

Liste complète des atouts

Pour DKil system

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.

Atouts de naissance

Les atouts de naissance représentent votre nature profonde – ce que vos parents, la génétique, le hasard, vous ont légué et que vous ne pourrez jamais changer quoi que vous fassiez.

Petit

- Vous ne pouvez pas manier d'armes de brutasse, ni porter de sacs de la même catégorie – quel que soit votre portage. Vous avez un bonus de +2 à tous vos jets de défense et un autre de +4 à vos jets de discrétion.

Grand

- Vous êtes vraiment grand et imposant. Vous avez un malus de -2 à tous vos jets de défense mais vous ajoutez 1d6 aux dégâts que vous causez au corps à corps. Vous pouvez choisir d'avoir un bonus de +4 en Diplomatie ou en Coercition, selon le style que vous vous donnez.

Sang puissant

- Vous êtes héritier d'une longue lignée de gens « bizarres » : peut-être y a-t-il du sang de dragon dans vos ancêtres ou est-ce qu'ils ont fait un pacte avec une quelconque entité un peu extérieure sur les bords ? Choisissez un atout monstrueux comme atout d'origine, les plus courants sont les armes et armures naturelles, mais ne vous sentez pas limité par cela. Choisissez un détail physique qui peut trahir votre « différence ». Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois pour être encore plus bizarre.

Âme double

- Votre corps abrite deux âmes. C'est parfois un peu compliqué à gérer mais ça n'a pas que des désavantages. Au début de chaque séance vous pouvez échanger deux de vos caractéristiques, comme vous le souhaitez. Vous devez bien sûr recalculer tous vos bonus, mais cela vous offre une plus grande liberté pour faire face aux dangers que vous devez affronter.

Apparence hors-norme

- Votre apparence diffère sensiblement des standards de votre race. Que vous soyez, par exemple, laid comme le péché, sexy en diable ou l'air innocent, lorsque votre apparence peut vous servir, vous gagnez 1 à 3 dK de circonstance en fonction de la sensibilité de votre interlocuteur. A l'inverse, si celui-ci n'apprécie pas, les dK de circonstance peuvent se retourner contre vous.

Atouts familiaux

Les atouts familiaux regroupent les atouts d'origine que l'on peut attribuer à l'environnement dans lequel vous avez grandi – votre famille, votre pays, les gens que vous avez côtoyés et qui ont marqué votre jeunesse.

Mystique confirmé

- Vous pouvez choisir un domaine magique. Choisissez un style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ce domaine. Vous êtes rompu à l'usage du mysticisme depuis votre plus jeune âge, pour vous c'est quelque chose d'intuitif. Les FD de vos sorts vous font gagner 2 PM (1 PM si vous ne prenez pas cet atout à la création). Condition : +1 dans les caractéristiques directrices de votre compétence de style par atout. Non cumulables avec « Combattant confirmé » à la création.

Combattant confirmé

- Vous êtes rompu au combat depuis votre plus jeune âge, pour vous c'est quelque chose d'intuitif. Toutes techniques de combats voient leur coût en PE réduit de 2 (1 si vous ne prenez pas cet atout à la création). Condition : +1 dans les caractéristiques directrices de mêlée (attaque et défense). Non cumulables avec « Mystique confirmé » à la création.

Fortuné

- Votre famille est assez fortunée pour que vous puissiez profiter de ses libéralités. En général, vous recevez 1d6 PO par degré de votre compétence de Métier (Commerçant, Artisan, Rentier...) au début de chaque aventure, mais vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour augmenter vos ressources, multipliant par dix la somme initiale (1d6x10 PO puis 1d6x100 PO par degré par exemple).

Gamin

- L'aventure commence un peu plus tôt que prévu pour vous : vous êtes encore un môme. Qu'à cela ne tienne. Vous avez un bonus de +1 en Charisme ou en Dextérité. A moins que votre peuple ne soit grand, vous êtes considéré comme ayant l'atout Petit. Même si vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Bluff vis-à-vis des adultes, plein de choses vous sont interdites et il y a peu de chance qu'on vous écoute sérieusement.

Gars du coin

- Vous devez choisir une région ou une ville dont vous êtes originaire ou que vous connaissez bien. Vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits dans les compétences de Renseignement, de Diplomatie, d'Influence et de Survie concernant ce territoire et ses habitants – ce qui signifie que vous pouvez, bien entendu, ajouter vos caractéristiques si vous n'avez pas ouvert la compétence. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que dans un quartier défini.

Éducation spéciale

- Vous avez reçu une éducation particulière dans un domaine précis – le combat, la magie, les arts de voleur, les bonnes manières, l'érudition, etc.. Dans ce domaine, vous définissez l'équivalent d'un sortilège de FD2 que vous pourrez lancer à volonté (sans jet) au coût de 1d6 point d'énergie. Le pouvoir peut être magique ou non dans ses origines, l'important est qu'il ait de la gueule, qu'il vous aide dans le domaine considéré et qu'il fasse de vous un de ces happy-few ayant reçu un enseignement légendaire.

Dons

Les dons regroupent les atouts d'origines qui décrivent un talent particulier que vous pouvez posséder. L'origine de ces dons peut être très diverse : peut-être est-ce dans votre sang, peut-être est-ce inscrit dans les étoiles...

Bénédiction

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

Empathie animale

- Vous avez le feeling avec toutes les bestioles à plumes et à poil (voire à écaille, mais elles sont quand même souvent limitées dans leur conversation). Vous pouvez utiliser vos compétences sociales avec les bêtes. Par ailleurs, choisissez un type d'animaux (canidés, félins, équidés, serpents, rapaces, passereaux, corvidés, mammifères marins, etc.). Vous pouvez dialoguer de manière cohérente avec les membres de cette espèce – même si cela tient plus de la communication silencieuse qu'une conversation à bâton rompu. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant une espèce différente.

Réfractaire

- Vous êtes naturellement résistant à un typer particulier d'agression. Choisissez un danger comme le feu, le froid, les maladies, les poisons, la peur et le stress, le baratin, les coups assommants ou encore un domaine magique particulier. Vous pouvez toujours dépenser 1d6 points d'énergie pour réussir automatiquement vos jets de sauvegarde contre cette agression.

Don naturel

- Depuis tout petit, vous êtes naturellement talentueux sur certaines activités. Vous disposez de 4 degrés supplémentaires que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez entre les sauvegardes et les compétences. Les degrés investis dans les sauvegarde le sont au coût de 2 pour 1. Vous pouvez ainsi dépasser la limite du nombre de degré fonction de l'apprentissage.

Atouts de développement

Les atouts de développement agissent directement sur les capacités de votre personnage et sur son évolution. Vous augmentez ainsi ses compétences ou ses compteurs, mais aussi ses possibilités en jeu.

Action rapide – Limité, Fatigant

- Vous êtes capable de vous dépasser et d'effectuer vos actions bien plus rapidement que les autres. Choisissez une compétence lorsque vous prenez cet atout ? Dorénavant, si
- vous devez tenter un jet de cette compétence prenant plus d'une action (comme bander des blessures, crocheter une serrure, tenter de vous déguiser ou programmer un golem), vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie pour faire le jet en une seule action. Vous pouvez reprendre cet atout pour l'utiliser une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle compétence.

