

FILS DES SÈCLES

LE SOUFFLE DU TEMPS



MISE À JOUR V.2.2

pour la bêta du jeu de rôle historico-fantastique de Benoît Chérel

**Mise à jour v.2.2 pour la version bêta ouverte
du jeu de rôle *Fils des siècles* de Benoît Chérel.**

Rédaction : Benoît Chérel.

Correction/relecture : Sophie Pérès.

Logo du jeu : Dominique Gilis.

Illustration de couverture : Agénor Le Ruyer.

Illustrations intérieures : Agénor Le Ruyer, Clooms, Dominique Gilis.

Maquette et réalisation : Benoît Chérel.

Playtest et conseils : Sophie Pérès.

Merci aux nombreuses personnes qui participent à la bêta de *Fils des siècles*
et qui prennent part à la réalisation de ce jeu de rôle !

Retrouvez *Fils des siècles* sur Internet : www.filsdessiecles.com ● filsdessiecles@gmail.com.

© juin 2015 Benoît Chérel ● 17 rue Volant, 92000 Nanterre



un jeu de rôle historico-fantastique de Benoît Chérel

**VERSION
BÊTA**

Mise à jour v.2.2

SOMMAIRE

« Le commencement est la plus grande partie de l'action. »
Platon

Humeurs	6
Atouts et défauts	7
Compétences.....	7
Jets de dés	8
Améliorations	9
Modules	10
Tables.....	10
Jauges.....	12
Souffle	12
Pouvoirs	13
Vocabulaire.....	13
Feuille de personnage à imprimer..	15
Feuille de personnage	16

MISE À JOUR

« Il y a deux choses que l'expérience doit apprendre : la première, c'est qu'il faut beaucoup corriger ; la seconde, c'est qu'il ne faut pas trop corriger. »

Eugène Delacroix, extrait de *Journal*

Le document est un correctif au kit de découverte v.2.1 de la version bêta du jeu de rôle *Fils des siècles*. Il présente plusieurs modifications de règles réalisées suite aux retours proposés par les lecteurs, joueurs et meneurs qui ont participé à la bêta, ainsi qu'aux playtests que j'ai pu réaliser depuis un an.

Les changements concernent essentiellement la fluidité de jeu et tendent à en améliorer la cohérence générale. Ainsi il est désormais possible d'apporter des nuances à l'intérieur d'une humeur, pour personnaliser un peu plus son avatar selon ses points forts et ses points faibles, en particulier pour faire un personnage purement physique, purement social ou purement mental.

La manière de gérer les jets de dés évolue également. Sans amener de complication (on conserve la logique « une addition et une comparaison »), le système gagne en finesse, avec de plus nombreux paliers possibles (pas seulement les nombres pairs, mais bien tous les nombres).

Enfin les pouvoirs sont maintenant mieux posés et une règle de base pour les organiser est en place. Le contenu détaillé des possibilités offertes par chaque pouvoir est en cours de réalisation, mais le meneur de la version bêta peut dorénavant avoir une idée assez précise de la manière de gérer les pouvoirs des personnages, lui permettant ainsi de se lancer plus sereinement dans une suite de saisons.

Fils des siècles reste un jeu de rôle en devenir. Ce correctif intervient après un an de bêta (la v.1 est sortie en mai 2014) et fait le point sur de nombreux aspects du jeu qui ont posé problème lors des parties de test. Je tiens à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont accueilli cette bêta avec enthousiasme, et tout particulièrement les meneuses et meneurs qui ont fait l'effort d'animer des parties avec un jeu encore complètement en chantier. Leurs commentaires et leurs encouragements ont été absolument indispensables dans la poursuite du développement du jeu. Merci aussi aux organisateurs des nombreuses conventions où j'ai pu venir présenter *Fils des siècles* et aux visiteurs de ces événements qui ont choisi de

soutenir financièrement le projet. Sans ces achats de livres ou de goodies, le jeu ne serait pas aussi beau !

