

[illegible]

CAPACITÉS SPÉCIALES		LIVRET							
<p>○ ANTICIPATION : Deux fois par coup, vous pouvez assister un coéquipier sans payer le coût en stress. Décrivez comment vous vous y êtes préparé.</p> <p>○ PRÉVOYANT : Grâce à votre planification minutieuse, pendant les temps morts, vous pouvez octroyer, à vous-même ou à un membre de la bande, une activité de temps mort supplémentaire.</p> <p>○ INFLUENT : Pendant les temps morts, vous obtenez +1 niveau de résultat quand vous acquérez une ressource ou réduisez le raffut.</p> <p>○ VICE CACHÉ : Lorsque vous vous adonnez à votre vice, vous pouvez ajuster le résultat de votre jet de 1 ou 2 (en positif ou négatif). Un allié vous accompagnant peut en faire de même.</p> <p>○ CONTRAT SPECTRAL : Lorsque vous concluez un marché en vous serrant la main ou en rédigeant un contrat écrit, votre partenaire et vous – humain ou autre – portez désormais chacun la marque de ce serment. Si l'un de vous deux enfreint les termes du contrat, il subit un blessure de niveau 3, « Maudit ».</p> <p>○ GIBIER DE POTENCE : Lorsque vous êtes incarcéré, votre niveau d'avis de recherche est comptabilisé comme inférieur d'un degré, votre rang comme supérieur d'un degré et vous gagnez +1 relation avec une faction que vous aiderez durant votre incarcération, en plus de ce que vous obtiendrez sur votre jet d'incarcération.</p> <p>○ TÊTE PENSANTE : Vous pouvez dépenser votre armure spéciale pour protéger un coéquipier, ou pour vous dépasser quand vous recueillez des informations ou travaillez sur un projet à long terme.</p> <p>○ TISSER SA TOILE : Vous gagnez +1 dé pour Côtoyer si vous recueillez des informations sur une cible pour un coup, et +1 dé au jet d'engagement pour cette opération.</p> <p>○ ○ ○ VÉTÉRAN : Une capacité spéciale d'un autre livret.</p>		<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">LIVRET</div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">PERSPICACITÉ</div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">PROUESSE</div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">DÉTERMINATION</div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">DÉ BONUS</div>							
<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">AMIS ASTUCIEUX</div> <p>△▽ Salia, une courtière en informations</p> <p>△▽ August, un maître-architecte</p> <p>△▽ Jennah, une domestique</p> <p>△▽ Riven, un chimiste</p> <p>△▽ Jeren, un archiviste chez les Manteaux bleus</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">XP</div> <p>◆ <i>Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.</i></p> <p>À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.</p> <p>◆ <i>Vous avez relevé un défi par le complot ou les machinations.</i></p> <p>◆ <i>Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.</i></p> <p>◆ <i>Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.</i></p>		<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">ÉQUIPEMENT</div> <p><input type="checkbox"/> <i>Fausse identité de qualité</i></p> <p><input type="checkbox"/> Whisky de qualité</p> <p><input type="checkbox"/> Plans d'architecture</p> <p><input type="checkbox"/> Fiole d'essence de sommeil</p> <p><input type="checkbox"/> Pistolet de paume dissimulé</p> <p><input type="checkbox"/> Amulette à esprits</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">CHARGE</div> <p>◆ 3 légère ◆ 5 standard ◆ 6 lourde</p> <p><input type="checkbox"/> Une lame ou deux</p> <p><input type="checkbox"/> Couteaux de lancer</p> <p><input type="checkbox"/> Pistolet <input type="checkbox"/> 2° Pistolet</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arme lourde</p> <p><input type="checkbox"/> Arme bizarre</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Armure <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Lourde</p> <p><input type="checkbox"/> Matériel de cambrioleur</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Matériel d'escalade</p> <p><input type="checkbox"/> Ingrédients occultes</p> <p><input type="checkbox"/> Documents</p> <p><input type="checkbox"/> Fournitures de subterfuge</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Outils de démolition</p> <p><input type="checkbox"/> Outils de bricolage</p> <p><input type="checkbox"/> Lanterne</p>							
<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">COOPÉRATION</div> <p>Assister un coéquipier</p> <p>Mener une action de groupe</p> <p>Protéger un coéquipier</p> <p>Mettre en place des préparatifs</p>		<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">PLANIFICATION ET CHARGE</div> <p>Choisissez un plan, fournissez le détail. Choisissez votre charge pour ce coup.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">Assaut : point d'attaquer</td> <td style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">Occulte : méthode occulte</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">Arnaque : mode de tromperie</td> <td style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">Mondain : connaissance</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">Furtif : point d'infiltration</td> <td style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;">Transport : itinéraire & moyen de transport</td> </tr> </table>		Assaut : point d'attaquer	Occulte : méthode occulte	Arnaque : mode de tromperie	Mondain : connaissance	Furtif : point d'infiltration	Transport : itinéraire & moyen de transport
Assaut : point d'attaquer	Occulte : méthode occulte								
Arnaque : mode de tromperie	Mondain : connaissance								
Furtif : point d'infiltration	Transport : itinéraire & moyen de transport								
<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">RECUEIL D'INFORMATIONS</div> <p>◆ <i>Que désirent-ils le plus ?</i></p> <p>◆ <i>De quoi devrais-je m'inquiéter ?</i></p> <p>◆ <i>De quel moyen de pression puis-je me servir ?</i></p> <p>◆ <i>Comment puis-je découvrir [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Que comptent-ils faire ?</i></p> <p>◆ <i>Comment puis-je les amener à [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Que se passe-t-il vraiment ici ?</i></p>									

