

LES TERRES BALAFREES

DK2



Haazeven

Partie I : dKool

Cette section traite des modifications à apporter au dKool pour l'utiliser à bon escient dans **Les Terres Balafrées**.

LANGUES

Chaque personnage parle une langue raciale et une langue continentale, plus un nombre de langues égal à son Intelligence. Après chaque langue, est indiqué entre parenthèse les régions où sont parlées ces langues. Si pour une région aucune langue n'est indiquée, les personnages issus de cette région ne parlent aucune langue supplémentaire. Les demi-elfes et les demi-orcs parlent leur langue continentale et une parmi les deux langues maternelles de leurs parents.

Langues humaines (Ghelspad) – Albadien (Albadie), Calastien (Ahnkilie, Calastie, Hétéronomie, Laguénie), Darakeeni (Darakeenne, Ile errante, Karrie), Dounahnién (Dounahne), Ohntenazou (Amalthée, Ohntenazou), Oukroudahn (Désert d'Oukroudahn, Lokil, Val-Faust), Shelzarien (Les Crocs, Nouvelle Venir, Shelzar), Veshien (Dourrover, Hedrada, Les Ponts, Mahnsk, Moullis, Plaines de Lede, Vesh), Zathisque (Collines blêmes, Steppes sanglantes, Zathiské)

Langues humaines (Termana) – Calastien (Promesse de Virdouk), Gamuljani (Gamulgahnjus et Jungle jaune), Tehlashos (Désert des sables ce fer)

Langues continentales – Ashéraki (Ashérak), Lédéen (Ghelspad), Termanéen (Termana).

Langues raciales – Chardouni (nain chardouni), Gnome (gnome), Halfelin (halfelin), Haut-elfique (elfe haut), Moyen-elfique (elfe des bois), Nain (nain des montagnes, nain exilé), Noir-elfique (elfe noir), Terali (terali).

Langues sacrées – Aérien (créatures de l'air), Aquatique (créatures sous-marines ou de l'eau), Célestes (extérieurs bons), Draconique (dragons, mages), Igné (créatures du feu), Impie (extérieurs mauvais), Langue de Vahngal (certains moines et certains adorateurs du dieu de la destruction), Orafauna (créatures du rêve), Parfait (extérieurs loyax), Sombre langage (titans, titanides et leurs serviteurs), Sylvestre (fées et créatures des bois), Terreux (créatures de la terre)

Principales langues monstrueuses – Asaath (asaathi), Géant (géants, ogres), Gnoll (gnolls), Gobelins (gobelins), Kraken (kraken et autres monstres aquatiques), Orque (orque), Piscéen (piscéens), Rampant (hommes-rats)

DOMAINES MAGIQUES

Voici des précisions concernant certains domaines magiques.

- ♦ **Corps** – Les utilisateurs de la magie profane (voir plus loin) doivent utiliser un PM supplémentaire pour soigner.
- ♦ **Temps** – Toute utilisation de ce domaine requiert la dépense de un PM supplémentaire pour les utilisateurs de magie profane, et 2 PM supplémentaires pour les autres.

STYLES MAGIQUES

Voici les styles autorisés dans les **Terres Balafrées**, avec les changements si il y en a besoin. La caractéristique indiquée remplace l'Intelligence pour déterminer le nombre de sorts qu'il est possible de mémoriser, et (sauf mention contraire) la Sagesse pour calculer les points d'énergie gagnés avec l'atout *compteur* dès que le personnage choisit ce style. Si un personnage a plusieurs styles basés sur des caractéristiques différentes, il choisit la caractéristique qui l'avantage le plus. Certains styles exigent que le personnage choisisse un domaine particulier comme premier domaine.