Action supplémentaire

- Vous obtenez une action principale supplémentaire dans le tour, mais dont le jet se fera à -5 (pour une attaque, lancer un sort, crocheter une serrure, soigner, etc.). Quand le bonus de compétence ou de sauvegarde augmente, l'action supplémentaire voit son bonus augmenter. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois mais le malus s'additionne (troisième action à -10, quatrième action à -15, etc.)
-

Adaptation

- Dans la vie, de nombreuses circonstances peuvent gêner un personnage – aussi bien au combat que dans les situation les plus quotidiennes. Généralement, le conteur impose alors des malus à vos actions, le plus souvent sous la forme de dK de circonstance qui viennent compliquer votre tâche, déjà difficile. On peut citer, entre autre, des malus de distance, de visibilité, de mouvement, de couverture, de luminosité, etc. pour les attaques à distance ou, pour les attaques (et défenses) au corps-à-corps, des malus liés aux terrains instables ou mouvants, à l'exiguïté d'un lieu, à la luminosité, à des différences de position (en contre-bas, par exemple), etc.. Au moment où vous prenez cet atout, choisissez l'une des nombreuses situations susceptibles de vous handicaper dans vos actions. Ces situations peuvent aussi bien être des contingences (comme la luminosité, l'alcool, le stress, la monte pour les cavaliers, la distance pour les tireurs, etc.) que des terrains spécifiques (comme la forêt, le désert, les souterrains, la montagne, etc.). Dorénavant, les éventuels dK de circonstance liés à ces situations ne vous pénalisent plus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour autant de situation différente. Vous pouvez aussi le reprendre une deuxième fois pour le même type de situation. Dans ce cas, non seulement les krâsses issues des éventuels dK de circonstance n'augmentent plus la difficultés de vos actions, mais elles sont autant de bonus à vos jets (comme les dégâts classiques) !
-

Apprentissage

- Vous pouvez répartir 6+Int degrés dans vos compétences. Une même compétence ne peut jamais avoir un nombre de degrés d'apprentissages supérieur au nombre de fois ou vous avez pris cet atout, mais vous pouvez tout à fait choisir de distribuer en une seule fois ces degrés d'apprentissage dans une même compétence si vous ne dépassez pas cette limite. Le bonus total dans la compétence est égal à la somme des caractéristiques plus le nombre de degrés (plus d'éventuels bonus apportés par d'autres atouts). Une compétence qui ne possède aucun degré ne reçoit pas les bonus de caractéristique.
-

Avantages

- Vous pouvez répartir cinq degrés entre les huit sauvegardes (Équilibre, Idée, Impression, Initiative, Perception, Réflexe, Résistance, Volonté). Le bonus total est égal à la somme des caractéristiques plus le nombre de degrés. Si une sauvegarde ne possède pas de degré, elle bénéficie tout de même des bonus de caractéristique. Aucune sauvegarde ne peut avoir plus de degré 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. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour la même caractéristique, mais sans jamais dépasser un score total égal au score initial +5. Vous ne pouvez pas prendre cet atout plus d'une fois tous les trois niveaux.

Compteurs

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

Compteurs exceptionnels

- Ajoutez 10 points à votre total de points d'énergie ou à votre total de points de vie. Vous n'ajoutez pas de caractéristique.

Coup de vice – Limité

- Au moment de prendre cet atout, choisissez une compétence avec laquelle vous allez pouvoir pourrir la vie de vos adversaires quand la situation s'y prête (par exemple, Psychologie pour trouver l'insulte perfide qui va rendre votre ennemi fou furieux et vous donner l'avantage en combat). Vous pouvez désormais choisir d'utiliser gratuitement cette compétence, une fois par scène, pour habiller le jet d'un adversaire et diminuer encore plus ses chances de réussite (1dK de circonstance de malus pour deux degrés dans votre compétence au lieu du malus d'habillement habituel).

Essaye encore – Fatigant ou Fatum au choix

- Lorsque vous prenez cet atout, choisissez une compétence ou une sauvegarde. Si vous n'êtes pas satisfait de votre premier jet de dé sous la compétence choisie, vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie ou un dK pour relancer les dés une seconde fois. Choisissez ensuite celui des deux résultats que vous préférez. Vous pouvez prendre l'atout plusieurs fois sur plusieurs compétences différentes.

Portage

- On peut dire que vous avez roulé votre bosse et avez appris à la dure qu'un bon ouvrier n'est rien sans de bons outils. Dorénavant, vous sortez couvert : vous disposez de 4 cases d'encombrement supplémentaire pour les différents sacs d'aventuriers et pour les trousseaux à outils.

Sens de la situation - Limité

- Choisissez une situation précise (en plein combat, en entrant dans une pièce, en interrogeant quelqu'un, en soirée jet set, sur un champs de bataille, etc.). Une fois pas scène, lorsque vous vous trouvez dans cette situation, vous pouvez passer un tour à observer pour gagner 3dK à utiliser pour des jets en rapport avec la situation. Vous pouvez reprendre cet atout pour le faire une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle situation.

Synergie - Limité

- Choisissez une compétence au moment de prendre cet atout. Une fois pas scène, si vous habillez un jet de compétence ou de sauvegarde avec la compétence choisie, vous pouvez le faire sans dépenser les points d'énergie habituels. De plus, vos bonus issus des degrés se transforment en dK (1dK pour 2 degrés dans la compétence). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois avec des compétences différentes et ainsi bénéficier de larges options. Vous pouvez aussi le reprendre une nouvelle fois sur la même compétence pour pouvoir bénéficier une fois supplémentaire par scène.

Talentueux

- Vous êtes exceptionnellement doué dans une compétence. Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets dans la compétence choisie. Vous pouvez prendre l'atout plusieurs fois sur plusieurs compétences différentes.

Atouts de combat

Maîtrises

Armes et armures de professionnel

- Cet atout vous permet d'utiliser les armes et les armures de professionnel dans les meilleures conditions possibles – en infligeant des dégâts normaux d'une arme de ce type et en ne doublant pas le malus d'encombrement pour l'armure et le bouclier.

Armes et armures de brutasse – Condition : Armes et armures de professionnel

- Vous avez appris à manier les armes et les armures de brutasse. Vous êtes désormais un tank, bravo !

Combat sans armes

- Lorsque vous vous battez à mains nues, vous infligez naturellement 1d6 points de dégâts sans y ajouter votre Force. Néanmoins, suite à un entraînement spécifique, votre corps est devenu une arme de guerre. Vos armes naturelles (mains, pieds, tête, genoux, coudes, doigts) sont désormais considérés comme des armes d'amateur et vous pouvez donc y ajouter votre Force. Si vous prenez cet atout une seconde fois, vous passez au stade professionnel (2d6 de dégâts). Pris une troisième fois, cet atout vous permet d'infliger d'impitoyables dégâts de brutasse (pour 3d6 de dégâts).