BLADES IN THE DARK

BANDE

NOM

SURNOM

APPARENCE

ORIGINE: AKOROS — ÎLES DE LA DAGUE
IRUVIA — SEVEROS — SKOVLAN — TYCHEROS

ANTÉCÉDENTS: ACADÉMIE — BAS-FONDS — LOI
COMMERCE — LABEUR — MILITAIRE — NOBLESSE

VICE / POURVOYEUR: BIZARRE — DEVOIR — FOI — JEU — LUXE — PLAISIR — STUPEUR

STRESS

TRAUMA

HANTÉ — IMPRUDENT — INSENSIBLE — LUNATIQUE
OBSÉDÉ — PARANOÏAQUE — TENDRE — VICIEUX

BLESSURE

3

BESOIN D'AIDE

GUÉRISON

compteur de projet

2

-1 DÉ

ARMURE

ARMURE

1

EFFET RÉDUIT

LOURDE

SPÉCIALE

NOTES

ARLEQUIN

UN ESPION ET
MANIPULATEUR
SUBTIL

MAGOT

LINGOT

- CAPACITÉS SPÉCIALES
- GAMBIT DE LA TOUR

Prenez 2 points de stress pour utiliser votre meilleure valeur d'action alors que vous accomplissez une autre action. Expliquez comment vous adaptez cette compétence à un tout autre domaine.
- LE MASQUE

Lorsque vous usez d'un déguisement ou d'un autre artifice, vous gagnez +1 dé sur vos jets visant à provoquer la confusion ou éviter la suspicion. Quand finalement vous tombez le masque, l'effet de surprise qui en résulte vous confère l'initiative.
- VOIX SPECTRALE

Vous êtes initié aux mystères permettant de converser avec un fantôme ou un démon comme s'il s'agissait d'un être humain ordinaire, aussi terrifiant ou sauvage qu'il apparaisse. Vous êtes puissant quand vous communiquez avec les entités surnaturelles.
- TEL LE REFLET DANS LE MIROIR

Vous savez toujours quand quelqu'un vous ment.
- PETITS À-CÔTÉS

À la fin de chaque temps mort, vous gagnez +2 magot.
- MAGNÉTISME

Quand vous influencez quelqu'un, vous pouvez lui ôter tout souvenir de ce qui vient de se passer jusqu'à votre prochaine interaction avec lui.
- SUBTERFUGE

Vous pouvez dépenser votre armure spéciale pour résister à une conséquence en rapport avec la suspicion ou la persuasion, ou pour vous dépasser afin de mettre en œuvre un subterfuge.
- AIE CONFIANCE

Vous gagnez +1 dé pour toute action impliquant une cible avec laquelle vous avez une relation intime.
- VÉTÉRAN

Une capacité spéciale d'un autre livret.

AMIS RUSÉS

ÉQUIPEMENT

CHARGE

△▽ Bryl, un vendeur de drogue

▽ Vêtements de qualité et bijoux

△▽ Bazso Baz, un chef de gang

▽ Kit de déguisement de qualité

△▽ Klyra, la tenancière d'une taverne

▽ Dés pipés de qualité, cartes marquées

△▽ Nyryx, une prostituée

▽ Poudre de transe

△▽ Harker, un gibier de potence

▽ Canne-épée

▽ Amulette à esprits

XP

◆ Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.

À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.

◆ Vous avez relevé un défi par la tromperie ou l'influence.

◆ Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.

◆ Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.

LIVRET

PERSPICACITÉ

BRICOLER

ÉTUDIER

SURVEILLER

TRAQUER

PROUESSE

COMBATTRE

DÉMOLIR

MANŒVRER

RÔDER

DÉTÉRMINATION

COMMANDER

COMMUNIER

CÔTOYER

INFLUENCER

DÉ BONUS

SE DÉPASSER (en prenant 2 points de stress) -OU- accepter un PACTE AVEC LE DIABLE

Une lame ou deux

Couteaux de lancer

Pistolet

2° Pistolet

Arme lourde

Arme bizarre

Armure

Armure Lourde

Matériel de cambrioleur

Matériel d'escalade

Ingrédients occultes

Documents

Fournitures de subterfuge

Outils de démolition

Outils de bricolage

Lanterne

COOPÉRATION

Assister un coéquipier

Mener une action de groupe

Protéger un coéquipier

Mettre en place des préparatifs

PLANIFICATION ET CHARGE

Choisissez un plan, fournissez le détail. Choisissez votre charge pour ce coup.