- ♦ **Charme – Métier (Courtisan) – Charisme** – Ce style assez rare est utilisé par les Courtisanes d'Idra, et certaines danseuses de Shelzar. Le lanceur de sort gagne gratuitement un dK de circonstance sur son jet de style contre les créatures qui le trouve sexuellement attirant, mais qui se transforme en malus contre tous les autres. Le personnage doit choisir le domaine *Esprit*. Ce style dégage de la *chaleur profane*.
- ♦ **Druidisme – Survie – Sagesse** – Ce style est celui des adorateurs de Denev. Il équivaut exactement au style **nature** du **dK2**. Le personnage doit choisir le domaine *Animal* ou *Végétal*.
- ♦ **Héritage – Sauvegarde – Charisme** – Ce style s'appuie sur l'héritage magique du personnage. Quand il choisit ce style, il doit choisir l'origine de ce pouvoir (qui peut très bien être inconnue). Il s'agit souvent des titans, des dragons, des extraplanares, des génies, des fées, ou d'autres créatures magiques. Le personnage gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de relations sociales effectués contre ces créatures ou leurs serviteurs. Ce style dégage de la *chaleur profane*.
- ♦ **Investiture – Attaque – Charisme** – Les utilisateurs de ce style ont intériorisé leur potentiel profane, en général pour améliorer leurs prouesses physiques. Cette magie assez rare est en général peu spectaculaire, et repose plus sur l'amélioration des capacités innées du personnage. Les Infaillibles de Val-Faust sont certainement les utilisateurs les plus renommés de ce style. Quand il lance un sort, le personnage gagne un bonus de +2 à sa Sauvegarde pour résister aux effets magiques jusqu'à la fin de son tour. La durée *instantanée* impose la dépense de deux PM supplémentaires.
- ♦ **Ki – Concentration – Sagesse** – Ce style demande une discipline mentale hors du commun. Cette magie étrange utilise directement les énergies cosmiques, dans un mélange d'énergie divine, profane et primitive. Les moines (ceux qui utilisent le *ki*) sont en général plus renommés pour leurs prouesses martiales que pour leurs aptitudes magiques. Le personnage ajoute sa Sagesse au nombre de dégâts à mains nues qu'il inflige, plutôt que sa Force. Le personnage doit choisir le domaine *Corps*.
- ♦ **Magie du sang – Sauvegarde – Sagesse** – Ce style est l'immonde sorcellerie du sang utilisée par les adorateurs des titans. Ce style équivaut au style **sacrifice** présenté dans le **dK System**. Le personnage doit choisir le domaine *Titans*. Le personnage peut choisir d'utiliser son Charisme à la place de sa Sagesse pour calculer ses points d'énergie, mais il est alors soumis à la *chaleur profane*.
- ♦ **Magie pénombrale – Discrétion – Intelligence** – Ce style se base sur la manipulation des ombres, et du plan de l'ombre. La plupart des utilisateurs de ce style sont associés au Pentagone Pénombrial, et s'opposent aux adorateurs de Drendari. Le personnage doit choisir le domaine *Lumière*. Il gagne un gratuitement un dK de circonstance sur sa compétence de style dans les lieux sombres, et ce bonus se transforme en malus en pleine lumière. Ce style dégage de la *chaleur profane*.

- ◆ **Magie primitive – Foi – Sagesse** – Ce style s'alimente de l'énergie latente que les titans ont laissé sur le monde. En général les personnages qui choisissent ce style sont des serviteurs des titans. Vous pouvez utiliser votre compétence comme si vous aviez le domaine *Animal* pour repousser les animaux.
- ◆ **Musique – Représentation – Charisme** – Ce style est identique au style Magie artistique présenté dans le **dK2**. Bien que ce style soit profane, il ne dégage pas de *chaleur profane*.
- ◆ **Occultisme – Connaissances (Mystères) – Intelligence** – Ce style est identique au style Sorcellerie présenté dans le **dK2**, si ce n'est qu'il dégage de la *chaleur profane*.
- ◆ **Ornements – Métier (Joaillier) – Intelligence** – Ce style exotique est principalement utilisé par les asaathi, et peu le connaissent en-dehors des hommes-serpents. Le personnage doit manipuler des gemmes et autres bijoux pour lancer des sorts (il subit un malus de -5 sur ses jets de style s'il n'en a pas sous la main), et peut même en sacrifier au lieu de dépenser des points d'énergie (sur la base de 10 DO pour 1 point d'énergie). Ce style dégage de la *chaleur profane*.
- ◆ **Prière – Foi – Sagesse** – Ce style est identique à celui présenté dans le **dK2**, sauf que le personnage doit disposer d'un symbole sacré pour lancer ses sorts.
- ◆ **Runes – Métier (Scribe) – Intelligence** – Ce style provient d'une ancienne magie cachée sous les ruines du désert d'Oukroudahn, et que les nains ont désormais acquis. Le personnage doit écrire des symboles sur le sol ou sur une surface solide pour pouvoir lancer un sort. Il peut également les tracer dans les airs, mais il subit alors un malus de -5 sur son jet de style. Le personnage doit choisir le domaine *Enchantement*. Ce style dégage de la *chaleur profane*. Le lanceur de sort peut garder sa Sagesse, mais ce style ne dégage alors plus de *chaleur profane*.
- ◆ **Slaracien – Concentration – Intelligence** – Ce style est alimenté par la force brute de l'esprit de ses utilisateurs, une force qui tire ses origines des mystérieuses créatures appelées slaraciens. Le personnage n'a pas besoin de faire de geste ou de parler pour lancer ses sorts. Le personnage ne peut pas choisir le domaine *Dimension*. Il doit choisir le domaine *Esprit*. La plupart des gens craignent ou haïssent les utilisateurs de ce style, instinctivement (même s'ils ne savent pas ce que sont les slaraciens), aussi le personnage subit-il un dK de circonstance sur tous ses jets de relations sociales (à l'exception d'Intilidation).
- ◆ **Sorcellerie des mers – Métier (Marin) – Charisme** – Ce style est celui des sorciers des mers, qui ont la confiance de tous les marins. Le personnage doit choisir le domaine *Eau*. Contrairement à certains autres styles, le personnage garde sa Sagesse pour calculer les points d'énergie. Ce style dégage de la *chaleur profane*.
- ◆ **Spiritisme – Diplomatie – Sagesse** – Ce style très rare est principalement connu dans les régions les plus isolées de Termana. Là, les adorateurs des esprits utilisent une magie proche de la magie druidique, sans même qu'ils ne le savent. Ils appellent les esprits des bêtes et des éléments pour lancer leurs sorts. Le personnage peut appeler les esprits et leur poser des questions, comme s'il disposait du domaine adéquat (par exemple *Animal* pour appeler un esprit animal) au niveau amateur.
- ◆ **Tatouages – Métier (Tatoueur) – Charisme** – Ce style canalise la magie à travers les tatouages dessinés sur le lanceur de sort. Le personnage choisit une fois pour toutes ses sorts préparés quand il acquiert ce style (il peut choisir des sorts qu'il est incapable de lancer), et stocke ces sorts dans des tatouages spéciaux. Cependant, il a droit de relancer un des d6 dépensés en points énergie, et garder le résultat qu'il préfère, quand il lance un de ses sorts préparés uniquement. Ce style dégage de la *chaleur profane*. Le personnage peut garder sa Sagesse pour calculer les points d'énergie, mais ce style ne dégage alors plus de *chaleur profane*.

