d'avoir parfaire, maitre et grand maitre.

En cas de grands stress ou de blessure grave, le PJ cybernétisé doit réussir un jet de concentration à 10 + FD d'implant, pour éviter la disjonction qui implique une catatonie.

- **Implant standard.** Remplace sans l'améliorer un membre, un organe cout Bidules : **1**
- **Amélioration reflexe**. Augmente le nombre d'action possible à la fin du tour pour 1D6 d'énergie (ne peut être pris que trois fois). Cout Bidules : **2**

- **Amélioration Caractéristique**. Pour un point de Caractéristique (ne peut être pris que trois fois). Cout Bidules : **2**
- **Protection**. Implant qui permet de renforcer une partie du corps qui donne **+2** d'armure à chaque prise (ne peut être pris que trois fois). Cout Bidules : **2**
- **Adaptation**. Implant qui permet de choisir des adaptations diverses à l'instar de l'atout adaptation. Cout Bidules : **2**
- **Atouts**. Implant permettant, via des implants diverses et varié d'émuler des atouts. Cout Bidules : **2**
- **Amélioration de compétences**. implant qui permet d'acquérir une compétence avec **3**, **9** ou **12** niveaux, en fonction du niveau de l'implant. Si l'implanté possédait déjà des niveaux dans cette compétence, ceux-ci sont cachée à son cerveau. C'est à dire que d'une part, elle ne peut plus s'augmenter naturellement (avec l'atout Apprentissage, ou Talentueux par exemple), et elle ne peut pas recevoir les atouts expertise. Et si la compétence est supérieure, c'est malgré tout le niveau de l'implant qui est utilisé. Cout Bidules : **1** pour un niveau amateur, **2** pour un niveau professionnel et **3** pour un niveau brutasse.



LIVRE XII - RÉFÉRENCES RAPIDES

Chapitre 41 - Index des Atouts

Accointances et réseaux, 142
Action rapide, 115
Action supplémentaire, 115
Actions combinées, 123
Adaptation, 116
Adrénaline, 136
Amateur éclairé, 116
Âme de chef, 143
Âme double, 111
Apprentissage, 115
Armes de prédilection, 124
Armes et armures de brutasse, 119
Armes et armures de professionnel, 119
Artiseur, 79
Assassin, 124
assassin de guerre, 69
Atout de groupe, 143
Atouts familiaux, 111
Aura de majesté, 144
Bénédiction, 113
Berserker, 70
Cambrioleur, 81
Caractéristique, 115
Caravanier Marchand, 67
Chef charismatique, 145
Chef mécanicien, 85
Classe (affranchi), 36
Classe (asservi), 36
Classe (chasseur), 37
Classe (Haut collège), 34
Classe (Oligarchie), 34
Classe (Rentier), 35
classe desperado, 40, 44, 53
classe dirigeant, 37, 41, 51
classe mandarin, 38, 42, 51
classe rentier, 39, 42, 51
classe travailleur, 40, 43, 52
classe voyageur, 39, 43, 52
Combattant maso, 125
Commandant, 86
Compétence de prédilection, 137
Compteurs, 115
Compteurs exceptionnel, 117
Condotière, 71
Connaître son ennemi, 125
Conversion, 137
Coup de vice, 117
Court-circuit magique, 150
Courtisane, 66
créature et seconds rôles
  Abomination, 228
  Allergie, 228
  Ancipiel, 225
  ancipiel noir, 226
  Armes naturelles spéciales, 232
  Armure naturelle, 229
  Attaques simultanées, 232
  Bannissement, 229
  Bestiale, 224
  Charognard mystique, 229
  chef de guerre, 236
  Comedien, 235
  commandant, 234
  compagnon métier, 229
  Critique, 229
  Cyber, 224
  Dégâts de zone, 232
  Dégâts spécifique, 232
  Diplomate, 235
  Donanyme, 225
  Draconique, 226
  Drain d'atouts, 234
  Drain de caractéristique, 234
  Elémentaire, 226
  Eminence grise, 236
  Enfant de putain, 236
  Engloutissement, 234
  Enquêteur, 234
  Entregent, 235
  Erudit, 235
  Expérimentée, 230
  Extra planaire, 226
  Fantasmagorique, 227
  Gabarit supérieur, 230
  Gigantesque, 227
  Horreur, 230
  humanorde, 225
  Hybris, 234
  Increvable, 236

Ingénieur, 235
Intangible, 231
Invulnérabilité, 231
Liberté de mouvement, 235
Maitre, 230
Maitre (grand), 230
Malin, 235
Maudit, 227
Meute, 231
Mort vivant, 228
narsdrock, 225
Némésis, 235
Nuée, 231
Paralysie, 233
Parfaire, 230
Paysan - Chasseur, 235
Pilote, 235
Plante, 228
Puanteur, 233
Récupération, 231
régénration, 233
Régisseur, 235
Réserve d'énergie, 231
Sans repos, 232
Sans trace, 236
Séducteur, 234
Seigneur, 237
Sorcier, 237
Spécialiste, 230
Sursaut mortel, 234
Thug, 237
togent, 226
Transformation, 234
Vermine, 228
Vitalité, 232
Diminution folie, 117
Discours galvanisant, 120
Disparition ninja, 138
Dissimulation, 139
Dissipation malaisée, 151
Doigts serpents, 125
Domaine privilégié, 151
Don naturel, 113
Dresseur, 68
Ecrivain publique, 76
Education Spéciale, 111
Empathie animale, 113
Engagement, 121
Enluminneur, 75
Entertaineur, 79
Espion de guerre, 69
Expert, 117
Faiseur, 152
Faiseur profane, 73
Familier, 142
Fascination, 145
Focalisation, 126
Fortune de bataille, 127
Gamin, 112
Gardien, 127
Gars du coin, 112
Grand, 112
Grandir, 114
Identité secrète, 148
Incantation longue, 151
Ingénieur, 80
Insomniaque, 148
Jongleur, 67, 74
Langue de velours, 146
Logistique, 121
Maçon, 66
Magie sauvage, 151
Mains du soigneur, 139
Maintien inconscient, 152
Maison (dargophrène), 44
Maison (elichandress), 45
Maison (faotwa), 45
Maison (frênes), 46
Maison (guérrièmes), 46
Maison (idarienmes), 47
Maison (inévastrudes), 47
Maison (monstreides), 48
Maison (molas), 48
Maison (onigarque), 48
Maison (ourgaros), 49
Maison (outfila), 49
Maison (patisba), 49
Maison (sorgues), 50
Maison (tanistas), 50
Maitre, 117
Maitre (grand), 117
Maitre batisseur, 74
Maîtrise de la lutte, 120
Marche forcée, 140
Marin, 66
Mèche courte, 128
Mémoire eidétique, 140
Mémoire supérieure, 152
Métier (Dresseur), 56
Métier (jongleur), 55
Métier (Maçon), 54
Métier (Marinier), 54

