

BODY BAG

#01

MONTHLY FREE AUTOPSIES !

SCÉNARIO:
PLAGUES :
CASCADES

DK : TOUS LES
ATOUTS !!!

DK : CARACS ET
COMPÉTENCES

L'AUBERGE DU
PAS DU BOEUF

John Doe





Comme si on n'avait pas déjà assez de boulot !

C'est un peu ce qu'on s'est dit, il faut bien l'avouer, mais l'enthousiasme a balayé les réticences. Voici donc le premier numéro de Body Bag, le périodique électronique, mensuel et gratuit des éditions John Doe.

L'idée d'un périodique est survenue dès la sortie de nos premiers jeux, fin 2006. Ça nous paraissait un excellent moyen pour entretenir la communication, offrir du matériel complémentaire et pourquoi pas, aboutir à la création d'une réelle communauté. Le fantasme, c'était naturellement de voir cette publication imprimée sur du bel et bon papier et distribuée en boutiques. Nous avons même trouvé un nom bien idiot : Body Bag ! Mais il était trop tôt pour prendre ce genre de risque, souvent à fonds perdus, et l'idée fut remisee.

Mais pas oubliée. Elle finit par ressurgir. Un peu de matériel entassé dans nos cartons, des kits de démos pour nos futures publications, du suivi pour nos jeux déjà disponibles ou des bouts d'univers : pourquoi ne pas réunir tout ça dans le même élan plutôt que de le disperser au gré des sections de notre site web. Le pdf gratuit était une telle évidence qu'on s'est demandé pourquoi on n'y avait pas pensé tout de suite. Body Bag a donc pris forme.

Ce que nous vous proposons, c'est un peu le bar-tabac des amis, style le Voltigeur sur la place du village. Oui, je parle d'un temps que les moins de vingt ans, tout ça... Mais tout se perd ma bonne dame, que voulez vous. Entre le baby et le flipper, les vieux sirotent un jaune, les jeunes refont le monde, les habitués échangent de sales blagues et... l'image n'est pas terrible, vous avez raison.

Disons simplement que nous espérons que chaque numéro de Body Bag sera une pochette surprise. Une sorte d'auberge espagnole. Vous y trouverez du matériel complémentaire pour les jeux John Doe, mais pas que, écrit par les auteurs qui bossent généralement avec nous mais pas que. Supplément évolutif, laboratoire, défouloir : mise à part sa régularité mensuelle, que nous espérons bien tenir, BoBa sera un organisme vivant et évolutif, à la pagination fluctuante, sans prétention autre que de partager avec vous ce qui nous plaît. Notre actualité sera bien sûr traitée, c'est après tout l'un des objectifs, mais nous ouvrirons aussi nos colonnes à des invités, en fonction de nos coups de cœur du moment.

Un mot sur le format : nous avons essayé faire en sorte que les articles de BoBa soient modulables, vous permettant par exemple de n'imprimer que ceux que vous choisirez. N'hésitez pas à nous dire ce que vous pensez de ce choix, et du reste, ce qui nous permettra de faire comme les grands et d'ouvrir un courrier des lecteurs !

Voilà, il n'y a pas grand-chose d'autre à dire avant de vous laisser découvrir ce qui a été mijoté pour ce premier numéro. Si ce n'est l'essentiel : un grand merci fraternel et une grande tape dans le dos à ceux sans l'enthousiasme desquels Boba n'existerait pas : Benoit Attinoš, Matthieu "Myrkvid le beau gosse" Deštephe, Laurent Devernay, François Lalande, Raphaël Andere... C'est un honneur de vous côtoyer, messieurs (ça manque de filles, non ?)

A bientôt
Emmanuel

RAPPORT D'AUTOPSIE



À TOMBEAUX OUVERTS

Aides de jeux et scénarios
Plagues : Cascades
dK : Tous les atouts
dK : Caractéristiques et compétences

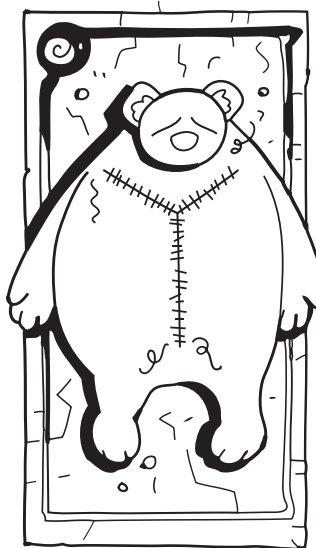
HUMOUR ET ENTERRE

Quand un golem de protocole tente de
percer le secret de l'humanité

LINCEUL DE POCHE

Guide de voyage et Miscellanées
L'auberge du pas du bœuf

SMELL LIKE A DEAD BEAR



Directeur du service :
Dr. Emmanuel Gharbi

Médecin-chef :
Dr. Benoît Attinoš

Infirmière :
Matthieu Deštephe

Radiologie :
John Grümph, Pierrick May

Internes :
Laurent Devernay, François
Lalande, Raphaël Andere,
Matthieu Gombert



à tombeaux ouverts

#

001

RÉFÉRENCES :

Plagues dK

TITRE DE L'ARTICLE :

Cascades

AUTEUR(S) :

Benoît Attinost

ILLUSTRATEUR(S) :

John Grünph

CORRECTEUR(S) :

Guillaume Ikaar Vasseur

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Ce petit scénario accompagne le kit de présentation de Plagues dK. Vous pourrez le faire jouer avec des personnages fournis en annexe ou avec des personnages que vos joueurs vont créer. Le système utilisé est celui du dK et plus précisément du dKool.

* La trame générale peut être prise en main en une trentaine de minutes. Le scénario, lui, peut être joué dans une période de temps allant de 3 à 5 heures. L'idée est de pouvoir le faire sur le pouce ou en convention. Ici et là, le Conteur trouvera quelques pistes à exploiter, ainsi que des trames secondaires. Elles permettent d'enrichir l'histoire et de faire de Cascades le point de départ de votre campagne.

Bonne lecture et bon jeu.
L'équipe de Plagues dK.



OBSERVATIONS ET NOTES :

PRÉSENTATION RAPIDE DE PLAGUES DK

Le continent d'Ordann, et plus particulièrement l'empire du nord où se déroulent les aventures, est maudit. Depuis presque 150 ans, le monde est envahi par des morts-vivants infectieux. Une simple morsure, et la cible se transforme à son tour en cadavre animé, à la recherche de viande humaine. Pire, depuis ce qu'on appelle communément la première pandémie, les dieux ne répondent plus aux prières de leurs fidèles. Impossible d'ouvrir des portes sur les autres plans, impossible de pratiquer la magie sacrée, impossible de repousser les morts-vivants – contagieux ou antérieurs à la première pandémie – qui répandent la «non mort» avant de se transformer en morts-vivants plus classiques – non contagieux, mais toujours impossibles à repousser, faute d'aide divine. Pour tuer un infectieux, il faut soit le brûler, soit le toucher à la tête. Les blessures classiques l'endommagent, mais ne le tuent pas.

Le monde s'est couvert d'une couche de cendre, qui tombe en flocons, aléatoirement, sans lien avec les saisons ou le climat. Le soleil a disparu derrière des nuages opaques et blancs, grisant un peu plus un univers qui perd ses couleurs petit à petit. L'or n'a plus la valeur d'antan car, comme tous les métaux, il s'est terni. Les pierres précieuses, en gemmes ou en poudre de gemmes, sont la nouvelle monnaie, puisque ce sont les seuls éléments qui gardent leur couleur.

Les elfes dépérissent, les nains se minéralisent et les semi-hommes perdent leur joie de vivre ; les humains se méfient des elfes, qu'ils considèrent comme des traîtres cloîtrés dans leurs forêts – ce qui n'est pas entièrement faux ; les races goblinoïdes sont consumées par la rage et même les animaux commencent à montrer des signes de nécrose.

Dans cet univers, les prêtres sont pourchassés, les paladins moqués, les druides impuissants et les nécromanciens brûlés en place publique. Une nouvelle caste est apparue, celle des Sages (dans ce scénario, ils ne seront que des figurants). Prêcheurs, enquêteurs, parfois inquisiteurs ou arrivistes, ils protègent les humains réfugiés dans les havres – des villes fortifiées, des châteaux, des cavernes bien défendues, etc. – et leur permettent de se repentir pour qu'à leur dernier jour, ils connaissent la vraie mort. Ce sont des faiseurs de miracles qui utilisent le Salut et, dans de nombreux cas, des héros au sein d'une population terrorisée par la non-mort. Et elle a de quoi être terrorisée : dans les havres, les rares voyageurs parlent d'immenses cités de morts-vivants qui émergent de la cendre. Des nécropoles. Que s'y trame-t-il ? Nul ne le sait. Qui les dirige ? Mystère...

INTRODUCTION

Le havre des Cascades se trouve sur une petite île en bordure d'une chute d'eau vertigineuse, ce qui assure sa protection. Pour entrer par l'une des deux portes (nord et sud), il faut obligatoirement utiliser des ponts, eux-mêmes terminés par des ponts-levis. Il est presque impossible d'atteindre l'île avec une embarcation, car le courant trop fort emporte tout dans les cascades. La situation est idéale, car l'eau protège des infectieux, mais assure aussi au havre un revenu important. En effet, pour passer le cours d'eau sans avoir à faire un monstrueux détour, il faut payer un droit de passage. De plus, les voyageurs peuvent s'arrêter à Cascades et s'y reposer avant de reprendre la route.

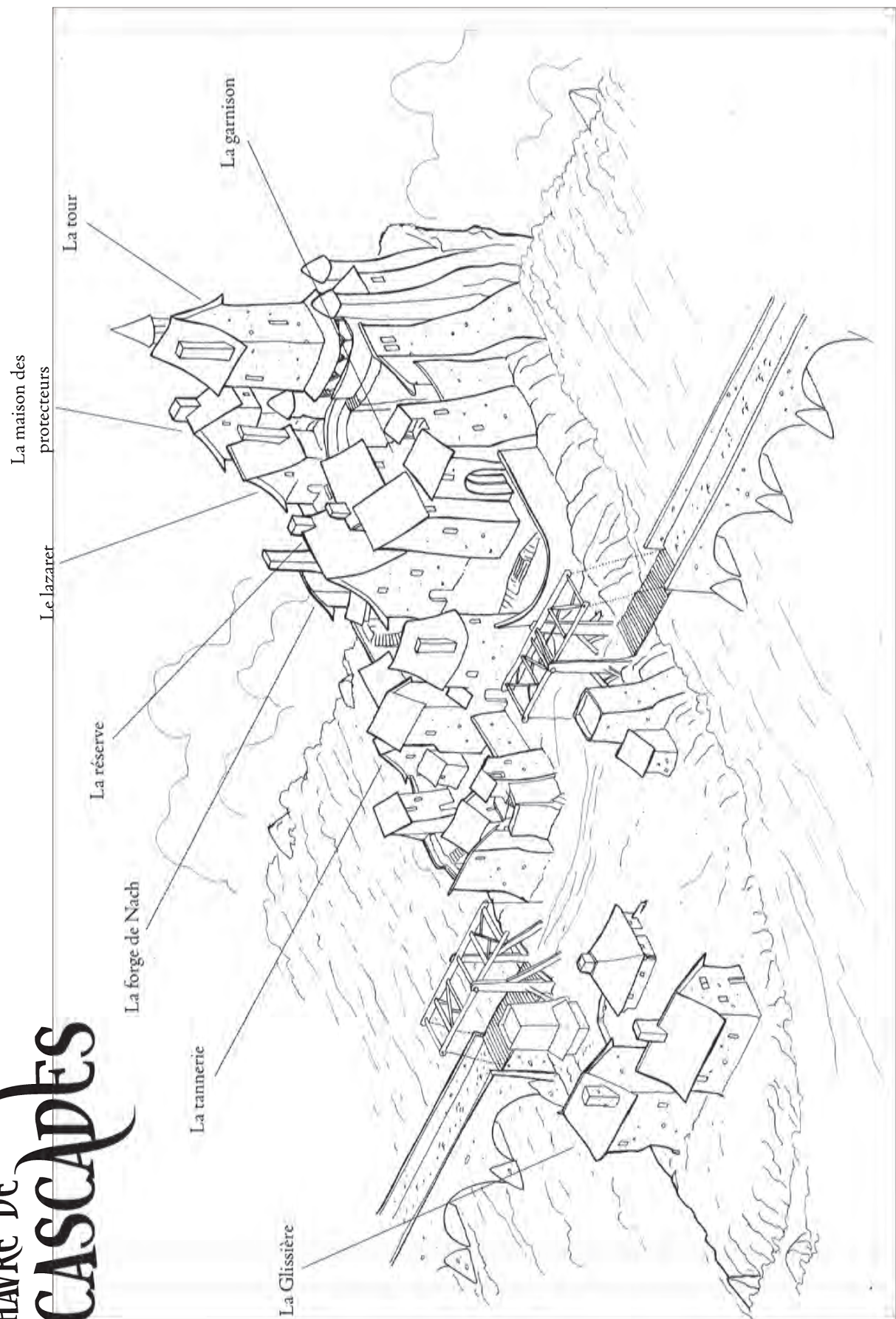
Le scénario commence lorsque l'eau commence à charrier des blocs de glace de plus en plus importants. Les dirigeants du havre s'inquiètent de la situation. Si l'eau gèle, Cascades ne sera plus protégée des infectieux. Les personnages sont donc envoyés en amont pour découvrir d'où vient cette glace, si elle est naturelle et, si non, comment régler le problème. Bien entendu, la situation n'est pas aussi simple. De plus, nos héros vont découvrir l'un des secrets de l'univers qui va changer leur existence.

CASCADES EN QUELQUES MOTS

L'origine de la construction des ponts de Cascades s'est perdue avec les pandémies. Le dirigeant actuel, le seigneur Sidault, pense qu'il pourrait s'agir d'un présent des nains aux humains suite à une alliance contre les Hordes. Mais aucune inscription runique ne le prouve et les rares nains de passage sont restés silencieux à ce sujet – et à tous les autres d'ailleurs. Bien avant les pandémies, l'île qui se trouve au centre de la rivière Lorled servait déjà de lieu de passage. Large d'une cinquantaine de mètres et longue de deux cents, elle est juchée au bord d'une cascade d'un dénivelé de plus de deux cents mètres. Chaque pont est protégé par une barbacane sur la rive et par un pont-levis sur l'île. À l'époque, il n'y avait qu'une garnison et un péage. Ils appartenaient à la famille de Kardig, nobles locaux aujourd'hui disparus. L'intérêt du passage, c'est qu'il évite de faire un détour de plusieurs jours au cœur d'une région accidentée et forestière. À pied, il faut remonter le fleuve pendant 2 jours complets avant de trouver un guet. Et encore, vu la force du courant, la traversée n'est pas de tout repos. Au niveau de la cascade, le fleuve est profond d'une quinzaine de mètres. Il est impossible pour un homme normal de passer à la nage ou à la rame sans être emporté. De plus, des récifs artificiels ont été placés autour de l'île pour rendre encore plus improbable un assaut par les eaux. Après le premier guet en amont, le paysage devient montagneux et encore plus impraticable. Le fleuve a creusé une gorge dans laquelle se jettent des centaines de petites cascades glacées. Cette partie de la région n'est pas très connue des havrais qui ne s'éloignent jamais autant.

En contrebas de la cascade s'ouvre une immense vallée boisée qui s'étend à perte de vue. Le chemin passant par l'île continue en longeant la falaise et relie deux villes (voir encadré).

HAVRE DE CASCADES



OÙ ?

Le scénario peut se passer partout. Mais techniquement Cascades se trouve au nord-est d'Aqual, pas si loin du Duché du Sud, dans une région assez montagneuse et surtout très forestière. Le Lorled prend d'ailleurs sa source dans les confins du duché et prend en force dans les gorges étroites du nord d'Aqual.

Les deux havres que relie la route sont ceux de la passe de Gugër au nord (dans le duché) et de Lumir (en Aqual).

Dans la région, les elfes et les nains sont rares, du fait de la xénophobie ambiante. Cascades est l'un des seuls havres à les accepter, à la condition qu'ils payent une surtaxe. Les humains savent qu'avant les pandémies des relations fragiles avaient été établies avec Huthilën, une ville elfique à présent légendaire. Mais dès les premiers signes d'infection, les créatures sylvestres ont simplement disparu. Les rares nains rencontrés sont peu loquaces, montent le plus souvent vers le Duché du Nord et ne sont que de passage. Jamais ils n'ont évoqué l'existence d'une mine ou d'une cité naine. Si les joueurs décident de créer des personnages locaux, ils ne doivent pas oublier qu'Aqual et Joal sont des nations profondément xénophobes. Il est donc impossible de jouer des natifs demi-humains à moins de leur donner un statut d'inférieur (esclave, par exemple).

Autour, la rocaille le dispute à la forêt. Les havrais vivent de la pêche, de l'exploitation du bois, de la chasse, mais surtout du commerce. Les voyageurs de passage payent cher (4 DO la nuit) pour avoir l'autorisation de rester dans la seule auberge (la Glissière).

Actuellement, Cascades compte une centaine d'âmes. Elle peut accueillir, hors de ses murs, une vingtaine de voyageurs. Dès la première pandémie, les survivants se sont précipités sur l'île et se sont organisés, convertissant la caserne en refuge et construisant des habitations. De part et d'autre de la rive, des enclos fortifiés permettent à quelques bêtes de sortir. Comme une grosse part de l'économie du havre est liée à l'accueil des étrangers, les Cascadiens sont moins xénophobes que leurs compatriotes. Par contre, les Sages ne sont acceptés qu'à la condition expresse qu'ils ne prêchent pas le dogme. S'ils dérapent, ils doivent quitter immédiatement Cascades. Globalement, les havrais ne sont pas violents ou paranoïaques. Dans l'auberge, la liste des criminels qui ont été jetés du haut de la chute d'eau suffit à calmer les ardeurs. Comme partout ailleurs la vie n'est pas facile et les infectieux sont nombreux dans la région. Mais la petite île est relativement calme.



DANS LE DÉTAIL

Si vous comptez utiliser Cascades comme lieu de départ de votre campagne, voici les lieux et les gens importants. À vous d'en rajouter le cas échéant. Si vous jouez dans le cadre d'une convention ou d'une simple initiation, ces informations peuvent servir à renforcer le background, mais vous pouvez aussi les passer rapidement.

LES FORTINS, LES PONTS ET LES PONTS-LEVIS

Pour entrer dans le havre, les voyageurs doivent d'abord se présenter à la barbacane (de chaque côté). Il s'agit d'un solide fortin bardé de pieux (de construction récente) où deux soldats montent la garde en permanence. Ils sont placés en hauteur et surveillent à la fois la route et les enclos où paissent les bêtes. Une herse bloque le passage et reste fermée dans la majorité des cas. Si la région est calme, avant la tombée de la nuit, les gardes allument des flambeaux à l'extérieur des enclos pour indiquer la position des fortins aux voyageurs nocturnes. Pour entrer, il suffit de montrer qu'on ne représente pas un danger et donner 1 DO par homme et par bête.

Les ponts sont massifs et des braseros ponctuent les arches. Une lourde chaîne relie ces derniers. En cas de gros problème, les havrais tirent la chaîne et les charbons ardents se déversent sur le chemin, brûlant tous ceux qui s'y trouvent. Les braseros ne sont pourtant utilisés qu'en cas de grand danger et restent éteints en période de calme.

De part et d'autre de l'île, les ponts s'arrêtent et, pour aller sur l'île elle-même, il faut passer des ponts-levis en bois. Ces derniers sont tout aussi massifs et longs de dix mètres. Lorsqu'ils sont relevés, il est possible de voir que leur dessous est hérissé de pointes en bois. Ils servent autant à empêcher de traverser qu'à protéger les fortins en se refermant comme une porte. Il faut deux minutes complètes pour totalement les relever (et 4 pour les atteindre en courant depuis la barbacane). Il n'y a pas de herse ou de porte à ce niveau et c'est pour cette raison que les havrais lèvent toujours les ponts-levis. Le mécanisme est magique, car il faudrait plusieurs bœufs pour actionner les rouages et soulever un tel poids. Il n'y a pas de droit de passage à ce point et deux soldats montent la garde en permanence de chaque côté. Parfois, lorsque le pont-levis est baissé, ils patrouillent sur le pont jusqu'à la barbacane. Les havrais (surtout les enfants) sont autorisés à aller sur le pont pour pêcher à l'aide de filets.

LA GLISSIÈRE

L'extrémité est de l'île est séparée du reste par un mur haut de cinq mètres. On appelle cette partie la Glissière, du nom de l'auberge qui s'y trouve. Les voyageurs de passage sont rarement admis dans la zone principale de l'île et doivent rester à l'auberge. Cette dernière est composée de deux bâtiments et d'un enclos pour les bêtes. Le premier bâtiment est constitué d'une grande salle commune où les voyageurs peuvent manger

et dormir. Un feu, en son centre, permet de cuire les aliments et de chauffer la salle. Des tables entourent une estrade où des artistes peuvent se produire. Les clients moyens dorment ici sur des matelas bourrés de paille ou dans des hamacs. Ces derniers sont très courants dans l'univers d'Ordanne. S'ils ne sont pas obligatoirement pratiques ou confortables, comme ils sont placés en hauteur, ils assurent en cas de danger une certaine sécurité au dormeur. La nourriture et le logement varient en fonction de ce que demandent les voyageurs. Dans un coin, sur une table, le Bulot, fabricant de sacs, expose ses produits. Certains clients ne viennent que pour faire appel à ses dons (voir plus bas).

Le second bâtiment est réservé à la clientèle plus huppée. Si les voyageurs mangent avec les autres, ils dorment dans la même bâtisse que le propriétaire de la Glissière, Maître Hobern (Humain, aubergiste/bretteur, niveau 4). Ce quinquagénaire à la voix forte et à la bachante fournie est toujours souriant... avec les clients qui payent. Ses serviteurs, cinq esclaves, et les mauvais payeurs savent que l'homme est profondément mauvais. Il n'hésite pas à user du fouet ou de la matraque ou à humilier un serviteur maladroit devant ses « invités » (autre nom pour clients). Ce n'est un secret pour personne qu'il abuse des jumelles Adaline et Regana, depuis qu'il les a troquées à un marchand d'esclaves alors qu'elles n'étaient que gamines (elles ont seize ans à présent). L'homme, en fonction de ses interlocuteurs, s'invente des passés et des aventures imaginaires. À n'en pas douter, il a boursingué et sait se servir d'une arme. Mais il y a fort à parier que s'il racontait la moitié de ses faits et gestes, il serait pendu haut et court. Les notables du havre l'acceptent à partir du moment où il reste du bon côté du mur et qu'il ne triche pas trop sur le partage des recettes (ce qu'il fait sans vergogne). Il n'a aucune parole, sauf lorsque quelqu'un lui doit quelque chose.

Le second bâtiment est constitué de deux étages et d'un cellier. Seuls Hobern et ses serviteurs peuvent y aller. Il contient de la nourriture, de la boisson et tout le nécessaire pour faire tourner l'auberge. Les serviteurs sont des esclaves : Adaline et Regana, des jumelles rendues aussi mauvaises que leur maître à force d'être maltraitées, Rothen, le cuisinier à la voix nasillarde qui préfère ne rien voir et ne rien savoir, Lieftet, la vieille servante à tout faire lorsqu'elle ne boit pas et Gerh, un gamin parlant avec un fort accent du Duché du Nord, ayant un don pour s'occuper des bêtes. Il est possible qu'un personnage soit un serviteur libre d'Hobern (affranchi suite à un exploit).

L'étage inférieur est divisé en une salle de bain (trois baquets), une réserve fermée à clef (avec les outils d'entretien et de cuisine) et une grande salle commune fermée par de lourds rideaux cirés. Chaque alcôve est une chambre dotée d'un lit et d'un coffre. Les lits ont des draps et des chaufferettes. L'étage est divisé en deux suites. L'une pour les clients vraiment importants et l'autre pour Hobern. Par suite, on entend : pièce individuelle dotée d'un vrai lit et de meubles rustiques. L'aubergiste n'est pas un fleuron du bon goût. Il a décoré les suites avec un peu tout ce qui faisait décoratif. Dans la sienne, la seule qui ferme à clef, il cache son pécule (50 DO) derrière une pierre dans le mur, ainsi que quelques armes.

