

AGONE

dK2

PRÉAMBULE

Les petits mots des dKonneurs* à l'origine de cette adaptation...

Cette adaptation n'est pas un nouveau jeu, il s'agit uniquement d'une nouvelle version des règles clairement non finalisée – bien que très utilisable. Il convient de posséder une copie du remarquable dK2 (John Doe), et du livre de base d'Agone (Multisim), éventuellement de ses suppléments (un seul supplément est cité dans les exemples accompagnant les Atouts de Charge, celui de l'Art de la Magie).

Une partie de l'inspiration vient également de la version du dK telle que l'utilisent les auteurs de Khaos 1795 (XII Singes). Posséder ce jeu pourrait donc être utile pour comprendre une partie de l'approche même s'il n'est pas indispensable ici. Heureusement, car s'il vous intéresse, faites les brochantes, le jeu est épuisé !

À qui s'adresse cette version dK ?

Au départ, ce dK pour Agone se voulait une approche rapide et simple, voire simpliste, du jeu de rôle publié jadis par les Éditions Multisim. Puis comme tout projet, quand on farfouille, et qu'on creuse, il devient de plus en plus complet voire complexe, bien que certains des éléments restent grandement simplifiés.

Le but est ici de donner un accès plus modulaire aux Royaumes Crépusculaires avec un système plus léger que celui autrefois livré avec la bête – les anciennes règles ayant montré leur limite à plusieurs reprises. Entre autres, toutes les exceptions trouvent leur gestion dans les mécanismes de base du dK. Une connaissance du dK facilite d'autant plus l'acquisition de ce système.

Le parti pris est clairement : la simplicité avant le réalisme. Aussi certains esprits chagrins pourraient dire « Ah oui mais une fée noire peut tuer un Géant ! ». Peut-être, nous n'avons pas fait les calculs. Si l'un de vos joueurs fait une fée noire et essaye vraiment de tuer un Géant... changez de joueur ou ne prenez pas cette adaptation !

Si les concepts principaux restent présents (la lutte contre le Masque, la préservation des Flammes, la magie des arts, etc.), ils ont probablement été malmenés, dans le but de fluidifier le jeu. On s'en excuse par avance auprès des puristes et des auteurs originels.

Tout n'est pas non plus précisément défini. Il y a des trous dans la raquette ? Faites appel à votre bon sens et improvisez. L'important c'est de jouer !

Si certains concepts vous manquent trop, faites en des dKrunchs et proposez les nous ! Nous serons ravis de les ajouter à ce document.**

*Sur une première adaptation de Raphaël « le Ping » Bardas, farfouillage et creusage par Miss Mopi, relectures & critiques par Jaël de Kherdan & Steplong

** [missmopi\[at\]free.fr](mailto:missmopi[at]free.fr)



Index

<i>Création d'un personnage inspiré (ou presque) ...</i>	3
<i>Règles spéciales Dkrunch Agone nécessaires</i>	5
Les Aspects	5
La Taille	5
Les dK	5
Les points de Flamme	6
<i>Les Compétences</i>	7
<i>Les Saisonins</i>	9
Printemps	9
Eté	10
Hiver	11
Automne	12
<i>Les Atouts</i>	13
Atouts de Charge	13
Atouts Communs	15
Atouts d'épreuves	16
Atouts de Société	17
Atouts de Maraude	18
Atouts de Savoir	19
Atouts d'Occulte	20
Atouts génériques	21
Atouts de Flamme	22
Atouts : Pouvoirs saisonins	23
Atouts d'Allégeance	23
<i>Jets de dés</i>	24
Echelle des difficultés	24
Lire les résultats	24
Correspondances Avantages dK2 / Aspects	24
<i>Combat</i>	25
<i>La Magie</i>	26
Fonctionnement	26
L'éclat	26
L'Emprise	27
Domaines d'Emprise	28
Les Arts Magiques	32
Domaines d'Arts Magiques	32
La Conjuración	38
<i>Gérer les Allégeances</i>	39
Sous l'oeil des Eternels	39
Et la Noirceur ? Les tests d'Effroi, etc. ?	39
Expérience et Allégeances	39
<i>L'Allégeance au Masque et à la Dame de l'Automne</i>	40
Bienfaits perfides	40
Peines Perfides	41
<i>L'allégeance à la Ténèbre</i>	42
<i>Règles Spéciales Dkrunch Agone Optionnelles</i>	43
Personnages non Inspirés ?	43
Taille	43
Moduler l'Emprise	43
Jouer des personnages puissants ?	44
Gérer les PNJs	44
Remplir et vider la besace de l'Eminence en dK	46
Quid des Magies saisonines ?	47
<i>Projets de Dkrunch</i>	48
Options supplémentaires pour les Atouts de Charge	48
<i>Que pourrait-on ajouter à tout ça ???</i>	48
<i>Quelques correspondances Agone/Agone dK2</i>	49
Compétences	49
Rappel des Avantages d'Agone	50

CRÉATION D'UN PERSONNAGE INSPIRÉ (OU PRESQUE) ...

1. Choisir un peuple (Humain, Lutin, Minotaure, etc. voir p. 9)
 - **Humains**
 - **Saisonins**
 - Noter les modificateurs de Caractéristiques, les degrés de Compétence offerts
2. Répartir les points de Caractéristiques comme suit :
 - Humains : 5, 4, 3, 2, 1, 0
 - Saisonins : 4, 3, 2, 1, 1, 0
3. Choisir un royaume d'origine, et ajouter un degré dans les compétences suivantes : Langue : Langue natale, Langue : keshite, Urbanités : Pays d'origine.
4. Compétences : voir page 7. INT + 6 compétences pour les humains, et INT + 2 compétences pour les saisonins à ouvrir à 1. Ces compétences doivent être choisies en accord avec le MJ et en cohérence avec l'histoire du personnage. C'est le bon moment pour choisir un concept de personnage (farfadet aventurier chasseur de danseur, satyre poète errant, méduse directrice d'école de magie, etc.) et de décider quelle est sa vocation : Épreuve, Maraude, Occulte, Savoir, ou Société.
 - **Note pour les joueurs** : *Pour esquiver, investissez au choix au moins un degré dans Bagarre ou Escrime.*
5. Les Atouts : voir page 13.
 - Les Atouts correspondants à son peuple
 - 3 Atouts dont un au moins doit être choisi dans les Atouts de développement pour les humains
 - « Pouvoirs saisonins » (rubrique Pouvoirs spéciaux du LDB Agone pour chaque saisonin) et un Atout de développement pour les saisonins
 - 1 Atout de Charge, 1 Atout dans sa vocation (Épreuve, Maraude, Savoir, Société, Occulte) et un Atout libre
 - Les Inspirés disposent d'un Atout de Flamme. Les non-Inspirés disposent éventuellement d'un Atout d'Allégeance – selon le bon vouloir de l'Eminence Grise.
 - Des Atouts d'Allégeance en fonction de la répartition obtenue en 9.
 - En fonction du style de jeu décidé par l'EG, 4 ou 8 Atouts supplémentaires (cf. règles optionnelles « Jouer des personnages puissants ? » p.43).
6. Choisir INT spécialités (qui permettent d'utiliser 1dK gratuit à chaque jet). Plusieurs spécialités sont possibles pour une même compétence, mais ne sont pas cumulables.
7. Définir les scores de Corps, Âme et Esprit (voir p.5).
8. Répartir autant de degrés de Compétence que la moitié du score d'Esprit du personnage (ces degrés peuvent être répartis sans restriction).

9. Définir les Allégeances (voir p.23) :

^ 5 points à répartir entre Muses, Dames des Saisons, Ombre et Masque.

^ Ajuster ensuite ainsi :

Inspiré +1 en Muses.

Humain + 1 dans une Allégeance au choix.

Saisonin : +4 dans sa saison sauf Minotaure.

Minotaure : 5 à répartir entre Dame de l'Été et Ombre, dont 1 minimum dans chaque.

Automnin : +4 en Masque et Automne.

Conjurateur : +3 en Ombre.

Un score supérieur ou égal à 5 à la création de personnage dans une Allégeance autre que Muses permet d'avoir un Atout supplémentaire dans les Atouts dédiés (cf. Gérer les Allégeances p.23)

Note : Il est possible de créer un Automnin Inspiré si l'EG le permet. Le saisonin commence avec 4 en allégeance Masque et Automne et 1 en Muses. Au joueur de déterminer l'attitude de son personnage en décidant si les points libres vont renforcer son allégeance aux Muses et lui permettre de dépasser son origine ou pas. Tant que le personnage n'atteint pas un allégeance de 20 en Masque et Automne, il n'est pas inféodé ni à sa Dame ni à son Amant.

10. Définir les compteurs et les possessions

PV = 10+Corps+Taille

Flamme = Âme+ Allégeance aux Muses

Bonus aux dégâts = Corps/2 + Taille

Nb dK = Allégeance la plus élevée

Possessions : le personnage possède tout le matériel nécessaire à la pratique de son occupation (armes et armures, nécessaire de magie, outillage d'artisan, etc.). S'il pratique la magie, il possède un Danseur de FD 2 s'il est un Mage de l'Emprise, des encres si c'est un Conjurateur, des pigments ou un instrument d'un FD de 2 pour les Harmonistes.

Vous trouverez dans les règles optionnelles, des règles permettant de créer des personnages – joueurs et non joueurs – non Inspirés en p.43

Note : les divisions sont toujours arrondies au supérieur.

Note : tout personnage ayant au moins un degré dans une des compétences nécessaires est considéré comme ayant les Atouts « Armes et armures d'amateurs », « Mage amateur », « Harmoniste (de l'Art magique concerné) amateur » et « Conjurateur amateur ».

Cela lui donne accès aux armes, armures, sorts, œuvres et invocations de base. Pour accéder aux mêmes éléments de niveau professionnel puis de brutasse, il est nécessaire que le personnage acquière les Atouts correspondants.



RÈGLES SPÉCIALES DKRUNCH AGONE NÉCESSAIRES

Les règles avancées ci-dessous ont permis de définir le fonctionnement du dK Agone. Elles sont nécessaires en jeu.

Un ensemble de règles supplémentaires mais optionnelles est disponible en fin de ce document p.43.

LES ASPECTS

^ Corps

Calcul : For+Con

Utilisation : bonus aux dégâts et PV.

^ Esprit

Calcul : Int+Dex

Utilisation : Ces points sont autant de points de compétences à répartir à la création de personnage. Ce score intervient en particulier dans le calcul de la valeur des Points d'Eclat Noir (voir la partie sur la magie p.26).

^ Âme

Calcul : Sag+Cha

Utilisation : Correspond à l'empreinte magique que le personnage laisse dans le monde autour de lui. Ce score intervient en particulier dans le calcul de la valeur des Points d'Eclat (voir la partie sur la magie p.26).

LA TAILLE

La taille n'est pas tant qu'une hauteur qu'une envergure du personnage. Cette taille est ajoutée aux PV et au bonus aux dégâts. Elle influe également – soit en bonus soit en malus - sur toute opposition que l'Éminence jugera susceptible d'engager la force, le poids, le gabarit général du personnage.

Il existe une règle optionnelle quant à l'influence de la taille sur le nombre d'actions d'un personnage en combat détaillée en p. 43.

LES dK

Pour faire cool, on nommera les dK « dés de Krépuscule », « dés Krépusculaires », ou dKrépus pour aller plus vite.

Les dK ne sont pas illimités. Un personnage dispose d'un nombre de dK par séance égal à son score d'Allégeance le plus élevé.

Pour disposer de dK supplémentaires en séance, il doit dépenser des points de Flamme.

Un personnage non Inspiré aura en lieu et place des Points de Flamme des Points d'Héroïsme correspondant à son Allégeance la plus forte. Cette Réserve de points servira à obtenir des dK supplémentaires.

Nous jouons ici sans contre-krâsses, mais avec les Koudpütts.

Koudpütt

Une fois par aventure, chaque joueur peut décider qu'une action entreprise par un personnage – quel qu'il soit, allié ou adversaire, rate lamentablement. Aucun jet de dé n'est nécessaire. C'est raté, c'est comme ça.

Vous pouvez aussi vous en servir pour embêter un autre joueur. Si un koudpütt gêne le conteur dans sa narration (en empêchant par exemple la fuite du gros méchant), celui-ci peut opposer son veto. Vous n'avez alors pas dépensé votre koudpütt et, en compensation, le conteur dépose un dK par joueur autour de la table.

Utilisation des dK :

- ^ Chaque personnage peut augmenter ses chances de réussite en utilisant des dés Krépusculaires.
 - ^ Chaque dé lancé ne rapporte de bonus que s'il donne un 3 ou un 6.
 - ^ Lors d'un combat un joueur ou l'Éminence* peut décider de dépenser 5 dK pour faire relancer l'initiative.
 - ^ Quel que soit le résultat des dK lancés, ceux lancés par les joueurs sont ensuite ajoutés à la réserve de l'Éminence qui pourra les réutiliser contre les pjs lorsque cela lui plaira.
- * : afin de faciliter la lecture des règles par des joueurs, la gestion des dK par l'EG a été placée dans les règles optionnelles p. 46.

LES POINTS DE FLAMME

Symbolisant le côté épique et Flamboyant du personnage, la Flamme est un élément essentiel du personnage.

On peut utiliser des Points de Flamme ainsi :

- ^ 1 point pour disposer d'1 dK à utiliser immédiatement.
- ^ 5 points pour relancer les dés après un échec.
- ^ Activer certains Atouts dont les pouvoirs de Flamme (multiplier par 3 le coût annoncé page 162 d'Agone).
- ^ A la place de points d'Éclat à raison de 2 pour 1.
- ^ Soigner son danseur : 5 points de Flamme pour 1 point d'Éclat.
- ^ 1 point pour habiller une compétence avec une autre à raison de +1 pour 2 degrés de compétence (voir dK2 p.20). La spécialité si elle peut s'appliquer peut être utilisée.
- ^ Annuler des effets Krépusculaires de l'Éminence (à condition de se douter que c'est bien ce dont il s'agit) : 1 point par dK dépensé par l'Éminence. Les Inspirés peuvent s'y mettre à plusieurs.

LES COMPÉTENCES

Il existe deux types de compétences :

- Les compétences simples qui regroupent un domaine complet de connaissances et de savoir faire.
- Les compétences dites complexes qui nécessitent d'être spécifiées, mais dont la liste (si on la détaillait) s'avèrerait trop vaste et forcément incomplète. Ces compétences doivent être obligatoirement précisées par une maîtrise. *Les compétences complexes ne signifient pas forcément qu'elles sont difficiles à apprendre, mais qu'elles peuvent être déclinées à l'infini pour la plupart.*

Note : Chaque maîtrise constitue un champ d'apprentissage à part entière mais l'Éminence peut accorder quelques passe-droits. Il y a peu de chances qu'Universités/Géologie facilite l'apprentissage d'Universités/Histoire des équipages pirates. En revanche, si le joueur veut que son personnage apprenne en cours de jeu Universités/Biologie l'Éminence peut décider d'offrir gratuitement le premier degré.

Les maîtrises ne sont pas des spécialités (elles n'octroient pas de bonus) mais sont obligatoires pour qu'un jet de dés puisse être effectué.

Les mots entre parenthèses décrivent les actions rendues possibles par la compétence et sont autant de spécialisations possibles.

Liste des compétences simples :

- Athlétisme [FOR+DEX] (*courir, escalader, acrobatie, nager, sprint, ...*)
- Bagarre [DEX+SAG] (*attaque, immobilisation, projection, défense, poing, pied, une manœuvre, ...*)
- Bagout [SAG+CHA] (*bluffer, embobiner, mentir, ...*)
- Conjuraison [INT+SAG] (*un cercle en particulier*)
- Déguisement [INT+CHA] (*camouflage, travestissement, ...*)
- Détermination [CON+SAG] (*intimider, résistance physique et psychique, ...*)
- Diplomatie [SAG+CHA] (*Eloquence, Stratégie, Négociation, ...*)
- Discrétion [SAG+DEX] (*dans son quartier, dans un bois, lors de soirées, ...*)
- Equitation [INT+DEX] (*un animal, un style, montures volantes, etc.*)
- Escrime [FOR+INT] (*attaque, parade, esquive, une botte*)
- Filouterie [DEX+SAG] (*Passe-passe, Pickpocket, Jeu, Crochetage, ...*)
- Perception [INT+SAG] (*vigilance, fouille, évaluation...*)
- Psychologie [INT+SAG] (*Négoce, ...*)
- Survie [CON+SAG] (*bricoler, chasser, piéger, dresser un camp, un milieu ...*)
- Tir [DEX+SAG] (*Arc, arbalète, couteaux, hachettes*)

Liste des compétences complexes :

- Arts : Musique, Sculpture, Peinture, Poésie, Chant, Dessin, Danse, Jonglerie,... [SAG+CHA] (*interpréter, créer, improviser, un instrument (pour la musique), un rythme, ...*)
- Arts Magiques : Cyse, Accord, Décorum, Geste [INT+SAG] (*Un domaine, un type d'instrument (Accord), une saison (Décorum)*)
- Emprise / Une obédience [INT+SAG] (*un danseur en particulier, un domaine, ...*)
- Langues : par royaume, langues occultes, ... [INT+CHA] (*un type de vocabulaire, un accent, un patois, ...*)
- Métiers & savoir-faire (résumé en « Métiers » dans le reste du document) : marin, caravanier, serrurier, dresseur, ... [Variable, voir exemple dK2 p.106] (*étiquette, relations, + toutes les spécialités liées à chaque métier ou savoir-faire*)
 - Il s'agit autant de métiers que de groupe de savoir-faire (on peut savoir dresser un animal sans que ce soit son métier proprement dit). S'il vous manque des compétences, c'est probablement par cette compétence que vous pourrez créer une maîtrise
- Saisons : Printemps, été, automne, hiver [CHA+SAG] (*Coutume naines, ogres, lutines, etc.*)
 - Ensemble de compétences culturelles, relationnelles et sociales propres aux saisonniers

- Note : Chaque saisonin dispose d'une spécialité gratuite dans sa propre saison. Sert également pour la magie des saisons.
- Soins : Premiers soins, Médecine, Chirurgie, Herboristerie, Poisons, ... [DEX+INT] (*champ de bataille, humains, un peuple saisonins, créatures magiques, animaux, etc.*)
- Universités : Architecture et ingénierie ; Astres ; Créatures ; Histoire & légendes ; Géographie ; Mystères et magie/Harmonie ; Nature ; Noblesse et politique ; Mathématiques ; Lois ; ... [INT+SAG] (*On ira ici du général vers le spécifique, exemple de spécialités pour Biologie : insectes, mammifères, corps humain, etc.*)
 - Note : 1 degré d'Université, quel que soit la maîtrise, donne au personnage la faculté de lire et écrire toutes les langues qu'il sait parler.
- Urbanités : Un pays, Un milieu social, Un milieu professionnel [INT+CHA] (*Us et coutumes, séduction, généalogie, potins, etc.*)
 - Note : Chaque personnage ayant au moins 1 degré dans une maîtrise dispose d'une spécialité gratuite dans le milieu lié à sa vocation (Maraude, Épreuve, etc.)