Expert

- Au moment où vous prenez cet atout, choisissez une catégorie de matériel parmi les catégories suivantes : armes, armures, boucliers, sacs à dos et trousse à outils. Entre vos mains, le matériel amateur de cette catégorie vous donne les mêmes avantages que le matériel de professionnel. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour différent type de matériel. Notez que vous devez préciser le type de trousse à outils.

Maîtrise des armures – Condition : Armes et armures de professionnel

- Vous avez poursuivi votre formation martiale pour apprendre à porter les armures les plus lourdes ou pour mieux les ajuster. Vous disposez de deux cases de portage supplémentaires, réservées à votre armure, et un bonus de protection de +1 cumulatif par atout. Par ailleurs, quand vous portez une armure de professionnel ou de brutasse, vous pouvez ignorer une krâsse aux dégâts qu'on vous inflige.

Maîtrise des boucliers

- Si vous tenez un bouclier de professionnel ou de brutasse, son bonus de défense s'applique aussi à votre sauvegarde pour vous protéger contre les souffles de dragon et autres effets de zone (sortilèges, explosions, etc.). Par ailleurs, à chaque fois que vous prenez cet atout, les boucliers voient leur bonus de défense augmenter de 1.

Maîtrise de la lutte

- Vous savez utiliser les effets spéciaux (lutter, immobiliser, renverser, projeter, etc.) au meilleur de leur efficacité. A chaque fois que vous prenez cet atout, choisissez une technique particulière. Vous pouvez alors ajouter 1d6 aux dégâts contre lesquels il faut faire un jet de sauvegarde. Par ailleurs, si vous le désirez, vous infligez aussi le résultat du d6 dans les points de vie de votre adversaire.

Améliorations

Les améliorations sont des techniques de combat avancées. En général, il faut au moins posséder une maîtrise d'une sorte ou d'une autre pour que ces atouts soient véritablement utiles. Avec eux, néanmoins, vous devenez un combattant redoutable.

Actions combinées

- Vous avez l'habitude de faire deux choses à la fois : là où les aventuriers moins doués sont obligés de concentrer toute leur attention pour pouvoir agir, vous savez faire d'une pierre deux coups. Choisissez une combinaison de deux actions principales parmi les suivantes, en sachant que vous pouvez tout à fait choisir de doubler la même action : effectuer un jet d'attaque, effectuer un jet de compétence précise ou lancer un sort. Vous êtes désormais capable d'effectuer ces deux actions simultanément, comme s'il s'agissait d'une seule, avec un malus de -2 pour chacun de vos deux jets. Au moment de prendre cet atout, vous devez préciser soit une technique de combat spécifique (combat avec une arme dans chaque main, combat rapproché avec des armes de petite taille, voire pas d'armes du tout, ou encore combat à distance avec une arme à répétition, comme un arc par exemple), soit un domaine magique privilégié avec lequel vous êtes capable de réaliser cet exploit. Par la suite, vous pouvez tout à fait reprendre cet atout à nouveau pour maîtriser de nouvelles combinaisons ou bien acquérir une nouvelle action supplémentaire basée sur la même combinaison. Dans ce cas, le malus à chacune de vos actions augmente par tranche de 2 points (3 actions à -4, 4 actions à -6, etc.).

Armes de prédilection

- Pour un type d'armes particulier (épée longue, dague, marteau de guerre, arc long, etc.), vous pouvez échanger l'une des caractéristiques directrices de l'attaque ou de la défense contre une autre de votre choix (par exemple, remplacer la Force par le Charisme ou l'Intelligence). Vous pouvez changer les deux caractéristiques en reprenant l'atout mais vous ne pouvez choisir deux fois la même.

Assassin

- Vous connaissez les techniques des tueurs et des sicaires. Si vous surprenez votre cible, à mains nues ou avec une arme d'amateur, vous pouvez porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup, quelque soit son nombre de points de vie. Si l'attaque est un succès et qu'elle occasionne au moins un point de dégâts, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre les dégâts ou mourir immédiatement. S'il s'agit d'un héros, il peut dépenser un dK pour annuler cet effet et tomber simplement assommé, hors de combat ou laissé pour mort.

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 du combat.

Connaître son ennemi

- Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. Après deux tours de combat, vous gagnez automatiquement un bonus de +2 en attaque et aux dégâts contre un adversaire donné. Dans certains cas, le conteur peut autoriser que le bonus s'applique à un groupe d'adversaire interchangeable de type Tête à claques. Dans tous les cas, le bonus n'est valable que pour la scène.

Dégâts explosifs – Condition : professionnel en Attaque et Spécialisation

Vous devenez extrêmement efficace dans votre spécialité. Lorsque vous vous trouvez dans les conditions d'utilisation de votre spécialisation, vous faites exploser vos dommages sur les 6. Relancez les d6 qui obtiennent un 6 naturel et ajoutez le nouveau résultat au précédent. Tant que vous obtenez des 6, vous relancez. Si vous reprenez cette option, vous passez à explosifs à 5+ puis à 4+. Les dégâts explosifs de cet atout sont cumulables avec ceux d'une arme particulière, mais il n'est jamais possible de descendre en dessous de 4+ quelque soit la manière.

Doigts serpents

- Après des années de polissage spécifique, les ongles de l'assassin sont désormais durs, lisses et tranchants comme du verre, aptes à véhiculer des toxines. Vous pouvez utiliser les poisons de lame à mains nues, y compris hors des conditions de combat – une poignée de main par exemple.

Fortune de bataille

- Quand vous dépensez des dK sur un jet de sauvegarde ou de compétence en combat, vous en recevez un supplémentaire gratuitement. Vous pouvez reprendre cette capacité plusieurs fois pour gagner des dK gratuits supplémentaires (un par atout).

Focalisation – Limité

Vous avez la capacité de rentrer complètement dans la réalisation d'une action particulière. Tant que vous vous concentrez, vous devez dépenser 1d6 points d'énergie par période de temps, le plus souvent par tour. Vous gagnez alors un +4 à un avantage ou une compétence liée à votre action, ainsi qu'un +2 dans une caractéristique utile. De plus, vous avez un -2 dans un avantage (le plus souvent défense ou sauvegarde) et vous ne pouvez faire aucune action sortant du domaine de votre atout.

- Vous pouvez arrêter votre concentration à n'importe quel moment (vous êtes alors vidé pendant 1d6 tours même s'il vous reste des points d'énergie) ou la focalisation prend fin d'elle-même lorsque vous avez dépensé toute votre énergie. Vous pouvez reprendre cet atout pour choisir une nouvelle focalisation ou pouvoir l'utiliser une fois de plus par scène.

Gardien

- En dépensant 1d6 points d'énergie, vous pouvez faire tous les jets de défense d'une personne près de vous et que vous avez désignée en début de tour. A chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez désigner une personne supplémentaire. Si vous ratez votre défense c'est votre protégé qui est touché, sauf si vous dépensez immédiatement un dK pour prendre les dégâts à sa place.