Il y a toujours minimum deux clients à la Glissière. Au-delà de 20, les gardes ne laissent plus entrer les voyageurs, mais les laissent utiliser les enclos à l'extérieur.

LA PORTE DU HAVRE

Dans le mur séparant la glissière du reste de l'île, une solide porte interdit le passage. On ne peut l'ouvrir manuellement que de l'intérieur (elle est bloquée par une lourde barre) et il faut au moins deux hommes costauds pour la pousser. Les petits malins qui voudraient contourner le mur haut de quatre mètres peuvent tenter leur chance dans l'eau et passer les pointes immergées tout en combattant le flot. En général, ils n'y arrivent pas. Le mur n'est pas d'origine et n'est pas assez épais pour laisser patrouiller un soldat à son sommet. Par contre, des échelles sont prévues pour pouvoir tirer sur d'éventuels assaillants. Elles sont au pied du mur, un peu partout et n'ont jamais été utilisées avant. Certaines sont même en piteux état.

LA FORGE DE NACH

Nach (ou Maître Nach, Humain, artisan, niveau 3) est l'un des notables de l'île. Il s'occupe de tout ce qui concerne le métal (depuis la joaillerie, qui est son passe-temps, aux fers à cheval). Il sait ferrer une monture et forger une épée. Apprécié, mais alcoolique, il cogne de temps en temps ses deux apprentis (pour ensuite fondre en larme et s'endormir en ronflant). Ce n'est pas un homme mauvais, mais il ne s'est jamais remis de la mort de sa famille. Si on en croit ses délires éthyliques, il aurait lui-même achevé sa femme et ses enfants, mordus par des infectieux. L'un des personnages peut être un serviteur de Nach, mais pas un esclave, car il réprouve cette pratique. Lorsque le soir tombe, on le trouve souvent chez Hobern à se saouler ou à cuver.

LA TANNERIE

Excentrée au nord de l'île, la tannerie dégage une forte odeur de cuir. Le Bulot (Humain, artisan, niveau 8), son propriétaire, fabrique toutes les sortes de sacs et sacoches. Il part de la peau encore sanglante pour arriver à des bourses serties ou des simples sacs à dos. Il vend ses produits aux voyageurs, dans l'auberge d'Hobern. Si le Bulot est si renommé, c'est que de temps à autre, il confectionne un set d'armure complet (de la tête au pied), tout en cuir et pourvu d'une protection magique bien particulière. Naturellement, le cuir est brun sombre. Une fois par jour, il peut prendre la couleur de ce qui l'entoure, par exemple la cendre. Le porteur n'a qu'à se fondre dans le décor pour être parfaitement invisible (Difficulté de +10 pour le repérer avec un jet de Perception ou de -10 sur un jet de Discrétion). Une telle armure est considérée comme étant de « brutasse ».

Actuellement, l'artisan ne travaille pas sur une commande. Mais il est relativement nerveux. En effet, il a remarqué que, par deux fois, son atelier a été fouillé. En fait, il n'en n'est rien. Depuis quelque temps, il utilise des teintures de mauvaise qualité dont les vapeurs lui montent au cerveau et le rendent un peu paranoïaque. Comme il s'occupe lui-même du mélange des couleurs (surtout pour les armures), ses deux apprentis, Noë et Derss, ne subissent pas les effets chimiques. L'un comme l'autre se de-

mandent pourquoi leur maître a changé ces dernières semaines. Les deux jeunes artisans sont des compagnons envoyés par les guildes marchandes pour apprendre leur profession auprès des meilleurs artisans. Le Bulot est considéré comme tel et l'un des personnages peut aussi être à son service (il n'a pas d'esclave).

LA TOUR

Bâtiment d'origine, la tour se trouve au bord du vide et mesure dix mètres de haut. Elle servait de phare pour les voyageurs. Ils pouvaient la voir à des kilomètres lorsqu'ils traversaient le plateau en contrebas. Dans cet océan sylvestre, elle a sauvé bien des vies. À présent, même si le brasero est toujours opérationnel, il n'est jamais allumé. En effet, il attire les infectieux en maraude, ainsi que tout ce que la forêt peut compter de mauvais. L'occupant actuel de la tour s'appelle Sidault (Humain, noble, niveau 6) et a la double charge de protecteur et maître de la ville. Comme tous les notables d'Aqual, il a un titre de noblesse plus ou moins invérifiable (comme, dans le cas présent). Il dirige les soldats du havre et prend les grandes décisions. Parfois, mais la chose est rare, il rend justice. Sa famille et lui habitent au sommet de la tour, c'est-à-dire dans les deux derniers étages sur quatre. Sa femme, Dame Bolden, laisse l'éducation de ses six rejetons aux servantes et passe ses journées à patrouiller avec les soldats. Combattante émérite et forte de caractère, elle trompe son époux dès qu'elle peut. Elle ne le respecte pas, mais n'a pas non plus la confiance des havrais. Ils savent que cette femme est trop emportée et ambitieuse pour faire une bonne dirigeante. De plus, ses coucherries étant connues de tous, nombreuses sont les havraises qui la détestent. Les enfants vont de 16 à 2 ans. Un personnage peut être l'un d'eux.

LA RÉSERVE

Dogan (Humain, commerçant, niveau 4) est une sorte de curiosité locale. C'est un nain, ou plutôt un humain touché par le nanisme. De fait, il n'a aucun sang nain et il n'a aucune sorte d'amitié pour la race naine, au contraire. Ses marmots, des fripouilles crottées qui s'occupent des bêtes sur les rives, ont d'ailleurs des tailles normales. Sa femme a été emportée par la maladie il y a deux ans et Dogan ne l'a pas pleurée bien longtemps. C'est à lui qu'appartiennent toutes les bêtes qui paissent autour du havre. Outre ses fils, il a six esclaves, tous bergers, qu'il fait sortir malgré le danger. Lorsque l'un d'eux disparaît, il en achète un nouveau aux voyageurs de passage. Autant dire qu'il n'a aucune sorte de respect pour la vie d'autrui, y compris ses propres fils. Il estime que la vie, justement, ne lui a pas fait de cadeau et que donc il n'a aucune raison d'en faire aux autres. Le bâtiment qu'il habite est l'ancienne réserve de la caserne. Une étable lui a été adjointe et c'est là que sont stockées toutes les denrées périssables du havre. La nourriture, l'alcool et les produits de première nécessité sont protégés derrière de lourdes portes. Dogan n'en n'est pas le propriétaire. Il n'est que l'économe du havre. Pourtant, il agit comme si ce petit trésor lui appartenait. Le scénario débute par la mort de Pirm, son fils aîné.

LA GARNISON

Dirigée par le Comte Sidault, elle loge une douzaine de soldats de formation. Les mercenaires sont assez mal vus dans la région et escortent le plus souvent les voyageurs fortunés. Les soldats sont généralement des fils de soldats et, si les temps autorisent aussi les femmes à prendre les armes, il n'y a officiellement pas de « soldates ». Bien équipés, bien payés et biens considérés, ces hommes sont fidèles au comte (même si certains d'entre eux connaissent personnellement sa femme). Le sergent Jarno, un vieux de la vieille, seconde Sidault et gère la vie au quotidien. C'est aussi dans la garnison que les armes sont stockées. Une petite cage fait office de cellule. Un personnage peut être l'un des soldats.

LE LAZARET

Normalement, les lazarets sont les zones de triage des havres. Mais, comme à Cascades les voyageurs ne sont pas autorisés à passer les murs, le lazaret est simplement l'endroit où les soins sont administrés. C'est une enfant du pays, Dame Weisner (Humaine, Sage soigneuse, niveau 4), qui le tient. La particularité de cette pimpante quinquagénaire, c'est qu'après sa formation chez les Sages, elle est revenue dans sa région natale. Si elle a le titre de Sage et les pouvoirs qui vont avec, elle ne se sent absolument pas concernée par l'aspect politique de sa fonction. À ses yeux, le Dogme est une bêtise et les luttes de pouvoir une erreur, même si elle ne le dira pas ouvertement. Son allégeance va au comte et à Aqual avant la Tour des Sages. Elle soigne grâce à ses compétences autant que grâce à ses pouvoirs. Du simple bras cassé, à l'accouchement en passant par la grippe, elle est capable de tout traiter. De temps en temps, elle s'aventure dans la forêt avec son aide, la vieille Womath, la doyenne du havre. Cette vieille femme toute fripée et un peu folle était la soigneuse avant que Dame Weisner n'arrive. À présent, elle aide et vit au dispensaire. Sa connaissance des contes et légendes locaux est connue de tous les havrais, et surtout des enfants. Nul ne sait quel âge elle peut avoir, mais certains affirment que les scarifications mal effacées par les rides qui dépassent de son cou sont celles d'une prêtresse. De qui ou de quel culte, nul ne le sait. Quand on lui pose la question, la vieille joue les séniles. Dame Weisner peut avoir des apprentis (Sage ou pas), dont un ou plusieurs personnages.

LA MAISON DES PROTECTEURS

Accolée au lazaret, la maison des protecteurs est vraiment en limite de la cascade. C'est là que la protectrice en titre, Tiodë (Humaine, protecteur, niveau 4), réside avec deux subalternes (éventuellement un personnage). Ladite maison est partagée en deux parties, les chambres des protecteurs d'une part et les cellules des résidents d'autre part. Les résidents sont toutes des personnes malades, blessées ou faibles qui pourraient mourir bientôt. Dame Weisner, la soigneuse de Cascades, est la seule autorisée à les visiter pour les soigner, et ce, sous la surveillance armée d'un protecteur. Si le résident est considéré comme perdu, les protecteurs l'achèvent en lui coupant la tête et jettent le corps dans le vide.



LES PROTECTEURS

une petite aide de jeu bonus, rien que pour vous.

Ce titre a été créé avant les pandémies, à Port-Franc très précisément. Les protecteurs étaient des garants de la sécurité sanitaire de la ville. Il faut comprendre que Port-Franc a toujours été un carrefour commercial important et donc, un foyer de maladies venues de tous les horizons. Les protecteurs étaient donc chargés d'isoler des foyers potentiels, de les détruire ou de les nettoyer si possible, et de traiter les malades le plus vite possible. Lorsque la maladie était très contagieuse, ils étaient autorisés à boucler un quartier et à le « purifier » complètement, ne laissant personne sortir. Lorsque les pandémies ont frappé, cette fonction s'est développée dans tous les havres. Généralement, les protecteurs ont tous les droits dans les villes, mais sont aussi considérés comme des intouchables : une sorte de mal nécessaire.

Ils n'ont pas de statut honorifique, bien au contraire, pas d'autorité autre que pour leurs activités et sont souvent désignés comme responsables lorsqu'il y a un problème.

Pour être protecteur, il n'est pas besoin d'avoir une spécialisation quelconque. Guerrier, magicien et même Sage peuvent être des protecteurs. Généralement, il faut avoir quelques compétences en combat et en survie urbaine, connaître des techniques pour toucher les points sensibles des infectieux et avoir une solide motivation.

Les protecteurs sont souvent chargés de gérer les cadavres (les vrais). Ils sont responsables des fosses, lorsqu'il y en a, et de l'élimination de toutes les souches infectieuses éventuelles. Comme les maladies post-pandémies existent encore, leur travail d'origine reste d'actualité. Il est donc préférable qu'un protecteur ait quelques connaissances en médecine et plus particulièrement en épidémiologie.

Voici un archétype très ouvert pour être protecteur. Un joueur peut parfaitement en incarner un, sachant que ce type de personnage est plutôt urbain et risque de se sentir perdu hors d'un havre (comme 99% des havrais d'ailleurs). D'un autre côté, lors qu'une exploration ou en lieu clos, il devient vraiment important pour la survie du groupe.

Atouts primaires : Embuscade, Harmonie naturelle, Décapiteur

Atouts secondaires : Armes et armures de professionnel, Observateur, Expertise (milieu urbain), Expertise (guérisseur), Déplacement amélioré (milieu urbain), Discrétion du tank,

Six compétences à ne pas oublier : Métier (guérisseur), Discrétion, Survie (milieu urbain), Perception, Diplomatie

Note : Les protecteurs n'ont d'autorité que lorsqu'ils sont en activité. Dans ce cas, uniquement, ils peuvent tuer, soigner, entrer n'importe où, détruire, etc. sans autre limite que ce qu'ils considèrent comme le bien du havre. Étant particulièrement peu aimés, ils ne peuvent abuser de ce pouvoir et si c'était le cas, ils seraient immédiatement dénoncés et, à coup sûr, condamnés.



LES PERSONNAGES

Voici les historiques des prétirés, si vous choisissez de les utiliser. Vous trouverez les fiches des personnages en fin de scénario.

OLOMER

Orphelin de soldat, soldat lui-même, ce jeune combattant pourrait avoir un avenir radieux s'il n'avait ce léger problème avec l'autorité. Lorsqu'un ordre est stupide (ou le semble) Olomer n'hésite pas à le dire et à le refuser. Sa forte tête lui vaut donc d'être assigné à toutes les tâches les plus ingrates et les rondes les plus tardives. Il est rapidement devenu la cible de ses supérieurs, le Comte Sifault (qui l'aime bien malgré tout) et le Sergent Jarno (qui, lui, ne supporte pas l'insubordination). Lorsqu'il ne s'entraîne pas au combat derrière la garnison, il passe son temps avec ses amis havrais : Gallwé, un jeune soigneur, Ibus, un berger qui passe plus de temps dans la cendre que dans le havre, Tild, une magicienne spécialisée dans les effets pyrotechniques et Ronn, jeune protecteur. Ils sont d'ailleurs réputés pour être les têtes dures de Cascades et s'ils n'étaient pas plus doués que la moyenne, ils auraient probablement été bannis.

Ces derniers temps, le jeune soldat a remarqué que les rondes nocturnes sont de plus en plus fraîches. Certains collègues sont même tombés malades et on évoque la possibilité de rallumer les braseros.

Niveau : 2

Caractéristiques : For +5, Dex +3, Con +6, Int +0, Sag +1, Cha +0

Compteurs : Vie 27, Énergie 13

Avantages : Att +7, Def +5, Sav +7

Compétences : Acrobatie +10, Intimidation +7, Escalade +10, Évasion +9, Perception +3, Survie (havre) +9, Bluff +8

Atouts : Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Avantages (x2), Compteur, Apprentissage, Attaque dévastatrice, Gardien, Feinte

Équipement : Hallebarde (attaque +8, dégâts 3d6+5), Armure mercenaire (protection 4, encombrement -4), fortune personnelle (20 DO)

GALLWÉ

Cadet d'une famille d'esclaves, Gallwé a été affranchi à l'âge de treize ans pour avoir sauvé la vie de deux enfants poursuivis par leur mère tout juste décédée. Débrouillard, il a été pris sous la protection de Dame Weisner, chez qui il a appris à soigner, concocter des potions et même des poisons. Gallwé n'est pas tout à fait un saint et Dame Weisner le sait bien. Elle ne l'a pas éduqué pour l'être, mais plutôt pour survivre. Pragmatique, la Sage ne suit pas vraiment le Dogme et cherche plutôt à éviter les implications politiques. Gallwé, lorsqu'il n'est pas dans le lazaret, traîne plutôt avec ses amis Olomer un jeune soldat, Ibus, un berger qui passe plus de temps dans la cendre que dans le havre, Tild, une magicienne spécialisée dans les effets pyrotechniques et Ronn, jeune protecteur. Cette petite bande

n'a pas bonne réputation. Ils sont d'ailleurs connus pour être les têtes dures de Cascades et s'ils n'étaient pas plus doués que la moyenne, ils auraient probablement été bannis.

Ces derniers temps, Gallwé est souvent dérangé par la vieille Womath la doyenne du havre, l'ancienne soigneuse – celle qui a élevé Tild avant l'arrivée de Gallwé chez Dame Weisner. Elle murmure entre ses gencives que les esprits sont devenus fous et que tout le monde va mourir. Personne ne fait attention, mais la vieille n'était pas aussi alarmiste dans le temps.

Niveau : 2

Caractéristiques : For +0, Dex +3, Con +2, Int +4, Sag +5, Cha +1

Compteurs : Vie 19, Énergie 21

Avantages : Att +4, Def +4, Sav +7

Compétences : Bluff +7, Connaissance (poisons) +11, Connaissance (maladies) +10, Concentration +8, Discrétion +9, Fouille +11, Langue (commun), Métier (herboriste) +15, Perception +11, Renseignements +8, Survie (havre) +9, Métier (guérisseur) +8

Atouts : Expertise (Métier (herboriste)), Guérisseur surdoué, Rat d'atelier, Talentueux (Métier (herboriste)), Mains du roi, Compteur, Résistances (maladies), Résistances (poison)

Équipement : Laboratoire d'herboriste portatif, Pots contenant des baumes, fioles de poisons, bandages.

IBUS

Ce jeune homme n'est pas un grand bavard. Grand, fin, il semble toujours courbé pour mieux entendre ou observer quelque chose. Pêcheur sur le pont dès son plus jeune âge, berger à l'extérieur à partir de 15 ans, il est un des rares à oser s'aventurer dans les alentours du havre. Réprimandé plusieurs fois par son employeur, Dogan (un homme atteint de nanisme), il ne cache pas son intérêt pour le voyage et l'exploration. Cet attrait peu commun lui vaut une mauvaise réputation à Cascades et même sa famille la plus proche (une tante) a coupé les ponts avec lui. Silencieux, lorsqu'il ne supporte pas les brimades de Pirm, l'aîné de Dogan, lui-même berger, il rôde avec Gallwé un jeune soigneur, Olomer un soldat, Tild, une magicienne spécialisée dans les effets pyrotechniques et Ronn, jeune protecteur. Cette petite bande n'a pas bonne réputation. Ils sont d'ailleurs connus pour être les têtes dures de Cascades et s'ils n'étaient pas plus doués que la moyenne, ils auraient probablement été bannis.

Ces derniers temps, Ibus a remarqué que le gibier comme les prédateurs étaient plus nombreux. Ils viennent de l'est et descendent la rivière. Que se passe-t-il en amont ? Le jeune homme soupçonne l'arrivée d'un clan de peaux vertes dans les hauteurs, mais pour le moment, rien n'étaye son hypothèse.

Niveau : 2

Caractéristiques : For +1, Dex +3, Con +4, Int +2, Sag +5, Cha +0

Compteurs : Vie 23, Énergie 21

Avantages : Att +4, Def +4, Sav +9

Compétences : Acrobatie +6, Connaissances (infectieux) +8, Discrétion +9, Connaissances (nature) +10, Escalade +8, Fouille +9, Perception +11, Survie (cendre) +11

Atouts : Expertise (cendre), Déplacement amélioré (cendre),

Harmonie naturelle, Armes et armures de professionnel, Boussole vivante, Avantages, Compteurs,

Équipement : Bâton (attaque +6, dégâts 1d6+2), matériel de survie en cendre (+2 aux jets).

TILD

Arrivée enfant à Cascades avec son maître, cette jeune magicienne est restée après la mort accidentelle de ce dernier. Le vieux bouc n'était pas un mauvais bougre, mais il considérait plus son apprentie comme une servante que comme une élève. Vu son jeune âge à l'époque (10 ans), les havrais ne l'ont pas expulsé et c'est Womath, la soigneuse de l'époque, qui décida de la prendre sous sa protection. Heureusement pour Tild, elle avait un don naturel pour la magie et déjà de solides bases. Le soir, elle se plongeait dans les livres au lieu d'aller pêcher sur les ponts comme les autres gamins. À treize ans, elle lançait ses premiers sorts et à seize, elle s'installait dans sa propre demeure, devenant une havraise à part entière. Spécialisée dans la pyrotechnie et la magie offensive, elle s'entraîne le plus souvent hors du havre, pour éviter les accidents. Plusieurs fois, elle a sauvé la vie de bergers poursuivis par des infectieux. Lorsqu'elle ne s'entraîne pas ou qu'elle n'est pas de sortie pour nettoyer les alentours, elle traîne avec Gallwé un jeune soigneur, Olomer un soldat, Ibus, un berger en mal d'exploration, et Ronn, jeune protecteur. Ils sont d'ailleurs connus pour être les têtes dures de Cascades et s'ils n'étaient pas plus doués que la moyenne, ils auraient probablement été bannis.

Ces derniers temps, Tild a noté que ses sorts de feu étaient légèrement plus difficiles à lancer. Comme s'il y avait une résistance à l'œuvre. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est suffisant pour être noté.

Niveau : 2

Caractéristiques : For +1, Dex +2, Con +3, Int +5, Sag +4, Cha +0

Compteurs : Vie 21, Énergie 29

Avantages : Att +7, Def +3, Sav +7

Compétences : Acrobatie +5, Concentration +9, Connaissance (magie et mystères) +11, Connaissance (infectieux) +7, Discrétion +9, Diplomatie +7, Escalade +5, Intimidation +5, Langues (1+5), Métier (pyrotechnie/alchimie) +8, Perception +11, Survie (havre) +9

Atouts : Magicien (style occultisme ; domaines : Feu, Lumière), Réserve d'énergie, Dégâts dévastateurs, Magie rapide, Avantages, Compteurs, Apprentissage, sort de professionnel

Équipement : Stylet (attaque +7, 1d6+1), Tunique en cuir souple (protection 2, encombrement 2, ignifugée), Huile inflammable x 4, Tenue de ville, composantes magiques, composantes alchimiques.

PROTECTEUR RONN

les protecteurs sont les havrais les plus détestés, mais aussi les plus utiles. Leur fonction consiste à éviter que les pandémies se propagent dans les murs du havre (voir l'encadré). Ils doivent choisir qui représente un danger pour les vivants et prendre les mesures nécessaires : de l'isolement pour être soigné à l'exécution sur place, par décapitation. Autant dire que leur rôle n'est

pas simple et qu'ils doivent éloigner les familles d'un être aimé pour officier. Ils interviennent aussi lorsqu'un infectieux rôde dans un havre et sont spécialisés dans les combats en intérieur ou dans des lieux étroits. Ronn est l'un des trois protecteurs de Cascades, le plus jeune et sans doute celui qui a la plus mauvaise réputation. Il a opté à plusieurs reprises pour des méthodes radicales, ce qui n'a jamais été accepté par les havrais. Sombre, le plus souvent silencieux, même s'il est doué, il pose un réel problème aux notables de Cascades. On lui assigne donc les missions les plus rébarbatives, notamment celle qui consiste à jeter les cadavres du haut de la cascade. La supérieure de Ronn, Tiodë, est la protectrice en titre. Elle protège le jeune homme pour le moment, mais il est certain qu'un jour, son comportement excessif le perdra. Lorsqu'il ne patrouille pas d'une maison à l'autre, Ronn traîne avec Gallwé un jeune soigneur, Olomer un soldat, Ibus, un berger en mal d'exploration, et Tild, une magicienne spécialisée dans les effets pyrotechniques. Ils sont d'ailleurs connus pour être les têtes dures de Cascades et s'ils n'étaient pas plus doués que la moyenne, ils auraient probablement été bannis.

La nuit dernière, alors qu'il patrouillait tranquillement le long de la rive nord de l'île, il lui a semblé entendre un grand fracas en contrebas de la rivière. Comme si quelque chose d'énorme était tombé. Sans doute un arbre, même si c'est un événement rarissime et que ce dernier devait être grand.

Niveau : 2

Caractéristiques : For +5, Dex +4, Con +2, Int +3, Sag +1, Cha +0

Compteurs : Vie 19, Énergie 13

Avantages : Att +10, Def +6, Sav +3

Compétences : Acrobatie +11, Métier (guérisseur) +4, Diplomatie +5, Discrétion +8, Escalade +5, Évasion +7, Intimidation +7, Fouille +5, Perception +6, Survie (havre) +11.