Métier (Placier), 55
Métier (Sauvage), 56
Métier(Sarcogogue), 53
Militaire, 82
Moine, 71
Monte-en-l'air, 138
Naashaliste, 82
Navigateur, 83
Necromancien, 72
Négociateur, 146
Officier tactique et com, 84
Paladin, 70
Parfaire, 118
Petit, 112
Peuple (ancipial noir), 30
Peuple (ancipial), 25, 30
Peuple (Belikar – vers le brut), 32
Peuple (dragon), 24
Peuple (humain), 28, 29
Peuple (humanorde), 27, 32
Peuple (narsdrok), 31
Peuple (togent), 27, 31
Pilotage, 138
Pilote, 81
Policier, 81
Postures de combat, 128
Praticien, 75
Première impression, 147
Première ligne, 122
Protégé, 112
Rabatteur, 70
Ranger, 68
Rétractaire, 114
Réparation instantanée, 137
Repousser la douleur, 129
Reprends ton souffle, 129
Responsable passagers, 83
Responsable scientifique, 83
sans arme, 120
Scan rapide, 141
Science du critique, 118
Sens de la situation, 118
Sexy, 147
Shinaï, 85
Sixième sens, 141
Sorts discrets, 153
Spécialisation, 118
Stage, 116
Stock d'énergie, 153
Stratégie de défense, 122
Stratégie gagnante, 122
Style privilégié, 154
Synergie, 118
Tactique, 123
Talentueux, 119
Technique de combat, 129
Thaumaturge, 72
Tireur Maestro, 120
Tireur pro, 120
Touche à tout, 149
Trappeur, 68
Troubadour, 75
Viatard animateu, 76
Viatard ingénieur, 77
Viatard journaliste, 78
Viatard militaire, 78
Viatard soigneur, 79
Viatard transporteur, 77
Visions, 149
Vitalité, 119
Yviem, 73


Batailes
Urbaines

Lâcheté d'un,

provoque le désastre de tous !

Effondrement bâtiment

2D6 % morts de tout bord !

Pris par surprise !

Qui ?

où ?

comment ?

Inondation dans les sous-sols !

Organisation en surface !

Frictions !

Tragédie grecque sur le théâtre des opérations !

Qui ?

où ?

pourquoi ?

Snipers embusqués !

Ils font des ravages !

Où ?

qui ?

quand ?

État-major dispersé !

Réorganisation des communications ?

L'incendie prend dans un bâtiment voisin !

Mouvement de troupes !

Groupe(s) de résistant civil !

La balance penche !


Batailes
Urbaines

Un dépôt d'arme

pour des civiles

par des civiles !

Embuscade locale

par des forces spéciales !

Face à face

surprenant !

Inattendue !

Un Ennemi en face est un intime !

Amour ?

ami ?

parent ?

Évènement

Tactique

BANG !

Évènement

Tactique

Un Enfant est pris dans la bataille !

Cela change des positions ?

Évènement

Tactique

BANG !

Évènement

Tactique

Évènement

Tactique

BANG !

Évènement

Tactique

Évènement

Tactique

BANG !

Évènement

Tactique


Batailes
Urbaines

Et voilà !

En bien ou en mal :

derrière les lignes ennemies !

Batailles Terrestres

Duel personnel épique

et important au cœur de la bataille !

Batailles Terrestres

Débordement par la droite !

mais de qui ?

Batailles Terrestres

Explosion de ???

Au cœur de la mêlée !

Batailles Terrestres

Évènement Tactique

BANG

Batailles Terrestres

Évènement Tactique

Le temps est de la partie !

