

PLENILUNIO : Système de règles alternatif

INTRODUCTION :

Dans l'oeuvre plastique, graphique et littéraire de Royo père et fils, la tradition ésotérique et occulte occidentale revêt une très grande importance, nourrissant, irrigant leur production artistique, tant du point de vue iconographique que significatif. C'est pourquoi, je me suis étonné du fait que le système de règle originel de Plenilunio ne le fasse que très peu intervenir alors qu'à mon sens, il aurait dû constituer le fondement de ce jeu, il aurait dû en être sa pierre angulaire, sa matrice. C'est pourquoi, je propose un système de règles alternatif pour tous les Mjs qui partagent mon opinion. Celui-ci, dans sa mécanique, fera intervenir les 5D de base de l'activité rôlistique et le tarot divinatoire (ou à défaut un jeu de carte classique). Tous ces dés procèdent dans leur totalité d'une matrice géométrique connue sous le nom de Cube de Métatron, lequel renferme dans sa structure les archétypes sous-jacents à l'ensemble de l'Univers, du Microcosme au Macrocosme. Ce diagramme de l'hypercube, matrice hyperdimensionnelle dont chacune des parties est similaire à la totalité, génère l'ensemble de l'Univers en tant qu'unité dynamique en mutation perpétuelle, unité dont la Roue, ou Ouroboros est le Symbole universel. Ce moule de toute la Création génère donc les cinq solides dits "de Platon". Ces polyèdres réguliers (D4, D6, D8, D12, D20) constituent donc les archétypes géométriques tridimensionnels qui sont les fondements de notre Univers. Ces volumes comprennent implicitement tous les théorèmes mathématiques dont procède l'ensemble de la Création, des particules aux cellules vivantes, des systèmes solaires aux galaxies et à tout l'Univers. En regard du thème eschatologique et métaphysique du jeu Plenilunio, ce choix me paraît donc tout à fait opportun.

Iere PARTIE :

Le concept du personnage :

Le joueur détermine quel type de pj qu'il souhaite, qui il est, sa personnalité...sa nature, soit en choisissant un archétype du livre de base de Plenilunio, soit en en choisissant un ci-dessous :

*Méta-Humains, Basts, immortel (Taltos)...Ephraïms (psionistes), Eloim (avatar d'esprit élémentaire)
Néphelim (hybride Solaire/humain), Sélénim (hybride lunaires/humains), Dhampyres (hyb Hum/Vamp),*

Les attributs : (20 pts à répartir)

Ce sont des capacités innées et acquises depuis leur naissance. Les 2 notions sont totalement indissociables, l'une influant sur l'autre. Leur valeur s'échelonne entre **1 et 4** à la création (5 si créature surnaturelle). Ce score indique aussi le nombre de cartes d'arcanes mineures composant la main du joueur, laquelle sera complétée à chaque fin de tour. Les 7 attributs du système d'origine sont conservés répartis suivant un Heptagramme

L'échelle des valeurs :

1-fragile	6- phénoménal
2-faible	7- extraordinaire
3-moyen	8- surhumain
4-fort	9- légendaire
5-spécialiste	10- semi-Divin

Les spécialités : (10 pts création dispos)

A la création : **1 ou 2** par attribut (**max : 3 / ATT**), la liste se trouve p 21 du livre de Plenilunio)

La première est gratuite, la suivante coûte 2 pts de création. Chacune d'elle apporte un bonus de 1D3.

Endurance : Nombre de pts = **PHY+PSYCH**

Resistance : **Endurance x/3.**

Equipement et voyages : Si le pj a + de 3 en culture, il possède une bibliothèque bien garnie (30 % de chance de trouver ce qu'il recherche.) ou un ordinateur connecté. Si possède au moins 4 en combat, il est autorisé à posséder un nombre d'arme = à son score de combat.

Si un randonneur cherche à limiter ce qu'il transporte, un survivant cherchera de son côté à transporter un maximum de matériel sur lui. Vu que ton dos est, à priori, le seul endroit qu'on ne peut piller de ton vivant... Il est donc normal de le charger avec tes maigres biens. En admettant que tu désires voyager dans de bonnes conditions (notamment pour pouvoir fuir) il vaut mieux éviter de se surcharger. On admettra, que, comme pour une randonnée itinérante, le poids d'un sac ne doit pas excéder 20 % de celui de son porteur. Après, cette valeur n'a rien d'absolu, entre un sportif et un mec normal, il y a un monde. Afin de prendre en compte la qualité musculaire du porteur, nous appliquons une modulation du % basée sur sa Force soit : $(10 + \text{phy} \times 5) \%$

Destin : Ils s'acquièrent en dépensant des pts de fortune. Et ce à concurrence de 1 pour 1.

Pour déterminer la destinée d'un PJ, le MJ jouera le rôle du voyant que le PJ consulte pour tenter de lever le voile sur son destin ; lequel se réalisera lorsqu'il aura atteint 10 pts de destin. Pour cela le MJ se munit d'un jeu de tarot dessiné par Luis Royo et procédera alors à un tirage en carré suivant cette disposition :



Les 3 premières cartes sont le futur à moyen terme et la seconde ligne de carte représente son destin. Le sens de la carte centrale sera modulé par les cartes adjacentes. Pour ce tirage ne seront utilisées que les arcanes majeures.

Fortune :

= a **astuce+subtilité**. Cette réserve se recharge à chaque début de nouveau scénario. Chaque pt de fortune dépensé augmente le score de destin d'un nombre équivalent, **uniquement si le pj possède le désavantage « sombre destin »**. Une fois arrivé à 10 pts, le PJ accomplit sa destinée et se retire du jeu. Le MJ tient le compte à l'insu du joueur pour préparer sa sortie. Cette dernière étant définie par le joueur à la création du personnage, il doit décrire la manière dont il souhaite que son personnage finisse son parcours. Pour l'aider on procédera à un tirage de cartes du tarot divinatoire, ce qui révélera un avenir possible. L'utilisation de la fortune accorde les modificateurs suivants : **-1pt** = -1 case de blessure. **-2pts** = récup de la ½ de ses pts de résistance perdus. **-1pt** = +1 en spé ou dans un ATT, **-2pts** = réussite automatique de l'action **ou** jouer 1 arcane Majeure (dans ce cas +1 pt de destin)

Quintessence : Ces pts = à **D12 +Volonté** représentent l'énergie spirituelle de chaque individu, il s'agit de son lien avec le cosmos et les forces de la nature. Il s'agit aussi des ressources de son esprit et de sa volonté...**Ils permettent, d'utiliser les dons surnaturels, mais également d'influencer leur résolution et celle de défis ou de conflits.**

Pour les défis et conflits, les effets ludiques sont les suivants :

Ces derniers doivent correspondre aux actions types de la sphère d'influence des arcanes mineures (figures élémentaires). Le joueur, souhaitant maximiser ses chances de réussites grâce à cette aide mystique, doit dépenser **2 pts** de quintessence. Il ajoutera le bonus entre parenthèse au résultat de son test. Dans les deux cas, la carte est posée devant le joueur face visible jusqu'à ce qu'elle cesse d'être active (24H).