Le projet *Fils des siècles* continue donc avec encore plus de motivation !

Si vous souhaitez participer d'une autre manière, sachez qu'il est possible d'écrire à plusieurs un scénario, via le forum. Ou de discuter ensemble sur ledit forum de tel ou tel aspect du jeu.

Je suis en train d'écrire une saison qui se déroulera à Syracuse, pendant le siège romain de la Deuxième Guerre punique. De quoi s'immerger dans une époque passionnante. Les illustrateurs du jeu participent à cette aventure, qui sera donc superbement illustrée.

Par ailleurs, le projet de gamme prend forme doucement, dans le but d'être proposé aux éditeurs. Car mon objectif est bien de publier *Fils des siècles*, si possible sous la forme d'un livre de base suivi de suppléments, que j'espère nombreux... mais cela dépendra de l'accueil qui sera réservé au jeu lors de sa parution.

En attendant, la bêta reste ouverte, pour permettre à tous les rôlistes qui le souhaitent de participer en toute transparence à l'élaboration d'un jeu de rôle que je compte rendre le plus passionnant possible.

Merci encore pour votre participation !

L'auteur



HUMEURS

Correctif aux pages 26 et 27 de la v.2.1.

La répartition des caractéristiques au sein des humeurs est la suivante :

	bile (puissance)	sang (réflexes)	lymphe (concentration)	atrabile (subtilité)
physique	force	vitesse	précision	souplesse
mental	instinct	créativité	volonté	savoir
social	intimidation	charisme	autorité	charme

Les termes indiqués entre parenthèses permettent au meneur qui souhaite des interactions rapides de déterminer très simplement quelle humeur utiliser. Qu'elle soit physique, mentale ou sociale, une action réflexe, sans réfléchir, fera intervenir le sang alors qu'une action nécessitant une certaine finesse d'approche fera intervenir l'atrabile, par exemple.

HUMEURS À LA CRÉATION

Correctif à la page 65 de la v.2.1.

À la création, le joueur peut répartir librement 24 points parmi les quatre humeurs, avec un minimum imposé de 4 points par humeur. Soit 16 points dépensés de manière équilibrée (4x4) et 8 points à répartir librement).

Le minimum dans une humeur est donc de 4, et les répartitions suivantes sont possibles entre les humeurs :

- 4-4-4-12 (un énorme point fort, trois points faibles)
- 4-4-6-10 (un grand point fort et un normal)
- 4-4-8-8 (deux points forts et deux points faibles)
- 4-6-6-8 (un point fort et un point faible)
- 6-6-6-6 (pas de point fort ni de point faible)



ATOUTS ET DÉFAUTS

Correctif à la page 65 de la v.2.1.

Les caractéristiques peuvent être modulées par les atouts et défauts.

- ▶ Un atout augmente la caractéristique qu'il concerne d'1 ou plusieurs points.
- ▶ Chaque atout correspond à un défaut équivalent, dans une des deux autres caractéristiques de l'humeur.
- ▶ Les atouts et défauts peuvent être mineurs (+/-1), normaux (+/-2) ou majeurs (+/-3).
- ▶ Chaque humeur ne peut compter qu'un seul atout (et donc un seul défaut).
- ▶ À la création, le joueur peut choisir librement ses atouts et défauts.

Exemple

Gorias a 8 en lymphe, mais sa précision est un défaut majeur (-3) et son savoir un atout majeur (+3). Il a donc 5 en précision, 11 en savoir et 8 en autorité. Ses autres caractéristiques sont égales à ses humeurs.

CHANGEMENT D'ATOUT ET/OU DE DÉFAUT

Un atout ou un défaut peut être au besoin changé en cours de jeu, si le joueur et le meneur estiment tous les deux que ce changement permettra de mieux correspondre au personnage. Ces modifications restent exceptionnelles, au maximum une par campagne, et doivent toujours s'effectuer en conservant l'équilibre +/-.

