

A S.O.S. un archétype est défini par 5 caractéristiques :

- Combativité.

Qui permet de **Monter au combat** et de **Menacer quelqu'un**.

- Entregent

Qui permet de **Cerner quelqu'un** de **Convaincre**, et de **Chercher à commercer**.

- Eveil

Qui permet de **Percer un mystère**, de **Fouiller alentour**, de **Monter la garde** ou **Entreprendre un voyage périlleux**.

- Foi

Qui permet de **Prier son dieu**

- Sang-froid

Qui permet de **Agir sous la pression**.

Chaque Archétypes à aussi un compteur de Richesse et de Maîtrise

- **La Richesse** est un compteur abstrait qui permet de déterminer le pouvoir d'achat du personnage
- **La Maîtrise** est un compteur abstrait qui permet de déterminer ça capacité à activer son Action de maîtrise, action spéciale unique que possède chaque archétype.

Pour gagner des points de Maîtrise on peut utiliser l'action de « **Prier son dieu** » mais aussi en jouant le **sombre penchant** de l'archétype.

Chaque archétype se voit proposer au moment de sa création de choisir parmi trois **sombres penchants** celui qui remue les profondeurs de l'âme du personnage.

Les **sombres penchants** sont au nombre de 8 :

(NB : Ils sont directement inspirées des passionata définis par les pères de l'église chrétienne dans les premiers siècles après JC. Bien plus tard ces passions passèrent aux nombres de 7 et devinrent pour l'église Catholique les 7 pêchés capitaux)

- Avarice
- Colère (bien souvent dans ce jeu traduit par la violence aveugle)
- Désespoir (qui pourrait se traduire par une forme très sombre de paresse, puisque le sentiment d'impuissance face aux événements conduit facilement a une grande inaction)
- Envie
- Gourmandise (L'alcoolisme en fait partie)
- Luxure
- Orgueil
- Vanité

En jeu le MJ pourra proposer, contre 1 pt de Maîtrise, que le joueur laisse s'exprimer le sombre penchant de son personnage et se mette lui et /ou son groupe dans une mauvaise posture à cause de cela.

Le joueur pourra jouer de lui même son sombre penchant, au MJ de décider si la situation que le joueur déclenchera sera suffisamment embarrassante pour mériter le gain d'un pt de Maîtrise. Attention les sombres penchants sont des ... penchants, donc pas des TOC ou des folies qui s'expriment à tour de bras. Se sont ces pulsions que l'on réfrène la plupart du temps mais qui parfois surgissent lorsque des événements stressant révèlent notre nature profonde. Un archétype peut avoir le penchant « Avarice » sans toujours faire tout une histoire sur le partage de l'argent. Mais de temps en temps c'est ce penchant que le perdra plus que tout autre.

Les Actions de Base :

La mécanique est la même que pour tout les jeux motorisés sous l'Apocalypse. Lorsque le MJ demande un jet on lance 2d6+une carac sur 10+ ça se passe très bien, 7-9 c'est un succès mais mitigé, 6- ça se complique, le mj doit jouer l'une de ses actions, vous pouvez réussir, mais le coût sera très élevé.

MONTER AU COMBAT

Lorsque vous êtes agressé ou que vous initiez un affrontement, lancez 2d6+**combativité**.

Sur 10+ prenez 2, sur 7-9 prenez 1..

- Vous infligez une **affliction physique** à votre adversaire ou usez son armure (Au choix de votre adversaire)
- Vous esquivez l'affliction qui vous était destinée (si votre adversaire était à porté).
- Vous imposez votre porté d'arme à votre adversaire.

NB : Si votre adversaire n'était pas à porté d'arme et que vous n'avez pas choisie l'option « Vous imposez votre porté d'arme à votre adversaire », Ce dernier impose alors sa porté d'arme.

Exemple : Vous tirez une flèche sur un adversaire qui tient une épée et qui n'est pas à porté avec son arme. Vous obtenez un 7-9. Vous décidez de prendre l'option l'infligez une affliction physique. Le MJ décide d'usée l'armure de votre adversaire (il perd donc une utilisation pour son armure) et est maintenant à porté avec son arme. Vous ne pouvez donc plus utilisez votre arc.

MENACER

Quand vous menacez quelqu'un avec la ferme intention de devenir violent, mais que vous retenez pour le moment vos coups, lancez 2d6+**Combativité**.

10+ votre victime doit choisir l'un des deux choix suivant :

- Ignorer votre menace et en subir les conséquences (infligez automatiquement une **affliction physique ou usez son armure au choix du MJ**)
- Reculer et faire se que vous voulez et subir une **affliction mentale**, Comme « apeuré ».

7-9 votre victime doit choisir 1, parmi les choix suivant :

- Fuir le plus loin de vous ou se barricader et subir une **affliction mentale**.
- Vous donner quelque chose qu'il pense que vous voulez.
- Reculer calmement les mains bien en vu.
- Vous dire se que voulez entendre (ou se qu'il pense que vous voulez entendre).

CERNER QUELQU'UN

Lorsque vous essayez de deviner se que pense ou ressent une personne, lancez 2d6+**Entregent**.

10+ gardez 3. 7-9 gardez 1.

Tant que vous interagissez avec la personne vous pouvez poser une question au MJ par point que vous avez retenu. Il devra vous répondre le plus honnêtement possible.

- Me dit-il la vérité ?
- Que ressenti il vraiment ?
- Que veut-il vraiment faire ?
- Que voudrait il que je fasse ?
- Comment pourrais-je l'amener à faire ?

CONVAINCRE

Quand vous essayez de convaincre quelqu'un de faire quelque chose pour vous, lancez 2d6+**Entregent**.

Avec un PNJ

Sur un 10+ il vous demande juste de promettre avant et fait se que vous lui demandez.

Sur un 7-9 il a d'abord besoin d'une assurance concrète de votre bonne foi, si non il refuse.

Avec un PJ

Sur un 10+ il choisi entre :

- Il le fait et gagne 1 pt de **Maîtrise**
- Il refuse mais doit faire un jet d'**Agir sous la pression**

Sur 7-9 Il choisi entre :

- Il le fait, mais ne gagne rien en échange
- Il refuse mais doit faire un jet d'**Agir sous la pression**

Sur un 6- il perd un point de **Dettes** avec vous.

PERCER UN MYSTERE

Lorsque vous prenez le temps d'étudier un problème ou une question, ou que vous croisez des faisceaux d'indices lancez 2d6+**Éveil**.

10+ vous avez 3 questions, 7-9 vous avez 1 question.

- Qu'est ce que c'est ?
- Qu'est ce que cela veut dire ?
- Comment puis je faire pour entrer/sortir/passer
- Qui commande ici ?
- Quels ennemis devant moi est le plus dangereux ?
- Quel est son point faible ?
- A quoi dois-je faire attention ?
- Comment Interagit avec..... ?

Si vous prenez en compte les informations que vous avez obtenu, le MJ peut vous donner +1 pour la scène à venir.

Vous ne pouvez pas essayer de percer le même mystère plus d'une fois, à moins que de nouvelles conditions se présentent ou que votre approche sur le problème ai changé.

FOUILLER ALENTOUR

Lorsque vous prenez le temps de fouiller une zone lancez 2d6+**Éveil**.

10+ choisissez 1 dans la liste suivante

- vous trouvez un bon objet. C'est à dire un objet utile important pour faire avancer l'histoire (comme une clef) ou usuel mais de bonne qualité (une lampe à huile neuve, remplis à bloquer) (au choix du mj)
- Vous trouvez un objet mineur. C'est à dire un objet usuel mais de mauvaise qualité (une vieille lampe à huile presque vide) (de votre choix)
- Vous trouvez un indice. C'est à dire une information qui fait clairement avancer l'intrigue et/ou qui permet aux joueurs de réaliser des actions, poser des questions, jusque là indisponibles. Exemple : De découvrir que le meurtrier a été blessé permet de poser une nouvelle question avec un "percer le mystère" : "qui a été blessé récemment ?".
- Ou un choix dans la table 7-9

7-9 vous trouvez au choix

- Un lieu, un compartiment secret (entrée ou sortie au choix du MJ)
- Un objet mineur (au choix du MJ)
- Vous révélez un danger présent dans la zone (s'il n'y pas de danger, vous en êtes maintenant sur)

Chaque fouille successive que vous réalisez dans le même lieu vous donne un -1 à votre jet.