NB : pour le D20, on ignore les dizaines

ARCANES MINEURS	Actions influencées
Roi d'épée (D8+4)	Autorité naturelle, arbitrer, diriger
Reine d'épée (D8+3)	Clairvoyance, discernement, intelligence
Cavalier d'épée (D8+2)	Persuasif, impulsif, orateur habile, meneur
Valet d'épée (D8+1)	Compréhension, invention, méfiance
Roi de coupe (D20+4)	Maîtrise de soi, douceur, sérénité
Reine de coupe (D20+3)	Sensibilité, empathie,
Cavalier de coupe (D20+2)	Romantique, idéaliste, rêveur
Valet de coupe (D20+1)	Émotion, intuition, générosité
Roi de bâtons (D4+4)	Décideur, visionnaire, efficace
Reine de bâtons (D4+3)	Charmante, magnétique, séductrice, confiante
Cavalier de bâtons (D4+2)	Fougue et passion, engagement, courage
Valet de bâtons (D4+1)	Désir de découverte, motivation, curiosité
Roi de deniers (D6+4)	Fait fructifier, favorise l'investissement
Reine de deniers (D6+3)	Sens pratique, savoir-faire, organisée
Cavalier de deniers (D6+2)	Serviable, consciencieux, dévouement
Valet de deniers (D6+1)	Perfectionnement, saisit les opportunités

Dernières touches : Atouts + désavantages

Un personnage doit choisir 2 atouts et 2 désavantages.

Nom	Nat	Description
Age*	A	Chaque niveau d'âge représente 10 ans. Chaque niveau dans cet avantage apporte +1 en intellect. Ajoute une spécialité pour chaque niveau d'âge. En contre-partie chaque niveau d'âge apporte un adversaire ou un secret.
Âme ancienne*	A	Le personnage s'est réincarné plusieurs fois. Chaque niveau représente 3 vies antérieures. Chaque niv ajoute 5pts à la réserve de fortune. Le personnage peut faire un test d'intellect pour utiliser une spé. connue par ses vies antérieures.
Apparence	A	Les traits physiques du personnage vont de "agréable" (+1) à "beauté exceptionnelle" (+2) rivalisant avec les topmodèle.
Apparence	D	Les traits physiques du personnage vont de "laid" (1) à "monstrueux" (-2).
Avide	D	La actes du personnage sont dictés par un objectif qu'il désire ardemment atteindre. Résister à la tentation demande un jet de volonté avec un malus de 1, 3 ou -5 selon le niveau du désavantage.
Cassecou	D	Le personnage agit avant de réfléchir. C'est un impulsif qui ne prend pas le temps de réfléchir, prend des risques incroyables et se met régulièrement dans des situations périlleuses.
Cauchemars récurrents	D	Les nuits du personnage sont hantées par des rêves terrifiants qui l'empêche de prendre correctement du repos. Sur un résultat de 1 sur 1D8, il perd 1D3 pt d'endurance.
Chanceux*	A	Le personnage a un bonus correspondant à 1D12.
Charisme	A	Le personnage semble sympathique au premier abord (+1). A +2, le magnétisme du personnage en fait un leader. Cela se ressent sur les tests d'interaction sociale et d'influence.
Clown	A	Le personnage est incapable de prendre quoi ce soit au sérieux. Il blague dans les moments les plus inopportuns, et du coup personne ne le prend jamais au sérieux.
Code de l'honneur	D	Le personnage suit un code rigide qu'il ne brisera pas à la légère. Au niveau 1, il refuse de