Atouts : Embuscade, Harmonie naturelle, Décapiteur, Armes et armures de professionnel, Posture défensive, Compteur, Avantages (x2), Salopard, Informé

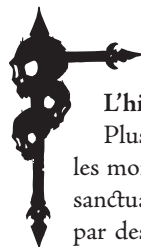
Équipement : Épée longue (attaque +10, dégâts 2d6+5), Cotte de cuir noir (protection 4, encombrement -2)



ACCIDENTS EN CASCADE

Le scénario commence par une double catastrophe. Les personnages, comme tous les autres havrais, vont être interrompus dans leurs activités par la cloche du fortin Sud. Immédiatement, les portes se ferment, les grilles tombent de partout, les ponts-levis se lèvent et les habitants se précipitent au bord de l'îlot pour essayer de voir quelque chose. Le problème, c'est qu'avec les brumes automnales qui recouvrent les alentours, il est impossible de discerner quoi que ce soit. De plus, le bruit des chutes empêche toute tentative d'interpréter les sons. Seule la cloche, d'abord frénétique, sonne à présent ce qui ressemble à un glas. Les notables aidés par les quelques soldats présents dispersent la petite foule et ordonnent à chacun de retourner au travail. Finalement, après quelques minutes la cloche s'arrête, puis reprend selon un code bien précis indiquant la fin de l'alerte. Les herses sont levées et Sidault, accompagné de quelques hommes, part vers le fortin. Les personnages sont ensemble et peuvent suivre si leurs activités le permettent (a priori, oui). Sinon, c'est leur maître qui va les envoyer aux nouvelles. Il faut que les joueurs se rendent compte que les notables, même s'ils travaillent ensemble, cherchent à rassembler le plus d'informations possible.

Sur les ponts, c'est un peu l'effervescence. D'autres havrais et des voyageurs de passage improvisent des perchoirs pour mieux voir. Laissez les joueurs faire quelques jets pour éviter les gardes d'une part, et pour tenter d'observer quelque chose.



L'histoire en quelques mots

Plus en amont des cascades, là où les gorges et les montagnes empêchent tout passage, se trouve un sanctuaire de Dallàn, déesse/dieu de l'eau, protégé par des élémentaires d'eau. Avant les pandémies, les esprits aquatiques, serviteurs de la divinité résidant là, s'assuraient que le fleuve ne se tarisse pas et qu'il regorge de poissons. Mais avec les pandémies, le sanctuaire fut attaqué par les infectieux issus des hordes encore plus en amont. Les esprits décidèrent alors de se protéger en transformant leurs gardiens, les élémentaires d'eau, en élémentaires de glace. Ces derniers interdisent d'approcher les grottes où dorment les esprits. Ils gèlent toute créature pouvant représenter un danger et ont déjà emprisonné dans des gangues de glace des dizaines d'infectieux. Le problème, c'est que le sort gèle aussi la rivière, les gorges qui les entourent, et ce, jusqu'aux cascades. Jusqu'à Cascades pour tout dire. S'il n'est pas arrêté, le havre sera en danger. Mais s'il est arrêté, le sanctuaire ne sera plus protégé et sera même détruit. Les personnages vont donc devoir choisir entre la destruction du sanctuaire et la destruction de leur havre. Mais quel que soit leur choix, ils vont croiser leur destin durant cette aventure et peut-être aider à sauver leur univers...



En cas de réussite importante, c'est un personnage qui va voir au loin une colonne de fumée. Elle est au sud, à quelques lieues. Impossible d'en connaître l'origine puisque des arbres lourds de cendres coupent la vue assez rapidement. Laissez les personnages écouter les murmures de havrais ou même chercher à en savoir plus auprès des voyageurs. Quelques jets assez difficiles (20) sont nécessaires pour avoir la bonne information. En cachant le résultat du jet derrière votre paravent, vous pourrez faire douter les joueurs à propos de sa réussite. D'ailleurs, rien ne vous interdit de leur donner une fausse rumeur. La vraie est la suivante : il est probable que la colonne de fumée ait pour origine la caravane de Draloï Furnbass, négociant en peaux qui vient avec une régularité gnomique vendre ses marchandises au Bulot. L'homme est un rude gaillard de l'est du pays, habitué à survivre dans des conditions extrêmes. Les havrais se demandent ce qui a bien pu poser problème à un tel homme. Mais aussi vite qu'elle est montée, la tension redescend. Il est temps d'aller voir ses maîtres ou protecteurs pour leur faire un rapport circonstancié. C'est une trentaine de minutes plus tard que deux nouvelles arrivent coup sur coup :

Draloï Furnbass vient de se présenter aux portes sud. C'est bien sa caravane qui brûle à quelques lieues d'ici. Il est dans une colère peu commune, car la catastrophe est le fait d'un esclave maladroit qui a fait tomber une flammèche dans le pot de graisse servant à enduire les peaux pour les conserver. L'homme est gravement brûlé, mais Draloï n'hésite pas à jouer du fouet devant des havrais et des visiteurs silencieux. Le vrai drame, c'est que non seulement les bêtes ont aussi pris feu, mais qu'en plus deux serviteurs sont manquants. De plus, Draloï terminait le plus souvent sa tournée par Cascades. Il devait donc transporter ses derniers cuirs, mais surtout le fruit de ses ventes précédentes.

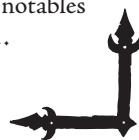
La seconde nouvelle concerne Pirm, l'un des fils de Dogan, l'économe nain. Le jeune berger n'est pas rentré avant la fermeture des fortins. Dogan a fait parler le cadet à coups de canne pour apprendre que Pirm est sans doute allé piller les restes de la caravane de Draloï Furnbass. Pour l'apprendre, il faut soit être témoin de la bastonnade, soit faire jouer le bouche à oreille et faire parler les serviteurs. Comme tout le monde espionne tout le monde, la nouvelle va vite faire le tour du havre.

Au soir, Pirm n'aura toujours pas montré le bout de son nez. Certains pensent qu'il a peur de revenir tant que Draloï est présent – ce dernier est au courant des projets de pillage du berger et l'attend de pied ferme – ou qu'il a fait une mauvaise rencontre. Les serviteurs du négociant, eux aussi, sont passés en pertes et profits.



Et si... Récupération

Draloï n'est pas un homme à rester les bras croisés. Sitôt qu'il apprend les projets de pillage de Pirm, il décide de recruter quelques locaux pour aller récupérer sa marchandise. Il contacte les personnages sur les conseils de leurs maîtres et leur propose une misère. S'ils refusent, il se fâche et promet de ne plus mettre les pieds dans ce havre de bouseux. Là, les personnages vont devoir s'expliquer devant les notables en colère et faire le travail pour rien. S'ils acceptent, vous pouvez décaler les événements de la nuit suivante d'une ou deux journées. Le problème, c'est que la marchandise a été presque complètement détruite. Or, le marchand, croyant à une ruse, refuse d'y croire. Il va falloir être très convaincant ou trouver le moyen de lui fermer le clapet. Et il y en a un. Dans les décombres, si les personnages réussissent un second jet de Fouiller (le premier étant pour retrouver des marchandises encore en bon état), ils vont dénicher un petit coffret contenant des potions. Ces dernières sont en fait des poisons divers (un jet de Métier (alchimie ou guérisseur) permet de le déterminer), dont certains sont interdits dans tout l'ancien empire. Si les personnages n'ont pas fait cette découverte dans les décombres, c'est Draloï, furieux, qui va tenter de se venger en les empoisonnant. Bien entendu, la tentative va échouer et il faudra prouver qu'il en est l'auteur pour lui fermer le clapet. Idéalement, il faut s'arranger pour tout faire en douceur et éviter le scandale. Si les personnages y arrivent, leurs maîtres ou les notables locaux leur en seront reconnaissants. Sinon...



FROID(S)

Les personnages peuvent faire ce qui leur plaît pendant la soirée et la nuit, ce qui est une bonne opportunité, pour leur expliquer un peu l'univers, le fonctionnement des havres, etc. Sitôt que vous sentirez qu'ils ne savent plus trop quoi faire, secouez-les un grand coup. En fait, secouez un grand coup tout le havre.

En effet, en début de nuit, alors que chacun ferme ses portes et que seuls les soldats patrouillent, un immense craquement résonne dans toute la vallée en contrebas. Comme si un morceau de l'île s'était détaché (une peur assez répandue à Cascades) pour être emporté par les flots. Rapidement, tous les havrais sortent, torches et lanternes en main. Tout le monde cherche l'origine du fracas et surtout s'il manque quelque chose. Les personnages peuvent faire un jet de Fouille (difficulté 15) et se rendre compte que l'eau du fleuve est anormalement glaciale. Ils peuvent garder cette découverte pour eux où en référer à leurs supérieurs. C'est à ce moment qu'un hurlement va glacer

le sang de tout le havre. La garde de la porte sud va allumer les brasiers et sonner l'alarme. Les ponts-levis étant baissés, les havrais vont se précipiter, armes à la main, pour voir ce qu'il en est. Malgré les ordres du seigneur Sidault. Dans les pâtures entourant la barbacane, des flèches enflammées éclairent trois infectieux surexcités. Il s'agit des deux serveurs de Draloï et de Pirm, le pillier malchanceux. Les deux premiers sont abattus à l'aide de flèches enflammées ou de sorts (par l'un des personnages prêtirés peut-être), mais Pirm, lui, va s'éloigner en gesticulant et hurlant. Il se perd dans la nuit, au sud du fleuve.

L'incident s'arrêtera là pour la nuit.

Notez que tous ces événements sont sur une période assez longue. En terme de jeu, n'hésitez pas à faire des raccourcis pour rendre le début de partie plus dynamique. Les personnages ont de toute façon des tâches quotidiennes, ce qui permet de faire des sauts dans le temps et de passer d'une scène à l'autre. L'intérêt réside aussi dans la découverte d'un havre au quotidien. Ce qui doit en ressortir principalement, c'est que les notables passent leur temps à s'observer les uns les autres.

MISE EN BOUCHE

Au matin, le dirigeant du havre va convoquer les personnages. Sidault n'y va pas par quatre chemins et leur donne l'ordre d'aller chasser Pirm au sud du havre. Il est certain que l'infectieux, connaissant la région, va rôder sur la route, en attendant le prochain convoi. C'est peut-être aussi le moment, si vous avez le temps, de lancer la trame secondaire « Et si... Récupération ». Le marchand contacte les personnages quand ils sont sur le départ. Le seigneur Sidault accompagne les personnages aux herses et précise tout de même qu'ils ne doivent pas faire de zèle. S'ils ne le trouvent pas, qu'ils rentrent. De même, s'il y a le moindre danger imminent pour le havre ou si la cloche d'alerte sonne, ils ont pour ordre de revenir au plus vite.

Laissez le groupe se préparer pour la traque. Il n'y a pas d'activité visible à l'extérieur, mais la partie découverte qui entoure la route sud est particulièrement silencieuse. Jouez à fond sur la sortie, les herses qui se lèvent, les gardes silencieux, les personnages qui se retrouvent seuls face à la cendre, etc. La traque peut alors commencer. Les bois qui entourent le havre débute à une lieue à la ronde. Donc, il faut un peu marcher pour les atteindre. Les cadavres des deux autres infectieux fument encore (ils ont été touchés par des flèches enflammées) et peut-être que l'un d'entre eux n'est pas encore tout à fait mort. Encore une fois, cette scène doit montrer la violence de cet univers (et l'horreur aussi).

Inspecter les corps n'est pas inutile. L'un comme l'autre ont des traces de morsures de loups. En effet, lorsque les infectieux ont erré dans les bois voisins, des loups venus des monts les ont attaqués avant de se rabattre sur des proies plus faciles et moins porteuses de maladies. Les prédateurs n'aiment pas trop la viande d'infectieux, même s'ils en dévorent de temps en temps.

Les joueurs devraient donc se méfier en approchant des bois : il n'est pas impossible que quelques loups y traînent. Comme aucune tempête n'a effacé les traces nocturnes, il n'est pas bien compliqué de voir d'où venaient les infectieux et vers où est parti Pirm. Il s'est enfoncé dans la forêt en longeant la rivière. Informez les joueurs qu'avant qu'ils ne trouvent un guet praticable, il faudra qu'ils marchent au moins deux jours complets. Que le groupe décide de prendre l'infectieux en chasse ou qu'il se dirige vers la caravane du marchand de peaux, il va subir l'attaque d'une petite meute de loups affamés. Il y a un loup par joueur et le plus gros d'entre eux est l'Alpha. C'est lui qu'il faut abattre en premier pour faire fuir les autres. Cette petite scène est le moment idéal pour rappeler les règles de combat du dK. Elle ne doit pas durer, mais si l'un des personnages réussit un jet de Survie (cendre ou montagnes), il va se rendre compte que les prédateurs n'ont rien à faire à quelques lieues seulement de Cascades. De façon évidente, il s'agit d'animaux des montagnes.

Loup des montagnes

Des gros loups blancs ou gris, peu discrets, mais plus forts que les loups des plaines. Ils sont parfois utilisés comme montures par les hordes.

Type : animal

FD : 1 (3 pour l'Alpha)

Niveau : 1 (2 pour l'Alpha)

Comportement : prédateur

Milieu : montagnes

Compétences principales : +5 (Perception, Attaque, Extérieur) (Alpha : courage)

Compétences secondaires : +2

Combat : morsures (attaque +8/+5/+3, dégâts 1d6+4)

Points de vie : 7 (17 pour l'Alpha)

Points d'énergie : 2 (2 pour l'Alpha aussi)

Atouts et capacités spéciales : Les loups des montagnes sont plus résistants que les loups des plaines, ce qui explique les points de vie supplémentaires. Ceux que rencontrent les personnages non loin de Cascades ne sont pas dans leur milieu naturel et viennent de migrer. Ils sont donc moins courageux qu'à l'habitude et moins organisés. Ils testent la faune locale et fuient si elle semble présenter un trop grand danger.

Une fois la tension du combat retombée, le groupe va être interrompu par un son surprenant : la cloche de rappel de Cascades. Cette dernière est le signal qui indique que tout le monde doit revenir au havre le plus vite possible. Les ordres du seigneur Sidault étaient très clairs. Les personnages peuvent ne pas y obéir, mais ils doivent avoir une bonne raison.

Les soldats de la barbacane font vite entrer le groupe avant de relever toutes les sécurités. Aucun berger n'est à l'extérieur et même les animaux ont été rentrés. Le sergent Jarno présente la mine des jours sombres et demande immédiatement aux personnages ce qu'ils ont vu. Le combat contre les loups ne l'intéresse pas outre mesure, et au lieu de les accompagner au havre, il va les mener de l'autre côté du fleuve, à la barbacane nord.

Là, de nombreux soldats sont autour d'un corps dont la tête est séparée du reste. Le seigneur Sidault demande aux personnages d'approcher. C'est le cadavre de Pirm. Il a été repéré et achevé à quelques mètres de la barbacane nord. Or, rappelez à vos joueurs que pour passer à guet d'une rive à l'autre, il faut théoriquement 4 jours complets. Deux pour monter au guet et deux pour retourner vers Cascades. L'infectieux, lui, n'a mis qu'une nuit pour faire le trajet...



ÉCHOS DU PASSÉ

Une fois que les personnages ont été entendus par le dirigeant du havre, il leur montre ce qu'il pense être l'explication d'un tel miracle. L'eau au bord des pieds des ponts commence à geler. Les jeunes pêcheurs ont affirmé avoir vu des poissons tenter le grand saut pendant la journée et l'eau est glaciale. Sidault fait donner du matériel de voyage, des armes, de la nourriture et des vêtements chauds aux personnages. Ils sont, logiquement, volontaires, pour remonter la rivière et tenter de déterminer l'origine de ce changement de température. Si la glace atteint le havre, ce dernier ne sera plus du tout protégé contre les infectieux et disparaîtra rapidement. Pendant que les havrais fournissent le matériel, le sergent Jarno va donner au personnage en qui il a le plus confiance un tube métallique entouré de deux outres vides. De chaque côté du tube se trouve une petite fiole lumineuse. Il demande, lorsqu'ils auront atteint le point glacé de la rivière, de gonfler les outres, de casser les fioles pour générer la lumière, et d'indiquer sur un parchemin où en est la progression du froid. S'ils ont la moindre information supplémentaire, ils doivent l'ajouter.

Lors des seconds préparatifs, les personnages peuvent tenter un jet de *Perception* ou de *Psychologie* (à votre convenance) pour noter qu'une personne a un comportement plus qu'étrange. Il s'agit de la vieille Womath, la doyenne du havre. Si elle est approchée avec douceur, elle peut se confier entre deux délires. Elle prend les aventuriers à part et tente de leur expliquer ce

qu'elle sait. Elle est bien plus âgée que les havrais ne le pensent et ses parents ont même connu les premières pandémies. Lorsqu'elle était gamine, les gorges d'où vient la rivière étaient interdites. La légende disait qu'elles abritaient des esprits serviteurs de Dallàn, la divinité de l'eau. Si un Sage est présent, il risque d'avoir une réaction épidermique rien qu'à entendre qu'on évoque les anciens dieux. Mais la vieille s'en moque, elle ne craint pas la mort et surtout pas les Sages dans cette partie de l'empire du nord. Les humains apportaient des offrandes à l'entrée de la gorge, là où les montagnes et les cascades rendent impraticable toute remontée de la rivière. En échange de ces offrandes, les esprits pourvoyaient l'eau en poissons. Il était, à l'époque, interdit, sous peine de mort, de tenter d'entrer dans les gorges de Dallàn. La rumeur voulait qu'elles soient protégées par des esprits aquatiques d'une rare violence. Mais Womath a un présent pour les personnages. Elle sort d'un vieux chiffon crasseux un petit symbole gravé dans un galet rond : une flamme. Un reste de peinture indique qu'elle était bleu roi. Un jet de *Connaissances (religions)* (difficulté 12) permet de deviner qu'il s'agit de la marque de Dallàn. Si les joueurs s'étonnent de la présence d'une flamme pour la divinité de l'eau, Womath va leur expliquer ce qu'était Dallàn. Reportez-vous à la page 84 de *Plagues dK* pour en savoir plus. Elle pense qu'en cas de danger, le galet pourra les aider.

Si les personnages ont le malheur de bousculer Womath, non seulement elle ne leur dit rien, mais en plus ils devront faire sans le symbole.

REMONTER LE TEMPS

Après ce faux départ, les personnages repartent, cette fois en longeant la rivière. Cette partie du scénario peut être abrégée à votre convenance. De fait, aucun havrais ne s'en souvient, mais le Lorled était bordé par des cabanes de pêcheurs et, plus à l'est, un petit bourg à présent oublié. Depuis la construction à la hâte de Cascades, personne ne s'est vraiment aventuré au-delà du guet naturel à deux jours de marche. Cette partie du voyage est donc à votre discrétion. Les personnages doivent indiquer comment ils s'organisent pour se déplacer discrètement, monter les gardes et observer leur environnement pour faire leur rapport au seigneur. La région est fortement boisée et même en longeant la rivière, la progression est difficile. Il n'y a aucun chemin et les rives sont accidentées. À plusieurs reprises, il faut passer des petites cascades ou des ponts improvisés lorsque des cours d'eau se jettent dans le Lorled. De façon évidente, il n'y a plus aucune trace de civilisation dans la région et il n'y a aucun infectieux à des kilomètres à la ronde. Par contre, la faune est particulièrement agressive. Encore une fois, les explorateurs vont remarquer la présence d'animaux qui se rencontrent plus souvent dans les montagnes orientales.

Voici quelques aventures ou accidents qui peuvent ponctuer le voyage. Si vous jouez en convention, il est plutôt conseillé de ne pas en tenir compte.

☞ **Tempête de cendre.** Même dans une région boisée, le vent peut lever la cendre et provoquer une tempête. La particularité, c'est que comme la cendre est aussi sur les branches, non seulement les personnages doivent éviter de se perdre, de s'intoxiquer, mais surtout de se faire ensevelir. De plus, progresser au milieu d'une tempête sur un terrain accidenté, c'est s'assurer de tomber dans une faille.

☞ **La cahute.** Le long de la rivière, les explorateurs trouvent une cahute de pêcheur. Elle est en bon état et peut servir d'abri pour la nuit. Montée sur pilotis, elle n'attend que d'avoir des visiteurs pour s'écrouler lamentablement et se laisser emporter par le Lorled. Les personnages doivent sortir de la cahute le plus vite possible ou être projetés dans les eaux froides et glaciales.

☞ **Les loups.** Si vous n'avez pas fait la rencontre avec les loups précédemment, il est possible de la faire maintenant.

☞ **La bête frileuse.** L'eau étant glaciale, la faune aquatique n'a pas eu d'autre choix que de descendre le courant ou de sortir lorsque c'était possible. C'est le cas d'une sorte de gros lézard bleuté qui n'apprécie pas trop les bains gelés. Rendu fou par la faim, il essaye d'attraper des petites créatures comme les lapins, mais sans succès. Si les personnages montent un camp non loin de son ancienne tanière, il va tenter de s'infiltrer dans le camp et de voler ce qui semble comestible ou attirant. Et justement, le tube doté des deux outres vides va lui sembler particulièrement intéressant. Sitôt qu'il l'a dans sa mâchoire, il file avec, fouettant l'air avec sa queue pour gêner des poursuivants. Il faut donc le rattraper ou le retrouver pour remettre la main sur le précieux appareil. À noter que si les personnages le tuent, sa peau fera le bonheur du Bulot (il en donnera 5 DO).

Quoi qu'il en soit, c'est seulement après une journée de marche que l'eau du Lorled est gelée et que les personnages peuvent le traverser sans peur de faire craquer la glace. S'ils observent cette dernière, ils vont découvrir qu'elle n'est pas naturelle du tout. Elle est veinée de bleu et casse plus comme du verre que comme de la glace. Sa progression n'est pas normale non plus. Si les explorateurs l'observent pendant une heure, ils vont découvrir qu'elle aura avancé de deux mètres !

Ils peuvent envoyer tous les renseignements à Cascades, espérant que leur balise sera récupérée par les filets des gamins. Un jet de *Survie*, sans spécialité, permet d'évaluer que la glace sera sur le havre avant 10 jours.



LE BOURG OUBLIÉ

Note : si vous jouez en convention, il est préférable de passer cette étape et d'amener les personnages directement à l'entrée des gorges.

La suite du voyage va être plus simple et plus rapide. En effet, l'eau est complètement gelée sur au moins 50 cm et les personnages n'ont qu'à marcher sur le chemin de glace à partir de maintenant. La température descend sensiblement alors qu'ils progressent vers l'est. Les arbres craquent à cause du froid et le vent perce les fourrures les plus épaisses. Le guet, censé être à deux jours de marche, est couvert de glace et n'est visible que par transparence. Au-delà, même en marchant sur le Lorled, le voyage est plus difficile. La région était accidentée, elle est à présent montagneuse. Au loin, à deux autres jours de marche, les personnages peuvent même deviner l'entrée des fameuses gorges. Ils vont devoir escalader des petites cascades ou des rapides figés, utilisant leurs armes pour ne pas glisser. La nuit, ils vont aussi devoir trouver des solutions pour rester discrets, tout en combattant le froid. Une fois de plus, laissez-les s'organiser, mais sanctionnez la moindre erreur. Utilisez, par exemple, les règles de survie en cendre ou en montagne en fonction de leur position.

À la fin du troisième jour, ils vont arriver en vue d'un petit bourg dont le nom est perdu à jamais. L'endroit est abandonné depuis la première pandémie et a été en partie ravagé par les flammes. Les habitations, une quinzaine, sont classiques. Personne ne semble y avoir mis les pieds depuis, et le bâtiment le plus imposant parmi la dizaine de maisons encore debout va probablement attirer l'attention des Personnages. Il s'agit d'un temple dédié à Dallàn. Il est possible d'y entrer. C'est le moment pour vos joueurs d'en savoir plus à propos de cette divinité androgyne à la fois tutélaire de l'eau et du feu. Les radotages de la vieille Womath vont trouver sens ici, car les fresques aux murs ainsi que des inscriptions et prières sont toujours intactes. Si les personnages ont l'instinct de pilleurs (pourquoi pas, après tout ils sont des survivants), ils vont pouvoir y trouver pour au moins 20 DO d'objets divers. S'ils s'intéressent aux anciennes croyances, voici ce qu'ils vont apprendre à propos de Dallàn.