LES SAISONINS

Note : Les pouvoirs non détaillés ici sont identiques à ceux du livre de base d'Agone. Les codex n'ont pas été adaptés. Vous trouverez cependant dans les dKrunchs des pistes pour pouvoir les adapter.

PRINTEMPS

Lutin

Dex +2 ; Sag +1 ; Con max 4 ; Tai 0

Compétences : Bagout, Discrétion (*au milieu des plantes*), Soins : Herboristerie, Université : Astronomie, Saisons : Printemps (*une spécialité au choix*).

Spécial : Un lutin peut habiller tout jet en lien avec la culture, les soins, le bien être (plante ou être vivant) avec sa compétence Saisons : Printemps.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Sève : le lutin peut transférer jusqu'à 5 blessures graves à son arbre (détail, Agone p. 130).

Farfadet

Dex +2 ; Int +1 ; Con max 4 ; Tai 0

Compétences : Athlétisme (spé : Acrobatie), Filouterie, Métier & Occupation : Petit Chasseur, Saisons : Printemps (*une spécialité au choix*).

Spécial : Un farfadet peut utiliser sa compétence Saisons : Printemps pour habiller tous ses jets visant à intriguer, voler, comploter, détourner, ...

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Petite Chasse : tout Farfadet commence avec un danseur apprivoisé (tous les enfants farfadets des villes ont participé à la petite chasse avec leur communauté) qui le suit partout. Si le personnage n'a pas été formé à l'Emprise, ce danseur est de FD inconnu mais a un FD minimum de 2. Le jour où le farfadet se met à l'Emprise il peut (exceptionnellement) investir des Atouts « Danseur » pour augmenter le FD de son compagnon fidèle. Il obtient également en spécialité ce danseur en particulier.

Si lors de la création le personnage est un Mage, alors il dispose soit de deux danseurs, un de FD1 et de FD2, soit d'un seul danseur de FD3. Dans ce deuxième cas, il obtient également en spécialité ce danseur en particulier. S'il désire dépenser un Atout supplémentaire pour améliorer ce Danseur, il peut le faire mais à la création uniquement.

Funambulisme : bonus +10 en athlétisme lorsqu'il s'agit d'équilibre ou d'acrobatie.

Satyre

Dex +1 ; Cha +1 ; Sag +1 ; Tai 2

Compétences : Art : Musique, Bagarre (*Sabots*), Bagout, Saisons : Printemps (*une spécialité au choix*)

Spécial : le satyre peut habiller tous ses jets visant à séduire avec sa compétence Saisons : Printemps.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Ruade : bonus de +5 en bagarre lorsqu'il utilise ses sabots, +1D6 aux dégâts

Sexe : réseau de contact (cf Agone p.135)

Ogre

For +2, Con +1, Sag max 4 ; Tai 2

Compétences : Détermination, Bagarre, Filouterie, Saisons : Eté (*une spécialité au choix*), Soins : Premiers soins.

Spécial : L'ogre peut utiliser Saisons : Eté pour habiller ses jets de combat.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Embrasie : Si l'ogre utilise sa compétence bagarre quand le soleil est au zénith, il dispose de 3dK gratuits à chaque jet en été, de 2 en automne et au printemps et de 1 dK en hiver. Ces dK peuvent se cumuler avec celui obtenu avec une spécialité.

Furie : Une ogresse enceinte peut encaisser l'équivalent de 10 blessures graves sans aucun effet (pas de jet de résistance, pas d'impact physique) avant de s'écrouler et mourir. Il n'est pas possible de soigner ces « blessures ». Si elle accouche, le compteur disparaît purement et simplement sans effet sur sa santé.

Minotaure

For +2, Con +2, Dex max 3 ; Tai 3

Compétences : Bagarre (*Cornes*), Conjuración, Perception (*Vigilance*), Saisons : Eté (*une spécialité au choix*), Université : un domaine au choix.

Spécial : le minotaure peut utiliser sa compétence Saisons : Eté pour habiller tout jet lié aux démons – les négociations de connivence, une intimidation, un combat, ...

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Encorne : bonus de +5 en bagarre lorsqu'il utilise ses cornes. Dégâts : BD+3d6.

Nyctalopie (cf. Agone p. 139)

Géant

For +3, Con +2, Dex max 2 ; Tai 6

Compétences : Métier : Forestier, Saisons : Eté (*une spécialité au choix*), Survie, Tir (*Rocher*), Université : Nature

Spécial : le géant peut utiliser la compétence Saisons : Eté pour habiller ses jets visant à protéger ou soigner la Nature.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Empathie Naturelle : +5 à tous les jets en lien avec la Nature.

Béliade (à redéfinir cf. Agone p. 141)



HIVER

Fée Noire

Int +1, Sag +2, Con max 4 ; Tai 0

Compétences : Art (Sculpture), Détermination, Saisons : Hiver (*une spécialité au choix*), Universités (Harmonie), Universités (Histoire & Légendes).

Spécial : Une fée noire peut utiliser la compétence Saisons : Hiver pour habiller ses jets en lien avec le travail de la matière.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Langage minéral : Pour un point d'Éclat, la fée noire dialogue avec un objet. Jet de Saisons : Hiver contre une DIFF de 15 + bonus/malus dus aux Emotions pour connaître le niveau des informations obtenues.

Petit Vol : une fée noire peut voler sur de courtes distances sans problèmes.

Eternité : Lorsqu'une fée noire encaisse une blessure grave elle peut choisir de faire un jet pour résister ou sombrer immédiatement et irrémédiablement dans l'Appel d'où elle ne se réveillera que dans 70 ans.

Méduse

Int +1, Cha +1, Dex +1 ; Tai 2

Compétences : Bagarre (Serpents), Filouterie, Saisons : Hiver (*une spécialité au choix*), Soins : Poisons, Université : Venins

Spécial : Une méduse peut utiliser sa compétence Saisons : Hiver pour habiller ses jets impliquant ses serpents.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Chevelure de méduse : Ils sont de FD1, soit 2 capacités selon le système de création page 91-92 du dK2. Lorsqu'à la fin d'un scénario la méduse gagne un point d'Allégeance Hiver, elle peut choisir d'augmenter d'1 le FD de ses serpents plutôt que de choisir un nouvel Atout.

Nain

Int +1, Con +1, Dex +1 ; Tai 1

Compétences : Conjuración (spé Architecture démoniaque), Métier & Occupations : Architecte, Forgeron, ...*, Saisons : Hiver (*une spécialité au choix*), Universités : Mystère & magies/Harmonie

* : Un métier cohérent avec l'activité principale des nains dans la construction et la fabrication quasi industrielle - avec l'accord de l'EG.

Spécial : un nain peut utiliser sa compétence Saisons : Hiver pour habiller ses jets en liaison avec la construction, la réparation, la maintenance et l'invention.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Jugement de la ligne : voir Agone p. 147

Voie Franche : les dégâts à la hache et au marteau sont augmentés de +2d6.

AUTOMNE

Drakonien

Int +1, Con +1, Cha +1, Tai : 2

Compétences : Universités : Créatures fantastiques (*dragon*), Athlétisme (*protéiforme*), Survie, Saisons : Automne (*une spécialité au choix*)

Spécial : Un drakonien peut habiller tous ses jets lié à sa nature protéiforme – transformation, pour maintenir sa couverture une fois transformé, ... – avec sa compétence Saisons : Automne.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Lié aux dragons (cf Agone p. 280)

Protéiforme : Pour se transformer c'est un jet d'Athlétisme (*protéiforme*) contre une DIFF de 15.

Gémellité : Les drakoniens se reconnaissent automatiquement entre eux (Highlander style). Pour 1 point d'Eclat payé par chaque interlocuteur drakonien, ils peuvent communiquer silencieusement entre eux pendant 1D6 minutes.

Morgane

Dex +1, Cha +2, Sag max 4 ; Tai : 2

Compétences : Bagout, Détermination, Métiers & Occupation : Courtisane Saisons : Automne (*une spécialité au choix*), Soins : Poisons

Spécial : Une morgane peut habiller tout jet où paraître fragile et touchante peut la servir avec sa compétence Saisons : Automne. Ex : lors d'un combat lorsque la morgane esquive, la main de son adversaire bouge légèrement à la dernière minute ; lors d'une discussion, son interlocuteur n'osera pas la contredire trop féroce ; ... *Y compris le jet pour l'Amour tragique.*

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Amour tragique : La morgane fait fondre son cœur de glace sur un jet de Détermination qu'elle peut habiller avec Saisons : Automne contre un jet de Détermination de sa cible. En cas d'échec de la morgane, elle est la seule amoureuse et survit rarement à cet échec.

Hermaphrodite : La morgane peut changer de sexe quand elle le désire.

Deus Ex Machina (cf. Agone p.281)

Pixies

Dex +2, Int +1, Con max 4, Tai : 0

Compétences : Athlétisme (vol), Discrétion, Université : Géographie, Saisons : Automne (*une spécialité au choix*).

Spécial : une pixie peut utiliser sa compétence Saisons : Automne pour déshabiller les jets de ses adversaires/interlocuteurs dès lors qu'il s'agit de pouvoir leur jouer un mauvais tour.

Pouvoirs Saisonins d'origine :

Poussière de sommeil devient « Création d'élixir » : se référer à la création de potions p.92 du dK2. Les pixies, si elles possèdent du temps et un laboratoire, peuvent concevoir toutes sortes de potions, visant généralement à amener pourrissement, dégénérescence et autres automneries du genre. La compétence Saisons : Automne peut habiller ce jet.

Vol (cf. Agone p.282)

LES ATOUTS

Chaque personnage possède à la création :

- ^ Les Atouts correspondants à son peuple
 - o « Pouvoir saisonin » d'origine (rubrique Pouvoirs spéciaux du LDB Agone pour chaque saisonin) et un Atout commun pour les saisonins
 - o 3 Atouts dont au moins un commun pour les humains.
- ^ 1 Atout de Charge, 1 Atout dans sa vocation (Épreuve, Maraude, Savoir, Société, Occulte) et un atout libre.
- ^ Les Inspirés disposent d'1 Atout de Flamme. Les Non-Inspirés disposent éventuellement d'un Atout d'allégeance supplémentaire – selon le bon vouloir de l'Eminence Grise.
- ^ En fonction du style de jeu décidé par l'EG, 4 ou 8 Atouts supplémentaires (cf. règles optionnelles « Jouer des personnages puissants ? » p.43).

ATOUTS DE CHARGE

Cette règle permet de gérer l'achat de Charges à l'image de celle d'AGONE.

Un joueur voulant bénéficier d'une Charge importante doit dépenser autant d'Atouts que de points d'avantages correspondants dans AGONE. Il suffit de créer un Atout « générique » lié à la charge et de l'acheter autant de fois que nécessaire.

Exemples :

Atout Noblesse : Le personnage est d'ascendance Noble.

En achetant deux fois cet Atout, le joueur accède à l'Atout Noblesse (2) (voir AGONE p.96). En l'achetant 5 fois, il accède à l'Atout Seigneur (5) (voir AGONE p.97)

Atout Mage de l'Emprise : Non seulement le personnage a été formé au sein d'une Académie mais il travaille encore à son profit.

En achetant 3 fois cet Atout, le joueur peut accéder à la charge de Maître, 4 fois à celle de Principal, 5 fois à celle de Censeur, Reître, Echevin, Sycophante, ... (voir AGONE – l'Art de la Magie p. 108)

Ces dépenses peuvent être faites intégralement à la création ou progressivement en cours de jeu – simulant ainsi la progression professionnelle et sociale du personnage au cours de ses aventures – la progression dans un Atout de Charge doit se justifier par l'acquisition d'une nouvelle position en partie ou faire l'objet d'un scénario ou d'une campagne dédiée.

L'EG est appelée à attribuer d'autres avantages voir un Atout autre pour chaque niveau de la Charge en s'inspirant par exemple des Atouts génériques et des Atouts liés au Domaine privilégié du personnage – en les faisant éventuellement progresser à chaque niveau. Cependant ces avantages et Atouts sont intimement liés à la Charge : perdre la Charge revient à perdre les avantages correspondants – hors compétences, caractéristiques, ...

Voici un exemple détaillé pour une Charge de type Noblesse adaptée à l'Urguemand. Eminences, n'hésitez pas à le récréer de zéro, à l'adapter en fonction du personnage ou de votre campagne. Vous n'êtes pas non plus obligé de détailler à l'avance le contenu du niveau suivant mais vous pouvez profiter des opportunités provoquées par les personnages lors de vos scénarios pour les imaginer en cours de route.

Atout générique, Noblesse urguemande : Vous êtes d'ascendance Noble et possédez de ce fait certains droits et devoirs.

Noblesse urguemande (1) : de petite Noblesse sans terre ou fils cadet d'une famille très nombreuse, vous n'avez pour vous que d'avoir d'illustres et nobles ancêtres.

Vous disposez d'un petit pied à terre (Refuge de FD2) dans un lieu à déterminer à votre convenance ou à celle de l'EG – très probablement Lorgol où vous vous encanaillez ou une garçonnière sur les terres de votre famille.

Noblesse urguemande (2) : Fils cadet d'une famille plus importante ou héritier d'un nom prestigieux mais disposant d'un domaine ridicule (probablement un manoir et quelques fermes attenantes). Vous n'avez même pas de titre à part peut-être celui de Chevalier,.

Vous disposez toujours d'un refuge (le même ou un nouveau mais de FD3) ainsi que de 1d6 DO par degré de votre compétence Urbanités la plus cohérente avec votre charge (et pas forcément la plus haute) au début de chaque aventure.

Note : si vous disposez de l'Atout Richesse à côté, cet Atout est indépendant de votre rang et la perte de votre rang n'impliquerait pas la perte de votre richesse – si vous survivez aux circonstances de votre déchéance. Vous perdriez par contre l'avantage de votre rente et de votre refuge associé à cette charge.

Noblesse urguemande(3) : Vous êtes l'héritier d'un Banneret ou le chef d'une famille d'un nom prestigieux mais disposant d'un domaine ridicule – vous n'avez même pas de titre à part peut-être celui de Chevalier. Vous avez juré fidélité à un Banneret – votre père si vous en êtes l'héritier - et à travers lui à un Baron.

Vous disposez soit d'un refuge de FD3 soit d'un petit domaine (voir Règles optionnelles p.48).

Vous disposez d'1d6 x 10PO par degré de votre compétence Urbanités la plus cohérente avec votre charge (et pas forcément la plus haute) au début de chaque aventure ainsi que de personnels dévoués à votre service (voir Suivants).

Naturellement la perte de votre titre entraîne la perte de tous ces avantages. Vous pouvez disposer d'un refuge, de richesse, ou de suivants qui vous sont attachés personnellement, cependant vous devez les développer par des Atouts dédiés.

Noblesse Urguemande (4) : Vous êtes l'héritier d'un Baron ou Banneret en titre. Vous disposez soit d'un refuge de FD4 soit d'un domaine – un peu plus conséquent que le précédent. Vous avez juré fidélité à votre Baron.

Vous disposez soit d'un refuge de FD4 soit d'un petit domaine (voir Règles optionnelles)

Vous disposez d'1d6 x 100PO par degré de votre compétence Urbanités la plus cohérente avec votre charge (et pas forcément la plus haute) au début de chaque aventure ainsi que de personnels dévoués à votre service (voir Suivants – considérez que vous avez un niveau 2).

Naturellement la perte de votre titre entraîne la perte de tous ces avantages.

Noblesse Urguemande (5) : Vous êtes l'un des 17 Barons d'Urguemand. Vous disposez de ressources quasi-illimitées (1d6 x 1000PO par degré de votre compétence Urbanités la plus cohérente avec votre charge en disponibilité immédiate une fois par scénario). Vous disposez d'un domaine, de suivants (considérez que vous avez un niveau 3), d'un pied-à-terre à Lorgol, etc.

Il est peu probable que vous survivez à la perte de votre titre. Cependant, si vous y arriviez, vous perdriez également tous les avantages qui vont de pair avec cet Atout.

Adaptation

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 circonstances liés à ces situations ne vous pénalisent plus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour autant de situations différentes. Vous pouvez aussi le reprendre une deuxième fois pour le même type de situation. Dans ce cas, non seulement les krasses issues des éventuels dK de circonstances n'augmentent plus la difficulté de vos actions, mais elles sont autant de bonus à vos jets (comme pour des dK classiques) !

Apprentissage

Vous pouvez répartir 6 + (Esprit/2) degrés dans vos compétences. Une même compétence ne peut jamais avoir un nombre de degrés d'apprentissage supérieur au nombre de fois où vous avez pris des Atouts permettant de les augmenter, mais vous pouvez tout à fait choisir de distribuer en une seule fois plusieurs degrés d'apprentissage dans une même compétence si vous ne dépassez pas cette limite.

Aspects

Vous pouvez répartir deux degrés entre les trois aspects (Corps, Esprit, Âme). Le bonus total est égal à la somme des caractéristiques plus le nombre de degrés. Si un aspect ne possède pas de degré, il bénéficie tout de même des bonus de caractéristique. Aucun aspect 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. Vous pouvez prendre cet Atout plusieurs fois pour la même caractéristique, mais

sans jamais dépasser un score de 5 pour un humain. Si un saisonin prend cet Atout, le maximum total autorisé pour une Caractéristique est de 5 sauf pour les Caractéristiques précisées ci après. Il s'agit des maxima naturels, la magie peut potentiellement permettre à tous d'atteindre des scores supérieurs.

Lutin : Dex +7 ; Sag +6 ; Con +4

Farfadet : Dex +7 ; Int +6 ; Con +4

Satyre : Dex +6 ; Cha +6 ; Sag +6

Ogre : For +7, Con +6, Sag +4

Minotaure : For +7, Con 7, Dex +3

Géant : For +8, Con +7, Dex +2

Fée Noire : Int +6, Sag +7, Con +4

Méduse : Int +6, Cha +6, Dex +6

Nain : Int +6, Con +6, Dex +6

Drakonien : Int +6, Con +6, Cha +6

Morgane : Dex +6, Cha +7, Sag +4

Pixies : Dex +7, Int +6, Con +4

Note : Vous ne pouvez pas prendre cet Atout plus d'une fois tous les 300 Xps.

Chanceux

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tous les dK d'un jet si leurs résultats ne vous conviennent pas.

Si vous prenez cet Atout plusieurs fois, vous pouvez relancer vos dK autant de fois par séance.

Adrénaline

En dépensant 1 point de Flamme, 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.