		mentir ou trahir son entourage. au niveau 2, il étend ce code à tous ses amis, et il se sent lié par la parole donnée. Au niveau 3, il refuse de participer à tout acte déloyal, ne ment et ne triche jamais.
Conscience de la situation	A	très perspicace. Il a un bonus de +2 à la perception pour détecter un problème ou un danger dans son entourage immédiat. Il est également très difficile à surprendre.
Contacts	A	Le personnage connaît un colporteur de rumeur (+1), une personne donnant des informations fiables(+2), des amis sincères(+3) ou des alliés compétents qui agiront pour lui (+4) jusqu'à se sacrifier si nécessaire (+5)
Croyance : préjugés	D	Le personnage est incapable de faire confiance à des personnes de certains groupes (race, ethnique, religion, nationalité). 1= c'est un xénophobe, à 3 un raciste convaincu, enragé, voir actif.
Croyances farfelues	D	déconnecté de la réalité. A 1pt, il a des manies bizarres, à 2pt il parle sans arrêt de ses croyances, à 3pt, ses pratiques deviennent dangereuses
Cruel	D	Le personnage aime faire souffrir les autres. A 1pt, uniquement ses ennemis. A 3pt, c'est un pervers narcissique.
Dénué de talent	D	Le personnage ne possède aucune créativité artistique et il subit un malus de 2D pour toute tentative dans ce domaine, mais aussi sur les compétences Intimidation, Séduction .
Dépendance	D	Le personnage est dépendant à une drogue. 1pt : buveur ou fumeur régulier. 2pt buveur, fumeur invétéré marijuana : 3pt, LSD : 4pt, alcoolique, consommateur régulier de barbiturique et cocaïne = 5pt : consommateur habituel d'héroïne, . 6pt, abus d'héroïne.
Don*	A	Le personnage est capable de percevoir les êtres surnaturels et les puissants flots d'essence. Cet avantage est obligatoire pour pratiquer la magie et utiliser des pouvoirs.
Dur à cuire	A	Le personnage résiste particulièrement bien aux dégâts. Chaque niveau ajoute 3pt de résistance et un bonus de +1D aux spé de survie.
Endurance naturelle	A	Le personnage est plus résistant que la normale et est considéré comme possédant 4pts d'armure naturelle contre les dégâts contondants.
Ennemi	D	Le personnage s'est fait un ennemi d'une personne normale (1pt), d'un gang (2pt), d'un sorcier, d'un militaire ou d'un milliardaire (3pt), du service de police d'une grande ville ou d'un état(4pt), voire d'une congrégation de sorciers (5pt).
Froussard	D	Le personnage évite de prendre des risques inutiles (1pt), il doit faire un test facile de psychée pour résister à l'envie de fuir dès la situation devient dangereuse (2pt), voire difficile à chaque nouvelle confrontation et ne fera jamais sciemment d'actes héroïques (3pt).
Héros local	A	Le personnage gagne automatiquement +1 en charisme lorsqu'il use de son influence.
Infirmité physique	D	Le personnage souffre d'un handicap physique lui enlevant l'usage d'un bras ou d'une main (2pt), d'un pied ou d'une jambe (3pt), voir les 2 bras ou les 2 jambes (4pt), l'hémiplégie (6pt) ou la paraplégie(8pt).
Influence	A	Prérequis [2 niveau Ressource + 1 niveau de Statut] / niveau d'Influence
M'astuvu	D	Le personnage a besoin de toujours attirer l'attention sur lui. Il adore se donner en spectacle et ne se sent vivant que lorsque tous les projecteurs sont tournés vers lui. Un tel personnage est motivé par la gloire et aura du mal à agir discrètement de façon anonyme ou dans l'ombre.
Malchanceux	D	Le personnage a un malus correspondant à son niveau d'attribut pour un test au choix du mj une fois par scénario.
Manque d'humour	D	Le personnage prend tout avec le plus grand sérieux. Incapable de rire, la plupart des gens trouvent votre personnage ennuyeux.
Minoritaire	D	Le personnage est considéré comme un citoyen de seconde classe du fait de sa race, son groupe ethnique, sa religion. Plus la minorité est haïe, là où se trouve le personnage, plus la valeur de ce handicap augmente.
Nerfs d'acier	A	Le personnage est impossible à terrifier. Dans les situations les plus étranges, il fait ses jets résistance psycho avec un bonus de +3.
Mémoire eidétique	A	Le personnage se souvient toujours (via le mj) des informations importantes au moment voulu. Il gagne un bonus de +1 sur toutes les compétences scolastiques et un bonus de +1 à +3 pour toutes les autres compétences qui font intervenir la mémoire.
Obligation	D	Le personnage est habitué à prendre des risques pour son organisation.

Obsession	D	Une personne ou une tâche à accomplir dominant la vie du personnage. Il est prêt à n'importe quelle extrémité pour la mener à bien et tend à négliger tout autre aspect de sa vie qui n'a pas de lien direct avec son obsession.
Paranoïde	D	Le personnage voit des conspirations et des dangers partout. Il passera toujours un certain moment à déterminer qui est susceptible de le trahir et à se protéger avant de passer à l'action.
Paresseux	D	Le personnage n'aime pas travailler et a du mal à apprendre de nouvelles compétences. Une fois que la spécialité dépasse l'attribut associé, les coûts de progression coûtent le double de PP pour être augmenté.
Possédé*	D	Que ce soit volontaire ou non, le personnage porte la marque d'un être surnaturel puissant. L'entité l'utilise juste comme source d'information (1pt) et le personnage peut s'y opposer avec un test de volonté difficile. A 3pt, l'entité peut prendre le contrôle du corps du personnage, le même test permet de garder le contrôle un nombre d'heures égal au niveau de succès.
problèmes émotionnels	D	Le personnage est en proie à un problème qui le gêne dans ses relations sociales, il peut s'agir d'une peur du rejet, d'une dépendance émotionnelle ou d'une peur de s'engager (1pt) ou plus grave d'un état dépressif (2pt)
Résistance	A	Le personnage possède un excellent métabolisme qui lui permet de résister à la douleur / la maladie / le poison / la fatigue.(+2 pour y résister)
Ressources	A	Le personnage possède un certain niveau de richesse matérielle.
Ressources	D	Le personnage possède un faible voir très faible niveau de richesse.
Secret	D	Le personnage a un secret qui lui ferait du tort s'il venait à être révélé. Sa révélation nuirait à sa réputation (1pt), à son bien être (2pt), voir à sa vie même (3pt).
Sens aiguisés	A	doit être pris pour chacun des 5 sens. bonus de +3 lors de l'utilisation de ce sens.
Sens émoussés	D	doit être pris pour chacun des 5 sens. malus de 3 lors de l'utilisation de ce sens.
Statut	A	La gloire, célébrité, notoriété du personnage lui offre un certain standing.
Statut	D	Le personnage possède un statut social très bas qui ne l'aide pas dans ses interactions sociales avec des personnes de statut plus élevé.
Doué pour l'art	A	Le personnage a un don inné pour créer des oeuvres d'art fabuleuses. Il gagne un bonus de +3 pour tous les tests liés à la création. De plus, ils ajoutent 10 points à leur réserve d'essence.
Vivacité	A	Le personnage agit toujours en premier lors des phases d'initiative. Ils ne se figent jamais en situation de combat et gagne un bonus de +1a à la volonté pour résister aux tests de peur.
Zélate	D	Le personnage est un fanatique extrémiste qui met sa vie (et celles des autres) au service de ses idéaux etcroyances. Il est d'autant plus dangereux qu'il montre un mépris total pour la loi dès lors qu'elle entre en conflit avec ses croyances.
Force intérieure	A	Vous avez le cran d'un vrai survivant. Votre profonde réserve de détermination vous permet de passer à travers les crises les plus dures. Réduisez la difficulté des jets de Psychée de deux rangs si vous essayez de vous sortir des pires ennuis.
Cœur Sensible	D	Vous évitez les situations où vous pouvez être confronté à la souffrance d'autrui, et ferez tout ce que vous pouvez pour empêcher les autres de souffrir. À chaque fois que vous êtes témoin de la souffrance, les diff de vos jets sont augmentées de 1 degré pour une heure.
Défaut d'élocution	D	Vous bégayez ou souffrez d'un autre défaut d'élocution nuisible à la qualité de vos conversations. La difficulté de tous vos jets de communication verbale est accrue de deux.
Intolérance	D	Vous éprouvez une répugnance irraisonnée à l'égard d'une chose donnée : un animal, un type de personne, une couleur, une situation donnée ou n'importe quoi d'autre. À chaque fois que vous devez faire un jet impliquant l'objet de votre intolérance, vous souffrez d'un malus de 2 sur la difficulté.
Marotte	D	Vous pouvez être obsédé par la propreté, la perfection, la vantardise, le vol, le jeu, l'exagération ou par le simple besoin de parler tout le temps...Vous pouvez vous contrôler momentanément si vous réussissez un jet de Psychée
Timidité	D	Vous essayez autant que possible d'éviter les réunions sociales. La difficulté de tous les jets que vous devez faire en étant le point de mire des gens qui vous entourent est augmentée de 2. Ne demandez pas à votre personnage de prendre la parole en public.