COMPÉTENCES

NATURE

Correctif aux pages 29, 36 et 88 de la v.2.1.

Environnement

Cette nouvelle compétence rassemble toutes les connaissances au sujet du non vivant dans la nature : les minéraux, les courants, les vents, le climat, etc.

L'ancienne compétence Humain est supprimée, elle était trop redondante avec les compétences Humaines et Médicales en Sciences.

SPÉCIALITÉS À LA CRÉATION

Correctif à la page 66 de la v.2.1.

À la création, le joueur répartit les points de spécialité suivants :

- ▶ Deux spécialités de niveau 3 (liées au métier)
- ▶ Quatre spécialités de niveau 2 (liées à la vie passée)
- ▶ Huit spécialités de niveau 1 (comme les autres, mais aussi liées au destin, aux projets, aux activités annexes)

La spécialité de la langue maternelle du personnage est offerte à +1, en plus des points à répartir. Si les deux spécialités de niveau 3 se trouvent dans la même compétence, celle-ci sera au niveau 2. Les quatre compétences contenant une spécialité de niveau 2 sont au moins au niveau 1.



JETS DE DÉS

Correctif aux pages 38, 42 et 88 de la v.2.1.

Le score de la spécialité (ou, à défaut, de la compétence) permet d'augmenter le nombre de faces du dé d'humeur utilisé pour le jet.

Quand le nombre de faces ne correspond pas à un dé physique particulier, on cumule plusieurs dés, en utilisant les règles suivantes :

- Toujours utiliser **le moins de dés** possible.
- Toujours utiliser **le plus grand dé** possible.
- Dans le cas des totaux impairs, ajouter si nécessaire un **bonus de +1** (maximum).

Ci-contre, la liste des scores et le cumul correspondant (à titre indicatif, on trouve également le niveau/degré de difficulté équivalent).

Tableau disponible en ligne : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1p9gJtkJc5qom4tIadDhoVzqz0QbtLiu88A9dRO8QpmI/edit?usp=sharing>

Le meneur détermine le niveau de difficulté selon la description de l'action entreprise par le personnage ou aléatoirement, en lançant le cumul de dés concerné. Si le jet du personnage dépasse la difficulté, l'action est réussie. Sinon elle échoue.

Dans le cas où le résultat minimum du jet atteint ou dépasse le niveau de difficulté, l'action est réussie automatiquement et le jet de dé n'est pas nécessaire (y compris le jet de dé d'harmonie).



Score total humeur et spécialité	Cumul dés	Niveau de difficulté	Degré de difficulté
1	1	0	réussite automatique
2	1	1	immanquable
3	1	1	immanquable
4	d4	2	aisé
5	d4+1	3	facile
6	d6	3	facile
7	d6+1	4	accessible
8	d8	4	accessible
9	d8+1	5	standard
10	d10	5	standard
11	d10+1	6	malaisé
12	d12	6	malaisé
13	d12+1	7	pénible
14	d10+d4	7	pénible
15	d10+d4+1	8	ardu
16	d12+d4	8	ardu
17	d12+d4+1	9	délicat
18	d12+d6	9	délicat
19	d12+d6+1	10	rude
20	d20	10	rude
21	d20+1	11	dur
22	d12+d10	11	dur
23	d12+d10+1	12	périlleux
24	d20+d4	12	périlleux
25	d20+d4+1	13	risqué
26	d20+d6	13	risqué
27	d20+d6+1	14	dangereux
28	d20+d8	14	dangereux
29	d20+d8+1	15	redoutable
30	d20+d10	15	redoutable
31	d20+d10+1	16	extrême
32	d20+d12	16	extrême
33	d20+d12+1	17	mémorable
34	d20+d10+d4	17	mémorable
35	d20+d10+d4+1	18	incroyable
36	d20+d12+d4	18	incroyable
37	d20+d12+d4+1	19	légendaire
38	d20+d12+d6	19	légendaire
39	d20+d12+d6+1	20	miraculeux
40	d20+d20	20	miraculeux

AMÉLIORATIONS

Correctif aux pages 60 et 66 de la v.2.1.