Dallàn est le frère/sœur d'Égoan, divinité androgyne de la terre et de l'air. Les deux sont à la fois amants, maîtresses, frères, sœurs, mais surtout ennemis. De leur union naît la matière pure. Cette matière ainsi produite dans un tourbillon d'énergie est informe. Ce sont les autres dieux qui l'utilisent pour lui donner un sens. Dallàn et Égoan sont connus sous le nom des dieux duellistes puisqu'ils s'affrontent de façon rituelle depuis le début des temps. Parfois, leur combat prend une tournure sexuelle, et d'autres fois il s'agit ni plus ni moins d'étripage. Il n'y a aucune subtilité dans la relation entre les deux divinités. Contrairement aux autres dieux du vieux panthéon, ils ne parlent pas, ne complotent pas et ne cherchent qu'à prendre l'ascendant de l'un sur l'autre. Les serviteurs des duellistes étaient des prêtres capables de se battre, d'organiser des orgies, de manipuler les éléments, mais jamais de construire quelque chose de durable.

Le temple que visitent les personnages est donc à leur image : simple, rudimentaire et rempli d'armes anciennes. Il y a de quoi armer de pied en cape une dizaine de soldats et les personnages seraient bien inspirés de parler de leur découverte aux notables de Cascades s'ils veulent remonter dans leur estime. Il y a aussi des symboles identiques à celui donné par Womath (mais en meilleur état).

Plus étrange, les personnages sentent que le lieu est encore rempli de l'énergie mystique des temps passés. En fait, il n'en n'est rien. L'endroit a été choisi par Flux pour laisser des visions aux humanoïdes qui seraient dignes de les recevoir (lire : les personnages). En entrant dans ce lieu, nos héros vont être « marqués » par le pouvoir laissé par le Héraut d'Antaan. La prochaine fois qu'ils vont dormir, ils vont tous faire le même rêve.

Ils vont se retrouver dans une grande salle dotée de colonnes de marbre cyclopéennes. Les piliers sont tellement grands qu'il est impossible de voir le plafond qu'ils soutiennent. Le sol est aussi de marbre et devant eux se dressent trois statues assez différentes. La première est en verre et représente une jeune voleuse. La seconde semble en ivoire et représente un nécromancien sur un trône d'ossements. La troisième est en suspension dans les airs et représente une jeune femme endormie, portant une énorme pierre précieuse dans ses mains. Il s'agit des Hérauts, les envoyés des dieux. Devant les statues, des centaines d'humanoïdes (humains, elfes, nains, orques, géants, hommes-lezards), de toutes les nationalités et de toutes les couleurs de peau, sont agenouillés. Les personnages eux-mêmes sont agenouillés. Une lumière part de la pierre précieuse portée par la dormeuse et va frapper toutes les personnes présentes. À leur réveil, les personnages sont guéris de toutes leurs blessures éventuelles, maladies ou infections. De plus, ils gagnent directement un niveau d'expérience (ce petit plus est une option). De temps en temps, ils referont ce rêve (sans les effets secondaires) et pourront peut-être reconnaître des têtes parmi les gens agenouillés. Les personnages seront dès ce moment des Messagers (voir la page 80 de *Plagues dK*)

Par contre, si le bourg en question n'a été envahi que par la végétation, c'est qu'il est « protégé ». Dès la nuit tombée, les rues se remplissent des âmes en peine des anciens habitants. Ces fantômes ne sont que des reflets et sont physiquement sans danger. Lors de la première pandémie, le village a été ravagé en une seule et unique nuit. Les âmes en peine revivent ce cauchemar depuis, toutes les nuits, tentant de fuir, de se cacher, de combattre ou de se protéger des infectieux. Les personnages vont donc être d'abord surpris par un cri d'alerte, ensuite ils vont voir des fantômes courir partout, pour finalement se faire rattraper. Les infectieux sont invisibles et dès qu'une victime tombe, elle disparaît. Nos héros vont donc voir des pauvres gens se faire étripper, égorger, écarteler, puis s'évanouir dans l'obscurité en hurlant.

À la fin de la nuit, les derniers reflets, des femmes et des enfants, retranchés dans le temple, vont tomber. Une jeune prêtresse de Dallàn va se battre comme une furie contre une armée d'infectieux invisibles, avant de prendre la fuite, n'ayant plus

personne à protéger. Comme les personnages peuvent s'approcher sans danger, ils peuvent remarquer une ressemblance entre la jeune prêtresse et Womath. Ce n'est pas elle, mais sa mère.

Au petit matin, les personnages peuvent repartir. Ils auront vu la chute d'un village pas si différent du leur. Ce massacre passé devrait les motiver et les aider à prendre des décisions difficiles à la fin du scénario.

LES GORGES DE DALLÀN

C'est au cinquième jour que les explorateurs vont arriver dans une partie réellement montagneuse. Le Lorled se transforme en suite de cascades vertigineuses et glacées qu'il va falloir escalader. Là, les jets d'escalades sont superflus. En effet, un simple jet de Perception (15) permet de repérer l'existence d'un petit chemin en escalier, longeant la suite de chutes d'eau. En temps normal, il doit être impossible à repérer à cause de la brume provoquée par les cascades. Mais là, comme tout est figé, il est praticable et permet de gagner un temps précieux. Il semble très ancien et taillé à même la roche. Bien entendu, il faut faire attention de ne pas glisser. Mais c'est tout de même plus simple que de grimper sur les cascades gelées.

C'est à mi-chemin que les personnages vont sans doute se dire qu'ils sont sur la bonne voie. En effet, non seulement la température baisse drastiquement, mais en plus, au sommet, c'est-à-dire à l'entrée de la gorge, une lueur bleue pulse doucement.

Au sommet de l'escalier, le groupe va pouvoir se faire une idée plus précise de la topographie locale. Les gorges commencent par une cuvette surélevée, une sorte de lac tout en longueur, coincée entre deux hautes falaises. C'est ce réservoir, alimenté par des centaines de petites cascades, qui se vide pour donner le Lorled. La faille dans laquelle il se niche n'est large que d'une cinquantaine de mètres au niveau de l'eau et les falaises de chaque côté montent à plus de deux cent mètres chacune. Il n'y a aucun moyen visible d'aller à leur sommet. L'étroit lac gelé serpente légèrement et les personnages ne peuvent voir ce que contient le fond de la gorge.

Par contre, ce qu'ils peuvent observer, c'est la présence de cinq créatures d'une taille impressionnante. Ce sont des humanoïdes hauts de quatre mètres, légèrement translucides, comme s'ils étaient constitués de glace ou de verre, et qui semblent patrouiller toujours selon le même schéma. Ils laissent toujours les mêmes traces dans le sol. Leur style vestimentaire est ancien, un peu barbare. Il n'est pas vraiment possible de savoir s'il s'agit d'hommes ou de femmes, car leurs traits fins sont androgynes. Si les aventuriers ont visité le temple de Dallàn, ils peuvent noter la ressemblance entre les créatures et leur dieu tutélaire. Ces dernières sont armées d'une épée de cristal et d'un large bouclier ovale. Sur ce dernier, il est possible de remarquer le symbole de Dallàn (la flamme bleutée). La lumière observée par les explorateurs n'est autre que l'aura de froid qui pulse autour des créatures.

Autre élément important, les personnages peuvent remarquer la présence de silhouettes dans le lac gelé. Ils peuvent, en se cachant derrière des rochers (*Discretion*, difficulté 10), approcher de la rive et étudier les formes en question. La surprise sera mauvaise. Encore « vivante », mais piégée dans la glace, la silhouette en question appartient à un humanoïde infectieux. Probablement un orque ou une race apparentée aux gobelins. Un jet de *Perception* (15) permet de se rendre compte que le lac est une véritable prison. Il y a là probablement une bonne centaine d'infectieux piégés. Pour continuer à avancer, il faut passer les gardiens et là, il y a trois solutions. La bonne, la pas facile et la mauvaise. La bonne consiste à se montrer et à exhiber le symbole de Dallàn. Deux gardiens vont alors encadrer les personnages et leur montrer le fond de la gorge.

La pas facile consiste à tenter une progression discrète parmi les rochers. Au début, il suffit d'être simplement discret (difficulté 15), mais à un certain point, il faut détourner l'attention des géants. Lancer un caillou, par exemple, est une solution. Ils ne sont pas très malins et vont tomber dans le piège (ce ne sont que des élémentaires chargés de garder la gorge, pas des êtres intelligents). Bien entendu, à vous de rendre la scène stressante, surtout si les jets échouent. Dans la gorge glacée, le moindre bruit rebondit sur les falaises, sur l'eau gelée, etc.

La mauvaise consiste à tenter de les combattre. Et là, vos joueurs vont avoir une bien mauvaise surprise (voir l'encadré).

Les gardiens de glace

Géants gelés, hauts de quatre mètres, ils étaient à la base des élémentaires d'eau protégeant la gorge. L'arrivée d'infectieux venus des montagnes a obligé leurs maîtres à les transformer en gardiens de glace. Leur mission consiste à emprisonner toute menace, vivante ou morte vivante, dans le lac (voir leur attaque spéciale). Ils utilisent leurs épées pour lancer l'attaque d'ensevelissement.

Leur intelligence est limitée et ils se battent jusqu'au bout.

Type : élémentaire

FD : 4

Niveau : 5

Comportement : stupide

Milieu : montagnes, glace

Compétences principales : +13 (Attaque, Mouvement, Perception)

Compétences secondaires : +10

Combat : épée (attaque +13, dégâts 2d6+5), ensevelissement

Points de vie : 100

Points d'énergie : 40

Atouts et capacités spéciales : Élémentaire (voir page 102 du *Dk System*), Sous-type froid (voir page 111 du *Dk System*), Ensevelissement*

***Atout monstrueux** : ensevelissement (condition : élémentaire). La créature utilise son élément pour ensevelir sa cible. Par exemple un élémentaire de terre ouvrira le sol sous sa cible pour l'enterrer vivante, un élémentaire de feu fera jaillir des

flammes pour l'envelopper, etc. Cette attaque (une fois tous les deux tours de combat) oblige à dépenser à chaque fois 5 points d'énergie. L'élémentaire doit être au contact, réussir une attaque et en tenter une seconde à +4 pour ensevelir la moitié du corps d'une cible humanoïde. Cette dernière subit alors 1d6 points de dégâts par tour si elle est totalement ensevelie en plus des dégâts éventuels causés par l'élément (le feu, par exemple, ou la noyade). Elle peut se libérer en réussissant un jet de Force en opposition avec la créature.

Ils vont donc devoir utiliser toutes leurs ressources pour ne pas terminer comme les infectieux, dans la glace, prisonniers jusqu'à la fin des temps.

PASSÉ ANTÉRIEUR

Après avoir passé plusieurs coudes, la gorge devient de plus en plus étroite. La source du froid est, elle, de plus en plus présente. Les personnages doivent trouver un moyen de résister à une température aussi basse (il doit faire dans les -30°C, sans parler du vent qui s'engouffre dans la faille). Si les gardiens sont là, ils ne réagissent pas trop à l'usage du feu, mais s'éloignent.

Après une petite heure de marche sur le lac, les personnages arrivent devant un temple caché de Dallàn. Sculptées à même la falaise, les cariatides représentent la divinité du feu et de l'eau. Les figures androgynes se font face et semblent prêtes à bouger. L'ensemble du bâtiment, qui monte jusqu'à vingt mètres de haut, est couvert de glace. Une lueur bleue en sort et c'est clairement de là que vient le froid qui gèle la rivière.

Les personnages, suivant le mode d'approche qu'ils ont choisi, peuvent avancer plus ou moins rapidement vers le temple. De fait, leur présence est connue de ses trois habitantes, qui les attendent dans la première salle. Ladite première salle est entièrement composée de marbre bleuté, rehaussé de pierres précieuses (des saphirs et quelques diamants bleutés). Des statues titanesques soutiennent le plafond et observent silencieusement le centre de la pièce, c'est-à-dire une vasque où brûle une flamme bleutée.

Les trois esprits de Dallàn sont trois femmes : une enfant, une adulte et une vieille femme. Les trois, surtout la dernière, ressemblent à Womath. Elles portent les habits des prêtresses de Dallàn, et ont, elles aussi, des épées de cristal et des armures d'écaillés de givre. Elles ne sont pas humaines pour autant, ni elfique malgré leur peau très pâle, bleutée, leurs yeux blancs et leurs oreilles en amande.

Elles attendent, souriantes, les personnages et éventuellement repoussent les gardiens, leur indiquant qu'elles n'ont rien à craindre. Même si la source glaciale s'avère être la flamme de la vasque, le groupe peut approcher sans risque.

C'est l'adulte qui va discuter pour les trois, même si les deux autres ont tendance à terminer ses phrases. En premier lieu, elle souhaite la bienvenue aux personnages et les rassure tout de suite : elle n'a aucune raison de les menacer. En fait, ajoute-t-elle avec une innocence déconcertante, elle n'a aucun moyen de les menacer. Elle le prouve en approchant sa main d'un des visiteurs et en le traversant. À peine sentira-t-il un petit frisson (agréable).

Elle dit s'appeler Laathen, fille, femme et mère des gorges de Dallàn. C'est le moment pour les personnages de poser les bonnes questions. Elle y répond sans mentir. En fait, c'est un esprit voué à la protection de ce temple. Elle ne sait pas ce qu'est la duplicité, le mensonge ou même l'humour. Elle parle toujours au premier degré et ignore tout de l'existence du havre de Cascades. Elle et ses sœurs sont là depuis « plus d'eau écoulée que dans une mer » et ont pour charge de s'occuper non seulement du temple, mais en plus de la pureté de l'eau de la gorge. Elles se rappellent vaguement qu'elles recevaient des offrandes dans le temps, mais elles ignoraient d'où venaient ces cadeaux. Elles ont tout gardé dans le temple sans vraiment en avoir l'usage. Si vous êtes gentils, les personnages peuvent se servir et dénicher pour 4d20 DO de bijoux par personne, ainsi que des objets magiques mineurs. Les vrais objets intéressants sont des masques des principautés orientales qui, selon les esprits, protègent leur porteur contre la noyade et contre les chocs (deux charges). Si les masques intéressent les personnages, elles se font un plaisir de les leur offrir. Ce petit cadeau va avoir une grande importance pour la suite.

Laathen explique qu'elles sont à l'origine du froid qui couvre les gorges. En effet, elles ont bien senti que Dallàn n'était plus lié à leur temple. Mais, isolées, elles ont continué leur mission, attendant le retour de l'éphèbe. Les élémentaires d'eau se chargeaient de purifier l'eau et de protéger la faune aquatique. Pourtant, deux incidents sont survenus récemment.

Le premier, c'est qu'un des élémentaires s'est retourné contre les autres. Il avait accumulé une sorte de poison qui l'avait rendu fou. Les esprits ignorent tout de l'existence de la cendre. C'est cette dernière qui a corrompu le serviteur. L'élémentaire a été dispersé, ce qui n'a pas vraiment plu aux autres. Le second incident a été plus grave. Les esprits savent que plus en haut, dans les montagnes, des clans sauvages chassent et se font la guerre. Jusqu'à présent, les peaux vertes étaient refoulées par les esprits et pour tout dire, elles n'osaient pas vraiment approcher de la fissure. Mais il y a une lune, une horde de créatures mortes s'est précipitée vers le temple. Elles sont entrées dans la première salle et ont tenté de la désacraliser en volant les pierres. L'attaque a été repoussée, mais les esprits ne sont pas aussi puissants qu'avant. Les trois sœurs ont ainsi repoussé deux autres assauts, aidées des élémentaires, mais elles savaient qu'elles ne pourraient pas résister longtemps. Elles ont donc décidé de transformer les élémentaires en glace et de couvrir de gel toute la faille. À présent, lorsqu'un mort-vivant se présente (elles ne connaissent même pas le terme d'infectieux), les gardiens le piègent dans la glace. Cette stratégie fonctionne pour le moment parfaitement, ajoute-t-elle avec le sourire.

BONNES SOLUTIONS ?

Le sourire la quitte lorsqu'elle apprend la raison de la présence des personnages dans les gorges. Elle n'avait pas conscience de la présence d'humain plus en aval et ne sait rien, ni des pandémies, ni des changements du monde. Très simplement, elle explique que pour arrêter le sort, il suffit de souffler la flamme bleue. Tout reviendra alors à la normale. Bien entendu, comme elle et ses sœurs ont mis ce qui leur restait de pouvoir dans le sort glacial, elles seront très probablement tuées lorsqu'il sera brisé. Mais le havre sera sauvé. Si les personnages ont vécu l'apparition nocturne du petit bourg oublié, ils peuvent savoir ce à quoi les havrais vont échapper.

Il y a alors deux choix qui se présentent à eux : sauver le havre et tuer les trois esprits de Dallàn, ou laisser la glace couvrir la rivière et condamner à terme Cascades. À vos joueurs de décider qu'elle est la moins pire des solutions.

S'ils choisissent de ne pas souffler la flamme, ils doivent comprendre qu'ils seront responsables de la destruction de leur havre d'origine. De plus, comme le froid avance vite, ils n'ont pas vraiment le temps de rentrer et de tenter de convaincre les havrais de quitter leur île pour laisser en paix trois esprits du passé.

S'ils choisissent de souffler la flamme bleue, les trois femmes vont tomber au sol, non sans leur avoir dit adieu (elles ne ressentent aucune sorte de colère contre les personnages, seulement de la tristesse de devoir abandonner leur temple). Bien entendu, rendez la scène touchante. Les esprits de Dallàn sont des êtres bons et sympathiques. Les tuer, c'est tuer un petit quelque chose de bien dans ce monde perdu.

CHUTES D'EAU

La seule chose que les esprits défunts n'ont pas précisée, c'est que le sort de glace ne va pas disparaître progressivement. La glace qui couvre les murs, la faille, les falaises, les cascades, etc. va retrouver sa forme liquide immédiatement...

Donc, des trombes d'eau vont exploser au sol, emportant tout sur le passage (trésor, matériel, personnages, etc.). C'est là que les masques permettant de respirer sous l'eau vont être utiles. Les personnages doivent réussir un jet de *Natation* (difficulté 15) pour se dépatouiller de leurs affaires, rester la tête hors de l'eau et mettre le masque. S'ils n'y arrivent pas, ils doivent alors réussir un autre jet de *Natation* (difficulté 25) pour ne pas subir les effets de la noyade. Tous les tours jusqu'à la mort, ils peuvent tenter de remplacer le masque. S'ils ne l'ont pas ou s'ils n'y pensent pas, ils doivent réussir deux jets de *Natation* (difficulté 25) consécutifs pour trouver de l'air et s'accrocher à un rocher. S'ils ont les masques, non seulement ils peuvent respirer sous l'eau, mais en plus, ils sont protégés par les projections de rochers qui sont provoquées par la libération de toute l'eau. Le temple lui-même ne va pas résister à une telle pression et va s'effondrer, enterrant ses trésors.

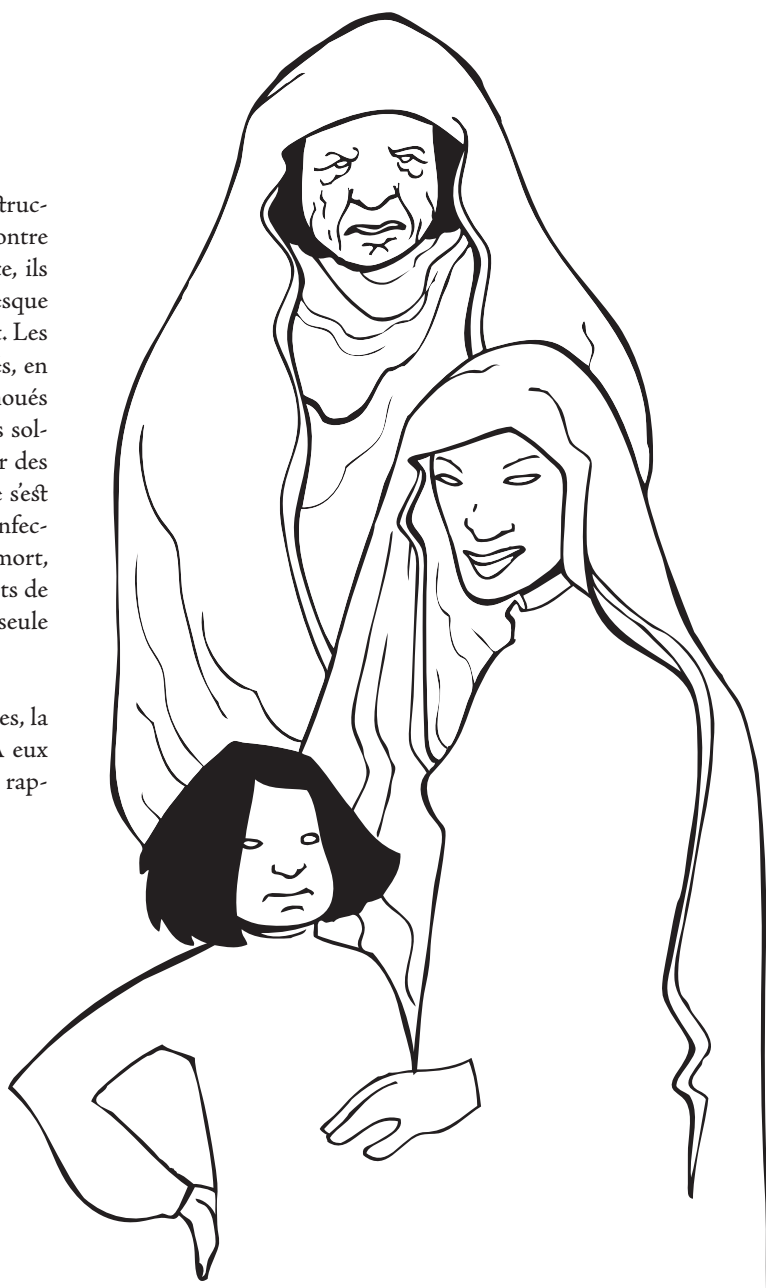
Dans la gorge, toute l'eau est libérée. Les gardiens de glace sont redevenus des élémentaires d'eau. Ils cherchent les responsables de la mort de leurs maîtresses, projetant les infectieux contre les parois de la gorge. Les personnages vont être bien inspirés d'éviter les créatures folles de rage. À l'avenir, d'ailleurs, la gorge sera connue pour être impraticable à cause des élémentaires qui attaquent à vue. Inutile de préciser que le courant est très puissant et que même avec les masques, les personnages vont être projetés d'une chute à l'autre. À vous de rendre la scène amusante, avec le groupe qui peut se réfugier sur un gros morceau de bois ou même la coupole qui contenait la flamme. Les infectieux aussi sont emportés. Certains, rabattus vers la rive, se remettent rapidement sur pied et cherchent des victimes. Presque tous sont des orques ou des gobelins. Les personnages peuvent, entre deux chaos, noter la présence d'un géant à la peau ocre : une menace à venir pour Cascades puisqu'un clan de géants s'est installé en amont et dirige les hordes dans les montagnes. Si les personnages optent pour regagner rapidement la rive, ils doivent se débarrasser des morts-vivants libérés. Ils sont nombreux et en colère.

RETOUR À CASCADES

Laissez aux joueurs un doute sur l'ampleur des destructions que va causer la crue. Leur havre n'est pas protégé contre une telle montée des eaux et jusqu'à leur retour sur place, ils n'auront aucune idée des dégâts provoqués. En fait, presque aucun. Il y a bien eu une inondation, mais rien de méchant. Les havrais se sont réfugiés sur les ponts, légèrement surélevés, en attendant que ça se calme. Des infectieux se sont aussi échoués sur les rives et sur l'île, mais rien d'important, car tous les soldats étaient en alerte. La seule personne décédée au retour des personnages n'est autre que Womath. La vieille soigneuse s'est éteinte et, chose miraculeuse, ne s'est pas réveillée en infectieuse ! Elle a été découverte plusieurs heures après sa mort, qui correspond grosso modo à l'heure de la mort des esprits de Dallàn. Personne n'explique ce miracle et surtout pas la seule Sage du havre.