MONTER LA GARDE.

Lorsque vous montez la garde et que le danger rôde. Lancez 2d6+ **Eveil**.

10 + : Vous prévenez/réveillez tout le monde à temps et vous avez tous +1 pour votre prochain jet.

7-9 : vos compagnons ont juste le temps de prendre leur arme et d'enfiler les premières pièces de leurs armures, c'est tout.

6- Vous êtes attaqué par surprise, espérons que vos cries vont réveiller vos compagnons.

ENTREPRENDRE UN VOYAGE PERILLEUX.

Lorsque vous voyagez à travers un territoire hostile, désignez un éclaireur, un guide et un intendant.

Chacun d'entre eux lance 2d6+**Eveil**.

Sur 10+ :

- L'intendant réduit le nombre de rations nécessaires de 1.
- Le guide réduit le temps nécessaire pour parvenir à destination (Le MJ vous dira de combien)
- L'éclaireur repère les dangers éventuels suffisamment tôt pour vous donner l'avantage.

Sur 7-9 chacun joue son rôle comme espéré. Le nombre normal de ration est consommé, le trajet prend le temps escompté et personne ne vous surprend (vous ne prenez personne par surprise non plus). Le MJ peut introduire une péripétie s'il a des points de sombre présage.

Si un rôle n'est pas attribué c'est un 6-automatique pour cette tâche.

Sur 6- le trajet consomme plus de ration et/ou dure plus longtemps et/ou ce qui vous attendait sur le chemin vous tombe dessus sans crier gare.

AGIR SOUS LA PRESSION

Lorsque vous essayez de réaliser une action, en dehors de frapper votre ennemi, alors que la situation est tendue lancez 2d6+ **Sang-froid**.

Sur 10+ vous arrivez parfaitement à vos fins, le MJ pourra vous donner à bonus de +1 pour le jet à venir.

Sur 7-9 vous arrivez de justesse à vos fins. Le MJ pourra vous proposer un choix difficile à faire.

FAIRE FACE A L'HORREUR

Lorsque vous êtes mis en présence d'une scène horripilante, d'une créature contre nature ou repoussante, ou que vous êtes plongé dans le noir dans une zone dangereuse lancez 2d6+ **Sang-froid**.

Sur 10+ Vous ne subissez aucune affliction mentale et vous pouvez continuer votre action.

Sur 7-9 Vous ne subissez aucune affliction mentale, mais avez un malus de -1 à votre prochain jet.

6- Vous subissez une l'affliction mentale.

PRIER SON DIEU

Lorsque vous êtes dans un lieu saint dédié à votre divinité vous pouvez la prier pour gagner ses faveurs. Lancez 2d6+**Foi**.

Sur 10+ choisissez 1 entre les deux choix suivant

- Votre divinité répond à votre appel et vous indique quelque chose d'utile tout de suite.
- Vous gagnez un point de Maîtrise

Sur 7-9 choisissez l'une des propositions suivantes :

- Votre divinité répond à votre appel et vous indique quelque chose d'utile tout de suite, mais vous devez lui sacrifier quelque chose d'important.
- Votre gagnez un point de Maîtrise mais devez sacrifier quelque chose d'important.
- Votre divinité répond de manière floue à votre appel. Elle vous donne une info peut être utile, mais pas dans l'immédiat.

6 – le silence des dieux n'est jamais un bon présage. Le MJ prend un jeton de sombre présage.

Les Sombres présages :

Les sombres présages sont des jetons que le MJ collectera tout au long de l'aventure, il pourra les dépenser pour déclencher une action contre le joueur ou le groupe à tout moment.

La Afflictions

Lorsque vous subissez une afflictions physique ou mentale, le MJ vous demandera d'ajouter

sur votre fiche un mot clef comme :Apeuré, hébété, hallucinations, hémorragie, côtes cassées, entaille à la jambe.

Ces termes auront une influence narrative et donc sur les actions que vous pourrez ou non entreprendre.

Par exemple : si vous avez une entaille à la jambe le MJ pourra pour vous refuser la possibilité de courir jusqu'à se que vous soyez soigné.

Lorsque vous subissez une seconde affliction (mentale ou physique) vous êtes mis hors combat. Selon la situation cela peut vouloir dire être à la merci de votre adversaire, ou n'avoir la possibilité que de fuir le plus loin possible la sources de vos ennuis.

Généralement lorsqu'un PNJ humanoïde subit une affliction physique il tente de quitter le combat. S'il tient bon, la prochaine affliction physique le tue.

Un monstre par contre peu encaisser beaucoup plus d'affliction physique avant de mourir.

Les armures encaissent automatique à la place du personnage les afflictions physiques, qui deviennent des pertes de qualité d'armure. Plus l'armure est lourde, plus l'armure a de nombreuse utilisation avant d'être inutile.

Pour les soins.

Les armures doivent être réparées pour regagner des utilisations.

Les afflictions physiques nécessitent les talents d'un Apothicaires pour disparaître. Il faudra certainement que vous puissiez payer pour avoir recourt au service d'une telle personne.

Les afflictions mentales nécessitent les talents d'un Prêtre pour disparaître. Il faudra certainement que vous puissiez payer pour avoir recourt au service d'une telle personne.

Dettes et entre aide.

La Dette est un concepts qui uni les personnages entre eux. Au début de la création de votre personnage vous aurez des points de Dette à répartir. Vous choisirez en quoi votre personnage se sent redevable ou lié à un autre PJ et l'écrirez sur votre fiche. Ensuite vous affecterez vos points de dettes.

AIDER UN ALLIE

Lorsqu'un autre PJ vient d'entreprendre une action et qu'il n'a pas fait un 10+, vous pouvez l'aider à améliorer sa situation. Expliquez au MJ se que vous faite pour cela et lancez **2D6+Score de dette avec ce personnage.**

Sur 10 + : choisissiez l'un des deux :

- Vous augmentez d'un cran la qualité du résultat de votre allié. (un 6- devient un 7-9, un 7-9 devient un 10+)

- Vous augmentez de deux crans la qualité du résultat de votre allié, mais vous perdez un point de Dette avec lui.

Sur 7-9 :

- Vous augmentez d'un cran la qualité du résultat de votre allié, mais vous perdez un point de Dette avec lui.

Sur 6- :

- Votre aide n'est d'aucun secours envers votre allié, vous perdez un point de Dette avec lui et le MJ prend un point de sombre présage.

A la fin d'une séance demandez vous si vous vous sentez redevable envers un autre personnage. Si c'est le cas, vous gagnez un +1 dans votre score de Dette avec lui. Vous ne pouvez pas dépasser +3 dans un score de Dette avec un autre joueur.

Si à la fin d'une séance vous considérez que vous avez payez tout ou partie de votre Dette avec un autre joueur, et que les autres joueurs sont d'accord sur ce fait, vous perdez 1 point de Dette avec le joueur en question, mais vous gagnez un point d'expérience.

Liste de prix et règles de commerce.

Liste succincte de prix, entre parenthèse se trouve des mots clefs narratifs.

Pour un point de richesse vous pouvez acheter :

Des vêtements rustres (usée), une cape de voyage (résistante à la pluie), une dague usée (peu fiable), un repas de base et une nuit au dortoir de l'auberge, trois jours de rations, la réparation de votre armure, 3 munitions pour votre carquois, des pièges, du stock pour le médecin et l'exorciste ou pour votre sac de voyage (le ratio de stock par richesse dépensé dépend beaucoup de la situation et du lieu où se déroule la transaction, mais 2 stock pour 1 richesse semble une bonne base), amadoué plusieurs pauvres gens.

Pour deux points de richesse vous pouvez acheter :

Des vêtements de voyage de bonne qualité (solide), une cape de voyage doublée (chaude), des armes standards, une armure de cuir, une nuit et un repas dans une auberge bourgeoise, du matériel d'écriture, graisser la patte d'un garde de base.

Pour trois points de richesse vous pouvez acheter :

Une monture bon marché (vieille carne), une armure de cuir renforcée, des armes de bonne qualité (solide), des vêtements bourgeois (riche), une charrette, une vieille cabane, vous payer les services d'un lettré ou d'un spécialiste (voir plus loin)

Pour quatre points de richesse vous pouvez acheter :

Un monture correcte, une armure lourde, des armes d'apparat (ouvragée), une mansarde en ville (délabrée), des livres, graissé la patte d'un capitaine de la garde.