Partie 2 : dKCrunch

Cette partie expose les différentes règles optionnelles (aussi appelées dKCrunch) utilisables dans les **Terres Balafrees**, tant les règles présentées dans le **dK2** que de nouvelles. Ce ne sont que des conseils, libre à chacun de sélectionner lesquelles utiliser et lesquelles ignorer, selon le style de jeu souhaité. Entre crochets sont quelques trucs et astuces sur la manière de les utiliser.

COMBAT PROFESSIONNEL

Gabarit, Surprise, Tirer, Attaques spéciales, Techniques avancées

Nouvelles attaques spéciales

Confinement – Défense – Si vous réussissez votre attaque, vous empêchez la cible de se déplacer dans une direction de votre choix. Vous pouvez choisir de ne pas lui infliger de dégâts.

Destruction d'objet – Sauvegarde – Si l'attaque réussit, l'objet que tient la cible entre ses mains est détruit. La cible gagne un bonus de +2 au jet de Sauvegarde par point de FD de l'objet s'il est de qualité supérieure ou magique. La cible ne subit aucun dégâts. La cible peut dépenser 3 dK pour prendre le coup à la place de l'objet, auquel cas elle subit les dégâts normalement.

COMBAT BRUTASSE

Têtes à claques, Armes exotiques

AUTRES MOYENS DE SE FAIRE MAL

Faim et Soif, Froid, Asphyxie, Feu, Chute [utilisez le grain de sel d'O pour ce dKCrunch], Maladie

COMBAT DE MASSE

A utiliser si vous souhaitez faire des combats à grande échelle...

MATERIEL DE QUALITE

Armes, Armures, Boucliers, Sacs, Outils, Poisons, Potions et Pièges [utilisez les règles sur les véhicule au besoin], Cybernétique [uniquement : les implants golems, les implants automates, les runes d'os, les implants nécrotiques].

LA VIE EN SOCIETE

Contacts, Réputation, Richesse, Organisation

A PROPOS DES PERSONNAGES

Métiers med-fan à la sauce Donjonesque [ajouter Métier – Tatoueur (Dex, Cha)], Tricher avec les listes [dKrunch particulièrement utilise si vous voulez un spécialiste dans un domaine très précis], dKE20,

A PROPOS DE LA MECANIQUE

Attritions, usures et trucs cumulatifs, 1 et 20 [limiter les bêtises], Koudpütt

ALIGNEMENT

Chaque personnage a un alignement qui correspond globalement à sa vision du monde. Les dix alignements possibles sont : Loyal Bon, Neutre Bon, Chaotique Bon, Loyal Neutre, Neutre, Chaotique Neutre, Loyal mauvais, Neutre Mauvais, Chaotique Mauvais, Non-Aligné (le personnage n'entre dans aucune des catégories précédentes, ou alors n'est pas doué de conscience propre).

ATOUT DE PEUPLES

Tous les personnages choisissent un atout *peuple* gratuitement au niveau 1.

