

AUTRES ACTIONS

NOTES

EN MAIN/MATÉRIEL

L'INITIÉ

La plupart des gens n'ont aucune idée du pouvoir que renferment les ténèbres ou de ce qui se passe vraiment dans les ombres. Les Initiés, conscients de la vraie nature du monde, ont le pouvoir de se dresser et de combattre pour leurs semblables, de cracher au visage des sombres créatures qui arpentent la terre et – s'ils ont beaucoup de chance – de voir un nouveau jour se lever.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION D'INITIÉ

En tant que Mortel, quand vous ignorez vos responsabilités dans votre lutte contre le surnaturel, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec un non-Mortel, gagnez en Corruption.

ULTIME ACTION

À votre mort, chaque personnage choisit si celle-ci exalte ou corrompt une part de son être. Si elle l'inspire, il efface un effet de Corruption (si applicable). Si elle le corrompt, il gagne immédiatement un effet de Corruption.

CORRUPTION



- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption d'un autre archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Jusqu'au cou** : Quand un non-Mortel tente de vous *aider* ou de vous *gêner*, gagnez en Corruption pour ajouter ou soustraire 3 au résultat de son jet.
- Des yeux dans le dos** : Face à une menace surnaturelle, gagnez en Corruption pour *vous tirer d'affaire* comme si vous aviez obtenu 12+.
- Électron libre** : Gagnez en Corruption pour *refuser d'honorer une Faveur* que vous devez à un non-Mortel comme si vous aviez obtenu 10+.
- Aux grands maux** : Gagnez deux actions d'un Archétype non-Mortel. À chaque fois que vous les utilisez, gagnez en Corruption.

URBAN
SHADOWS



Un membre des Mortels

L'INITIÉ

CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez en un)

Alisa, Anthony, Cam, Cleo, Cole, Datu, Devon, Galina, Hairi, Hans, Julius, Kim, Kirsten, Laasya, Lara, Miguel, Philip, Rashid, Veronica

Apparence (choisissez en un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou sud-asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Costume décontracté, Vêtements de tous les jours, Vêtements discrets, Uniforme

Comportement (choisissez en un)

Agressif, Charmeur, Paranoïaque, Serein

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang -1, Cœur 1, Esprit 1, Âme 0

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 1, Nocturnes 0, Éveillés 1, Indomptés -1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Comment avez-vous appris l'existence du surnaturel ?
- » Pourquoi cette ville mérite-t-elle d'être sauvée ?
- » Sur quel mystère enquêtez-vous en ce moment ?

Possessions

- » Un appartement simple, une voiture décente, un smartphone
- » Une arme d'auto-défense :
 - Beretta 9mm (dégâts 2, courte portée, bruyant)
 - Taser (étourdissant, toucher)
 - Revolver à silencieux (dégâts 2, courte portée, rechargement, dissimulable)

FAVEURS

- » Quelqu'un vous a confié ses secrets et vous n'en avez encore parlé à personne. Il vous doit 2 Faveurs.
- » Quelqu'un pense qu'il vous protège mais en réalité c'est plutôt l'inverse. Vous vous devez mutuellement 1 Faveur.
- » Vous faites pression sur quelqu'un avec les saletés que vous savez sur lui pour obtenir son aide pour quelque chose. Vous lui devez 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
-------------	-------------	---------------	------------

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
---	---	--	---

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Cœur +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- 1 nouvelle action d'Initié
- 1 nouvelle action d'Initié
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 Progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Intégrez ou dirigez un Cercle d'Observateurs
- Supprimez un effet de Corruption
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3aActions de base
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS D'INITIÉ

Vous obtenez cette action :

- Fouine** : Quand vous guettez les ennuis potentiels, lancez 2D+Esprit. Sur 10+ retenez 3. Sur 7-9 retenez 1. Tant que vous êtes sur les lieux, dépensez vos retenues pour poser des questions au MC (1 pour 1) :
 - » Quelles sont les entrées/issues les plus faciles d'accès ?
 - » Qui ou quoi ici n'est pas ce qu'il paraît ?
 - » Que s'est-il passé ici récemment ?
 - » Quelle est ici la plus grande source de danger pour moi ?
 - » À qui appartient ce secteur ?

Sur un échec vous êtes complètement dépassé. Le MC vous dira pourquoi vous n'êtes vraiment pas au bon endroit.

Choisissez deux actions supplémentaires :

- Bon élève** : quand vous **mettez un nom sur le visage** d'une personne influente (selon vous), lancez 2D+Esprit au lieu de 2D+sa Faction. Sur un succès vous connaissez un secret dangereux sur elle ou ses manigances. Sur 10+ vous savez comment en tirer parti ; votre cible vous doit une Faveur. Sur un échec vos furetages vous ont d'ores et déjà grillé ; votre cible sait que vous avez fouiné dans ses affaires.
- Je connais un type** : quand vous **activez votre réseau** ou **mettez un nom sur le visage** d'un Mortel, lancez 2D+Esprit au lieu de 2D+sa Faction.
- Je suis venu avec un pote** : Quand vous **faites valoir une Faveur** auprès d'un PNJ, ajoutez cette option à la liste :
 - » Vous appuyer dans une situation dangereuse
- Tireur d'élite** : quand vous **déclenchez une attaque** avec une arme à feu, lancez 2D+Esprit au lieu de 2D+Sang.
- Dur à cuire** : Quand vous vous mettez en danger en remontant une piste, gagnez Protection +1.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

ARMES MODIFIÉES

Armes à distance

- Arc (dégâts 2, courte/longue portée, rechargement)
- Fusil à pompe (dégâts 2, courte portée, bruyant, rechargement, salissant)
- Pistolet-mitrailleur (dégâts 2, courte portée, zone, bruyant)
- Pistolet (dégâts 2, courte portée, bruyant)
- Fusil (dégâts 2, longue portée, bruyant)

Améliorations (choisissez-en 2 pour chaque arme) :

- » Silencieux (-bruyant)
- » Gros calibre (dégâts+1)
- » Semi-auto (-rechargement)
- » Automatique (+automatique)
- » Antique/Ornementée (+précieuse)
- » Balles explosives (dégâts+1)
- » Lunette (+longue portée ou dégâts+1 de loin)
- » En argent (+argent)
- » En fer froid (+fer froid)
- » Bénie (+sainte)

Armes de contact

- Hampe (dégâts 1, toucher/courte portée)
- Manche (dégâts 1, toucher)
- Garde (dégâts 1, toucher)
- Chaîne (dégâts 1, toucher, zone)

Améliorations (choisissez-en 2 pour chaque arme) :

- » Tête (dégâts+1)
- » Lame (dégâts+1)
- » Antique/Ornementée (+précieuse)
- » Célèbre (+réputation)
- » Extensible (+courte portée)
- » Enchantée (+soutien)
- » En argent (+argent)
- » En fer froid (+fer froid)
- » Bénie (+sainte)
- » Discrète (+dissimulable)

VOS ARMES

AUTRES ACTIONS

EN MAIN/MATÉRIEL

LE CHASSEUR

Intrépides et résolus, les Chasseurs sont des mortels qui ont embrassé une cause et luttent contre les ténèbres qui les entourent. Peut-être ont-ils été entraînés à traquer les créatures de la nuit, ou peut-être sont-ils nés avec le pouvoir de protéger les leurs. Ils portent un lourd fardeau, de ceux qui peuvent finir par briser n'importe qui. Combien de temps tiendront-ils avant de devenir ce qu'ils traquent ?

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE CHASSEUR

Quand vous blessez un mortel en pourchassant le surnaturel, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec une personne, posez-lui une question ; elle doit vous répondre sincèrement. Elle vous pose une question en retour, à laquelle vous répondez sincèrement.

ULTIME ACTION

À votre mort ou votre retraite, choisissez un autre personnage-joueur et conférez-lui une de vos actions de Chasseur. Elle est désormais totalement sienne.

CORRUPTION

- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption d'un autre Archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- La désunion fait la force** : Quand vous affrontez seul une situation en déclinant toute aide, gagnez en Corruption et faites progresser **Déclencher une attaque** et **Garder son sang-froid** pour la durée de la scène.
- Dur à cuire** : Choisissez une Faction. Gagnez en Corruption pour avoir Protection+1 contre cette Faction jusqu'à la fin de la scène.
- Timing parfait** : Gagnez en Corruption pour intervenir dans une scène. Gagnez à nouveau en Corruption pour y apparaître avec l'avantage.
- Pulsion suicidaire** : Si une personne proche est sur le point d'être blessée, vous pouvez gagner en Corruption pour subir les dégâts à sa place.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Abimbola, Amanda, Anwar, Beatrice, Bianca, Christopher, Elora, Eugene, Flaco, Ilyas, Jason, Jessica, Marcus, Moriko, Patty, Paul, Samuel, Sarah, Sean, Solomon, Susan

Apparence (choisissez un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Tenue de camouflage, Tenue décontractée, Vêtements sombres, Vêtements sales

Comportement (choisissez un)

Calculateur, Détaché, Amical, Lunatique

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang 1, Cœur 0, Esprit 1, Âme -1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 1, Nocturnes 1, Éveillés 0, Indomptés -1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Comment êtes-vous devenu Chasseur ?