ASSISTANCE

Dans le cas où le personnage dispose de matériel ou d'un professeur, il peut économiser autant de points que l'écart entre le niveau du matériel ou du professeur et le niveau à atteindre (minimum 1). Dans le cas où le personnage utilise à la fois du matériel et un professeur, compter le niveau le plus élevé des deux et ajouter 1.

Exemple

Arménios a 3 dans la spécialité Philosophie grecque. Pour l'augmenter à 4, cela lui coûte donc $4 \times 2 = 8$ points d'expérience. Mais Arménios suit l'enseignement d'Aristote, qui a 7 dans la spécialité Philosophie grecque. L'écart étant de $7 - 4 = 3$, l'enseignement d'Aristote permet à Arménios d'économiser 3 points. Il n'en aura donc que $8 - 3 = 5$ à dépenser. Si Arménios avait, en plus de l'enseignement de son maître, utilisé du matériel de cours, comme des écrits de Platon de niveau 6, il aurait économisé 1 point supplémentaire.

DURÉE D'APPRENTISSAGE

Le développement d'un personnage prend du temps. La durée est proportionnelle au nombre de points d'expérience dépensés : un point d'expérience dépensé correspond à un mois d'apprentissage. Cette durée peut être réduite dans le cas où le personnage apprend en cours de scénario, en particulier dans des circonstances dangereuses et hasardeuses. Dans ce cas, si le personnage réalise en cours de jeu une action importante, il peut faire une coche sur sa feuille de personnage, qui réduira d'un mois la durée (mais pas la dépense en points d'expérience). Les aspects disposant de suffisamment de coches peuvent être améliorés

immédiatement, sans aucun temps d'apprentissage. Dans cette situation, toutes les coches de l'aspect augmenté sont effacées de la feuille de personnage. Dans le cas d'une augmentation d'humeur, un point correspond à une année d'apprentissage (et non un mois).

Exemple

Octavia utilise à quatre reprises sa spécialité glaive (qui est à 2) pendant les premières heures de jeu. Elle décide donc d'augmenter glaive en dépensant 3 points d'expérience. Elle efface ses quatre coches pour que l'augmentation se fasse sans délai.

Le joueur d'Albinus a fait dix-sept coches sur la lympe (qui est à 4) au cours de la précédente saison. Au moment du saut temporel avant la saison suivante, il décide d'augmenter la lympe à 5 en dépensant 50 points d'expérience. Il faudra donc trente-trois années d'apprentissage au personnage pour rendre l'amélioration effective. Si, pendant cette période d'apprentissage, le joueur ajoute de nouvelles coches, il réduit d'autant d'années la durée restante. Une fois l'humeur augmentée, les coches sont toutes effacées.

TRANSFORMATION

Correctif aux pages 60 et 67 de la v.2.1.

Quand un mortel est changé en immortel, le personnage subit les modifications suivantes :

- +1 dans l'une des humeurs concernées par l'arrivée du premier esprit intérieur, au choix du personnage. Dans certaines situations, l'esprit étant fractionné, le personnage ne reçoit pas toutes les humeurs, voire il n'en reçoit qu'une seule ; dans ce cas, le choix est limité.
- 4 points à répartir dans les pouvoirs dont disposait le premier esprit intérieur, dans les limites imposées par les prérequis (dont 1 en sénilité).



MODULES

Correctif à la page 68 de la v.2.1.

Les modules représentent des enjeux de saison concrets. Selon la réussite ou l'échec des objectifs des personnages des joueurs, la suite de leurs aventures sera modifiée par des changements fondamentaux dans les règles, la gestion du surnaturel ou des groupes d'influence.

Ci-dessous, un exemple de module.

[MODULE] ESPRIT BALADEUR

L'esprit alpha obtient la possibilité de quitter temporairement le corps de son hôte pour se déplacer librement dans son territoire.