Batailles Terrestres

Évènement Tactique

BANG

Batailles Terrestres

Évènement Tactique

Évènement Tactique

BANG

Batailles Terrestres

Évènement Tactique

Évènement Tactique

BANG

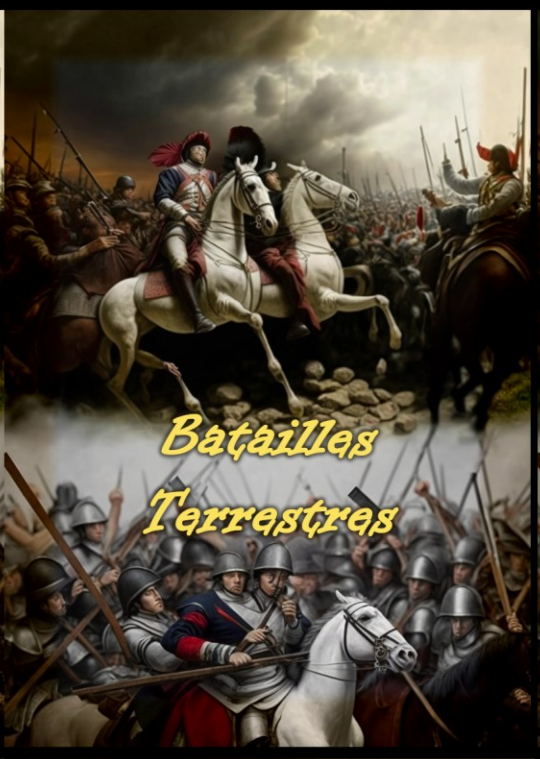
Batailles Terrestres

Évènement Tactique

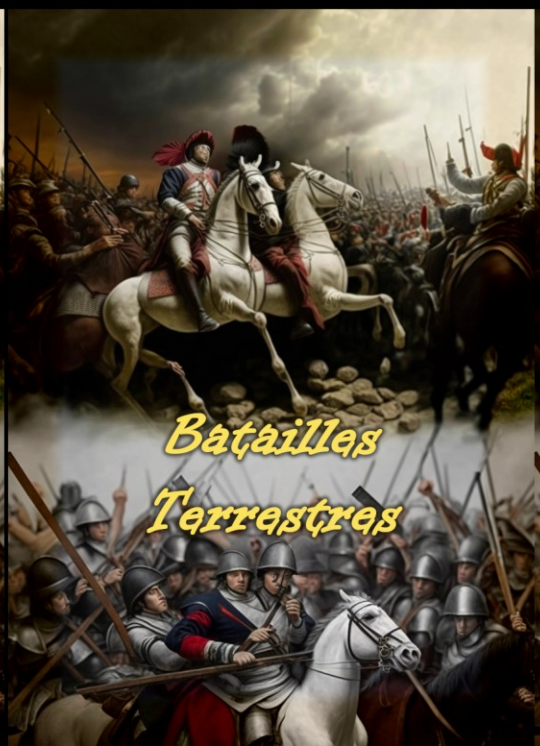
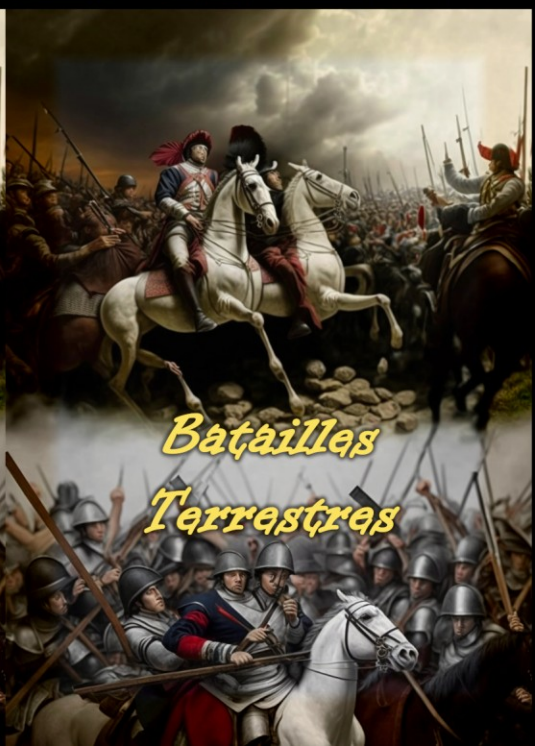

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Il n'y a plus de munition ici !

Ailleurs ?

Batailles Terrestres

La lâcheté du bataillon

et ses conséquences !

Batailles Terrestres

Espions de bataille en action !

Alors ?

Où ?

Quand ?

Comment ?

Batailles Terrestres

Un combattant

surprenant et inattendu

surgit !

Batailles Terrestres

Déshonneur d'un grand guerrier !

Tragédie personnelle !

Batailles Terrestres

Un défi est lancé

de guerrier à guerrier !

D'école à école !

Batailles Terrestres

Une troupe inattendue

surgit dans la bataille !

Batailles Terrestres

Commando expert stratégique

est encerclé !

Batailles Terrestres

Un Sous-officier mène

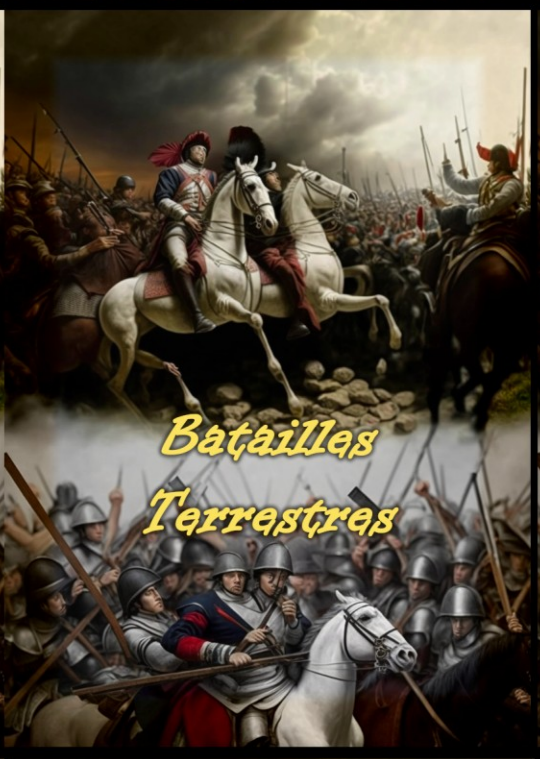
une charge Personnelle !

Batailles Terrestres

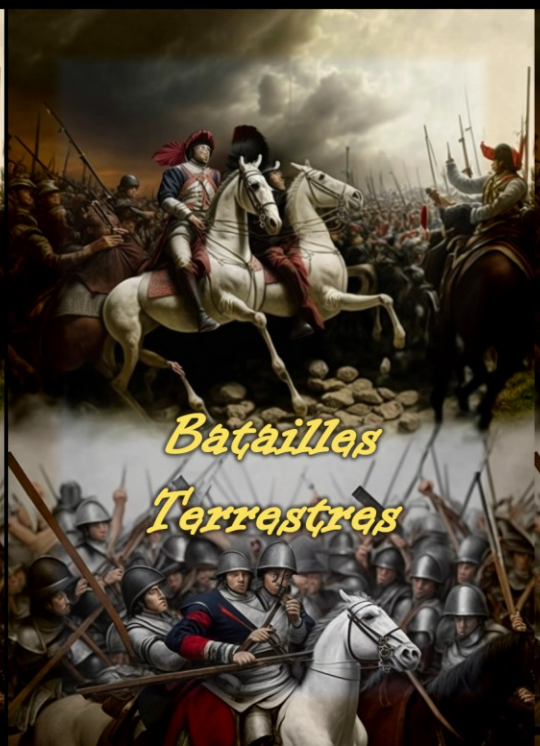
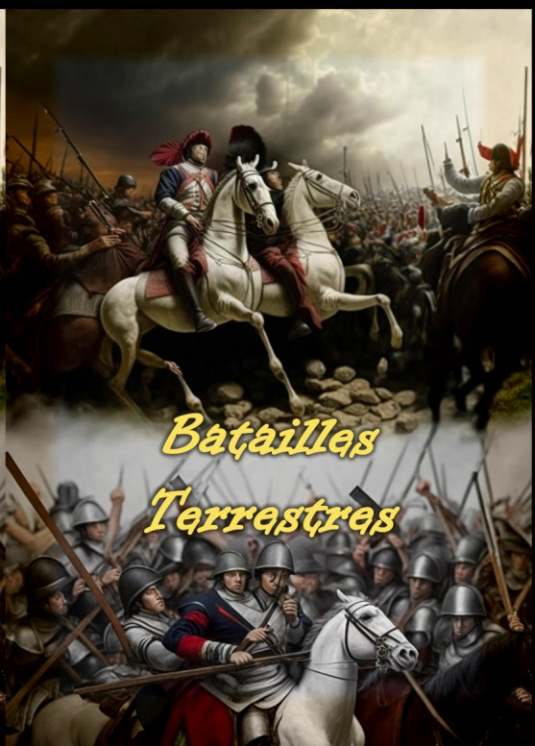

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Batailles
Terrestres

Contre-offensive locale victorieuse !