Votre Proie

- » Que chassez-vous, essentiellement ?
- » Quelles sont leurs forces et faiblesses ?
- » Quelles horreurs vous êtes-vous infligées pour pouvoir lutter à pied d'égalité ?
- » En quoi êtes-vous comme eux ?

Possessions

- » Un appartement miteux, un pick-up ou une grosse cylindrée, un téléphone portable
- » 3 armes modifiées (voir au dos)

Faveurs

- » Quelqu'un vous a engagé pour le protéger d'une chose très dangereuse: il vous doit 1 Faveur
- » Quelqu'un assure votre ravitaillement en matériel et en armes: vous lui devez 2 Faveurs.
- » Vous considérez quelqu'un comme un ami, même si cette amitié ne fait que vous créer des problèmes. Il vous doit 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
-------------	-------------	---------------	------------

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
---	---	--	---

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Cœur +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Chasseur
- 1 nouvelle action de Chasseur
- 1 nouvelle action de Chasseur
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Obtenez un Atelier
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 1 action de base

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE CHASSEUR

Choisissez 3 actions :

- Tueur** : Quand vous *gardez votre sang-froid* durant une traque, lancez 2D+Sang au lieu de 2D+Âme.
- Sans pitié** : Quand vous infligez des blessures, augmentez-en les dégâts de 1.
- Rat de bibliothèque**: Quand vous rencontrez une créature surnaturelle que vous ne connaissez pas, lancez 2D+Esprit. Sur un succès, le MC vous donne quelques informations à son sujet et la manière de la tuer. Sur 10+, le MC répond honnêtement à une question complémentaire. Sur un échec, vous avez mal analysé la créature ; le MC vous dit en quoi.
- Refuge** : Vous disposez d'un lieu sécurisé dans lequel vous pouvez vous terrer. Détaillez-le et choisissez 3 options :
 - Surveillance high-tech
 - Une prison mystique
 - Murs/portes/fenêtres fortifiés
 - Une semaine de vivres et d'eau
 - Explosifs en place pour tout faire sauter
- Par ici!** : Quand vous guidez des gens hors du danger, lancez 2D+Sang. Sur 10+, tout le monde s'en tire sans encombre. Sur 7-9, quelqu'un est blessé (vous ou l'un d'eux, choisissez). Sur un échec, tout le monde est sain et sauf, à part vous ; vous restez en arrière et la voie de sortie vous est fermée.
- Donne-moi juste une raison** : Quand vous *négochiez* avec un PNJ en portant ostensiblement une arme à 2 dégâts ou plus, lancez 2D+Sang au lieu de 2D+Cœur.
- Prêt à tout** : Vous disposez d'un arsenal très complet, rempli d'armes anciennes et modernes. Gagnez une nouvelle arme modifiée, et ajoutez une amélioration à chacune de vos armes modifiées.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

ATELIER

Vous disposez d'un Atelier qui inclut un vaste espace pour vos outils et/ou matériel. Quand vous vous rendez dans votre Atelier pour travailler sur quelque chose, le MC vous dira ce dont vous aurez besoin.

Choisissez et soulignez 3 éléments que contient votre Atelier :

Un monte-charge et des outils pour automobiles, une chambre noire, un environnement de culture régulé, deux ou trois assistants compétents, une décharge de matériaux bruts, des machines-outils, un système de transmission/réception, un terrain d'essai, des pièges mortels, une bibliothèque de vieux ouvrages, une poignée de reliques anciennes, un focalisateur mystique, des protections magiques, un centre médical, une salle d'opération, du matériel électronique et des ordinateurs de pointe, un système de surveillance sophistiqué, une forge, un laboratoire scientifique, un portail vers une autre dimension.

Les objets créés dans votre Atelier sont hors de portée du MC. Ils ne peuvent pas être détruits ou retirés sans votre permission, même si vous les vendez ou les donnez à un autre personnage.

AUTRES ACTIONS

NOTES

EN MAIN/MATÉRIEL

LE VÉTÉRAN

Il y a bien longtemps, vous étiez une personne importante... et dangereuse. Les gens vous reconnaissent et changeaient de trottoir. Dans cette ville, vous étiez une puissance avec laquelle il fallait compter. Et un jour, vous êtes devenu vieux, ou avez été brisé, ou les deux.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE VÉTÉRAN

Quand vous foncez volontairement vers le danger, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec quelqu'un, racontez-lui une histoire du passé et les leçons que vous en avez tiré. Choisissez 1 :

- » Gagnez tous les deux +1 d'avance
- » Gagnez +1 d'avance, votre partenaire gagne -1 d'avance.
- » Retenez 1. Dépensez cette retenue pour **aider** votre partenaire quelle que soit la distance

ULTIME ACTION

À votre mort ou si vous vous mettez à la retraite, choisissez un personnage qui héritera de votre **Atelier** et de l'action **Artisan de génie**.

CORRUPTION

- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption d'un autre Archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- On remet ça** : Gagnez une action standard et une action de Corruption d'un autre Archétype. Chaque fois que vous les utilisez, gagnez en Corruption.
- Syllogomane** : Gagnez en Corruption pour fouiller dans votre besace et trouver exactement ce dont vous aviez besoin pour vous tirer de la situation en cours.
- Je tombe mal, enfoirés ?** : Gagnez en Corruption pour arriver dans une scène. Gagnez une nouvelle fois en Corruption pour amener quelqu'un avec vous.
- Sombres expériences** : Quand vous « cuisinez » quelqu'un (vivant ou mort) dans votre Atelier, gagnez en Corruption et lancez 2D+Esprit. Sur 10+, posez 3 questions. Sur 7-9, posez 2 questions :
 - » Quelle est ta faiblesse ?
 - » Qu'est-ce que tu es réellement ?
 - » De quoi as-tu peur ?
 - » Qu'est-ce que tu mijotes ?

Sur un échec, posez 1 question mais quelqu'un dans sa Faction est au courant de ce que vous avez fait.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Alejandro, Bartholomew, Beth, Constance, Danuta, David, Emma, Frank, Joanne, Jose, Julie, Kimiko, Leo, Mahinder, Michelle, Regis, Skylar, Tabitha, Terry, Yakub

Apparence (choisissez un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Vêtements sales, Vêtements de tous les jours, Tenue habillée, Uniforme

Comportement (choisissez un)

Charmeur, Rustre, Professionnel, Réservé

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang -1, Cœur 1, Esprit 1, Âme 0

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 1, Nocturnes 0, Éveillés 0, Indomptés 0

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Quel a été votre plus grand succès dans cette ville ?
- » Pourquoi avez-vous arrêté ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

- » Un appartement ou une planque dans un entrepôt, une belle voiture ou un vieux pick-up, un smartphone, un Atelier (voir ci-dessous)
- » 1 arme d'auto-défense :
 - Beretta 9mm (dégâts 2, courte portée, bruyant)
 - Fusil à pompe (dégâts 3, courte portée, bruyant, rechargement, salissant)
 - Revolver Magnum (dégâts 3, courte portée, bruyant, rechargement)

Faveurs

- » Quelqu'un dépend de vous pour son entraînement ou ses connaissances. Il vous doit 2 Faveurs.
- » Vous travaillez sur quelque chose d'énorme pour le compte de quelqu'un, et c'est presque achevé. Il vous doit une Faveur.
- » Quelqu'un sauve toujours vos miches. Vous lui devez 2 Faveurs.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
-------------	-------------	---------------	------------

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
---	---	--	---

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Cœur +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Vétéran
- 1 nouvelle action de Vétéran
- Ajoutez 2 fonctionnalités à votre Atelier
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Supprimez un effet de Corruption
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Mettez votre personnage à la retraite et en sécurité
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE VÉTÉRAN

Vous obtenez cette action :

- Vieux amis, vieilles dettes** : Quand vous rencontrez un PNJ pour la première fois, vous pouvez décider qu'il s'agit d'un vieil ami plutôt que de **mettre un visage sur un nom** et lancer 2D+Esprit. Sur un succès, le PNJ vous offre aide et soutien même si cela l'expose à un danger ou une sanction. Sur 7-9, dites au MC pourquoi vous lui devez une Faveur. Sur un échec, dites au MC pourquoi il veut vous voir mort.