CHALEUR PROFANE

Les lanceurs de sorts profanes dégagent de la *chaleur profane*. Quand un personnage lance un sort avec un tel style, il gagne un ou plusieurs dK de circonstance contre tous les effets basés sur le froid qui le fraperaient jusqu'à son prochain tour de jeu. Le personnage gagne un nombre de dK égal au FD du sort lancé.

NOEUDS DE POUVOIRS

Certains endroits sont tellement chargés d'énergie magique qu'il devient plus facile d'y lancer des sorts. Ces endroits s'appellent des nœuds de pouvoir. Un nœud varie en taille, les plus petits n'englobant qu'un cellier, alors que les plus grand peuvent couvrir un château complet. Quiconque lance un sort dans un nœud de pouvoir gagne un bonus de +1 à +3 sur son jet de compétence de style en fonction de la puissance du nœud (puissance elle-même indépendante de la taille du nœud). De plus, certains nœuds sont associés à un titan, ce qui a parfois des effets indésirables :

- ◆ **Cheurn** – Les créatures ayant l'atout *vermine* gagnent 1 point de vie par niveau, et un bonus de +1 à +3 sur tous leurs jets d'attaque. Les jets de Sauvegarde contre les maladies sont réduits de -1 à -3.
- ◆ **Denev** – Les créatures ayant l'atout *animal* ou *végétal* gagnent 1 point de vie par niveau, et un bonus de +1 à +3 sur leurs jets de Sauvegarde. Les sorts de soins soignent entre 1 et 3 points de vie supplémentaires.
- ◆ **Gaurak** – Une créature qui mange quelque chose dans un tel nœud doit réussir un jet de Sauvegarde (DD 15, 20 ou 25) ou être forcé de dévorer tout ce qu'il peut (en le prenant par la violence si nécessaire).
- ◆ **Golthagga** – Les jets de Métier (Forgeron) gagnent un bonus allant de +2 à +6.
- ◆ **Golthaihn** – Les jets de Perception et de Psychologie gagnent un bonus allant de +1 à +3.
- ◆ **Gormoth** – Les jets de Sauvegarde contre les sorts de *Métamorphose* ou de *Transmutation* subissent une pénalité de -1 à -3.
- ◆ **Goulabehn** – Les jets de Sauvegarde contre les sorts d'*Esprit* subissent une pénalité de -1 à -3.
- ◆ **Hrinrouk** – Les animaux dans la zone gagnent un bonus de +1 dans 1 à 3 de ces caractéristiques : Force, Dextérité ou Constitution.
- ◆ **Kadoun** – Les dégâts des attaques au corps à corps gagnent tous un bonus de +1 à +3.
- ◆ **Lethine** – Les dégâts des attaques électriques gagnent tous un bonus de +1 à +3.
- ◆ **Mesos** – Les sorts dégagant de la *chaleur profane* gagnent un bonus de +1 à +3 sur leur compétence de style.
- ◆ **Mormo** – Les jets de Sauvegarde contre le poison sont pénalisés d'un malus allant de -1 à -3. Les reptiles convoqués par magie infligent 1 point de dégâts supplémentaires.
- ◆ **Thoulkas** – Les créatures ayant l'atout *sous-type feu* gagnent 1 point de vie par niveau, et un bonus allant de +1 à +3 sur tous leurs dégâts. De plus, les jets de Sauvegarde contre les attaques de feu s'effectuent avec un malus allant de -1 à -3.

SORTS ET ENCOMBREMENT

Le malus d'encombrement s'applique *toujours* aux jets de compétence de style. De plus, les styles qui dégagent de la *chaleur profane* (voir ci-dessus) multiplient par deux ces malus.