Assaut: point d'attaque

Occulte: méthode occulte

Arnaque: mode de tromperie

Mondain: connaissance

Furtif: point d'infiltration

Transport: itinéraire & moyen de transport

RECUEIL D'INFORMATIONS

◆ Que comptent-ils faire ?

◆ Comment puis-je les amener à [X] ?

◆ Dissent-ils la vérité ?

◆ Que ressentent-ils vraiment ?

◆ À quoi tiennent-ils vraiment ?

◆ Comment puis-je me fondre ici ?

◆ Que se passe-t-il vraiment ici ?

BLADES IN THE DARK

BANDE

NOM

SURNOM

APPARENCE

ORIGINE:AKOROS — ÎLES DE LA DAGUE
IRUVIA — SEVEROS — SKOVLAN — TYCHEROS

ANTÉCÉDENTS:ACADÉMIE — BAS-FONDS — LOI
COMMERCE — LABEUR — MILITAIRE — NOBLESSE

VICE / POURVOYEUR:

BIZARRE — DEVOIR — FOI — JEU — LUXE — PLAISIR — STUPEUR

STRESS

TRAUMA

HANTÉ — IMPRUDENT — INSENSIBLE — LUNATIQUE
OBSÉDÉ — PARANOÏAQUE — TENDRE — VICIEUX

BLESSURE		GUÉRISON
3	BESOIN D'AIDE	compteur de projet
2	-1 DÉ	ARMURE
1	EFFET RÉDUIT	LOURDE
		SPÉCIALE

NOTES

CHIMÈRE

UN SPÉCIALISTE DE
L'INFILTRATION ET
DU CAMBRIOLAGE

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **INFILTRÉ** : Vous n'êtes pas affecté par la **qualité** ou le **rang** des mesures de sécurité.
- **EMBUSCADE** : Quand vous passez à l'attaque depuis une cachette ou déclenchez un piège, vous gagnez **+1 dé** à votre jet.
- **CASSE-COU** : Quand vous êtes en position désespérée, vous gagnez **+1 dé** à votre jet d'action si vous prenez **-1 dé** au jet de **résistance** contre les conséquences de l'action.
- **LE DIABLE AU CORPS** : Vous pouvez vous **dépasser** pour : *accomplir un exploit athlétique proche du surhumain* **ou** *vous déplacer de façon à semer la confusion chez vos ennemis, au point qu'ils s'affrontent mutuellement par erreur*.
- **EXPERTISE** : Choisissez l'une de vos valeurs d'action. Quand vous menez une **action de groupe** utilisant cette action, vous ne subissez au maximum qu'un point de **stress**, peu importe le nombre de jets ratés.
- **VOILE SPECTRAL** : Vous pouvez transférer partiellement votre essence dans le champ spectral, et devenir l'espace de quelques instants fantomatique et immatériel. Vous subissez 2 **stress** au moment du passage, plus 1 **stress** pour chacun des bénéfices ci-après : *cela dure quelques minutes au lieu de quelques instants ; vous êtes invisible ; vous pouvez flotter dans l'air tel un fantôme*.
- **RÉFLEXES** : Vous agissez toujours en premier.
- **OMBRE** : Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour **résister** à une conséquence en rapport avec la détection ou les mesures de sécurité, ou vous **dépasser** pour réaliser un exploit d'athlétisme ou de discrétion.
- ○ ○ **VÉTÉRAN** : Une capacité spéciale d'un autre livret.

AMIS TROUBLES

- △ ▽ **Telda**, un mendiant
- △ ▽ **Darmot**, un Manteau bleu
- △ ▽ **Frake**, un serrurier
- △ ▽ **Roslyn Kellis**, une noble
- △ ▽ **Petra**, une secrétaire municipale

XP

- ◆ *Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.*
- À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.
- ◆ *Vous avez relevé un défi en usant de discrétion ou en vous échappant.*
- ◆ *Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.*
- ◆ *Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.*

COOPÉRATION

Assister un coéquipier

Mener une **action de groupe**

Protéger un coéquipier

Mettre en place des **préparatifs**

PLANIFICATION ET CHARGE

Choisissez un **plan**, fournissez le **détail**.
Choisissez votre **charge** pour ce coup.