Les esprits sont peu enclins à ce genre de démarche car, pour eux, le risque est énorme. Si le corps de l'hôte se déplace, ils pourraient être amenés à sortir du territoire, ce qui les éjecterait directement dans les ombres (à moins qu'ils ne se changent en fantômes en utilisant le souffle présent là où ils se trouvent à ce moment-là).



TABLES

Correctif à la page 41, 4, 45, 50 de la v.2.1.

Le système de règles utilise plusieurs tables génériques, qui seront rassemblées dans les annexes.

Liste des tables :

- ▶ Altération
- ▶ Esprits
- ▶ Temps
- ▶ Poids
- ▶ Santé
- ▶ Souffle
- ▶ Stress
- ▶ Taille
- ▶ Territoire

Les tables :

Niv.	Modif.	Altération
0	0	Inaltéré
2	1	Infime
4	2	Très légère
6	3	Légère
8	4	Moyenne
10	0d	Importante
12	-	Mutation

Niv.	Modif.	Esprits
0	0	Seul
2	1	Compagnon
4	2	Deux invités
6	3	Groupe
8	4	Foule
10	0d	Multitude
12	-	Fusion/Folie

Niv.	Modif.	Poids
0	0	100 g
2	1	1 kg
4	2	10 kg
6	3	25 kg
8	4	75 kg
10	0d	250 kg
12	-	1 tonne



Niv.	Modif.	Santé
0	0	En forme
2	1	Égratignure
4	2	Estafilade
6	3	Légère
8	4	Moyenne
10	0d	Profonde
12	-	Mortelle

Niv.	Modif.	Souffle
0	0	Rempli
2	1	Presque plein
4	2	Relativ. plein
6	3	À moitié
8	4	Relativ. vide
10	0d	Presque vide
12	-	Dernier souffle

Niv.	Modif.	Stress
0	0	Calme
2	1	Nervosité
4	2	Fébrilité
6	3	Tension
8	4	Panique
10	0d	Choc
12	-	Folie/K.O.

Niv.	Modif.	Taille
0	0	10 cm
2	1	50 cm
4	2	1 m.
6	3	1,5 m.
8	4	2 m.
10	0d	3 m.
12	-	5 m.

Niv.	Modif.	Temps
0	0	1 round
2	1	1 minute
4	2	10 minutes
6	3	1 heure
8	4	10 heures
10	0d	1 jour
12	-	10 jours

Niv.	Modif.	Territoire
0	0	Contact
2	1	1 m.
4	2	4 m.
6	3	16 m.
8	4	64 m.
10	0d	256 m.
12	-	1024 m.

JAUGES

Correctif aux pages 41, 44, 50, 57 de la v.2.1.

Les jauges sont des tables dynamiques permettant de définir l'état actuel du personnage, associées au niveau de difficulté et au modificateur correspondants.

Les jauges concernent les tables suivantes :

- ▶ Altération
- ▶ Esprits
- ▶ Santé
- ▶ Souffle
- ▶ Stress
- ▶ Territoire

STRESS

Correctif à la page 46 de la v.2.1.

Note : par rapport à la précédente version, les adjectifs de la jauge de stress sont changés en substantifs pour éviter l'accord de genre.

La dernière ligne de la jauge de stress intègre maintenant à la fois la folie et le K.O. : il est donc possible de perdre conscience à ce stade. La perte de conscience permet éventuellement d'éviter la folie, mais entraîne un danger réel pour le personnage pendant la durée de son absence.

TERRITOIRE ET ESPRITS

Correctif aux pages 15 à 17 de la v.2.1.

Quand le territoire d'un immortel augmente une jauge se remplit, de la même manière que la santé.

L'augmentation de la taille du territoire est liée à l'empilement des esprits intérieurs.

Le modificateur des esprits et du territoire correspond à un bonus pour interagir avec le souffle et les esprit de la zone, qui peut se changer en malus pour résister aux actions intrusives des fantômes. Cela encourage les immortels possédant un vaste territoire à en éliminer les fantômes ou à s'en faire des alliés.