Pour cinq points de richesse vous pouvez acheter :

Une armure lourde de bonne qualité (solide), des vêtements d'apparat (très ostentatoire)

Pour six points de richesse vous pouvez acheter :

Un cheval de bonne qualité (rapide), une petite maison.

Pour sept points de richesse vous pouvez acheter :

Une ferme (avec les gens de maisons qui vont avec), une armure d'apparat (ostentatoire), le soutient d'un riche marchand.

Pour huit points de richesse vous pouvez acheter :
Un petit manoir, l'attention d'un noble puissant.

Règle d'achat :

CHERCHER A COMMERCER

Lorsqu'il n'est pas évident que vous pouvez trouver le bien que vous désirez, lancez 2d6+Entregent.
Sur un 10+ vous trouvez se que vous cherchez

Sur 7-9 le mj choisi :

- C'est trouvable, mais seulement si vous rencontrez un gars qui connaît un gars.
- Le marchand du coin en avant un(e) mais l'a vendu au père Aldrich, peut être pouvez vous le lui racheter ?
- Désolé ce n'est pas disponible, mais j'ai ça à la place qui pourrait faire l'affaire.

6- Comme pour 7-9 mais les locaux savent maintenant ce que vous recherchez, ce n'est peut être pas une bonne chose....

Quand vous laissez courir le bruit que vous cherchez quelque chose et mettez de l'or sur la table, lancez 2d6+richesse dépensée.

Sur un 10+ on vous le propose sans contre partie.

Sur 7-9 on vous propose quelque chose d'approchant.

6- on vous le propose, mais il y a une grosse contre partie.

Lorsque vous voulez échanger un bien contre un autre, lancez 2d6+Entregent.

Sur 10+ quelqu'un est d'accord pour l'échange et vous propose un ou des biens valant une richesse de moins que le votre.

Sur 7-9 la même chose que 10+ mais à -2 richesses.

6- personne ne veut de votre bien et tout le monde est au courant de votre recherche.

Règle spécifique de matériel :

- Les armes ont quatre portées: Contact (pour les poings et les poignards) / Proche (pour les armes à une main) / Allonge (pour les armes à deux mains) / Distance (pour les arcs)

La portée est très importante narrativement. Décrire un adversaire avec une hallebarde (portée allonge) a une conséquence. Les pj étant équipé d'armes plus courtes devront d'abord imposer leur portée avant de pouvoir infliger une Affliction physique.

- Les munitions se consomment sur un 6- lors d'une action "d'avoir recour à la violence" avec une arme à distance.

- Le sac de voyage permet de générer un consommable usuel de survie (excepté les rations, les munitions et les armes), exemple : corde, briquet à amadou, perche, torches, tentes etc... Lorsque le joueur désire une torche il lui suffit de dire qu'il en possède une, de la sortir de son sac de voyage et de perdre une utilisation pour le sac.

- Les mots clef négatifs ou positifs doivent avoir une influence directe sur la narration. Le Mj pourra vous dire qu'il est impossible d'essayer d'être discret avec une armure « encombrante » ou au contraire vous dire que comme votre cape est « très discrète » vous n'avez pas besoin « d'agir sous la pression » dans la situation actuelle pour passer inaperçu.

- Les spécialistes sont des PNJ doués pour une action particulière, Il en existe de trois types et ils vous permettent d'avoir accès à certaines actions d'Archétype. Lorsque vous utilisez ces actions considérez que les spécialistes font leur jet à +2. Les spécialistes ne servent qu'à

réaliser ce pour quoi ils ont été engagés et ne prendront jamais plus de risque. Ils sont aussi très peu résistants et le MJ pourra les tuer très facilement sur un 6- ou avec un point de sombre présage.

1. L'Éclaireur qui vous permet d'utiliser **Grand voyageurs** (action du tueur de monstre)
2. Le Roublard qui vous permet d'utiliser **Expertise des pièges** (action du pilleur de tombe)Le
3. L'Apothicaire qui vous permet d'utiliser **Seigneur** (action du médecin de la peste)

Progression et expérience

Vous gagnez un point d'expérience pour chaque 6- que vous obtenez, **ou lorsqu'en fin de partie vous avez réglé tout ou partie de votre Dette envers un autre joueur**. Lorsque vous avez accumulé 7 points vous retombez à zéros en expérience, mais vous pouvez prendre une nouvelle action.

Une fois que votre personnage a **4 actions**, vous avez accès à la liste de progression suivante en plus des deux dernières actions dispo sur votre fiche :

- Prendre une augmentation de caractéristique avec limitation. En gros les carac permettent majoritairement d'activer plusieurs actions distinctes. L'augmentation de carac devrait s'appliquer uniquement pour l'une des ces actions et dans une circonstance particulière.

Regardez les augmentations de carac proposées pour chaque archétype pour vous faire une idée. Disponible une seule fois.

IMPORTANT : un personnage ne peut jamais dépasser +3 dans une carac pour une action et une condition donnée. Si votre Homme d'arme a déjà +1 en Combativité pour "avoir recourt à la violence" en mêlée contre des humanoïdes et que cela amène sa combativité à +3, s'il prend encore un +1 en combativité il devra soit l'appliquer pour une action de "Menace" sur des humanoïde par exemple, soit s'il veut encore l'appliquer à "avoir recourt à la violence" il devra déterminer une nouvelle condition. Exemple : contre des monstres ou maintenant à distance contre des humanoïdes etc.

- Choisir une action d'un autre livret. Disponible trois fois. **Une action d'un autre livret ne peut pas vous donner plus de +3 dans une carac pour une action et une condition donnée.**

Pour le MJ

Votre agenda

1. Rendre votre univers crédible.
2. Rendre la vie des personnages constamment prenante.
3. Décrire un monde étrange, sombre et désespéré.
4. Jouer pour voir se qui va arriver.

Les principes

- Pensez narration avant tout.

Introduire régulièrement l'étrange, le fantastique et l'horreur.

- Adressez vous aux personnages pas aux joueurs.
- Lorsque vous faite une action ne la nommez pas et brouillez les pistes
- Nommez tout le monde, rendez tout les PNJ humain.
- Posez des questions dérangementes et construisez la narration autour
- Les succès doivent être en demi teinte au mieux, avec peu de récompense à la clef
- Soyez fan des personnages
- Pensez a se qui arrive ailleurs au même moment
- Parfois mettez la décision entre les mains des joueurs

Les Actions du MJ doivent être jouées dans les conditions suivantes : lorsque les joueurs font 6-, que les joueurs vous regardent et attendent qu'il se passe quelque chose, lorsque vous dépensez un point de sombre présage.

- Séparez les PJ
- Capturez quelqu'un
- Mettez tout le monde devant le danger
- Annoncez une menace à venir
- Faites entendre qu'un problème survient aux alentours
- Usez l'équipement des joueurs
- Faites leur dépenser leurs richesses
- Activez un mot clef négatif d'un équipement (« encombrant » pour une armure lourde par exemple)
- Offrez leur une opportunité avec ou sans coût
- Retournez leurs actions contre eux
- Mettez les face à un choix cornélien.
- Faites faire une action à votre décor.

LES ARCHETYPES

LE BARON

LE BOURREAU

LE CHEVALIER SANCTIFIE

L'EXORCISTE

L'HOMME D'ARME

L'INQUISITEUR

LE LIMIER

LE MEDECIN DE LA PESTE

LE PILLEUR DE TOMBES

LE TUEUR DE MONTRES

LE BARON

Noble ou enfant du noble de la région. Que vous ayez entendu parler d'un trésor perdu ou que vos ouailles aient besoin de vous, on s'attend à ce que le contrat féodal soit respecté. Ils bossent, vous combattez.

Vous avez donc prit vos armes et quelques hommes, plus ou moins doués, pour faire respecter votre loi. Maintenant personne ne vous a demandé de prendre tout les risques et vous avez assez d'argent pour que d'autre le fassent à votre place.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

⇒Cb : +1 / Eg : +2 / Fo : 0/ Ev : -1/ SF : +1

⇒Cb : 0/ Eg : +2/ Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +1

⇒Cb : -1/ Eg : +2/ Fo : +1/ Ev : 0/ SF : +1

⇒Cb : -1/ Eg : +2/ Fo : +1/ Ev : - 1/ SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant) :

- Vanité : Vous êtes clairement issu d'une lignée ancestrale et personne ne doit l'ignorer. Un manant qui sait vous flatter aura toute votre confiance, même si d'autre semble plus réticent à croire ses paroles.