Compteurs

Vous pouvez répartir 6 points entre vos points de vie et de Flamme, avec un minimum de 1 dans chaque compteur. Vous ajoutez votre Constitution aux points de vie et votre Sagesse aux points de Flamme. *(A voir, je ne sais pas dans quelle mesure cela ne fait pas « trop »)*

Armes de prédilection

Pour un type d'arme 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 la Dextérité). Vous pouvez changer les deux caractéristiques en reprenant l'Atout mais les deux caractéristiques doivent être différentes.

Posture de combat

Lors d'un tour de combat, vous pouvez ainsi choisir de diminuer votre attaque, votre défense (de -2) ou bien encore vos dégâts (de -1d6) pour augmenter une autre de ces variables (parmi attaque, défense) de +4 ou de +2d6 (pour les dégâts). Logiquement, durant un même tour de combat, une seule posture peut être activée (on ne cumule donc pas les effets de plusieurs postures différentes).

Increvable

Vous êtes un vrai dur, capable d'encaisser des chocs d'une violence inouïe. En dépensant 2 points de Flamme, vous pouvez ajouter votre Constitution à votre armure au moment de subir des dégâts.

Armes et armures d'amateur

Spécial : Automatique dès le premier point dans Escrime, Tir ou Bagarre.

Armes et armures de professionnel

Maîtrise parfaite des armes de professionnel : +1D6 aux dégâts sur ces armes. Condition : Armes et armures d'amateur. Quid de l'armure ?

Armes et armures de brutasse

Maîtrise parfaite des armes de brutasse : +1D6 aux dégâts sur ces armes. Condition : Armes et armures de professionnels. Quid de l'armure ?

Fascination

Vous avez l'art de capter et monopoliser l'attention par un test de Bagout, Détermination ou Urbanités contre la Détermination de la cible. En cas de réussite, la cible est accaparée et ne peut se concentrer sur autre chose. Vous bénéficiez d'un dK gratuit pour tout test visant à la convaincre durant la séance de jeu.

Accointances et réseaux

Choisir Filouterie, une maîtrise d'Urbanité ou un Métier lorsque vous prenez cet avantage, cette compétence permet de trouver en moins d'une heure des compagnons/employés fiables.

Vous pouvez prendre plusieurs fois cet Atout pour des compétences différentes.

Mentor

Quelqu'un vous a pris sous son aile. Il vous protège et vous aide, mais attend aussi certaines choses de vous (comportements, services, etc.). Tyran sadique ou enseignant bienveillant, il est dans l'ombre de votre vie. En terme de jeu, son aura vous donne des dK gratuits ou des FD supplémentaires dans diverses situation de jeu (à déterminer avec l'Éminence : mentor puissant socialement, grand stratège, maître d'une académie magique, etc.)

Première impression

Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos degrés d'une maîtrise d'Urbanité ou de Métier cohérente avec la situation. Faites un jet de compétence contre un jet de Détermination 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.

Charmant (Condition : Charisme +2 minimum)

Vous êtes doté d'un physique particulièrement agréable et vous savez vous en servir. Vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits en Bagout, en Détermination et en Urbanités auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent).

Caméléon

Vous obtenez en bonus les degrés de votre maîtrise d'Urbanité divisée par 2 pour tout jet impliquant une autre de vos maîtrises d'Urbanité - sans pouvoir cependant dépasser cette dernière.

Cancanier

Vous avez dans la région des contacts sociaux réguliers qui vous abreuvent d'informations

concernant l'actualité mondaine et politique. Vous connaissez de passionnants détails au sujet des intrigues locales. Vous avez un bonus de +4 aux tests de commérage. Vous apprenez les nouvelles intéressantes avant presque tout le monde.

Si vous prenez une deuxième fois cet Atout, cela vous permet également de diffuser des rumeurs. Avec quelques mots bien choisis, il vous est de plus possible de créer une réputation à quelqu'un, qu'elle soit ou non méritée (jet de Bagout avec un bonus de +4).

Relations sociales

Quand vous prenez cet Atout, choisissez une maîtrise de votre compétence Urbanités.

Votre abord facile vous a permis de nouer des contacts partout où vous êtes passé. Pour savoir si vous connaissez quelqu'un dans la région où vous vous trouvez ou nouer de nouveaux contacts, faites un jet de votre maîtrise d'Urbanité contre un seuil de 15. Vous pouvez choisir d'augmenter ce seuil avant le jet. Pour chaque deux points de seuil supplémentaires vous connaissez soit une personne de plus, soit vous améliorez la qualité de votre connaissance.

Cet Atout peut être pris plusieurs fois, une fois pour chaque maîtrise de la compétence d'Urbanité vous apportant alors des contacts dans différentes couches ou région de l'Harmonde.

Membre d'un groupe

Vous êtes membre d'un petit groupe (moins de 10 personnes) très fermé, de type à déterminer. Il vous aide, mais vous devez en retour assistance à ses autres membres.

Le nombre de fois où cet Atout est pris définit votre position dans le groupe (de 3 à 5 Atout pour en être le dirigeant en fonction de sa taille/réputation/influence).

Note : Cet Atout peut être considéré dès le départ ou en cours de route comme un Atout de Charge. Exemple : à la création, Sébastien décide que son satyre est membre d'un Cénacle afin de bénéficier d'un réseau caprin dans la ville de Lorgol. Bien qu'il ne s'agisse pas de sa charge, il peut en cours de campagne décider de se consacrer au Cénacle et en gravir les échelons. Sa charge de cuisinier fin peut éventuellement lui amener des bonus dans son ascension caprine (1 niveau gratuit dans la charge « Membre d'un Cénacle »).

Grâce mortelle

En employant 1dK, le héros peut ajouter son charisme à ses dégâts.

Même pas décoiffé

Le style et l'apparence prime sur le reste, même dans un combat. Le personnage ajoute son Charisme à ses tests de défenses pour **1 point de Flamme**.

Assassin

Vous connaissez les techniques des tueurs et des sicaires. Si vous surprenez votre cible, à mains nues ou avec une arme, vous pouvez porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup, quel que 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 Détermination contre les dégâts ou mourir immédiatement. Il peut dépenser un dK – s'il en possède – pour annuler cet effet et tomber simplement assommé, hors de combat ou laissé pour mort.

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

Synergie

Choisissez une compétence au moment de prendre cet Atout. Une fois par scène, si vous habillez un jet de compétence avec la compétence choisie, vous pouvez le faire sans dépenser les points de Flamme habituels. De plus, vos bonus issus des degrés se transforment en dK (un dK pour deux 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 en bénéficier une fois supplémentaire par scène.

Sens de la situation

Choisissez une situation précise (en plein combat, en entrant dans une pièce, en interrogeant quelqu'un, en soirée, sur un champ de bataille, etc.). Une fois par scène, lorsque vous vous trouvez dans cette situation, vous pouvez passer un tour à observer pour gagner 3dK gratuits à utiliser pour des jets en rapport avec la situation.

Coup de vice

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, Bagout 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 déshabiller le jet d'un adversaire et diminuer encore plus ses chances de réussites (1dK de circonstance de malus pour deux degrés dans votre compétence au lieu du malus d'habillement habituel).

Casse-cou

Vous aimez prendre des risques et vous avez toujours plus de chance que les autres de vous en sortir. Vous avez un dK gratuit à toutes vos actions quand elles sont dangereuses (sauf actions de combat) comme escalader un mur presque lisse qui fait 50m de haut...

Mémoire eidétique

Vous avez une mémoire phénoménale et vous 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.

Tactique

Parce que vous êtes un fin tacticien, toutes les têtes à claques qui se placent sous vos ordres voient leur valeur augmenter d'un point pour deux degrés de Détermination.

Encyclopédie vivante

A chaque fois que vous prenez cet Atout vous disposez d'une spécialité dans une maîtrise d'Universités (1dK gratuit à chaque jet)

Rat de Bibliothèque

Vous pouvez répartir Intelligence degrés dans les compétences suivantes : Art, Langues, Emprise, Arts Magiques, Conjuración, Peuples&Saisons, Urbanités, Soins et Universités. Une même

compétence ne peut jamais avoir un nombre de degrés d'apprentissage supérieur au nombre de fois où vous avez pris des Atouts d'augmentation de compétences (tel que Apprentissage & Rat de Bibliothèque), mais vous pouvez tout à fait choisir de distribuer en une seule fois plusieurs degrés d'apprentissage dans une même compétence si vous ne dépassez pas cette limite. En revanche, il est possible de répartir ces points dans plusieurs maîtrises d'une même compétence.

Polyglotte

Vous parlez trois langues supplémentaires, sans accent.

Vous pouvez investir 1 degré dans trois langues que vous ne possédez pas et disposez d'une spécialité dans chacune d'entre elle.

Clairvoyant

Vous réfléchissez clairement et de manière rationnelle. Vous bénéficiez d'un dK gratuit sur tous vos jets de détection de mensonges, de subterfuge et de contre-magie lorsqu'il s'agit de sort affectant l'esprit (stupidité, débilité, découragement, mais aussi enthousiasme...)

ATOUTS D'OCCULTE

Amateur/Professionnel/Brutasse sont trois Atouts différents

Accord / Cyse / Décorum / Geste

Amateur	Gratuit dès le premier point investi dans une des maîtrises d'Art Magique Permet de lancer des Œuvres amateurs
Professionnel	Condition : Amateur dans l'Art concerné Permet de lancer des Œuvres professionnels
Brutasse	Condition : Professionnel dans l'Art concerné Permet de lancer des Sorts de brutasse

Conjuration

Amateur	Gratuit dès le premier point investi dans Conjuration Invocation Cercles 1 et 2
Professionnel	Condition : Amateur Invocation Cercles 3 et 4
Brutasse	Condition : Professionnel Invocation Cercle 5

Mage

Amateur	Gratuit dès le premier point investi dans une des maîtrises d'Emprise Permet de lancer des Sorts amateurs
Professionnel	Condition : Amateur Permet de lancer des Sorts professionnels
Brutasse	Condition : Professionnel Permet de lancer des Sorts de brutasse

Apparence hors norme

Vous possédez des traits non dissimulables, liés à votre pratique magique ou à un quelconque héritage surnaturel. Lorsque votre apparence peut vous servir, vous gagnez entre 1 et 3dK 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.

Domaine privilégié.

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

Danseur

Lorsque vous investissez un premier point en Emprise, cet Atout vous permet d'obtenir soit un deuxième Danseur de FD1 soit d'améliorer un Danseur déjà en votre possession (FD+1 par Atout acheté).

Par la suite si vous désirez vous attacher les pas d'un nouveau Danseur, il vous faudra prendre cet Atout. Vous pouvez vous procurer un Danseur exceptionnel en investissant plusieurs fois cet Atout sur le même Danseur. Vous pouvez conserver des Atouts d'une fois sur l'autre si vous ne disposez pas encore d'assez d'Atouts.

Vous pouvez acheter cet Atout plusieurs fois en même temps.

Chorégraphe

Projet : à définir en termes de règle. Proposition de conditions : avoir allégeance Muses ou une allégeance en général(?) à au moins 5, avoir l'atout mage brutasse et posséder au moins 6 danseurs liés. -> 2 PM au lieu d'un pour chaque FD pris ? Le chorégraphe doit-il être forcément Inspiré comme dans la gamme ?

Double-Obédience

Vous pouvez choisir une deuxième obédience – votre première obédience restant votre obédience principale et teintant votre style de magie. Vous ne bénéficiez plus d'aucun malus lorsque vous utilisez l'un des Domaines cette obédience et vous pouvez également lancer les sorts de brutasse. Il est impossible d'être Jorniste/Obscurantiste ou Obscurantiste/Jorniste. Condition être au minimum Mage amateur

ATOUTS GÉNÉRIQUES

Note : Avec quelques adaptations et l'accord de l'Eminence, ces Atouts peuvent être considérés comme des Atouts de n'importe quel Domaine.

Exemples :

- Le refuge est un étage des Mille-Tours en Occulte, une suite près du château du Baron en Société, une chambre dans une académie d'arme ou à la caserne en Epreuves, un grenier près de la cour des miracles pour la Maraude, une salle cachée dans une bibliothèque en Savoir, ...
- Les suivants sont des courtisans et/ou des serveurs en Société, des compagnons d'armes et/ou des apprentis en Epreuves, une équipe de malandrins et de mendiants en Maraude, ...

Bénédictio

A la naissance (ou suite à un événement particulier si vous choisissez cet Atout plus tard), vous avez été marqué par une créature surnaturelle. Vous pouvez choisir un avantage majeur (ne jamais se noyer, toujours trouver un toit et de la nourriture, toujours trouver le Nord, etc.).

Compagnon (Démon, Merveille, ...)

Possède un serviteur surnaturel de FD3 (niveau de compétences égal à la moitié de la compétence du PJ correspondant à son type de compagnon : savant, majordome, garde du corps, monture, magicien, etc.). Si votre éminence l'accepte et que vous possédez déjà un serviteur de ce type, vous pouvez prendre cet Atout afin d'augmenter celui-ci d'un FD.

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, définissez l'équivalent d'un sortilège de FD2 que vous pourrez lancer à volonté (sans jet) au coût de 2 points d'Éclat. Le pouvoir peut être magique ou non dans ses origines, l'important est qu'il ait de la gueule. Il peut aussi s'agir d'un pouvoir de Flamme supplémentaire.

Fortuné

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

Possession unique (objet magique)

Possède un objet magique (nécessaire de Conjuración, instrument spécial, grimoire, etc., arme, ...) de FD 3. Si vous possédez déjà un objet de ce type de FD3 vous pouvez choisir d'augmenter celui-ci d'un FD.

Protégé

Vous êtes protégé par votre famille, votre communauté, une organisation, etc. Ce qui vous donne une certaine maîtrise sur votre univers. Vous avez deux koudputts par séance de jeu ! (voir dK2 p.111).

Refuge

Vous possédez un refuge (de FD3), une installation personnelle, une maison, un manoir, un laboratoire, ou 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. Si vous possédez déjà un refuge de ce type de FD3 vous pouvez choisir d'augmenter celui-ci d'un FD.

Suivants

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.

Chevalier blanc (si dKrunch sur la 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 côtés 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 leur seuil de valeur.

Croquemitaine

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 Détermination à leurs jets d'attaque et à leur seuil de valeur.

ATOUTS DE FLAMME

Il s'agit entre autres des pouvoirs de Flamme décrits page 162 du LDB Agone. Ils sont pour la plupart résumés ou adaptés ci-dessous.

Aspects

Vous pouvez répartir deux degrés entre les trois aspects. Aucun aspect 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.

Flamme

Ajoutez 6+(Âme/2) points de Flamme.

Passage de Flamme (voir Agone)

L'Inspiré peut utiliser ses points de Flamme pour aider l'un de ses camarades qui n'auraient plus de points de Flamme ou d'Héroïsme.

Âme de Flamme (voir Agone)

Insensibilité à la peur : Bonus de 2dK pour tous les jets liés à la peur.

Ami du jour (voir Agone)

Bonus de 1dK en zone très éclairée

Viveflamme (voir Agone)

Bonus à l'initiative égal à la moitié de son score d'Allégeance aux Muses.

Flamme de l'Inspiration (voir Agone)

Donne un bonus égal à la moitié de son score d'Âme pour tous les jets liés à la création à ceux qui travaillent sous ses ordres.

Bouclier du jour (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme crée un cercle de lumière repoussant les créatures de l'ombre (diamètre en m et durée en min égaux à la moitié de son score d'Allégeance aux Muses). Durée de non-attaque ? (à définir)

Vision dans la Flamme (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme et contre un jet d'Esprit seuil de 30-Allégeance à l'Ombre de la personne, l'Inspiré peut savoir si une personne est inféodée à l'Ombre ou pas. Note : l'EG ne doit pas donner le seuil du jet.

Brûloir des armes (voir Agone)

Pour 3 points de flamme, bonus de feu égal à la moitié de son score d'Allégeance aux Muses. Nécessite une arme un minima en métal.

Insensibilité (voir Agone)

Pour 2 points de Flamme, dégâts d'un type de dommage divisé par 3 (feu, noyade, armes tranchantes, ...) . Durée : une scène ou un combat.

Langue de feu (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme ; l'Inspiré et ses interlocuteurs parlent une langue étrange et connue d'eux seuls pendant une scène.

Substantifique Flamme (voir Agone)

L'Inspiré peut se rendre insensible à un besoin essentiel (boire, respirer, manger) pendant 1 heure, 3 jours ou une semaine pour 3/6/9 points de Flamme.

Furie guerrière (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme, bonus égal à la moitié de son score d'Allégeance aux Muses à l'attaque et aux dégâts, ignore les effets des Blessures (y compris les jets qui sont reportés en fin de combat) mais ne peut s'arrêter de se battre tant qu'un ennemi est encore en vie. Il ne peut activer aucun autre Atout nécessitant des points de Flamme pendant ce temps.

Discours enflammé (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme, bonus de 4dK pour tous les jets impliquant un discours pour une scène donnée.

Volonté trempée dans la Flamme (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme et pour un jet donné, l'Inspiré peut habiller un jet de volonté avec son score d'Allégeance aux Muses (sans le diviser).

Crache-Feu (voir Agone)

Pour 3 points de Flamme, l'Inspiré peut cracher du feu (caracs à définir).

ATOUPS : POUVOIRS SAISONINS

Les Atouts de pouvoirs saisonins d'origine sont détaillés avec la description des différents peuples. D'autres Atouts peuvent être imaginés d'après la gamme Agone (Champion d'une saison, Cornu pour un Satyre, Mémoire récupérée pour une fée noire, etc.).

ATOUPS D'ALLÉGEANCE

L'EG peut soit choisir soit laisser le choix dans les Atouts d'Allégeance.

- ♣ **Janus & les Muses** : choisir dans les Pouvoirs de Flamme (cf. Agone p.162) ou dans les Atouts d'Occulte.
- ♣ **Dame de l'Été** : Choisir dans les Atouts d'Épreuve ou les Atouts de Pouvoirs saisonins de l'Été* (hors ceux d'origine).
- ♣ **Dame du Printemps** : Choisir dans les Atouts de Société ou les Atouts de Pouvoirs saisonins du Printemps* (hors ceux d'origine).
- ♣ **Dame de l'Hiver** : Choisir dans les Atouts de Savoir ou les Atouts de Pouvoirs saisonins de l'Hiver* (hors ceux d'origine).
- ♣ **Le Masque & la Dame de l'Automne** : Voir p.40. l'EG choisit soit dans les Bienfaits de Perfidie (Agone p. 270), les Pouvoirs saisonins de l'Automne* (hors ceux d'origine) ou autres à sa discrétion.
- ♣ **L'Ombre** : Choisir dans les Atouts d'Occulte en liaison avec la conjuration (qui n'octroient pas de Peine) ou dans les Bienfaits de Ténèbre (Agone p.255).