Assaut : point d'attaque

Arnaque : mode de tromperie

Furtif : point d'infiltration

Occulte : méthode occulte

Mondain : connaissance

Transport : itinéraire & moyen de transport

MAGOT

LINGOT

LIVRET

PERSPICACITÉ

- ● ● ● **BRICOLER**
- ● ● ● **ÉTUDIER**
- ● ● ● **SURVEILLER**
- ● ● ● **TRAQUER**

PROUESSE

- ● ● ● **COMBATTRE**
- ● ● ● **DÉMOLIR**
- ● ● ● **MŒUVRER**
- ● ● ● **RÔDER**

DÉTÉRMINATION

- ● ● ● **COMMANDER**
- ● ● ● **COMMUNIER**
- ● ● ● **CÔTOYER**
- ● ● ● **INFLUENCER**

DÉ BONUS

+ **SE DÉPASSER** (en prenant 2 points de stress) -OU- accepter un **PACTE AVEC LE DIABLE**

3 légère 5 standard 6 lourde

- ☐ Une lame ou deux
- ☐ Couteaux de lancer
- ☐ Pistolet ☐ 2° Pistolet
- ☐ ☐ Arme lourde
- ☐ Arme bizarre
- ☐ ☐ Armure ☐ ☐ ☐ +Lourde
- ☐ Matériel de cambrioleur
- ☐ ☐ Matériel d'escalade
- ☐ Ingrédients occultes
- ☐ Documents
- ☐ Fournitures de subterfuge
- ☐ ☐ Outils de démolition
- ☐ Outils de bricolage
- ☐ Lanterne

RECUEIL D'INFORMATIONS

- ◆ *Que comptent-ils faire ?*
- ◆ *Comment puis-je les amener à [X] ?*
- ◆ *De quoi devrais-je m'inquiéter ?*
- ◆ *Quel est le meilleur moyen d'entrer ?*
- ◆ *Où puis-je me cacher ?*
- ◆ *Comment puis-je trouver [X] ?*
- ◆ *Que se passe-t-il vraiment ici ?*

[illegible]

CAPACITÉS SPÉCIALES			
<input type="checkbox"/>	GUERRIER NÉ : Vous pouvez cocher votre armure spéciale pour réduire une blessure causée par une attaque en combat ou pour vous dépasser durant un combat.		
<input type="checkbox"/>	GARDE DU CORPS : Si vous protégez un coéquipier, vous gagnez +1 dé à votre jet de résistance. Quand vous recueillez des informations afin d'anticiper de possibles menaces, vous obtenez +1 effet .		
<input type="checkbox"/>	COMBATTANT SPECTRAL : Vous pouvez imprégner d'énergie spirituelle vos mains, vos armes de mêlée ou vos outils. Vous êtes puissant en combat contre le surnaturel. Vous pouvez interagir fortement avec le surnaturel, voire lutter contre des esprits pour les maîtriser et les capturer.		
<input type="checkbox"/>	MENEUR : Quand vous Commandez vos comparses au combat, ils continuent à se battre même s'ils devaient se disperser (ils ne sont pas mis hors de combat par une blessure de niveau 3). Ils bénéficient en outre de +1 effet et 1 armure .		
<input type="checkbox"/>	MULE : Vos limites de charge augmentent. Légère : 5. Standard : 7. Lourde : 8.		
<input type="checkbox"/>	À NE PAS PRENDRE À LA LÉGÈRE : Vous pouvez vous dépasser pour : soit <i>accomplir un tour de force physique proche du surhumain</i> , soit <i>affronter en combat rapproché un petit gang (jusqu'à six personnes) à jeu égal</i> .		
<input type="checkbox"/>	FÉROCE : Vos déchainements de violence vous rendent particulièrement effrayant. Quand vous Commandez une cible effrayée, gagnez +1 dé à votre jet.		
<input type="checkbox"/>	VIGOUREUX : Vous guérissez plus rapidement. Cochez de manière permanente un segment de votre compteur de guérison. Gagnez +1 dé aux jets de récupération.		
<input type="checkbox"/>	VÉTÉRAN : Une capacité spéciale d'un autre livret.		
AMIS DANGEREUX		ÉQUIPEMENT	CHARGE
<input type="checkbox"/>	Marlane , un pugiliste	<input type="checkbox"/> Arme à une main de qualité	
<input type="checkbox"/>	Chael , une brute vicieuse	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arme lourde de qualité	
<input type="checkbox"/>	Mercy , une tueuse de sang-froid	<input type="checkbox"/> Arme ou outil effrayant	
<input type="checkbox"/>	Grace , une extorqueuse	<input type="checkbox"/> <i>Menottes et chaînes</i>	
<input type="checkbox"/>	Dents-de-scie , un médecin	<input type="checkbox"/> <i>Fiole d'essence de rage</i>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <i>Amulette à esprits</i>	
XP			
♦ <i>Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.</i>			
À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.			
♦ <i>Vous avez relevé un défi en utilisant la force ou la violence.</i>			
♦ <i>Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.</i>			
♦ <i>Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.</i>			
COOPÉRATION		PLANIFICATION ET CHARGE	
Assister un coéquipier		Chisissez un plan , fournissez le détail . Choisissez votre charge pour ce coup.	
Mener une action de groupe		Assaut : point d'attaque	Occulte : méthode occulte
Protéger un coéquipier		Arnaque : mode de tromperie	Mondain : connaissance
Mettre en place des préparatifs		Furtif : point d'infiltration	Transport : itinéraire & moyen de transport

[illegible]

[illegible]