Qui ?
comment ?
où ?

Batailles Navales et Spatiales

Prise importante d'un groupe de sous-officier !

Qui ?
comment ?
où ?

Batailles Navales et Spatiales

Moment de calme dans la bataille !

Utilisé par les deux camps !

Batailles Navales et Spatiales

Morts importants des deux côtés 2D10% !

Pourquoi ?
comment ?

Batailles Navales et Spatiales

Ça tir dans tous les sens !

Panique !

Batailles Navales et Spatiales

État-major pris pour visée !

Quand ?
Comment ?
qui ?
où ?

Batailles Navales et Spatiales

Problème technique !

Matériel, armes, communication ?
Qui ?

Batailles Navales et Spatiales

Événement extérieur à la bataille imprévu !

Quoi ?
sur qui ?
comment ?

Batailles Navales et Spatiales

Violence du choc !

De quoi ?
combien ?
pourquoi ?

Batailles Navales et Spatiales


Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Évènement Tactique

BANG

Évènement Tactique

Évènement Tactique

BANG

Évènement Tactique

Évènement Tactique

BANG

Évènement Tactique

Évènement Tactique

BANG

Évènement Tactique

Un sous-officier ambitieux !

Où,
comment,
que fait-il ?

Au milieu de la mêlée ! Abordage !

Qui,
où,
quoi ?

Problème à tribord !

Qui,
Comment,
Pourquoi ?

Problème à bâbord !

Qui,
Comment,
Pourquoi ?

Un tir de barrage !

Échec ou réussite ?
Qui ?

Batailles Navales et Spatiales


Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales

Batailles
Navales
et Spatiales


POURSUITE
URBAINE

Animal :

Chat

- Quoi ?
- Comment ?
- Où ?
- Quand ?

Personne :

Chanteur des rues

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?
- Pourquoi ?

Action :

Bousculer

- Qui ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Bousculade

- Comment ?
- Où ?
- Quand ?
- Pourquoi ?

Animal :

Chien

- Quoi ?
- Comment ?
- Où ?
- Quand ?

Personne :

Belle personne

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?

Objet :

Arme cachée

- Qui ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Personne :

Agent de l'ordre grincheux

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Accident brutale

- Qui ?
- Comment ?
- Où ?


POURSUITE
URBAINE

Évènement :

Explosion

- Quoi ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Être volé par

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Être suivi par

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Personne :

Étrangers

- Qui ?
- Quoi ?

Personne :

Femme inquiétante

- Qui ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Ébloui

- Quoi ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Action :

Courir

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Personne :

Clochard

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Client contre commerçant

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?


POURSUITE
URBAINE

Objet :

Glisser sur

- Quoi ?
- Qui ?
- Comment ?
- Où ?

Évènement :

Foule en colère

- Où ?
- Quand ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Femme saoule

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?

Évènement :

Merde un Journaliste !

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Personne :

Homme inquiétant

- Qui ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Un inconnu aborde

- Qui ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Objet :

Impasse

- Comment ?
- Où ?
- Quand ?

Action :

Hurlement humain !

- Qui ?
- Quand ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Homme saoul

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?


POURSUITE
URBAINE

Objet :

Oreille Coupée

- Quoi ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Animal :

Ombre qui rode

- Quoi ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Action :

Mère et Fils

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Action :

Mère et Fille

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Animal :

Aigle coloré

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Personne :

Marchand de 4 saisons

- Qui ?
- Quoi ?
- Où ?

Action :

Lumière vive

- Qui ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

Action :

Père et fille

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Action :

Zut perdu

- Qui ?
- Comment ?
- Où ?


POURSUITE
URBAINE

Personne :

Scribe des rues

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?

Objet :

Ruelle secrète

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Évènement :

Rixe

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Animal :

Rats

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Action :

Père et fils

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Animal :

Pigeons

- Comment ?
- Où ?
- Quand ?

Évènement :

Phénomène étrange

- Quoi ?
- Comment ?
- Où ?

Personne :

Personne triste

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?

Personne :

Personne joyeuse

- Comment ?
- Où ?
- Pourquoi ?


POURSUITE
URBAINE

POURSUITE URBAINE

BANG !

POURSUITE URBAINE

BANG !

POURSUITE URBAINE

BANG !

POURSUITE URBAINE

BANG !

POURSUITE URBAINE

Action :

Tomber

- Quoi ?
- Comment ?
- Pourquoi ?

POURSUITE URBAINE

Objet :

Véhicule rapide

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?

POURSUITE URBAINE

Objet :

Véhicule en travers

- Qui ?
- Où ?
- Pourquoi ?

POURSUITE URBAINE

Objet :

Trottoir glissant

- Où ?
- Quand ?
- Pourquoi ?