- Luxure : Avouons le vous avez pas mal de bâtards qui trainent dans la région et une pauvre qui vous ouvre son lit ne peut pas être si mauvaise, n'est ce pas ?

- Gourmandise : Nourriture et alcool à profusion voilà votre quotidien. La goute vous guette surement mais qu'importe. Lorsque les vivres viennent à manquer il est évident que la dernière ration sera pour vous.

Dettes

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dettes** égale au nombre des autres joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dettes** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- 2d6 richesses.
- Des vêtements de noble (ostentatoire)
- Une monture correcte.
- Une épée d'apparat (ostentatoire, peu fiable)

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Une armure lourde un peu daté (encombrante et usée) 3 utilisations
- Un coffre plein de livres (3 sujets aux choix)
- Des bijoux valant 2d6 richesses
- Une épée de qualité (solide)
- Un arc de qualité et son carquois (fiable) 3 munitions.
- Des vêtements de voyage de qualité (solide, chaud)

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions du Baron :

Fief

Vous possédez un fief qui va avec votre titre. Donnez lui deux traits positifs comme terre fertile, marcher important, Château bien fortifié par exemple et un trait négatif comme population méfiante, brigand, forêts peu sur.

Au début de chaque nouveau scénario lancez 2d6+Foi.

Sur 10+ vos gens ne se portent pas trop mal et paient leurs impôts, vous touchez 1d6 richesses.

Sur 7-9 vous touchez 1d6 richesses, mais vos gens viennent se plaindre d'un souci dans la région.

6- L'impôt ne rentre pas, c'est mauvais signe. D'autant que la populace se plaint d'un grand malheur.

Si vous ne prenez pas cette action le fief en question est soit usurpé ou votre parent est encore en vie et vous n'êtes donc pas encore le seigneur légitime.

Les traits de votre fief sont loin d'être juste décoratif. C'est une vraie mine d'inspiration et de scénario pour le MJ. De plus les événements et aventures à venir pourront très certainement donner l'occasion au MJ d'ajouter ou de modifier ces traits.

Homme de main.

Une fois par séance, si le lieu où vous vous trouvez s'y prête, vous pouvez engager des soldats pour vous accompagner et vous protéger. Dépensez 1 richesse par hommes de mains que vous engagez. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 6 hommes de mains.

Lancez ensuite 2d6+ Entregent.

Sur 10+ vous pourrez leur donner 3 ordres dangereux durant le voyage.

Sur 7-9 Un seul ordre dangereux

Sur 6- Un seul ordre dangereux et en plus ils vous demandent de doubler leurs salaires, si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer, ils gagnent le trait (peu fiable).

Durant tout le scénario ils pourront réaliser de nombreuses actions simples pour vous, comme monter la garde, faire le guet, jouer les gros bras etc.... Si vous voulez leur demander quelque chose de dangereux il faudra dépense un ordre.

Prendre des coups à votre place est considéré comme quelque chose de dangereux et donc coûte un ordre. Dans ce cas l'homme de mains prend le coup à votre place et meurt (vous ignorez donc l'affliction physique qui vous était destiné). Lorsque vous n'avez plus d'ordre la moindre action dangereuse risque de balayer ces hommes ou de les mettre très facilement en fuite. A moins que vous ayez l'action « Noblesse oblige » et plein de richesse à dépenser...

Noblesse oblige

Les gens ont tendance à avoir de la déférence envers vous. Votre nom suffit souvent à les persuader d'aller dans votre sens. Lorsque vous demandez un service à autrui lancez 2d6+Entregent.

Sur 10+ : La personne est prête à vous rendre un service tout de suite ou à l'avenir. Si ce

service présente un danger évident cela vous coûtera 2d6 richesses, si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer, la personne ne vous rendra pas le service demandé.
7-9 ça vous coûte 1d6 richesse et cela doit être sans danger.
6 – La personne refuse et le MJ prend contre vous un sombre présage.

Bombance

Il vous suffit d'avoir partagé un repas avec une personne pour avoir un bonus de +1 en Entregent lorsque vous essayez de cerner quelqu'un.

Acheter une indulgence.

Lorsque vous glissez au moins un point de richesse au religieux du coin et que vous priez dans son temple, vous pouvez faire votre jet de « prier votre dieu » sous Entregent au lieu de Foi.

Taxe supplémentaire.

Votre fief, ou votre parent est riche. Une fois par partie vous pouvez en tirer de l'or. Lancez 2d6+Foi.

Sur 10+ vous gagnez 2d6 richesse.

Sur 7-9 vous gagnez 1d6 richesse.

Sur 6- vous gagnez 1d6 richesse, mais votre parent ou vos gens vont clairement être mécontent et risque de vous posez des problèmes.

Action de Maîtrise.

Autorité naturelle :

Lorsque vous donnez un ordre à un autre PJ et que ce dernier le suit, pour un pt de Maîtrise vous pouvez transformer ça réussite partielle en réussite totale.

LE BOURREAU

Déliier des langues et couper des têtes c'est votre profession. Des aptitudes qui peuvent clairement s'avérer utiles lorsqu'il faut rendre la justice. Voilà comment vous êtes arrivé dans cette galère, mais lorsque les forces du malin commencent à revenir dans le monde des vivants, vous allez certainement devoir exécuter des sentences plus expéditives que jamais.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

- ⇒Cb : +1 / Eg : +2 / Fo : 0/ Ev : -1/ SF : +1
- ⇒Cb : 0/ Eg : +1/ Fo : +1/ Ev : 0/ SF : +1
- ⇒Cb : 0/ Eg : +1/ Fo : +1/ Ev : -1/ SF : +2
- ⇒Cb : +1/ Eg : +2/ Fo : -1/ Ev : - 1/ SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Désespoir : Plus que tout autre vous savez que l'on meurt tous un jour. Pas sur que les dieux vous aient réservé la meilleure place à leur côté. Alors pourquoi continuer, pourquoi prendre tant de risque ? Si les autres veulent connaître les flammes de l'Enfer grand bien leur fassent. Vous, vous allez juste vous asseoir là et attendre que ça passe.
- Luxure : On ne peut pas dire que votre profession attire la gente féminine. Alors lorsqu'une condamnée à mort est prête à donner de la tête, il peut vous arriver d'oublier de couper la sienne.
- Gourmandise : Comment arriver à tenir avec un travail comme le votre ? L'alcool bien sur ! Et puis avouez le, à force de saigner des hommes comme on saigne des porcs, on se laisse parfois aller à se demander si la viande a le même goût.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autre joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- 1d6 richesse d'économie
- une cagoule noire (inquiétante)
- Une arme à deux mains de qualité (aiguisée, encombrante)
- Des outils de torture.

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Un gilet de cuir, 1 utilisation.
- Une arme à une main.
- Un contact dans la région (décrivez le)
- Une charrette et son vieux cheval (loyal, fatigué)
- Des exécutions régulières qui génèrent 1d6 richesses par semaine.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions du Bourreau :

L'art et la manière

Lorsque vous « cernez quelqu'un » vous pouvez dépenser l'une des vos retenues pour trouver un indice.

Impassible

Votre métier vous endurecie son homme, vous pouvez subir une affliction mentale supplémentaire avant d'être mis en fuite.

Connaître l'âme humaine

Lorsque vous « cernez quelqu'un » vous pouvez poser une question de plus sur 7 et +.

Je suis la Mort

Lorsque vous portez votre cagoule et votre arme à deux mains, vous pouvez utiliser Sang-froid à la place de Combativité pour Menacer quelqu'un.

Personne ne veut négocier avec la Mort

Lorsque vous essayez de convaincre quelqu'un et que la personne sait que vous êtes bourreau, vous avez un bonus de +1 en Entregent.

Exécuteur.

Une fois par combat vous pouvez désigner une cible que la Mort a choisi. Vous avez +1 pour **Monter au combat** contre elle.

Action de Maîtrise.

Passer à la Question :

Lorsque vous avez une victime à votre merci et que vous pratiquez votre art de la torture sur elle, pour 1pt de maîtrise vous pouvez lui poser 3 questions (celle de votre choix, donc hors questionnaire). La victime, quelque soit sa race ou son espèce et si elle peut à peut prêt parler votre langage, vous répondra du mieux qu'elle peut et le plus honnêtement possible, avant de périr dans d'atroce souffrances.