CAPACITÉS SPÉCIALES			LIVRET	
<p>○ CONTRAINTÉ : Vous pouvez Communier avec le champ spectral pour contraindre un fantôme proche à se manifester et à obéir à un ordre de vous. Vous n'êtes pas terrifié par un fantôme que vous invoquez ou tentez de contraindre (mais vos alliés risquent de l'être).</p> <p>○ MÉDIUM : Vous êtes toujours conscient des entités surnaturelles qui vous entourent. Vous gagnez +1 dé quand vous recueillez des informations sur le surnaturel.</p> <p>○ VOLONTÉ DE FER : Vous êtes insensible à la terreur que provoque la vue de certaines entités surnaturelles. Quand vous faites un jet de résistance avec votre Détermination, vous obtenez un dé supplémentaire.</p> <p>○ OCCULTISTE : Vous connaissez les secrets permettant de Côtoyer les puissances primordiales, les dieux oubliés ou les démons. Une fois que vous avez côtoyé l'une de ces entités, vous gagnez +1 dé pour Commander aux sectateurs qui la vénèrent.</p> <p>○ RITUEL : Vous connaissez les méthodes arcaniques de la sorcellerie rituelle. Vous pouvez Étudier un rituel occulte (ou en créer un nouveau) pour invoquer un effet ou un être surnaturel. Vous débutez avec un rituel déjà connu.</p> <p>○ MÉTHODES ÉTRANGES : Quand vous inventez ou fabriquez quelque chose d'<i>occulte</i>, vous obtenez +1 niveau de résultat à votre jet.</p> <p>○ TEMPÊTE : Vous pouvez vous dépasser pour : soit <i>faire s'abattre la foudre, utilisée comme une arme</i> – soit <i>invoquer une tempête à proximité immédiate (pluie torrentielle, vents hurlants, brouillard épais, givre glacial et neige, etc.)</i>.</p> <p>○ CONJUREUR : Vous pouvez dépenser votre armure spéciale pour résister à une conséquence surnaturelle, ou pour vous dépasser quand vous affrontez ou maniez des forces occultes.</p> <p>○ ○ ○ VÉTÉRAN : Une capacité spéciale d'un autre livret.</p>			<p>PERSPICACITÉ</p> <p>● ● ● ● BRICOLER ● ● ● ● ÉTUDIER ● ● ● ● SURVEILLER ● ● ● ● TRAQUER</p> <p>PROUESSE</p> <p>● ● ● ● COMBATTRE ● ● ● ● DÉMOLIR ● ● ● ● MANŒUVRER ● ● ● ● RÔDER</p> <p>DÉTERMINATION</p> <p>● ● ● ● COMMANDER ● ● ● ● COMMUNIER ● ● ● ● CÔTOYER ● ● ● ● INFLUENCER</p> <p>DÉ BONUS</p> <p>SE DÉPASSER (en prenant + 2 points de stress) -OU- accepter un PACTE AVEC LE DIABLE</p>	
AMIS ÉTRANGES	ÉQUIPEMENT	CHARGE	<p>◆ 3 légère ◆ 5 standard ◆ 6 lourde</p> <p><input type="checkbox"/> Une lame ou deux <input type="checkbox"/> Couteaux de lancer <input type="checkbox"/> Pistolet <input type="checkbox"/> 2° Pistolet <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arme lourde <input type="checkbox"/> Arme bizarre <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Armure <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +Lourde <input type="checkbox"/> Matériel de cambrioleur <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Matériel d'escalade <input type="checkbox"/> Ingrédients occultes <input type="checkbox"/> Documents <input type="checkbox"/> Fournitures de subterfuge <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Outils de démolition <input type="checkbox"/> Outils de bricolage <input type="checkbox"/> Lanterne</p>	
<p>△▽ Nyryx, un fantôme possesseur</p> <p>△▽ Scurlock, un vampire</p> <p>△▽ Setarra, un démon</p> <p>△▽ Quellyn, une sorcière</p> <p>△▽ Flint, un trafiquant d'esprits</p>			<p><input type="checkbox"/> Croc à éclairs de qualité</p> <p><input type="checkbox"/> Masque arcanique de qualité</p> <p><input type="checkbox"/> <i>Fiole d'électroplasma</i></p> <p><input type="checkbox"/> Flacons à esprit (2)</p> <p><input type="checkbox"/> <i>Clé spectrale</i></p> <p><input type="checkbox"/> <i>Amulette repousse-démon</i></p>	
XP				
<p>◆ <i>Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.</i></p> <p>À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.</p> <p>◆ <i>Vous avez relevé un défi en vous appuyant sur la connaissance et les savoirs arcaniques.</i></p> <p>◆ <i>Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.</i></p> <p>◆ <i>Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.</i></p>				
COOPÉRATION	PLANIFICATION ET CHARGE		RECUEIL D'INFORMATIONS	
Assister un coéquipier	Choisissez un plan , fournissez le détail . Choisissez votre charge pour ce coup.		<p>◆ <i>Qu'y a-t-il d'occulte ou d'étrange ici ?</i></p> <p>◆ <i>Qu'est-ce qui résonne dans le champ spectral ?</i></p> <p>◆ <i>Qu'y a-t-il de caché ou perdu ici ?</i></p> <p>◆ <i>Que comptent-ils faire ?</i></p> <p>◆ <i>Qui est-ce qui les pousse à faire [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Comment puis-je dévoiler [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Que se passe-t-il vraiment ici ?</i></p>	
Mener une action de groupe	Assaut : point d'attaque	Occulte : méthode occulte		
Protéger un coéquipier	Arnaque : mode de tromperie	Mondain : connaissance		
Mettre en place des préparatifs	Furtif : point d'infiltration	Transport : itinéraire & moyen de transport		