Partie 3 : Atouts

Atouts d'origine

ATOUTS DE PEUPLES

- ◆ **Peuple (chardouni)** – Con +1, Sag +1, Dex -1, Cha -1, *armure naturelle amateur, réfractaire (poisons et maladies), stabilité, vision thermique*. Cet atout coûte 1 atout supplémentaire.
- ◆ **Peuple (demi-elfe)** - *vision nocturne*, Perception +2.
- ◆ **Peuple (demi-orc)** – For +1, Int-1, Cha-1, *vision thermique*, Intimidation +2, Psychologie +2.
- ◆ **Peuple (drehndali)** – Dex +1, Int +1, Cha +1, Con -1, *réfractaire (poisons et maladies), sens des passages secrets, terrain privilégié (souterrain), vision thermique*, Perception +2. Cet atout coûte 2 atouts supplémentaires.
- ◆ **Peuple (elfe abandonné)** – Dex +1, Cha +1, Con -1, *fortuné, malédiction de Cheurn, sens des passages secrets, vision nocturne*, Perception +2, Volonté +2. Cet atout coûte 1 atout supplémentaire.
- ◆ **Peuple (elfe des bois)** – Dex +1, Cha -1, *terrain privilégié (forêt), vision nocturne*, Perception +2, Survie +2. Cet atout coûte 1 atout supplémentaire.
- ◆ **Peuple (elfe de la grande forêt)** – Dex +1, Cha -1, *cauchemar des Licornescies, terrain privilégié (forêt), vision nocturne*, Métier (Tatoueur) +4, Perception +2, Sauvegarde +2 contre les poisons venant de la Forêt des Licornescies. Cet atout coûte 1 atout supplémentaire.
- ◆ **Peuple (elfe de la ruine)** – Dex +1, Int +1, Con -1, Cha -1, *sens des nœuds de pouvoir, terrain privilégié (désert), vision nocturne*, Perception +2, Sauvegarde +2 contre les effets mentaux. Cet atout coûte 1 atout supplémentaire.
- ◆ **Peuple (gnome)** –For -1, Dex +1, *instinct naturel, petit, terrain privilégié (jungles), vision nocturne*.
- ◆ **Peuple (gnome des glaces)** – Con +1, For -1, *petit, vision nocturne, terrain privilégié (arctique)*.
- ◆ **Peuple (halfelin)** – Dex +1, For -1, *petit*, Attaque +2 avec les Armes de jet.
- ◆ **Peuple (humain)** – +2 dans une compétence de votre choix, un atout d'origine supplémentaire de votre choix.
- ◆ **Peuple (nain des bois)** – Con +1, Cha -1, *terrain privilégié (forêt), vision thermique*.
- ◆ **Peuple (nain des montagnes)** – Con +1, Cha -1, *action concertée, réfractaire (poisons et maladies), stabilité, terrain privilégié (souterrain), vision thermique*, Métier (Forgeron) +4. Cet atout coûte 2 atouts supplémentaires.
- ◆ **Peuple (nain exilé)** – Con +1, Cha -1, *réfractaire (poisons et maladies), sens des passages secrets, stabilité, terrain privilégié (souterrain)*. Cet atout coûte 1 atout supplémentaire.
- ◆ **Peuple (ourkhadi)** – Con +1, Int -1, *terrain privilégié (désert), vision thermique*.
- ◆ **Peuple (slaracien)** – Int +1, Con -1, *armure naturelle, vision thermographique*, +4 en Sauvegarde contre les effets mentaux. Les slaraciens ne peuvent utiliser que le style **slaracien** ou n'importe quel style profane, et ne peuvent pas bénéficier des effets du domaine *Dimension*.
- ◆ **Peuple (terali)** – Dex +1, Sag -1, *armes naturelles, vision nocturne*.
- ◆ **Peuple (ubantou)** – Dex +1, Cha -1, *petit, terrain privilégié (désert)*.

DONS

- ◆ **Baiser de Mesos** – Votre magie ne dégage pas de *chaleur profane*.
- ◆ **Bonne étoile** – Condition : vous devez être né après la guerre divine – Votre bonne étoile veille sur vous. Vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets de Sauvegarde durant votre mois de naissance
- ◆ **Cauchemar des Licornescies** – Vous êtes hanté par d'affreux cauchemars. Vous devez réussir un jet de Sagesse chaque nuit (Difficulté 10) pour récupérer vos points d'énergie. Vous ne pouvez pas choisir les atouts *que d'un œil* ou *insomniaque*. *Cet atout ne coûte rien*.
- ◆ **Lignée ancestrale** – Condition : *mystique*, style (**héritage** ou **investiture**), un domaine (voir table suivante) – Vous êtes un ensorceleur issue d'une longue lignée magique. Votre origine se ressent dans vos sorts. Vous gagnez un bonus de +2 sur votre compétence de style avec le domaine requis, et un autre bonus de +2 dans une autre compétence (voir table suivante).
- ◆ **Malédiction de Cheurn** – Vous êtes incapable d'avoir d'enfants, ni de lancer des sorts de professionnel (ou plus) par le style **prière**. *Cet atout ne coûte rien*.
- ◆ **Rêves du passé** – Conditions : Alignement Neutre, Sagesse +2 – Vous vous souvenez d'une de vos vies antérieures. Choisissez un animal, et une compétence qui est symbolique de cet animal (par exemple, Athlétisme pour un singe, Bluff pour un serpent, Survie pour un loup, etc). Chaque fois que vous utilisez des dK sur cette compétence, vous ajoutez 1 dK gratuit. Dans certains cas, cet effet peut également s'accompagner de l'image spectrale de l'animal que vous étiez.
- ◆ **Sens des nœuds de pouvoir** – Vous sentez la présence de la magie, et particulièrement celle des *nœuds de pouvoirs*. Vous détectez automatiquement quand vous entrez dans un tel lieu, et à quel titan il est dédié (le cas échéant).
- ◆ **Sens des passages secrets** – Vous sentez les passages secrets quand vous passez à proximité de l'un d'eux. Vous avez un jet de Perception au prix d'un dK (effectué en général par le conteur en secret) dès que vous passez à coté d'un passage secret pour le détecter (difficulté variant selon les passages secrets). Le dK ne sera dépensé que si vous trouvez un passage secret.