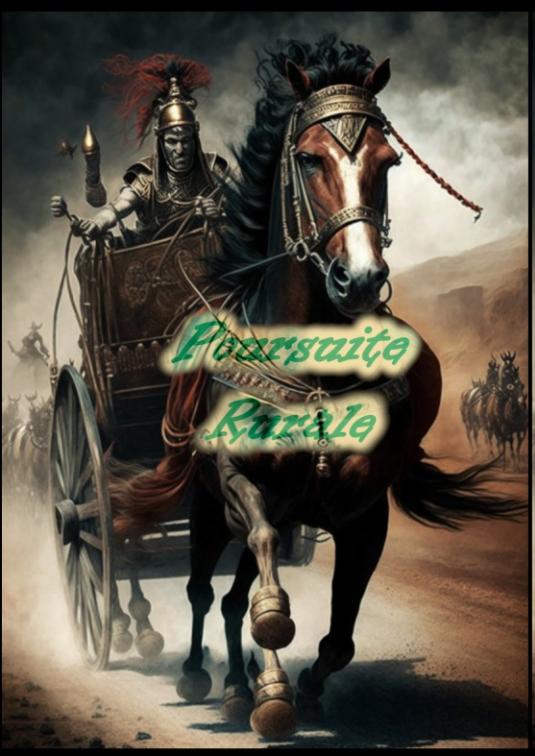
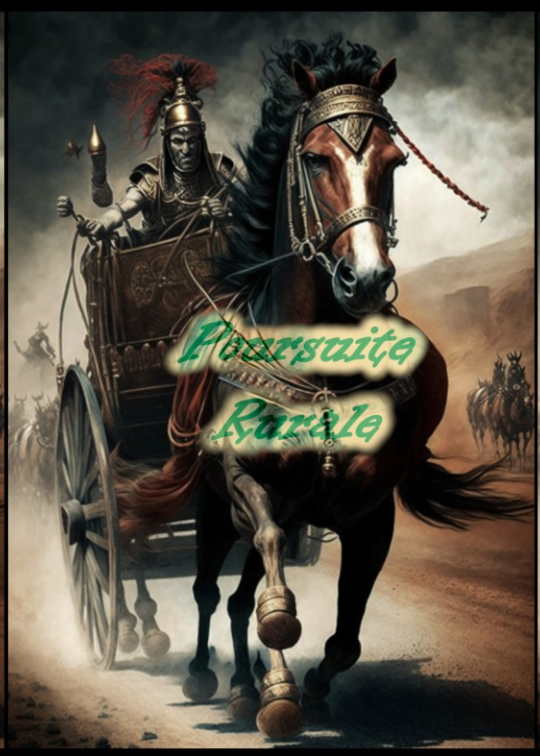
POURSUITE URBAINE

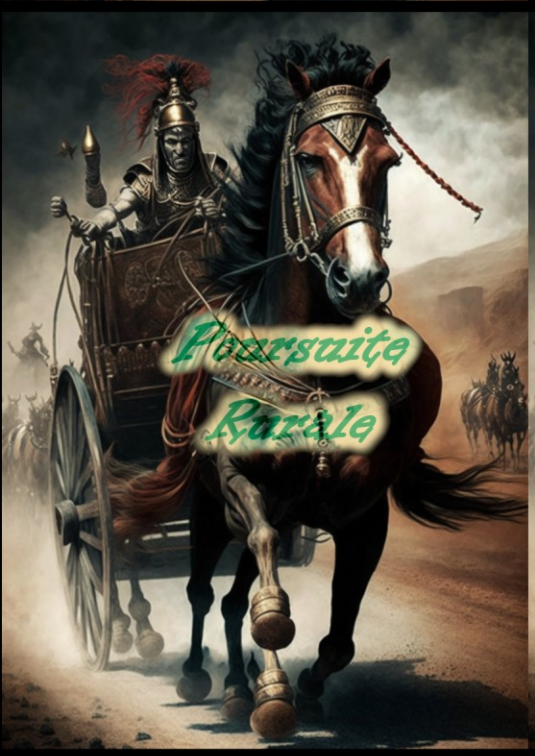
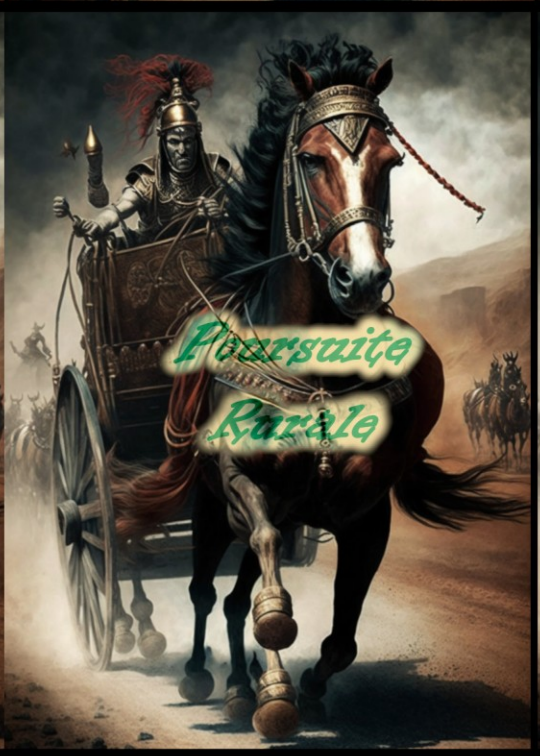
Action :

Travaux

- Quoi ?
- Où ?
- Quand ?


POURSUITE
URBAINE


Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Poursuite
Rurale

Les étapes

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

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

Deuxième étape
En vie, il commence à **5 + CON**
En énergie, il commence à **5 + SAG**

Troisième étape
Enfin, il prend 1 fois **apprentissage**, 1 fois **compteur** ainsi que 2 **atouts libres** en plus de

- Son espèce,
- Sa condition sociale,
- Sa vocation et
- Deux fois l'atout **science du critique** pour deux Savoir²-Faire de son choix.

Un Savoir²-Faire qui ne possède aucun niveau ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

SAUF !

Les Savoir²-Faire **Concentration**, **Esquive**, **Initiative**, **Mêlée**, **Parade**, **Survie**, **Tir** et **Volonté** commencent tout avec le bonus même si le ***niveau est à 0.***

Dernière étape pour « pour une poignée de Knotz »
Enfin,
5 apprentissages
5 compteurs
5 atouts libres plus d'atout d'origine

Dernière étape les autres
Il prendra pour terminer son personnage commençant la campagne s'il est d'une autre espèce :
3 apprentissages
3 compteurs
3 atouts libres plus d'atout d'origine



Figure 1 : évolution du personnage

Un personnage possède **CON + 1** nombre de récupérations.
On récupère (niveau **survie** + **CON** + 5) en **vie**
On récupère (niveau **volonté** + **SAG** + 5) en **énergie**.
Pour « récupérer ses récupérations », il faut être sorti de la zone de stress lié à l'aventure.