SOUFFLE

Correctif à la page 10 de la v.2.1.

SATURATION

Concrètement, l'immortel attire le souffle libre. Qu'il soit rempli de souffle ou pas ne change pas cet état de fait. Un immortel bourré de souffle continue à attirer autour de lui du souffle libre supplémentaire s'il est, par exemple, sur un champ de bataille. Le souffle excédentaire, qu'il n'arrive pas à absorber, stagnera autour du Vautour, de plus en plus dense, et déclenchera une sorte de tempête occulte, un tourbillon de souffle libre autour du personnage.

Cet excès de souffle libre peut être utilisé comme une réserve externe de souffle tant qu'on est dedans (pratique pour utiliser ses pouvoirs en continu sur le champ de bataille).

À haute dose, il pourra temporairement altérer les lois naturelles de la zone. Au final, si personne ne récupère le souffle, il finit par imprégner le lieu (ce qui altère plus durablement le lieu et permet à un fantôme d'y résider). Le souffle imprégné reste récupérable par un Vautour, mais il s'agit d'une démarche beaucoup plus longue et compliquée.

SOUFFLE IMPRÉGNÉ

Un immortel a la possibilité de récupérer du souffle qui imprègne déjà un lieu, par exemple sur les lieux d'un accident mortel récent ou dans une arène de combat à mort. Ce souffle est beaucoup plus difficile à obtenir que le souffle libre.

Capter le souffle imprégné demande une démarche active de la part de l'immortel, qui doit se concentrer sur cette action. Il doit également se trouver à l'intérieur du lieu imprégné (le fait que ce lieu se trouve sur le territoire du Vautour n'est pas suffisant). Une journée de concentration (12h) permet de récolter un rang de souffle.

Cette capacité peut être améliorée par un pouvoir.



POUVOIRS

Correctif aux pages 55 à 59 de la v.2.1.

La plupart des pouvoirs ont des prérequis et débloquent eux-mêmes d'autres pouvoirs. Ils possèdent un effet de base, qui peut être modifié à l'aide d'augmentations. Chaque augmentation diminue la réserve de souffle d'un rang. Généralement, une augmentation élargit la zone d'effet, ajoute une cible, améliore la puissance du pouvoir. Elle est aussi associée à une augmentation de la difficulté, dans le cas d'un jet de dé.

La difficulté de base d'un pouvoir est de 4. Chaque augmentation activée ajoute +4 à cette difficulté et entraîne la dépense d'un rang de souffle. Même si la difficulté n'est pas atteinte, le souffle engagé est perdu.

À noter que l'activation d'un pouvoir sans aucune augmentation n'entraîne aucune dépense de souffle. Il n'est cependant pas possible d'enchaîner deux fois un même pouvoir sans augmentation ou avec la ou les mêmes augmentations. Il faut attendre une heure avant de pouvoir effectuer une tentative identique.

Toute utilisation de pouvoir nécessite de souffler de l'air (chargé par l'énergie du souffle) sur la cible (sauf si celle-ci est la personne qui utilise le pouvoir, sur elle-même).

AUGMENTATIONS

Les augmentations sont des modificateurs génériques qui permettent de personnaliser l'utilisation d'un pouvoir.

- **Cible** : ajoute une cible à l'effet.
- **Dégâts** : augmente d'un rang les dégâts de l'effet (sur la table de santé).
- **Distance** : augmente d'un rang la distance entre le personnage et la cible de l'effet (sur la table de territoire).
- **Durée** : augmente d'un rang la durée d'effet (sur la table de minuterie).
- **Lenteur** : diminue d'un rang la vitesse maximum autorisée de la cible de l'effet (sur la table de territoire).
- **Poids** : augmente d'un rang le poids maximum autorisé de la cible de l'effet (sur la table de poids).
- **Protection** : diminue d'un rang les dégâts de l'effet (sur la table de santé).
- **Réalisation** : diminue d'un rang le temps de réalisation de l'effet (sur la table de minuterie).
- **Stress** : augmente d'un rang le niveau de stress de la cible de l'effet (sur la table de stress).
- **Taille** : augmente d'un rang la taille maximum autorisé de la cible de l'effet (sur la table de taille).
- **Vitesse** : augmente d'un rang la vitesse maximum autorisée de la cible de l'effet (sur la table de territoire).