Choisissez deux actions supplémentaires :

- Artisan de génie** : Quand vous créez quelque chose pour quelqu'un en utilisant votre Atelier, cochez sa Faction.
- Impliqué** : Quand quelqu'un vous doit 2 Faveurs ou plus et que vous l'**aidez** ou le **gênez**, lancez 2D+Esprit au lieu de 2D+sa Faction.
- Trop vieux pour ces conneries !** : Quand vous êtes impliqué dans un combat que vous avez tenté d'éviter, vous gagnez Protection +1 et un +1 continu pour vous sortir de là avec les autres.
- Un plan sans accroc** : Quand vous planifiez quelque chose avec quelqu'un, lancez 2D+Esprit. Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 2. Indépendamment de la distance vous pouvez dépenser vos retenues au taux de 1 pour 1, pendant toute la durée de mise en œuvre du plan pour :
 - » Ajouter +1 au jet de quelqu'un (choisissez après le lancer)
 - » Annuler toute blessure subie par quelqu'un lors d'une attaque unique
 - » Vous assurer que votre équipe dispose de tout le matériel adéquat

Sur un échec ; retenez 1, mais votre plan s'écroule au pire moment.

- Un flingue dans un duel au couteau** : Quand vous **déclenchez une attaque** sur quelqu'un alors qu'un conflit dégénère, lancez 2D+Esprit au lieu de 2D+Sang.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

AUTRES ACTIONS

NOTES

EN MAIN/MATÉRIEL

LE SPECTRE

Poltergeist, fantôme, esprit – autant de noms qu'on leur donne aux quatre coins du globe. Ils sont nos terreurs secrètes et nos rêves inachevés. Ils sont la réminiscence d'un trépassé dont l'âme, pour une raison ou une autre, n'a pas tourné la page. Ils sont les spectateurs de nos douleurs secrètes et de nos plaisirs coupables.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE SPECTRE

Quand vous êtes témoin d'une agression et n'intervenez pas, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec quelqu'un, retenez 1. Quand cette personne se retrouve en danger, vous pouvez dépenser cette retenue pour être présent.

ULTIME ACTION

Quand vos cases de blessures sont toutes cochées, votre essence se désagrège et se disperse. Vous vous reformez quelques jours plus tard. Quand votre esprit se dissipe définitivement ou que vous mettez votre personnage à la retraite, tous les personnages présents gagnent Âme +1 (max +3).

CORRUPTION

- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption d'un autre Archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Possession** : Gagnez en Corruption pour pénétrer les pensées d'un personnage d'esprit simple (à l'appréciation du MC) en votre présence et contrôler ses mouvements et ses paroles pour une courte période.
- Télékinésie** : En vous concentrant vous pouvez déplacer et soulever à distance de petits objets. Gagnez en Corruption pour déplacer un objet dont la taille va jusqu'à celle d'une voiture.
- Cauchemar** : Gagnez en Corruption pour pénétrer les songes d'une personne assoupie en votre présence. Tant que vous vous y trouvez vous pouvez interagir avec elle et ses rêves comme s'il s'agissait d'esprits.
- Siphon** : Gagnez en Corruption pour vous fondre dans le corps de quelqu'un, lui infligeant 2 dégâts (PA) et soignant 1 de vos Blessures.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Bert, Cathy, Clarita, Clark, Davis, Emily, Eric, Grace, Grey Light, Hiro, Isabelle, Joy, Karl, Mohammed, Moises, Monica, Patricia, Rebecca, Thomas, Yuri

Apparence (choisissez un par catégorie)

Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive

Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____

Vêtements tachés de sang, Vêtements sombres, Vêtements de tous les jours, Vêtements démodés.

Comportement (choisissez un)

Vieillot, Tourmenté, Apaisé, Lunatique

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang 1, Cœur 0, Esprit -1, Âme 1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels -1, Nocturnes 1, Éveillés 0, Indomptés 1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Qui aimez-vous toujours ?
- » Qu'est-ce qui fait que votre après-vie vaut la peine d'être vécue ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

Tout ce que vous aviez sur vous quand vous êtes mort, mais sous une forme spirituelle.

Faveurs

- » Quelqu'un, ou son aïeul, a pris part à votre mort. Il vous doit 1 Faveur.
- » Quelqu'un veille sur un membre de votre famille. Vous lui devez 2 Faveurs.
- » Vous hantez quelqu'un et il le sait. Vous lui devez 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
-------------	-------------	---------------	------------

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
---	---	--	---

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Spectre
- 1 nouvelle action de Spectre
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction
- Intégrez ou dirigez un Corps de revenants

Après 5 Progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Supprimez un effet de Corruption
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Passez dans l'Au-delà
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE SPECTRE

Vous obtenez cette action :

- Manifestation** : Les personnes normales ne peuvent vous percevoir ou interagir avec vous à moins que vous vous manifestiez. Vous le faites en vous concentrant pendant quelques instants de calme. Choisissez 2 :
 - » Vous pouvez être entendu
 - » Vous pouvez être vu
 - » Vous pouvez toucher et être touché par le monde physique.

Vous pouvez gagner en Corruption pour choisir 1 ou les 3.

Choisissez deux actions supplémentaires :

- Inébranlable** : Quand vous **génez** quelqu'un, traitez votre résultat comme 10+ sans lancer les dés. Si vous distrayez un PNJ, lancez 2D+Âme au lieu de 2D+Esprit.
- Protocole fantôme** : Quand vous **activez votre réseau** avec des revenants, gagnez +1 en continu pour traiter avec eux.
- Fantasma** : Gagnez Âme +1 (max +3).
- « Un mur ? Quel mur ? »** : Vous avez toujours une possibilité de **vous tirer d'affaire**. Vous pouvez choisir une option supplémentaire dans la liste pour emmener quelqu'un avec vous. Sur un échec, vous attirez l'attention de dangereux esprits et fantômes des alentours.
- Ancre** : Quelque chose vous empêche de passer dans l'au-delà : une **ancre**. Quand vous êtes en sa présence, faites progresser **Lâcher la Bête**. Quand votre ancre est en danger, vous avez accès à toutes vos actions de Corruption jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau en sécurité. Si votre ancre vient à être détruite il en va de même pour vous.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

LA TOILE DU VAMPIRE

Lorsque quelqu'un vient vous demander un service, un conseil, une information ou menace vos intérêts, il est pris dans votre **Toile** et vous doit une Faveur. Quand vous traitez avec quelqu'un pris dans votre Toile, gagnez les effets suivants :

- » +1 continu pour **aider** ou **gêner** leurs efforts
- » Ajouter cette question pour **cerner quelqu'un** : « À quoi ton personnage est-t-il réellement accro ? »

Au début d'une séance, choisissez un personnage dans votre Toile et apprenez un de ses secrets, de ceux qu'il préférerait garder enfouis

Un personnage quitte votre Toile uniquement quand il ne vous doit plus aucune Faveur.

VOTRE TOILE

AUTRES ACTIONS

NOTES

EN MAIN/MATÉRIEL

LE VAMPIRE

Fort, rapide, immortel et tiraillé par une faim insatiable, le vampire est la quintessence du prédateur. C'est un monstre, le reflet distordu de la personne qu'il était jadis, condamné à arpenter la terre et à nourrir ses sombres appétits. Gardez vos distances.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE VAMPIRE

Quand vous vous nourrissez sur une victime non consentante, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec quelqu'un, choisissez entre lui confier un secret à votre sujet ou lui devoir une Faveur. Quel que soit votre choix cette personne entre dans votre Toile et vous doit une Faveur.

ULTIME ACTION

À votre mort ou votre retraite, nommez quelqu'un présent durant cette scène que vous voulez voir mort ; vos agents et alliés le traqueront sans répit.