Lunatique	D	Nouvelle Lune, vous êtes extrêmement passif, les nuits de Pleine Lune, vous êtes très volatil et émotif. Dernier quartier, vous êtes plaisant et vous attelez à vos tâches, dans son premier quartier, vous êtes apathique et irritable. Votre émotivité varie elle aussi avec les cycles de la lune, et est d'autant plus importante que la lune est visible dans le ciel. Ce handicap nécessite une très bonne interprétation de la part du joueur, à moins que le Conteur ne décide de prendre les choses en main.
Acuité psychique	A	Vous pouvez déterminer si un phénomène psychique a eu lieu dans un rayon de 3 mètres. Le degré de perception de ce qui est ou a été utilisé dépend du nombre de succès obtenus sur un jet de Psychée+occultisme. Un seul succès vous indique qu'un quelconque talent a été utilisé à proximité, alors que 1 victoire ou plus vous donneront des impressions d'un psychisme depuis longtemps évanoui, incluant sa force, l'ambiance, et les intentions du moment
Vampire psychique	D	L'étincelle de vie qui est en vous se meurt, et vous devez constamment la nourrir à l'aide de forces extérieures. Vous êtes un vampire psychique. Si vous ne remplissez pas le vide qui vous habite au moins une fois par jour, vous commencez vous-même à dépérir. Pour chaque niveau de santé de dégâts ainsi causés, il peut récupérer ses propres niveaux de santé perdus suite à un jeûn d'énergie vitale ou à une blessure. Lorsqu'un vampire psychique est gonflé d'énergie vitale, il ne blesse pas les personnes qu'il embrasse.
Médium	A	Vous êtes capables de sentir et d'entendre les esprits et les fantômes. Vous pouvez aussi les voir s'ils se manifestent. Vous êtes même capables de les invoquer. Les esprits ne vous aideront ni ne vous conseilleront jamais gratuitement - ils veulent toujours quelque chose en retour.
Facultés mystiques	A	Vous avez des visions, pas nécessairement prémonitoires mais elles échappent à votre contrôle. Il vous est impossible d'avoir des visions à volonté. Ces visions sont toujours chargées de symboles, c'est donc au Conteur de définir quand et comment ce pouvoir se manifeste.
Ange gardien	A	Quelque chose veille sur vous et vous protège. Vous n'avez aucune idée de ce dont il peut bien s'agir, mais vous êtes conscient de son existence. Lorsque vous en avez réellement besoin, il se peut que vous bénéficiiez d'une protection surnaturelle. Mais vous ne devez jamais compter sur votre ange gardien.
Sombre destin	D	Vous êtes condamné à connaître une fin horrible... Vous êtes partiellement au courant du sort qui vous attends, car vous avez parfois des prémonitions et des visions fugitives des plus perturbantes... À un moment donné de l'histoire, il vous faudra bien affronter votre destin - mais c'est au Conteur de choisir quand et comment.
Prescience	A	Vous avez des visions fugaces d'avenirs possibles. Cette faculté est incontrôlable, et ces prémonitions vous apparaissent au moment ou vous vous y attendez le moins. Vous pouvez toutefois, à l'occasion, essayer de voir des choses de votre propre initiative. Par exemple le Tarot, le marc de café, etc. peuvent vous aider à contrôler votre don.
Identité double	A	Vous êtes impliqué dans le monde de l'ombre et de l'espionnage depuis suffisamment longtemps pour avoir une double identité. Vous vous êtes préparé une autre vie, documents à l'appui (carte de sécurité sociale, passeport, etc.). Cette identité secrète peut être utilisée comme une issue de secours si les choses tournent mal.
Relations marché noir	A	Vous entretenez des liens spéciaux avec les acteurs de l'économie parallèle, ce qui vous aide à vous procurer certains équipements peu courants. Mais les produits ainsi obtenus sont loin d'être gratuits - vos contacts ne vont pas vous en faire cadeau! C'est au Conteur de déterminer la quantité, la qualité et la disponibilité des objets recherchés.
relations dans la pègre	A	Vous avez à la fois de l'influence et des contacts au sein de la mafia locale et des gangs organisés. Cela vous confère un accès limité à de grands nombres de "soldats", ainsi que des liens avec le monde du crime.
Relations dans le clergé		Vous possédez à la fois des contacts et de l'influence au sein des églises locales, et vous êtes en mesure de lancer des marches de protestation, d'aider les nécessiteux ou de collecter de l'argent pour de bonnes œuvres. Bien sûr, plus vous utilisez ces liens, plus vous courez de risques d'être découvert.
Relations en politique	A	Vous avez à la fois de l'influence et des contacts chez les politiciens et les bureaucrates de votre ville. En cas de besoin, vous pouvez exercer toutes sortes de pressions sur vos ennemis. Plus vous utilisez ces liens, plus ils s'affaiblissent.
Relations dans la police	A	Vous possédez à la fois des contacts et de l'influence au sein des services de police locaux. D'un simple coup de fil, vous pouvez faire délivrer un mandat d'amener. Malheureusement, plus vous utilisez ces liens, plus vous attirez l'attention sur vous. Votre influence n'est pas formidablement solide.