- Dans un Savoir²-Faire
  - Avant le niveau 4, le personnage est un A**mateur**
  - Aux niveaux 4 et 5, le personnage est un **Apprenti**
  - Aux niveaux 6,7 et 8, le personnage est un **Professionnel**
  - Aux niveaux 9 et 10, le personnage est un **Spécialiste**
  - Aux niveaux 11 et 12, le personnage est un **Maestro**
  - Au-delà c'est un **virtuose**

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

Entretien XP et évolution
À chaque fin de scénario, les joueureuses reçoivent de **15** à **30** XP. Avec ces XP, la joueuse peut avec acheter des atouts.

TdK Tableau des difficultés

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

Je suis la joueureuse

et je souhaite pour mon personnage que

Je suis la joueureuse

et je souhaite pour le personnage de la joueureuse à ma droite que

Je suis la joueureuse

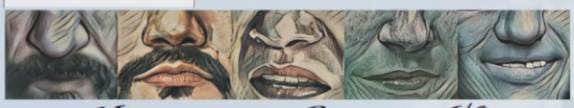
et je souhaite pour le personnage de la joueureuse à ma gauche que

Je suis la joueureuse

et je souhaite pour ce monde

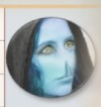


Nom
concept
XP



Mangeurs de Pierres dK8

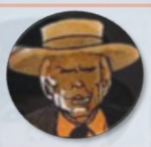
Age
Poids
Taille
Cheveux
Yeux
Peau



Caractéristiques



Force	+	*Intuition*	+
Dextérité	+	*Sagacité*	+
Constitution	+	*Charisme*	+



Compteurs

	Handicap		Grave	Mortelle
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐

Vie récupération ( )
Energie récupération ( )
nombre récupération / jour (CON + 1)
Seuil blessure
Armure
LIGNEE nb VIE

Savoir²-faire | sc. : Science du critique | Me : Métier | Ex : Expert | Ma : Maitre | GM : Grand maitre

sc. Me Ex Ma GM		niveau	bonus	valeur
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Athlétisme (For, Dex)*		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Bluff (Int, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Concentration (Con, Sag)		+	= +
☐ ☐	(spécialité) Conduite (Sag, Dex)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Déguisement (Dex, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Diplomatie (Int, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Discrétion (Dex, Int)*		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Equitation (Dex, Sag)		+	= +
☐ ☐	(spécialité) Erudition (Int, Sag)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Esquive (Dex, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Influence (Cha, Int)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Initiative (Dex, Sag)*		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Intimidation (For, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Linguistique (Int, Cha)		+	= +
☐ ☐	(spécialité) Magie vs Foi (Int, Sag)		+	= +

sc. Me Ex Ma GM		niveau	bonus	valeur
☐ ☐	(spécialité) Mêlée (For, Int)		+	= +
☐ ☐	(spécialité) Métier (Int, Dex)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Parade (For, Int)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Perception (Int, Sag)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Psychologie (Int, Sag)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Renseignements (Sag, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Représentation (Cha, Sag)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Réputation (Cha, Sag)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Sécurité (Dex, Int)		+	= +
☐ ☐	(spécialité) Soins (Dex, Int)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Stratégie (Int, Cha)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Subterfuge (Dex, Int)*		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Survie (Con, Sag)		+	= +
☐ ☐	(spécialité) Tir (Int, Sag)		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Volonté (Con, Sag)		+	= +

Armes spécialités

rc Me Ex Ma GM	niveau	bonus	valeur	Notes	Dégâts
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +		

Autres spécialités

sc. Me Ex Ma GM	niveau	bonus	valeur	sc. Me Ex Ma GM	niveau	bonus	valeur
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +
☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +	☐ ☐ ☐ ☐ ☐		+	= +

Langues

Contacts

NOTORIETE / FLETRISSURE / Niveau

= +
= +
= +
= +
= +
= +
= +

Atouts		Richesse (niveau)		Banques VK
Entretien expert 2 + maitre 3 + Grand maitre 5		Vk en poche		
		Vst en poche		
Apprentissage (Max 12)		Mouisard en poche		
Atout Stage				
Compteurs (Max 12)		vialorm = 240 vk		
Atouts		mouisard = 10 000 vk		

Equipement

Atouts

Grand maitre :

Maitre :

Parfaire :

Expert :

Atout Questeur	PM	Style :	Domaines
Questeur -			

Choix	1	2	3	4	5
Difficulté (base 15+) / Energie	**(+1) / D6**	**(+3) / 2D6**	**(+5) / 3D6**	**(+7) / 4D6**	**(+9) / 5D6**
Portée	Mêlée (1)	Jet (3)	Tir (5)	vue (7)	hors de vue (9)
Durée	Instantanée ou 1 tour (1)	1D6 + niveau ou tours, ou concentration (3)	1 scène ou un jour (5)	1 séance ou 1 semaine (7)	longtemps ou jusqu'à un moment précis (9)
Cibles ou zone	1 ou chaise (1)	2 ou chariot (3)	3 ou grande salle (5)	8 ou maison (7)	16 ou château (9)
délais	tout de suite (0)	dans 1D6 tours (1)	dans une scène ou dans un jour (3)	dans une semaine ou dans une séance (5)	lorsqu'une condition précise se présente (7)
		Jusqu'au niveau 5	**Niveau 6 à 8**	**Niveau 9 à 11**	**Niveau 12 et +**
effets génériques	effets Amateurs		effets Pro		effets Expert
dégâts et soins	1D6 + carac. (1)	2D6 + carac. (2)	3D6 + carac. (3)	4D6 + carac. (4)	5D6 + carac. (5)
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs Savoir²-faire	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
Invocations de combat	-	FD1 (1)	FD2 (2)	FD3 (3)	FD4 (4)
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5 (5)	FD6 (6)	FD7 (7)	FD8 (9)
niveau des créatures invoquées	niveau 3 (1)	niveau 4 (3)	niveau 6 (5)	niveau 8 (7)	Niveau 12 (9)
création d'objets temporaires	-	-	FD1 (2)	-	FD2 (3)
Nombre domaines combinés	un domaine unique (0)	deux domaines combinés (1)	trois domaines combinés (3)	quatre domaines combinés (5)	cinq domaines combinés (7)



Passions

Folies




ECRAN DE
TSUVADRA dK





Maîtrise de vos Blessures

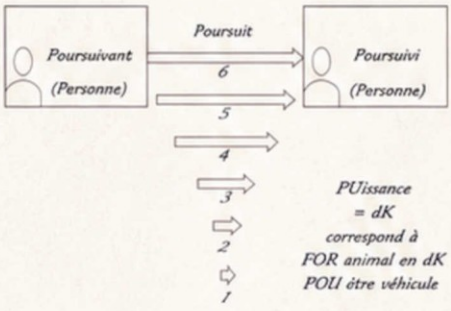
Référence rapide

Poursuite

La distance de départ entre les deux est déterminante pour la suite. Les distances sont relatives et elles sont au nombre de six.