CORRUPTION

- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption d'un autre Archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Prédateur accompli** : Quand vous poursuivez un PNJ humain la nuit, gagnez en Corruption. Votre proie ne peut pas vous échapper quels que soient les lieux où elle se réfugie et vous pouvez vous nourrir sur elle ou la tuer à votre guise.
- Fin gourmet** : Vous pouvez vous nourrir sur toute créature, pas uniquement les humains. Vous nourrir sur une entité fondamentalement différente d'un humain aura des effets secondaires inattendus.
- Serrer la bride** : Quand vous **faites valoir la dernière Faveur** d'un membre de votre Toile, gagnez en Corruption pour conserver la Faveur (et donc maintenir le personnage dans votre Toile).
- Magie du sang** : Choisissez 2 **Pouvoirs de Fae**. Gagnez en Corruption pour utiliser un de ces Pouvoirs.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Adel, Ash, Bilal, Clara, Cleopatra, Damon, Danielle, Hadier, Isa, Joseph, Klaus, Leanne, Marta, Maximillian, Monique, Nathaniel, Orion, Salim, Reginald, Zoe

Apparence (choisissez un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Vêtements occultants, Vêtements de tous les jours, Tenue habillée, Vêtements démodés

Comportement (choisissez un)

Vieillot, Sauvage, Charmeur, Lunatique

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang 1, Cœur 1, Esprit 0, Âme -1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 1, Nocturnes 1, Éveillés -1, Indomptés 0

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Comment gardez-vous votre faim sous contrôle ?
- » Qui vous a transformé ?
- » Dans quelle intrigue êtes-vous impliqué en ce moment ?

Possessions

- » Un appartement isolé, une belle voiture, un smartphone
- » 1 arme élégante :
 - Épée (dégâts 3, toucher, salissant)
 - Double Glocks 9mm (dégâts 2, courte portée, bruyant)
 - Walther PPK (dégâts 2, courte portée, rechargement, dissimulable)

Faveurs

- » Quelqu'un s'assure que vous soyez régulièrement nourri. Vous lui devez 2 Faveurs.
- » Quelqu'un dépend de vous pour son fix. Il vous doit 1 Faveur
- » Quelqu'un porte la responsabilité de votre transformation en vampire. Il vous doit 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
------	------	--------	-----

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Cœur +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Vampire
- 1 nouvelle action de Vampire
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Intégrez/dirigez un Clan vampirique
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Mettez-vous à la retraite et en sécurité
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE VAMPIRE

Vous obtenez cette action :

- Faim éternelle** : Vous êtes affamé de sang, chair ou émotions humains, un au choix. Quand vous vous nourrissez, lancez 2D+Sang. Sur 10+, choisissez 3. Sur 7-9, choisissez 2 :
 - » Soignez 1 Blessure
 - » Apprenez un secret sur votre proie
 - » Gagnez +1 sur votre prochain jet
 - » Votre proie ne meurt pas

Sur un échec, quelque chose se passe horriblement mal.

Choisissez deux actions supplémentaires :

- Irrésistible** : Quand vous Négociez avec un PNJ au moyen de promesses ou de charme, traitez un 7-9 comme un 10+. Sur un échec, vos machinations aboutissent mais vous attirez l'attention d'un rival ou d'un ennemi.
- Refuge** : Vous disposez d'un endroit sûr, protégé des dangers extérieurs. Il contient des provisions d'urgence, quelques serviteurs vampiriques et un moyen de fuir. Quand quelqu'un entre volontairement dans votre Refuge, il est pris dans votre Toile.
- Tête froide** : Quand vous Gardez votre sang-froid sous une contrainte émotionnelle, lancez 2D+Sang au lieu de 2D+Esprit
- Sois proche de tes amis** : Quand vous **Cernez quelqu'un** en encourageant ses vices, lancez 2D+Sang au lieu de 2D+Esprit.
- Faire passer le mot** : Quand vous **Faites valoir une Faveur** auprès d'un personnage de votre Toile, ajoutez cette option à la liste :
 - » Informez sa Faction du fait que vous cherchez quelque chose. Vous gagnez d'avance un +3 pour **Activer votre réseau** avec cette Faction.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

TRANSFORMATION

Par défaut vous endossez votre forme de loup quand la pleine lune se lève ; gagnez des armes naturelles (dégâts 2) et Protection 1. Vous pouvez résister à la transformation mais ce n'est pas facile, et vous ne pouvez vous retransformer qu'à l'aube.

Choisissez 2 :

- Tant que vous êtes transformé, infligez dégâts +1
- Tant que vous êtes transformé, gagnez Protection +1
- Vos dégâts ignorent la Protection (PA)
- Vous vous transformez toutes les nuits et pas uniquement à la pleine lune
- Gagnez un +1 continu pour **vous tirer d'affaire** tant que vous êtes transformé
- Quand vous affrontez des groupes, vous combattez comme un petit groupe
- Vous êtes quasiment immunisé aux attaques magiques tant que vous êtes transformé

Choisissez 2 :

- Les armes en argent ignorent votre armure
- Vous perdez parfois le contrôle quand vous êtes transformé
- Quand vous vous transformez, gardez votre sang-froid ou lancez une chasse
- Vous ne pouvez pas résister à la transformation quand elle se produit
- La transformation est lente et extrêmement douloureuse

VOTRE TERRITOIRE

Vous avez revendiqué un secteur de la ville comme vôtre. Par défaut votre territoire englobe un ou deux quartiers et souffre du conflit : + crime

Choisissez 2 :

- Votre territoire s'étend sur plusieurs quartiers (ajoutez l'atout : + influence)
- Les gens se démènent pour que les rues soient sûres (retirer + crime)
- Vous êtes majoritairement considéré comme le protecteur de cet endroit (gagnez l'atout : + soutenu)
- Votre territoire comporte des terrains où vous pouvez traîner et chasser (ajouter l'atout : + terrain de chasse)
- Vous avez un accord avec quelqu'un ou quelque chose qui protège votre territoire en votre absence (gagnez l'atout : + gardien)

Choisissez 2 :

- Votre territoire est sous la coupe de quelqu'un de plus fort que vous à qui vous êtes inféodé (ajoutez le conflit : + devoir)
- Quelqu'un de plus puissant que vous veut votre territoire et s'acharne à l'obtenir (ajoutez le conflit : + empiètement)
- Les mortels du secteur tentent activement de revitaliser les affaires locales et les infrastructures (ajoutez le conflit : + révolte)
- Votre territoire est gangréné par une présence mystique ou surnaturelle (ajoutez le conflit : + hanté)
- Vous avez offert votre protection à quelqu'un sur votre territoire, maintenant ses problèmes sont les vôtres (ajoutez le conflit : + loyauté)

AUTRES ACTIONS

LE LOUP-GAROU

Primitif, mortel et impressionnant. Peu de choses en ce monde égalent l'implacabilité ou la force brute d'un loup-garou. Ceux maudits par la morsure du loup ou nés de cette lignée portent en eux une intense fureur. Mais la fureur, comme toute émotion, peut être apaisée... un jour.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE LOUP-GAROU

Quand vous vous mettez en chasse de quelqu'un, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec une autre personne, vous créez un lien primordial avec elle ; vous savez à tout moment où elle se trouve et si elle est en danger. Ce lien perdure jusqu'à la fin de la prochaine séance.

ULTIME ACTION

À votre mort ou votre retraite, toute personne présente dans la scène et que vous souhaitez protéger s'échappe et se retrouve en sécurité, peu importent les circonstances.

CORRUPTION

- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption
- Gagnez une action de Corruption d'un autre Archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Embrasser la Bête** : Gagnez en Corruption pour ajouter 2 spécificités à votre transformation jusqu'à la fin de la séance.
- Force de la Nature** : Gagnez Sang +1 (max +4). Chaque fois que vous obtenez 12+ sur un jet de 2D+Sang, gagnez en Corruption.
- Le Soleil et la Lune** : Gagnez en Corruption pour vous transformer en loup-garou à volonté.
- En terrain connu** : Gagnez en Corruption pour connaître la plus grande source de danger sur votre territoire, même si celle-ci est dissimulée magiquement ou a brouillé les pistes.