* Ces Atouts ne sont pas actuellement adaptés et ne sont donc pas décrits dans ce document mais peuvent être inspirés des Avantages liés aux Saisons ou aux peuples de la gamme Agone et sont souvent limités aux saisonins des Saisons concernées.



JETS DE DÉS

Les jets de dés s'effectuent en ajoutant 2D10 au score d'une Compétence et en le comparant à une difficulté déterminée par l'Éminence.

Le score d'une Compétence est égal à la somme de deux Caractéristiques directrices, des degrés investis dans la Compétence et d'éventuels bonus.

ÉCHELLE DES DIFFICULTÉS

Automatique – pas besoin de jet

Très facile – 5

Facile – 10

Moyen – 15

Ardu – 20

Difficile – 25

Impensable – 30

Presque impossible – 35

Héroïque – 40

LIRE LES RÉSULTATS

- ▲ Si le résultat du jet de dés est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est réussie.
- ▲ Si les 2D10 donnent 19 ou 20, c'est une réussite automatique.
- ▲ Si les 2D10 donnent 2 ou 3, c'est un échec automatique.

Note : il est possible de remplacer les 2D10 par 1D20. La réussite automatique se fera sur un 20 naturel et l'échec automatique sur un 1 naturel.

CORRESPONDANCES AVANTAGES DK₂ / ASPECTS

A la louche, la Vigueur est remplacée par le Corps, l'Initiative par l'Esprit et la Sauvegarde par l'Âme.



COMBAT

- ♣ Au début du tour de combat un test d'Esprit est effectué et les résultats classés du plus petit au plus grand. Cet ordre sera conservé jusqu'à la fin du combat à moins qu'un des joueurs ou l'Éminence ne décide de dépenser 5 dK (à n'importe quel moment du combat) pour que l'initiative soit recalculée.
- ♣ Le plus grand résultat obtenu au test d'Esprit détermine qui agit en premier puis c'est au tour des autres de façon décroissante.
- ♣ Les actions d'attaque sont effectuées avec Bagarre, Escrime ou Tir.
- ♣ Les actions de défense sont effectuées avec Bagarre ou Escrime selon la préférence du joueur (les deux compétences intègrent la capacité à esquiver ou parer).
- ♣ La plupart du temps un personnage n'attaque qu'une fois par tour. Il peut en revanche se défendre autant de fois qu'il est attaqué. Si plus de deux adversaires l'attaquent simultanément, le deuxième et les suivants bénéficient d'un bonus de +2.
- ♣ Au lieu de se défendre, un personnage attaqué peut toujours choisir de contre-attaquer avec sa compétence *Filouterie*. S'il réussit son attaque porte et l'adversaire ne peut se défendre ou contre-attaquer. S'il échoue, les dégâts qu'il reçoit sont augmentés d'1d6.
- ♣ Lorsqu'un personnage rate son jet de défense, l'attaquant doit déterminer les dégâts ainsi :
 - Mains nues : BD
 - Armes légères* (poignard, stylet, dague...) : BD +1d6 (*Taille 0*)
 - Armes de guerre* (rapière, épée longue, hache à 1 main) : BD +2d6 (*Taille 1*)
 - Armes lourdes** (toutes armes à deux main) : BD +3d6 (*Taille 2*)
 - Armes titanesques (géants et minotaures uniquement)** : BD +4d6 (*Taille 3*)

* : sont considérées comme des armes de professionnel.
** : sont considérées comme des armes de brutasse.
- ♣ Les éventuels dK utilisés pour l'attaque sont reportés dans les dégâts. Ceux utilisés sur la défense sont reportés sur l'armure.
- ♣ Le personnage touché peut soustraire son armure au total de dégâts reçus.
- ♣ Un personnage ne peut jamais utiliser une arme dont la Taille est supérieure à la sienne. Ainsi, une fée noire, un lutin ou un farfadet ne peuvent pas utiliser de rapière ou de hache à deux mains de taille standard. Rien n'empêche cependant d'imaginer un farfadet avec une rapière à sa taille, mais l'arme sera considérée comme une arme légère et non une arme de guerre.
- ♣ Parmi les peuples de petite taille, seuls les personnages nains dont la vocation est Épreuves font exception à la règle ci-dessus et peuvent utiliser des armes de taille 2.

Note : dans les jeux d'Heroic Fantasy il est coutume de détailler et différencier les armes de façon plus pointue que ce qui est proposé ici. Il vous est possible d'intégrer une différenciation avec un bonus de +1 ou +2 selon l'arme, mais sans aller au delà de +2.



LA MAGIE

Les jets de magie reposent sur le moteur du dK2 (p.37 à 44).

- ^ Les points de magie sont appelés Points d'Éclat.
- ^ Un Harmoniste est souvent amené à pratiquer les arts (mais aussi les Conjurateurs qui doivent dessiner autour d'une ombre). On partira du principe que si le personnage a au moins 1 degré, dans la compétence artistique associée, il réussit automatiquement son interprétation ou sa création artistique. Il est cependant possible (et conseillé) d'habiller son jet de magie avec la compétence artistique tel que défini page 20 du dK2.

FONCTIONNEMENT

Le seuil des Sorts et Œuvres est de 10/15/20 (amateur/professionnel/brutasse) + 5x FD que s'impose le joueur.

Le Mage ou l'Harmoniste dispose d'un PM par niveau du sort (soit en tout : 1 pour un amateur, 2 pour un professionnel, 3 pour un sort de brutasse)

Il dispose d'un PM supplémentaire par FD qu'il s'impose ou en fonction de la durée de l'exécution de la Danse ou de l'Œuvre.

PM supplémentaire	0	1	2	3	4
Temps d'exécution	Un tour	3 tours	Cinq minutes	Une heure	Un concert/Une demi-journée

Le coût en éclat d'un Sort ou d'une Œuvre est de 1 par FD supplémentaire + 1 s'il est professionnel, + 2 s'il est de brutasse, + le nombre de PM obtenu en allongeant le temps d'exécution.

En cas de réussite, le joueur détermine les paramètres du Sort ou de l'Œuvre en fonction du tableau ci-dessous.

PM	0	1	2	3	4
Portée	mêlée	jet	tir	vue	hors de vue
Durée	instantanée ou un tour	1d6 + degrés tours ou détermination	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	4 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Délais	tout de suite	dans 1d6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
Dégâts et soins	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5d6 + caractéristique
Coups spéciaux	-	1 coup	-	2 coups	-
Modificateurs	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5

L'ÉCLAT

D'un point de vue technique, l'Éclat est le carburant nécessaire à toute magie.

Dans le cas des Arts Magiques, lorsqu'un PJ arrive à cours de Points d'Éclat, sa Flamme peut combler le manque : il peut puiser dans ses points de Flamme, mais le coût est alors doublé.

La présence d'Éclat et de ses émotions influencent les jets (cf. Agone p.204 et suivantes).

Dans les éléments magiques contenant de l'Éclat, le FD représente la quantité d'Éclat (Danseur, objet magique, Perfection, ... - mais pas les cornes d'un minotaure ou les serpents d'une méduse, ni le FD d'un démon, etc.)

L'Emprise se joue sur **Int+Sag** pour toutes les obédiences. La résistance à l'Emprise se joue sur l'Esprit. Le jet peut être habillé par la compétence Emprise ou la Détermination.

Note : Si vous voulez retrouver le fait que les différentes obédiences font appel à différents aspects d'un personnage, vous pouvez utiliser le dKrunch optionnel décrit p.43

- ♣ Au premier point d'Emprise investi, le joueur doit obligatoirement choisir une Obédience sous forme de maîtrise. Il reçoit gratuitement un Danseur de FD2. S'il a conservé des Atouts ou s'il attend pour prendre possession du Danseur de disposer d'Atouts supplémentaires, il peut améliorer son Danseur vers un FD (1 +1 par Atout « Danseur » investi). Dès qu'il s'est lié au Danseur, on considère qu'il a découvert toutes ses capacités et le Danseur ne pourra plus être amélioré. *On n'est pas à Pokemon-Dancer non mais...* En attendant, et s'il veut utiliser le Danseur pour lancer un Sort, on appliquera les règles pour les Danseurs sauvages ou l'utilisation du Danseur d'un autre Mage.
- ♣ Les Points d'Éclat utilisés sont ceux du Danseur. Les Points d'Éclat sont de 5 points par FD du Danseur + le score d'Âme du mage auquel il est lié. Ainsi un Danseur de FD 3 dont le Mage a un score d'Âme de 3 possède 18 Points d'Éclat qui se renouvellent chaque jour à l'aube.
- ♣ Le Danseur connaît également 1 domaine magique par FD.
 - Si le Mage ne possède pas ce domaine, il peut donc tout de même l'utiliser grâce à son Danseur. Si le Mage possède déjà ce domaine, la difficulté de ses tests visant à l'utiliser est alors diminuée de 5.
 - Ces domaines sont déterminés aléatoirement par l'EG, cependant le Mage peut apprendre un domaine qu'il maîtrise à son Danseur.
- ♣ Le Danseur n'a pas de points de vie, uniquement des Points d'Éclat.
 - Lorsque ceux-ci arrivent à 0, il perd connaissance et finit par mourir si on ne lui redonne pas de Points d'Éclat avant le crépuscule suivant.
 - Si un sort demande au Danseur plus de Points d'Éclat qu'il n'en a, il peut toutefois effectuer le sort jusqu'à une consommation égale à son FD points en dessous de 0 mais il meurt instantanément après résolution du sort.
- ♣ Le Danseur récupère ses Points d'Éclat à raison d'1 par FD et par heure passée à ne rien faire, s'amuser, danser pour son plaisir. Cette récupération peut être accélérée de diverses façons (danser dans un lieu imprégné d'Éclat, être magiquement soigné par autrui, sacrifice de Points de Flamme du mage, etc.)
- ♣ Le Mage peut apprendre un domaine d'une autre obédience ou lancer un sort d'un domaine d'une autre obédience connue par l'un de ses Danseurs, cependant il aura les malus suivants :
 - Jorniste <-> Eclipsiste, Obscurantiste <-> Eclipsiste : +5 à la difficulté
 - Jorniste <-> Obscurantiste : +10
 - Impossible de lancer les sorts de niveau brutasse.

Le premier domaine magique enseigné aux apprentis Mages est généralement l'évocation qui permet au Mage de se confronter à la Magie des Danseurs avec un domaine couvrant toutes les obédiences avant d'en choisir une en particulier.

Par la suite, il peut apprendre – s'il trouve un Mage prêt à lui enseigner – un nouveau domaine magique par 2 degrés supplémentaires acquis dans la compétence Emprise. (soit à 3, 5, 7, ...)

Acquérir un nouveau Danseur ou utiliser un autre Danseur que le sien

Il est possible d'utiliser un Danseur sauvage ou le Danseur d'un autre Mage. Le Danseur sauvage ne connaîtra aucune obédience – ou du moins il ne s'en souvient pas – et il sera considéré systématiquement comme étant de FD 1 tant qu'il ne se sera pas lié à un Mage.

Le coût des Sorts lancés avec de tels Danseurs est doublé – quelle que soit l'Obédience du Mage auquel le Danseur appartient s'il est lié à quelqu'un d'autre.

Les Jornistes et les Éclipsistes doivent avoir l'accord du Mage à qui appartient le Danseur alors que les Obscurantistes peuvent tout à fait s'en passer.

Un Danseur qui vient de perdre son Mage restera au minimum FD+1D6 semaines sans être capable de danser ou d'être apprivoisé.

Pour acquérir un nouveau Danseur, il est nécessaire de prendre au moins une fois l'Atout « Danseur » – plus si le joueur désire rentrer en possession d'un Danseur de FD supérieur à 1. Il peut entrer en possession de son Danseur sans se lier pour pouvoir le développer tranquillement – son FD restera de 1 tant qu'il ne décidera pas de le lier. Une fois lié, on considère que le Danseur a révélé toutes ses capacités et il ne sera plus techniquement possible de l'améliorer.

Découvrir les domaines qu'un Danseur a en mémoire se fait domaine par domaine. Cela nécessite de passer un jour entier pour chaque domaine avec le Danseur et de réussir un jet d'Emprise contre un seuil de 15 – sans bonus lié au Danseur.

Lui apprendre un nouveau domaine nécessite une semaine complète, et doit être conclu par un jet d'Emprise contre un seuil de 15 – les bonus liés au Danseur rentrent en ligne de compte.

DOMAINES D'EMPRISE

Ces domaines essayent de refléter les sorts de la gamme mais aussi de revenir à la base des romans. Pour chacun des domaines, des exemples de sorts de la gamme qu'on a imaginé correspondre au domaine et à la catégorie des sorts sont donnés pour faciliter l'appropriation de ces nouvelles règles. Tous les sorts ont été indiqués (sauf oubli). C'est parfois un petit peu tordu, mais il était essentiel de ne pas multiplier les domaines à l'infini juste pour un sort.

Les domaines qui suivent sont influencés à la fois par les [domaines Dédesques de Kandjar sur le forum John Doe](#) et par les nouvelles règles d'Emprise du SJ5.

Jornisme

Bonus de +2 pour tout ce qui est bénéfique à autrui ou au Danseur.

Les quatre domaines du Jornisme sont :

Soins

Soigner le corps et l'esprit, réparer les objets cassés, favoriser la croissance, la cicatrisation, ...

Effets d'amateur : soigner les blessures, apaiser, ralentir le poison, combler une fêlure, raccommoder un accroc, ...

Exemples de sorts de la gamme : réconfort du Danseur, guérison mineure, soin du danseur, ...

Effets de professionnel : guérir la cécité/surdité, les maladies, neutraliser le poison, recoller un objet brisé, recoudre un vêtement déchiré, ...

Exemples de sorts de la gamme : Purification du corps, Ensemencer, ...

Effets de brutasse : régénérer un membre perdu, guérir la folie, recomposer un objet tombé en poussière ou brûlé, ...

Exemples de sorts de la gamme : Guérison absolue, Lever une malédiction, Faire pousser une plante, ...

Communication

Influer sur la communication ce qui comprend les paroles, les sentiments, les sensations avec d'autres êtres vivants (mortel, animal, Danseur, ...). Par extension cela permet de provoquer des sentiments bénéfiques ou de percevoir des choses chez les autres.

Effets d'amateur : transmettre ou recevoir une sensation/émotion, communiquer avec des êtres pensants, ...

Exemple de sorts de la gamme : communiquer le calme, attirer une monture, bénédiction, impression de vérité, parler aux animaux, ...

Effets de professionnel : transmettre un sentiment fort, communiquer avec des être vivants (pas forcément doués de raison), empêcher la communication, délivrer, renforcer un message, ...

Exemples de sorts de la gamme : Amitié, discerner la Flamme, parler aux plantes, zone de silence,

Effets de brutasse : communiquer à travers les distances et le temps, exacerber un message, imposer des sensations/émotions fortes, recevoir des émotions subtiles, ...

Exemples de sorts : Clairvoyance, Enchantement naturel (communiquer avec la nature), Sphère de silence, Vérité, ...

Protection

Augmenter la résistance, rendre des dangers inoffensifs, invoquer des défenses.

Effets d'amateur : renforcer une protection, améliorer des capacités de résistance, endurance au froid/chaud, protection contre le mal, enchanter une armure, durcir la peau

Exemples de sorts de la gamme : Aura de lumière, Mille échardes, Vigueur, ...

Effets de professionnel : créer une protection ou la renforcer sensiblement, modifier un état propre à être néfaste, donner des capacités nécessaires à la survie, ...

Exemples de sorts de la gamme : Bouclier magique, Bouclier d'étincelle, Résister aux températures extrêmes, ...

Effets de brutasse : créer une protection irréaliste, magique, ...

Exemple de sorts de la gamme : Repousser un démon, Aura protectrice, Sanctification, ...

Evocation

Amener les étincelles à manipuler les énergies ou la matière de façon offensive, défensive ou utilitaire.

Effets d'amateur : Permet d'agir sur l'existant pour améliorer ou affaiblir ses propriétés préexistantes, faire fonctionner un objet naturellement, ...

Exemples de sorts jornistes : Eau, Nourriture saine, ...

Exemples de sorts éclipsistes : Verrouiller, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Bouclier personnel, Crachat d'acide, ...

Effets de professionnel : Modifie les propriétés de l'existant, évoque quelque chose de simple ou de très courant, amplifie ou accélère les propriétés des éléments, ...

Exemples de sorts jornistes : Bras invisible, gigantisme, marquer un Danseur, Nourriture, Récolte fantastique, Tonnerre et foudre, ...

Exemples de sorts éclipsistes ; Alarme magique, Ouverture, Projectile magique, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Nuée de vermine, Ecouter les murs, Puissance,

Effets de brutasse : transforme quelque chose, modifie une propriété ou un comportement, inverse une propriété ou un comportement, dissipe ou modifie les propriétés magiques d'un être vivant, évoque quelque chose de plus complexe, ...

Exemples de sorts jornistes : Créer un familier, Résurrection Jorniste, Détruire un démon, ...

Exemples de sorts éclipsistes : Créer un familier, Résurrection Eclipsiste, Phénix, Prison magique, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Créer un familier, Résurrection Obscurantiste, Pluie acide, ...

Le jorniste n'a de bonus que quand il utilise l'évocation de manière défensive ou pour venir en aide. Dans tous les autres cas, c'est comme s'il utilisait le domaine d'une autre obédience.

Eclipsisme

Bonus de +2 pour tout ce qui est bénéfique au mage.

Les quatre domaines de l'Eclipsisme sont :

Illusion des sens

Tromper les sens des êtres vivants.

Effets d'amateur : Illusion impliquant un seul sens, par exemple jeux de lumières, bourdonnement

...

Exemples de sorts de la gamme : Halo lumineux, Bruit, Echo illusoire, Fausse monnaie, Fausse piste, vision floue, ...

Effets de professionnel : Illusion crédible mais n'impliquant pas tous les sens, sans mobilité, ...

Exemples de sorts de la gamme : Pacotille, Eclat de glace, Objet, Illusion complète, Monture fantôme, ...

Effets de brutasse : Illusion parfaite impliquant tous les sens – y compris magique – et pouvant bouger.

Exemples de sorts de la gamme : Bruit maudit, Foudre, Pont illusoire, Trompe l'œil, Invisibilité, Illusion vraie, ...

Artifice du corps

Manipuler le corps pour lui faire croire qu'il est capable de choses impossibles.

Effets d'amateur : Faire croire au corps qu'il est temporairement différent, mais sans que cela aille à l'encontre de ce qu'il serait capable de faire.

Exemple de sorts de la gamme : Sommeil, Fausse mort, Force accrue (sans dépasser les maxims de peuple), vision floue, Saut (sans pouvoir augmenter les degrés d'Athlétisme à plus du double de ses degrés actuels), ...