LE CHEVALIER SANCTIFIE

Le Mal sort de l'ombre de plus en plus en ces temps troublés. Les pauvres gens ont perdu l'espoir et la Foi. Certain d'entre eux se laissent envahir par des pensées impures et commettent des actes impies. Mais vous, vous avez été touché par la grâce de votre dieu. Celui-ci vous a montré la voie et guide à présent votre bras vengeur. C'est à vous qu'il revient maintenant de trier le bon grain de l'ivraie.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

- ⇒Cb : +2 / Eg : 0 / Fo : +1/ Ev : -1/ SF : +1
- ⇒Cb : +1/ Eg : +1/ Fo : +2/ Ev : -1/ SF : 0
- ⇒Cb : +1/ Eg : -1/ Fo : +2/ Ev : 0/ SF : +1
- ⇒Cb : +2/ Eg : -1/ Fo : +2/ Ev : -1/ SF : +1

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Colère : Il est parfois difficile de reconnaître un innocent d'un immonde cultiste. Mais comme disait le Saint Homme, brûlez les tous, les dieux reconnaîtront les leurs.
- Orgueil : Vous êtes un élu, il y en a peu des comme vous et c'est un fardeau parfois dur à porter. Les petites gens vous énervent donc lorsqu'ils vous expliquent que vous avez exterminé un innocent. Le bras des dieux ne se trompe jamais !
- Vanité : Que les femmes et les enfants se rassurent, vous êtes là pour les sauver. Personne ne peut ignorer vos exploits passés et à venir. Ceux qui chantent vos louanges ont déjà fait un pas vers la rédemption et vous êtes magnanime avec eux.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autre joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Une monture
- Une arme à une main.
- Une armure demi plaque (encombrante) 2 utilisations.
- Un symbole religieux (décrivez le)

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Un bouclier (résistant contre le flèches, encombrant) 1 utilisation.
- Un livre de prière citant vos commandements (donnez en trois)
- Un contact dans une commanderie de la région (décrivez-le)
- 1d6 rations
- 1d6 richesse d'économie.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions du Chevalier sanctifié :

Armure sacrée

Votre armure a été renforcée par des plaques supplémentaires sur lesquelles ont été fixées des bandelettes de prières.

Votre armure peut encaisser à votre place des afflictions physiques ET mentales, 3 utilisations (encombrante, sacrée)

Relique

Votre symbole religieux ou votre arme est une sainte relique. Elle vous permet d'avoir recourt à l'action de base « prier son dieu » en toute circonstance, même si vous êtes loin d'un lieu sacré.

Les morts retourneront à la Terre

Lorsque des morts vivants sont à l'œuvre dans la région vous avez un bonus de +1 en Foi pour prier votre dieu.

Aura de courage

Vous pouvez rendre courage à votre entourage. Une fois par scène, lorsque vous posez vos mains sur un allier et priez pour son salut, lancez 2d6+Foi.

Sur 10+ il peut effacer une affliction mentale de son choix.

Sur 7-9 il peut diminuer d'un cran une affliction mentale.

Sur 6- Il ne se passe rien, le MJ prend un pt de sombre présage et vous ne pouvez plus prier pour le salut de l'âme de cet allier tant qu'il n'a pas reçu une nouvelle affliction mentale.

Les morts ne sont rien pour moi

Lorsque vous voulez résister à la peur que cause un mort vivant, vous pouvez faire votre jet sous Foi au lieu de Sang-froid.

Vade Retro

Lorsque vous brandissez votre symbole sacré et invoquez la protection de votre dieu, lancez 2d6+Foi.

Sur 7-9 les morts-vivants demeurent hors de portée de vous tant que vous priez. Sur 10+ vous étourdissez momentanément des morts-vivants intelligents et provoquez la fuite des autres.

La moindre agression brise cet effet et ils peuvent agir normalement. Les morts-vivants intelligents peuvent toujours trouver un moyen de vous nuire à distance.

Action de Maîtrise.

Bras vengeur :

Lorsque vous dépensez 1pt de Maîtrise, votre arme se nimbe d'une lumière divine et vous pouvez alors avoir recourt à la violence contre une créature même si cette dernière est immunisée aux armes standards (comme les créatures éthérées).

L EXORCISTE

Vous avez vu tellement d'horreurs se cacher dans l'âme humaine que vous ne savez plus très bien si vous êtes encore saint d'esprit. Mais même si chaque bannissement vous rapproche de la damnation, vous êtes prêt à en payer le prix pour le bien de l'humanité. Car ils sont rare ceux qui comme vous acceptent de descendre dans les recoins les plus sombres du monde et d'en extirper le mal quoi qu'il en coûte.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

⇒Cb : -1 / Eg : 0 / Fo : +2/ Ev : +1/ SF : +1

⇒Cb : -1 / Eg : +1/ Fo : +2/ Ev : -1/ SF : +2

⇒Cb : +1/ Eg : 0/ Fo : +2/ Ev : -1/ SF : +1

⇒Cb : 0/ Eg : +1/ Fo : +2/ Ev : -1/ SF : +1

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Désespoir : Pour chaque monstre que vous avez renvoyé au néant, d'autre ont fait leur apparition ailleurs dans le royaume. Alors pourquoi continuer, pourquoi sauver vos compagnons ? Leurs âmes sont déjà trop corrompues de toute façon.

- Envi : Vous savez qu'il ne faut pas, mais vous enviez tout ces gens pour la vie simple dont ils peuvent jouir, après que vous les ayez sauvés de la damnation. Vous n'êtes pas là pour leur apporter le bonheur, juste pour chasser le malin, la compassion n'est pas votre fort.

- Luxure : Qui vous en voudrait de profiter de cette pauvre fille avant de l'exorcisez ? De toute façon elle ne se rappellera de rien après le rituel et vous vous irez vous purifier, une fois de plus, puis tout rentrera dans l'ordre.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autre joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Des vêtements de voyage
- Un livre de rituel de bannissement (rare, enluminé)
- Matériel d'exorciste (encens, craies, bougie) 3 utilisations.
- Un grand bâton lesté (solide)

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- 1d6 ressources supplémentaires pour votre matériel d'exorciste
- Une monture
- Un contact dans un temple de la région (décrivez le)
- 1d6 rations
- 1d6 richesse d'économie.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions de l'exorciste :

Terreur sacrée

En prononçant une malédiction au nom de votre dieu, vous emplissez l'esprit de votre adversaire de

visions cauchemardesques.

Lancez 2d6+Foi.

Sur 10+ Vous infligez une affliction mentale à votre cible.

Sur 7-9 Votre cible fera tout pour ne pas se battre avec vous.

Sur 6- Vous partagez la vision avec votre cible, vous prenez tout deux une affliction mentale.

Parler aux esprits

Si vous prenez le temps d'invoquer la puissance de votre dieu vous pouvez utiliser les actions de bases « convaincre » et cerner quelqu'un » sur un esprit, malin ou d'un mort.

Les dieux me conseillent

Si vous avez prit le temps de vous recueillir avant d'engager une conversation, vous pouvez utiliser Foi au lieu d'Entregent lorsque vous essayer de « cerner quelqu'un ». Cette action est compatible avec « Parler aux esprits ».

Retourne au Néant !

Lorsque vous utilisez la Foi de manière offensive vous gagnez +1 dans cette caractéristique.

Je connais ton nom.

Lorsque vous savez à quel Esprit vous avez à faire et que vous prenez le temps d'étudier un livre de rituel d'exorcisme au calme, dans un lieu saint, un 7-9 sur un jet de « Prier son dieu » est un 10+ pour vous.

Zone sanctuaire

Lorsque vous prenez le temps de lancez un rituel sanctuaire sur un lieu, lancez 2d6 + Foi.

10 + Le rituel vous coûte 1 ressource de matériel d'exorciste, la zone est maintenant un lieu saint et aucune créature du malin ne peut y rentrer sans prendre une affliction physique.

Sur 7-9 Le rituel vous coûte 3 ressources de matériel d'exorciste, la zone est maintenant un lieu saint et aucune créature du malin ne peut y rentrer sans prendre une affliction physique. Si vous n'avez pas les ressources le rituel échoue.

6- Le rituel vous coûte 3 ressources (ou celle qui vous restent) et échoue, de plus le MJ prend 1 point de sombre présage.