EN MAIN/MATÉRIEL

URBAN
SHADOWS



Un membre des Nocturnes

LE LOUP-GAROU

CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez en un)

Anders, Brenda, Carmen, Christian, Dana, Habib, Junot, Kareem, Lee, Lucia, Mani, Matt, Mel, Robin, Roxanne, Suze, Tori, Trent, Vanessa, Vic

Apparence (choisissez en un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Vêtements amples, Vêtements occultants, Vêtements sombres, Vêtements sales

Comportement (choisissez en un)

Agressif, Nerveux, Farouche, Violent

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang 1, Cœur -1, Esprit 0, Âme 1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 0, Nocturnes 1, Éveillés -1, Indomptés 1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Que préférez-vous dans le fait de vous transformer ?
- » Qui est la personne la plus importante sur votre territoire ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

- » Un sac de sport avec vos affaires personnelles, un téléphone portable pourri
- » 2 armes maniables :
 - Revolver avec silencieux (dégâts 2, courte portée, rechargement, dissimulable)
 - Beretta 9mm (dégâts 2, courte portée, bruyant)
 - Couteau papillon (dégâts 2, toucher, dissimulable)
 - Cran d'arrêt (dégâts 2, toucher, dissimulable)
 - Batte de base-ball (dégâts 2, toucher)

Faveurs

- » Quelqu'un vous cache aux yeux d'une personne (ou d'une chose) puissante. Vous lui devez 1 Faveur.
- » Quelqu'un vous a engagé pour un boulot et vous avez merdé. Vous lui devez 2 Faveurs.
- » Quelqu'un vit sur votre territoire, bénéficiant de votre protection. Il vous doit 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
------	------	--------	-----

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Loup-garou
- 1 nouvelle action de Loup-garou
- Ajoutez 2 spécificités à votre transformation
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction
- Intégrez ou créez une meute

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Résolez 1 conflit sur votre territoire
- Supprimez un effet de Corruption
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Mettez-vous à la retraite en sécurité
- Endossez un nouvel archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE LOUP-GAROU

Vous obtenez ces 2 actions :

- Un grand pouvoir implique...** : Si vous patrouillez activement votre territoire au début de la séance, lancez 2D+Sang. Sur 10+, le périmètre est sécurisé et il y a un minimum de conflits ; gagnez un +1 continu pour activer votre réseau sur votre territoire. Sur 7-9, un conflit de votre choix se déclare mais les choses restent stables dans l'ensemble. Sur un échec ou si vous ne vous occupez pas de votre territoire, la situation part en vrille et les ennuis qui vous tombent dessus sont soudains et brutaux.
- Limier** : Quand vous chassez quelqu'un, lancez 2D+Sang. Sur un succès, vous savez exactement où le trouver et pouvez suivre son odeur jusqu'à lui. Sur 10+, gagnez un +1 d'avance contre lui. Sur un échec, un tiers désagréable vous trouve en premier.

Choisissez 1 action supplémentaire :

- Régénération** : Quand vous *lâchez la Bête*, ajoutez cette option à la liste :
 - » Vos plaies se referment ; guérissez 1 Blessure
- Loup alpha** : Quand vous *négochiez avec un PNJ* sur votre territoire, lancez 2D+Sang au lieu de 2D+Cœur.
- Sur la brèche** : Vous pouvez quitter votre forme de loup à volonté. Quand vous voulez le faire, lancez 2D+Âme. Sur un succès, vous vous transformez. Sur 7-9, subissez 1 dégât ou gagnez en Corruption. Sur un échec la transformation est incomplète, longue ou douloureuse.
- Téméraire** : Quand vous vous précipitez dans les ennuis sans retenue, gagnez Protection +1. Si vous menez un groupe, ses membres gagnent Protection +1 également.

NOTES

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

NOTES

L'ORACLE

Le futur est toujours en mouvement, tel un large fleuve nous portant vers notre inévitable fin, ballotés par des courants invisibles à nos yeux. Il en est qui peuvent s'extraire de ces flots tumultueux et s'élever au-dessus de leur surface pour voir ce qui nous attend. C'est un don, mais aussi une malédiction.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION D'ORACLE

Quand vous faites une fausse prédiction à quelqu'un, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec une personne, vous obtenez une vision claire et spécifique de son futur. Vous pouvez poser jusqu'à 3 questions sur cette vision ; gagnez en Corruption pour chacune d'elles.

ULTIME ACTION

À votre mort ou votre retraite, énoncez une proclamation concernant le monde. Celle-ci se propagera dans les rêves à travers le globe. Détaillez les signes annonciateurs de son avènement. Le MC la fera se produire au plus tôt.

CORRUPTION ■■■■■

- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption d'un autre archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Empathe** : Quand vous *cernez quelqu'un, lisez en diagonale* ou utilisez votre *psychométrie*, gagnez en Corruption pour poser n'importe quelle question sans être limité par la liste.
- Je vois tout** : Gagnez en Corruption et subissez 1 dégât (PA) pour avoir une vision à propos de la situation en cours. Posez une question au MC qui vous répondra sincèrement.
- Sombre destin** : Gagnez en Corruption quand vous êtes face à quelqu'un pour prononcer une malédiction à son égard. Lancez 2D+Âme. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1 :
 - » La malédiction dure longtemps
 - » Vous n'êtes pas la source évidente de cette malédiction
 - » Les effets de cette malédiction sont puissants et manifestes
- Regard captivant** : Gagnez en Corruption pour capter le regard de quelqu'un et le forcer à rester immobile tant que vous continuez à le fixer.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Daniel, Dodona, Elijah, George, Hala, Humphrey, Joel, Jonathon, Joaquin, Kami, Khan, Malachi, Maria, Martha, Maximus, Olivia, Penelope, Pythia, Saira, Sonam

Apparence (choisissez un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Vêtements sales, Vêtements amples, Vêtements suggestifs, Vêtements chauds

Comportement (choisissez un)

Distant, Paranoïaque, Apaisant, Lunatique

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang 0, Cœur -1, Esprit 1, Âme 1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 0, Nocturnes -1, Éveillés 1, Indomptés 1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Comment vivez-vous avec vos visions ?
- » À quoi ressemblent vos cauchemars ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

- » Un appartement simple, une voiture pourrie, un téléphone portable
- » 1 ensemble d'objets uniques :
 - Outils de divination (par ex. : jeu de tarot, boule de cristal, runes, etc.)
 - Objets rituels (un Athamé, un pentacle, etc.)
 - Collection de tomes et de grimoires

Faveurs

- » Quelqu'un vous aide à interpréter vos rêves et vos visions. Vous lui devez 2 Faveurs
- » Vous avez émis une terrible prophétie concernant quelqu'un mais vous ne savez pas comment l'aider... pour l'instant. Vous lui devez 1 Faveur.
- » Vous aidez quelqu'un à réaliser son vrai potentiel grâce à vos visions. Il vous doit 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
------	------	--------	-----

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Cœur +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- 1 nouvelle action d'Oracle
- 1 nouvelle action d'Oracle
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Obtenez un Sanctuaire
- Supprimez un effet de Corruption
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS D'ORACLE

Vous obtenez cette action :

- Prédictions** : Au début de la séance, lancez 2D+Âme. Sur 10+, retenez 2. Sur 7-9, retenez 1. Pendant la séance, vous pouvez dépenser une retenue pour déclarer qu'une chose terrible est sur le point de se produire. Vous (et vos alliés) gagnez +1 en continu pour échapper au désastre imminent. Sur un échec vous prédisiez la mort d'une personne qui vous est proche et subissez -1 à tous les jets pour l'éviter.

Choisissez deux actions supplémentaires :

- Psychométrie** : chaque fois que vous étudiez et examinez un objet intéressant, lancez 2D+Âme. Sur 10+, posez 3 questions. Sur 7-9, posez 1 question :
 - » Quelle est l'histoire de cet objet ?
 - » Quels interdits, protections ou limites sont reliés à cet objet ?
 - » Où cet objet a-t-il sa place ?
 - » Dans quels secrets ou mystères cet objet a-t-il trempé ?
 - » Quelle est la dernière émotion puissante à avoir été ressentie près de cet objet ?

Sur un échec, l'émotion chargée dans l'objet vous submerge et vous subissez -1 en continu pour la durée de la scène.

- Double vie** : Prenez les Mortels comme seconde Faction. Quand quelqu'un coche ou fait un test sur votre Faction, dites-lui laquelle est la plus appropriée.
- Conduit** : Faites progresser **Lâcher la Bête** pour tous les personnages en votre présence, vous inclus.
- Lire en diagonale** : Quand vous touchez quelqu'un, vous pouvez lire ses pensées superficielles. Lancez 2D+Âme. Sur 10+, posez 3 questions. Sur 7-9, posez 1 question :
 - » Que pense ton personnage à ce moment précis ?
 - » Qui protèges-tu ?
 - » Pourquoi gardes-tu des secrets ?
 - » Quelle est la blessure secrète de ton personnage ?

Sur un échec, vous infligez 1 dégât (PA) à votre cible et à vous-même.

- Quel qu'en soit le prix** : Quand vous interférez avec les plans de quelqu'un pour empêcher une de vos visions de se réaliser, cochez sa Faction et gagnez un +1 d'avance.