BLADES IN THE DARK

BANDE

NOM

SURNOM

APPARENCE

ORIGINE:

AKOROS — ÎLES DE LA DAGUE
IRUVIA — SEVEROS — SKOVLAN — TYCHEROS

ANTÉCÉDENTS:

ACADÉMIE — BAS-FONDS — LOI
COMMERCE — LABEUR — MILITAIRE — NOBLESSE

VICE / POURVOYEUR:

BIZARRE — DEVOIR — FOI — JEU — LUXE — PLAISIR — STUPEUR

STRESS

TRAUMA

HANTÉ — IMPRUDENT — INSENSIBLE — LUNATIQUE
OBSÉDÉ — PARANOÏAQUE — TENDRE — VICIEUX

BLESSURE

3

BESOIN D'AIDE

GUÉRISON

compteur de projet

2

-1 DÉ

ARMURE

ARMURE

1

EFFET RÉDUIT

LOURDE

SPÉCIALE

NOTES

LIMIER

UN PISTEUR ET
TIREUR D'ÉLITE D'UNE
PRÉCISION MORTELLE

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ☐ **TIREUR D'ÉLITE** : Vous pouvez vous **dépasser** pour : soit *tirer au-delà de la portée normale de votre arme*, soit *faire un tir de barrage pour neutraliser l'ennemi*.
- ☐ **CONCENTRATION** : Vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour **résister** à une conséquence liée à la surprise ou au mental (la peur, la confusion, la perte de la piste de votre cible) ou pour vous **dépasser** en combat à distance ou en cours de traque.
- ☐ ☐ **CHASSEUR SPECTRAL** : Votre animal de compagnie est imprégné d'énergie spirituelle. Cela le rend **puissant** lorsqu'il piste ou combat des entités surnaturelles, et lui confère une capacité occulte au choix : *forme spectrale*, *lien mental* ou *rapide comme l'éclair*. Choisissez cette capacité plusieurs fois pour conférer une capacité occulte supplémentaire à votre animal.
- ☐ **ÉCLAIREUR** : Quand vous **recueillez des informations** pour découvrir la localisation d'une cible, vous obtenez **+1 effet**. Quand vous vous mettez à l'affût ou vous camouflez, vous gagnez **+1 dé** aux jets pour éviter d'être repéré.
- ☐ **SURVIVANT** : Que ce soit grâce à l'expérience chèrement acquise ou à un rituel occulte, vous êtes immunisé contre les miasmes empoisonnés des terres mortes, ce qui vous permet de survivre en vous nourrissant de l'étrange faune et flore qu'on peut y trouver. Vous gagnez en outre **+1 case de stress**.
- ☐ **DUR À CUIRE** : Les pénalités que vous subissez en raison de vos **blessures** sont réduites d'un niveau. Une blessure de niveau 4 demeure cependant fatale.
- ☐ **VENGEUR** : Vous gagnez un **critère de gain d'expérience** supplémentaire : « *Vous avez pu rendre la pareille à quelqu'un qui vous a causé du tort, à vous ou à une personne qui vous est chère* ». Si la bande vous a aidé, elle gagne aussi un px.
- ☐ ☐ ☐ **VÉTÉRAN** : Une capacité spéciale d'un autre livret.

AMIS MORTELS

- ☐ ☐ **Steiner**, un assassin
- ☐ ☐ **Celene**, une vigie
- ☐ ☐ **Melvir**, un médecin
- ☐ ☐ **Veleris**, un espion
- ☐ ☐ **Casta**, un chasseur de primes

ÉQUIPEMENT

- ☐ Paire de pistolets de qualité
- ☐ ☐ Fusil long de qualité
- ☐ Cartouches électroplasmiques
- ☐ *Animal de compagnie dressé à la chasse*
- ☐ Longue-vue
- ☐ *Amulette à esprits*

CHARGE

☐ 3 légère ☐ 5 standard ☐ 6 lourde

XP

- ◆ *Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.*
- À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.
- ◆ *Vous avez relevé un défi en utilisant la traque ou la violence.*
- ◆ *Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.*
- ◆ *Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.*

COOPÉRATION

Assister un coéquipier

Mener une **action de groupe**

Protéger un coéquipier

Mettre en place des **préparatifs**

PLANIFICATION ET CHARGE

Choisissez un **plan**, fournissez le **détail**.
Choisissez votre **charge** pour ce coup.