Alors que les personnages arrivent en vue de Cascades, la cloche sonne, mais cette fois pour leur rendre honneur. À eux de savoir s'ils doivent être fiers de ce qu'ils ont sacrifié, par rapport à ce qu'ils ont sauvé.

Seul l'avenir pourra le dire.





à tombeaux ouverts

#

001

RÉFÉRENCES :

dK system

TITRE DE L'ARTICLE :

Caractéristiques et compétences

AUTEUR(S) :

John Grünph

ILLUSTRATEUR(S) :

XXX

CORRECTEUR(S) :

XXX

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Au cours des derniers mois, j'ai eu l'occasion de travailler sur plusieurs settings et d'affiner mes feuilles de personnage. Par ailleurs, Orlanth et son Futur dK ont ouvert la voie à de nouvelles manières de considérer les compétences et de les classer. Au fur et à mesure, j'ai épuré et précisé mes choix de compétences et de caractéristiques jusqu'à obtenir ce que j'utilise désormais.

Comme il faut avancer et utiliser les choses qui nous semblent pratiques, ce sont ces listes que j'utiliserai dans les prochains articles pour le dK et même dans les bouquins...



OBSERVATIONS ET NOTES :

LES CARACTÉRISTIQUES

On peut utiliser deux sets de caractéristiques. Le premier, classique, permet de jouer rapidement, dans l'esprit originel du dK et de donjons et dragons. Il est parfait pour les univers rapides, héroïques, pas prises de tête. Le second, plus complet et plus délicat à manier, a été principalement conçu pour les univers contemporains, cyberpunk et futuristes avec des gros morceaux de hard science au milieu de beaucoup de crème de cinéma. Bien entendu, utilisez l'un ou l'autre en fonction des parties que vous faites et de l'ambiance que vous voulez y trouver.

CARACTÉRISTIQUES CLASSIQUES

En général, vous pouvez répartir 15 points dans les six caractéristiques suivantes.

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

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

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

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

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

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

CARACTÉRISTIQUES DITES «NANOPUNK»

En général, vous pouvez répartir 23 points dans les neuf caractéristiques suivantes.

La **Puissance** (Pui) représente la force physique brutale du personnage, l'énergie explosive et la tension qu'il dégage. Ajoutez votre Puissance aux dégâts au corps à corps.

La **Précision** (Prec) montre la précision des gestes, du rapport entre l'espace et le corps, l'œil et la main. Utile pour ne pas trembler. Ajoutez votre Précision aux dégâts à distance.

La **Vigueur** (Vig) définit l'endurance du personnage et sa résistance à tout ce qui peut briser le corps humain. Ajoutez votre Vigueur aux points de vie du personnage.

La **Mémoire** (Mem) représente la capacité à retenir des informations et à les régurgiter sans erreur au moment où on en a besoin.

La **Logique** (Log) est la capacité à traiter des informations pertinentes selon des schémas de causalité. C'est le pragmatisme et le bon sens.

L'**Intuition** (Int) est la capacité à mettre en relation des informations non-pertinentes pour en tirer une conclusion pertinente. C'est l'imagination et la projection.

La **Résolution** (Res) mesure la force de volonté et le désir du personnage. Ajoutez-la à vos points d'énergie.

L'**Aura** (Aur) définit la présence naturelle et le charisme du personnage.

L'**Aplomb** (Apl) mesure le calme et l'assurance. Vous commencez chaque séance avec un nombre de dK égal à votre Aplomb.

LES COMPÉTENCES

Les compétences sont divisées en quatre grandes catégories. Chaque catégorie comporte elle-même un ou plusieurs modules. Ainsi, pour avoir une liste complète de compétence, il vous suffit de prendre un item dans chaque catégorie pour être sûr de ne rien oublier. Vous pouvez aussi modifier les modules à votre convenance (enfin, pas trop les deux premiers parce qu'ils sont communs à tous les univers).

Compétences pratiques - cette première catégorie est commune à tous les univers et regroupe toutes les compétences d'aventure, physiques et sociales, qui sont utilisées par les aventuriers dans de nombreuses situations. Ce sont des compétences actives, cela veut dire qu'il faut que vous soyez en mesure de les accomplir par un effort conscient pour pouvoir les utiliser.

Compétences de sauvegarde - cette deuxième catégorie regroupe des compétences passives, que vous pouvez utiliser par réflexe, inconscient parfois. Ce sont toutes les compétences qui sauveront la peau de votre personnage. Là encore, il s'agit d'une catégorie commune et sans doute moins sujette à changement tant elle me semble avoir été bien équilibrée et conçue - notamment par Orlanth.

Connaissances - cette catégorie va complètement changer en fonction des univers. Vous trouverez quelques exemples de listes possibles en fonction des mondes.

Compétences techniques et métiers - cette dernière catégorie peut, là aussi, beaucoup changer. Elle regroupe toutes les compétences techniques, les métiers, les artisanats, les savoir-faire, les tours de mains, les professions qu'on peut imaginer en fonction des mondes.

Vous trouverez toutes les compétences définies avec les deux blocs de caractéristiques présentées ci-dessus pour vous en faciliter l'utilisation.

Attention, dans les versions que j'utilise désormais, les Avantages ont disparu. Mêlée et Tir sont deux compétences qui font leur apparition.

COMPÉTENCE PRATIQUES

Acrobatie* (For, Dex) (Pui, Vig) – Utilisez cette compétence pour courir, sauter, faire des bonds et des cabrioles. C'est aussi la compétence des sports et de presque toutes les activités physiques athlétiques.

Bluff (Int, Cha) (Log, Apl) – Vous permet de mentir ou de baratiner. On peut résister à l'utilisation de cette compétence grâce à un jet de Psychologie en opposition.

Déguisement (Dex, Cha) (Log, Aur) – Cette compétence est utile pour se travestir ou se maquiller. On peut percer à jour un déguisement grâce à un jet de Perception en opposition. Il faut un minimum de 10 tours pour se déguiser, à condition d'avoir le matériel adéquat.

Diplomatie (Int, Cha) (Res, Aur) – Utilisez cette compétence pour parler à un auditoire, chercher à convaincre un interlocuteur grâce à des arguments cohérents ou calmer des personnes hostiles.

Discrétion* (Dex, Int) (Prec, Apl) – Elle vous servira pour vous déplacer en silence, vous dissimuler ou camoufler un objet. On peut repérer un personnage discret grâce à un jet de Perception en opposition.

Équitation (Dex, Sag) (Vig, Aur) – Les héros en font usage pour monter tous les animaux qui l'acceptent. Il est évidemment plus facile de chevaucher une créature entraînée qu'une bête sauvage.

Escalade (For, Dex) (Pui, Vig)* – Ayez recours à cette compétence pour grimper sur des surfaces plus ou moins verticales. Il faut faire un jet à chaque fois que la paroi change de nature. Un jet raté indique que le personnage a raté une prise et n'a pas pu avancer. Un deuxième jet raté à la suite entraîne une chute.

Escamotage* (Dex, Int) (Prec, Apl) – Cette compétence est utile pour faire des tours de prestidigitation, du vol à l'étagère ou à la tire. On peut repérer un pickpocket en faisant un jet de Perception en opposition.

Évasion* (For, Dex) (Pré, Rés) – Utilisez cette compétence pour vous faufiler dans les passages étroits, vous contorsionner ou échapper à des liens.

Fouille (Int, Sag) (Mem, Int) – Très pratique pour fouiller une pièce ou une personne, pour repérer pièges et dangers dissimulés.

Intimidation (For, Cha) (Pui, Aur) – Utilisez cette compétence pour impressionner un adversaire. On peut résister à cette compétence grâce à un jet de sauvegarde. Un héros (ou un second rôle) peut toujours tenter un jet d'Intimidation en début de combat, contre un jet de sauvegarde/Courage de la part de tous les adversaires présents. Le personnage gagne alors 1dK gratuit par adversaire qui a échoué au jet de sauvegarde, à utiliser durant l'affrontement contre n'importe lesquels d'entre eux. Plusieurs personnes peuvent s'intimider les unes les autres et ainsi gagner des dK en début de combat. Si vous avez l'atout Cri de guerre, le malus de -2 s'applique aussi au jet de sauvegarde.

Mêlée (For, Int) (Pui, Res) - Utilisez cette compétence pour combattre au corps à corps, avec des armes de mêlée ou à mains nues. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour parer une attaque de mêlée, avec ou sans arme, mais pas des projectiles.

Natation* (For, Con) (Pui, Vig) – Étonnamment, cette compétence sert à nager. Un jet n'est nécessaire que dans des conditions difficiles.

Psychologie (Int, Sag) (Int, Apl) – Utilisez cette compétence pour savoir si une personne vous ment ou cache des choses, pour ressentir un malaise, la peur, un détail qui cloche.

Renseignements (Sag, Cha) (Log, Aur) – Cette compétence vous servira à trouver des renseignements en traînant dans des endroits publics et en posant des questions. Il faut l'équivalent d'une demi-journée pour obtenir des informations.

Survie (Con, Sag) (Vig, Res) – La compétence préférée de tous les asociaux qui s'en servent pour chasser, monter un camp, suivre des traces, trouver leur chemin et de manière générale survivre en milieu hostile.

Tir (Dex, Int) (Pre, Res) - Utilisez cette compétence pour tirer sur un adversaire, avec une arme de jet, une arme de trait ou une arme à feu de tout calibre.

COMPÉTENCES DE SAUVEGARDE

Concentration (Con, Sag) (Vig, Apl) - Cette compétence sert à deux choses : d'une part à vous concentrer sur une tâche donnée en évacuant le stress et les parasites environnementaux qui peuvent vous distraire, d'autre part à méditer ou à vous reposer pour récupérer des points d'énergie.

Courage (For, Cha) (Puis, Apl) - Lorsqu'il faut aller au feu, sortir de son abri sous les balles de ses adversaires, approcher le dragon ancien énorme qui roupille ou résister au regard noir d'un adversaire, c'est Courage qu'il faut utiliser.

Équilibre (For, Sag) (Puis, Apl) - Tenir debout, en combat ou sur le toit d'un édifice, c'est vraiment important. Utilisez cette compétence à chaque fois que vous manquez perdre l'équilibre parce qu'on vous pousse, vous entrave, vous agrippe ou vous bouscule, mais aussi lorsque vous devez conserver votre position sans faillir.

Esquive (Dex, Cha) (Puis, Res) - Cette compétence vous permet d'éviter les coups. Il s'agit donc d'une défense. Si vous l'utilisez, vous pouvez dépenser un dK pour réduire les dégâts que vous subissez de 2 points en roulant sur vous-même. Vous devez dépenser le dK avant que votre jet d'esquive ne soit effectué. Vous pouvez aussi défendre contre les projectiles à condition de ne faire que cela pendant le tour - on appelle ça « se planquer ».

Idée (Int, Sag) (Log, Int) - Si vous ne savez pas quoi faire ou par où aller, utilisez cette compétence. Utilisez-la aussi si vous manquez vraiment de sens commun ou si vous espérez que le conteur vous évitera de commettre l'irréparable bétise que vous êtes en train de préparer.

Impression (Cha, Sag) (Aur, Apl) - Cette compétence détermine la manière dont vous apparaissez aux yeux des gens quand vous ne faites pas vraiment d'effort.

Initiative (Dex, Int) (Vig, Int) - Qui agit le premier ? En cas de doute, faites un jet de cette compétence. En cas d'égalité, les joueurs ont toujours l'avantage.

Muscles (For, Con) (Puis, Vig) - Cette compétence est à utiliser lorsque vous devez effectuer une action purement physique sans aucune technique derrière - rattraper la princesse qui passe par dessus bord ou forcer ces satanés barres de fer qui vous empêchent d'accéder à la liberté.

Perception (Int, Sag) (Mem, Int) - Cette compétence vous permet de rester conscient de votre environnement en toutes circonstances, même endormi ou aveuglé. Les cinq sens sont couverts.

Préparation (Int, Cha) (Int, Mem) - Êtes-vous un véritable aventurier ? Avez-vous toujours ce qu'il faut au fond des poches ou du sac pour vous en sortir dans toutes les situations ? C'est à cela que sert cette compétence. Exit les listes de matériel. Faites un jet de Préparation pour voir si vous avez bien l'objet ou l'outil nécessaire au moment adéquat.

Réflexes (Dex, Con) (Prec, Vig) - Vous pouvez utiliser cette compétence pour tester la vitesse de vos réactions face à un danger, pour rattraper un objet qui va tomber ou attraper la saucisse dans la main du sifu.

Résistance (Con, Sag) (Vig, Res) - Cette compétence très importante peut faire toute la différence entre la vie et la mort. Utilisez-la à chaque fois que vous risquez d'avoir mal, de mourir, de tomber inconscient, d'être assommé, etc.

Volonté (Sag, Cha) (Res, Apl) - Soyez plus fort mentalement, plus solide nerveusement, plus résistant psychologiquement. Orientez votre énergie mentale pour mieux vous défendre contre les attaques.

CONNAISSANCES

Les connaissances sont très nombreuses et dépendent assez largement de l'ambiance et de l'univers. Voici plusieurs modules possibles. Les caractéristiques sont, le plus souvent, (Sag, Int) ou (Mem, Log).

Connaissances médiévales classiques

Architecture et ingénierie ; Astrologie ; Créatures ; Exploration souterraine ; Histoire & légendes ; Géographie ; Folklore local ; Mystères et magie ; Nature ; Noblesse et politique ; Régions ; Plans ; Religions.

Connaissances modernes

Actualités ; Art ; Cryptographie ; Culture générale ; Ingénierie ; Religions ; Magies et sciences occultes ; Sciences dures ; Sciences humaines ; Sciences sociales ; Finances ; Nature et écologie.

Connaissances futuristes

Aliens ; Astronomie ; Actualités ; Architecture et ingénierie ; Bureaucratie ; Business ; Cultures ; Culture générale ; Histoire galactique ; Politique galactique ; Sciences de la vie ; Sciences physiques ; Espace ; La rue.

COMPÉTENCES TECHNIQUES ET MÉTIERS

Liste générale

Cette liste reprend les principaux métiers qu'il ne faut pas oublier lorsqu'on crée une liste de compétences - notamment les métiers de mécano (pour bricoler tout et n'importe quoi) et de guérisseur (pour soigner les copains).

Métier (alchimiste) (Dex, Int) (Log, Int) – Utilisez cette compétence pour reconnaître, classer et fabriquer les acides, glus, poisons et médicaments.

Métier (artificier) (Dex, Int) (Prec, Apl) – Sert pour poser ou désamorcer des explosifs.

Métier (cartographe) (Dex, Int) (Log, Prec) – Vous permet de dresser des cartes, relever des plans et des cotes, vous repérer sur un croquis, viser des amers...

Métier (cuisinier) (Dex, Sag) (Int, Aur) – Cette compétence est indispensable pour cuisiner de bons petits plats. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour aider les gens à regagner des points de vie et des points d'énergie.

Métier (Dresseur) (Cha, Sag) (Aur, Apl) - Cette compétence vous permet d'élever et de dresser des animaux.

Métier (faussaire) (Dex, Int) (Prec, Mem) – Cette compétence sert à créer des faux papiers ou des codes de sécurité factices.

Métier (forgeron) (For, Int) (Vig, Prec) – Utile pour fabriquer ou réparer les armes et les armures.

Métier (guérisseur/médecin) (Dex, Int) (Prec, Log) – Cette compétence est très prisée des héros. Elle sert à soigner les blessures et les maladies.

Métier (marin) (Dex, Sag) (Prec, Int) – Utilisez cette compétence pour faire fonctionner un bateau et en assurer la navigation.

Métier (pilote) (Dex, Sag) (Prec, Res) – Cette compétence est importante pour qui veut piloter des engins spatiaux ou atmosphériques, volants ou roulants. Cette compétence est générique ou doit s'acheter pour chaque type de véhicule, au choix du conteur.

Métier (programmeur) (Dex, Int) (Log, Res) – La compétence dont se servent les techniciens pour programmer les droïds et les ordinateurs. Cette compétence est aussi nécessaire pour actionner les senseurs.

Métier (mécano) (Dex, Int) (Prec, Log) – Cette compétence est pratique pour réparer tous les matériels mécaniques ou électroniques défectueux ou cassés, crocheter des serrures et flouer des systèmes de sécurité.

Métier (troubadour/animateur) (Sag, Cha) (Aur, Int) – Cette compétence sert à chanter, danser, jouer la comédie.

Métiers médiévaux-fantastiques

Voici les métiers que j'utilise dans toutes mes campagnes med-fan classiques (de type donjonsque en quelque sorte). Je pars du principe que de nombreux métiers sont aidés par la magie, notamment les métiers de récolte - quelle idée de passer plusieurs heures par jour dans les champs à attendre le monstre errant ? en général, on n'y passe que le temps nécessaire et les récoltes sont accélérées...

Voici les métiers de récolte :

Paysan (Con, Sag) - Ce métier permet de semer et de récolter céréales, fruits et légumes, mais aussi de les préparer (en farine, séchés, etc..)

Sèveleur (Dex, Int) - Ce métier permet de cueillir et de récolter baies, herbes et autres plantes sauvages - soit pour les utiliser soi-même pour leurs propriétés, soit pour les vendre à des artisans.

Bûcheron (For, Sag) - Ce métier permet de couper et de préparer des arbres.

Giboyeur (Dex, Sag) - Ce métier permet de récupérer tout ou partie des créatures tuées en combat, à la chasse ou à la pêche, y compris les créatures humanoïdes.

Piocheron (For, Con) - Ce métier permet de récupérer et de traiter les minerais pour produire des lingots de métal, purifier les cristaux, sélectionner les meilleures terres.

Éleveur-dresseur (Sag, Cha) - Ce métier, un peu particulier, à la fois producteur et utilisateur, est pourtant tout aussi important que les autres. Il permet de faire naître ou de capturer de jeunes animaux pour les élever, les dresser et les faire travailler.

Chiffonnier-ferrailleur (Sag, Cha) - Ce métier permet de récupérer tout et n'importe quoi jeté par d'autres, de faire le tri et de garder ce qui peut servir.

Voici les métiers artisanaux de transformation :

Alchimiste (Dex, Int) - Ce métier vous permet de fabriquer des potions, des glues, des poisons et des médicaments.

Cuisinier (Sag, Dex) - Ce métier vous permet d'apprêter viandes et légumes pour la consommation.

Boisilleur - Ce métier vous permet d'utiliser le bois pour les charpentes, les meubles, l'archèterie, etc..

Forgeron (For, Int) - Ce métier vous permet de fabriquer des objets en métal de tous types, comme des armes, des armures, des ferrures et des casseroles en cuivre, des pots en étain et des boîtes de conserve en fer blanc.

Mécanicien (Dex, Int) - Ce métier vous permet de concevoir, de fabriquer et de réparer tous types d'engins mécaniques complexes, pour les arbalètes, pour des pièges, des boîtes à munitives ou, bien entendu, des serrures.

Joaillier (Dex, Cha) - ce métier vous permet de tailler les pierres précieuses, de fabriquer des bijoux et des objets précieux, mais aussi de décorer les objets fabriqués par d'autres artisans.

Corvoisier (Dex, Int) - Ce métier vous permet de travailler le cuir sous toutes ses formes, pour les vêtements et les chaussures, la sellerie, le harnachement, etc..

Potisseur (Dex, Sag) - Ce métier permet de combiner la terre, sous toutes ses formes et la chaleur afin de fabriquer du verre et du cristal, des poteries, de la porcelaine, des émaux, etc..

Tisseran (Dex, int) - Ce métier permet de fabriquer du fil, des cordes, des tissus pour l'habillement, l'ameublement et la marine, ainsi que des tapis, des chapeaux. Il permet aussi de tailler et coudre les vêtements.

Chacun de ces métiers permet d'obtenir des matériaux et des objets simples. Pour les objets exceptionnels, il vous faudra trouver des secrets de maître, des atouts particuliers qui seuls vous donneront la possibilité de trouver l'introuvable, de fabriquer l'incroyable.

Voici les métiers de service :

Guérisseur (Int, Dex) - Ce métier vous permet de soigner vos camarades, en leur redonnant des points de vie, en traitant leurs blessures et maladies, en guérissant les empoisonnements.

Troubadour (Dex, Cha) - Ce métier vous assure de tout savoir sur la musique, la comédie, les acrobaties de cirque, le jonglage, la manière de raconter des histoires et de tenir un auditoire en haleine.

Roulier (Dex, Con) - Ce métier vous permet de charger des cargaisons dans des chariots, des soutes, des véhicules roulants ou volants de manière à en équilibrer la charge. Vous savez aussi charger et conduire les animaux de bât, vous en occuper sur la route et emmener tout le monde à bon port.

Pilote (Dex, Sag) - Vous savez conduire tous types de véhicules roulants ou volants, ainsi que les machines gnomes un peu complexes.

Marin (Sag, Dex) - Vous savez manœuvrer des navires à voile.

Scribe (Dex, Int) - Vous êtes à l'aise avec l'écriture et les chiffres. Vous savez aussi faire des faux, gérer un domaine, tenir des comptes et manipuler la monnaie pour en tirer des intérêts.

Métiers modernes et cyberpunk

Médecine (Prec, Log) - Cette compétence vous permet d'accomplir les actes médicaux les plus courants et de lire les instruments médicaux. Il vaut mieux avoir les installations nécessaires, et le personnel, pour vous lancer dans des actes chirurgicaux complexes.

Électrotech (Prec, Log) - Cette compétence vous permet de réparer, entretenir, fabriquer tout matériel électrique et électronique. Utile aussi pour installer ou circonvenir les centrales de surveillance, d'alarme et de sécurité.

Explosifs (Prec, Apl) - Apprenez à poser et à désamorcer les explosifs.

Chimie (Log, Int) - Pour que les produits chimiques, les réactions et leurs conséquences, n'aient plus de secrets pour vous.

Dressage (Aur, Apl) - Pour dresser, soigner, élever, monter des animaux.

Mécanique (Prec, Log) - Pour réparer, entretenir et fabriquer tous mécanismes et moteurs, y compris l'armurerie.

Pilotage (Int, Res) - Pour manœuvrer des engins en 3D - droite, gauche, haut, bas - comme les avions, hélicoptères et autres robots de combat.

Réseaux et information (Log, Apl) - Pour utiliser, concevoir, modifier des systèmes informatiques, des réseaux et les programmes qui les font tourner. Pour effectuer des recherches et du classement d'information dans des bases de données, sur internet, etc.

Conduite (Log, Int) - Pour manœuvrer des engins en 2D - droite, gauche - comme les voitures, camions, motos, etc.

Navigation (Int, Prec) - Pour manœuvrer des engins aquatiques en tenant compte du vent, de l'eau, des conditions extérieures, etc.

Techniques d'investigation (Int, Log) - Sur le terrain, vous connaissez les techniques permettant de sécuriser et inspecter une scène de crime. Vous connaissez aussi les principes des techniques de laboratoire, même si vous ne savez pas faire à moins d'avoir des compétences scientifiques poussées.

LE Linceul de poche

#

001

RÉFÉRENCES :

XXX

TITRE DE L'ARTICLE :

L'auberge du pas du boeuf

AUTEUR(S) :

John Grünph & Matthieu Gombert

ILLUSTRATEUR(S) :

John Grünph


CORRECTEUR(S) :

XXXXXX

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Moi, dans le temps, ~~à~~ à l'époque où il y avait encore des vrais journaux pour rôlistes, ce que j'aimais le plus, c'était les articles comme 'Devine qui vient dîner' ou 'le Gwô et Millord' dans Casus Belli, ou les super encarts dans Chronique d'Outre-monde.

Quel plaisir, chaque mois, d'avoir des bouts d'univers, des morceaux de fragments d'imaginaire, des parcelles d'invention ! 

Alors voilà, maintenant, à une moindre échelle, voici les 'linceuls de poche' : des petits trucs variés et variables, à savourer comme ça, à la bonne franquette. 

OBSERVATIONS ET NOTES :



Comme chaque matin, la jolie Fandoline sort pour aller chercher de l'eau fraîche au puits. Les voyageurs en demandent toujours en abondance avant de s'engager sur les routes escarpées. Tiens, aujourd'hui, elle n'a pas l'air de bonne humeur. Serait-ce à cause du soleil qui peine à s'élever dans le ciel ? Son maître aurait-il encore eu un caprice impossible à exaucer ? A-t-elle passé une mauvaise nuit ? Cela fait plusieurs nuits que je ne l'ai pas entendue crier dans son sommeil, abjurant je ne sais quel démon. Cela m'inquiète toujours et je ne peux malheureusement rien y faire...

