



ARCANES

Choisis 2 Arcanes pour un Ritualiste, 3 pour un Chanceux, 4 pour un Cartomancien. Cocher l'Arcane Dominante.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- Move spécifique :

AVANCEMENT ☐☐☐☐☐

Quand les 5 carrés sont cochés, choisis un avancement et efface-les.

- ☐☐ Un move supplémentaire de ta Valeur
- ☐☐ Un move supplémentaire d'une autre Valeur
- ☐ Le move spécifique de ta Carte Dominante
- ☐ Un nouveau mot-clé
- ☐ Une nouvelle Carte
- ☐ +1 à une caractéristique profane (Classe ou Cran ou Finesse)
- ☐ +1 à une caractéristique mystique (Rituel ou Cartomancie ou Intuition ou Chance)
- ☐ 2 nouvelles Sources : Alliés et Foule
- ☐ 2 nouvelles Sources : Singularités et Objets contenant de la Chance
- ☐ +2 Points de Contrôle

EMPRUNTER DE LA CHANCE

À n'importe quel moment tu peux instantanément :

- **Hypothéquer une Carte et un Mot-clé** pour 5 PC Quand tu passes en-dessous de 3PC, tu peux :
- **Compromettre la mission** et regagner la moitié de ta réserve de points de Chance et de points de Contrôle.
- **Sacrifier un Soutien** et regagner la moitié de ta réserve de points de Chance et de points de Contrôle.
- **Renoncer à ta cause et regagner la totalité de ta réserve de points de Chance et de points de Contrôle.**

STATS PROFANES

- ☐ Classe ♥ Agir face au danger
♦ Manipuler
- ☐ Finesse ♣ Faire le point
♠ Cerner quelqu'un
- ☐ Cran ♥ Employer la force

STATS MYSTIQUES

- ☐ Rituel ♠ Faire un Rituel
♣ Hacker un Rituel
- ☐ Cartomancie ♥ Faire une Passe
▶ Tu as (4 + Ca) Points de Contrôle
☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ Intuition ♦ Lire la trame du hasard
♣ Lire la trace
- ☐ Chance ♠ Se refaire

CHANCE

Dépense 1 Point de Chance pour obtenir +1 avant un jet

Chance	-1	0	+1	+2	+3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

MOVES

Choisis 3 moves.

- **Théorie des jeux** : Finesse +1 (max +3)
- **God save the Queen** : Détourne une attaque te visant vers un membre de ta Maison en position de s'interposer. Il gagne 1XP.
- **Compter les Cartes** : Finesse pour Agir face au Danger
- **Territoire** : Crée un lieu enchanté par un Rituel. Fixe les caractéristique du Rituel lorsque le lieu est créé
- **Faites vos jeux** : En début de partie si la fiction le permet, lance dés+Finesse. Sur 10+ retiens 3, sur 7-9 retiens 1. Tu peux dépenser 1 pour :
 - ▶ Regagner de la chance
 - ▶ faire intervenir une escouade (de profanes) qui compte comme un gang
 - ▶ quand tu rencontres un PNJ pour la première fois, il te doit un service
 - ▶ faire jouer un contact pour qu'il soit présent

AUTRES MOVES



RELATIONS

Choisis une relation à +2, une à 0 et une à -1. Quand tu aides ce personnage, jette + relation

MATÉRIEL ET APPARENCE

CAUSE ET SOUTIEN

Note ta Cause et tes Soutiens avec la faiblesse que tu leur as révélée.

CRÉATION

- ▶ **Choisis une Valeur** parmi : As, Atout, Cavalier, Excuse, Joker, Reine, Soldat, Valet.
- ▶ **Choisis une répartition de caractéristiques profanes :**
 - ▶ Classe +0 Finesse +2 Cran +1
 - ▶ Classe +1 Finesse +2 Cran +0
 - ▶ Classe +2 Finesse +2 Cran -2
- ▶ **Choisis un Rôle** parmi : Ritualiste, Cartomancien, Chanceux.
- ▶ **Choisis tes Arcanes**
- ▶ **Choisis tes Mots-clés**
- ▶ **Choisis une répartition de caractéristiques mystiques :**
 - ▶ Ritualiste :
 - ▶ R +2, Ca -2, I +1, Ch +1
 - ▶ R +1, Ca -1, I +2, Ch +0
 - ▶ R +1, Ca 0, I 0, Ch +1
 - ▶ Cartomancien :
 - ▶ R -2, Ca +2, I -1, Ch +2
 - ▶ R -1, Ca +1, I +2, Ch +0
 - ▶ R +0, Ca +1, I +0, Ch +1
 - ▶ Chanceux :
 - ▶ R +0, Ca -1, I +1, Ch +2
 - ▶ R -1, Ca +0, I +1, Ch +2
 - ▶ R +0, Ca -1, I +2, Ch +1
- ▶ **Choisis tes Moves**
- ▶ **Choisis la culture et le style de tes Rituels**
- ▶ **Choisis ton apparence et ton matériel**
- ▶ **Choisis une Maison (sauf si tu es un Joker)**
- ▶ **Choisis la cause qui a engagé ton personnage dans le Jeu**
- ▶ **Choisis la valeur et écris une phrase décrivant ton opinion sur les autres personnages**
- ▶ **Le plus haut gradé de chaque Maison choisit une devise pour la Maison**

CULTURE

Choisis une culture et un style pour tes Rituels

MOTS-CLÉS

Choisis 2 Mots-clés pour un Cartomancien, 3 pour un Chanceux et 4 pour un Ritualiste.

-
-
-
-
-

RITUELS EN COURS

Note les caractéristiques de tous les Rituels pour lesquels il reste des charges à dépenser : Creuset, Mot-clé, Focus et Propriétés.