Assaut : point d'attaque

Occulte : méthode occulte

Arnaque : mode de tromperie

Mondain : connaissance

Furtif : point d'infiltration

Transport : itinéraire & moyen de transport

MAGOT

LINGOT

LIVRET

PERSPICACITÉ

- ☐ ☐ ☐ ☐ **BRICOLER**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **Étudier**
- ☒ ☐ ☐ ☐ **SURVEILLER**
- ☒ ☒ ☐ ☐ **TRAQUER**

PROUESSE

- ☐ ☐ ☐ ☐ **COMBATTRE**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **DÉMOLIR**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **MANŒVRER**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **RÔDER**

DÉTERMINATION

- ☐ ☐ ☐ ☐ **COMMANDER**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **COMMUNIER**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **CÔTOYER**
- ☐ ☐ ☐ ☐ **INFLUENCER**

DÉ BONUS

☒ **SE DÉPASSER** (en prenant 2 points de stress) -OU- accepter un **PACTE AVEC LE DIABLE**

- ☐ Une lame ou deux
- ☐ Couteaux de lancer
- ☐ Pistolet ☐ 2° Pistolet
- ☐ ☐ Arme lourde
- ☐ Arme bizarre
- ☐ ☐ Armure ☐ ☐ ☐ +Lourde
- ☐ Matériel de cambrioleur
- ☐ ☐ Matériel d'escalade
- ☐ Ingrédients occultes
- ☐ Documents
- ☐ Fournitures de subterfuge
- ☐ ☐ Outils de démolition
- ☐ Outils de bricolage
- ☐ Lanterne

RECUEIL D'INFORMATIONS

- ◆ *Que comptent-ils faire ?*
- ◆ *Comment puis-je les amener à [X] ?*
- ◆ *Que ressentent-ils vraiment ?*
- ◆ *Quelles sont leurs vulnérabilités ?*
- ◆ *Où est parti [X] ?*
- ◆ *Comment puis-je trouver [X] ?*
- ◆ *Que se passe-t-il vraiment ici ?*

BANDE

NOM

SURNOM

APPARENCE

ORIGINE:

AKOROS — ÎLES DE LA DAGUE

IRUVIA — SEVEROS — SKOVLAN — TYCHEROS

ANTÉCÉDENTS:

ACADÉMIE — BAS-FONDS — LOI

COMMERCE — LABEUR — MILITAIRE — NOBLESSE

VICE / POURVOYEUR:

BIZARRE — DEVOIR — FOI — JEU — LUXE — PLAISIR — STUPEUR

STRESS

TRAUMA

HANTÉ — IMPRUDENT — INSENSIBLE — LUNATIQUE

OBSÉDÉ — PARANOÏAQUE — TENDRE — VICIEUX

BLESSURE

3

BESOIN D'AIDE

compteur de projet

2

-1 DÉ

ARMURE

1

EFFET RÉDUIT

LOURDE

GUÉRISON

ARMURE

NOTES

PRODUITS ALCHIMIQUES

Bandoulière

Bandoulière

Lorsque vous utilisez une case de la bandoulière, choisissez un produit :

◆ Alcahest

◆ Huile de liaison

◆ Huile dérivante

◆ Poudre de noyade

◆ Poudre aveuglante

◆ Huile de feu

◆ Grenade

◆ Vif-argent

◆ Brûle-crâne

◆ Fumigène

◆ Étincelle (drogue)