Effets de professionnel : Faire croire au corps qu'il est capable de bien plus (ou de vraiment moins) qu'il n'en serait capable.

Exemple de sorts de la gamme : Aveugler, Force accrue (peut dépasser les maxima de peuple), Saut (uniquement si déjà 1 degré dans la compétence Athlétisme), ...

Effets de brutasse : Faire croire au corps qu'il est capable de faire des choses inimaginables.

Exemple de sorts de la gamme : Les huit pas de l'araignée, Voir à travers un mur, Combustion spontanée, Saut (même sans degré dans la compétence Athlétisme), ...

Mystification de l'esprit

Manipuler les perceptions pour convaincre un esprit de quelque chose. Note : ne peut pas jouer sur les souvenirs, il s'agit de quelque chose d'instantané.

Effets d'amateur : influencer un état d'esprit, jouer sur la perception d'une chose, mais dans un cadre simple ou restreint

Exemple de sorts de la gamme : Altérer l'apparence, ...

Effets de professionnel : Provoquer un état d'esprit, influencer la perception de quelque chose

Exemple de sorts de la gamme : Folie, Grand maître, ...

Effets de brutasse : Modifier subtilement ou de manière très conséquente un état d'esprit, forcer la perception vis-à-vis de quelque chose ou de quelqu'un

Exemple de sorts de la gamme : Parfaite connivence, Amour, Prince, Marionnette aveugle, ...

Evocation

Amener les étincelles à manipuler les énergies ou la matière de façon offensive, défensive ou utilitaire.

Effets d'amateur : Permet d'agir sur l'existant pour améliorer ou affaiblir ses propriétés préexistantes, faire fonctionner un objet naturellement, ...

Exemples de sorts jornistes : Eau, Nourriture saine, ...

Exemples de sorts éclipsistes : Verrouiller, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Bouclier personnel, Crachat d'acide, ...

Effets de professionnel : Modifie les propriétés de l'existant, évoque quelque chose de simple ou de très courant, amplifie ou accélère les propriétés des éléments, ...

Exemples de sorts jornistes : Bras invisible, gigantisme, marquer un Danseur, Nourriture, Récolte fantastique Tonnerre et foudre, ...

Exemples de sorts éclipsistes ; Alarme magique, Ouverture, Projectile magique, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Nuée de vermine, Ecouter les murs, Puissance,

Effets de brutasse : transforme quelque chose, modifie une propriété ou un comportement, inverse une propriété ou un comportement, dissipe ou modifie les propriétés magiques d'un être vivant, évoque quelque chose de plus complexe, ...

Exemples de sorts jornistes : Créer un familier, Résurrection Jorniste, Détruire un démon, ...

Exemples de sorts éclipsistes : Créer un familier, Résurrection Eclipsiste, Phénix, Prison magique, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Créer un familier, Résurrection Obscurantiste, Pluie acide, ...

L'éclipsiste n'a de bonus que quand il utilise l'évocation de manière utile ou pour servir ses intérêts personnels. Dans tous les autres cas c'est comme s'il utilisait le domaine d'une autre obédience.

Obscurantiste

Bonus de +2 pour tout ce qui est néfaste pour autrui.

Spécial : pour tout sort causant des dégâts au autrui, le mage peut dépenser 1 point d'Éclat du danseur pour obtenir 1dK de dégâts supplémentaire.

Les quatre domaines de l'obscurantisme sont :

Sombre effroi

Effrayer ses adversaires, utiliser la peur de son Danseur ou de celui de son adversaire, jouer avec les ténèbres et même la Ténèbre.

Effets d'amateur : Insuffler la peur à un niveau suffisant pour faire hésiter, jouer avec les ténèbres environnantes, ...

Exemples de sorts de la gamme : Jeu de ténèbres, Percer les ténèbres, Inspirer la crainte, ...

Effets de professionnel : Insuffler une terreur capable de paralyser quelqu'un, Appeler la Ténèbre et les ténèbres à l'aide, imposer la Ténèbre ou les ténèbres au point d'en repousser les vivants, ...

Exemples de sorts de la gamme : Ténèbres, Aide démoniaque, Insuffler la terreur, Repousser la vie, Ténèbres maudites, ...

Effets de brutasse : Marquer les vivants de la Ténèbre, Contaminer un lieu par l'effroi, utiliser les pouvoirs de la Ténèbre, ...

Exemples de sorts de la gamme : Adieux, Dissimulation, Malédiction du Danseur, Vague d'Effroi, Lieu sûr, Piège à Démon, Portail, ...

Souffrance brûlante

Frapper et faire souffrir, en lien avec le feu ou simplement en infligeant une douleur. (Note, tous les autres effets de dégâts comme par exemple l'acide est plutôt du domaine de l'évocation).

Effets d'amateur : rendre brûlant du métal, paralyser, provoquer une douleur

Exemples de sorts de la gamme : Brûlure, Douleur mineure, Toucher Ardent, ...

Effets de professionnel : invoquer un mur de flammes ou des insectes, détruire la magie, provoquer une souffrance insupportable

Exemples de sorts de la gamme : Douleur majeure, Mal du Danseur, Provoquer la Douleur, Souffle enflammé, ...

Effets de brutasse : cri de puissance, invoquer ou détruire la lumière, ...

Exemples de sorts de la gamme : Coup critique, Pyrokinésie, Sphère enflammée, ...

Contrainte obscurantiste

Domination voire contrainte brutale d'autres personnes.

Effets d'amateur : ordre simple, sommeil, crainte

Exemples de sorts de la gamme : Cécité, ...

Effets de professionnel : ordre complexe, amplifier les émotions

Exemples de sorts de la gamme : Haine, Réduire, Evanouir, ...

Effets de brutasse : domination totale, contrôle des foules

Exemples de sorts de la gamme : Détruire l'esprit, Emotion exacerbée, Esclavage mental, Sculpter un corps, Voler la vie, Marionnette folle, ...

Evocation

Amener les étincelles à manipuler les énergies ou la matière de façon offensive, défensive ou utilitaire.

Effets d'amateur : Permet d'agir sur l'existant pour améliorer ou affaiblir ses propriétés préexistantes, faire fonctionner un objet naturellement, ...

Exemples de sorts jornistes : Eau, Nourriture saine, ...

Exemples de sorts éclipsistes : Verrouiller, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Bouclier personnel, Crachat d'acide, ...

Effets de professionnel : Modifie les propriétés de l'existant, évoque quelque chose de simple ou de très courant, amplifie ou accélère les propriétés des éléments, ...

Exemples de sorts jornistes : Bras invisible, gigantisme, marquer un Danseur, Nourriture, Récolte fantastique Tonnerre et foudre , ...

Exemples de sorts éclipsistes ; Alarme magique, Ouverture, Projectile magique, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Nuée de vermine, Ecouter les murs, Puissance,

Effets de brutasse : transforme quelque chose, modifie une propriété ou un comportement, inverse une propriété ou un comportement, dissipe ou modifie les propriétés magiques d'un être vivant, évoque quelque chose de plus complexe, ...

Exemples de sorts jornistes : Créer un familier, Résurrection Jorniste, Détruire un démon, ...

Exemples de sorts éclipsistes : Créer un familier, Résurrection Eclipsiste, Phénix, Prison magique, ...

Exemples de sorts obscurantistes : Créer un familier, Résurrection Obscurantiste, Pluie acide, ...

L'obscurantiste n'a de bonus que quand il utilise l'évocation dans un but offensif ou pour se protéger lui-même. Dans tous les autres cas c'est comme s'il utilisait le domaine d'une autre obédience.

LES ARTS MAGIQUES

Les maîtrises d'Art Magique se jouent sur **INT+SAG**. La résistance se joue sur l'Âme. La compétence d'Art Magique correspondante ou la Détermination peuvent habiller le jet de résistance à une Œuvre.

L'Harmoniste a développé une sensibilité à l'Éclat qui lui permet de canaliser l'énergie magique qui imprègne l'Harmonie, quelle que soit sa rareté. Chaque jour à l'aube, il reconstitue naturellement sa réserve de Points d'Éclat égale à :

- Âme/2 + Allégeance aux Muses.

Note : cet Éclat est intimement lié à la fibre harmoniste du personnage et ne peut en aucun cas être utilisé pour l'Emprise.

Dès le premier point investi dans un Art Magique le personnage possède automatiquement l'Atout amateur correspondant, ainsi que d'un premier domaine magique dans l'Art correspondant. À la création de personnage, il dispose également d'un instrument magique de FD1 qu'il peut améliorer par des Atouts.

Par la suite, il peut apprendre – s'il trouve un Harmoniste prêt à lui enseigner – un nouveau domaine magique par 2 degrés supplémentaires acquis dans la compétence Emprise. (soit à 3, 5, 7, ...)

Lorsqu'un Harmoniste possède un instrument magique, des pigments magiques ou tout autre grimoire pouvant l'aider dans sa pratique de l'Harmonie, c'est leur FD qui détermine les bonus apportés - + 1 FD en bonus au jet. Les Points d'Éclat de l'objet dans lequel le Mage peut puiser sont toujours égaux à FDx5 et se renouvellent à l'aube, sauf pour les consommables comme les pigments ou les encres démoniaques qui doivent être à nouveau achetés (s'ils sont liés à un Atout le personnage est sûr de toujours en trouver de la même qualité et d'en posséder un stock neuf au début du scénario suivant).

Un nouveau personnage Harmoniste commence avec un instrument de FD2.

DOMAINES D'ARTS MAGIQUES

Ces domaines essaient de refléter les œuvres de la gamme mais aussi de revenir à la base des romans. Pour chacun des domaines, des exemples d'œuvres de la gamme qu'on a imaginés correspondre au domaine et à la catégorie des sorts sont donnés pour faciliter l'appropriation de ces nouvelles règles. Pratiquement toutes les œuvres ont été indiquées. C'est parfois un petit peu tordu (voire beaucoup), mais il était essentiel de ne pas multiplier les domaines à l'infini juste pour une œuvre.

Domaines d'Accord

Jouer un domaine avec un autre instrument que celui auquel il est destiné augmente le seuil de 5. Le faire sans instrument (siffler, chantonner, ou instrument improvisé genre brin d'herbe) augmente le seuil de 10.

Apaiser (Harpe)

Amener le calme, dissiper les angoisses, diminuer la souffrance, éclaircir l'esprit.

Effets d'amateur : apaiser la colère, chasser les idées noires, calmer une petite souffrance

Exemples d'œuvres de la gamme : Apaisement, Réconfort, ...

Effets de professionnel : libérer l'esprit de toute influence, permettre d'atteindre un état d'esprit tel que la guérison s'accélère, redonner l'espoir

Exemples d'œuvres de la gamme : Contre-Influence, ...

Effets de brutasse : donner la sérénité, retenir l'esprit pour repousser la mort, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Calme absolu, La plus grande Bonté, Echapper à la mort...

Embellir (Harpe)

Améliorer quelque chose ou quelqu'un vis-à-vis de la perception d'autrui ou de soi-même.

Effets d'amateur : donner un plus à un objet ou une personne (un peu plus neuf, un peu plus jeune, ...), ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Beauté intérieure, ...

Effets de professionnel : amplifier la confiance (envers le mage ou la cible elle-même), améliorer un objet ou une personne de manière conséquente, embellir/transformer la vérité...

Exemples d'œuvres de la gamme : Âme sœur, Mensonge véritable, ...

Effets de brutasse : embellir un objet au point qu'il reflète l'Harmonie et repousse Damnés et Ténébreux, transfigurer une personne ou un objet au point où il en devient méconnaissable, transformer l'esprit d'une personne pour lui donner une confiance à toute épreuve, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Bénédiction, Chance insolente, Charisme, Obéissance par l'amitié, ...

Sensation induite (Flûte)

Influencer l'esprit d'une personne en la contraignant à ressentir quelque chose

Effets d'amateur : perturber quelqu'un en jouant sur ses sensations (en lui donnant l'impression qu'il a oublié quelque chose par exemple), déclencher une émotion basique (joie, envie, jalousie, colère, peine),

Exemples d'œuvres de la gamme : Déclencher une émotion, Charme, ...

Effets de professionnel : Créer une émotion plus complexe (désirer quelque chose ou quelqu'un, rancune, ...), créer une émotion forte mais basique dans un groupe de personne (hostilité, joie, désir, ...),

Exemples d'œuvres de la gamme : Discorde, ...

Effets de brutasse : Créer un malaise proche de la folie (paranoïa, terreur, insomnie, ...), créer des sensations plus précises dans un groupe (avoir envie de faire quelque chose comme danser, jouer, s'enfuir –sans que la personne s'y sente contrainte -, haine envers quelqu'un en particulier, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Paranoïa, Sans repos, ...

Mouvement induit (Flûte)

Influencer l'esprit d'une personne en la contraignant à faire quelque chose

Effets d'amateur : perturber quelqu'un en modifiant légèrement son comportement (en le faisant bégayer par exemple), lui faire exécuter un acte simple et rapide (sauter, courir)

Exemples d'œuvres de la gamme : Bégaiement, Ordre, ...

Effets de professionnel : stopper net une personne dans une action, lui faire exécuter un acte plus complexe, lui interdire un acte simple (manger, dormir, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Contre-ordre, Interdiction, Silence, ...

Effets de brutasse : Forcer un groupe à faire une action (danser en suivant le flûtiste), prendre les commandes du corps de quelqu'un, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Hypnotisme, Douleur, Farandole, ...

Animal (Viola)

Gouverner, appeler et communiquer avec les animaux

Effets d'amateur : Utiliser les sens d'un animal, faire venir de petits animaux, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Prolongement animal, , ...

Effets de professionnel : Pouvoir dialoguer avec un animal sous forme de question simple, faire venir de gros animaux, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Langage animal, ...

Effets de brutasse : Contrôler et percevoir au travers d'un animal, faire venir des créatures enchantées, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Contrôle animal, ...

Végétal (Viola)

Influencer la nature, la soigner, se protéger avec, ...

Effets d'amateur : Faire germer une graine, parler aux plantes, détecter les chemins alentours, amener une saison sur un végétal, accélérer ou amplifier les propriétés d'une plante (les fruits qui tombent, les épines qui piquent, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Aggressivité végétale, Connaitre les chemins, Jeu des saisons, Racines agrippantes, ...

Effets de professionnel : Animer un arbre ou une plante, faire pousser instantanément des végétaux pour faire un abri, une prison, un mur, ...), prendre les capacités d'une plante,

Exemples d'œuvres de la gamme : Prison végétale, Refuge sylvestre, Mur de végétation, ...

Effets de brutasse : Influencer une forêt, ressusciter un végétal, transformer une plante (une pomme deviendra empoisonnée, de l'herbe coupante, ...), se lier à une plante,

Exemples d'œuvres de la gamme : Ressusciter un végétal, Commandement à la Nature, Demi-Sève, Forêt Enchantée, ...

Jeux d'esprit (Cistre)

C'est le domaine de la télépathie, de la perception de l'esprit.

Effets d'amateur : capter les pensées de surface, transmettre quelques mots, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Message mental, Le miroir de l'esprit, ...

Effets de professionnel : Ecouter les pensées d'un individu, transmettre image, son, odeur et pensée précise, renforcer un esprit, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Protéger l'esprit, Télépathie, ...

Effets de brutasse : Rechercher une pensée précise (le code d'un coffre, ...), recevoir ou émettre de plusieurs personnes en même temps, Bloquer une sensation, une pensée, une image, attaquer directement l'esprit, soigner l'esprit, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : La grande faute, Perte illusoire d'un sens, Attaque mentale, Soigner l'esprit, ...

Modifier la mémoire (Cistre)

Permet de manipuler la mémoire

Effets d'amateur : créer un vague souvenir n'impliquant qu'un seul sens, modifier légèrement un souvenir (s'ajouter dans une soirée, modifier une couleur), modifier une perception en cours, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Changer l'humeur, Illusion gigantesque, ...

Effets de professionnel : créer un souvenir précis pour un sens mais vague pour les autres, insérer de nouveaux éléments dans un souvenir (ajout de phrases dans une conversation, retirer une personne d'un souvenir, ...), Rappeler un souvenir, Rechercher un souvenir précis, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Horreur, Rechercher un souvenir, ...

Effets de brutasse : créer un souvenir complet sur les cinq sens, transformer complètement un souvenir existant, supprimer un souvenir, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Amnésie Totale, ...

Galvaniser (Tambour)

Motiver, enthousiasmer, exalter

Effets d'amateur : surmonter ses craintes, avancer d'un pas léger, continuer malgré une fatigue légère

Exemples d'œuvres de la gamme : Surmonter la peur, ...

Effets de professionnel : enthousiasmer les combattants (bonus), avancer dans des conditions difficiles, continuer malgré les blessures légères

Exemples d'œuvres de la gamme : Accélération, ...

Effets de brutasse : exalter et se faire obéir d'une troupe, accélérer les actions, donner un courage proche d'une témérité suicidaire,

Exemples d'œuvres de la gamme : Berserk, Leader, Matamore, ...

Démotiver (tambour)

Agir sur le moral, la volonté et les actes d'autres personnes

Effets d'amateur : déconcentrer, inspirer la prudence,

Exemples d'œuvres de la gamme : Déconcentration, , ...

Effets de professionnel : Pensées chaotiques, démoraliser, ralentir

Exemples d'œuvres de la gamme : Comportement chaotique, Défaitisme exacerbé, Dégoût des armes, Démence...

Effets de brutasse : Occuper l'esprit avec le rythme, déprimer, endormir, stopper net les actions

Exemples d'œuvres de la gamme : Explosion sonore, Rythme d'enfer, Le grand sommeil...

Domaines de Cyse

Toute présence d'Eclat aide les Œuvres lorsque l'Harmoniste va dans le sens de la nature de l'objet, et le dessert lorsqu'il va à l'encontre de sa nature.

Travailler la matière

Permet d'étudier et d'améliorer des objets par magie tel qu'on pourrait le faire avec du temps et les ressources nécessaires.

Effets d'amateur : Renforcer une propriété, améliorer un objet légèrement – tel qu'il l'a été ou pourrait l'être avec un peu de travail, lier deux objets, percevoir la nature magique d'un objet

Exemples d'œuvres de la gamme : Aiguiser une lame, Altérer l'usure, Cohésion de la matière, Perception des enchantements, Souder, ...

Effets de professionnel : changer l'état de la matière (si elle peut naturellement changer d'état), améliorer un fonctionnement (exemple : fermer une serrure de manière plus sécurisée avec la même clé), renforcer le point faible d'un objet,

Exemples d'œuvres de la gamme : Changement d'état, Résistance magique, ...

Effets de brutasse : augmenter la résistance (comme si on insérait de l'Eclat), aiguiser pratiquement n'importe quel matériau, souder solidement deux objets, réparer un mécanisme (réparer une serrure nécessitera cependant d'avoir la bonne clé par exemple)

Exemples d'œuvres de la gamme : Mémoire matérielle, Renforcer, ...