Tableau des lignées ancestrales

Origine	Domaine requis	Bonus de +2 en...
Anges	<i>Convocation</i>	Diplomatie
Démons	<i>Convocation</i>	Intimidation
Dragons d'airain	<i>Feu</i>	Sauvegarde (contre le feu uniquement)
Dragons d'argent	<i>Air</i>	Sauvegarde (contre le froid uniquement)
Dragons blancs	<i>Froid</i>	Sauvegarde (contre le froid uniquement)
Dragons bleus	<i>Lumière</i>	Sauvegarde (contre l'électricité uniquement)
Dragons de bronze	<i>Electricité</i>	Sauvegarde (contre l'électricité uniquement)
Dragons de cuivre	<i>Terre</i>	Sauvegarde (contre l'acide uniquement)
Dragons noirs	<i>Eau</i>	Sauvegarde (contre l'acide uniquement)
Dragons d'or	<i>Feu</i>	Sauvegarde (contre le feu uniquement)
Dragons slaraciens	<i>Esprit</i>	Sauvegarde (contre les effets mentaux uniquement)
Dragons verts	<i>Végétal</i>	Sauvegarde (contre l'acide uniquement)
Fées	<i>Esprit</i>	Déguisement
Génies	<i>Feu</i>	Estimation
Morts-vivants	<i>Mort</i>	Sauvegarde (contre les attaques des morts-vivants uniquement)
Titans (Cheurn)	<i>Corps</i>	Sauvegarde (contre les maladies uniquement)
Titans (Denev)	<i>Terre</i>	Survie
Titans (Gaurak)	<i>Corps</i>	Attaque (combat à mains nues uniquement)
Titans (Golthaihn)	<i>Divination</i>	Perception
Titans (Golthagga)	<i>Transmutation</i>	Métier (forgeron)
Titans (Gormoth)	<i>Métamorphose</i>	Sauvegarde
Titans (Goulabehn)	<i>Froid</i>	Diplomatie
Titans (Hrinrouk)	<i>Divination</i>	Survie
Titans (Kadoum)	<i>Corps</i>	Intimidation
Titans (Lethine)	<i>Electricité</i>	Sauvegarde (contre l'électricité uniquement)
Titans (Mesos)	<i>Force</i>	Connaissances (mystères)
Titans (Mormo)	<i>Animal</i>	Sauvegarde (contre le poison uniquement)
Titans (Thoulkas)	<i>Feu</i>	Sauvegarde (contre le feu uniquement)

Atouts de combat

AMELIORATIONS

- ♦ **Manœuvre non conventionnelle** – Choisissez un de vos attributs. Vous ajoutez cet attribut aux dégâts infligés quand vous utilisez une attaque spéciale de votre choix. Vous pouvez choisir cet atout plusieurs fois, pour l'utiliser avec d'autres attaques spéciales.
- ♦ **Coup chargé** – limité – Condition : professionnel en *Attaque, action supplémentaire* – Une fois par scène, vous pouvez effectuer un "coup chargé" : vous canalisez toute votre force dans un seul coup dévastateur : vous abandonnez toutes vos actions supplémentaires du round, mais vous gagnez 1 dK pour chaque action ainsi abandonnée sur votre jet d'attaque.
- ♦ **Focalisateur divin** – Condition : amateur en *Foi* – Vous gagnez un bonus de +2 à l'Attaque quand vous utilisez l'arme de prédilection de votre dieu. Ce bonus se transforme en malus de -2 si vous attaquez un membre de votre propre religion ou d'une religion alliée.
- ♦ **Stabilité** – Vous êtes difficile à renverser. Vous gagnez un bonus de +4 lorsqu'on tente de vous renverser, vous bousculer ou vous projeter. Si vous échouez, vous pouvez vous relever en ne dépensant qu'un dK au lieu de trois.

Atouts aventureux

ATOUS D'EVEIL

- ♦ **Sens de la profondeur** – Condition : *adaptation (tsouterrains)* – Vous savez toujours à quelle profondeur vous vous trouvez sous terre.