AUTRES ACTIONS

EN MAIN/MATÉRIEL

SORTS

Choisissez 3 :

- Localisation** : Dépensez 1 retenue pour apprendre la position de quelqu'un. Vous devez posséder un objet personnel qui appartient à la cible ou des résidus corporels (une boucle de cheveux, des rognures d'ongles, du sang, etc.)
- Élémentalisme** : Vous invoquez les éléments pour vous attaquer à vos ennemis. Dépensez 1 retenue pour **déclencher une attaque** en utilisant votre magie comme une arme (dégâts 3, courte portée ou dégâts 2, courte portée, zone)
- Amnésie** : Dépensez 1 retenue pour faire oublier à une cible sans défense une partie de ses souvenirs récents, remontant jusqu'à une heure. Vous pouvez dépenser une retenue supplémentaire et gagner en Corruption pour implanter d'autres souvenirs à la place.
- Armure** : Dépensez 1 retenue pour fournir Protection +1 à une cible proche ou à vous-même, ou dépensez 2 retenues pour fournir Protection +1 à tout le monde dans une petite zone (vous pouvez vous inclure). Cette protection dure jusqu'à la fin de la scène. Vous pouvez cumuler plusieurs effets d'**Armure** à la fois.
- Voile** : Dépensez 1 retenue pour vous rendre invisible pour quelques instants.
- Téléportation** : Dépensez 1 retenue pour vous téléporter à une courte distance au sein d'une scène à laquelle vous prenez part.
- Malédiction** : Dépensez 1 retenue pour infliger 1 dégât (PA) à quelqu'un dont vous disposez d'un peu de cheveux, sang, ou salive, quelle que soit la distance.

SANCTUAIRE

Choisissez et soulignez 4 fonctionnalités pour votre Sanctuaire :

Un assistant extrêmement savant, un terrain d'essais, des pièges magiques, une bibliothèque de vieux ouvrages, une poignée de reliques anciennes, une prison mystique, des protections magiques, un portail vers une autre dimension, un cercle d'incantation, un laboratoire alchimique.

Choisissez et soulignez 2 inconvénients de votre Sanctuaire :

Il attire l'attention de créatures surnaturelles, il contient beaucoup de substances volatiles, son emplacement est connu de nombreuses personnes, il manque toujours d'un élément-clé ou d'un ingrédient, il vous est difficile d'y accéder.

Quand vous vous rendez dans votre Sanctuaire pour y travailler sur quelque chose, le MC vous dira ce dont vous avez besoin pour accomplir votre tâche, comme s'il s'agissait d'un Atelier mystique.

AUTRES ACTIONS

LE MAGE

Les mages font partie des humains les plus puissants et mortels. Leur capacité à refaçonner le monde autour d'eux leur procure un immense pouvoir. Et rien ne corrompt autant que le pouvoir.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE MAGE

Quand vous scellez un accord avec une figure puissante et ténébreuse, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec une autre personne, choisissez si vous tenez à elle ou non. Si c'est non, elle peut vaquer à ses affaires normalement. Si c'est oui, elle subit un -1 continu pour **se tirer d'affaire** jusqu'à ce qu'elle partage un moment intime avec quelqu'un d'autre.

ULTIME ACTION

À votre mort, vous pouvez lancer une malédiction dévastatrice sur une personne proche. Spécifiez ses effets et la manière de la lever.

CORRUPTION

- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption d'un autre archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Les Arts sombres** : Quand vous **déclenchez une attaque** à base de magie ou d'énergies psychiques, gagnez en Corruption pour lancer 2D+Âme au lieu de 2D+Sang pour le reste de la scène.
- Sur une pâle monture** : Gagnez en Corruption et prononcez le nom véritable d'un PNJ dans la scène pour lui infliger 3 dégâts (PA).
- Magie noire** : Gagnez en Corruption pour ignorer une condition énoncée par le MC quand vous utilisez votre Sanctuaire.
- Loge** : Gagnez en Corruption pour protéger magiquement une petite salle. Cette protection perdure pendant un mois et un jour ou jusqu'à ce que vous la dissipiez.

EN MAIN/MATÉRIEL



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Ailea, Alanna, Andrés, Brandon, Calvin, Christine, Desmond, Hugo, Jocelyn, June, Krista, Laura, Marlowe, Miranda, Randall, Vincent, Vivian, Wesley, Wraith, Zoha

Apparence (choisissez un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Vêtements archaïques, Vêtements confortables, Vêtements sombres, Vêtements excentriques

Comportement (choisissez un)

Réservé, Chaotique, Menaçant, Lunatique

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang -1, Cœur 0, Esprit 1, Âme 1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 1, Nocturnes -1, Éveillés 1, Indomptés 0

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Qu'est-ce qui vous empêche de dormir la nuit ?
- » Qu'avez-vous sacrifié pour obtenir vos pouvoirs ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

- » Un bel appartement ou une petite maison, une voiture pourrie, un téléphone décent
- » Un focalisateur mystique (voir détails) et un Sanctuaire (voir détails)
- » 1 arme maniable :
 - Revolver avec silencieux (dégâts 2, courte portée, rechargement, dissimulable)
 - Glock 9mm (dégâts 3, courte portée, bruyant)
 - Épée (dégâts 3, toucher, salissant)

Faveurs

- » Quelqu'un vous aide à tenir vos démons à distance. Vous lui devez 1 Faveur.
- » Quelqu'un est votre solution de repli quand vous avez des ennuis. Vous lui devez 2 Faveurs.
- » Vous aidez quelqu'un à garder un dangereux secret. Il vous doit 1 Faveur.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
-------------	-------------	---------------	------------

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
---	---	--	---

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Cœur +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- Ajoutez 2 fonctionnalités à votre Sanctuaire
- Apprenez 3 nouveaux sorts
- 1 action d'un autre archétype
- 1 action d'un autre archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Supprimez un inconvénient de votre Sanctuaire
- Ajoutez un avantage à votre Focalisateur
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Mettez votre personnage à la retraite et en sécurité
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE MAGE

Vous obtenez ces deux actions et vos sorts.

- Canalisation** : Quand vous canalisez et rassemblez votre énergie, lancez 2D+Âme. Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 3 et choisissez 1 dans la liste ci-dessous. Sur un échec, retenez 1 mais vous ne pouvez plus canaliser pendant cette scène.
 - » Subissez -1 en continu jusqu'à ce que vous vous reposiez
 - » Subissez 1 dégât (PA)
 - » Gagnez en Corruption.

Vous conservez vos retenues jusqu'à ce que vous les dépensiez. Vous pouvez les utiliser pour lancer tout sort de votre connaissance, comme précisé dans sa description.

- Le Saint des Saints** : Quand vous vous rendez à votre Sanctuaire pour une composante de sort, un livre ou une relique, lancez 2D+Âme. Sur 10+, vous avez à peu près ce qu'il vous faut. Sur 7-9 vous avez quelque chose d'approchant, mais il est significativement incomplet ou imparfait. Sur un échec vous ne disposez pas de ce que vous recherchez, mais vous connaissez quelqu'un qui a probablement ça en stock.

FOCALISATEUR

Vous possédez un focalisateur mystique qui vous aide à canaliser votre magie. Sans lui, subissez -1 à votre **Canalisation**.

Choisissez un avantage que vous procure votre focalisateur :

- Infligez +1 dégât avec vos sorts
- Gagnez Protection +1 tant qu'il vous reste une retenue de votre Canalisation
- Gagnez 1 retenue supplémentaire quand vous **Canalisez**.

NOTES

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

POUVOIRS DE FÉE

Choisissez en 3 :

- Furie indomptée** : Vous invoquez un élément de la nature capable de frapper vos ennemis (dégâts 2, zone, courte portée ou dégâts 3, courte/longue portée).
- Caresse de la Nature** : Votre toucher soigne 2 blessures. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur vous-même.
- Flétrissement** : Vous conférez à votre toucher le pouvoir de tuer (dégâts 3, rapproché, PA).
- Fascination** : Vous créez des illusions qui trompent les sens. Les effets ne durent pas longtemps.
- Changeforme** : Vous pouvez brièvement prendre l'apparence d'un animal.
- Charivari** : Touchez une cible pour la placer dans un état émotionnel précis (de votre choix). Gagnez en Corruption pour diriger cette émotion sur une cible de votre choix.

AUTRES ACTIONS

NOTES

LE FAE

Espiègles et énigmatiques, les Faes gardent toujours une part de mystère pour les mortels. Tout en eux est empreint de tradition, d'honneur, et – par-dessus tout – de transactions. Ils ne sont pas seulement sensibles à ces valeurs, ils en sont l'incarnation.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE FÉE

Quand vous rompez une promesse ou mentez ouvertement, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec quelqu'un, faites-lui faire une promesse. Si votre partenaire refuse ou la brise, il vous doit 2 Faveurs.