Mèche courte – Fatum

Vous n'êtes jamais pris de court et êtes capable de fabriquer toute sorte de choses utiles en quelques instants, surtout pour faire mal à vos adversaires : engin explosif, cocktail Molotov, sacs à colle ou bouteille d'acide par exemple. Votre construction ne tiendra au maximum qu'une scène. Pour déterminer son efficacité, prenez dans le tas et lancez autant de dK que vous le souhaitez. Les krâsses et demi-krâsses réussies sont autant de points de vie que vous encaissez pendant votre bricolage (sans armure). Les dés restants sont les dés de dégâts que vous pourrez infliger à vos adversaires.

Posture de combattant

- A chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez créer une posture de combat précise et décider d'une manière d'échanger des malus contre des bonus. Vous pouvez ainsi choisir de diminuer votre attaque, votre défense ou votre sauvegarde (-2) ou bien vos dégâts (-1d6) pour augmenter une de ces variables (respectivement de +4 ou +2d6). Logiquement, durant un même tour de combat, une seule posture peut être activée.

Repousser la douleur

- A chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez ignorer les effets d'une blessure et ne tirer celle-ci qu'à la toute fin du combat : soit lorsque que votre camp est victorieux ou vaincu, soit quand vous vous prenez une deuxième blessure.

Reprendre son souffle – Limité

- Une fois par combat, vous pouvez dépenser un point de récupération pour retrouver instantanément des points de vie ou d'énergie. Choisissez l'une de vos compétences (soin, survie, concentration, athlétisme, etc.) et utilisez-la comme si vous vous soigniez – sauf que ça ne prend pas de temps. À chaque fois que vous reprenez cette option, vous pouvez le faire une fois de plus par combat.

Spécialisation

Vous êtes spécialisé dans une technique martiale particulière. Cette technique peut être liée à l'utilisation d'une arme spécifique (épée bâtarde, arc long, couteau de lancer, etc.), à un mode de combat particulier (à deux armes, à cheval, en supériorité numérique, nu et peint en bleu, etc.) ou à l'affrontement d'un adversaire donné (peaux vertes, morts-vivants, géants, etc.).

- Cette spécification peut être offensive ou défensive. Dans les conditions adéquates ou obtenez soit un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts s'il s'agit d'une spécialisation offensive, soit de +2 en défense et en protection pour une spécialisation défensive. Si votre spécialisation est liée à un adversaire précis, alors vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de compétence en relation avec cet adversaire, par exemple pour le pister, l'intimider ou autre. Vous pouvez reprendre cet atout pour acquérir une nouvelle spécialisation ou pour renforcer une spécialisation existante, auquel cas vous ajoutez les bonus.

Par ailleurs, les bonus de spécialisation se cumulent quand les circonstances s'y prêtent (une attaque avec une arme à deux main, dans la forêt, contre des gobelins – ou le chandelier dans la bibliothèque contre le Colonel Moutarde) mais une même attaque ou défense ne peut pas bénéficier de bonus totaux supérieurs à +6.

Technique de combat – Condition : Spécialisation

- Vous avez développé ou appris un art martial tout à fait spécifique, en lien avec une spécialisation de votre choix. A chaque fois que vous prenez cet atout, Vous pouvez choisir deux techniques pour lesquelles vous n'avez plus le malus normal. Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir deux techniques supplémentaire ou annuler leur coût en énergie de deux techniques que vous possédez déjà.

Techniques de combats :

Attention ces dernières ne sont pas des atouts. Elles peuvent être tenté à tout moment contre un malus de - 4 à l'attaque et 1D6 PE. Elles infligent des dommages en plus de l'effet. Pour y résister la cible doit faire un jet de sauvegarde ou de mêlée (indiqué pour chaque technique de combat) de difficulté 10 + dégâts infligés (après l'armure).

Assommer - Résistance

- Vous ne pouvez tenter cette action que contre un adversaire mal en point ou surpris. En cas de réussite, votre cible s'écroule pour un nombre de minutes égal aux dégâts infligés. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Attaque rapide - Perception

- Alors que vous combattez, vous en profitez pour placer un coup de poing, de pied à votre adversaire, comme ça, en passant. En cas de réussite, vous pouvez tenter immédiatement une nouvelle attaque. Si elle porte vous n'infligez qu'1D6 + Force de dégâts, mais votre adversaire perd sa prochaine action. Vous ne pouvez utiliser cette attaque spéciale qu'une fois par combat ou à chaque fois que votre adversaire est surpris.

Boucherie - Volonté

- Si vous réussissez cette attaque et que vous tuez votre adversaire, vous le faites d'une manière si impressionnante que tous ceux souhaitant vous attaquer à ce tour doivent réussir leur jet de volonté ou être secoué et perdre leur prochaine action.

Bousculer, projeter, renverser - Résistance, Équilibre

- En cas de réussite de votre attaque spécial, la cible est repoussée de plusieurs mètres et chute. A son tour, elle peut utiliser une action ou dépenser 3dK pour se relever. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Coup vicieux - Réflexes

- Vous ne pouvez tenter cette attaque que contre une adversaire surpris ou si vous avez l'initiative tours du premier tour de combat. Si vous réussissez, votre adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions et ne peut utiliser de dK jusqu'à la fin du prochain tour. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Coupe-jarret - Défense

- Si vous réussissez cette attaque, vous blessez votre adversaire aux jambes. Il ne peut plus courir et subit un malus de 2dK de circonstance à toutes ses actions impliquant le déplacement, ce qui inclut le combat en cours s'il n'est pas statique, la fuite, la charge, les sauts, etc. Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain tour.

Désarmer - Résistance

- En cas de réussite, la cible perd son arme qui tombe à ses pieds. A son tour, elle peut la récupérer en utilisant une action ou en dépensant 3dK. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Enchaînement - Perception

- Si vous réussissez votre attaque et que vous mettez hors combat votre adversaire, vous pouvez immédiatement en attaquer un autre qui se situe à proximité. Celui-ci peut tenter un jet de Perception contre 10 + les dégâts infligés à son copain pour éviter cette attaque, sinon celle-ci se déroule normalement.

Feinte - Idée

- Si vous réussissez cette attaque, votre adversaire est perturbé et est considéré comme surpris au prochain tour, mais uniquement face à vous. Cela signifie que vous pouvez utiliser un certain nombre d'autres techniques et que vous gagnez +2 au toucher et 1d6 points de dégâts supplémentaires sur votre prochaine attaque. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie à votre adversaire.

Lier - Attaque

- Si vous réussissez, vous coincez votre arme dans celle de votre adversaire, vous empêchant tous les deux de l'utiliser. A chaque tour, un jet d'opposition en Intimidation, Attaque ou Psychologie permet au gagnant de décider s'il reste coincé ou s'il libère son arme. Dans ce dernier cas, il obtient un bonus de 2dK par tour où les armes sont restées liées. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Lutter - Résistance, Équilibre

- Si vous réussissez votre attaque spéciale vous attrapez votre adversaire et maintenez une prise. Vous n'avez plus de jet d'attaque à faire, contentez-vous de lancer les dégâts à chaque tour où vous maintenez votre adversaire. Vous êtes libre d'infliger une perte de points de vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise, les dégâts calculés précédemment ne servant qu'à indiquer la difficulté du jet de sauvegarde. A son tour d'agir, votre cible peut utiliser une de ses actions pour se dégager en réussissant un jet de Résistance ou Équilibre contre 10 + les dégâts. En cas de réussite, elle se libère. A la place, la victime peut aussi tenter de lutter contre vous en utilisant la même technique.