ATOUS DE MAJESTE

- ♦ **Talent contagieux** – Condition : brutasse dans la compétence choisie, *talentueux* (avec la compétence choisie) – Vous pouvez vous infliger un malus de -4 dans la compétence de votre choix (choix effectué lors de l'acquisition de cet atout), pour conférer un bonus de +2 dans cette compétence à tous vos alliés capable d'entendre vos conseils. Vous devez passer le round à leur expliquer quoi faire, sans quoi cet atout ne fonctionne pas. En dépensant 1 dK, vous pouvez ignorer votre malus.

ATOUS EXOTIQUES

- ♦ **Code de conduite** – Condition : Alignement Loyal – Vous avez un code de conduite, qui vous impose de ne jamais mentir, de protéger la veuve et l'orphelin, ou de rester chaste (ou toute autre chose approuvée par le maître du jeu). Vous gagnez un bonus de +5 sur vos jets de Sauvegarde pour contrer tous les effets qui vous feraient violer votre code. Vous subissez un malus de -2 sur tous vos jets de d20 si vous violez sciemment votre code de conduite, et vous ne bénéficiez plus du bonus sur le jet de Sauvegarde. Ces malus perdurent jusqu'à ce que vous ayez fait acte de pénitence.

ATOUTS TOTÉMIQUES

Les atouts totémiques représentent le lien du personnage avec son totem. Chaque atout totémique présente 3 points : un avantage permanent, un avantage utilisable une fois par jour (appelé manifestation), et un tabou. La manifestation coûte 1d6 points d'énergie par round. Si le personnage enfreint son tabou, il perd l'avantage de cet atout tant qu'il n'a pas fait un acte de pénitence approprié. Sauf indication contraire, on ne peut avoir qu'un atout totémique.

- ◆ **Aigle** – Vous gagnez +2 en Perception. *Manifestation* : vous gagnez +2 sur vos jets d'Attaque avec des armes à distance. *Tabou* : voler la proie d'un autre (vous ne devez aider personne en combat sans qu'il ne l'aie demandé).
- ◆ **Ailes-de-feu** – Vous gagnez +2 en Perception. *Manifestation* : vous gagnez +4 en Athlétisme. *Tabou* : agir contre Vera-Tre. Conditions : *peuple (elfe des bois)*.
- ◆ **Cerf** – Vous gagnez +2 en Réputation. *Manifestation* : vous augmentez votre vitesse de déplacement de 50%. *Tabou* : rester enrhumé.
- ◆ **Cerf-au-sept-andouillers** – Vous gagnez +2 en Réputation. *Manifestation* : vous augmentez de +4 les dégâts de vos charges. *Tabou* : agir contre Vera-Tre. Conditions : *peuple (elfe des bois)*.
- ◆ **Chacal lupin** – Vous gagnez +2 en Subterfuge. *Manifestation* : vous pouvez utiliser l'attaque spéciale *coup surprise* sans dépenser de points d'énergie. *Tabou* : résister à la curiosité.
- ◆ **Chat** – Vous gagnez +2 en Discrétion. *Manifestation* : vous gagnez +1 en Dextérité. *Tabou* : vous devez rester propre (c'est-à-dire vous laver au moins une fois tous les deux jours).
- ◆ **Cheval** – Vous gagnez +2 en Equitation. *Manifestation* : vous gagnez les avantages de l'atout *empathie animale*, uniquement avec les chevaux. *Tabou* : ne jamais maltraiter un cheval.
- ◆ **Cobra** – Vous gagnez +2 en Discrétion. *Manifestation* : vous gagnez +2 en Attaque et aux dégâts dès que vous surprenez une cible. *Tabou* : aider les autres à accomplir un objectif personnel.
- ◆ **Faucon du désert** – Vous gagnez +2 en Survie. *Manifestation* : votre ombre disparaît, ce qui vous confère +5 en Discrétion. *Tabou* : refuser de guider les autres.
- ◆ **Fourrure-du-crêpuscule** – Vous gagnez +2 en Athlétisme. *Manifestation* : vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie pour soigner 1d6 + niveau points de vie au contact. *Tabou* : agir contre Vera-Tre. Conditions : *peuple (elfe des bois)*.
- ◆ **Glouton** – Vous gagnez +2 en Intimidation. *Manifestation* : vous augmentez de +2 les dégâts de vos armes au corps à corps. *Tabou* : se retirer d'un combat.
- ◆ **Initié des voies spirituelles** – Cet atout particulier vous permet de choisir plus d'un atout totémique (au maximum égal à votre Sagesse +1).
- ◆ **Léopard** – Vous gagnez +2 en Discrétion. *Manifestation* : vous augmentez votre vitesse de déplacement de 50%. *Tabou* : comportement sédentaire.
- ◆ **Loup** – Vous gagnez +2 en Survie. *Manifestation* : vous gagnez les avantages de l'atout *atout de groupe*. *Tabou* : abandonner ses alliés.
- ◆ **Lune-dans-les-yeux** – Vous gagnez +2 en Survie. *Manifestation* : vous gagnez +2 sur vos jets d'Attaque dans le Gahnjus. *Tabou* : agir contre Vera-Tre. Condition : *peuple (elfe des bois)*.
- ◆ **Montagne** – Vous gagnez +2 en Athlétisme. *Manifestation* : Vous gagnez +1 en Constitution. *Tabou* : se retirer devant l'ennemi.
- ◆ **Nuit** – Vous gagnez +2 en Discrétion. *Manifestation* : vous gagnez les avantages de l'atout *adaptation (obscurité)*. De plus, vous ignorez tous les effets qui vous aveuglent pendant la manifestation. *Tabou* : révéler des secrets.
- ◆ **Ours** – Vous gagnez +2 en Attaque sur les attaques à mains nues. *Manifestation* : vous gagnez les avantages de l'atout *grand*. *Tabou* : abandonner les siens ou ses alliés.
- ◆ **Piquelle** – Vous gagnez +2 en Perception. *Manifestation* : vous gagnez les avantages de l'atout *rapide*. *Tabou* : garder des connaissances pour soi.
- ◆ **Rat** – Vous gagnez +2 en Subterfuge. *Manifestation* : vous pouvez courir et effectuer une attaque dans le même round. *Tabou* : résister à la convoitise.
- ◆ **Rivière** – Vous gagnez +2 en Athlétisme. *Manifestation* : vous gagnez +2 en Défense à chaque round où vous vous déplacez. *Tabou* : ignorer ou refuser d'apprendre des coutumes étrangères.
- ◆ **Rugours** – Vous gagnez +2 en Survie. *Manifestation* : vous gagnez les avantages de l'atout *grand* et augmentez de +1 les dégâts que vous infligez à mains nues. *Tabou* : abandonner les siens ou ses alliés.
- ◆ **Sanglier** – Vous gagnez +2 en Intimidation. *Manifestation* : vous pouvez utiliser l'attaque spéciale renverser, bousculer ou projeter sans dépenser de points d'énergie. *Tabou* : fuir une situation dangereuse.
- ◆ **Tortue** – Vous gagnez +2 en Survie. *Manifestation* : vous gagnez +4 en Concentration. *Tabou* : initier les hostilités.
- ◆ **Vent** – Vous gagnez +2 en Athlétisme. *Manifestation* : vous subissez 1dK de circonstance de moins sur les attaques à distance. Ceci peut vous offrir un dK gratuit. *Tabou* : rester sédentaire.