ULTIME ACTION

À votre mort ou votre retraite, choisissez un personnage et conférez-lui les grâces de votre cour. Il peut choisir soit d'obtenir **Magie fae** ainsi que deux de vos pouvoirs associés, soit de faire progresser **Négociateur avec un PNJ**.

CORRUPTION



- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption d'un autre archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Gach Cumhacht** : Vous obtenez les pouvoirs de Fae qui vous manquaient. Quand vous utilisez la **Magie fae**, vous ne pouvez plus choisir de subir de blessure.
- Âpre négociateur** : Quand vous obtenez 10+ pour **refuser d'honorer une Faveur**, gagnez en Corruption pour annuler la Faveur initiale et obtenir une Faveur de votre ex-débiteur.
- Grâce surnaturelle** : Gagnez Cœur +1 (max +4). Chaque fois que vous lancez 2D+Cœur et obtenez 12+, gagnez en Corruption.
- On en a tous une** : Touchez quelqu'un et gagnez en Corruption pour annoncer une de ses faiblesses. Tous les dégâts de cette source (feu, acier, fer, etc.) sont considérés comme ayant dégâts +1 et PA.

EN MAIN/MATÉRIEL



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Ava, Brianna, Cesar, Chiko, Chloe, Connor, Dylan, Elliot, Fahim, Fiona, Lucas, Maeve, Manuel, Nora, Roman, Salomé, Su-ni, Rachel, Vicente, Yaki

Apparence (choisissez un par catégorie)

- » Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- » Asiatique ou sud-asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, _____
- » Vêtements colorés, Vêtements coûteux, Accoutrement négligé, Vêtements suggestifs

Comportement (choisissez un)

Étranger, Excentrique, Farouche, Séducteur

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang -1, Cœur 1, Esprit 0, Âme 1

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 0, Nocturnes -1, Éveillés 1, Indomptés 1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Qu'appréciez-vous le plus chez les Humains ?
- » Qui est votre plus proche confident en ville ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

- » Une belle maison ou un bel appartement, une voiture, un smartphone
- » Une relique de vos terres natales
- » Un symbole de votre Cour (soleil, lune, tempête, hiver, printemps, etc.)

Faveurs

- » Quelqu'un a rompu une promesse importante envers vous et vous a juré qu'il se rachèterait. Il vous doit 2 Faveurs
- » Vous dissimulez quelque chose pour le compte de quelqu'un. Il vous doit 1 Faveur.
- » Vous avez confié une tâche dangereuse à quelqu'un. Demandez-lui s'il a réussi ou échoué. S'il a réussi, vous lui devez une Faveur. Sinon il vous en doit 2.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
------	------	--------	-----

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Sang +1 (max +3)
- Cœur +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Fae
- 1 nouvelle action de Fae
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Obtenez une Cour fae
- Supprimez un Effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Mettez-vous à la retraite et en sécurité
- Endossez un nouvel archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE FAE

Vous obtenez cette action :

- Magie fae** : Chaque fois que vous utilisez un pouvoir de Fae, choisissez 1 :
 - » Gagnez en Corruption
 - » Vous devez une Faveur à votre monarque
 - » Subissez 1 dégât (PA)

Choisissez deux actions supplémentaires :

- Un plat qui se mange tout de suite** : quand vous vous engagez à chercher rétribution pour un tort au nom de quelqu'un (dont vous), gagnez +1 à tous les jets contre la cible de votre vengeance. Pour chaque scène durant laquelle vous ne cherchez pas à appliquer cette vengeance, subissez 1 dégât (PA).
- On a ça dans le sang** : Quand vous **trompez** quelqu'un, lancez 2D+Cœur au lieu de 2D+Esprit.
- La balance de la Justice** : Vous pouvez **faire valoir une Faveur** que vous doit quelqu'un pour lancer sur lui un pouvoir de magie fae (incluant ceux auxquels vous n'avez normalement pas accès) sans contrepartie.
- Baisser de rideau** : Quand vous **vous tirez d'affaire**, ajoutez cette option à la liste :
 - » Vous vous échappez vers vos terres natales, pour le meilleur et pour le pire
- Les actes parlent plus que les mots** : Quand quelqu'un vous ment ou rompt une promesse envers vous et que vous l'apprenez, il vous doit une Faveur et vous obtenez +1 sur votre prochain jet contre lui.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ___ Faveur(s) parce que _____

FORME DÉMONIAQUE

Depuis que votre parrain a revendiqué votre âme, vous avez une nouvelle apparence : une forme démoniaque. Choisissez autant que nécessaire dans les listes ci-dessous :

- Tête** : cornes, flammes, pics, halo, fumée
- Mains** : griffes, excroissances osseuses, flammes, pinces
- Ailes** : plumes, membrane, aucune
- Peau** : chitineuse, rocheuse, nébuleuse
- Yeux** : luisants, ardents, vides, brumeux, aucun

TÂCHES DÉMONIAQUES

Votre ténébreux parrain vous garde sur Terre pour une raison. Choisissez deux Tâches dans la liste ci-dessous :

Collecter des âmes, traquer les démons renégats, distribuer messages et menaces, protéger quelque chose ou quelqu'un, assassiner les ennemis de votre parrain, négocier des contrats démoniaques, dissimuler de la contrebande démoniaque.

Quand vous accomplissez une Tâche pour votre parrain, cochez les Indomptés. Votre parrain vous doit une Faveur pour chaque Tâche menée à bien.

Vous pouvez **faire valoir une Faveur** auprès de votre parrain pour :

- » Qu'il réponde à une question (sincèrement) à propos de sa Faction
- » Vous présente à un membre puissant de sa Faction
- » Vous offre un présent utile et de valeur sans contrepartie
- » Annule une Faveur que quelqu'un d'autre lui doit
- » Vous cède une Faveur que quelqu'un d'autre lui doit
- » Vous accorde +3 pour **négocier** avec lui (à choisir avant de lancer les dés)

Votre parrain peut vous offrir la possibilité de racheter votre liberté, mais des Faveurs seules ne seront pas suffisantes.

AUTRES ACTIONS

EN MAIN/MATÉRIEL

NOTES

LE DAMNÉ

Vous vous rappelez de ce que c'était que d'être humain, ou du moins pleinement humain. Mais c'était avant tout ça ; avant que votre âme se retrouve entre les mains de diables et de démons. Aujourd'hui vous êtes autre chose, accomplissant des tâches pour un « parrain » toujours insatisfait qui ne vous laissera jamais en paix. C'est le pire boulot que vous ayez jamais eu.

ACTIONS DRAMATIQUES

ACTION DE CORRUPTION DE DAMNÉ

Quand vous négociez avec quelqu'un pour le compte de votre parrain, gagnez en Corruption.

ACTION INTIME

Quand vous partagez un moment intime – physique ou sentimental – avec quelqu'un, il vous cède une des Faveurs que quelqu'un d'autre lui doit.