Marquer - Volonté

- Cette attaque permet d'humilier et de décourager votre adversaire en démontrant votre maîtrise du combat. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du personnage dans sa chemise, épingler son bras au mur,...). En cas de réussite, la victime doit dépenser un dK supplémentaire à chaque fois qu'elle veut ou doit en utiliser pour ses actions. Cet effet dure Charisme +1 tour et vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie à votre adversaire.

Saigneur - Résistance

Cette attaque entraîne la perte de 1 point de vie par tour chez votre adversaire. A son tour, celui-ci peut dépenser un point de récupération pour arrêter le saignement, mais il ne récupérera pas de point de vie pour autant. Cet effet s'arrête automatiquement si la victime est soignée. Vous pouvez décider de ne pas infliger les dégâts normaux de l'attaque. Si la cible est frappée plusieurs fois par cette attaque spéciale, les effets sont cumulatifs. Et si l'adversaire continue à saigner une fois à 0 point de vie, on fait quoi ? Lancez donc un dK cumulatif à la fin de chaque tour. S'il y a un 6, le personnage s'évanouit ; deux 6, il tombe dans le coma et mourra dans quelques heures ; trois 6 et c'est la mort immédiate. Bien sûr, les dK et les 6 sont cumulatifs tant que la personnage n'est pas soigné.

Techniques avancées :

Ne peuvent être utiliser qu'en les achetant avec l'atout « technique de combat ». N'utilise pas les règles de sauvegarde des techniques de combat habituelle.

Opportuniste

- Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire (avec votre meilleur bonus) quand l'adversaire vous tourne soudainement le dos, qu'il court sans faire attention à vous, qu'il fuit le combat, qu'il tombe, dégaine une arme, psalmodie un sortilège ou accomplit une autre action hors combat.

Pas dupe

- On ne la fait pas à vous. En utilisant cette technique, vous pouvez ignorez l'effet d'une technique de combat que l'on tente de vous infliger. Vous pouvez choisir de dépenser l'énergie après que votre adversaire ait lancé les dés.

Perce-armure

- Vous avez l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. A chaque fois que vous déclenchez votre technique, vous annulez l'armure de votre adversaire lors de votre prochaine attaque. Vous devez décider d'utiliser votre technique avant de savoir si vous touchez votre adversaire.

Salopard

- Vous pouvez faire une attaque supplémentaire (à votre meilleur bonus) sur un adversaire qui a été touché par un de vos alliés et qui a subi au moins un point de dégâts.

Sursaut final

- Si vous ratez un jet de sauvegarde contre une blessure, vous pouvez agir une dernière fois normalement avant de vous écrouler.

Atouts aventureux

Les atouts aventureux sont ceux qui vous différencient de l'homme de la plèbe.

Atouts techniques

Les atouts techniques sont ceux que vous serez le plus à même d'utiliser au beau milieu de l'action, vous apportant des capacités précieuses (et pas toujours légales).

Disparition ninja - Condition : professionnel en Discrétion

- Vous pouvez faire des jets de Discrétion même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu !

Monte-en-l'air

- Vous doublez toutes vos vitesses de déplacement lorsqu'il faut escalader un mur, grimper ou descendre des escaliers, courir sur les toits. Par ailleurs, vous doublez vos distances de saut en longueur ou pour tomber.

Pilote

- Lorsque vous êtes au volant d'un véhicule, vous infligez 1d6 points de perte de maîtrise supplémentaires à vos adversaires. Par ailleurs, vous avez 4 points de protection contre les pertes de maîtrise que vous subissez. Si vous reprenez cet atout, ajoutez 1d6 et deux points de protection.

Adrénaline - Fatiguant

- En dépensant 2d6 points d'énergie, vous pouvez effectuer une action supplémentaire, à votre plein bonus, en toute fin de tour. Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois pour faire plusieurs actions, à condition de payer le coût à chaque fois.

Conversion

- Une fois par tour pour pouvez dépenser un dK pour remplacer la perte de 1d6 point d'énergie provoquée par l'utilisation d'un atout. Vous pouvez reprendre cet atout pour dépenser d'autres dK pendant un même tour.

Atouts logistiques

Les atouts logistiques sont tous ceux qui vous rendent la vie plus agréable ou plus facile.

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.

Dissimulation

- 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 sur vous qu'un seul objet à la fois. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez camoufler un objet supplémentaire

Main du soigneur

- Vous avez des « mains de Roi ». En tout cas, vous pouvez toujours ajouter 1d6 aux soins normaux que vous prodiguez. Quand vous traitez des blessures, vous pouvez diminuer le seuil de séquelle de 1 point pour 2 degrés dans la compétence. De plus, une fois par jour, vous pouvez accorder un point de récupération gratuit à une personne. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez donner un autre point de récupération.

Marche forcée

- Habitué à vous reposer en cours d'effort (par de petites siestes courtes), vous pouvez toujours récupérer vos PV et PE comme si vous vous étiez reposé toute la journée. Par ailleurs, vous pouvez marcher deux fois plus loin qu'un autre personnage au cours d'une même journée de déplacement stratégique.

□ ***Polyglotte***

Vous parlez trois langues supplémentaires, sans accent.

Réparation instantanée

- Pour 1dK, vous pouvez tenter un jet de mécanique, à votre tour de conduite, pour redonner 1d6+degré points de maîtrise à votre véhicule. A chaque fois que vous reprenez cet atout, vous ajoutez 1d6 à la réparation.

Atouts d'éveil

Le monde est un endroit bien dangereux pour qui ne sait pas regarder autour de lui.

Ces atouts sont dédiés à l'observation et à l'enregistrement des données via les interfaces sensorielles des personnages (autrement dit les appendices oculaires, auriculaires, nasaux et autres morceaux de doigts).

Mémoire eidétique

- Vous avez une mémoire phénoménale et êtes capable de vous souvenir de centaines de noms, visages, de faits. Si vous dépensez 1dK, le conteur doit vous redonner une indication à propos de ce que vous avez vu ou entendu, même si vous ne l'avez pas noté. Vous avez aussi un bonus de +2 en perception pour repérer les déguisements.

Scan rapide – Condition : professionnel en Perception

- Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé magiquement, vous le voyez.

Sixième sens

- Vous sentez toujours quand il y a quelque chose de louche dans l'atmosphère – embuscade, mensonge, trucs pourris au royaume du Danemark, etc.. Le conteur peut vous donner des indices ou vous permettre des jets interdits à d'autres moins éveillés.

Atouts d'entourage

Non, vous n'êtes pas seul. En fait, il y a plein de gens autour de vous et certains d'entre-eux, inexplicablement, semblent vous vouer une certaine affection (à moins que vous ne les payiez pour cela, bien entendu).

Ami

- Vous avez un ami cher qui peut vous aider épisodiquement et à charge de revanche. Il a sa propre vie et vaque à ses occupations, mais si vous faites appel à lui, il viendra aussitôt que possible. Il est de FD3 et de niveau égal à vos degrés en Diplomatie. Vous pouvez augmenter son FD de 1 ou prendre un nouvel ami à chaque fois que vous reprenez cet atout.