Mais qui se dissimule derrière un tonneau, prétextant ramasser quelque chose par terre ? Mmmm, ce doit être encore ce petit gredin de Liviano. Bien qu'il me tourne son dos, je peux deviner ses yeux de fouine scrutant les formes féminines de Fandoline. Je crois que c'est la chose qui m'insupporte le plus en ce monde. Enfin presque. Et ce malotru n'irait pas l'aider à porter les seaux qu'elle ramène péniblement ! Je donnerais tout ce que j'ai pour pouvoir l'aider. Mais je n'ai rien.

Quelle est cette voix tonitruante que j'entends ? Le cuisinier semble s'être levé du pied gauche ce matin. La rumeur court parmi les apprentis qu'il aurait deux pieds gauches... Mais je rêve ! Voilà qu'il enguirlande la pauvre Fandoline parce qu'elle ne remplit pas sa tâche assez vite ! Je vois dans ses yeux qu'elle retient ses pleurs. Cependant, je la connais suffisamment pour savoir que sa fierté l'empêchera de verser la moindre larme en présence d'un tiers. Que

de courage enfermé dans cette frêle silhouette qui se fraye un chemin à travers la neige. Elle atteint enfin le pas de la porte et s'engouffre dans l'auberge, profitant probablement de la chaleur de l'âtre.

Il est vrai que la température ne me dérange pas, sauf peut-être lorsqu'une pluie trop lourde est suivie de gel. J'observe inlassablement la route qui passe par l'auberge, m'amusant à deviner la provenance des voyageurs, la cargaison des marchands. La nuit, il m'arrive également d'apercevoir des gobelins se glisser là. Personne ne fait attention à moi. Même pas Fandoline. Ah ! Si je n'étais pas une gargouille...

Le défilé du pas du bœuf est le seul passage possible entre les vallées de Cœur-de-beurre et de Tortemouille, en plein milieu du massif des Gobenterres. À la droite du col s'élève l'impressionnant pic de l'étoile bleue ; à sa gauche, la masse forestière, plus ronde et plus épaisse, du Mont Chabal. En son centre, là où la route arrête de monter pour soudainement replonger vers la vallée voisine, il y a l'auberge du pas du bœuf.

Comme il faut une journée pour monter le col et une journée pour le redescendre, l'auberge est la halte rêvée pour les voyageurs et les marchands. Mais ce n'est pas sa seule raison d'exister !

Jadis, le prince des hommes dû s'en venir de son palais pour mener la guerre contre les gobelins de la région. Ne pouvant vaincre de face – les gobelins ne vous regardent jamais en face – le prince savait qu'il ne pouvait gagner. Il ne pouvait se résoudre à perdre non plus. Il força donc le pat et finit par faire la paix avec son puissant voisin, le roi des gobelins sous les montagnes.

Le jour, les montagnes sont donc aux hommes ; ils y mènent leurs troupeaux comme ils l'entendent, ils exploitent le bois et montent des charbonnières, chassent les ours et les chèvres sauvages ; récoltent le miel des ruches et la résine des grands pins.

La nuit est une toute autre affaire. Gare à celui qui se promène car, s'il n'est pas un ami des gobelins, ceux-ci le saisissent bien vite, le rouent de coup ou le cuisinent à leur goût. La nuit, la montagne appartient aux gobelins et, à leur tour, ils pêchent, chassent, bûcheronnent, apicolent et même cultivent quelques champs discrets.

Au cœur de ce domaine circadien, l'auberge est un refuge pour ceux qui doivent emprunter la route. Ils y trouvent la sécurité en même temps que le gîte et le couvert. La route passe au milieu de l'auberge, par une ouverture toujours dégagée – et les gobelins y passent souvent pour aller d'un côté à l'autre de leur comté. Gare à celui qui sort à ce moment-là, il n'est plus alors sous la protection du prince !

QUATRE LIEUX DE L'AUBERGE

LES CUISINES

Ne confiez jamais les cuisines d'une auberge à un nain. D'abord, un nain, tout le monde le sait, ça ne sait pas cuisiner. Ensuite, quand le dit-nain a deux pieds gauches, de chèvre qui plus est, on peut s'attendre à ce qu'il ait mauvais caractère. Et chacun de se rappeler qu'il est malheureux de faire la cuisine quand on broie du noir. On finit toujours par en faire tomber dans la marmite et ça gâte le goût.

Est-ce à dire qu'on mange mal à l'auberge du pas de bœuf ? non. Ce serait aller vite en besogne. Mais il faut reconnaître qu'on n'y sert que des produits régionaux qui ne demandent pas beaucoup de préparation : du fromage, chaud ou froid, des cochonnailles et du jambon fumé, des patates et de l'ail. Le tout est relevé par de grandes rasades de vin blanc qui pique un peu et, quelque fois, par du gibier abattu par des chasseurs de passage.

En fait, la seule chose que le nain réussisse, c'est le pain et les gâteaux. Et encore n'est-ce pas entièrement à porter à son crédit. En effet, le four de la cuisine de l'auberge est enchanté et on ne saurait y rater une pâtisserie. Si la pâte n'est pas comme il faut, le plat est soudainement trop large ou trop haut pour y pénétrer. Ensuite, même si vous vous endormez d'avoir abusé du sus-mentionné vin blanc, vous ne risquez guère de voir brûler vos préparations qui seront toujours cuites à point.

L'autre spécialité du nain est la glace aromatisée. Encore une fois, s'il a fini par en saisir le tour de main – légué par un voyageur itinérant nommé Angelo Stromboli –, c'est bien grâce aux magnifiques armoires glacées magiques qu'il peut parvenir à un quelconque résultat...

Quel dommage que tous ces plats magnifiques laissent toujours un arrière-goût de suie, plusieurs heures après le repas...

LE PUIT

Ne tombez pas dans le puits de l'auberge. Vous n'en sortiriez pas. L'eau qu'on n'en tire est fraîche et plaisante et il n'est guère besoin de descendre le sceau bien loin.

Mais c'est un puits sans fond, un artefact, une relique des temps anciens quand l'eau obéissait encore à de puissants magiciens. On raconte que le puits plonge au plus profond de la montagne et qu'en son centre se cacherait une puissante sorcière, emprisonnée depuis les commencement du temps. Elle est gardée par trois chiens dit-on, qui vous laisseront descendre mais jamais remonter. Le premier a des yeux grands comme des soucoupes, le deuxième a des yeux grands comme des boucliers, le troisième a des yeux grands comme des roues de chariots. Et leurs dents sont à la mesure de leur regard !

Certainement, certains jours, on entend comme des gémissements ou des aboiements qui s'en échappent. À moins qu'il ne s'agisse d'une blague des gobelins dont les souterrains passent loin sous l'auberge...

En tout cas, si vous vous penchez un peu trop et si vous basculez dans l'obscurité, vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenu...

LA GRANDE CHEMINÉE

La grande cheminée est une énigme pour tous. Elle chauffe la principale salle de l'auberge permettant à dix hommes de s'y tenir debout, à vingt de s'y asseoir et à deux bœufs d'y tourner doucement – quand le nain des cuisines daigne faire la cuisine ou laisse sa place.

Sur son haut linteau, des chiffres et des lettres s'alignent. On dit que l'alphabet est draconique ; on dit que c'est une carte ; on dit que ce sont des bêtises pour faire cancaner les voyageurs.

Mais quiconque se concentre avec assez de conviction sur ses flammes finit par y discerner des images. On peut y revivre son passé, avoir des nouvelles d'un être aimé ou d'un ennemi ; on peut y lire son futur aussi. Les flammes sont capricieuses et volatiles et tout le monde n'a pas la chance – ou la malchance – d'y voir quelque chose.

On raconte que la cheminée tire mieux lorsqu'on y brûle des objets personnels. À qui le paiement est-il accordé ? Et qui a le pouvoir de parler par les flammes ?

LE BALCON DU GRAND SAUT

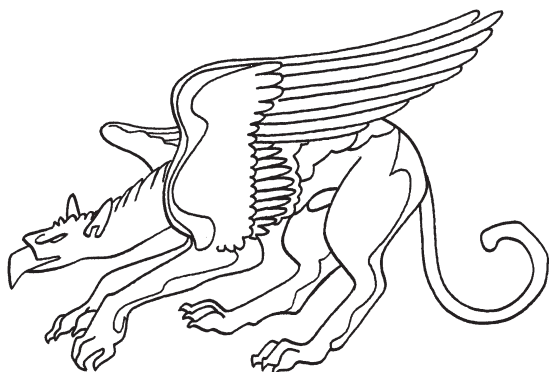
Un escalier, un petit pont, une porte dans la montagne et encore un escalier, interminable celui-là. Bien sûr, il vous faudra obtenir la clef de la porte – C'est Fandoline qui la garde sur elle – mais quelle surprise de vous retrouver bien vite dans des appartements spacieux, creusés dans la montagne et dont un balcon donne non loin du sommet du pic de l'étoile bleue !

Un puissant magicien vivait jadis ici. Le col était son domaine et ces appartements son lieu de retraite et d'étude – peut-on imaginer plus belle tour de magicien qu'une montagne tout entière ?

Aujourd'hui, il ne reste presque plus rien de sa présence à part quelques éléments magiques ici et dans l'auberge, vieux souvenirs d'une époque oubliée. Depuis qu'il n'est plus là, les montagnes ont été envahies par les hommes et par les gobelins.

On dit qu'un immense trésor – des milliers d'artefacts et d'objets fabriqués par le magicien sur son temps libre – dort quelque part. Peut-être était-ce l'objet de la guerre qui opposa les hommes aux gobelins ? L'accord spécifie peut-être que les premiers peuvent fouiller la montagne quand l'astre solaire est visible tandis que les seconds doivent attendre que la lune se montre pour entamer leurs propres recherches ?

En tout cas, peu nombreux sont ceux qui, aujourd'hui, se soucient ou se rappellent seulement du trésor !



QUATRE VISITEURS DE L'AUBERGE

SARCANAL, LE MARCHAND D'HUÎTRES

Des huîtres ? En pleine montagne ?

Voilà qui donne à réfléchir... à moins que vous n'aimiez pas les huîtres et que cette incongruité ne vous fasse ni chaud ni froid. Pourtant, c'est bien ce que Sarcanal transporte et vend : des huîtres d'altitude, ostréicultivées dans des lacs sur la région de Tortemouille.

Il passe donc le col, deux fois par mois – sauf les mois qui ne sont pas en r, bien entendu – pour aller vendre sa production à la ville. Il a quelques succès là-bas et gagne bien sa vie. Ses voyages cachent deux choses :

D'une part, Sarcanal est un agent du Prince des hommes. Les raisons de sa ponctualité – en dehors du fait que des huîtres fraîches, c'est meilleur que des huîtres pas fraîches – est qu'il vient interroger une petite gargouille bien dissimulée sur le passage de la route et que celle-ci lui énumère alors la description de tous les visiteurs des semaines écoulées et aussi du contenu des cargaisons transportées, même la nuit. Les intendants du Prince des hommes peuvent alors évaluer le commerce et sa police repérer brigands et contrebandiers.

D'autre part, Sarcanal est amoureux de la jeune Fandoline – comme de nombreux clients du pas du bœuf – et que celle-ci ne semble pas rester indifférente – au contraire de l'habitude... Quel dommage que Sarcanal soit déjà marié à un dragon femelle et que Fandoline ne puisse, sans perdre la vie, quitter les environs du col !

BOUFFIGUE SOLUTRINE, LE MAÎTRE CARAVANIER

Bouffigue est certainement le meilleur maître caravanier qui sévit sur cette route. Et pour cause : son père était un goblin et sa mère une demi-elfe. Aussi étrange que cela puisse paraître, ils s'aimaient d'amour tendre et Bouffigue (et ses douze frères et sœurs) ont tous du sang des deux peuples dans les veines. Guère étonnant alors qu'ils puissent voyager de jour comme de nuit et qu'ils soient souvent engagés lorsqu'il faut aller vite et ne pas s'arrêter au crépuscule !

Avec ses frères et ses sœurs, Bouffigue est surtout à la tête d'un gang de contrebandier et de pilleurs de tombe qui sévit dans toutes les montagnes depuis fort longtemps. Personne ne les soupçonne même tant leurs manières serviles et leurs passages réguliers et officiels les laissent dans l'ombre de l'habitude.

Bouffigue est, bien entendu, à la recherche du trésor. Il a même quelques cartes et aussi des intuitions qui le transpercent parfois soudainement – une vraie baguette de sourcier quand on en vient à la richesse et à l'or !

GILDAS, LA CONCUBINE MERCENAIRE

Dieux qu'elle est belle, la Gildas ! Ses longs cheveux roux, sa peau souple et délicate, ses seins rondelets et ses hanches hypnotiques, ses yeux gris aux long cils recourbés, sa bouche épaisse et éternellement retroussée en un petit sourire magique ! Oui, dieux qu'elle est belle, la Gildas !

Et dangereuse aussi... sa longue épée bâtarde traîne toujours non loin et ses formes sont serrées dans une armure de cuir qui les met bien en valeurs. Ses hautes bottes de cuir souple remontent au dessus du genou, jusqu'à un pantalon de toile épaisse qui galbe ses cuisses magnifiques. À sa ceinture sont suspendus bien des outils de sa profession : dagues et stylets, cordelettes étrangleuses, cestes plombés, flacons de poudre explosive et fioles de poisons gras.

Gildas travaille ici et là, comme mercenaire. Elle protège les caravanes et les voyageurs ; attrape quelques brigands pour les primes ; monte la garde sur les entrepôts et donne des cours aux marchands qui veulent apprendre à manier une épée.

Gildas est aussi et surtout une concubine du Prince des hommes, son premier agent dans la région. Elle aussi cherche le trésor, bien sûr, mais tranquillement, sans vraiment avoir l'air d'y toucher. Elle n'a pas hâte d'accomplir sa tâche – du moins tant que le beau Roïg Dendelion, le magnifique brigand au grand cœur, partagera sa couche.

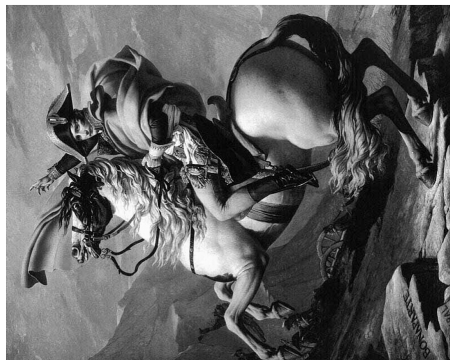
LE GRIS

Le gris rôde dans les montagnes, sur la route parfois, de jour comme de nuit. On s'en méfie et pourtant, il attire bien des voyageurs qui espèrent le rencontrer. Le gris apparaît parfois et s'approche de vous. Il a une question à vous poser... Non, non. Pas une bête énigme introuvable. Mais une question demandant ingéniosité et débrouillardise : comment réparer une chaise à trois pattes lorsque deux manquent ? comment bouger un gros rocher dans la montagne avec une hache, une corde et une poulie ? comment faire un gâteau à la gentiane si on n'a pas de farine ?

Il récompense toujours les réponses les plus originales ou astucieuses avec des cadeaux étranges et somptueux. Mais si vous répondez de travers ou si vous vous moquez de lui, le gris vous fait disparaître promptement, dans un petit nuage de fumée grise.

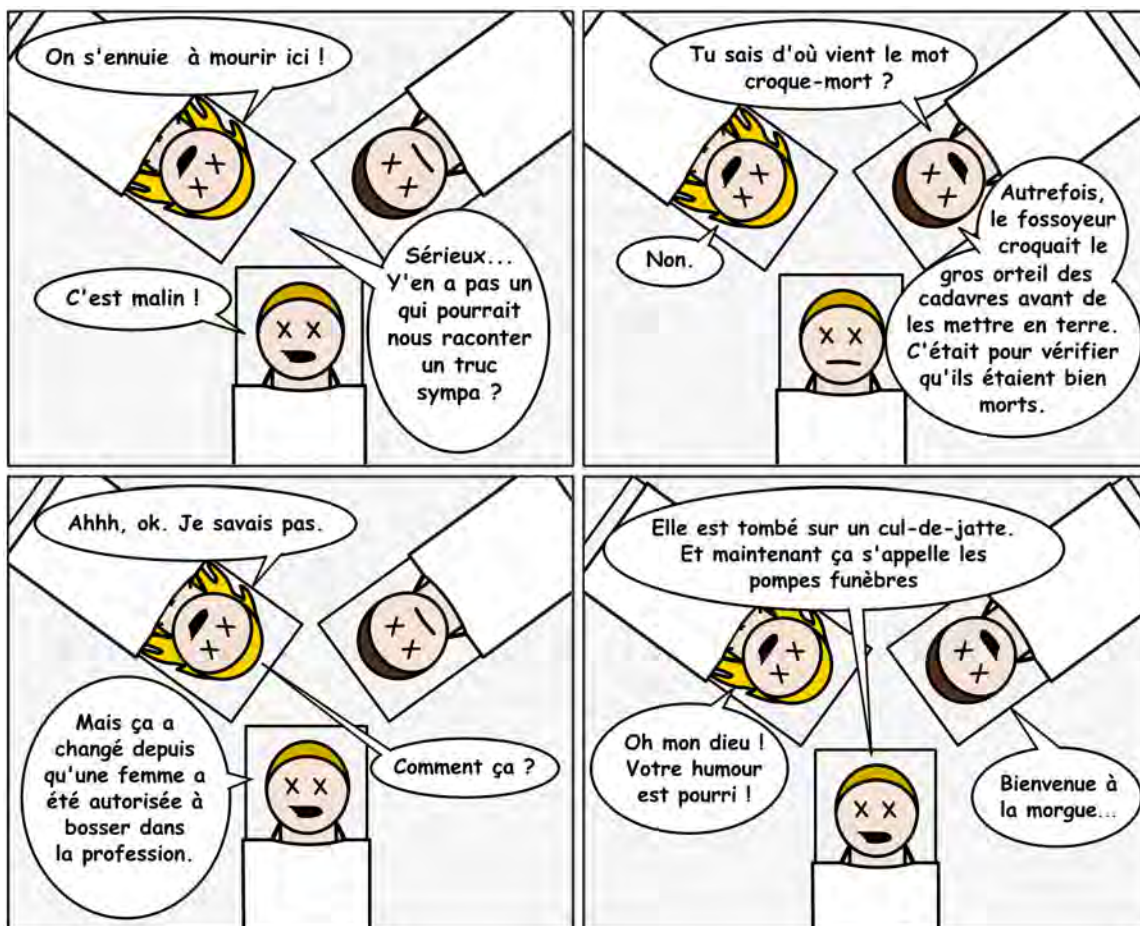
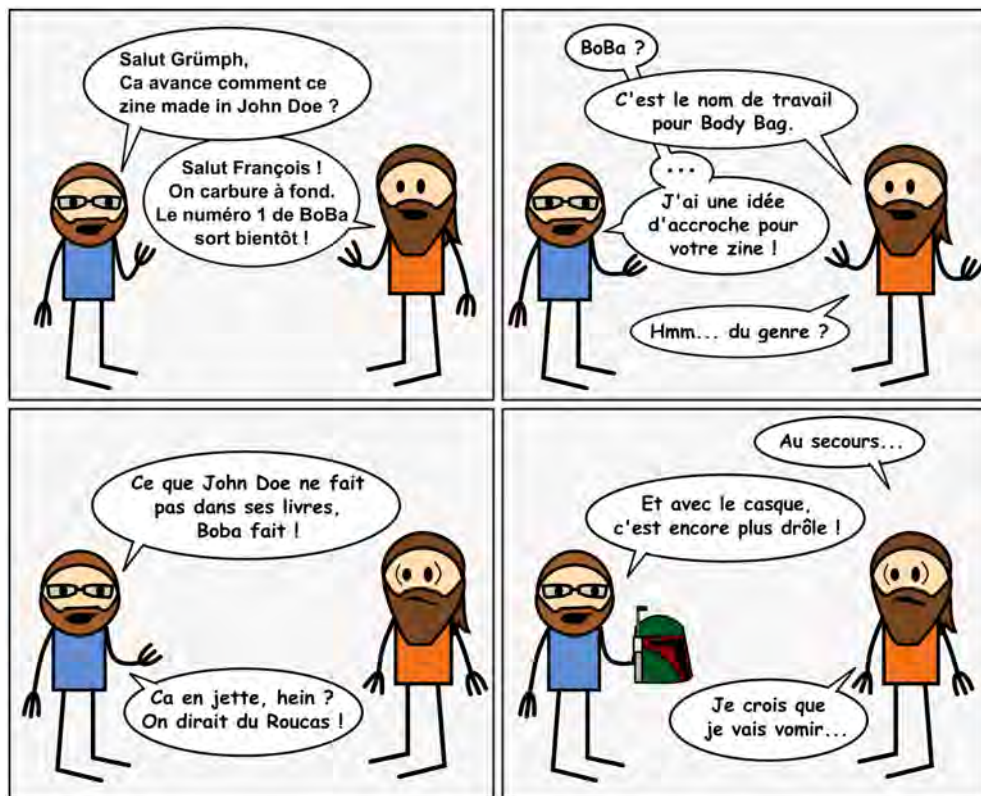
On raconte que le gris était un puissant magicien mais qu'il alla si loin dans l'étude des arts secrets qu'il perdit tout contact avec la réalité. Aujourd'hui, il erre, se raccrochant à des lambeaux de certitude, à des questions pratiques pour lesquelles il cherche une réponse qui ne fasse pas appel à la magie. Seule la science et le bricolage peuvent l'aider à reposer ses deux pieds sur notre bonne vieille terre...





HUMOUR ET ENTERRÉ

À FROID



LES COMPTINES DE TIKROR



à tombeaux ouverts

#

001

RÉFÉRENCES :

dK system

TITRE DE L'ARTICLE :

Liste officielle des atouts - septembre 2007

AUTEUR(S) :

John Grünph et les gens du forum dK

ILLUSTRATEUR(S) :

XXX

CORRECTEUR(S) :


XXX

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Un an après sa sortie (et donc près d'un an et demi après bouclage des textes), le dK system a pu profiter de tous les apports de la communauté de joueurs et de conteurs qu'il a réunis. * Orlanth (et son futur dK) ont été essentiels dans l'évolution du dK system mais de nombreux autres membres du forum dK seraient ici à remercier.

Voici donc une liste dépoussiérée, mise à jour, réorganisée, réécrite, des atouts du dK. Si vous n'avez pas suivi les discussions sur le forum, vous constaterez de nombreux changements subtils ou non. Nous pensons qu'ils permettent d'approfondir le dK et lui donne encore plus d'intérêt.

Nous *vous renvoyons aux autres articles de Body Bag concernant le dK pour retrouver les références aux nouvelles caractéristiques et compétences que nous proposons et sur lesquelles nous avons appuyé la réécriture.

Bonne lecture, bon jeu. 



OBSERVATIONS ET NOTES :

ATOUTS D'ORIGINE

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

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

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

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

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

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

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

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

Empathie animale amateur – Vous vous sentez bien en compagnie des animaux et les comprenez aisément. Vous pouvez utiliser les compétences *Psychologie*, *Bluff* et *Diplomatie* avec eux.

Empathie animale professionnelle - Vous faites plus que comprendre les animaux. C'est comme si vous pouviez leur parler et tenir des conversations avec eux. Bien entendu, leur intelligence et leur mémoire est rarement très importante mais ils peuvent toujours vous rendre quelques services. Condition : *Empathie animale amateur*.

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

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

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

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

Grand – Vous recevez un malus permanent de -2 en défense et de -4 en discrétion mais faites +1d6 points de dégâts avec toutes les armes de mêlée et à mains nues. En outre, vous recevez un bonus de +4 à votre compétence *Intimidation*.