ULTIME ACTION

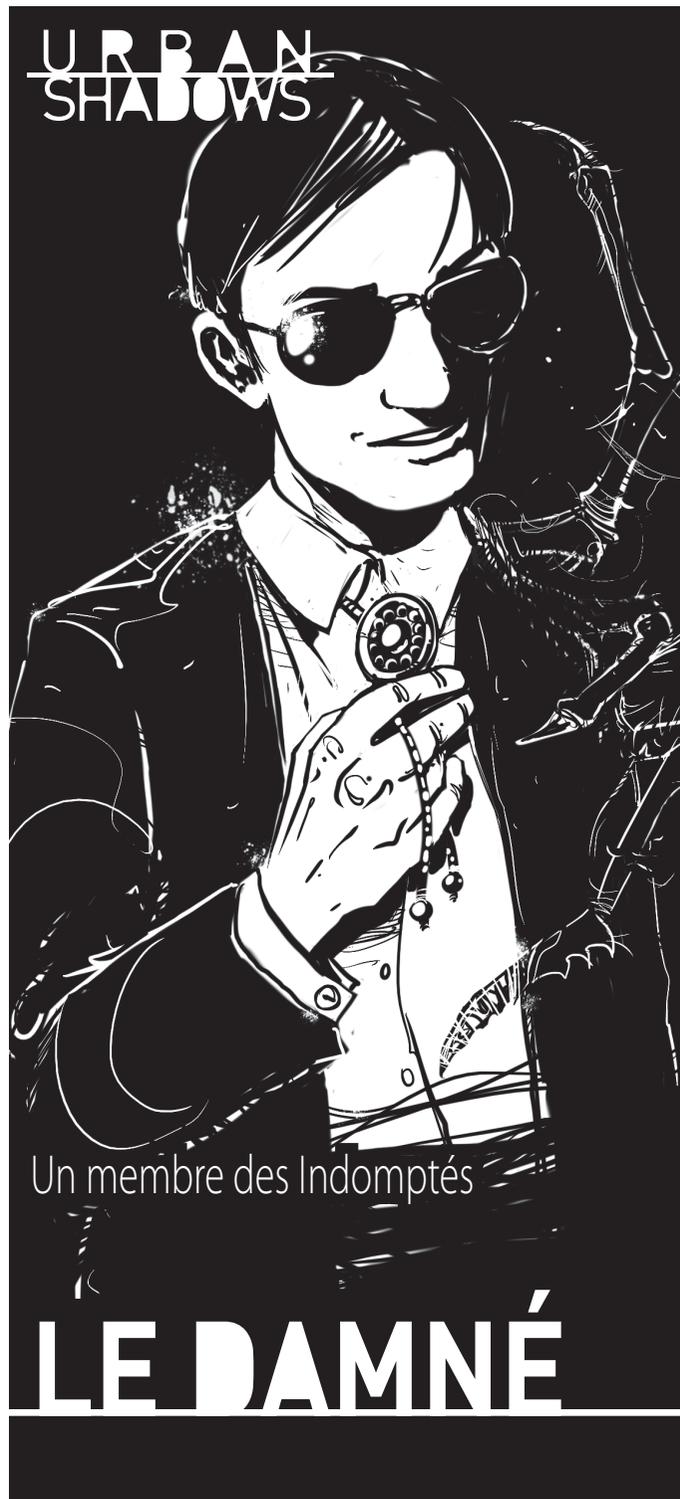
Quand vous mourez, **faites valoir toutes les Faveurs** que votre parrain vous doit pour revenir. Si vous n'en avez aucune votre parrain demandera à quelqu'un d'autre de contracter une Faveur pour vous. Si cette personne refuse, votre heure est venue. Ç'aura été une belle balade.

CORRUPTION

- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption
- Gagnez une Action de Corruption d'un autre archétype
- Mettez votre personnage à la retraite. Il pourra revenir en tant que Menace.

ACTIONS DE CORRUPTION

- Avantages en nature** : Gagnez en Corruption pour **lâcher le nom** de votre Parrain démoniaque comme si vous aviez obtenu 10+. Vous n'avez pas besoin de disposer d'une Faveur de votre Parrain pour utiliser cette action.
- À fleur de peau** : Gagnez en Corruption pour adopter votre forme démoniaque sans lancer les dés. Bénéficiez de toutes les options de la liste.
- On ne me dit pas non** : Quand quelqu'un **refuse d'honorer une Faveur** qu'il vous doit, gagnez en Corruption pour transformer leur succès en échec (après le lancer de dés).
- De profundis** : Gagnez en Corruption pour que votre Parrain vous envoie un groupe de démons qui agira sur vos ordres pour une scène (dégâts 2, petit groupe, Protection 2, démoniaque).



CRÉATION DE PERSONNAGE

Nom (choisissez un)

Alfred, Alma, Catarina, Dawa, Fahad, Father Luke, Iris, Jake, Jeremiah, Kaito, Kyo, Lana, Latifah, Landon, Nabhi, Nadia, Ophelia, Shiro, Tamali, Yuina

Apparence (choisissez un par catégorie)

- Androgyne, Féminine, Masculine, Transgressive
- Asiatique ou Sud-Asiatique, Noir, Caucasien, Hispanique/Latin, Indigène, Moyen-oriental, ____
- Vêtements sales, Vêtements coûteux, Tenue habillée, Vêtements branchés.

Comportement (choisissez un)

Corporatiste, Indifférent, Paranoïaque, Lunatique

Attributs de départ (ajoutez 1 à l'un d'eux)

Sang 1, Cœur 1, Esprit -1, Âme 0

Factions de départ (ajoutez 1 à l'une d'elles)

Mortels 1, Nocturnes -1, Éveillés 0, Indomptés 1

Présentation

- » Qui êtes-vous ?
- » Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?
- » Pour qui seriez-vous prêt à mourir ?
- » Comment relâchez-vous la pression au quotidien ?
- » De quoi avez-vous désespérément besoin ?

Possessions

- » Une maison ou un appartement, une voiture, un smartphone
- » 1 arme de prédilection
 - Matraque télescopique (dégâts 2, toucher)
 - Beretta 9mm (dégâts 2, courte portée, bruyant)
 - Fusil à pompe (dégâts 3, courte portée, bruyant, salissant)
 - Épée (dégâts 3, toucher, salissant)

FAVEURS

- » Vous protégez quelqu'un d'une sombre puissance. Cette personne vous doit 2 Faveurs.
- » Quelqu'un essaie de vous sauver et ne cesse d'en souffrir. Vous lui devez 2 Faveurs.
- » Vous êtes l'esclave d'un démon qui détient le contrat sur votre âme. Vous lui devez 3 Faveurs.

NOM

APPARENCE

ATTRIBUTS

Sang	Cœur	Esprit	Âme
------	------	--------	-----

Mortels <input type="checkbox"/>	Nocturnes <input type="checkbox"/>	Éveillés <input type="checkbox"/>	Indomptés <input type="checkbox"/>
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

PROGRESSIONS

Progressions disponibles en début de partie :

- Cœur +1 (max +3)
- Âme +1 (max +3)
- Esprit +1 (max +3)
- 1 nouvelle action de Damné
- 1 nouvelle action de Damné
- 1 action d'un autre Archétype
- 1 action d'un autre Archétype
- Changez de Faction

Après 5 progressions vous pouvez choisir :

- +1 à n'importe quel attribut (max +3)
- +1 dans n'importe quelle Faction (max +3)
- Supprimez une de vos séquelles
- Gagnez des sous-fifres démoniaques
- Supprimez une Tâche de votre contrat
- Supprimez un effet de Corruption
- Faites progresser 3 actions de base
- Faites progresser 3 actions de base
- Endossez un nouvel Archétype

BLESSURES

Légères

Graves

Critiques

Quand vous subissez des blessures, cochez le nombre de cases correspondant. Quand vous êtes soigné, effacez ces marques dans le même ordre. Vous pouvez guérir naturellement 1 blessure par jour. Vous pouvez subir une séquelle pour annuler toutes les blessures sur le point de vous être infligées.

PROTECTION

SÉQUELLES

- Démoli (Sang -1)
- Accablé (Cœur -1)
- Écorché (Esprit -1)
- Brisé (Âme -1)

ACTIONS DE DAMNÉ

Vous obtenez cette action :

- Le démon intérieur** : Quand vous adoptez votre forme démoniaque, lancez 2D+Sang. Sur 10+ choisissez 2. Sur 7-9 choisissez 1. Sur un échec, choisissez 1 et vous devez 1 Faveur à votre parrain.
 - » Gagnez Protection +1
 - » Soignez 2 blessures
 - » Augmentez vos dégâts de 1
 - » + arme démoniaque (dégâts 3, toucher ou dégâts 2, courte portée)
 - » + déplacement démoniaque (vol, moto enflammée, etc.)

Si vous travaillez sur une Tâche pour votre parrain, choisissez 1 de plus. Gagnez en Corruption pour choisir 1 de plus.

Choisissez une action supplémentaire :

- Invocation** : vous pouvez **faire valoir une Faveur** auprès de quelqu'un pour apparaître à ses côtés. D'autres peuvent aussi **faire valoir une Faveur** que vous leur devez pour vous faire apparaître de la sorte.
- J'y suis pour rien** : Quand vous **trompez** quelqu'un, lancez 2D+Cœur au lieu de 2D+Esprit.
- Wrilles dans la nuit** : Quand vous cherchez conseil auprès de votre parrain par le biais de rituels ou d'augures, lancez 2D+Âme. Sur un succès, des signes et indices se révèlent devant vous. Gagnez +1 d'avance si vous suivez le chemin qu'ils désignent. Sur 7-9 vous tombez un peu plus sous la coupe de votre parrain ; **gardez votre sang-froid** pour suivre votre propre chemin. Sur un échec, votre parrain a un travail pour vous tout de suite, adoptez votre forme démoniaque et mettez-vous au boulot ou subissez 2 Blessures (PA).
- Froid comme la glace** : Gagnez Sang +1 (max +3).
- Implacable** : Gagnez Protection 1. Les armes saintes ou sacrées ignorent votre protection. Les armes destinées à vous assommer ou à vous infliger des états préjudiciables sont sans effet.

FAVEURS

Qui vous est redevable ?

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____

_____ me doit ____ Faveur(s) parce que _____