

# KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

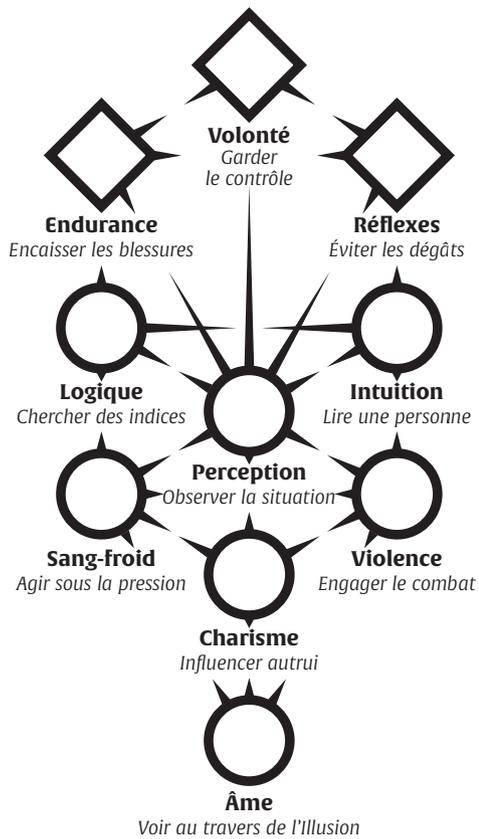
• Nom \_\_\_\_\_

• Archétype \_\_\_\_\_

• Occupation \_\_\_\_\_

• Apparence \_\_\_\_\_

• Caractéristiques



• Sombres secrets

• Désavantages

• Avantages

• Relations

\_\_\_\_\_

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	<b>Stress modéré :</b>
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	<b>Stress sérieux :</b>
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour <b>Garder le contrôle</b>
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	<b>Stress critique :</b>
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour <b>Garder le contrôle</b>
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage
	+1 pour <b>Voir au travers de l'illusion</b>
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Notes