Relations dans les affaires	A	Vous possédez à la fois de l'influence et des contacts au sein des corporations locales. Vous comprenez le circuit que décrit l'argent dans votre ville, et vous entretenez des relations avec chacun des principaux intervenants.
Allié ancestral	A	Vous êtes fortement lié à un ancêtre particulier. La difficulté pour communiquer avec lui ou avec elle est de deux moindre. Créez cet ancêtre : donnez-lui un nom, les capacités pour lesquelles il était connu (et qui sont facilement canalisables) et combien il était renommé parmi les autres Garou. Vous devez posséder l'historique Vie Passée pour acheter cet atout.
Sainteté	A	Tout le monde vous considère comme pur et innocent (mais pas naïf). On vous fait confiance, même lorsque votre comportement ne le justifie pas. Les châtimts que l'on vous inflige lorsque vous avez fait des erreurs sont souvent moins appuyés que pour les autres, et presque tout le monde vous apprécie.
Foi véritable	A	Votre foi et votre amour de Dieu sont extrêmement profonds. Cette foi vous donne une force intérieure qui vous soutient même quand tout le reste vous abandonne. Votre foi vous permet d'augmenter vos jets de volonté. Elle n'affecte pas votre usage de la magie, mais peut être à l'origine d'une autre forme de manifestation extérieure (chance ou ange gardien, par exemple). Le Conteur est libre d'introduire des effets surnaturels liés à cet atout. Chaque point de foi véritable accorde à son propriétaire un dé de contremagye. La foi véritable est extrêmement rare à notre époque.
Longévité	A	Vous ne souffrez pas des effets de l'âge avant d'avoir atteint plus de 85 ans. Vous pouvez espérer vivre 120 ou 130 ans, sauf en cas de mort au combat.
Taille gigantesque	A	Vous bénéficiez d'un niveau de santé supplémentaire, et pouvez encaisser davantage de dégâts. Traitez cet atout comme un niveau de santé additionnel, sans pénalités sur les jets.
Sens temporel	A	Vous avez un sens inné du temps, et êtes capable d'estimer avec précision le passage du temps sans utiliser une montre ou un autre outil mécanique. Vous pouvez accomplir cela que vous soyez ou non concentré, et pouvez estimer l'heure du jour à la minute près, de même que pour le passage du temps.
Sens développés	A	Vous avez un goût, une ouïe, un odorat ou une vision particulièrement aiguisés. La difficulté de tous vos jets se rapportant au sens en question (par exemple, Perception + Vigilance pour entendre un léger bruit, déceler le goût de poison dans la nourriture ou percevoir un attaquant de loin) est diminuée de deux. Combiné avec des effets de perception, cet atout permet au joueur d'obtenir un succès en plus de ceux obtenus sur son jet de dés.
Magnétisme animal	A	Vous êtes très séduisant. Vous bénéficiez d'un bonus de -2 sur la difficulté de tous vos jets de séduction et de subterfuge vis-à-vis de membres du sexe opposé. Mais vous risquez d'exaspérer les personnes du même sexe que vous.
Vie antérieure	A	Vous vous rappelez de l'une ou d'avantage de vos incarnations précédantes. Cela peut se manifester sous la forme d'une simple impression de déjà vu dans certains endroits, ou de souvenirs très précis d'avoir été quelqu'un d'autre. En termes pratiques, cela signifie que le personnage, et donc son joueur, en savent légèrement plus sur n'importe quelle situation qu'il est censé avoir déjà connue dans le passé, et qu'il porte dans ses souvenirs.
Équilibre parfait	A	Grâce à un entraînement intensif ou à des dons innés, votre sens de l'équilibre a atteint des sommets. Il est hautement probable que vous ne tombiez jamais au cours de votre vie. Vous pouvez trébucher, mais vous réussirez toujours à vous reprendre avant de vous étaler ou de lâcher prise. Cet atout fonctionne pour des actions telles que marcher sur une corde raide, patiner sur de la glace ou escalader le flanc d'une montagne. Toutes les difficultés des jets s'y rapportant sont réduites de 3. Il est extrêmement difficile de faire chuter un personnage qui possède cet atout.
Influence de la lune	A	La lune vous influe fortement. En période de nouvelle lune, vos scores de Force, de Dextérité et de Vigueur sont réduits de moitié (arrondis à l'entier inférieur). Par contre, en période de pleine lune, ces mêmes Attributs augmentent de 50%. Lors des phases ascendantes et descendantes de la lune, vos Attributs ne varient pas.
Aura brûlante	A	Votre aura, quelque soit sa couleur, est anormalement brillante pour ceux qui peuvent la voir; vous êtes pratiquement un phare parmi les autres mortels, brûlant d'un feu mystique. Même ceux qui ne peu-vent pas voir votre aura sont immédiatement avertis de votre présence. Quelques êtres surnaturels peuvent trouver cet aspect positif; d'autres, particulièrement les vampires, peuvent carrément vous être hostile. Beaucoup croiront que vous possédez un grand pouvoir (en dépit de ce que vous êtes réellement), et seront à propos respectueux envers vous.

Aura glaciale	A	La plupart des demeures hantées sont emplies d'endroits où la température peut tomber subitement, sans aucune explication logique, ce jusqu'à atteindre un froid glacial. Votre Corpus est froid, si froid d'ailleurs, qu'il peut percer le Voile lorsqu'un mortel marche près de vous. La plupart trembleront, se sentiront mal à l'aise et se précipiteront dehors
---------------	---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II- Résolution des actions :

Pour ces actions ordinaires, le joueur pioche une main (7 cartes) d'arcanes mineures (numériques et figures). Dans ce cadre, elles remplacent l'emploi des dés. A chaque action, le joueur joue une carte de sa main dont il ajoute la valeur à celle de son attribut et le cas échéant son D3 de spécialité. A chaque fin de tour, il complète sa main en piochant autant de cartes qu'il en a défaussé durant son tour de jeu.

Action standard :

– **Les défis :** Ils opposent les capacités du personnage à un facteur de difficulté, selon l'échelle suivante :

Facile : **6** Malaisé : **10**

Difficile : **14** Très Difficile : **18**

Complexe : **22** Héroïque : **26**

Epique : **30**

Le résultat obtenu doit être > ou = à cette difficulté.

Résolution : ATT + arcane num. (+1D3 de spé).

S'il se fait aidé d'un assistant celui-ci accordera 1D3 de bonus, s'il possède la spécialité adéquate.

– **Les conflits :** (confrontations), On compare les valeurs des pjs à celles des pnjs, le plus haut score remporte le duel. La différence entre les scores détermine le degré de réussite ou d'échec. Cela permet de résoudre des interactions sociales ou des joutes intellectuelles...

ATT+arcane num +(1D3) contre le niv du pnj.