Compagnon

- Vous êtes accompagné d'un serviteur, d'un animal ou d'un monstre. La créature est loyale jusqu'à la mort et vous considère comme son maître et mentor. Elle est de FD2 et son niveau est égal à la moitié de la compétence liée au type de compagnon. Pour un majordome humain, ce sera Diplomatie, pour un loup fort et sauvage Survie et une créature jaune aux grands yeux mignons qui lancent des éclairs, Préparation. Même si vous n'utilisiez pas la même langue, vous pouvez toujours le comprendre et vous faire comprendre ainsi que donner des ordres simples auxquels votre compagnon obéira au mieux de ses possibilités. Par contre, si vous l'envoyez au combat, ne soyez pas étonné qu'il y passe. Toutefois, en fonction de l'investissement que vous avez mis dans ce compagnon, le conteur vous permettra sans doute d'en obtenir un nouveau pour éviter que vous ne perdiez l'atout ou vous demandera du temps avant qu'il ne soit de nouveau disponible.

Familier

Vous possédez un familier. Il s'agit d'un animal ou d'une créature magique de petite taille de FD1 et de niveau 1. Elle ne peut pas évoluer mais possède les capacités suivantes :

- - Langage : il comprend tous les langages parlés par son maître et peut, en fonction de ses capacités naturelles, se faire comprendre en retour.
- - Transfert : le compagnon et son maître peuvent utiliser leurs réserves de points de magie réciproques.
- Lien empathique : Le compagnon et son maître savent toujours où ils se trouvent l'un par rapport à l'autre.

Vous pouvez aussi utiliser cet atout avec l'atout Compagnon animal. Auquel cas, votre compagnon gagne un niveau et les capacités indiquées, tout en pouvant progresser. Si votre familier meurt, vous devez attendre un mois avant d'en obtenir un autre.

Mentor

- Quelqu'un vous a prité sous son aile, il vous protège et vous aide, mais attend aussi certaines choses de vous (comportement, services, etc.). Tyran sadique ou enseignant bienveillant, il est dans l'ombre de votre vie. C'est au conteur de déterminer sa nature et sa puissance bien que vous puissiez réinvestir des atouts pour améliorer vos relations avec lui.

Possessions uniques

- Vous disposez d'un objet bien à vous. 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. L'objet possède un FD1 et a été fabriqué par un artisan professionnel (il a donc 4 capacités spéciales). Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir un nouvel objet ou augmenter de 1 le FD d'un objet que vous possédez déjà.

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. Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir un nouveau refuge ou aménager celui-ci, avec l'accord du conteur.

Scooby gang

- Vous êtes accompagné d'une bande de têtes à claques. Leur nombre est égal à votre Charisme +1, ils sont de FD1 et leur niveau est égal à la moitié de vos degrés de Diplomatie. Cette bande est toujours disponible, suit vos ordres, mais prend peu ou pas du tout d'initiatives. Si vous perdez des membres, ils sont de retour ou remplacés à l'aventure suivante. Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir une nouvelle bande ou augmenter leur nombre en doublant votre Charisme.

Atouts de majesté

Vous êtes sans doute une bête sociale, un requin des cocktails, un meneur d'homme, un manipulateur sans foi ni loi. En tout cas, les atouts de majesté sont ceux qu'il vous faut.

Âme de chef – Condition : Charisme +2 minimum

- Vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits dans les compétences de Diplomatie, Bluff et Coercition quand vous tentez d'impressionner, motiver ou donner des ordres à vos adversaire, ce qui signifie que vous pouvez ajouter vos caractéristiques si vous n'avez pas de degré ou même changer de catégorie.

Chef charismatique – Condition : +1 en Charisme par atout

- Vous êtes fait pour commander. Lorsque vous encouragez vos alliés en habillant leurs jets et que vous utilisez vos compétences Diplomatie ou Coercition, vous pouvez donner les bonus obtenus à autant de personnes que votre score de Charisme +1 au lieu d'une seule personne habituellement. Vous pouvez reprendre cet atout pour donner les bonus à 10 fois plus de personnes à chaque fois.

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 à votre Charisme). Tant qu'ils sont à portée de voix et de vue, ces alliés peuvent tout utiliser cet atout s'ils réunissent les conditions nécessaires.

Tactique

- Toutes les têtes à claques qui se placent sous vos ordres voient leur valeur augmenter d'un point pour deux degré de Diplomatie.

Accointance et réseau

- Il vous suffit d'une demi-heure pour faire un jet d'Influence ou de Renseignement. Un échec à votre jet signifie que les contacts ne peuvent pas vous aider. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant la compétence à laquelle il s'applique : renseignement ou Influence.

Fascination

Choisissez une compétence sociale comme Bluff, Diplomatie ou Représentation. Quand vous voulez fasciner quelqu'un, faites un jet de cette compétence opposé à sa sauvegarde. Si vous réussissez, la cible ne prête plus attention à rien d'autre qu'à 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 un jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine son arme) interrompt automatiquement la fascination. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois. Vous pouvez aussi reprendre cet atout pour capter l'attention de tout un auditoire. Vous affectez alors autant de personnes que votre degré dans la compétence liée. L'atout Chef charismatique peut s'appliquer.

Chevalier blanc – Condition : Professionnel en Réputation

- Vous êtes un de ces héros légendaires dont on raconte les aventures au coin du feu. Toutes les têtes à claques au fait de vos prestigieux faits d'armes et combattant à vos cotés dans une zone de taille « grande salle » reçoivent un bonus égal à la moitié de vos degrés de Réputation à leurs jets d'attaque et à leurs seuls de valeur.

Croquemitaine – Condition : Professionnel en réputation

- Vous êtes un de ces redoutables chiens de guerre dont on évoque les campagnes au coin d'un bar. Toutes les têtes à claques au fait de vos terrifiants faits d'armes et combattant contre vous dans une zone de taille « grande salle » reçoivent un malus égal à la moitié de vos degrés de Réputation à leurs jets d'attaque et à leur seuil de valeur.

Première impression

- Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos degrés d'une compétence sociale comme Bluff, Diplomatie ou Coercition. Faites un jet de compétence contre un jet de sauvegarde de leur part. Chaque personne qui échoue vous donne un dK que vous pouvez utiliser contre eux durant la scène à suivre, en confrontation sociale ou physique.

Sexy – Condition : Charisme +2 minimum

- Vous êtes dotés d'un physique particulièrement agréable et vous savez vous en servir. Vous bénéficiez de deux degrés supplémentaires gratuits en Bluff, Diplomatie et en Renseignement auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent).