VOCABULAIRE

- **Alpha** : esprit intérieur actif chez un immortel. L'alpha supplante les écrasés, les autres esprits contenus par l'immortel.
- **Communauté** : groupe d'influence rassemblant des immortels ou des mortels initiés à l'occulte.
- **Destin** : objectif personnel à portée sociale, potentiellement partagé avec d'autres. Le destin n'est pas choisi par la personne, mais elle a conscience de son existence. Son accomplissement génère du souffle, son échec entraîne une mutation chez l'immortel.
- **Destinée** : rassemble tous les objectifs d'une personne, à la fois les projets et le destin. Avancer sur le chemin de la destinée permet de générer du souffle.
- **Écrasé** : un esprit intérieur inactif chez un immortel. Les écrasés sont dominés par l'alpha, seul esprit intérieur à pouvoir interagir avec l'immortel.
- **Éthers** : au-delà, là où vont les esprits des morts qui n'avaient pas de destin ou qui ont réussi à l'accomplir.
- **Esprit** : part de personnalité résiduelle d'une créature vivante, capable d'agir indépendamment de son corps, en particulier après la mort de ce dernier. L'esprit reste ancré au réel par l'intermédiaire de son destin.
- **Esprit intérieur** : esprit emprisonné dans le corps d'un immortel. Un esprit intérieur peut être alpha (actif, dominant) ou écrasé (passif, dominé).
- **Fantôme** : esprit d'un mort qui n'a pas encore accompli son destin. Un fantôme utilise le souffle qui imprègne le lieu de son trépas pour interagir avec son environnement et avec les vivants.
- **Mutation** : modification physique d'un immortel, généralement liée à un type animal. Une mutation génère un avantage physique et un désavantage social de même ampleur.
- **Ombres** : territoire des morts, là où vont les esprits des morts qui n'ont pas réussi à accomplir leur destin.
- **Pouvoir** : capacité à manipuler le souffle pour modifier les lois de la nature et générer des effets surnaturels.
- **Projet** : objectif défini par une créature vivante, dont l'accomplissement amène à une amélioration de sa situation personnelle et génère du souffle.
- **Souffle** : énergie du temps qui anime tout être vivant. Généré par l'accomplissement de la destinée.
- **Souffle libre** : souffle qui n'est pas contenu dans une créature vivante, un lieu ou un objet (il se trouve dans l'air). Le souffle libre est généralement issu du corps d'un mort. Il finit par s'ancrer rapidement dans le lieu où il se trouve (s'il n'est pas récolté avant).
- **Territoire** : zone autour d'un immortel où toute mort le concerne personnellement.
- **Vautour** : surnom donné aux immortels dans l'Antiquité en raison de leur lien étroit avec le passage de vie à trépas. Le charognard était lui-même un symbole fort du passage vers le royaume des morts, en particulier dans le zoroastrisme.