Novice : = **D8**

Amateur : = **D12**

Professionnel : = **D16**

Expert : = **D18**

Nemesis : = **D22**

Que ce soit pour les défis ou les conflits, la carte chiffrée jouée doit avoir une correspondance avec le domaine de compétence exigé par l'action entreprise, à savoir :

Intellect = épée, sciences, techniques et finances = Denier, interactions sociales = coupes, passions, combat, instinct = bâtons

Option : invoquer la fortune

Chaque joueur pioche un nombre d'arcanes majeures = à son score de fortune. Cette main ne se reconstitue pas à chaque fin de tour, leur nombre diminue au fil de la partie. Si le domaine d'influence de l'arcane majeure, correspond au défi à relever ou au conflit à résoudre, le joueur peut activer sa signification symbolique en dépensant **1pt** de fortune, en contre-partie il recevra **1 pt** de destin. Celle-ci influera alors sur tout ce qu'entreprendra le personnage durant 12H.

Les effets des arcanes majeurs sur les actions (surnaturelles ou non) sous le sceau de la fortune :

ARCANES MAJEURS	Interprétation	Effet ludique
I- Le Bateleur :	jeunesse créative, innocence infantile, spontanéité, superficiel, accès au savoir hermétique.	Pour une action surnaturelle ou créatrice = +1
II- La papesse :	formation, réflexion, le travail mental et analyse. la volonté de savoir, connaissance concrète,	Pour accéder à des connaissances ou comprendre = +1
III- l'impératrice :	puissance d'engendrement. maîtrise de l'idée et du savoir, créativité affirmée, affirmation de soi dans le monde.	+ 1 pour action sociale / +2 pour résoudre un problème ou créer.
IV- L'empereur :	domination sur la matière, réussite matérielle. stabilité du pouvoir acquis peu apte à se remettre en question.	+2 pour influence sociale /+1 en artisanat.
V- Le Pape :	Savoir d'expérience, conseiller, gardien des fondements du pouvoir. diffusion et utilisation du savoir	+1 pour enseigner ou aider /+1 en diplomatie.
VI- L'amoureux :	L'incertitude quant au bon chemin à prendre. Les plaisirs faciles, les désirs, ou bien la vertu et son âpreté. prudence.	+1 pour résister aux tentations de toute nature
VII- Le chariot :	C'est la carte de la violence, des instincts belliqueux . un conquérant qui voyage.	+2 en combat
VIII- La Justice :	représente la loi, l'ordre et l'équilibre, la justice dans toute sa droiture. Justice parfaite, celle qui ne fait aucune erreur.	+1 pour se montrer juste
IX- L'Ermite :	profondeur du savoir. amène la lumière dans les ténèbres, capable de trier et de démêler l'inextricable, l'inexprimable et le mensonge.	+2 pour discerner la vérité du mensonge ou en psychologie et diplomatie
X- la Roue de Fortune :	fin d'un cycle et début d'un autre. Ici-bas tout évolue et rien ne reste en place. il faut s'attendre à une évolution sûre de la vie.	+1 pour faire face à une situation imprévue et réagir correctement
XI- La Force :	Elle symbolise entre autres le courage, la force morale, la maîtrise de ses énergies	+2 pour toute action relevant de ces aspects là.
XII- Le pendu :	Très grande est sa force d'âme qui a dépassé la phase initiatique. abnégation, désintéret pour le matérialisme : altruisme, sacrifice,	+2 pour toute action héroïque ou pour sortir victorieux d'une situation défavorable
XIII- La Mort :	Le treize symbolise l'accomplissement possession/dépossession ou transformation énergétique.	En cas de défaite en combat : les dégâts subis sont x/2. En cas de victoire, les dégâts infligés sont x/2
XIV- Tempérance :	communication du savoir et modération des passions et des plaisirs pour se garder des excès.	+1 pour résister aux tentations et autres excès idem pour enseigner
XV- Le Diable :	Pouvoir de toute nature, réussite matérielle, magie et occultisme...	+2 pour action de ces domaines.
XVI- La Maison-Dieu :	Orgueil, richesse, impérialisme, rébellion, ainsi que de chute à la suite d'une faute commise.	Qd une action est tentée (pnj ou pj) et qu'elle échoue pour obtenir quelque chose en lien avec ces concepts, cela se change en défaite.
VII- L'étoile :	L'espoir est le maître mot qui symbolise cette carte : Elle guide vers un avenir meilleur.	Dans une situation désespérée = +2 aux jets pour s'en sortir.

XVIII- La Lune :	positif : imagination, Intuition, divination, secret, Féminité, sensualité, Amour fusionnel négatif : Apathie, Chaos, Incertitude, Cauchemar, Dépression, stagnation	+2 pour toute action en lien avec ces domaines +1 pour toute action visant à susciter tout cela.
XIX- Le soleil :	C'est l'astre majeur, qui répand les bienfaits et donne vie à toutes choses.	+1 pour toute action visant à secourir ou à faire prospérer la vie.
XX- Le Jugement :	Symbole de transformation, de renaissance, de renouveau, porteuse de châtement ou de rédemption,	+2 pour toute action destinée à améliorer le sort d'un groupe ou d'1 personne
XXI- Le Monde	Symbolise l'univers. signifie voir plus grand, penser le cosmos.	+3 pour toute action impliquant une rébellion face aux éternels

Les Tests sociaux :

Réaction PNJ/PJ lors de la prise de contact :

En bleu les résultats pour des réussites et en rouge pour les échecs :

Dégoût : Le PJ répugne le PNJ qui peut ou non le cacher.

Désintérêt : Le PNJ n'apprécie pas le PJ, il fera en vitesse ce qu'il doit faire avec lui et ne cherche pas à le croiser de nouveau.

Méfiance : Pour une raison qui lui échappe, le PNJ ne peut regarder le PJ sans un mélange d'affection et de doute, qui ne le met pas forcément à l'aise.

Trahison sucrée : Le PNJ est quelqu'un très sympathique. Prêt à aider, il demande aux PJ de le suivre. En réalité, il les conduit tout droit dans une embuscade qui va leur coûter cher.

Haine : Pour une raison quelconque, le PNJ crache sa haine au visage des PJs et saisira la première occasion pour les agresser.

Vermine : Le PNJ est un escroc à la recherche d'une proie facile. Il troquera avec aisance des informations bidons et s'éclipse en vitesse une fois les PJs soulagés de leurs biens.

Explosion de fureur : Le PNJ est à bout, et l'arrivée d'un PJ le fait éclater. Si le PJ n'est pas diplomate, on en viendra rapidement aux mains

Soumis : Le PNJ se soumet aux ordres des PJs pour une raison qui lui est propre (peur/ respect) mais il pourra chercher vengeance s'il est maltraité.

Money Money : Le PNJ n'est pas un saint, mais il sera prêt à aider les PJ pour un petit quelque chose, ou deux.