Abîmer la matière

Permet de détériorer voire de détruire des objets tel qu'on pourrait le faire avec du temps et les ressources nécessaires.

Effets d'amateur : Défaire une propriété d'un objet, vieillir un objet prématurément, séparer un objet en deux, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Désaiguiser, Point faible, ...

Effets de professionnel : empêcher un objet de fonctionner correctement, créer ou exploiter le point faible d'un objet, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Déconcentration, Fermeture de serrure, La grande panne, ...

Effets de brutasse : diminuer la résistance d'un objet, désenchanter un objet, démonter complètement un mécanisme complexe, transformer la matière (en la pulvérisant, en la liquéfiant, ou en la gazéifiant), ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Liquéfaction de la matière, Grande Fusion, ...

Modeler la matière

Permet de modifier la matière d'une façon contre-nature.

Effets d'amateur : Copie d'amateur (visuellement similaire), modifier partiellement l'apparence d'un objet sans modifier ses propriétés, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Copie parfaite, Remodeler, , ...

Effets de professionnel : Copie de professionnel (visuellement identique mais pas pour les autres sens), ôter ou ajouter de la matière, faire fonctionner un mécanisme malgré l'absence de certains éléments, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Disparition de la matière, Réduction de la matière, Serrurerie, ...

Effets de brutasse : Copie de brutasse (la copie tromperait le possesseur de l'objet), commander un objet, animer un objet, fusionner quelque chose avec de la matière (y compris soi-même), donner la capacité d'une matière à une autre, renforcer ses propriétés au-delà d'une capacité normale (une épée devient tellement coupante qu'elle détruit son fourreau par exemple), ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Altération de la matière, Animer une statue, Commander à la matière, Copie absolue, Fusion dans la matière, Liaison mentale, ...

Domaines de Décorum

La dépense en pigment sera de une dose par niveau du sort (amateur→1 / professionnel→2 / brutasse→3)

Printemps

C'est le chant de la vie, du renouvellement, de la fertilité,

Effets d'amateur : faciliter la fertilité, aider la croissance d'une plante, modifier légèrement le temps vers le printemps de manière réaliste (petite pluie, écarter les nuages, ...),

Exemples d'œuvres de la gamme : Assurance de progéniture (fertile uniquement), Fertilité, Petite Pluie, ...

Effets de professionnel : améliorer une fertilité défaillante, accélérer une guérison, accélérer la croissance d'une plante, amener une ambiance printanière (fraîcheur en été, redoux en hiver, renouveau en automne)

Exemples d'œuvres de la gamme : Soigner une blessure, Appeler le soleil, Nuée d'épine, Prolonger le printemps, ...

Effets de brutasse : rendre fertile, recréer un membre, faire pousser une plante au-delà de ses capacités, amener le printemps sur une zone – y compris sur ses aspects les moins plaisants avec des pluies suivies d'inondations, les dernières gelées suivies d'un rapide redoux si l'Harmoniste le désire, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Assurance de progéniture (même en cas stérilité), Végétation chaotique, Inondation, Luxuriance, Repousse miraculeuse, ...

Eté

C'est le chant de la chaleur, du combat, du flamboiement,

Effets d'amateur : Renforcer la lumière et les couleurs, réchauffer le temps ou le cœur de quelqu'un, modifier légèrement le temps vers l'été de manière réaliste,

Exemples d'œuvres de la gamme : Lumière aveuglante, Objet luminescent, Orage, ...

Effets de professionnel : Permettre à la lumière d'éclairer plus loin, aux couleurs d'être plus fortes, chauffer n'importe quoi (réchauffer un plat, provoquer une insolation, bronzer quelqu'un ou donner un coup de soleil), donner du courage à n'importe qui, amener une ambiance estivale (chaleur, moiteur, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Ami du jour, Chaleur, Coup de Chaleur, Insolation, Prolonger l'été, Maturité, ...

Effets de brutasse : créer de la lumière, colorer l'environnement, un objet, permettre à quelqu'un de tenir face à n'importe quelle épreuve (même face à la mort, la cible tiendra tant que l'œuvre sera active ou qu'il sera soigné), chauffer au-delà de ce qui est possible (combustion, brûlure, évaporation, ...), amener l'été sur une zone – y compris sur ses aspects les moins plaisants avec orage, sécheresse, canicule si l'Harmoniste le désire, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Prolonger la vie, Combustion, Foudroyer, ...

Automne

Autrefois chant de l'endormissement, il est devenu chant du flétrissement, du désespoir

Effets d'amateur : flétrir un végétal plus rapidement, empirer une maladie ou une blessure, renforcer le crépuscule, atténuer joie et bonheur, modifier légèrement le temps vers l'automne de manière réaliste (dernières chaleurs ou premières fraîcheurs, nuages, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Flétrissement, Nuages, Tapis de Feuilles, ...

Effets de professionnel : provoquer la chute des feuilles de tous les arbres alentours, créer une déprime ambiante, empoisonner quelqu'un, le rendre malade, amener une ambiance automnales (humidité, pluies froides, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Calme doré, Décrépitude, Dépendance, Poison, Sale Blessure, Sentir l'Automne, ...

Effets de brutasse : dépérir la végétation, vieillir une personne à très grande vitesse, amener l'automne sur une zone – y compris sur ses aspects les moins plaisants avec orage, tombeaux de feuilles mortes, pourrissement des végétaux et de l'atmosphère si l'Harmoniste le désire, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Masque d'automne, Pleurer la Dame, Tempête de grêle, ...

Hiver

C'est le chant du froid mais aussi du sommeil réparateur en vue du renouveau,

Effets d'amateur : refroidir de la matière inerte, permettre un repos/sommeil réparateur (plante ou être vivant), modifier légèrement le temps vers l'hiver de manière réaliste (froid/fraicheur, petite givre, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Neige, Froid, ...

Effets de professionnel : refroidir de la matière vivante – y compris de manière à se protéger avec, mettre en hibernation n'importe quelle plante ou être vivant (ralentissement à l'extrême des fonctions vitales sans détérioration), amener une ambiance hivernale (froid sec et prégnant, gelée, ...), concentrer du froid,

Exemples d'œuvres de la gamme : Mort végétale, Asthme foudroyant, Coup de froid, Projectile de glace, Armure d'Hiver, Engourdissement d'un membre, Prolonger l'hiver, ...

Effets de brutasse : congeler n'importe quelle matière – vivante ou morte cela tue instantanément les êtres vivants, amener l'hiver sur une zone – y compris sur ses aspects les moins plaisants avec de grandes gelées, de fortes chutes de neiges, le blizzard si l'Harmoniste le désire, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Avalanche, Gel, Tornade de glace, ...

Domaines de Geste

Chroniquer

La poésie permet à l'Harmoniste de faire ressurgir ou connaître le passé

Effets d'amateur : Plonger dans le passé et y puiser la connaissance d'un événement (pour confirmer que ce n'est pas une légende par exemple) sans les détails ou un savoir peu usité comme une langue morte, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : ,Langue morte, ...

Effets de professionnel : Connaître plus précisément le passé, Psychométrie sur un objet, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Maître Historien, Psychométrie, ...

Effets de brutasse : Faire surgir le passé dans le présent (son, écriture, visuel, ...)

Exemples d'œuvres de la gamme : Ecriture fantomatique, Voir le passé, ...

Raconter

La poésie permet à l'Harmoniste de créer de nouvelles histoires, de jouer avec le temps

Effets d'amateur : conter un événement pour effrayer une cible, modifier un événement proche et rapide (retarder le passage d'une calèche, permettre à une personne de garder son équilibre, décaler la lame d'un centimètre, ...),

Exemples d'œuvres de la gamme : Conter la mort, ...

Effets de professionnel : Brouiller le temps ou la perception du temps, ralentir le métabolisme (ni amélioration ni aggravation si la personne est malade ou blessée, immobilisation d'une personne en pleine action, ...), Provoquer de petites modifications temporelles (limitée en portée)

Exemples d'œuvres de la gamme : Chaos temporel, Perturbation visuelle, Ralentir la guérison, Stase temporelle, Attaque temporelle, Flétrissure cutanée, Imprévisible, ...

Effets de brutasse : provoquer la mort en la racontant, réécrire le passé (permet de retourner un petit peu de temps en arrière pour rejouer une scène),

Exemples d'œuvres de la gamme : ...

Anticiper

La poésie permet à l'Harmoniste de créer ou prévoir le futur dans une certaine mesure (n'oublions pas que le Masque est joueur...)

Effets d'amateur : Anticiper un évènement personnel simple et très proche, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Conséquence prévisible, Sens du danger, ...

Effets de professionnel : Anticiper de quelques secondes, donner une prémonition du choix de l'Harmoniste à quelqu'un, amener le temps de la guérison au présent, faire une prophétie sans contrôle sur le sujet, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Funeste présage, Guérison accélérée, Prophétie, Sens du Combat, Temps d'avance,

Effets de brutasse : Modifier ou sortir de la ligne temporelle (sans contrôle), accélérer le temps sur une personne ou un objet, Prédire l'avenir dans une certaine mesure, ...

Exemples d'œuvres de la gamme : Erosion, Prémonition, Disparaître du temps, Je n'y serais pas, Vieillesse, Esquive temporelle, Fatalité, Le gouffre du temps, Retour dans le passé

LA CONJURATION

Les démons

Pour conjurer les démons, on utilisera les règles détaillées d'invocation du dK2 (p.43)

Le Conjurateur a développé une sensibilité à la Ténèbre, quelle que soit sa rareté. Chaque jour à l'aube, il reconstitue naturellement sa réserve de Points d'Éclat Noir égale à :

– Esprit/2 + Allégeance Ténèbre.

Ici pas de pentacle mais un dessin effectué avec les encres dont dispose le personnage. Une fois l'Éclat noir dépensé, les encres utilisées et le démon invoqué, les deux parties doivent faire valider leur connivence par un *Advocatus Diaboli*.

Le conjurateur doit savoir dessiner (Art : Dessin ou Art : Peinture à 1 minimum) et peut utiliser cette compétence pour habiller ses jets de Conjurateur.

Le Conjurateur, quel que soit son niveau dans le style de magie Conjurateur, est toujours limité dans ses invocations par son allégeance à l'Ombre.

Par défaut, un Conjurateur peut invoquer un démon dont la puissance maximale est déterminée ainsi :

- ♣ FD max du démon = Degrés possédés par le personnage dans sa compétence Conjurateur.
- ♣ Niveau max du démon = Allégeance Ombre du personnage.

Pour invoquer un démon, il faut donc :

1. Des encres d'un FD égal ou supérieur au Cercle du Démon, l'Atout correspondant au cercle (amateur : cercles 1 et 2, professionnel : cercle 3 et 4, brutasse : cercle 5) ET Un score d'Allégeance Ombre suffisant (1 : cercle I, 3 : cercle II, 9 : Cercle III, 15 : Cercle IV, 19 : Cercle V).
2. Dessiner/peindre l'ombre du démon. Dépenser l'Encre et les points d'Éclat noir.
3. Faire un jet de Conjurateur contre une Difficulté égale à 10+FD du démon + Niveau du Démon.
4. Si le test est réussi et la connivence signée, créer le démon selon les règles page 36 du dK2.

GÉRER LES ALLÉGEANCES

Chaque personnage voue directement ou indirectement sa vie à l'une des entités suivantes : Janus/Les Muses, une Dame des saisons, L'Ombre, Le Masque/la Dame de l'Automne.

Lorsqu'une Allégeance atteint 5 points, le personnage devient un individu qui compte pour l'entité à laquelle il se voue et cela influe sur sa vie.

Techniquement, à chaque fois qu'une Allégeance monte d'un point à partir de 5, le personnage obtient un nouvel Atout. A chaque fois qu'une Allégeance perd un point, l'Atout est désactivé.

Le total des points d'Allégeance ne peut excéder 20. Ainsi, selon comment le personnage est interprété, l'Éminence, ou le joueur selon les cas, décide de déplacer un ou plusieurs points (rarement plus de 2) d'une Allégeance vers une autre.

SOUS L'OEIL DES ÉTERNELS

Ici, plus de Corps Noir, d'Âme Noire, d'Esprit Noir ni de score de Noirceur ou de Perfidie...

Tout simplement, lorsqu'un qu'un personnage gagne un point d'Allégeance en Ombre ou en Masque (à partir de 5), il gagne un Atout de Ténèbre ou de Perfidie (Peines et Bienfaits associés).

- ▲ Pour la Perfidie, voir le chapitre L'Allégeance au Masque et à la Dame de l'Automne p. 40.
- ▲ Pour la Ténèbre, voir le chapitre L'allégeance à la Ténèbre p. 42

ET LA NOIRCEUR ? LES TESTS D'EFFROI, ETC. ?

Selon son exposition à des situations effroyables, ou son investissement dans des pratiques liées à la Ténèbre ou la Perfidie, le personnage peut glisser plus ou moins rapidement dans les Allégeances y correspondant.

Lorsqu'à la fin de la séance l'Éminence décide que le personnage gagne 1 point dans l'une de ces Allégeances, le joueur a le droit de tenter un jet de Détermination avec une difficulté égale à 15+Allégeance Ombre ou Masque (selon le cas). En cas de réussite, le personnage ne gagne pas le point d'Allégeance et ne subit pas les effets qui y sont associés. En cas de réussite critique, et seulement dans ce cas, le joueur peut choisir de gagner un point dans une autre Allégeance.

Lorsqu'un personnage possède 20 points d'Allégeance envers le Masque ou l'Ombre, il devient respectivement un Félon ou un Déchu.

EXPÉRIENCE ET ALLÉGEANCES

La progression des personnages est déterminée par les allégeances. A la fin de la partie, l'Éminence doit se poser la question : qui le personnage a-t-il servi lors de cette aventure ? Il peut laisser le choix au joueur s'il le désire.

Selon l'Éternel qui a été servi (directement ou indirectement, volontairement ou non), le personnage gagne un point d'Allégeance et par conséquent un Atout en lien avec cet Éternel si l'Allégeance est supérieure ou égale à 5.

Parfois, les personnages auront affronté l'Ombre ou le Masque en approchant de si près leurs manifestations que le Meneur pourra décider, même en cas de victoire, de leur demander un test de Détermination avec une difficulté égale à 15+Allégeance Ombre ou Masque tel que présenté plus haut.

Si une Allégeance voit son score baisser, l'un des Atouts associé est désactivé.

L'ALLÉGEANCE AU MASQUE ET À LA DAME DE L'AUTOMNE

Un bienfait est donné obligatoirement à l'acquisition d'un point d'Allégeance au Masque et à la Dame de l'Automne à partir de 5, puis à 10, 14, 17, 19 et 20 (mais à 20 le personnage devient un agent du Masque). Choisissez secrètement une peine associée.

Amenez la chose discrètement. Dites au joueur quelque chose comme « Tu sens que si tu le désires tu peux légèrement anticiper le temps pendant un combat », « Tu sais que tu peux te montrer encore plus convaincant qu'avant en cherchant bien ». Faites lui noter le Bienfait sur sa fiche.

Puis en cours de partie au moment idoine, « Rhâ mauvais tour de combat, tu ne veux pas le rejouer ? », « Elle ne te croit pas assez à mon avis, tu ne veux pas insister ? ». Puis en fonction du joueur, gérez les peines ainsi :

Proposition de gestion de la progression dans la Perfidie

Lors du premier usage du bienfait, le joueur se voit infliger temporairement la peine choisie au moment le plus déplaisant possible une fois. La deuxième fois, deux fois. La troisième fois, trois fois, ... La cinquième fois, la peine devient permanente et doit être jouée en roleplay par le joueur (ou s'il n'en est pas capable appliquez-lui un malus permanent – mais décidez le toujours avec lui).

Essayez de faire en sorte que le joueur comprenne que les deux sont associés

Le personnage gagne automatiquement un nouveau point d'Allégeance lorsqu'une peine devient permanente.

Pour les autres niveaux dans l'Allégeance, récompensez le joueur à la hauteur de ce qu'il a fait pour la cause du Masque et de la Dame de l'Automne... Ce qui peut très bien n'être aucun Atout, un Atout de Corruption à partir de 15 en Allégeance (rarement avant), ou n'importe quel Atout à partir du moment où cet Atout ira dans le sens des plans du Masque.

BIENFAITS PERFIDES

Voir Agone p.162

Anticipation (Inversion de la main, Puanteur)

peut rejouer un tour de combat.

Beau parleur (Grandiloquence, Mensonge)

bonus égal à l'Allégeance au Masque pour baratiner

Beauté fatale (Fielleux)

Votre beauté inflige un malus égal à l'Allégeance au Masque aux jets impliquant de vouloir percer vos intentions.

Brouillard (Crise d'identité, tuméfaction)

Malus égal à Allégeance au Masque pour essayer de vous identifier.

Comédie (vantardise)

Malus égal à Allégeance au Masque pour essayer de percer votre déguisement ou détecter que vous jouez un rôle

Fulgurance (couvert de vers, décrépitude)

2dK pour tout ce qui concerne la rapidité ou l'initiative pour une scène ou un combat

Funeste sagesse (Aveuglement)

Bonus égal à Allégeance au Masque pour détecter, percer, chercher toute personne en lien avec les projets du Masque.

Hargne (Cruauté)

Bonus aux jets de résistance aux Blessures égal au score d'Allégeance au Masque.

Hypnotisme (Gueule de traître)

Jet d'Esprit à Esprit, implantation d'un ordre dont les circonstances doivent être précisées (déclencheur, durée, ...)

Sensualité (Lubrilité, voix éraillée)

Bonus égal à Allégeance pour les jets pour plaire ou séduire

PEINES PERFIDES

Couvert de vers (Fulgurance)

Malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque pour les jets de combat (s'applique à une scène).

Cruauté (Hargne)

Soit vous imposez des actes cruels au personnage du joueur (tuer un adversaire qui se rend, abandonner la fillette sur le bord de la route, frapper la serveuse qui vient de renverser un plat sur lui, ...), soit pour une scène, le joueur aura un malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque pour ses actions bénéfiques (jornisme, soin, ...).

Gueule de traître (Hypnotisme)

Le personnage est considéré comme coupable d'une action qu'il n'a pas effectué (même ses camarades ont des doutes), ou malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque à tous les jets impliquant une relation de confiance pour une scène.

Lubrilité (Sensualité)

Le personnage lâche ses compagnons pour aller besogner à un moment où ils ont besoin de lui ou malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque pour une scène sur les jets d'Urbanités.

Puanteur (Anticipation)

Le personnage se met à dégager une odeur pestilentielle à un moment très inopportun. Malus aux jets impliquant discrétion et relation à autrui égal à la moitié d'Allégeance au Masque.