Action de Maîtrise.

Bannissement:

Pour bannir une créature il faut d'abord avoir pris le temps d'étudier sa nature (cela suffit pour les créatures et les esprits inférieurs) et ensuite avoir trouvé son vrai nom (nécessaire pour les entités les plus puissantes).

Face à la créature vous devez pouvoir pratiquer le rituel sans être interrompu. Lancez alors 2d6+Foi.

Sur 10+ La créature est banni et vous prenez une affliction mentale temporaire.

Sur 7-9 Une complication survient et vous allez devoir lutter pour continuer votre rituel. De plus lorsque le rituel se termine (parce que vous avez banni la créature ou parce qu'on vous a arrêté avant) vous devez choisir deux retours de flamme dans la liste suivante :

- Un nouveau danger est introduit par le MJ.
- Vous prenez une affliction mentale légère.
- Vous prenez une affliction physique légère.

Sur 6- Le rituel échoue, le MJ choisi 1 dans la table ci dessus et prend 1 pt de sombre présage.

L'HOMME D'ARME

Vous êtes un chien de guerre, un mercenaire, vous avez vu de nombreux champs de batailles, mais l'âge venant vous avez cherché un travail plus tranquille. Vous vous étiez dit que garde du corps ça serait plus simple. Le souci c'est que vos clients ont eu l'idée de jouer aux héros. Descendre dans des tombeaux ou aller chasser des cultes impies est devenu votre quotidien et toutes ces horreurs commencent un peu à vous miner. Mais vous n'avez pas le choix, votre dernière solde a été dépensé à la taverne, tout ça pour oublier les cris des créatures que vous avez étripés la semaine dernière dans ce village reculé. Allez encore un verre, encore un contrat et vous allez pouvoir raccrocher.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

⇒ Cb : +2 / Eg : +1 / Fo : -1 / Ev : 0 / SF : +1

⇒ Cb : +2 / Eg : -1 / Fo : +1 / Ev : 0 / SF : +1

⇒ Cb : +2 / Eg : 0 / Fo : 0 / Ev : -1 / SF : +2

⇒ Cb : +2 / Eg : 0 / Fo : -2 / Ev : +1 / SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Colère : Vous n'aimez pas que l'on se dresse sur votre chemin, et vous avez souvent la main lourde pour arriver à vos fins.

- Avarice : L'or est votre motivation, votre fidélité peut facilement vaciller si le camp d'en face vous en offre plus.

- Luxure : Rien ne peut détourner votre attention lorsque vous veillez sur votre client. Mais bon un petit coup de temps en temps, rapide hein, le patron ne s'en rendra même pas compte.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autres joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Une arme à une main.
- Une armure de cuir renforcée (Encombrante) 2 utilisations.
- Un bouclier 1 utilisation.
- 1d6 richesse de votre dernier contrat.

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Un arc et son carquois. 3 munitions
- Une monture
- Une lance de guerre (allonge)
- 1d6 rations
- Un sac de voyage 5 utilisations.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions d'homme d'arme :

Chien de guerre

Lorsque vous combattez en mêlée et contre des humanoïdes vous avez un bonus de +1 en combativité.

Vision de bataille

Lorsque vous « priez votre dieu » avant la bataille vous pouvez utiliser Combativité à la place de Foi.

Arme de prédilection.

Votre arme est votre bien le plus précieux et cette dernière est de très bonne facture.

Choisissez son type et son allonge entre Contact/Proche/Allonge.

Choisissez deux améliorations parmi :

Perforante (Ignore l'armure)

Énorme (Augmente la portée de votre arme d'un cran, les armes à « Allonge » gagne « très grande allonge ». permet d'infliger des afflictions mentales à vos adversaires lorsque vous tuez l'un des leurs.

Donne Encombrant)

Acier trempé (Donne solide)

Rétractile (Donne une seconde portée)

Équilibré (Donne très maniable, remplace son mot clef « Encombrant » le cas échéant, et elle vous permet de **Monter au combat** dans des situations d'ordinaire impossible)

Cuirassé

Vous portez une armure de plaque (3 utilisations) et en plus vous ignorez le mots clef encombrant de votre équipement.

Maître d'arme

Vous ajoutez comme choix à l'action « Monter au combat » : - Vous désarmez votre adversaire.

J'en ai vu d'autre

Le MJ ne peut pas vous demander de faire un jet de Sang-froid devant une scène gore.

Action de Maîtrise.

Derrière moi !:

Pour 1 pt de maîtrise vous pouvez encaisser un coup à la place d'une autre personne.

Lancez 2d6+ Combativité.

10+ Vous annulez l'affliction physique que votre allié devait encaisser.

7-9 Vous encaissez une affliction physique à sa place.

6- Vous échouez dans votre manœuvre et la personne perd 1 pt de Dette avec vous si c'était un autre PJ.

L'INQUISITEUR

Vous savez que le mal se terre dans ce village ou cette crypte abandonnée, vous êtes là pour le débusquer et le soumettre, dans toute sa vilénie, au jugement de votre dieu. Pour cela vous vous êtes associé avec des compagnons très utiles dans leur domaine. Mais attention, eux aussi peuvent chuter et vous devez donc les surveiller, les encourager, les motiver, pour que vous puissiez aller plus loin dans les ténèbres et y apporter la lumière de la vérité.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

- ⇒ Cb : -1 / Eg : +1 / Fo : +1 / Ev : +2 / SF : 0
- ⇒ Cb : -2 / Eg : 0 / Fo : +2 / Ev : +2 / SF : +1
- ⇒ Cb : 0 / Eg : -1 / Fo : +1 / Ev : +2 / SF : +1
- ⇒ Cb : -1 / Eg : +1 / Fo : +2 / Ev : +1 / SF : 0

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Colère : La négligence de certaines personnes vous énerve au plus au point, il vous est arrivé d'envoyer au bûche de simples pêcheurs qui avaient juste eu le malheur de vous contrarier.
- Orgueil : Vous êtes la justice des dieux. Vous n'avez jamais tort et vous savez mieux que cette populace illettré se qui est bon pour eux.
- Envi : Pourquoi êtes vous toujours celui que l'on envoie sur le terrain ? Vous avez prouvé plus d'une fois que vous méritiez ce titre de Grand Prêtre et pas cet idiot bedonnant qui vous donne vos assignements. Un jour vous trouverez bien assez de preuves pour le faire tomber en disgrâce et prendre ça place.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autres joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Les vêtements traditionnels qu'utilisent les membres de votre ordre (Usée)
- Un symbole de votre religion (décrivez-le)
- Un bâton de marche.
- 1d6 richesse.

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Une lampe à huile de bonne qualité et pleine
- Une monture
- Du matériel d'écriture
- Des vêtements du commun (passe partout)
- 1d6 ration

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions de l'Inquisiteur :

Traquer le Malin

Lorsque le malin est à l'œuvre vous gagnez +1 en Eveil pour « percer le mystère »

Orateur inspiré

Lorsque vous citez les écritures avec conviction, vous pouvez utiliser Foi au lieu d'Entregent pour « convaincre » quelqu'un.

Je connais cette engeance.

Vous pouvez poser une question de plus lorsque vous essayez de « percer le mystère » alors que le malin est à l'œuvre.

Sens aiguisés

Lorsque vous prenez le temps de bien « fouiller à l'entour », vous pouvez trouver un indice sur 7+ et non plus sur 10+.

Charismatique

Vous pouvez utiliser l'action de base « convaincre » sur une foule.

Mantra Sacré

Lorsque vous répétez en boucle le mantra sacré de votre ordre vous êtes immunisé à tout choc psychologique et pouvez donc ignorer jusqu'à 3 afflictions mentales. **Tant que vous maintenez votre Mantra vous ne pouvez pas avoir recourt aux actions qui vous demandent de vous servir de la parole.** Une fois ces trois afflictions évitées, votre mantra ne vous sera plus d'aucune utilité. Pour le « recharger » il vous faudra méditer dans un temple de votre religion pendant plusieurs heures et certainement faire un don à votre dieu.

Action de Maîtrise.