Élan de bonté : L'individu questionné se sent généreux et est prêt à aider les PJ gratuitement et sans rien leur demander en retour.

Destinée : Le PNJ a souvent rêvé des PJs, sachant qu'il devait les aider et servir un plus grand Destin. Chaque demande sera exécutée sans discuter.

Inutile : Le PNJ n'a aucune information concernant ce qui intéresse le PJ

Affection : Le PNJ apprécie le comportement et la personnalité du PJ, il est du genre à chercher sa présence.

Coup de foudre : Le PNJ est attiré par le PJ et ne peut s'empêcher de prêter attention à ses actes et à ses mots. Il peut ou non le désirer physiquement.

Résolution actions conjointes :

Le personnage doté du meilleur attribut sera le coordonnateur de l'action. Chaque pj se joignant au groupe apportera son ATT si son score est \geq à celui du chef d'équipe. Le nbre d'assistants ne peut être $>$ à l'attribut du coordonnateur.

REGLES de COMBAT :

Les combats sont, en terme de règle, des conflits ; c'est à dire que le résultat le plus élevé remporte la passe d'arme.

Fixer l'initiative : **Lame de Bâton+Astuce**

En cas d'égalité, seule la carte est prise en compte, si elles ont la même valeur, on retire les cartes ce qui traduit un round d'observation.

A distance : Celui qui prend l'initiative tire ou se cache avant que son opposant ne réagisse.

Au contact : cela détermine l'assaillant et le défenseur.

Le Corps à corps : cette forme de combat regroupe la mêlée et la lutte à mains nues.

- **L'attaque** : **COMBAT+ Denier (+1D3) <=> au Niv pnj pour Défense + contre attaque**

NB : le jet de défense d'un personnage ciblé par une attaque inclut toujours une contre-attaque, c'est pourquoi, **s'il gagne le duel, il infligera des dommages à son assaillant.**

Une arme à feu (longue) peut être employée au corps à corps (comme une arme contondante) = **+2**. Les armes de trait peuvent aussi être employée, mais elles n'apportent pas de bonus car moins maniables.

Combat à distance : cette forme d'opposition est considérée comme un défi et non plus comme un conflit.

Attaque = **COMBAT+Epée (+1D3) <==> diff (distance + terrain)**

Esquiver un tir d'arme à feu n'est pas possible à moins d'être un éternel ou un Dhampire. Dans ce cas, le défenseur fait un test de **COMBAT+Denier (+1D3) <==> score du tireur.**

Tableau de difficulté :

DISTANCE (pour tireur)	DIFF	TERRAIN (pour tireur)	DIFF
Bout portant (1-5m)	2	Protection quasi-totale	10
Courte (6-20m)	4	Nombreuses cachettes	8
Moyenne (21-50m)	6	Obstacles rapprochés	6
Longue (51-150m)	8	Caches éparses	4
Très longue (151-500m)	10	Quelques obstacles	2

Dégâts à distance et par armes blanches : on les retire des pts de résistance. Un score de résistance à 0 indique que le personnage est mourant.

Dégâts à mains nues et par armes contondantes : avec ce type d'armes ce sont les pts d'endurance qui sont réduits. Un perso dont l'endurance est = à 0 sombre dans l'inconscience, s'il reçoit des dégâts au-delà, il faut entamer sa réserve de pts de résistance quelque soit le type d'arme employé.

Pour les déterminer on calcule la **différence entre Dégâts et protection**, le résultat indique le nombre de pts perdus.

Armures :

TYPE :	PROTECTION	VALEUR
Manteau long de cuir épais	Tout le corps	2
Manteau ¾ cuir	¾ supérieurs	1
Veste cuir	½ supérieure	1
Armure cuir clouté	intégrale	2
Gilet pare-balles	½ supérieure	3
Gilet pare-balle lourd	½ supérieure	4
Bouclier anti-émeute	½ supérieure	3
Plastron SWAT	½ supérieure	5

Armes :

TYPE :	PORTEE	DEGATS
Mains nues	C/C	Phy
Contact :		
Cp de pg US	C/C	Phy
couteau	C/C	Phy+1
Batte de baseball	C/C	Phy+1
Epée/lance	C/C	Phy+2
Espadon/claymore	C/C	Phy+3
Masse d'arme/hache	C/C	Phy+2
Masse d'arme/hache x2	C/C	Phy+4
Distance :		
Arc composite	longue	Phy+3
Arc bois	moyenne	Phy+2
Arbalète composite	longue	5
Arbalète bois	longue	4
Lance pierres	moyenne	Phy+1
Pistolet 9mm	moyenne	6
Revolver magnum 44	moyenne	7
mitraillette	moyenne	8
Uzi	moyenne	8
Fusil d'assaut	longue	10
Fusil de chasse (cal 12)	moyenne	7
Fusil de précision	Très longue	9
Fusil à pompe	courte	9

III- Règles d'évolution des pjs :

nouveau pouvoir = il faut dépenser en XP, le Niv de ses Dés d'arcane X/2.

Barem des récompenses, Pts XP : Le nombre de points distribué est = au nombre de compétences utilisées avec succès x /2.

Pts d'interprétation : de 1 à 5 pts suivant la qualité du jeu d'acteur des joueurs.

Achat d'un avantage : 10 pts d'XP

Coût d'amélioration des spécialités : cf tableau ci-dessus.

IV- Le surnaturel :

Cette étape permet de savoir ce dont le personnage sera capable de faire. Les capacités surnaturelles des pjs sont définies et régies par le symbolisme magique du pentacle en lien étroit avec les arcanes mineurs du tarot (figures et cartes numérotées). Le Tarot est intégralement généré par la Matrice Cosmologique Universelle connue sous l'appellation de Cube "de Métatron" selon les correspondances suivantes :

Branche	Élément	Lame tarot	Solides	D
Haute au centre	Ether/Esprit	Arc. numériques	Dodécaèdre	D12
Pointe hte gauche	Air	épée	Octoèdre	D8
Pointe hte droite	Eau	coupe	Icosaèdre	D20
Pointe basse droite	Feu	bâton	Tétraèdre	D4
Pointe basse gauche	Terre	denier	Hexaèdre	D6

NB : pour le D20, le chiffre des dizaine est ignoré.

Activer un don utilitaire : pas de jet, il suffit de dépenser 1 ou 2 pts de quintessence.