• Armes



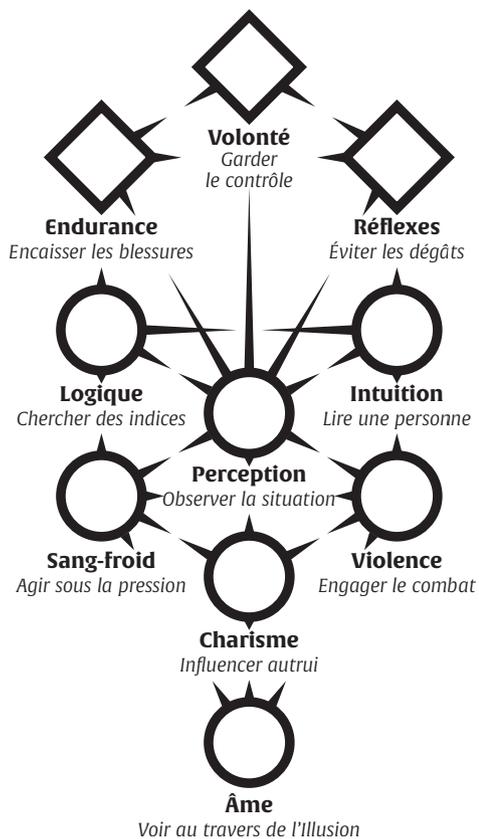
• Nom \_\_\_\_\_

• Archétype \_\_\_\_\_

• Occupation \_\_\_\_\_

• Apparence \_\_\_\_\_

• Caractéristiques



• Sombres secrets

\_\_\_\_\_

• Désavantages

\_\_\_\_\_

• Avantages

\_\_\_\_\_

• Relations

\_\_\_\_\_





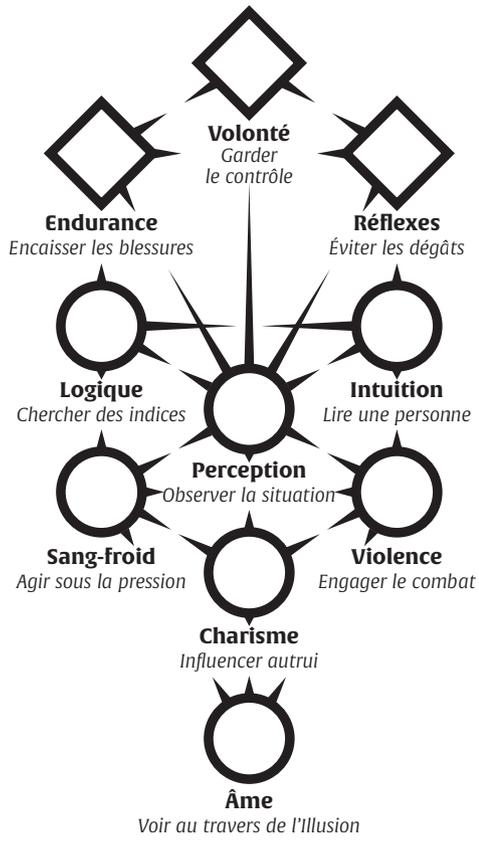
• Nom \_\_\_\_\_

• Archétype \_\_\_\_\_

• Occupation \_\_\_\_\_

• Apparence \_\_\_\_\_

• Caractéristiques



• Sombres secrets

\_\_\_\_\_

• Désavantages

\_\_\_\_\_

• Avantages

\_\_\_\_\_

• Relations

\_\_\_\_\_

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)    Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)    Stabilisée

<input type="checkbox"/>
--------------------------

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	<b>Stress modéré :</b>
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	<b>Stress sérieux :</b>
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour <b>Garder le contrôle</b>
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	<b>Stress critique :</b>
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour <b>Garder le contrôle</b>
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage
	+1 pour <b>Voir au travers de l'illusion</b>
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Progression

Votre personnage Dormeur suit la progression suivante:

- [1] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [2] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [3] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [4] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [5] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [6] Il commence à s'éveiller lentement. Vous choisissez un archétype Conscient: le personnage garde son sombre secret et ses désavantages, mais vous choisissez trois avantages parmi ceux proposés pour son nouvel archétype.

• Armes

# KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

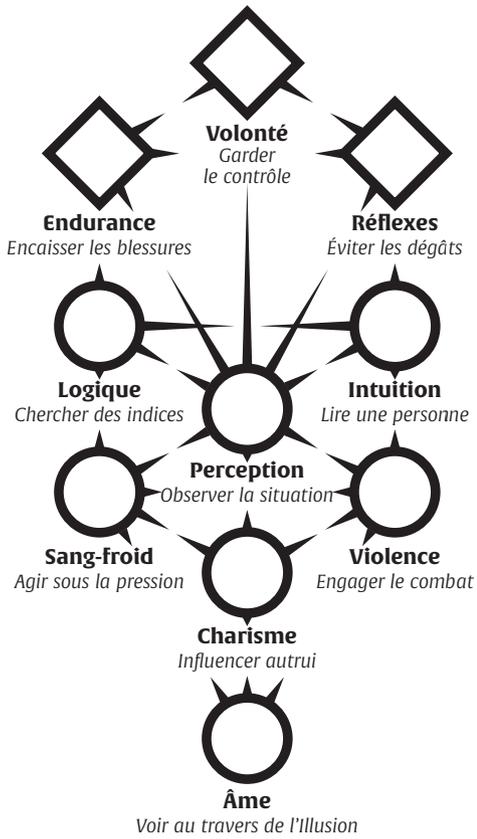
• Nom

• Archétype

• Occupation

• Apparence

• Caractéristiques



• Sombres secrets

• Désavantages

• Avantages

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)    Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)    Stabilisée

<input type="checkbox"/>
--------------------------

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	<b>Stress modéré :</b>
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	<b>Stress sérieux :</b>
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour <b>Garder le contrôle</b>
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	<b>Stress critique :</b>
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour <b>Garder le contrôle</b>
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage
	+1 pour <b>Voir au travers de l'illusion</b>
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

- Choisissez parmi :**
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +5).
  - Augmentez une caractéristique active de +1 (max +4).
  - Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +4).
  - Gagnez une capacité accessible à votre archétype.
- Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :**
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +5).
  - Gagnez une capacité ou un avantage de votre choix.
  - Fermez l'arc narratif de votre personnage et créez-en un nouveau.
  - Remplacez votre archétype actuel par un nouvel archétype Illuminé.
- Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :**
- Commencez votre voyage vers l'éveil.

# ACTIONS DES JOUEURS

## • Éviter les dégâts

Lorsque vous esquivez, parez ou bloquez des dégâts, **jetez 2d** + **Réflexes** :

(15+) Vous n'êtes pas blessé.

(10-14) Vous évitez le plus gros de l'attaque, mais, au choix du MJ : vous retrouvez en mauvaise posture, perdez quelque chose ou encaissez des **dégâts** partiels.