Tuméfaction (Brouillard)

Le personnage a l'air d'avoir été battu comme plâtre et donc faible. Malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque aux jets visant à intimider, négocier, ...

Décrépitude (Fulgurance)

Le personnage se sent soudainement vieux, ratant une action importante ou malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque à un jet de Corps.

Fielleux (Beauté fatale)

Vous faites dire une vacherie par le personnage dans une scène importante ou malus égal à la

moitié d'Allégeance au Masque aux jets d'Urbanités.

Grandiloquence (Beau parleur)

Malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque soit à un jet impliquant l'Eloquence soit à tous les jets de Bagout pour une scène.

Mensonge (Beau parler)

Faites dire au personnage un gros mensonge lors d'une scène importante, ou malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque lors d'une scène aux jets de Diplomatie.

Vantardise (Comédie)

Le personnage va avoir lancer des rumeurs sur ses compétences supposés ou celles de ses amis causant ainsi des désagrément. Malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque lors d'une scène aux jets de Diplomatie.

Voix éraillée (Sensualité)

Malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque à tous les jets de baratin ou de Geste pendant une scène.

Aveuglement (Funeste Sapience)

Le personnage devient aveugle pendant un instant ou malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque pendant une scène à ses jets de Perception ou malus pendant une scène à ses jets de Décorum.

Crise d'identité (Brouillard)

Le personnage se prend parfois pour quelqu'un d'autre. Une faction adverse a des informations sur vos joueurs qu'ils n'auraient pas pu avoir autrement que par l'un des personnages. Ou malus égal à la moitié d'Allégeance au Masque au prochain jet d'âme.

Inversion de main (Anticipation)

Le personnage lâche son arme en plein combat et met plusieurs tours à la récupérer ou malus aux jets de combat et de Cyse pendant une scène.

L'ALLÉGEANCE À LA TÉNÈBRE

Se référer à Agone p.240 et plus, pour plus de détails.

Voici la progression classique d'un Conjurateur. Pour les étapes non décrites, l'EG est libre de choisir le Bienfait ou la Peine associée – voire les deux.

Vous pouvez également choisir un Atout d'Occulte en lien avec la Conjuraton.

Lorsque l'EG donne une peine à un joueur, il devrait toujours voir avec lui comment le gérer : en roleplay, en malus fixe, ou un mix entre les deux.

Allégeance	Bienfait ou <i>Peine</i>
1	Invocation Cercle I
2	Diablotin Expérimenté
3	Invocation Cercle II
5	<i>Démon Facétieux</i>
9	Invocation Cercle III
10	<i>Jumeau démoniaque</i>
15	Invocation Cercle IV
16	<i>Marque des Hauts-Diables</i>
19	Invocation Cercle V
20	<i>Déchu</i>

Liste de Bienfaits possibles : Nyctalopie, Entendre et parler avec les morts, Détecter les Démons, Détecter la Ténèbre.

Liste de Peines disponibles : Cauchemar, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Sang noir, Apparence démoniaque, Malédiction, Ombre vivante, Portail intérieur, Ombre de la Pèrfidie.

RÈGLES SPÉCIALES DKRUNCH AGONE OPTIONNELLES

Ces règles permettent d'approfondir le jeu en fonction du style que vous recherchez. Cependant elles ne sont pas nécessaires au bon déroulement d'une première partie et peuvent même être ignorées complètement par la suite.

PERSONNAGES NON INSPIRÉS ?

On peut lutter contre le Masque et ses séides sans être un Inspiré. Il faut seulement être conscient que l'on renonce à certains avantages. Les concepts de personnages non Inspirés peuvent être intéressants à condition de se montrer créatif. Il appartiendra à l'Éminence de décider si le personnage convient au type d'aventure qu'il compte mettre en scène.

Pour créer un personnage non Inspiré il faut être conscient que les pouvoirs de Flamme sont inaccessibles, de même que les Arts Magiques. En revanche, il peut être tout à fait intéressant de jouer un « Terne » agent d'une Dame des Saisons, ou de simples mortels confrontés aux diverses horreurs présentes dans l'Harmonie, etc.

Si un concept de personnage non Inspiré est proposé à l'Éminence et validé par celui-ci, il faut le créer exactement comme un Inspiré mais : en lui refusant l'accès à l'Harmonie, en remplaçant sa flamme par un score d'Héroïsme (calculé 5+ Âme + Allégeance la plus forte).

Les Points d'Héroïsme des Ternes peuvent être utilisés ainsi :

- 1 point pour 1 dK supplémentaire.
- 5 points pour relancer les dés après un échec.
- Consommés à la place de Points de Magie à raison de 2 pour 1.
- Activer certains Atouts.

Ces règles permettent également de créer des PNJs à la solde du Maître du Semblant ou de l'Ombre.

TAILLE

Il est possible d'autoriser lors des combats des rounds supplémentaires pour les plus petits adversaires. La règle est que le plus petit gagne 1 action par round pour chaque tranche de 2 points d'écart de Taille avec son adversaire.

Taille Vs Taille	0	1	2	3	6
0	1	1	2	2	3
1	1	1	1	2	3
2	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2
6	1	1	1	1	1

MODULER L'EMPRISE

Pour ceux qui veulent absolument se rapprocher du fonctionnement d'Agone concernant l'Emprise, voici un moyen de moduler les caractéristiques de base (d'après Danilo sur [les forums John Doe](#))

- **Emprise Jorniste (Int, Cha)** : vous avez un lien d'amour avec votre Danseur. Il est aussi important pour vous que vous l'êtes pour lui.
- **Emprise Eclipsiste (Sag, Cha)** : vous utilisez votre Danseur. Il vous est sympathique, mais vous faites le nécessaire pour qu'il obéisse
- **Emprise Obscurantiste (Int, Sag)** : vous torturez votre Danseur, au point qu'il vous semble parfois aimer ça

JOUER DES PERSONNAGES PUISSANTS ?

Dans le cadre d'un jeu en campagne, et afin de pousser les joueurs à s'intéresser à leur Flamme et à leur combat plus qu'à leur développement personnel, il est conseillé de jouer avec la règle du dKEx (voir dans le dK2 p.108) et de moduler les personnages selon les règles suivantes. Cela permet de simuler en partie les avantages et les défauts d'Agone.

Pour jouer des personnages puissants tels que définis dans AGONE, les personnages standards seront alors créés avec 4 Atouts supplémentaires pouvant être choisis dans n'importe quel domaine (Charge, Développement, Société, Epreuves, ...). Ils seront cependant limités à un dKEx de 800XPs soit 1 Atout tous les 25XPs (ou 4 tous les 100) jusqu'à 800XPs (compris), puis 1 Atout tous les 100XPs à partir de là, les Atouts de développement étant désormais interdits (liste précise à faire, mais a minima plus d'augmentation de carac, de compteurs et de compétence (?). Prévoir un Atout de Flamme pour augmenter les points de Flamme).

Les options de création possibles sont alors :

- créer un personnage moins expérimenté (un peu l'équivalent de l'avantage « Jeune » d'Agone), ils ne disposeront d'aucun Atout supplémentaire mais bénéficieront d'un dKEx de 1000XPs. Ils commenceront moins expérimentés et avec moins de responsabilités, mais pourront aller plus loin dans leur développement.
- créer un personnage expérimenté et très bien placé (l'équivalent du défaut « Vieillard » dans l'esprit). Ils peuvent créer un personnage disposant de 8 Atouts supplémentaires complètement libre mais seront limités à un dKEx de 600XPs.

Ainsi on considère qu'un personnage qui commencera en tant que Baron (= 5 Atouts de Charge à la création) ne dispose pas d'autant de temps et d'énergie pour se développer qu'un simple petit noble sans terre (1 seul Atout de Charge à la création). Il disposera cependant d'un territoire à administrer, de ressources, de personnels, ..., dont ne disposera pas le noble sans terre.

Ce choix peut être laissé libre aux joueurs, ou imposés par l'EG (ne créer que des personnages de dKEx de 1000XPs avec moins d'Atouts à la création pour simplifier la création de personnages par exemple).

Pour créer des personnages plus puissants dans le cadre d'un one-shot ou d'une mini campagne, donnez juste des Atouts supplémentaires à la création sans vous prendre la tête sur le dKEx.

Pour initier une nouvelle équipe, vous pouvez aussi créer des personnages standards sans leur donner tout de suite les 4 Atouts supplémentaires, et leur donner 4 Atouts supplémentaires à l'issue de la première partie à choisir sans restriction. Cela permet aux joueurs de comprendre le jeu et de s'approprier leurs personnages avant de le finaliser.

GÉRER LES PNJs

Il est possible – voire conseillé – d'utiliser les règles de création des monstres, créatures et autres personnages notoires décrites p.36 du dK2 avec quelques modifications pour la Agone's touch et la cohérence avec le reste de ces règles.

Le FD définit la puissance brute du PNJ, son importance, sa capacité de nuisance et ses pouvoirs. Il définit également le niveau de son Allégeance principale (*Ce point est à retravailler avec les règles de création des Déchus et des Damnés non encore réfléchies -> Allégeance = FD, 2FD, Niveau*FD ? A moins qu'il ne définisse qu'une limite ? Dans les faits, cela changera peu de chose à la règle, très peu de PNJs*

auront une très forte allégeance, et s'ils en ont une, pas besoin de la chiffrer nécessairement... En attendant, improvisez !).

Le Niveau définit son expérience et sa ténacité.

Techniquement un PNJ récurrent peut voir son niveau augmenter mais pas son FD – sauf s'il s'implique plus dans son Allégeance et se voit ainsi récompensé. Cependant pour un tel PNJ à vous de voir si la version simplifiée sera suffisante. A notre avis sauf cas très exceptionnel, oui.

Il possède **quatre catégories de compétences** qui seront : **Epreuves, Société, Savoir** et **Maraude**. Choisissez une catégorie principale et deux catégories secondaires, la dernière sera la catégorie mineure.

Dans la catégorie principale, le PNJ possède un score égal à (FD + Niveau+4). Dans ses deux catégories secondaires, il dispose d'un score égal à (FD + Niveau+1). Dans son domaine mineur, enfin, il a un score égal à (FD + Niveau-2).

Répartir 7 entre le niveau de points de vie (NPV) et le niveau de capacité magique (NCM) du personnage. Il possèdera FD*NPV points de vie, et FD*NCM points de capacités magiques tout confondus (Eclat, Eclat du Danseur, Eclat noir).

Il dispose également d'un nombre d'Atouts égal à FDx2 – être autre chose qu'humain devient un Atout. Il doit prendre les Atouts pour être amateur/professionnel/brutasse (pas d'Atout gratuit pour lui). S'il prend des Atouts type « Danseur », « Compteur », etc., cela augmente d'autant son NCM ou NPV.

Le niveau d'**Occulte** du PNJ est de Savoir + le nombre d'Atouts « Occulte » du personnage.

Pour le reste (dégâts, caractéristiques, habillage des compétences, etc.), reportez-vous à la très bonne explication p.36 du dK2.

Fiche synthétique d'un PNJ :

Identité :

FD : Niveau : NPV/PdV : NCM/Eclat(s) :

Epreuves : Société : Savoir : Maraude :

Occulte :

Atouts :

.....

.....

.....

Et jetez également un coup d'œil à la règle de gestion simplifiée des PNJs p.133 dudit livre de règle.

REEMPLIR ET VIDER LA BESACE DE L'ÉMINENCE EN dK

Enfin de l'Eminence... Du Masque surtout !

Il existe plusieurs méthodes pour le Masque d'accumuler des dK. A vous, Eminences, de déterminer quelle méthode correspond à votre vision du Masque et d'adapter les idées suivantes.

Remplir sa besace

Les Arts Magiques

L'utilisation des Arts Magiques modifie la trame de l'Harmonie. Le Masque détecte le lancement de toute Œuvre.

Prenez un dK par Œuvre lancée, à moduler en fonction de la puissance de l'œuvre, sa visibilité et l'impact sur les plans du Masque.

Si votre Masque est vicieux, vous pouvez étendre cette règle à l'Emprise et à la conjuration.

Le devant de la scène

Faire preuve d'héroïsme ou de Flamboyance amène à être sur le devant de la scène. Le Masque apprécie les actions d'éclat et tout dK utilisé par les joueurs rejoint son stock.

Chaque appel à une Flamme enrichit également le potentiel en dK du Masque.

Le Masque et ses intrigues

Le Masque prévoit ses actions sur une longue durée. Cela signifie qu'il garde les dK non utilisés d'une séance sur l'autre. Ainsi, il ne pourra pas ressusciter de grand méchant à tous les scénarios. Il y a des chances qu'une fois ressuscité, le Masque ne possède plus beaucoup de dK en stock. C'est un joueur, il n'hésitera donc pas à claquer des dK à la moindre occasion !

Krépuscule attitude ou comment vider sa besace

Le Masque, maître du semblant, seigneur de la grande mascarade, veut dominer l'Harmonie, se venger des Muses, pervertir les Flammes, etc. Vous avez lu Agone, vous n'en ignorez donc rien. Pour simuler l'œuvre du Masque et sa sensibilité au destin des Inspirés, aux faits et gestes de ces adversaires qu'il pourrait gagner à sa cause, l'Éminence peut se servir de sa réserve de Crépuscule.

Ici, les dés ne sont plus lancés, mais simplement défaussés, dépensés pour activer divers effets. Vu qu'il existe à peu près autant de visions de l'Harmonie et du Masque qu'il existe de gens ayant lu les livres de Mathieu Gaborit ou le jeu de rôle publiés par Multisim, la liste d'effets Crépusculaires ci-dessous n'est pas exhaustive :

- ⤴ Donner le temps d'une scène à un pnj opposé aux Inspirés un Bienfait de Perfidie (Agone p.270) : 10 dk.
- ⤴ Donner le temps d'une scène à un pnj opposé aux Inspirés un pouvoir de Corruption (Agone p.271) : 15 dk.
- ⤴ Tenter un Inspiré en lui donnant le temps d'une scène un Bienfait de Perfidie (Agone p.270) sans la Peine qui va avec ou un pouvoir de Corruption (Agone p.271) : respectivement 10 et 15 dk.
- ⤴ Transformer un pnj habituellement du bon côté, celui des Inspirés donc, en menteur perfide et malintentionné qui va les trahir et leur mettre des battons dans les roues le temps d'une scène : 20 dk.
- ⤴ Transformer la réalité pour faire mentir un Inspiré, le faire passer pour un fou ou un fourbe : 20 dk.
- ⤴ Faire survenir un changement radical pour perturber les plans des Inspirés : 30 dk. Exemples :
 - Une éclipse soudaine rend le duel d'un pj ogre moins facile.
 - Au réveil leur campement est à des lieux de là où ils se sont établis.
 - Ils arrivent dans un village où on les reconnaît comme étant les bandits qui on pillé le village et violé les filles du seigneur la semaine d'avant.
 - Leur matériel vieillit à une vitesse folle (rouille, moisissure, perte de FD).
- ⤴ Ressusciter un adversaire (il devient mi fumée mi ombre au moment du coup de grâce ou se relève tout simplement avec panache, etc.), survit donc et continue de sa battre : tête à claque : 5 dk ; pnj normal : 10 dk ; grand méchant du scénario : 20 dk ; grand méchant de la campagne : 50 dk.

Et au départ ?

Combien le Masque dispose-t-il de dK lors de votre première partie. Comme vous voulez, 0 probablement. 10 pour un premier scénario doit être un grand maximum.

Après... Le Masque a le droit de tricher, mais ça l'amuse rarement longtemps.

QUID DES MAGIES SAISONINES ?

Vous voulez pouvoir simuler l'Accouchement des fées noires, le Pollen, les pouvoirs de l'Onyxium, etc...

Les règles du dK se suffisent à elles-même et vous permet même d'adapter réellement ces magies à votre vision de l'Harmonde.

Une fée noire veut pouvoir Accoucher ? Donnez-lui ou faites-lui acheter (après tout dans les romans toutes les fées noires n'accouchent pas) l'Avantage « Accoucheuse amateur » gratuitement et laissez la accoucher de petits objets. Puis obliger la à prendre d'autres Atouts pour pouvoir accoucher d'objets plus complexes. Référez-vous ensuite à la création d'objets magiques du dK.

Différentes sources d'idées possibles :

- [Les objets de pouvoir par Alexandre sur le forum John Doe](#)
- [Les objets-esprits par le Grümph sur la matrice dK](#)
- Fabrications d'objets magiques – [discussion sur le forum John Doe](#)

La Magie du Pollen ? Un ou plusieurs domaines magiques réservés aux Lutins se jouant sur la compétence Saisons : Printemps. Jouez sur les Atouts pour les niveaux amateur/professionnel/brutasse là encore.

L'Onyxium ? Vous pouvez aussi passer par des domaines magiques. Ou tout simplement autorisez votre minotaure à sculpter ses cornes ce qui lui donne des pouvoirs selon les règles de création des objets magiques.

Il y a autant de solutions qu'il existe de vision de l'Harmonde. Et c'est toute la saveur du dK que de vous permettre de les mettre rapidement en place. Cela peut vous permettre de développer la magie naine (l'écriture dans les flammes, le déplacement dans les airs, ...) ou autres qui n'ont jamais été développé dans la gamme. Laissez improviser vos joueurs !

PROJETS DE DKRUNCH

Des pistes, des projets parfois utilisables mais incomplets, des idées, des références...

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR LES ATOUTS DE CHARGE

Créer son « Domaine »

Cette option permet de gérer en partie les « Domaines » tel qu'expliqué dans les Cahiers Gris. Rien à voir avec les domaines de magie (notez la majuscule à la façon bien connue de Multisim...)

L'achat d'une Charge lie le joueur à une organisation existante ou à une nouvelle organisation dépendant de lui (voir dK2 p.101).

Cette organisation peut être créée en répartissant le nombre d'Atouts investi entre le FD et le niveau.

L'EG peut laisser le joueur créer ainsi son « Domaine » tel que cela existe dans AGONE.

Exemple : un joueur ayant acheté Seigneur à 5 en se dotant du titre de « Baron » peut se créer une baronnie de FD2 et de niveau 3.

Les joueurs peuvent cumuler leurs points de charge pour créer une seule organisation si leurs charges sont cohérentes et liées au domaine.

Réputation

Le niveau de la charge rentre également en compte comme bonus lors des jets de réputation si vous décidez de jouer avec ce dKrunch (voir dK2 p.100).

QUE POURRAIT-ON AJOUTER À TOUT ÇA ???

Rééquilibrer le coût des pouvoirs et la quantité de points de Flamme (les points concernés sont généralement surlignés en gris dans le document).

Améliorer la gestion de la progression de la Ténèbre.

Améliorer la création/gestion de Domaine (Atout « Domaine » pas les domaines magiques, tiens d'ailleurs trouver un autre nom que « Domaine » au passage).

Préparer une liste de PNJ, détailler le bestiaire, ...