Don ciblant une créature : Dé élém+Arcane liée+ Niv don <==>Niv pnj.

Le barem Niv PNJ :

faible (humain basique) = **D16**

résilient (Héros) = **D18**

résistant (Pionniers) = **D20**

solide (mutants) = **D22**

Inflexible (Non-humains) = **D24**

Dans les deux cas cités, pour 1 pt de quintesse en +, on peut jouer une carte de figure, **mais seulement si son domaine d'influence couvre l'action du don**. Quand il déclare l'emploi d'un de ces pouvoirs, le joueur joue alors l'arcane mineure adéquate et son influence se traduit par un **bonus** (cf tableau) et ce durant une journée (24 H).

Pour l'emploi des dons, cet effet ne peut pas se cumuler avec l'usage de la Fortune (Arcane Majeure) ou alors ce sera au prix de 2 pts de destin au lieu d'1 seul.

Les dons des pionniers :

Ils représentent les facultés mystiques que développent les élus ou pionniers (les pjs). Ces dons nécessitent la **dépense d'1 pt de quintessence** pour être activé et prendre effet.

NOM	EFFET NARRATIF	TRADUCT° TECHNIQUE	COUT
Changer de peau	Transformation animale	Att = ceux de l'animal sauf Int, Cult et Psych.	1
Clivage spirituel	Projection et voyage astral	Phys est réduits par le score de ce don.	1
Coup précis	Prouesses martiales	MR en Cbt = au score du don.	1
Distorsion du réel	Créer des illusions	Int en <=> pour la percevoir	1 ou +
Défense d'acier	Instinct défensif	Bonus en défense = au score d'Esprit	1/ tour
Esprit limpide	Purifie l'aura et restaure le karma	1 jet relancé / succès lors de l'activat°+1 de F / V peut contrer parole maléfique	1
Fils du destin	Lire, manipuler les émotions	Jet de don <=> volonté de la cible	1
Furie de titan	Amplifie For et Résist phys.	+1 aux jets de ce type	1
Gardien de la parole	Aura de sécurité et de confiance	+1 jets de Charisme	1
Geste funeste	peut blesser à distance d'1 geste	dégâts = Esprit.	1
Langage des bêtes	Communiquer avec les animaux	Jet = Charisme + score d'eau	1
Main immatérielle	Télékinésie (contact visuel)	Jet = Air +Phys contre DIFF	1
Mains guérisseuses	Le pj est un magnétiseur soigneur	MR de soins = + x pts résist	1
Manteau de protect°	Aura protectrice contre dégâts	Ignore dégâts à concurrence du dble de Terre	1
Mouvements félins	Permet d'incroyables acrobaties	Score de Terre = bonus jet de Phys.	1
Oeil du temps	Clairvoyance et psychométrie	Diff = +3 pr le futur,	1
Parole maléfique	Malédiction sur 1 personne	Diff = Psychée cible contre Esprit.	1
Porte dérobée	Permet de créer des portails magiques pour se déplacer	Ne fonctionne que sur l'initiateur (en principe)	1+1/pe rs
Révéler la faille	Trouve le pt faible d'une cible.	Don <=> diff 2 = +1 pt de dégât /succès	1
Se fondre ds l'ombre	Facilité magique pour se cacher	Int<=> don pour le détecter	1
Sérendipité	Trouver LE truc au bon moment	Score Int <=>score Esprit.	1
Source intérieure	Récupération surnaturelle		1
Toile de connaissance	Connect° à l'inconscient collectif	Bonus = score de culture	1
Transe du destin	Possession par une entité	Niv pnpj <=> psychée +D12 pj	1
Voir les signes	Perceptions accrues	Score de Phys = bonus au jet	1
Voix intérieure	Télépathie active (contact visuel)	Esprit contre Psychée	1
Vol de vie	Vol d'énergie vitale par 1 baiser	Jet de don contre volonté.+1 en résist/succès + -x pts volonté /vict.	1

NOM	ELEMENT
Change-peau	Terre
Clivage spirituel	Esprit
Coup précis	Feu
Distorsion du réel	Esprit
Défense d'acier	Feu
Esprit limpide	Eau
Fils du destin	Esprit
Furie de titan	Terre
Gardien de la parole	Air
Geste funeste	Feu
Langage des bêtes	Terre
Main immatérielle	Air
Mains guérisseuses	Feu
Manteau de protect°	Air
Mouvements félins	Terre
Oeil du temps	Eau
Parole maléfique	Air
Porte dérobée	Eau
Révéler la faille	Air
Se fondre ds l'ombre	Terre
Sérendipité	Eau
Source intérieure	Eau
Toile de connaissance	Air
Transe du destin	Esprit
Voir les signes	Esprit
Voix intérieure	Esprit
Vol de vie	Feu

Dons :	Activation	Durée
<i>Change peau</i>	1min.	1h./Niv
<i>Clivage spirituel</i>	1 min.	Spécial
<i>Coup précis</i>	Immédiat	1 tour/Niv.
<i>Distorsion de la réalité</i>	1 min.	Spécial
<i>Défense d'acier</i>	Immédiat	1 action
<i>Esprit limpide</i>	1 min.	Spécial
<i>Fils du destin</i>	Immédiat	Spécial
<i>Furie de titan</i>	1 tour	Spécial
<i>Gardien de la parole</i>	Immédiat	Spécial
<i>Geste funeste</i>	Immédiat	1 action
<i>Langage des bêtes</i>	Immédiat	10 min.
<i>Main immatériel</i>	1 tour	1min./ Niv.
<i>Mains guérisseuses</i>	Immédiat	1 action
<i>Manteau de protection</i>	Immédiat	1h/Niv
<i>Mouvement félins</i>	1 tour	1 min. /Niv.
<i>Œil du temps</i>	Spécial	Spécial
<i>Parole maléfique</i>	Immédiat	1 action
<i>Porte dérobée</i>	1 tour	1 min.
<i>Révéler la faille</i>	Immédiat	1 tour/Niv.
<i>Se fondre dans l'ombre</i>	Immédiat	1 action
<i>Sérendipité</i>	Immédiat	1 action
<i>Source intérieur</i>	Immédiat	Spécial
<i>Toile de connaissance</i>	1 min.	Spécial
<i>Transe du destin</i>	Immédiat	Spécial
<i>Voir les signes</i>	Immédiat	1 tour/Niv.
<i>Voix intérieure</i>	Immédiat	1 min/Niv.
<i>Vole de vie</i>	Immédiat	1 action