Portrait

Nom _____

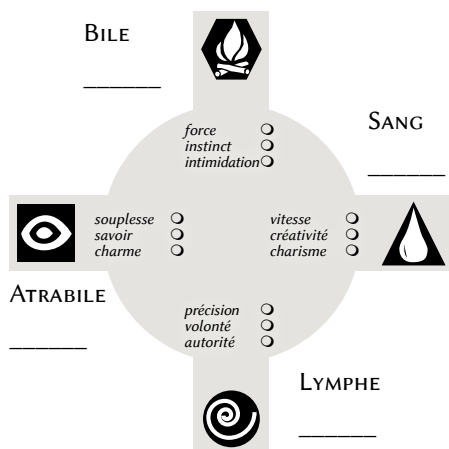
Joueur _____

Naissance (âge) _____

Profil _____

Saison (époque) _____

Communauté _____



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération	Esprits	Territoire
0	0	☐ en forme	☐ calme	☐ rempli	☐ inaltéré	☐ seul	☐ contact
2	1	☐ égratignure	☐ nervosité	☐ presque plein	☐ infime	☐ compagnon	☐ 1 m.
4	2	☐ estafilade	☐ fièvre	☐ relativ. plein	☐ très légère	☐ deux invités	☐ 4 m.
6	3	☐ légère	☐ tension	☐ à moitié	☐ légère	☐ groupe	☐ 16 m.
8	4	☐ moyenne	☐ panique	☐ relativ. vide	☐ moyenne	☐ foule	☐ 64 m.
10	0d	☐ profonde	☐ choc	☐ presque vide	☐ importante	☐ multitude	☐ 256 m.
12	-	☐ mortelle	☐ K.O./folie	☐ dernier souffle	☐ mutation	☐ fusion/folie	☐ 1024 m.

Combat		Subtilité		Civilisation		Nature	
Mains nues		Larcin		Langues		Animal	
Arme contondante		Discrétion		Culture		Environnement	
Arme blanche		Dissimulation		Législation		Flore	
Arme de tir		Recherche		Politique		Survie	
Physique		Entregent		Art & technique		Sciences	
Endurance		Étiquette		Arts		Humaines	
Intensité		Empathie		Artisanat		Exactes	
Perception		Persuasion		Conception		Médicales	
Résistance		Interprétation		Transport		Occultes	

Équipement

Évolutions

Esprits _____

Folies _____

Expérience _____

Jetons d'harmonie _____

Destinée

Xilo _____

Pétra _____

Métallo _____

Néro _____

Destin _____

Historique

Pouvoirs



BILE

SANG

ATRABILE

LYMPHE

force instinct intimidation ○ ○ ○

souplesse savoir charme ○ ○ ○

vitesse créativité charisme ○ ○ ○

précision volonté autorité ○ ○ ○

Nom _____

Joueur _____

Naissance (âge) _____

Profil _____

Saison (époque) _____

Communauté _____

Portrait

Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération	Esprits	Territoire
0	0	☐ en forme	☐ calme	☐ rempli	☐ inaltéré	☐ seul	☐ contact
2	1	☐ égratignure	☐ nervosité	☐ presque plein	☐ infime	☐ compagnon	☐ 1 m.
4	2	☐ estafilade	☐ fièvre	☐ relativ. plein	☐ très légère	☐ deux invités	☐ 4 m.
6	3	☐ légère	☐ tension	☐ à moitié	☐ légère	☐ groupe	☐ 16 m.
8	4	☐ moyenne	☐ panique	☐ relativ. vide	☐ moyenne	☐ foule	☐ 64 m.
10	0d	☐ profonde	☐ choc	☐ presque vide	☐ importante	☐ multitude	☐ 256 m.
12	-	☐ mortelle	☐ K.O./folie	☐ demiersouffle	☐ mutation	☐ fusion/folie	☐ 1024 m.

Combat		Subtilité		Civilisation		Nature	
Mains nues		Larcin		Langues		Animal	
Arme contondante		Discretion		Culture		Environnement	
Arme blanche		Dissimulation		Législation		Flore	
Arme de tir		Recherche		Politique		Survie	
Physique		Entregent		Art & technique		Sciences	
Endurance		Étiquette		Arts		Humaines	
Intensité		Empathie		Artisanat		Exactes	
Perception		Persuasion		Conception		Médicales	
Résistance		Interprétation		Transport		Occultes	

Équipement

Évolutions

Esprits _____

Folies _____

Expérience _____

Jetons d'harmonie _____

Destinée

Xilo _____

Pétra _____

Métallo _____

Néro _____

Destin _____

Historique

Pouvoirs