Grande éducation - Vous avez reçu la meilleure éducation qui soit. Vous gagnez cinq degrés de compétence supplémentaires à répartir uniquement dans les connaissances, plus un degré à chaque fois que vous prenez l'atout *Apprentissage*.

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

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

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

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

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

Né à cheval – Dans votre culture, on vit et meurt à cheval (ou à dos d'autruche, ou de petite bête fourrée d'Alpha du Centaure). Le conteur ne peut pas mettre de dK de circonstance sur vos jets d'Équitation. Cet atout peut être librement appliqué à n'importe quel type d'environnement précis de la même manière : né sur un bateau, né dans un camion, etc.

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

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

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

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

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

Réfractaire amateur – Vous êtes vraiment un dur à cuire. Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde. Ce bonus s'applique à l'avantage *Sauvegarde* ou à l'une des compétences de sauvegarde, selon la version du dK que vous utilisez.

Réfractaire professionnel - Choisissez un danger minime (électricité, poison, feu, manipulations mentales, etc.) Vous êtes immunisé contre ce danger et réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde en dépensant un dK. Condition : *Réfractaire amateur*.

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

Sang puissant - Vous êtes originaire d'une longue lignée. En vous coule un sang mythique, celui des dragons ou des dieux peut-être. Vous pouvez choisir deux avantages mineurs (comme des bonus dans des compétences ou de circonstance) ou un avantage majeur lié au sang (un pouvoir, une capacité exceptionnelle, etc.)

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

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

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

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

Vision thermique – Vous êtes capable de voir les zones de chaleur. Même dans le noir absolu, vous pouvez continuer à agir normalement. Le conteur ne peut vous imposer aucun dK de circonstance dû à l'obscurité, mais vous avez du mal à percevoir les détails. Attention à ne pas confondre vos amis avec vos ennemis !

ATOUTS DE PROGRESSION

Les atouts de progression permettent aux personnages de faire évoluer leurs principaux attributs : points de vie et d'énergie, compétences, caractéristiques, etc. Vous pouvez prendre ces atouts aussi souvent que vous le voulez - mais en général pas plus d'une fois par niveau ou jamais deux fois à suivre.

Apprentissage – Vous pouvez répartir X+Intelligence/Mémoire degrés dans vos compétences. X est un chiffre qui peut varier de 6 à 10 selon les campagnes et le nombre de compétences à développer. Une compétence ne peut être augmentée que d'un degré à chaque fois que vous prenez l'atout. Une compétence qui ne possède aucun degré ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

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

Avantages – Vous pouvez répartir deux degrés entre les trois Avantages (Attaque, Défense et Sauvegarde). Le bonus total est égal à la somme des caractéristiques plus le nombre de degrés. Si un Avantage ne possède pas de degré, il bénéficie tout de même des bonus de caractéristique. Aucun Avantage ne peut avoir plus de degrés que le nombre de fois où vous avez pris cet atout, mais il est possible de mettre plusieurs degrés dans le même score pour atteindre cette limite.

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

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

Contacts – Vous connaissez du monde, beaucoup de monde, et savez en tirer partie. Vous gagnez 3 points de contacts à chaque fois que vous prenez cet atout.

Influence – Vous pouvez répartir 3 degrés dans les influences. Vous ne pouvez ouvrir de nouvelles influences qu'avec l'approbation du conteur.

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

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

ATOUTS DE COMBAT

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

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

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

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

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

Artiste de la tripaille – Vous êtes assez violent lorsque vous combattez. Vos adversaires meurent souvent de la pire des manières possibles, empalés sur un morceau de ferraille, la tête explosée dispersant des bouts de cervelle partout ou encore complètement démembrés. Un adversaire qui souhaite engager le combat avec vous après vous avoir vu tuer au moins un ennemi (ce jour ou par le passé) doit réussir un jet de Sauvegarde/Volonté contre 10+ vos degrés d'*Intimidation*. En cas d'échec, il perd un tour complet et doit retenter son jet au prochain tour. Condition : Force/Puissance +2 et Charisme/Aura +2.

Arts martiaux amateurs – Suite à un entraînement sportif (boxe, karaté, kung-fu, aikido, etc.) vous savez comment tirer parti de votre force physique dans un combat à mains nues. Vous pouvez ajouter 1d6 à tous vos dégâts à mains nues et causer des blessures graves ou tuer vos adversaires. Condition : Dextérité +2.

Arts martiaux professionnels – Vous ajoutez 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues (pour un total de 2d6) et avez désormais une armure naturelle qui vous donne 2 points de protection. Cette armure ne peut pas s'ajouter aux protections que vous pourriez porter mais se cumule avec les armures naturelles. Conditions : *Arts martiaux amateurs*, 6 degrés dans la compétence de combat, Constitution/Vigueur +2.

Arts martiaux de brutasse – Vous venez d'atteindre un nouveau palier dans la voie martiale. Vous infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues (pour un total de 3d6). Vos poings sont si puissants désormais que vos dégâts sont considérés de taille 1 sur l'échelle de taille. Conditions : *Arts martiaux professionnels*, 12 degrés dans la compétence de combat, Force/Puissance +3.

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

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

Attaque sournoise – Vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts, en mêlée ou à distance, si vous pouvez surprendre votre adversaire. Vous ne pouvez utiliser cette atout lorsque vous tirez en rafales d'armes automatiques. Il n'est pas non plus cumulable avec *Attaque dévastatrice*. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Attaque surprise – Vous savez, en un seul mouvement, dégainer une arme et vous en servir immédiatement, qu'il s'agisse d'un pistolet ou d'un sabre. Il ne vous faut qu'une action pour dégainer et frapper ou tirer. Vous avez alors un bonus de +2 à l'attaque. Si votre cible n'est pas déjà sur la défensive, elle est surprise par l'attaque et vous lui infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires. Dans le cas contraire, vous recevez un bonus de +4 à la première initiative. Cet atout peut-être utilisé en conjonction avec l'atout *Combat à deux armes* et même à mains nues. Condition : 8 degrés dans la compétence de combat.

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

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

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

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

Boîte de conserve – Vous avez une grande habitude des armures et des boucliers. C'est tout juste si vous ne vous baignez pas avec la vôtre. A chaque fois que vous prenez cet atout, vous ignorez deux points d'encombrement donnés par l'armure ou le bouclier (ou vous rajoutez deux cases d'encombrement dédiées aux armures) et vous obtenez un bonus de protection supplémentaire de +1 (parce que vous savez parfaitement ajuster votre équipement).

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

Brutasse professionnel - Si vous obtenez une suite, un triple ou un 421 sur votre jet de dégâts avec une arme de brutasse, vous infligez automatiquement une blessure. Condition : *Brutasse amateur, Spécialisation*.

Brutasse de brutasse - En abattant lourdement votre arme sur le sol, vous pouvez provoquer des ondes de choc. Une fois par combat, vous pouvez ainsi tenter de faire tomber les personnes qui vous entourent (qu'elles soient amies ou ennemies), sur un rayon de Force/Puissance mètres, en faisant un jet de dégâts +10 contre un jet de sauvegarde/*Equilibre*. Les personnes qui ratent se retrouvent au sol et sont contraintes de perdre leurs actions pour se relever ou de dépenser des dK. Condition : 10 degrés dans la compétence de combat, *Sur-spécialisation, Brutasse professionnel*.

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

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

Combat en aveugle – Vous pouvez combattre sans malus dans l'obscurité. Le conteur ne peut pas vous imposer de dK de circonstance dû au manque de lumière. Condition : *Sagesse/Intuition* +2.

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

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

Combat à deux armes professionnel - Vous avez développé votre technique martiale à deux armes. Vous pouvez porter une attaque avec chacune de vos armes mais sans malus désormais. Par ailleurs, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts. Condition : *Combat à deux armes amateur*, 5 degrés dans la compétence de combat.

Combat à deux armes de brutasse - Vous infligez 4 points de dégâts supplémentaires lorsque vous vous battez avec deux armes et avez un bonus de +4 en défense. Condition : *Combat à deux armes professionnel*, 10 degrés dans la compétence de combat. Si vous combattez avec une arme longue - bâton, lance, naginata, etc. - vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec la deuxième extrémité. Les deux attaques ont un malus de -2. Condition : *Dextérité/Précision* +2. Cet atout ne peut pas se cumuler avec *Attaque à répétition* ou *Tir rapide*.

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

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

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

Coup mortel - Si vous surprenez votre cible, vous pouvez lui porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup quelque soit son nombre de points de vie. Si votre attaque est un succès et qu'elle occasionne au moins 1 point de dégâts, la victime doit immédiatement effectuer un jet de *Sauvegarde/Résistance* contre une difficulté égale aux dégâts occasionnés ou mourir sur le coup. Certaines créatures n'ayant pas d'anatomie précise sont immunisées au *Coup mortel*. Cet atout marche aussi bien au contact qu'à distance. Conditions : *Attaque sournoise*, *Embuscade*, 10 degrés en *Discrétion*.

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

Coup surprise - Quand vous vous battez avec une arme, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire à -5 en donnant un coup de poing, de pied, de tête, de coude ou de genou. Les règles du combat à mains nues s'appliquent alors. Cette capacité s'ajoute aux attaques données par l'atout *Attaques multiples* (un personnage possédant deux attaques supplémentaires peut donc attaquer quatre fois au total : une armée à 0, une armée à -5, une à main nue à -5 et une armée à -10). Condition : 3 degrés dans la compétence de combat.

Cri de guerre - Vous pouvez pousser un terrible rugissement en début de combat. Tous vos adversaires reçoivent un malus de -2 à leur première défense contre vous. Ils ont aussi un -2 au jet de sauvegarde contre les tentatives d'intimidation. Vous pouvez bien sûr utiliser *Cri de ralliement* au cours du même combat. Condition : *Charisme/Aura* +3 ou *Force/Puissance* +2.

Cri de ralliement - Une fois par combat, vous pouvez pousser un cri de bataille qui encourage vos alliés, leur donnant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au prochain tour. Vous pouvez bien sûr utiliser *Cri de guerre* au cours du même combat. Condition : *Charisme/Aura* +2 ou *Force/Puissance* +3.

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

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

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

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

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

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

Défense totale - Vous savez mettre tout en œuvre pour vous protéger. Si vous ne faites aucune autre action dans le tour que vous cacher, courir ou esquiver, vous obtenez un bonus de 2dK sur tous vos jets de défense. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour cumuler les effets. Conditions : 5 degré en défense, ne pas avoir l'atout *Grand*.

Dégâts explosifs - Dans vos mains, un type d'arme en particulier est extrêmement mortel. Choisissez une arme dans laquelle vous êtes spécialisé, comme l'épée longue ou le pistolet automatique. Quand vous lancez les dés, relancez tous les 6 et additionnez le résultat des chiffres obtenus. Continuez tant que vous obtenez des 6. Si vous prenez à nouveau Dégâts explosifs, vous relancez également les 5. Avec un troisième atout, vous relancez les 4. Conditions : *Spécialisation*, *Sur-spécialisation* pour le deuxième atout, 10 degrés dans la compétence de combat pour le troisième atout.

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

Enchaînement - Spécialiste du combat de groupe, vous pouvez tenter une nouvelle attaque à votre meilleur bonus sur un adversaire au corps à corps avec vous à chaque fois que vous parvenez à mettre hors de combat un autre adversaire, y compris une tête à claques. Vous ne pouvez tenter cela qu'une fois par tour. Si vous possédez les atouts *Spécialisation* (ou *Arts martiaux amateurs*) puis *Sur-spécialisation* (ou *Arts martiaux professionnels*), vous pouvez tenter une puis deux attaques supplémentaires dans le même tour tant que vous remplissez les conditions (continuer à faire tomber vos adversaires). Condition : 3 degrés dans la compétence de combat.

Esquive acrobatique - Vous pouvez éviter les coups à force de saut et de cabrioles. Une fois par tour, si vous ne portez pas d'armure ou seulement une armure légère, vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie et refaire un jet d'esquive que vous jugez mauvais en utilisant à la place votre compétence *Acrobatie*. Cet atout peut être pris plusieurs fois (jusqu'à trois fois au total) - chaque atout supplémentaire accorde un bonus de +2 au jet d'*Acrobatie* et vous autorise à tenter cette action une fois de plus par tour. Quelle que soit le nombre de fois où vous utilisez cette capacité dans le tour, vous ne payez que 1d6 points d'énergie. Condition : 5 degrés en *Acrobatie*.

Expert amateur - Vous avez été entraîné au maniement des petites armes de contact discrètes, comme le poignard. Dans vos mains, toutes les armes d'amateur font 2d6 points de dégâts. En outre, vous recevez un bonus de +1 au jet d'attaque quand vous en maniez une. Condition : 3 degrés dans la compétence de combat, *Armes et armures de professionnel*.

Expert professionnel - Même surpris, vous savez faire jaillir immédiatement vos armes d'amateur pour vous protéger. Vous avez un bonus de +4 en défense lorsque vous maniez de tels engins. Condition : *Expert amateur*, 5 degrés en défense.

Expert brutasse - Vous êtes un maître dans la manipulation de votre arme de contact. Vous faites maintenant 3d6 points de dégâts avec votre simple couteau. Condition : *Expert professionnel*, *Spécialisation*, 10 degrés dans la compétence de combat, *Dextérité/Précision* +3.

Feinte - Une fois par combat et par adversaire, sur un jet de *Bluff* réussi contre un jet de sauvegarde/Réflexe d'un adversaire, vous pouvez ajouter vos degrés de *Bluff* soit à votre attaque, soit à votre défense pour le tour complet. Condition : 1 degré en *Bluff*.

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

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

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

Gardien professionnel - Lorsque vous utilisez l'atout *Gardien*, vous pouvez parfaitement effectuer une autre action à la seule condition de rester à moins de trois mètres des personnes que vous protégez. De plus, vous gagnez un bonus de +4 à tous les jets de *Perception* destinés à protéger le client. Dernier point, si votre adversaire bat votre défense, c'est vous qui êtes touché et non votre client. Conditions : *Gardien amateur*, 5 degrés en *Perception*.

Gardien brutasse - Vous pouvez agir normalement au cours du tour tout en protégeant vos clients. Par ailleurs, vous pouvez toujours faire un jet de défense pour eux, même si vous n'avez pas conscience qu'ils sont attaqués - les réflexes jouent pour vous. Condition : *Gardien professionnel*, 10 degrés en *Sauvegarde*.

Gladiateur des tripots amateur – Où que vous soyez, vous parvenez toujours à vous débrouiller pour trouver une arme - pied de chaise, gros caillou, bouteille de bière, vieux tuyaux ou tournevis rouillé... Cette arme improvisée fait 1d6 points de dégâts entre vos mains et vous pouvez même ajouter votre Force/Puissance et causer des blessures avec, comme s'il s'agissait d'une arme normale. Condition : 3 degrés en *Perception*.

Gladiateur des tripots professionnel - Vous êtes vraiment adroit avec les armes improvisées. Vous avez un bonus de +2 en attaque et en défense avec ces engins malappropriés. Condition : *Gladiateur des tripots amateur*.

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

Grâce mortelle : En employant 1dK, vous pouvez ajouter votre Charisme/Aura à vos dégâts.

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

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

Lien d'acier – Choisissez une arme précise, comme le sabre de cavalerie ou le disrupteur neural. Vous avez appris à utiliser cette arme d'une manière non conventionnelle, presque empathique. Vous pouvez utiliser une autre caractéristique que celles indiquées dans le calcul de l'Attaque avec cette arme.

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

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

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

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

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

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

Mort silencieuse – Vous savez tuer silencieusement. Si vous réussissez à surprendre votre cible et à lui porter une attaque qui l'amène à 0 points de vie, vous pouvez dans le même temps faire un jet de *Discrétion* contre une difficulté 15. Si ce jet est réussi, le jet de blessure grave indique automatiquement la mort de ta cible. De plus, votre attaque aura été totalement silencieuse. Les personnes endormies ou situées à plus de cinq mètres de la zone n'ont aucune chance d'avoir entendu ce qu'il s'est passé ; quant à celles qui sont plus proches, il leur faut réussir un jet de *Perception*, difficulté 25 (ou le résultat du jet de *Discrétion* s'il est supérieur à 25). Si le jet de *Discrétion* est un échec ou que la cible n'est pas morte sur le coup, les personnes à proximité de la scène vont sans doute remarquer quelque chose. Conditions : *Attaque sournoise*, 5 degrés en *Discrétion*, 5 degrés dans la compétence de combat.

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

Parade de projectiles – Si vous avez raté votre jet de défense contre une attaque par projectile, vous pouvez dépenser 1dK et tenter un jet d'attaque contre le jet d'attaque de l'adversaire. En cas de succès, vous parvenez à parer la flèche, le carreau, le dard, etc. Vous pouvez utiliser cet atout deux fois par tour au maximum. Si vous reprenez cet atout une nouvelle fois, vous pouvez l'utiliser deux fois de plus. Bien entendu, il est impossible de parer les balles et autres projectiles ultra-véloces. Condition : Dextérité/Précision +4.

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

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

Perce-armure professionnel - Si vous employez une arme d'amateur, vous doublez les dégâts que vous infligez à une personne, si vous parvenez à passer son armure. Condition : *Perce-armure amateur*.

Perce-armure brutasse - Si au moins un point de dégât passe l'armure, vous pouvez ignorer toute la protection de votre adversaire. Néanmoins, cet atout ne marche pas sur les armures naturelles ou les atouts spéciaux (tel *Chemise de fer*) Condition : *Perce-armure professionnel*.

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

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

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

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

Projection amateur – En combat à mains nues, vous savez projeter vos adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde/Equilibre contre le jet d'attaque ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires et se retrouver au sol. Condition : *Arts martiaux amateur* ou *Lutteur en finesse*.

Projection professionnelle - Vous pouvez projeter votre adversaire sur une autre personne. cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde/Equilibre avec un bonus de +5 contre votre jet d'attaque ou recevoir les mêmes dégâts. Condition : *Projection amateur*.

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

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

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

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

Radin des munitions - Vous pouvez diviser le coût en munitions en lançant un dK de moins. Par ailleurs, vous pouvez dépenser 1dK pour empêcher votre flingue d'être vide lorsque le conteur vous annonce qu'il l'est.

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

Rechargement rapide - Vous gagnez une action chaque fois que vous rechargez de vos armes. Dans vos mains, un pistolet automatique alimenté par chargeurs est prêt à faire feu immédiatement.

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

Reprends ton souffle – Vous avez l'habitude de vous battre et vous savez profiter au maximum des rares instants de répit qui vous sont offerts. Si vous passez un tour à l'abri pendant un combat, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à 1d6 + Constitution/Vigueur. Vous ne pouvez utiliser cet atout qu'une fois par combat. Si vous prenez cet atout plusieurs fois, vous regagnez 1d6 points de vie de plus par atout supplémentaire et vous pouvez l'utiliser une fois de plus.

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

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

Salopard - Une fois par tour, en dépensant une krâsse, vous pouvez faire une attaque supplémentaire gratuite, à votre meilleur bonus, sur un adversaire qui a été touché par un de vos alliés et qui a subi au moins un point de dégâts. Condition : 5 degrés en *Perception*.

Sens du combat – Vous possédez une sorte de prescience qui vous permet de savoir ce qu'il va se passer quelques millisecondes avant que cela ne se produise. Habitude du combat ou intuition animale, dans tous les cas, ça aide. Vous gagnez gratuitement 3dK par atout au début de chaque scène de combat. Ces dés devront être utilisés pendant la scène ou ils seront perdus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois. Conditions : +3 en Sagesse/Intuition, 5 degrés en sauvegarde/Volonté.

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

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

Sur-spécialisation – Vous obtenez un bonus supplémentaire de +2 en Attaque et en dégâts quand vous maniez une arme précise (l'épée à deux mains ou la spatule en résine par exemple). Conditions : *Spécialisation* dans cette arme, 6 degrés dans la compétence de combat.

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

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

Tir de clouage - Vous pouvez faire un jet de *Bluff* opposé à un jet de Sauvegarde/*Volonté* des gens que vous arrosez. Vous pouvez ajouter un bonus de +2 à votre jet par dK que vous lancez pour vérifier si votre chargeur est vide. En cas d'échec, les cibles sont obligées de se cacher et perdent leur capacité à agir ce tour. Si les cibles réussissent, elles peuvent agir normalement mais si elles se découvrent, elles tirent un dK + 1 par dK que vous avez utilisé. Chaque krâsse effective leur inflige 3 ou 6 points de dégâts. Condition : ne marche qu'avec les armes à feu et assimilées.

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

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

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

Tir par ricochet - Vous pouvez espérer toucher une cible parfaitement cachée derrière un obstacle. Dépensez 1 dK et faites votre jet d'attaque en considérant simplement la cible comme étant derrière une couverture moyenne. Condition : *Tireur expert*, *Une sur un million*.

Tir rapide amateur – Vous êtes très rapide avec les armes à distance et pouvez faire une attaque supplémentaire à votre meilleur bonus. Vous subissez un malus de -2 sur les deux attaques. Cet atout ne peut pas se cumuler avec *Combat à deux armes*. Condition : *Dextérité/Précision* +2, 3 degrés dans la compétence de tir.

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

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

Tireur d'élite (Distance) – En combat, vous savez utiliser les armes à feu au maximum de leur efficacité. Entre vos mains, elles délivrent 3d6 points de dégâts. Condition : 10 degrés dans la compétence utilisée, *Tireur expert*.

Tireur expert – Vous avez été confronté au feu, vous maîtrisez vos nerfs et pouvez désormais faire des dégâts impressionnants avec les armes à feu. Entre vos mains, une arme à feu fait 2d6 points de dégâts. Vous pouvez utiliser cet atout ou l'atout *Armes et armures de professionnel* pour manipuler les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïque. Condition : 3 degré dans la compétence utilisée.

Tireur sûr – Vous savez vous trimballer, courir même, avec des armes à feu ou archaïques chargées et prêtes à l'emploi. Vous ne risquez jamais de vous blesser avec une balle supplémentaire dans la chambre (ignorez la première krâsse qui vide votre arme). Vous pouvez courir avec une arbalète chargée.

Visée – Vous connaissez des techniques de respiration et de concentration vous permettant de tirer extrêmement précisément si vous disposez du temps nécessaire à la visée. Par action passée à viser une cible immobile ou en activité calme, à l'exception de toute autre action (hormis quelques mots entre des dents serrées et un ou deux pas pour vous positionner), vous recevez 1dK de circonstance avec un maximum de 6dK. Condition : 5 degrés en *Concentration*, +2 en *Sagesse/Résolution*.

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

ATOUTS TECHNIQUES

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

Amélioration de l'équipement – En dépensant un dK, vous pouvez passer un tour à améliorer un équipement en lui donnant un bonus d'équipement de +2. L'amélioration dure jusqu'à la fin de la prochaine utilisation de l'objet (par exemple, la fin d'un combat lorsqu'une arme de poing a été améliorée). Le bonus augmente de +1 par atout supplémentaire.

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

Bibliothécaire amateur – Vous lisez plus vite et bien mieux que la plupart. Les recherches en bibliothèque ou dans les archives ou encore la recherche sur internet est moitié moins longue pour vous. De plus, vous obtenez un bonus de +2 à tous les jets de *Renseignements* ou de *Connaissance* lorsque vous farfouillez dans ce genre de source. Oui, la matrice aussi.

Bibliothécaire professionnel – Vous avez beaucoup lu et vous rappelez la moindre de vos lectures... Si vous avez au moins un degré dans la connaissance considérée, lancez un ou plusieurs dK. Si vous obtenez au moins une krâsse, vous vous rappelez une information secondaire pertinente ou rare sur le sujet qui vous intéresse. Si vous en sortez plusieurs, vos souvenirs seront plus précis ou plus étendus. Condition : *Bibliothécaire amateur*.

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

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

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

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

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

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

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

Clef de 12 – Pour 1dK, vous pouvez tenter un jet de mécanique, à votre tour de conduite, pour redonner 1d6+degrés points de maîtrise à votre véhicule.

Conduite - Les compétences *Pilotage* et *Conduite* ne vous donnent accès qu'à la maîtrise d'un seul type d'appareil (le plus souvent la voiture, les motos ou les avions de tourisme). Si vous voulez maîtriser un autre véhicule, vous devez prendre cet atout. Les véhicules peuvent être : poids lourd, tank, engin de chantier, hélicoptère, bateau à moteur, bateau à voile, bateau de course, véhicule tout-terrain, etc.