◆ Poudre paralysante

◆ Poudre de transe

CAPACITÉS SPÉCIALES			LIVRET			
<p>● ALCHIMISTE : Quand vous inventez ou fabriquez une formule <i>alchimique</i>, vous obtenez +1 niveau de résultat à votre jet. Vous débutez avec une formule déjà connue.</p> <p>● ANALYSTE : Pendant un temps mort, vous cochez deux segments à distribuer dans tout compteur de projet à long terme qui implique une investigation, l'apprentissage d'une nouvelle formule ou la conception d'une nouvelle invention.</p> <p>● ARTIFICIER : Quand vous inventez ou fabriquez une création à <i>étincelle</i>, vous obtenez +1 niveau de résultat à votre jet. Vous débutez avec une invention déjà connue.</p> <p>● FORCE D'ÂME : Vous pouvez dépenser votre armure spéciale pour résister à une conséquence liée à la fatigue, la faiblesse ou les effets chimiques, ou pour vous dépasser dans un domaine technique ou quand vous manipulez des produits alchimiques.</p> <p>● SCEAU SPECTRAL : Quand vous Démolissez un lieu à l'aide de substances occultes, le ruinant pour toute autre utilisation, l'endroit devient, à votre guise, un lieu attirant ou au contraire repoussant pour les esprits.</p> <p>● MÉDECIN : Vous êtes capable de Bricoler les os fracturés, de transfuser du sang ou d'autres fluides corporels, de recoudre les plaies et de stabiliser les mourants. Vous pouvez Étudier une maladie ou un cadavre. Tous les membres de votre bande (vous inclus) gagnent +1 dé sur les jets de guérison.</p> <p>● SABOTEUR : Quand vous Démolissez, c'est beaucoup plus silencieux que ça ne devrait l'être et les dégâts ne sont pas décelables par une inspection de routine.</p> <p>● VENIMEUX : Choisissez une drogue ou un poison (de ceux que vous pouvez emporter dans votre bandoulière). Vous êtes immunisé contre cette substance. Vous pouvez vous dépasser pour la sécréter par les pores de votre peau, la concentrer dans votre salive ou l'expirer sous la forme d'une vapeur.</p> <p>● ● ● VÉTÉRAN : Une capacité spéciale d'un autre livret.</p>			<p>PERSPICACITÉ</p> <p>● ● ● ● BRICOLER ● ● ● ● ÉTUDIER ● ● ● ● SURVEILLER ● ● ● ● TRAQUER</p> <p>PROUESSE</p> <p>● ● ● ● COMBATTRE ● ● ● ● DÉMOLIR ● ● ● ● MANCEUVRER ● ● ● ● RÔDER</p> <p>DÉTERMINATION</p> <p>● ● ● ● COMMANDER ● ● ● ● COMMUNIER ● ● ● ● CÔTOYER ● ● ● ● INFLUENCER</p> <p>DÉ BONUS</p> <p> <div> <div>+</div> <div> SE DÉPASSER (en prenant 2 points de stress) -OU- accepter un PACTE AVEC LE DIABLE </div> </div> </p>			
AMIS RUSÉS		ÉQUIPEMENT	CHARGE			
<p>△▽ Stazia, un apothicaire</p> <p>△▽ Veldren, un psychonaute</p> <p>△▽ Eckerd, un voleur de cadavres</p> <p>△▽ Jul, un trafiquant de sang</p> <p>△▽ Malista, une prêtresse</p>		<p><input type="checkbox"/> Outils de bricolage de qualité</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Outils de démolition de qualité</p> <p><input type="checkbox"/> <i>Sarbacane et fléchettes, seringues</i></p> <p><input type="checkbox"/> Bandoulière (3 utilisations)</p> <p><input type="checkbox"/> Bandoulière (3 utilisations)</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Gadgets</p> <p><input type="checkbox"/> <i>Amulette à esprits</i></p>	<p>◇ 3 <i>légère</i> ◇ 5 <i>standard</i> ◇ 6 <i>lourde</i></p>	<p><input type="checkbox"/> Une lame ou deux</p> <p><input type="checkbox"/> Couteaux de lancer</p> <p><input type="checkbox"/> Pistolet <input type="checkbox"/> 2° Pistolet</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arme lourde</p> <p><input type="checkbox"/> Arme bizarre</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Armure <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Lourde</p> <p><input type="checkbox"/> Matériel de cambrioleur</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Matériel d'escalade</p> <p><input type="checkbox"/> Ingrédients occultes</p> <p><input type="checkbox"/> Documents</p> <p><input type="checkbox"/> Fournitures de subterfuge</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Outils de démolition</p> <p><input type="checkbox"/> Outils de bricolage</p> <p><input type="checkbox"/> Lanterne</p>		
XP						
<p>◆ <i>Quand vous faites un jet d'action en position désespérée, gagnez 1 px dans la caractéristique de l'action utilisée.</i></p> <p>À la fin de chaque session de jeu, gagnez 1 px (dans une caractéristique ou sur la jauge du livret) par critère rempli ou 2 px si cela s'est produit plusieurs fois.</p> <p>◆ <i>Vous avez relevé un défi en utilisant des compétences techniques ou en semant le chaos.</i></p> <p>◆ <i>Vous avez exprimé vos croyances, pulsions, origines ou antécédents.</i></p> <p>◆ <i>Vous vous êtes débattu avec des problèmes liés à vos vices ou traumatismes.</i></p>						
COOPÉRATION		PLANIFICATION ET CHARGE				
Assister un coéquipier		Choisissez un plan , fournissez le détail . Choisissez votre charge pour ce coup.				
Mener une action de groupe		Assaut : point d'attaque	Occulte : méthode occulte			
Protéger un coéquipier		Arnaque : mode de tromperie	Mondain : connaissance			
Mettre en place des préparatifs		Furtif : point d'infiltration	Transport : itinéraire & moyen de transport			
RECUEIL D'INFORMATIONS						
<p>◆ <i>Que comptent-ils faire ?</i></p> <p>◆ <i>Comment puis-je les amener à [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Disent-ils la vérité ?</i></p> <p>◆ <i>Que puis-je bricoler ici ?</i></p> <p>◆ <i>Que pourrait-il se passer si je [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Comment puis-je trouver [X] ?</i></p> <p>◆ <i>Que se passe-t-il vraiment ici ?</i></p>						