(-9) Vous n'avez pas réagi assez vite ou avez pris une mauvaise décision. Peut-être que vous encaissez tous les **dégâts**, ou que vous vous retrouvez dans une position où vous êtes encore plus vulnérable. Le MJ passe à l'Action.

## • Encaisser les blessures

Lorsque vous encaissez des blessures, **jetez 2d + Endurance** - **dégâts**. Si vous portez une armure, ajoutez sa valeur au résultat du jet :

(15+) Vous êtes plus fort que la douleur et continuez ce que vous faites.

(10-14) Vous tenez debout, mais, au choix du MJ, vous :

- ◆ Êtes troublé.
- ◆ Perdez quelque chose.
- ◆ Subissez une **blessure sérieuse**.

(-9) La douleur vous submerge. Vous choisissez de :

- ◆ Vous évanouir (le MJ peut aussi décider de vous infliger une blessure sérieuse).
- ◆ Recevoir une **blessure critique**, mais continuer à agir (si vous avez déjà reçu une **blessure critique**, vous ne pouvez choisir cette option une nouvelle fois).
- ◆ Mourir.

## • Garder le contrôle

Lorsque vous tentez de garder le contrôle de vous-même face au stress, à une expérience traumatique ou à une influence psychique ou des forces surnaturelles, **jetez 2d + Volonté**.

(15+) Vous serrez les dents et gardez le contrôle.

(10-14) Vous gardez le contrôle, mais l'effort vous coûte. Vous êtes dans un état d'esprit particulier et vous ne serez à nouveau vous-même que lorsque vous aurez trouvé le temps de récupérer. Vous subissez un malus de -1 lorsque cet état d'esprit vous handicape.

Au choix, vous :

- ◆ Êtes en colère (-1 **Stabilité**).
- ◆ Êtes triste (-1 **Stabilité**).
- ◆ Avez peur (-1 **Stabilité**).
- ◆ Vous sentez coupable (-1 **Stabilité**).
- ◆ Devenez obsédé (+1 **Relation** avec la personne responsable de cet état d'esprit).
- ◆ Êtes distrait (-2 dans les situations où cet état d'esprit vous limite).
- ◆ Serez hanté, plus tard, par cette expérience.
- (-9) Vous craquez sous la pression. Au choix du MJ, vous : vous recroquevillez devant la menace ; paniquez et n'avez plus le contrôle de vos actions ; souffrez d'un trauma léger (-2 **Stabilité**) ; ou bien votre vie est bouleversée par ce dont vous avez été témoin et vous souffrez alors d'un trauma sévère (-4 **Stabilité**).

## • Agir sous la pression

Lorsque vous faites quelque chose de risqué, en un temps imparti, ou devez en même temps éviter un danger, **jetez 2d** + **Sang-froid** après que le MJ vous a expliqué quelles seraient les conséquences d'un échec à ce jet :

(15+) Faites comme prévu.

(10-14) Vous parvenez à venir à bout de votre action, mais votre main n'a pas été sûre, ou bien vous faites face à une complication imprévue : le MJ détermine une répercussion inattendue, un prix supplémentaire à payer ou le choix corrélien qui se présente.

(-9) Les conséquences sont lourdes. Vous faites une grave erreur, ou vous êtes exposé à un grand danger. Le MJ passe à l'Action.

## • Engager le combat

Lorsque vous engagez le combat avec un ennemi actif, expliquez comment vous vous y prenez et **jetez 2d + Violence** :

- (15+) Vous infligez des dégâts à votre ennemi et évitez ses contre-attaques.
- (10-14) Vous infligez des dégâts, mais vous ne vous en tirez pas indemne. Au choix du MJ, vous :
  - ◆ Subissez une contre-attaque.
  - ◆ Infligez moins de dégâts que prévu.
  - ◆ Perdez quelque chose de valeur.
  - ◆ Utilisez toutes vos munitions.
  - ◆ Vous retrouvez face à une nouvelle menace.
  - ◆ Vous retrouverez face à de nouveaux ennemis un peu plus tard.
- (-9) Votre attaque ne se passe pas comme vous l'avez prévu. Vous avez la poisse ; avez raté votre cible ; ou encore avez payé le prix de votre audace. Le MJ passe à l'Action.

# KRUIE

◆ DIVINITÉ PERDUE ◆

## • Influencer autrui

Lorsque vous influencez un PJ en négociant, en argumentant ou en faisant peser votre position de pouvoir, **jetez 2d + Charisme** :

(15+) Votre cible vous obéit.

(10-14) Votre cible vous obéit, mais, au choix du MJ :

◇ Votre cible veut une meilleure compensation.