Connecté à l'info - Vous êtes toujours au courant de l'actualité. Vous mangez du média toute la journée. Télé, radio, net, journaux, vous lisez et écoutez tout avec intérêt. Vous avez un bonus de +4 à vos jets d'*Actualités* ou pour savoir ce qui se passe dans le monde. En dépensant un ou plusieurs dK, vous pouvez aussi connaître des informations sur une personne ou une organisation comme si vous aviez déjà passé un moment à vous renseigner sur lui.

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

Cuistot roboratif - Lorsque vous surveillez des malades ou des blessés qui se reposent, vous pouvez leur donner, chaque jour, 1d6 points de vie et d'énergie par degré dans votre compétence *Métier* (cuisinier) (à la place d'un seul d6 en temps normal). Condition : un degré dans la compétence.

D'une main - Lorsque vous conduisez, vous pouvez effectuer deux actions (conduite, combat, manoeuvre, etc.) avec un malus de -2/-2.

Disparition ninja - Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez faire des jets de *Discrétion* même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu ! Condition : 10 degrés en *Discrétion*.

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

Dissimulation de professionnel - Pour un dK par séance, vous pouvez dissimuler sur vous le matériel strictement nécessaire à un voleur, sans casser ne serait-ce qu'une seule ligne de votre tunique de luxe achetée à la sueur du front des autres. En d'autres termes vous pouvez vous trimballer avec une lame courte, un kit de serrurerie et une corde de longueur raisonnable planqués dans vos vêtements, objets décelables uniquement «à la main» (en réussissant un jet de *Fouille* de difficulté 15) et qui ne vous causent aucun encombrement. Condition : *Dissimulation amateur*.

Dissimulation de brutasse - Véritable James Bond, vous pouvez désormais, en plus du matériel de base décrit dans l'atout professionnel et toujours pour la modique somme d'un dK par séance, dissimuler dans les plis de vos vêtements suffisamment de matériel divers et varié (petite lanterne de poing, boules de glue, grappin pliant, fiole d'acide, etc..) pour bénéficier en permanence d'un bonus de +2 à vos jets de *Préparation*, d'*Escalade* et de *Métier* (*Sécurité/Mécanique*). La difficulté pour vous fouiller passe à 20. Condition : *Dissimulation de professionnel*.

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

Érudit professionnel - Vous avez vraiment un don pour faire partager votre passion, même si vos interlocuteurs n'en ont absolument rien à faire. Vous pouvez ajouter vos degrés dans la connaissance choisie à vos jets de *Diplomatie*, voire à vos jets de *Bluff* quand la situation le permet. Condition : *Érudit amateur*.

Érudit brutasse - Dans votre domaine de connaissance, vous avez des intuitions fulgurantes qui vous permettent d'y faire appel même lorsque cela n'a, semble-t-il, rien à voir. Si vous dépensez 3dK, vous pouvez ajouter vos degrés de connaissance à n'importe quel autre jet. « *Mais si, les mayas utilisait de la poudre de cuivre mélangé à l'argile de leur poterie. Vous pouvez donc, sans ausun soucis, utiliser le robinet de ce lavabo, en cuivre, comme détonateur pour votre bombe. Il suffit de...* » Condition : *Érudit professionnel*.

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

Fausseur amateur - Vous êtes doué avec les crayons et le papier. Vous pouvez recopier rapidement n'importe quel original en y apportant des modifications discrètes (les noms, les dates, etc.) Il est impossible de faire la différence à moins de connaître l'original, de l'avoir sous les yeux ou d'être soit même Fausseur amateur. Le temps que vous devez passer à créer la copie dépend du type de document - quelques minutes pour une lettre ou un laissez-passer, plusieurs heures pour une carte d'identité ou un passeport. Condition : 1 degré dans la compétence *Métier* (*scribe*) ou *Fausseur* selon les époques.

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

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

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

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

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

La musique adoucit les mœurs – Vous êtes un virtuose. Si vous avez l'occasion de jouer au moins un air de musique, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets de *Diplomatie* et *Bluff* sur les personnes qui l'ont entendu. Condition : un degré dans une compétence musicale.

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

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

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

Monte-en-l'air professionnel - Grimper un mur ou une façade ? un jeu d'enfant. Il ne vous faut qu'un jet d'*Escalade* contre 15 et un tour pour grimper un étage complet. Si vous ratez votre jet, il vous faut deux tours mais vous ne tombez pas (il y a assez de corniches et de cariatides pour vous aider). Vous ne pouvez pas grimper ainsi plus d'un étage par degré de la compétence *Escalade*. Ensuite, c'est à la force du poignet, comme tout le monde... Condition : *Monte-en-l'air amateur*, 3 degrés en *Escalade*.

Monte-en-l'air brutasse - Vous sautez de deux fois plus haut et jusqu'à deux fois plus loin qu'auparavant (oui, oui, comme un Yamakazi). Il vous faut des éléments de hauteurs différentes et un peu d'espace tout de même, mais les toits d'une cité sont votre terrain de jeu préféré. Condition : *Monte-en-l'air professionnel*, 10 degrés en *Acrobatie*.

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

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

Perceur de coffre brutasse – Vous savez instinctivement si une serrure a été piégée magiquement (ou avec des senseurs technologiques). Il vous suffit de rentrer dans une pièce pour savoir où sont les alarmes, les caméras, les yeux magiques et autres équipement anti-intrusion. Condition : *Perceur de coffre professionnel*, 10 degrés en *Perception*.

Pilote brutasse - Vous pouvez infliger 2d6 supplémentaires de perte de maîtrise à vos adversaires. Vous même pouvez ignorer 4 points de maîtrise perdus à chaque échange. Condition : *Pilote professionnel*.

Pilote professionnel - Vous pouvez infliger 1d6 supplémentaires de perte de maîtrise à vos adversaires. Vous même pouvez ignorer 2 points de maîtrise perdus à chaque échange.

Portage supérieur - Vous possédez quatre cases d'encombrement supplémentaires pour porter armes, armures, boucliers ou sacs.

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

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

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

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

Rat d'atelier - Parce que vous avez visité moult ateliers dans votre enfance, demandant aux uns et aux autres comment ils travaillent, vous pouvez toujours ajouter votre bonus d'Intelligence/Mémoire à tous les jets de compétences techniques et de métiers où vous n'avez pas le moindre degré de compétence.

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

Scan rapide - Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé, vous le voyez. Condition : 3 degrés en *Perception* et en *Fouille*.

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

Tacticien - Vous savez parfaitement trouver les failles dans les plans de vos ennemis. Lors d'un combat, vous pouvez passer un tour à observer la situation. La réussite d'un jet de *Perception/Commandement*, difficulté 20, vous permet de gagner un dK + un autre dK par degré dans la compétence à utiliser pendant le combat. Les compagnons qui écoutent vos indications peuvent aussi bénéficier des dK obtenus par cet atout.

Tactique - Vous pouvez ajouter votre niveau au seuil de valeur des têtes à claques qui combattent à vos côtés s'ils suivent vos ordres.

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

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

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

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

ATOUTS SOCIAUX

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

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

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

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

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

Bandes de pote - Vous faites parti d'un gang ou d'un club ou encore d'une amicale de joueur de jeu de rôle. Dans tous les cas, vous savez que vous pouvez compter sur vos amis en cas de coup dur. Une fois par partie, vous pouvez utiliser jusqu'à 4dK. Chaque krâsse fait venir autant d'amis à votre rescousse pour une action unique : protection, combat, planque, etc. Bien sur, n'oubliez pas de renvoyer l'ascenseur.

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

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

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

Chantage - Une fois par aventure et par atout, vous pouvez demander au conteur de vous révéler un petit secret d'un personnage secondaire que vous connaissez. Évidemment, le but est de vous en servir pour faire pression et l'obliger à faire quelque chose pour vous. Conditions : 5 degrés en *Psychologie*, *Intelligence*/Mémoire +2.

Chef charismatique - Vous savez diriger les autres personnes pour leur soutenir le moral, les faire travailler ensemble, les pousser au-delà de leurs limites. Vous pouvez, une fois par séance et par atout, donner des dK gratuits aux gens qui se placent sous votre autorité, pour un usage précis (l'utilisation d'une compétence précise, un bonus de combat, etc.). Le nombre de dK est égal aux degrés de votre compétence *Diplomatie*/Commandement que vous divisez comme vous le souhaitez parmi votre équipe. Condition : Charisme/Aura +3.

Dragueur - En observant une personne durant quelques minutes, vous devinez ce qui lui fera plaisir ou quels sont ses centres d'intérêt. Vous devez faire un jet de *Psychologie* contre un jet de sauvegarde/Impression de la personne visée. En cas de succès, vous avez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff*, *Diplomatie*, *Renseignements*, *Impression* contre cette personne.

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

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

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

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

Faveur - Une fois par aventure et par atout, vous pouvez demander une faveur à un personnage secondaire que vous connaissez. Cette faveur doit rester simple comme prêter sa bagnole, par exemple, mais vous n'avez pas à la justifier ou à la renvoyer. Conditions : 5 degrés en *Psychologie*, Charisme/Aplomb +2.

Gros bras à la pelle – Une fois par aventure, Vous pouvez faire appel à un nombre de tête à claques de FD 1 et de niveau 1 égal à votre Charisme/Aura plus un par dK dépensé. En gros ce sont quelques types louches qui peuvent mettre la main à la batte pour quelques biffons, sans se préoccuper d'éthique et de morale. Il faut leur promettre une récompense et ils disparaissent à la fin de l'aventure. Attention tout de même, si vous avez l'habitude de ne pas respecter votre parole, le conteur pourra éventuellement en tenir compte et les têtes à claques pourraient ne plus être totalement coopératives. Cet atout est différent de Bande de pote et vous pouvez parfaitement posséder les deux. A chaque fois que vous reprenez cet atout, les têtes à claques qui vous suivent voient leur FD augmenter de +1, jusqu'à FD3 au maximum.

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

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

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

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

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

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

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

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

Notoriété – Vous jouissez d'une mauvaise réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff*, *Impression* et *Intimidation*. En combat, tous les ennemis qui s'approchent à moins de dix mètres doivent réussir un jet de sauvegarde/Volonté ou recevoir un malus de -2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Condition : ne peut pas prendre l'atout *Réputation*.

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

Polyglotte – Vous parlez trois langues supplémentaires, sans accent.

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

Première réaction - 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.

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

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

Réputation – Vous jouissez d'une excellente réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff*, *Impression* et *Diplomatie*. En combat, tous vos alliés dans un rayon de dix mètres reçoivent un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Condition : ne peut pas prendre l'atout *Notoriété*.

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

Sexy – Vous recevez un bonus de +4 en *Bluff*, *Impression*, *Diplomatie* et *Renseignements* auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent – les alternatives sont laissées à l'appréciation du conteur). Condition : *Charisme/Aura* +2.

Vérifier les faits - Vous êtes un expert dans la collation et la vérification des faits. Vous pouvez ainsi forcer (subtilement) vos adversaires à se livrer à vous en leur exposant vos théories sur l'histoire que vous vivez. Dépensez un dK. L'adversaire doit réussir un jet de sauvegarde/Volonté contre un jet de *Bluff* ou d'*Impression* ou soit confirmer votre théorie, soit vous indiquer à quel moment vous vous trompez. Il n'est pas obligé d'en dire plus mais vous pouvez toujours espérer qu'il se lancera dans un monologue plein d'enseignements. Vous ne pouvez utiliser cet atout qu'une fois par aventure et par adversaire.

ATOUTS DE CHANCE

Ces atouts sont liés au destin et à la chance.

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

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

Forcer le destin – Même lorsque les éléments sont contre vous, le Destin penche toujours en votre faveur. Vous gagnez un modificateur de 2 points par atout sur le d20 pour savoir qui obtient les dK lors d'une contre-Krâsse. Vous pouvez faire varier le dé comme vous le souhaitez. Condition : au moins un autre atout de chance, +3 en *Charisme/Aplomb*.

J'veux pas crever ! – Vous n'allez quand même pas mourir comme ça ? Vous pouvez dépenser autant de dK que vous le souhaitez pour annuler des blessures graves. À la fin de la scène, vous perdez un point de *Constitution/Vigueur* ou un point de *Sagesse/Résolution* selon la caractéristique la plus haute. Vous le récupérez après quelques semaines de repos. Si vous ne remplissez plus les conditions pour avoir l'atout, vous le perdez jusqu'à ce que vous regagniez votre point de caractéristique. Conditions : +3 en *Constitution/Vigueur* ou *Sagesse/Résolution*, *Repousser les limites*.

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

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

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

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

Qu'est-ce que j'ai dans mon garage ? (Krâsse) – Vous pouvez dépenser une ou plusieurs krâsses pour trouver un objet quelconque et générique dans votre garage (ou votre grenier ou votre cabane de jardin). Condition : *Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?*, *Qu'est-ce que j'ai dans mon sac ?*

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

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

Repousser les limites – Ce n'est qu'aux portes de la mort que le Destin montre son vrai visage. Si vous arrivez à 0 points de vie ou d'énergie, vous conservez le droit d'utiliser des dK mais à chaque fois que vous le faites et que vous obtenez des krâsses, vous tirez un jet de sauvegarde/Résistance comme si vous veniez d'encaisser une blessure grave, avec un malus au dé égal au nombre de krâsses obtenus. En cas d'échec, vous tombez inconscient et blessé.

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

Sacrifice – Vous êtes un martyr, un jour, un jour vous mourrez pour votre cause et vous le savez. Une fois et une seule, vous pouvez décider que tous les dK que vous lancez sont efficaces sur un jet de 4 ou plus. Vous mourrez obligatoirement à la fin de l'action. Condition : *Repousser les limites, Fanatique*.

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

ATOUTS SPÉCIAUX

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

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

Adrénaline de professionnel – Vous êtes habitué au passage de l'adrénaline dans votre corps. Vous divisez les pertes d'énergie de l'atout Adrénaline par deux. Condition : *Adrénaline amateur*, Constitution/Vigueur +2.

Adrénaline de brutasse – Vous êtes extrêmement rapide. Cet atout vous permet d'effectuer votre deuxième action, donnée par l'adrénaline, juste après la première. Conditions : *Adrénaline de professionnel*, 10 degrés en *Initiative*.

Atout de groupe – Sélectionnez un atout de combat que vous possédez. Vous êtes maintenant capable de le conférer à un groupe d'alliés précis (dont le nombre est égal votre Charisme/Aura). Tant qu'ils sont à portée de voix et de vue, ces alliés peuvent tous utiliser cet atout s'ils réunissent les conditions nécessaires.

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

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

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

Compagnon animal – Vous pouvez choisir un compagnon animal de FD 2 et de niveau 1. Vous pouvez choisir un animal terrestre ou n'importe quel animal fantastique de votre choix, si accepté. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez prendre un autre animal équivalent ou augmenter le FD de celui-ci de 1 point - ce qui lui donne deux nouvelles capacités spéciales à choisir. Le compagnon animal gagne 1 niveau tous les deux degrés dans la compétence *Dressage*. Parmi les capacités que vous pouvez lui donner, vous pouvez en choisir parmi la liste suivante : Vitesse (le compagnon obtient un bonus de +4 en Acrobatie) ; Résistance (le compagnon obtient un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde) ; Sens aiguisés (le compagnon reçoit un bonus de +2 en Survie et Perception) ; Langage (il comprend tous les langages parlés par son maître et peut, en fonction de ses capacités naturelles, se faire comprendre en retour) ; Transfert (le compagnon et son maître peuvent utiliser leurs réserves de points d'énergie réciproques) ; Lien empathique (le compagnon et son maître savent toujours où ils se trouvent l'un par rapport à l'autre). Vous pouvez aussi augmenter ses dégâts, ses attaques ou lui donner des capacités extraordinaires.

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

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

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

La foi est mon bouclier - Cet atout permet d'échanger sa défense contre sa sauvegarde pendant un tour complet. Vous devez dépenser 1 dK. Cet atout ne peut être employé qu'une fois par combat mais vous pouvez le reprendre pour l'utiliser plusieurs fois. En règle général, cet atout s'appuie sur des convictions très fortes et vous devez suivre un code d'honneur très strict.

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

Marche forcée - Habitué à vous reposer en cours d'effort (par de petites siestes courtes), vous pouvez utiliser votre Constitution/Vigueur et votre Sagesse/Résolution pour récupérer des points de vie et d'énergie durant la nuit, même si vous ne vous êtes pas reposé dans la journée. Par ailleurs, vous pouvez marcher deux fois plus loin qu'un autre personnage au cours d'une même journée de déplacement stratégique.

Miracle - Vous êtes capable de sauver la vie d'un compagnon mortellement blessé. Vous pouvez stabiliser, une fois par séance, un personnage qui a raté un jet de sauvegarde contre la mort après une blessure. Vous pouvez aussi lui éviter les séquelles s'il a été durement éprouvé, mais qu'il a pu réussir son jet de sauvegarde.

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

Objet personnel - Vous disposez d'un objet bien à vous. Qu'il provienne d'un héritage, qu'il porte une charge émotionnelle intense, que vous l'ayez volé lors d'un cambriolage, qu'importe : il vous appartient et possède une grande valeur. Au moins pour vous. Vous pouvez choisir n'importe quoi, en accord avec le conteur, depuis l'arme enchantée jusqu'au véhicule, en passant par les gri-gris tribaux ou un appartement dans un quartier chic. L'effet exact est laissé à l'appréciation du conteur mais voici quelques pistes. Vous ne pouvez pas le perdre, il peut très difficilement être détruit et, d'une manière générale, vous le retrouverez toujours d'une manière ou d'une autre. Le conteur devra avoir une excellente raison pour le faire disparaître et devra compenser d'une manière ou d'une autre. Une arme spéciale peut se voir doter d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts ; s'il s'agit d'un véhicule, sa valeur peut se chiffrer en centaines de milliers de dragons d'or ; un véhicule moins cher peut se voir doter de fonctions et d'options supplémentaires. Bref faites-vous plaisir. Condition : le plus souvent cet atout devra être pris à la création mais certaines circonstances peuvent permettre de le prendre en cours de partie.

Profilier - En vous basant sur les témoignages et les faits, vous êtes capable de dresser un portrait précis d'une personne, de ses habitudes et de ses pensées. Condition : 5 degrés en *Psychologie*.

Que d'un œil - Vous n'êtes jamais surpris dans votre sommeil. Vous pouvez toujours faire un jet de défense, de sauvegarde ou de *Perception*. Vous ne pouvez pas prendre l'atout *Insomniaque*.

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

Refuge - Vous possédez un refuge, une installation personnelle, une maison, un laboratoire, un garage, une cabane sous un pont. En tout cas, c'est chez vous. Ce refuge possède un FD 1 et un niveau 1. Il gagne un niveau pour chaque tranche de deux degrés de *Préparation* que vous possédez. Vous pouvez lui donner un de vos atouts pour faire augmenter son FD et lui donner deux capacités spéciales pour véhicules.

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

Rêve - Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois. Certains sont prémonitoires ou donnent des indices sur ce que vous vivez. Condition : *Sagesse/Intuition* +2.

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

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

Sommeil réparateur - Vous lancez 2d6 par nuit de repos pour récupérer vos points de vie et d'énergie au lieu de 1d6. Si la journée n'a pas été trop dure, vous pouvez ajouter votre Constitution/Vigueur et votre Sagesse/Résolution.

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

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

Véhicule personnel - Vous possédez un véhicule personnel que vous entretenez et utilisez préférentiellement à tout autre. Ce véhicule possède un FD 1 et un niveau 1. Il gagne un niveau pour chaque tranche de deux degrés de Pilotage ou de Conduite que vous possédez (selon le type de véhicule). Vous pouvez lui donner l'un de vos atouts pour faire augmenter son FD et lui donner deux capacités spéciales pour véhicules.

ATOUTS MAGIQUES

Ces atouts sont réservés aux utilisateurs des arts magiques.

Adeptes - Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaines magiques*, vous pourrez choisir un nouveau domaine. Condition : Intelligence/Mémoire +2.

Âme apaisante - Votre amour d'autrui est si grand qu'il transparaît dans votre magie. Chaque fois que vous vous en servez pour soigner quelqu'un, vous pouvez ajouter votre Sagesse/Résolution aux points de vie récupérés. Condition : vous ne pouvez pas prendre l'atout *Esprit acéré*.

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

Court-circuit magique - Pour vous, jeter un sort puissant n'est jamais impossible. Vous y parvenez toujours même si ça vous coûte toute votre énergie. Vous pouvez ajouter +1 à votre jet de sort par point d'énergie dépensé en plus, limité par le nombre de degrés de votre compétence de style. Condition : 6 degrés dans la compétence de style.

Dissipation malaisée - Le magicien adverse doit ajouter vos degrés dans la compétence de style à sa difficulté pour dissiper un de vos sorts (soit difficulté du sort + 10 + vos degrés).

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

Dégâts dévastateurs - Avec les années, votre magie a atteint un stade qui la rend très inquiétante - pour vos ennemis en tous cas. Vous pouvez ajouter 1d6 points de dégâts à vos sorts offensifs, à condition de dépenser 2 points d'énergie supplémentaires. Cet atout peut être acheté plusieurs fois, mais pas plus d'une fois par tranche de 3 degrés dans la compétence de style.

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

Esprit acéré - Votre tournure d'esprit est corrosive, vicieuse, implacable. À tel point que cela transpire dans votre magie, qui en devient d'autant plus destructrice. Vous pouvez ajouter votre Intelligence/Logique aux dégâts causés par vos sorts. Condition : vous ne pouvez pas prendre l'atout *Âme apaisante*.

Magicien prudent - Lorsque vous ratez un sort, vous ne dépensez que la moitié des points d'énergie (arrondi à l'inférieur).

Magie rapide - Vous pouvez lancer deux sorts par tour, en agissant rapidement. La difficulté des deux sorts est augmentée de 5.

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

Maintien inconscient - Vous avez grandement développé votre pouvoir de concentration. Vous pouvez maintenir un sort sans subir de restriction autre que l'incapacité à utiliser des dK (vous pouvez donc lancer d'autres sorts, combattre ou agir normalement). Un sort maintenu s'arrête toujours si vous devez faire un jet sur la table des blessures.

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

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

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

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

Sorts de brutasse – Votre magie est maintenant parmi les plus puissantes. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de brutasse quand vous jetez des sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents. Condition : *Sorts de professionnel*, 12 degrés dans une compétence de style.

Sorts de professionnel – Vous avez atteint un palier dans l'utilisation de votre magie. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de professionnel quand vous jetez des sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents. Condition : 6 degrés dans une compétence de style.

Sorts discrets – Vous êtes capable d'un exploit rarissime : utiliser votre magie sans être vu. À force d'entraînement, vous êtes parvenu à réduire les effets visibles, comme les gestes et les incantations, à presque rien. Ceux qui vous regardent ont droit à un jet de *Perception* en opposition avec votre jet de sort pour vous repérer.

Sorts imparables – Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la difficulté des jets de sauvegarde de vos sorts. Par point de difficulté supplémentaire, il vous en coûte un point d'énergie. La difficulté additionnelle maximum est égale à votre nombre de degrés dans la compétence de style utilisée. Condition : 9 degrés dans une compétence de style.

Stock d'énergie – Vous avez appris à utiliser des réceptacles pour vos points d'énergie afin d'en avoir une réserve supplémentaire. Vous avez besoin d'un objet d'artisanat de valeur spécialement préparé à cette intention, comme une pierre précieuse ou une amulette en or. Un objet peut accepter un point par 20 DO de valeur. Vous pouvez stocker autant de PE que la moitié de votre score maximum, quel que soit le nombre d'objets que vous possédez. Le processus de stockage demande une heure et un jet de *Concentration* difficulté 20. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal.

Style supplémentaire – Vous avez appris un nouveau style de magie. Vous pouvez associer ce style à un de vos domaines magiques. La seconde fois que vous prenez cet atout pour le même style, vous pouvez l'associer à tous les autres domaines connus.

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

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