Négociateur

Certaines personnes doivent rester neutres en toutes circonstances, y compris au beau milieu d'un combat. Si au premier tour d'une opposition, vous annoncez que vous restez neutre, il faut réussir un jet de volonté contre une difficulté de 20 pour vous prendre sciemment pour cible – bien entendu, vous ne devez accomplir aucune action offensive ni quoi que ce soit de dangereux pour vos adversaires pour que cet atout reste actif – oui, lancer des sorts de soin sur vos compagnons tombés pour qu'ils retournent se battre est considéré comme dangereux. Si vous êtes le dernier debout, vous pouvez vous rendre... Ou pas. Par ailleurs, si vous êtes en train de négocier ou de passer un accord, vous réagissez en premier si quelqu'un d'autre que vous tente d'initier une action agressive, de votre côté ou de l'autre. A chaque fois que vous reprenez cet atout vous augmentez de 5 points la difficulté du jet de volonté pour vous attaquer.

Langue de velours

- Choisissez l'une des compétences sociales à chaque fois que vous prenez cet atout. Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'un interlocuteur, vous l'améliorez de 2 crans au lieu d'un seul.

Aura de majesté

- Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'une foule, vous pouvez toucher 5 fois vos degrés personnes. Si vous reprenez cet atout, vous multipliez le chiffre par 10, etc.

Atouts exotiques

Clairement, ils sont ici parce qu'ils ne sont pas ailleurs.

Aura de haine/d'amour – Condition : amateur en Foi

- Toutes les créatures que vous détestez doivent réussir un jet de sauvegarde contre 15+Charisme pour vous approcher à moins de Charisme mètres. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez ajouter vos degrés de Coercition à la difficulté du jet. Vous devez choisir un type de créature à chaque fois que vous prenez cet atout.

Identité secrète

- Vous possédez deux identités distinctes et personne n'a jamais été capable de faire le lien entre elles. Vous avez donc deux compétences Réputation, espèce de chanceux. Vous devez aussi répartir les effets sociaux que vous possédez (comme Chevalier Blanc ou Croquemitaine) entre vos deux identités.

Increvable

- Vous êtes un vrai dur, capable d'encaisser des chocs d'une violence inouïe. En dépensant 1d6 points d'énergie, vous pouvez ajouter votre Constitution à votre armure au moment de subir des dégâts.

Insomniaque

- Vous ne dormez pas plus de 4 heures par nuit, ce qui vous libère pas mal de temps libre. Par contre, rien ne peut vous réveiller pendant ces heures et vous ne pouvez pas prendre l'atout Que d'un œil.

Lien du sang

- Au moins deux 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.

Âme sœur – condition : Lien du sang

- Désormais, les âmes des personnages sont liées devant le destin lui-même. Si l'un des personnages meurt, ses compagnons perdent tous au moins un point de caractéristique. Chacun peut dépenser plus de points pour aller chercher l'être perdu dans l'au-delà. Le conteur lance autant de DK que le nombre de points de caractéristiques dépensés par l'ensemble des compagnons. Si le résultat fait au moins une krâsse (ou deux demi-krâsses), le personnage mort est ressuscité et ce même en l'absence de corps.

Le seigneur est mon berger – Fatum, Limité, condition : amateur en Foi

- Cet atout permet d'échanger son attaque contre une sauvegarde pendant un tour complet. Vous devez dépenser 1dK. Cet atout ne peut être employé qu'une fois par combat, mais vous pouvez le reprendre plusieurs fois pour l'utiliser plusieurs fois. Cet atout s'appuie sur un code d'honneur très strict.

Ma foi est mon bouclier – Fatum, Limité, condition : amateur en Foi

Pendant défensif de l'atout Le seigneur est mon berger.

Miracle

- Vous êtes capable de sauver la vie d'un compagnon mortellement blessé. Vous pouvez stabiliser, une fois pas 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.

Porte-poisse

- Vous portez la poisse aux gens que vous n'aimez pas. Tous ceux qui sont à moins de 3m de vous et que vous désignez d'un regard ou d'un geste doivent réussir un jet de sauvegarde contre 15+ votre bonus de Sagesse ou souffrir d'un malus de -2 à tous leurs jets de Sauvegarde jusqu'à la fin de la journée (ou de la nuit) en cours.

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. Impossible de prendre l'atout insomniaque.

Touche à tout

- Vous pouvez faire un jet de compétence sans degré avec un bonus égal à la moins bonne des caractéristiques correspondantes, au lieu de +0. En reprenant cet atout, vous pouvez choisir la meilleure des caractéristiques.

Visions

- Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois, ou vous avez des visions de choses qui ne sont pas vraiment là. Certaines visions sont prémonitoires, d'autres vous donnent des indices sur ce que vous vivez. À chaque fois que vous reprenez cet atout, les visions se font plus précises. Si le conteur vous y autorise, vous pouvez tenter des jets d'Érudition, de Psychologie ou d'une autre compétence pour interpréter vos visions.

Atouts de chance

Principalement des atouts qui permettent de tricher avec l'histoire et les événements. Mais bon, qui n'a pas ses cheat codes pour aller au bout du jeu ?

Chanceux

- Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tous les dés d'une krâsse ou d'une contre-krâsse. Vous pouvez reprendre cet atout pour l'utiliser plusieurs fois pas séances.

Coup de pouce

- Lorsque vous prenez cet atout, vous devez choisir l'un des domaines suivants : décors, figurants, accessoires, intrigue. Vous pouvez à tout moment lancer un ou plusieurs dK. Si vous obtenez des krâsses (ou des demi-krâsses), vous pouvez les utiliser pour acheter le silence du conteur et prendre temporairement le contrôle de la narration. Le conteur est seul juge de ce que vous pouvez obtenir et du nombre de krâsse nécessaire. Vous pouvez décrire un élément de décors plus ou moins important, du matériel dont vous avez besoin et que vous trouvez rapidement, des figurants à qui vous pouvez faire appel, des renseignements ou des connaissances dont vous vous souvenez soudain...

Forcer le destin

- Vous gagnez un modificateur de +5 par atout sur le d20 pour savoir qui obtient des dK lors d'une contre-krâsse. Vous pouvez faire varier le dé comme vous le souhaitez.

Pas passé loin - Fatum, Limité

- Vous pouvez annuler automatiquement une attaque réussie contre vous en dépensant 3dK plus 1dK par krâsse que votre adversaire a obtenu. Vous devez payer les dK avant qu'on ne lance les dés de dégâts.

Repousser ses limites

- 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 obtenez des krâsses, vous tirez un jet de sauvegarde comme si vous veniez d'encaisser une blessure grave, avec un malus au dé égal au nombre de krâsse obtenues. En cas d'échec, vous tombez inconscient et blessé.

Rituel de chance

- Une fois par jour, vous pouvez effectuer un rituel qui vous permet d'échanger des points d'énergie contre des dK sur la base d'un dK pour 1d6 point d'énergie dépensés. Ce rituel peut être très court et ne prendre qu'un tour. Reprendre cet atout vous permet de refaire ce rituel une fois supplémentaire par jour.

Atouts magiques

Ces atouts sont utiles à tous ceux qui veulent (ou peuvent) pratiquer de la magie ou développer des pouvoirs cosmiques phénoménaux (dans un mouchoir de poche).

Court-circuit magique

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

Dissipation malaisée

- la difficulté des jets pour dissiper vos sortilèges ou briser vos pentacles est augmentée de 5. Cet atout peut être pris plusieurs fois.