La force de la Foi :

En entonnant la litanie de votre ou de vos dieux pour 1 pt de maîtrise vous pouvez, pour un jet, utiliser Foi à la place de combativité. (Valable pour toutes les actions de combativité)

LE LIMIER

Chasser un criminel, c'est comme chasser le gibier. Avec une meute de chien à ses trousses, le fuyard ne va pas très loin. Et vos chiens, vous les avez entraînés pour ça. Espérons que vos bêtes lui laisseront la langue pour parler.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

⇒Cb : +1 / Eg : +1 / Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +1

⇒Cb : 0/ Eg : +1/ Fo : -1/ Ev : +2/ SF : +1

⇒Cb : +2/ Eg : 0/ Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +1

⇒Cb : +1/ Eg : 0/ Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Colère : Lorsque l'on touche à vos chiens vous voyez rouge et ça peut aller très loin.

- Orgueil : Vous êtes le meilleur dans votre partie et vous avez toute confiance dans vos bêtes. Elles ne se trompent jamais, alors quand vous dite que « c'est par là », on ne discute pas.

- Avarice : Le dernier client qui ne vous a pas réglé en temps et en heure vous l'avez donné à manger à vos chiens. On ne rigole pas avec la solde !

Confiance

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de confiance égale au nombre des autres joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de confiance avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Des vêtements de voyage de bonne qualité (solide)
- Un petit chien de chasse (fidèle, **peureux**)
- Un arc et son carquois. 3 munitions.
- 1d6 rations

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Une arme à une main
- Une cape sombre (discrète)
- Un manteau de cuir 1 utilisation.
- Un sac de voyage 5 utilisations.
- 1d6 richesse.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions du limier :

Traqueur

Tant que vous avez un chien valide pour pister vous avez un bonus de +1 en Éveil pour fouiller.

Molosse de guerre

Votre petit chien de chasse est devenu adulte et c'est maintenant un molosse de guerre. Choisissez lui deux qualités comme rapide, costaud, gros, calme, infatigable, résistant, impressionnant. Un entraînement particulier comme chasser, garder, combattre les monstres, explorer. Enfin une faiblesse comme sauvage, inconstant, lent, borné. Tous ces mots clefs vous permettront d'utiliser vos caractéristiques dans des conditions ou d'ordinaire ce n'est pas possible.

Maître de Meute

Vous pouvez ajouter deux chiens de chasse et constituer ainsi votre meute, ou deux molosses si vous avez pris l'action « Molosse de guerre ».

Chien fidèle

Vous pouvez sacrifier un de vos chiens pour ignorer une affliction physique. Pour le remplacer il faudra attendre d'être revenu à la civilisation et vous le payer avec de la monnaie sonnante et trébuchante.

Empathie animal

Vous pouvez utiliser « Cerner quelqu'un » avec un animal, sauvage ou domestique.

Chien de garde

Lorsque vous « montez la garde » avec au moins un chien valide vous obtenez les effets d'un 10+ sur un 7+

Action de Maîtrise.

Lâcher les chiens:

En dépensant 1pt de maîtrise vos chiens vous aident pour l'action à venir, vous avez un bonus de +1 pour le prochain jet sous combativité. Avoir plusieurs chiens vous permet de **Monter au Combat** ou de Menacer autant de cibles supplémentaires.

Avec un simple chien de chasse vous pouvez déclencher cette action contre un humanoïde peu équipé.

Avec un molosse vous pouvez attaquer même un humanoïdes bien équipé.

Pour pouvoir utiliser cette action contre des monstres, votre molosse doit avoir le trait « tueur de monstre ».

LE MEDECIN DE LA PESTE

Le Mal pour vous est un poison dont la maladie est son symptôme. ça tombe bien vous savez comment la traiter, même si parfois il faut hater la vie pour en sauver d'autre et soigner le Mal par le mal.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

⇒Cb : -1 / Eg : +1 / Fo : -1/ Ev : +2/ SF : +2

⇒Cb : -1/ Eg : +1/ Fo : 0/ Ev : +2/ SF : +1

⇒Cb : +1/ Eg : 0/ Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +2

⇒Cb : 0/ Eg : +1/ Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Désespoir : Vous saviez très bien qu'il ne fallait aller si profond dans ce lieu maudit. Si les problèmes pleuvent c'est de leur faute ! C'est à eux de gérer maintenant, vous, vous allez vous cacher là et attendre que ça passe.

- Luxure : Cette créature nubile ne peut pas être si mauvaise allons. Ce n'est parce qu'elle a des cornes et des sabots qu'il faut la juger ainsi, il lui reste l'essentiel et tout est à ça place, parole d'expert !

- Vanité : Enfin quelqu'un qui sait reconnaître votre talent hors du commun à sa juste valeur. Certain disent que c'est un nécromant. Pour vous c'est juste un homme de science qui sait reconnaître le grand docteur que vous êtes.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autre joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Des vêtements de docteur (tâchés)
- Un grand sac de médecin avec 1d6+6 stock de matériel de soin.
- 2d6 richesses
- Une dague (aiguisée)

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- 1d6 fioles en verre
- Un manteau de cuir 1 utilisation.
- Une monture.
- Une cape de voyage de qualité (chaude)
- 1d6 richesse supplémentaire

Vous avez l'action suivante :

Soigneur

Lorsque vous n'êtes pas en plein combat vous pouvez essayer de soigner les gens. Pour cela lancez 2d6+Stock

10 + La blessure est soignée de deux crans et le MJ choisi 2 dans la liste ci-dessous OU La blessure est soignée d'un seul cran mais le MJ ne choisi que 1 dans la liste.

7-9 Même choix que 10+, mais le MJ a 1 choix de plus.

6- La Blessure s'aggrave

- Votre patient doit être stabilisé avant de bouger
- Il se débat et risque de vous blesser, faite un « Agir sous la pression ».
- Il est Inconscient pour 24 heures
- Cela vous coûte un stock de plus
- Une semaine de repos est nécessaire à votre patient.
- Votre patient doit être veillé constamment pendant 36 heures.

Ensuite choisissez une action parmi les suivantes :

Actions du Médecin de la peste :

Masque médical

Vous possédez un masque médical, avec un long bec creux, dans lequel brûle des herbes antiseptiques. Tant que vous le portez vous êtes immunisé à toute afflications qui pourraient venir d'un air vicié (gaz empoisonnés, maladie, mauvaise odeur, spores etc)

Empoisonneur

Vous êtes capable avec un peu de temps, d'un établi et de votre stock de matériel de médecin, de distiller des poisons. Décrivez l'effet que vous voulez obtenir au MJ (exemple : paralysie, mortel, drogue de vérité, sommeil etc) et sa forme et son moyen d'inoculation (gaz, liquide, solide). Puis lancez 2d6+Stock

Sur 10+ Le MJ choisi 1 dans la liste ci-dessous.

Sur 7-9 Le MJ choisi 2

Sur 6- Le MJ choisi 2 et prend 1 sombre présage.

- Il ne marche que dans certaines conditions.
- Il est moins puissant que prévu.
- Il prend un certain temps pour agir.
- Il a des effets secondaires perceptibles.

Autopsie

Lorsque vous réalisez un « percer le mystère » sur un cadavre que vous prenez le temps de réaliser une autopsie, sur 7+ vous gagnez un indice en plus du reste. Vous pouvez ajouter la question « quelle est la cause du décès ? » à la liste.

Homme de science

Lorsque vous prenez le temps d'étudier des livres de médecine ou de savoirs académiques, vous pouvez « prier votre dieu » sur Éveil au lieu de Foi.

Médecin de bataille

Lorsque vous « Monter au combat » avec l'unique intention d'esquiver les coups de votre adversaires, vous avez un bonus de +2 en combativité. Sur un 10+ vous ne pouvez qu'esquiver les coups.

Action de Maîtrise.

Guérison miraculeuse :

Pour un 1 pt de maîtrise et un seul stock, vous avez le choix entre :

Utiliser « Soigneur » en plein combat OU Obtenir un 10+ automatique dans les conditions normales de soin.