◇ Des complications apparaîtront plus tard.

◇ Votre cible suit vos ordres pour l'instant, mais changera d'avis plus tard ou regrettera d'avoir obéi.

(-9) Votre tentative a des répercussions inattendues. Le MJ passe à l'action.

Lorsque vous influencez un PJ, **jetez 2d + Charisme** :

(15+) Profitez des deux options ci-dessous.

(10-14) Au choix, profitez de l'une des options ci-dessous.

(-9) Votre cible obtient +1 à son prochain jet contre vous. Le MJ passe à l'action.

### Options :

◇ Votre cible est motivée, fait ce que vous demandez et reçoit +1 à son prochain jet si elle vous obéit effectivement.

◇ Votre cible est inquiète de ce qui pourrait lui arriver si elle ne vous obéit pas, et perd en **Stabilité (-1)** si elle refuse de suivre vos ordres.

## • Voir au travers de l'illusion

Lorsque vous encassez un choc, une blessure ou que des drogues ou des rituels changent votre perception des choses, **jetez 2d + Âme pour Voir au travers de l'illusion** :

(15+) Vous voyez les choses comme elles sont réellement.

(10-14) Vous voyez la Réalité, mais l'illusion est affectée. Au choix du MJ :

◇ Quelque chose sent votre présence.

◇ L'illusion se déchire autour de vous.

(-9) Le MJ explique ce que vous voyez et passe à l'action.

## • Lire une personne

Lorsque vous voulez lire une personne, **jetez 2d + Intuition**. Sur une réussite, vous pouvez poser des questions au MJ ou au joueur sur le personnage concerné, n'importe quand durant la scène, du moment que vous discutez avec lui :

(15+) Posez jusqu'à deux questions.

(10-14) Posez une question.

(-9) Vous révélez vos intentions à votre cible. Expliquez au joueur ou au MJ quelles sont ces intentions. Le MJ passe à l'action.

### Questions :

◇ Dites-vous la vérité?

◇ Comment vous sentez-vous?

◇ Qu'êtes-vous sur le point de faire?

◇ Si vous pouviez me donner un ordre, quel serait-il?

◇ Comment puis-je vous pousser à faire [...]?

## • Observer la situation

Lorsque vous observez la situation, **jetez 2d + Perception**. Sur une réussite, posez des questions au MJ à propos de ce que vous voyez. Lorsque vous agissez avec pertinence grâce à l'une des réponses offertes, obtenez +1 à votre jet.

(15+) Posez deux questions.

(10-14) Posez une question.

(-9) Vous pouvez toujours poser une question, mais vous n'obtenez aucun bonus et vous ratez une information importante ; attirez l'attention sans le vouloir, ou encore vous exposez au danger. Le MJ passe à l'action.

### Questions :

◇ Comment puis-je sortir d'ici?

◇ Quelle menace est la plus dangereuse?

◇ Que puis-je utiliser pour m'en sortir?

◇ Que dois-je chercher?

◇ Qu'est-ce qui m'est caché?

◇ Qu'est-ce qui ne tourne pas rond?

## • Chercher des indices

Lorsque vous **cherchez des indices, jetez 2d + Logique**. Sur une réussite, vous découvrez toutes les pistes et pouvez poser des questions pour obtenir plus d'informations :

(15+) Posez deux questions.

(10-14) Posez une question. L'information n'est pas donnée sans contrepartie. Au choix du MJ, vous devez passer par un autre interlocuteur ou vous procurer un autre objet pour obtenir votre information ; vous exposez au danger ; ou encore dépenser plus de ressources et de temps. Ferez-vous ce sacrifice?

(-9) Vous obtenez les informations désirées, mais vous payez le prix fort : vous vous exposez au danger et à une perte de ressources. Le MJ passe à l'action.

### Questions :

◇ Comment puis-je obtenir plus de renseignements?

◇ Que me dit mon instinct?

◇ Qu'est-ce qui ne colle pas?

## • Aider ou gêner

Lorsque vous aidez ou gênez l'action d'un autre joueur, expliquez d'abord ce que vous tentez de faire avant qu'il fasse son jet, puis **jetez 2d + caractéristique**, où la caractéristique est la même que celle utilisée par l'autre joueur :

(15+) Modifiez le résultat de son jet par +2/-2.

(10-14) Modifiez le résultat de son jet par +1/-1.

(-9) Votre interférence a des conséquences que vous n'aviez pas prévues. Le MJ passe à l'action.