Domaine privilégié

- Choisissez un domaine magique particulier parmi ceux que vous maîtrisez : vous avez un bonus de +1PM pour calculer la puissance et les paramètres des sorts que vous lancez qui sont issus de ce domaine.

Études magiques

- Votre année d'étude vous permet de mémoriser un sort supplémentaire. Vous pouvez cumuler cet atout autant de fois que vous le voulez.

Incantation longue

Cet atout vous permet de prendre plus de temps pour diminuer la difficulté d'un sortilège comme indiqué si dessous :

- | Incantation | Difficulté |
|-------------|------------|
| 2 actions | -5 |
| 1 minute | -10 |
| 1 heure | -15 |
| 1 journée | -20 |

Magie sauvage

- Vous pouvez réévaluer à la baisse le FD d'un sortilège de manière à réussir votre tentative même si votre magie est insuffisante. Cependant un sort ainsi bridé peut avoir des effets étranges : le conteur peut utiliser des dK contre votre sort (généralement 2 par FD en moins) afin de provoquer des effets secondaires : chaque demi-krâsse obtenue ainsi correspond à une perte supplémentaire de 3 ou 6 PE, en plus du coût normal du sort, ainsi qu'à un léger couac dans le déroulement des événements.

Maintient inconscient

- Vous pouvez maintenir un sort et lancer des dés. 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 égal à la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

Mystique adepte

- Vous pouvez choisir un domaine magique. Choisissez un style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ce domaine. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez choisir un nouveau domaine magique. Si vous n'avez pas pris l'atout « mystique confirmé » à la création, les FD de vos sorts vous font gagner 1 PM au lieu de 2. Condition : +1 dans les caractéristiques directrices de votre compétence de style par atout.

Sorts discrets

- Vous êtes parvenus à limiter les effets visuels de vos incantations, ceux qui vous regardent doivent réussir un jet de perception pour vous repérer.

Stock d'énergie

- Vous pouvez charger un objet d'artisanat spécialement conçu (pierre précieuse, amulette...) pour l'occasion de points d'énergie. Un objet peut accepter un point d'énergie par 20 PO 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 demande une heure et un jet de concentration de difficulté 20. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal.

Style privilégié

- Choisissez une compétence de style magique que vous maîtrisez : vous avez un bonus de +1 sur vos jets de magie avec cette compétence et quand vous lancez des dK pour booster un sortilège, vous pouvez en ajouter un gratuit, sans prélever sur le tas.

Style supplémentaire

- Vous avez appris un nouveau style de magie. Vous pouvez l'associer à un de vos domaines magiques. La seconde fois, vous pouvez l'associer à tous les domaines connus.

Notes :

Table des matières

Atouts d'origine	1	Mèche courte	9
<i>Atouts de naissance</i>	1	Posture de combattant.....	10
Petit.....	1	Repousser la douleur.....	10
Grand.....	1	Reprendre son souffle.....	10
Sang puissant.....	1	Technique de combat.....	10
Âme double.....	1	<i>Techniques de combats :</i>	11
Apparence hors-norme.....	1	Assommer.....	11
<i>Atouts familiaux</i>	2	Attaque rapide.....	11
Mystique confirmé.....	2	Boucherie.....	11
Combattant confirmé.....	2	Bousculer, projeter, renverser.....	11
Fortuné.....	2	Coup vicieux.....	11
Gamin.....	2	Coupe-jarret.....	11
Gars du coin.....	2	Désarmer.....	12
Éducation spéciale.....	2	Enchaînement.....	12
<i>Dons</i>	3	Feinte.....	12
Bénédictio.....	3	Lier.....	12
Empathie animale.....	3	Lutter.....	12
Réfractaire.....	3	Marquer.....	12
Don naturel.....	3	Saigneur.....	13
Atouts de développement	4	<i>Techniques avancées :</i>	13
Action rapide.....	4	Opportuniste.....	13
Action supplémentaire.....	4	Pas dupe.....	13
Adaptation.....	4	Perce-armure.....	13
Apprentissage.....	4	Salopard.....	13
Avantages.....	5	Sursaut final.....	13
Caractéristique.....	5	Atouts aventureux	14
Compteurs.....	5	<i>Atouts techniques</i>	14
Compteurs exceptionnels.....	5	Disparition ninja.....	14
Coup de vice.....	5	Monte-en-l'air.....	14
Essaye encore.....	5	Pilote.....	14
Sens de la situation – Limité.....	6	Adrénaline.....	14
Synergie – Limité.....	6	Conversion.....	14
Talentueux.....	6	<i>Atouts logistiques</i>	14
Atouts de combat	7	Amélioration de l'équipement.....	14
<i>Maîtrises</i>	7	Dissimulation.....	14
Armes et armures de professionnel.....	7	Main du soigneur.....	15
Armes et armures de brutasse.....	7	Marche forcée.....	15
Combat sans armes.....	7	Polyglotte.....	15
Expert.....	7	Réparation instantanée.....	15
Maîtrise des armures.....	7	<i>Atouts d'éveil</i>	15
Maîtrise des boucliers.....	7	Mémoire eidétique.....	15
Maîtrise de la lutte.....	7	Scan rapide.....	15
<i>Améliorations</i>	8	Sixième sens.....	15
Actions combinées.....	8	<i>Atouts d'entourage</i>	16
Armes de prédilection.....	8	Ami.....	16
Assassin.....	8	Compagnon.....	16
Combattant maso.....	8	Familiier.....	16
Connaître son ennemi.....	8	Mentor.....	16
Dégâts explosifs.....	9	Possessions uniques.....	17
Doigts serpents.....	9	Refuge.....	17
Fortune de bataille.....	9	Scooby gang.....	17
Focalisation – Limité.....	9	<i>Atouts de majesté</i>	17
Gardien.....	9	Âme de chef.....	17

Chef charismatique.....	17	Touche à tout.....	20
Atout de groupe.....	17	Visions.....	21
Tactique.....	17	<i>Atouts de chance</i>	21
Accountance et réseau.....	18	Chanceux.....	21
Fascination.....	18	Coup de pouce.....	21
Chevalier blanc.....	18	Forcer le destin.....	21
Croquemitaine.....	18	Pas passé loin.....	21
Première impression.....	18	Repousser ses limites.....	21
Sexy.....	18	Rituel de chance.....	21
Négociateur.....	19	Atouts magiques	22
Langue de velours.....	19	Court-circuit magique.....	22
Aura de majesté.....	19	Dissipation malaisée.....	22
<i>Atouts exotiques</i>	19	Domaine privilégié.....	22
Aura de haine/d'amour.....	19	Études magiques.....	22
Identité secrète.....	19	Incantation longue.....	22
Increvable.....	19	Magie sauvage.....	22
Insomniaque.....	19	Maintient inconscient.....	22
Lien du sang.....	20	Mémoire supérieure.....	23
Âme sœur.....	20	Mystique adepte.....	23
Ma foi est mon bouclier.....	20	Sorts discrets.....	23
Miracle.....	20	Stock d'énergie.....	23
Porte-poisser.....	20	Style privilégié.....	23
Que d'un œil.....	20	Style supplémentaire.....	23