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

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



*La puissance

C'est un nombre de dK représentant les qualités de vitesse d'un véhicule et pour un être vivant c'est sa FOR en dK.

Jet cumulatif

*Pour chaque action, définir un nom de la jauge (explosion, réparation, recrutement, etc..) un **déclencheur** (échec/sécurité à 25+, réussite diplomatie à 20+, etc.) et des effets progressifs.*

- *Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge de 1 point pour chaque succès.*
- *Chaque tour des compétences différentes peuvent choisis si cela reste du domaine logique.*

Complexité	Nombre Succès avant 3 échec
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12

Premiers soins

Blessures mortelles ne peuvent être soignées que par l'art du faiseur (animal, corps, mart, Terre avec soin : 25+) ou infrastructures chirurgicales de haut niveau. Convalescence pour que la blessure descende à grave est de un mois.

Premiers soins 25+ < 2 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure grave peut être réduite à handicapante par l'art du faiseur (animal, corps, mart, Terre avec soin : 20+), convalescence de (20 - CON) jours.

Premiers soins 20+ < 10 tours pour la stabiliser sinon s'aggrave

Blessure handicapante peut être réduite par l'art du faiseur (animal, corps, mart, Terre avec soin : 20+), convalescence de (10 - CON) jours.

Premiers soins 15+ < 1 heure pour la stabiliser sinon s'aggrave

Récupération, sommeil

CON + 1 récupération par jour et de SAG +1 énergie. Récupéré (niveau + caractéristique + 5). Une nuit de sommeil hors drame permet de récupérer ses récupérations.

Personnage affaibli

D20 remplace les D10 quand affaibli
2D8 remplace les 2D10 quand très affaibli

Niveau	Facile	Moyen	Difficile
1-2 (profanes)	10+	15+	20+
3-5 (amateur)	15+	20+	25+
6-11 (pro)	25+	30+	35+
12-17 (de Maître)	30+	35+	40+
18-20 (héroïque)	35+	40+	55+

Localisation blessures

D20	Localisation	Blessure
1	tête	+1 cran
2-3-4	torse	0
5-6-7	ventre	0
8	cœur	+1 cran
9-10	bras droit	0
11-12	bras gauche	0
13	main droite	0
14	main gauche	0
15-16	jambe droite	0
17-18	jambe gauche	0
19	pied droit	0
20	pied gauche	0

(crans) augmente en fonction de la localisation l'endroit de la blessure.

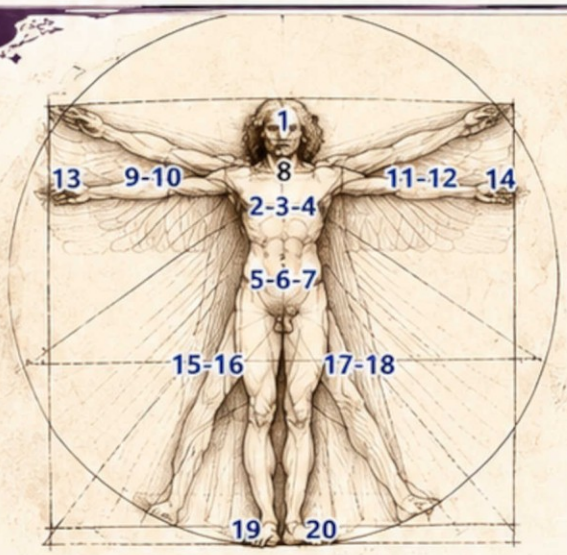


Table de vieillissement

En cas de blessure mortelle (la joueuse est obligée à une survie 2d), pour ne pas mourir), un test de vieillissement est obligatoire ensuite.

À partir d'un certain âge, il faut faire un test de vieillissement par an pour les personnages et pour les longues campagnes.

Table du nombre de dés

On prend 1D6 ou un 1D12 s'ils ont souhaité une situation moins létale.

D6 (ou d12)	Résultat
1 et (7 à 12)	Modification de 0 caractéristique
2-3-4-5	Modification de 1 caractéristique
6	Modification de 2 caractéristiques

2D10	Résultat	Modifie
2	Aucune	0
3	Force	- 1
4	Dextérité	- 1
5	Constitution	- 1
6	Intuition	- 1
7	Sagacité	- 1
8	Charisme	- 1
9	Constitution	- 1
10	Aucune	- 1
11	Force	- 1
12	Dextérité	- 1
13	Constitution	- 1
14	Intuition	- 1
15	Sagacité	- 1
16	Charisme	- 1
17	Constitution	+ 1
18	Intuition	+ 1
19	Sagacité	+ 1
20	Charisme	+ 1

Difficultée

15+	Facile	94%
22+	Moyen	65%
29+	Difficile	28%
35+	Très difficile	5%
45+	Miraculeux	1%

Table caractéristique

Les attaques spéciales

Pour 1D6 énergie et un malus de -4 le personnage peut choisir une attaque spéciale. Test ciblé sur compétence () à 10 + dégâts.

- ◊ Assommer (Athlétisme)
- ◊ Boucherie (Concentration)
- ◊ Projeter, renverser (sauvegarde)
- ◊ Coup surprise (perception)
- ◊ Coup vicieux (perception)
- ◊ Désarmer (sauvegarde)
- ◊ Enchantement (perception)
- ◊ Feinte (perception)
- ◊ Lier (attaque)
- ◊ Lacérer (s montage)
- ◊ Marquer (réputation)
- ◊ Saigner (sauvegarde)

Habiller ou déshabiller un jet

Pour 1D6 point d'énergie le personnage peut habiller une compétence avec les degrés d'une autre compétence susceptible de lui faciliter la vie dans une situation précise. (Psychologie pour son test de bluff dans une partie de poker par exemple.

Un assassin peut habiller son attaque de ses degrés de discrétion, ou un cavalier de ses degrés d'équitation dans la charge.

Arme courte contre longue

L'arme longue a toujours l'initiative.