Atouts magiques

- ◆ **Magie de terrain** – Condition : style (**druidisme** ou **magie primitive**) – Choisissez un terrain sur lequel vous avez passé au moins 3 mois à étudier la magie. Vous diminuez de 2 points les jets de sauvegarde de vos adversaires dès que vous et vos cibles se trouvent dans le terrain choisi.
- ◆ **Perception mystique** – Condition : *mystique* – Tant qu'il vous reste 1 point d'énergie, vous pouvez déterminer si un objet est magique en le touchant.
- ◆ **Magie astrologique** – Condition : professionnel en *magie* – Vous gagnez un bonus de +2 sur votre compétence de style quand vous lancez des sorts du domaine correspondant au signe astrologique en cours.
- ◆ **Maître des énergies** – Condition : professionnel en *magie* – Choisissez un domaine. Vous pouvez augmenter le FD de votre sort de 1 quand vous lancez des sorts de ce domaine pour ignorer les immunités et les résistances de toutes les cibles de ce sort relatives à ce domaine.
- ◆ **Sorcellerie albadienne** – Condition : Con +2 – Vous avez appris à mieux utiliser vos sorts pour vous protéger du froid. Les effets de la *chaleur profane* durent un nombre de tours égal à votre Constitution.

Tableau de la magie astrologique

<i>Mois</i>	<i>Signe</i>	<i>Domaine</i>
Ursos	Coroth	Corps
Lycæus	Tanoth	Animal
Rukha	Ehnkiloth	Air
Sikklos	Beloth	Mort
Destrios	Chardoth	Feu
Khepira	Madroth	Lumière
Imperatus	Hedroth	Temps
Drachys	Vahngaloth	Divination
Charys	Chadrehr	Esprit
Astarra	Madrehr	Corps
Kylos	Ehnkehr	Dimension
Malneus	Corehr	Enchantement
Delphos	Tanehr	Eau
Vespis	Belsamehr	Animal
Turros	Hedrehr	Terre
Nekheros	Vahngehr	Mort