Agrandir la liste d'Atouts.

Remettre en forme de « fiche » Atouts, magie, etc. pour les joueurs.

~~Faire une fiche de perso correcte et mise à jour.~~

QUELQUES CORRESPONDANCES AGONE/AGONE DK₂

COMPÉTENCES

Ces correspondances sont données à titre indicatif.

- **Epreuves**
 - **Armes** : Escrime
 - **Athlétisme** : Athlétisme
 - **Equitation** : Equitation
 - **Escalade** : Athlétisme (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Esquive** : Escrime ou Bagarre (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Natation** : Athlétisme (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Premiers soins** : Soins : Premiers Soins
 - **Survie** : Survie
 - **Vigilance** : Perception (possibilité de prendre en spécialité)
- **Maraude**
 - **Acrobatie** : Athlétisme
 - **Camouflage** : Déguisement (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Chasse** : Métier : Chasseur ou Survie (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Déguisement** : Déguisement
 - **Discrétion** : Discrétion
 - **Fouille** : Perception (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Intrigue** : Diplomatie ou Psychologie (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Jeu** : Filouterie (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Passe-passe** : Filouterie (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Poisons** : Soins : Poisons ou Universités : Poisons
 - **Serrurerie** : Métier : Serrurier
- **Société**
 - **Baratin** : Bagout (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Diplomatie** : Diplomatie
 - **Eloquence** : Bagout (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Etiquette** : Spécialité d'un métier ou d'une maîtrise d'Urbanité
 - **Intendance** : Métier : Intendant
 - **Musique** : Arts : Musique
- **Négoce** : Perception ou Psychologie (possibilité de prendre en spécialité)
- **Peinture** : Art : Peinture
- **Poésie** : Art : Poésie
- **Savoir-faire** : Universités ou Métier
- **Sculpture** : Art : Sculpture
- **Us et coutumes** : Urbanités
- **Savoir**
 - **Alphabet** : automatique dès le premier point d'Universités
 - **Astronomie** : Universités : Astronomie
 - **Chirurgie** : Soins : Chirurgie
 - **Cultes** : Universités : Cultes ou Saison (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Géographie** : Universités : Géographie
 - **Herboristerie** : Soins : Herboristerie
 - **Histoire et légendes** : Universités : Histoire & légendes
 - **Langues** : Langues
 - **Lois** : Universités : Lois ou Métier : Avocat/Milicien/Chambellan/...
 - **Médecine** : Soins : Médecine
 - **Navigation** : Métier : Marin/Navigateur/Caravanier/...
 - **Saisons** : Saisons
 - **Stratégie** : Métier : Mercenaire/Capitaine/Général/... ou Diplomatie (possibilité de prendre en spécialité)
 - **Zoologie** : Universités : Zoologie
- **Occulte**
 - **Arts magiques** : Arts Magiques
 - **Connaissance des danseurs** : Emprise (Une obédience) ou Universités : Emprise
 - **Résonance** : Emprise (Une obédience)
 - **Cryptogramme** : Emprise (Une obédience) ou Métier ou Université
 - **Démonologie** : Conjuración
 - **Harmonie** : Universités : Mystères et magie/Harmonie

RAPPEL DES AVANTAGES D'AGONE

Vous trouverez ci-dessous une liste indicative et probablement faussée de classement des avantages d'Agone en domaine d'Atouts pour ce dK2. Cette liste est là pour vous inspirer, vous et vos joueurs, si les listes précédentes vous paraissaient insuffisantes. La liste provient d'une aide de jeu sur internet et n'a pas été précisément vérifiée...

Le classement rapide, arbitraire et uniquement d'après souvenir est également là pour être transgressé si vous le voulez ! Les ??? c'est parce que j'ai la flemme d'aller rechercher ce que c'est...

Type	Nom	Coût	Peuple	Codex
???	Chef-d'œuvre de Grond	3		CG
???	Runes	5		CG
Charge	Acrobate Assassin	7	Lutin	CG2
Charge	Affiliée	2	Fée noire	Codex : Fée noire
Charge	Ancêtre d'un cercle	4 ou 5	Fée noire	Codex : Fée noire
Charge	Ancienne	5	Fée noire	Codex : Fée noire
Charge	Archiviste	5		AdM
Charge	Artificier	4	Humain	AdC p46
Charge	Bande de Khewin (public)	2		CG
Charge	Bande de Khewin (secret)	4		CG
Charge	Bosco	2		Codex : Minotaure
Charge	Bourgeois	2		Agone
Charge	Bourreau	2		Codex : Minotaure
Charge	Capitaine	5		Codex : Ogre
Charge	Capitaine de milice	4		Codex : Ogre
Charge	Capitaine des Francs-Gardes	4		Bestiaire
Charge	Capitaine des Patrouilleurs	4	Géant	Codex : Géant
Charge	Caravanier	2		Agone
Charge	Cavalier	3	Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Censeur	5		Agone ou AdM
Charge	Chambellan	4		Agone
Charge	Chamelier	3		Bestiaire
Charge	Commerce fructueux à Pierresang	3		CG
Charge	Compagnon ouvrier	1	Nain	AdM
Charge	Descendance	2	Minotaure	CG2
Charge	Descendance mythique	4	Ogre	Codex : Ogre
Charge	Descendance prestigieuse	3	Ogre	Codex : Ogre
Charge	Descendant de Siegr	1		CG
Charge	Doyen	5		CG2
Charge	Echevin	5		AdM
Charge	Echevin	4		CG2

Charge	Educatrice	2	Morgane	Automnins
Charge	Esayhide	3	Méduse	Codex : Méduse
Charge	Escobrette	3	Pixie	Automnins
Charge	Famille d'Arboline	1		CG
Charge	Famille reconnue	1		Agone
Charge	Figure d'une cabale	4	Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Fou du Roi	5	Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Franc-Garde	3		Bestiaire
Charge	Frontalier	3		Bestiaire
Charge	Gardien des Lois	2	Nain	AdM
Charge	Gardien du Trésor	2	Nain	AdM
Charge	Grade dans le Haï Shul (Eldin)	4		CG
Charge	Grade dans le Haï Shul (Kedan)	2		CG
Charge	Grade dans le Haï Shul (Sawall)	3		CG
Charge	Grade dans le Haï Shul (Seng)	5		CG
Charge	Grade dans le Haï Shul (Zitos)	1		CG
Charge	Grand Veneur	4		Bestiaire
Charge	Gilde de Maraude	3		Codex : Farfadet
Charge	Gilde des Artistes	2		Codex : Farfadet
Charge	Gilde des Avocats	2		Codex : Farfadet
Charge	Gilde des Machineurs	3	Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Gilde des Petits Chasseurs	3	Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Gilde Hôtelière	1		Codex : Farfadet
Charge	Gilde Marchande	1		Codex : Farfadet
Charge	Héritier de Soleïdin	4		CG
Charge	Héros du Mur de la Foi	2		CG
Charge	Initié de Mère Nature	1		CG
Charge	Initiée d'une Compagnie	3	Méduse	Codex : Méduse
Charge	Jio Min	2		CG
Charge	Jio Min	1		CG
Charge	Juge	3		Codex : Minotaure
Charge	Lareziëa	4	Méduse	Codex : Méduse

Charge	Liens avec les naufrageurs	1	CG
Charge	Lieutenant	2	Codex : Ogre
Charge	Machine de guerre	4 Géant	Codex : Géant
Charge	Maître	3	AdM
Charge	Maître artisan	2 Nain	AdM
Charge	Maître caravanier	4	CG
Charge	Maître d'Armes	4	Agone
Charge	Maître d'œuvre	3 Nain	AdM
Charge	Maître du Sérail	5	CG
Charge	Maître Gardien en Arts Maudits	2 Nain	AdM
Charge	Maître Gardien en Enchantement	3 Nain	AdM
Charge	Maître Insecte	2 Lutin	CG2
Charge	Maître Pisteur	4	Bestiaire
Charge	Maître-Chamelier	4	Bestiaire
Charge	Maître-d'Œuvre	4 Nain	Codex : Nain
Charge	Marchand du port	2	CG
Charge	Masteréa d'une Compagnie	5 Méduse	Codex : Méduse
Charge	Membre d'une cabale	2 Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Missionné par la Guide	3	CG
Charge	Morandhiaze (prêtresse)	3 Méduse	Codex : Méduse
Charge	Morandhiaze (Pythonissiya)	5 Méduse	Codex : Méduse
Charge	Naufrageur	2	CG
Charge	Noblesse	2	Agone
Charge	Novice d'une Compagnie	1 Méduse	Codex : Méduse
Charge	Orphelin rescapé de Passe-Misère	3	CG
Charge	Participation à la bataille de Rochronde	3	CG
Charge	Participation au massacre des fées noires	1	CG
Charge	Passage à l'Académie Militaire Royale	3	CG
Charge	Phratrie	1 à 5	CG2
Charge	Pisteur	3	Bestiaire
Charge	Précepteur	3	CG2
Charge	Précepteur	1 à 5	Codex : Minotaure
Charge	Premier sang	0 Drakonien	Automnins
Charge	Prestige	2 Drakonien	Automnins
Charge	Prêtre	1 à 6 Drakonien	Automnins
Charge	Principal	4	AdM
Charge	Principal	4	Agone
Charge	Proche de la Rébellion	3	CG
Charge	Protecteur	3 ou 5 Morgane	Automnins

Charge	Reine de la Cour	4 Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Reître	5	AdM
Charge	Réseau courtois	3 Satyre	Codex : Satyre
Charge	Réseau de Frontaliers	4	Bestiaire
Charge	Réseau d'espions	4	Agone
Charge	Résistance harmonique	3 Lutin	CG2
Charge	Roi de la Cour des Miracles	5 Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Second	3	CG
Charge	Seigneur	4 Géant	Codex : Géant
Charge	Seigneur	5	Agone
Charge	Sibylle éolienne	2 Pixie	Automnins
Charge	Sombre Emeraude	var. Lutin	CG2
Charge	Soutien de Siamé contre d'Emvernilles	3	CG
Charge	Sycophante	5	AdM
Charge	Tastemestre d'un cénacle	4 Satyre	Codex : Satyre
Charge	Tour	3 Farfadet	Codex : Farfadet
Charge	Tribun	5	AdM
Charge	Vert-de-gris	2 Lutin	CG2
Charge	Vestige de la Flamboyance	3 à 5	Agone
Charge	Voltigeur	5	AdM
Epreuve	Avoir combattu sous les ordres de Golwelf	1	CG
Epreuve	Botte secrète	var.	Agone
Epreuve	Ambidextre	5	Agone
Epreuve	Force de la nature	3	Agone
Epreuve	Second souffle	2	Agone
Epreuve	Sens du combat	6	Codex : Minotaure
Epreuve	Sommeil facile	1	Agone
Epreuve	Sommeil superflu	7 Fée noire	Agone
Epreuve	Sommeil superflu	5	Agone
Epreuve	Spartiate	2	Agone
Flamme	Sanctuaire	10	Agone
Flamme	Caractéristique Flamboyante	6 Fée noire	Codex : Fée noire
Flamme	Caractéristique Flamboyante	6	Agone
Flamme	Donneur de Flamme	6	Agone
Flamme	Protégé d'une Muse	3	AdM
Générique	Abri secret	2	Agone
Générique	Animal domestique extraordinaire	3	Bestiaire
Générique	Animal familier	2	Bestiaire
Générique	Rencontre du génie	5	CG

Générique	Immunité majeure	2	Agone
Générique	Immunité mineure	1	Agone
Maraude	Chantage	var.	Agone
Maraude	Adresse	3	Agone
Maraude	Réflexes éclairs	2	Agone
Occulte	Protégé par l'Equerre	2	AdM
Occulte	Familier	3	AdC
Occulte	Membre d'une fraternité	1	AdC
Occulte	Favori	4	AdC
Occulte	Peine allégée	var.	AdC
Occulte	Chef d'Œuvre	5	Agone
Occulte	Œuvre d'Art	1	Agone
Occulte	Rapidité d'exécution	4	AdM
Occulte	Ami imaginaire	4	AdM
Occulte	Aura d'Emprise	2 à 4	AdM
Occulte	Bonne école	Var.	Agone
Occulte	Bouclier des étincelles	3	AdM
Occulte	Confident de Maître Philestas	5	CG
Occulte	Danseur des nuées noires	4	CG
Occulte	Danseur discret	3	Agone
Occulte	Danseur indépendant	Var.	AdM
Occulte	Danseur surdoué	Var.	Agone
Occulte	Don du Minuscule	5 Lutin	Agone
Occulte	Double Obédience	3	AdM
Occulte	Double Obédience (J/O)	5	AdM
Occulte	Doué	5	Agone
Occulte	Emprise Rapide	4	AdM
Occulte	Habitué aux Danseurs	2	AdM
Occulte	Mage inventif	3	AdM
Occulte	Mains calleuses	3 Lutin	Codex : Lutin
Occulte	Plusieurs Danseurs (+1)	3	Agone
Occulte	Plusieurs Danseurs (+2)	7	Agone
Occulte	Prestige cryptographique	2	Agone
Occulte	Sait danser	3 Farfadet	Codex : Farfadet
Occulte	Services rendus au Cryptogramme	2	CG
Origine	Avoir connu Ramil Ventill	5	CG
Origine	Bataille de Piérombre	5	CG
Origine	Cœur de Kjalira	5 Ogre	Codex : Ogre
Origine	Flamme ardente	3	Agone

Origine	Héros Flamboyant	5	Bestiaire
Origine	Marque de Diurne	1 Ogre	Codex : Ogre
Origine	Séjour dans la mosaïque	5	CG
Origine	Vies antérieures	Var.	Agone
Origine	Colosse	5	Agone
Origine	Jeune	5 Fée noire	Codex : Fée noire
Origine	Jeune	5	Agone
Origine	Sang de Womgom	5 Géant	Codex : Géant
Origine	Sens aiguisés	1 à 8	Agone
Origine	Tout petit	1	Agone
Saison	Amoureux	2 Satyre	Codex : Satyre
Saison	Armure de Géant (complète)	5 Géant	CG
Saison	Armure de Géant (partielle)	3 Géant	CG
Saison	Armure de Géant (veste seule)	1 Géant	CG
Saison	Considération	1 Nain	AdM
Saison	Dernier sang	0 Drakonien	Automnins
Saison	Descendant d'Odastre	5 Nain	Codex : Nain
Saison	Dominant	5 Drakonien	Automnins
Saison	Fils du Premier Maître	4 Ogre	Codex : Ogre
Saison	Frères	2 ou 4 Minotaure	CG2
Saison	Ami des plantes	3 Lutin	Codex : Lutin
Saison	Ami d'un Sylde	3	CG
Saison	Bâtard (simple)	5	Bestiaire
Saison	Bâtard (spécial)	10	Bestiaire
Saison	Champion de la Bête	5 Minotaure	Codex : Minotaure
Saison	Démons Architectes	2 Nain	AdM
Saison	Enfant de l'aube	var. Drakonien	Automnins
Saison	Fils de la Bête	8 Minotaure	Codex : Minotaure
Saison	Grand Cornu	3 Minotaure	Codex : Minotaure
Saison	Harmonie arbresque	2 Lutin	Codex : Lutin
Saison	Lié à un arbre-roi	5 Lutin	CG
Saison	Lié à un Sylde	4 Lutin	CG
Saison	Main verte	2 Lutin	Codex : Lutin
Saison	Marque de la Licorne	5 Satyre	Codex : Satyre
Saison	Morgane marine	3 Morgane	Automnins
Saison	Mort annoncée	Var. Pixie	Automnins
Saison	Nature changeante	2 Morgane	Automnins
Saison	Perception de la mortalité	3 Pixie	Automnins
Saison	P'tites cornes	2 Minotaure	CG2

Saison	Remarqué par les Chimériennes	4		CG
Saison	Renégat	1	Minotaure	Codex : Minotaure
Saison	Salive toxique	var.	Drakonien	Automnins
Saison	Embonpoint généreux	1	Nain	Codex : Nain
Saison	Grand serpent	1	Méduse	Codex : Méduse
Saison	Lien empathique	5	Méduse	Codex : Méduse
Saison	Marque de l'Eté	5		Agone
Saison	Onyxium pur	6	Minotaure	Codex : Minotaure
Saison	Petite mort	5	Satyre	Codex : Satyre
Saison	Serpent autonome	3	Méduse	Codex : Méduse
Saison	Acharné	1	Nain	Codex : Nain
Saison	Humour noir	3	Farfadet	Codex : Farfadet
Saison	Pragmatique	2	Nain	Codex : Nain
Saison	Sensibilité Sylvestre	1	Lutin	Bestiaire
Saison	Sensibilité Sylvestre	2		Bestiaire
Savoir	Bon sens	3		Agone
Savoir	Clarté de pensée	2		Agone
Savoir	Don pour les langues	2		Agone
Savoir	Erreurs profitables	5		Agone
Savoir	Mémoire eidétique	3	Fée noire	Codex : Fée noire
Savoir	Mémoire eidétique	3		Agone
Savoir	Pédagogue	3		CG2
Savoir	Sommeil léger	1		Agone
Savoir	Surentrainé	1 à 5	Ogre	Codex : Ogre
Savoir	Volonté de fer	2		Agone
Société	Célèbre	1		Agone
Société	Création du Qyn Kao	1		CG
Société	Elite féminine	1		CG
Société	Mécène	1		AdM
Société	Ombre	3		AdC p42
Société	Scandale du Kati Kao (non soupçonné)	3		CG
Société	Scandale du Kati Kao (soupçonné)	1		CG
Société	Bon vivant	1	Nain	Codex : Nain
Société	Charismatique	3		Agone
Société	Empathie supérieure	3	Géant	Codex : Géant
Société	Eveil précoce	1		AdC p46
Société	Forte voix	1	Nain	Codex : Nain
Société	Instinct de la perfection	5		Agone
Société	Inventif	1		Agone

Société	Larmes de Womgom (compagnons)	2	Géant	Codex : Géant
Société	Larmes de Womgom (personnel)	1	Géant	Codex : Géant
Société	Prisme	3		AdC p46
Société	Prisme dirigé	1		AdC p46
Société	Séduisant	1		Agone
Société	Sensible	3		Agone
Société	Infailible	3	Nain	Codex : Nain
Société	Confiance en soi	3		Agone
Société	Artiste	1		AdC
Société	Artiste	2		AdC
Société	Artiste complet	3		Agone
Société	Don directeur	2		AdM
Société	Enthousiaste	3		Agone
Société	Etudiant au musée de Frehn	2		CG
Société	Insensible	1		Agone
Société	Maître attentionné	1		AdM
Société	Sensible au chant des sirènes	1		Agone
Société	Synergie artistique	1		AdM
Société	Talentueux	2		Agone
Société	Voix bien placée	1		AdM
Société	Volonté mélodique	3		AdM