PILLEUR DE TOMBES

Ce qu'il y a de bien avec les cultes infernaux et les temples maudis, c'est qu'il y a toujours quelques reliques à voler pour les revendre à bon prix. Et là vous avez trouvé un groupe de bonnes têtes de vainqueurs. Pour des raisons qui vous dépassent, quelque chose comme les classiques sauver la Foi, les petits enfants et le royaume, ils semblent bien décidés à descendre dans ce tombeau vieux de 200 ans, dont vous avez lu tant de choses prometteuses. La négociation fut rapide et claire, ils voulaient un guide, ça tombe bien vous avez une carte, et récupérer la couronne du trésor royal, le reste... c'est pour vous.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

- ⇒ Cb : 0 / Eg : +1 / Fo : -1 / Ev : +1 / SF : +2
- ⇒ Cb : -1 / Eg : +1 / Fo : -1 / Ev : +2 / SF : +2
- ⇒ Cb : +1 / Eg : 0 / Fo : -1 / Ev : +1 / SF : +2
- ⇒ Cb : +1 / Eg : -1 / Fo : -1 / Ev : +2 / SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Désespoir : Vous n'auriez pas dû ouvrir ce portail, maintenant c'est la foire aux monstres dans les couloirs de cette crypte. Tout est fichu, vous êtes tous morts... Autant courir très vite et les laisser prendre les coups à votre place.
- Envie : Vous êtes un vrai voleur dans l'âme, limite cleptomane. Lorsque vous voyez un truc qui vous plaît, il vous le faut tout de suite.
- Avarice : Tout s'écroule autour de vous, la créature et en train d'essayer de tous vous enterrer vivant. On vous crie de fuir, mais pas sans cette dernière pièce d'or, si ronde, si belle, si dorée, sans elle votre cassette ne serait pas complète.

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de Dette égale au nombre des autres joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de Dette avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Des vêtements de voyage.
- Une arme à une main.
- Des outils de crochetage.
- 1d6 richesse

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Un arc et son carquois. 3 munitions
- Une lampe à huile (pleine)
- Une veste de cuir 1 utilisation.
- Un contact receleur (nommez le et décrivez le)
- Un sac de voyageur 5 utilisations.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions du Pilleur de tombe :

Expertise des pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, Lancez 2d6+Éveil.

Sur 10+ prenez 3, sur 7-9 prenez 1.

Dépensez 1 pour poser une des questions suivantes pendant que vous vous déplacez dans cette zone.

- Y a t'il un piège ici et si oui, comment se déclenche t'il ?
- Que fait ce piège quand il se déclenche ?
- Qu'y a t'il d'autre de caché ici ?

Doigts agiles

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez 2d6+Sang-Froid.

Sur 10+ Vous y parvenez

Sur 7-9 vous y parvenez mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi suspicion, danger ou coût.

Identification des Objets

Lorsque vous « percez un mystère » en étudiant un objet en votre possession, vous pouvez poser une question supplémentaire.

Acrobatie

Lorsque le MJ vous demande un jet de Sang-Froid pour une action nécessitant de l'agilité, vous avez un bonus de +1.

Sur un bon coup

Si vous êtes là ça n'est pas hasard. Il y a forcément une relique ou un trésor dans le coin. **Au début de la session, si vous n'êtes pas déjà « sur un bon coup », Vous pouvez déclarer au MJ que c'est le cas et lui expliquer de quel trésor vous avez entendu parler. Le MJ pourra vous poser quelques questions, répondez y le plus honnêtement possible. A partir de là le MJ doit intégrer votre « bon coup » à l'histoire en court.**

Négociateur pragmatique

Pour toutes les actions liées au commerce vous pouvez utiliser Sang-Froid au lieu d'Entregent.

Action de Maîtrise.

Érudition :

Pour 1 pt de maîtrise vous pouvez poser 3 questions (de votre choix, hors questionnaire) sur un objet dont vous avez simplement entendu parler.

TUEUR DE MONSTRES

Quand une créature pas très naturelle vient mettre la boxon dans une communauté, il faut bien que quelqu'un fasse le sale boulot. Il se trouve qu'il manque quelques trophées pour ma collection. Vu la taille du bestiau je ne vais pas faire ça tout seul. Bon pour le partage je vous laisse 30%. Non pas par personne, pour vous trois ! C'est pas vous qu'y allez la taquiner de prêt c'te créature de l'Enfer.

Choisissez parmi, l'une des suites de caractéristiques suivante :

⇒Cb : +2 / Eg : 0 / Fo : -1/ Ev : +1/ SF : +1

⇒Cb : +2/ Eg : -2/ Fo : 0/ Ev : +1/ SF : +2

⇒Cb : +2/ Eg : -1/ Fo : -1/ Ev : +2/ SF : +1

⇒Cb : +2/ Eg : 0 / Fo : -2/ Ev : +1/ SF : +2

Choisissez un sombre penchant parmi les trois suivants (le texte qui suit n'a qu'une valeur indicative pour vous donner des idées sur comment activer votre penchant):

- Avarice : S'il manque la moindre pièce d'or dans cette récompense, je te retrouve, toi et ta femme et je te donne à bouffer aux petits de la bête dont je vous ramène la tête.

- Gourmandise : ça secoue pas mal hein ? Allez boit un coup, boit je te dis, la bouteille ça va vite devenir ta meilleur amie. Et si on a faim il suffit juste de croquer un morceau dans la cadavre de la bête. La dernière fois ça m'a filé des hallucinations pendant 2 jours ! Le meilleur job du monde j'te dis.

- Orgueil : Je suis le meilleur, j'en ai affronté de plus gros, j'ai tout prévu, alors faite moi confiance bande de couards ! Chargez chargez !... Que voulez vous dire par « la bête n'est pas seule » ?!... Ah oui, là on est mal barré.... C'est de votre faute aussi ! Je vous avez dis de prendre plus de filets !

Dette

Inventez des liens avec les autres PJ et répartissez parmi ces liens un nombre de points de **Dette** égale au nombre des autre joueurs autour de la table (MJ compris) Vous ne pouvez pas commencer avec plus de 3 points de **Dette** avec le même personnage.

Vous commencez avec l'équipement suivant :

- Une armure de cuir renforcée (Encombrante) 2 utilisations.
- Une arme à une ou deux mains.
- 1d6 pièges de différentes tailles.
- 1d6 richesse.

Et vous devez choisir deux choses parmi :

- Un arc et son carquois, 3 munitions
- Un sac de voyage 5 utilisations.
- Une monture.
- Une lance de chasse (allonge)
- 1d6 ration.

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

Actions du Tueur de monstre :

Chasser et pister

Quand vous suivez les traces laissées par le passage d'une créature, lancez 2d6+Eveil.

Sur 7+ vous suivez la piste de la créature jusqu'à ce qu'un changement significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne. Sur 10+ Vous choisissiez en plus une des option suivantes :

- Vous recevez une information utile sur votre proie.

_ Vous déterminez se qui a interrompu la piste.

Grand voyageurs

Lorsque vous menez le groupe durant un « voyage périlleux », vous pouvez prendre deux rôles.

Lancez deux fois les dés. Appliquez le meilleur résultat pour les deux rôles.

Piégeage

Lorsque vous piègez une zone et que vous arrivez à attirer votre proie, Lancez 2d6+Combativité.

Sur 10+ Votre proie est « entravé » et reçoit une affliction physique

Sur 7-9 Votre proie est « entravé » OU reçoit une affliction physique

6- votre proie ne tombe pas dans votre piège ou ce dernier ne se déclenche pas.

NB : Si vous utilisez vos pièges sans avoir prit cette action, le MJ vous proposera des choix bien moins intéressant et le jet se fait sous Sang-Froid.

Contrat

Si vous êtes là ce n'est pas hasard. C'est qu'il y a un contrat à la clef. Au début de la séance, si vous n'êtes pas déjà sur un « contrat », Vous pouvez déclarer au MJ que c'est le cas et lui expliquer en quoi il consiste. Le MJ pourra vous posez quelques questions, répondez y le plus honnêtement possible. A partir de là le MJ doit intégrer votre « Contrat » à l'histoire en court. Un solde vous attend si vous honorez ce contrat.

Professionnel

Lorsque vous affrontez le ou les monstres que vous avez décidé de chasser, vous avez un bonus de +1 en Combativité pour « Avoir recourt à la violence » ET pour « Piégeage ».

L'œil du chasseur

Lorsque vous essayez de « percer le mystère » à propos d'une créature, vous pouvez poser une question supplémentaire.

Action de Maîtrise.

Affaiblir sa proie :

Si vous êtes en face d'une créature que vous traquez ou dans le cas contraire, si vous avez prit le temps « percer un mystère » durant le combat pour connaître son point faible. Pour chaque point de Maîtrise que vous dépensez, vous pouvez ignorer une caractéristique naturelle de la créature, comme ça capacité à régénérer, ou a voir dans le noir, à voler ou à cracher le feu etc... Le MJ pourra aussi vous demander de consommer un piège.