L'arme courte doit impérativement réussir sa défense pour percer la garde de l'arme longue. S'il échoue il ne peut pas porter d'attaque à son tour mais peut effectuer par contre une seconde défense à -4.

Mais une fois en place, l'arme longue se retrouve avec un **malus** de -4 en **défense** et c'est à son tour ne plus pouvoir attaquer.

Armes à feu

Les armes de tir ne se font pas par un test d'opposition entre attaque et défense mais par une réussite au test de tir contre Esquive + dés automatique (10, 15, 20 ou 25) + de l'adversaire.

Utiliser athlétisme et augmenter le nombre de dK de circonstance.
Athlétisme : 15+ à 1dK, 20+ à 2dK, 25+ à 3dK, 30+ à 4dK, 35+ à 5dK
Lorsqu'il y a des têtes à chaque et que les dégâts font plus d'une victime, Il ne peut y avoir plus de victime que de balle dans le chargeur.



Les Arts du Faiseur

L'effet désiré littéralement	*Transformation en l'un de ses animaux totems ou retour forme humaine (Contrôle - Totem)*				
Choix	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Difficulté / Énergie	**+1 / 1D6**	**+3 / 2 D6**	**+5 / 3D6**	**+7 / 4D6**	**+10 / 5D6**
Portée	Mêlée	Jet	Tir	vue	hors de vue
1	X				
Durée	Instantanée ou 1 tour	1D6 + niveau ou tours, ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou 1 semaine	longtemps ou jusqu'a un moment précis
1	X				
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	3 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
1	X				
délais	tout de suite	dans 1D6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
1	X				
		Jusqu'au niveau 5	**Niveau 6 à 8**	**Niveau 9 à 11**	**Niveau 12 et +**
effets génériques	effets Amateurs *~ mécanique- trois engrenages max*		effets Pro *~ organique simple et mécanique 3 à 5 engrenages*		effets Expert *~ complexe orga et autre*
0					
dégâts et soins	1D6 + carac.	2D6 + carac.	3D6 + carac.	4D6 + carac.	5D6 + carac.
0					
corps spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
0					
Modificateurs	+1 / -1	+2 / -2	+3 / -3	+4 / -4	+5 / -5
0					
Invocations de combat	-	FD1	FD2	FD3	FD4
0					
Invocation négociées (niveau +5)	-	FD5	FD6	FD7	FD8
0					
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
0					
création d'objets temporaires	-	-	FD1	-	FD2
0					
Nombre domaines combinés	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés
0					

Difficulté	Cout	Résultat
19 +	1D6 + 0	
15	0	D6
1	1 (Max)	*Obligatoire*
1	1	*Obligatoire*
1	1	*Obligatoire*
1	1	*Obligatoire*
Somme	*somme sans le max (-3)*	
0	0	
0	0	
0	0	
0	0	
0	0	
0	0	
0	0	
0	0	
0	0	

MAX de ces valeurs font rose pour le dés 6 et le reste en - (-3)

Les domaines

- *Air*
- *Animal*
- *Conjuration*
- *Corps*
- *Dimension*
- *Eau*
- *Enchantement*
- *Esprit*
- *Feu*
- *Lumière ou ténèbres*
- *Métamorphose*
- *Terre*
- *Mort*
- *Transmutation*
- *Végétal*
- *Temps*



Tableau d'aide à la création de PNJ improvisés

Type	FD	Niveau	Principale	Secondaire	Subsidiaire	Compteur 4	Compteur 3	Compteur 2	TaC
			Compétences			5	3	1	
Adolescent	2	2	11	7	3	21	17	13	5
	2	3	12	8	5	28	22	16	7
	2	4	13	9	6	35	27	19	9
	2	5	14	10	7	42	32	22	11
	2	6	15	11	8	49	37	25	12
	2	7	16	12	9	56	42	28	14
	2	8	17	13	10	63	47	31	16
Bons	3	3	13	9	5	32	26	20	8
	3	4	14	10	6	40	32	24	10
	3	5	15	11	7	48	38	28	12
	3	6	16	12	8	56	44	32	14
	3	7	17	13	9	64	50	36	16
	3	8	18	14	10	72	56	40	18
Balaises	4	3	15	10	6	36	30	24	9
	4	4	16	11	7	45	37	29	11
	4	5	17	12	8	54	44	34	14
	4	6	18	13	9	63	51	39	16
	4	7	19	14	10	72	58	44	18
	4	8	20	15	11	81	65	49	20
Surnaturel	5	8	21	16	11	90	74	58	23
	6	8	23	17	12	99	83	67	25
	7	8	24	18	12	108	92	76	27
	8	8	26	19	13	117	101	85	29
	9	8	27	20	13	126	110	94	32
	10	8	29	21	14	135	119	103	34

Atouts d'amélioration

Atout	Amélioration
Puissance	+1D6 / prise pour les dégâts de mêlée
Shooter	+1D6 / prise pour les armes à distance
Parfaire	Améliore une compétence dans une spécialité +2
Expert	Avoir parfaire dans un champ de la compétence de +2
Maître	Être expert : +2 degré dans l'expertise
Grand maître	Être maître : 1D10 uniquement + 10 automatiques (relance 1)
Vitalité	Seuil de blessure de +1, +5 vie

Combat : Athlétisme, Conduite, Intimidation, Mêlée, Métier, Métier, Parade

Mystique : Concentration, Diplomatie, Érudition, Linguistique, Magie, Foi, Psychologie, Stratégie, Volonté

Scarnasserie : Bluff, Déguisement, Discrétion, Équarir, Représentation, Réputation, Tir, Subterfuge

Survie : Équitation, Influence, Initiative, Perception, Renseignements, Soins, Survie



MAISON COMMUNE

NOIR CHEMIN
JDR DK2

NOM

OBJECTIF

GOUVERNEMENT
STATUT
RAYONNEMENT

RESSOURCES	*dK*	*dk*	*niv.*
AGRICULTURE			
ARMÉE			
ARTS			
COMMERCE			
ESPIONNAGE			
MANUFACTURES			
VENDETA			
POLITIQUE			
RELIGION			
SCIENCE & FAISEURS			

ATOUTS



BLASON

HISTORIQUE

Cheffe de la Maison :

Les époux :

Les Conseillers :

Les Maitre.sse.s d'arme

AUTRES

DRAMA	*NOTORIETE*	*FLETRISSURE*

ENNEMIS

Maison :

Maison :

Maison :

Maison :

