

ACTIONS DE BASE

ÉQUIPEMENTS

Armes:

- 1 blessure: poings de mortels et armes de mêlée
- 2 blessures: armes à feu normales
- 3 blessures: armes à feu lourdes, explosions, feu
- 4 blessures: armes épiques

Armure:

- 1 blessure: armure normale
- 2 blessures: armure épique

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Choisis ton livret, pas de doublon !
2. Choisis tes dons. Les Armes Épiques infligent 4 blessures, les Armures épiques absorbent 2 blessures, le reste fait ce que vous pensez que cela fait.
3. Remplis tes attributs comme indiqué.
4. Blessures : Si tu arrives à 7 blessures, tu es mort. Ton ombre reste avec tes compagnons. Tu as 7 jours pour visiter ton au-delà (monde des morts) et retrouver le reste de ton essence. Bonne chance !
5. Fils : Garde jusqu'à 5 Fils pour prendre une progression, ou dépenses-les un par un pour soit gagner une faveur du Destin, altérer la scène, ou éviter 2 blessures. Gagne des Fils en obtenant des doubles, en étant épique ou avec les différentes options de ton livret.
6. Choisis tes actions. Fais attention aux bonus des dons.
7. Donne un passé, un background à ton personnage. En travaillant là-dessus, pense à un PNJ que vous pourriez tous avoir en commun. Les demi-dieux ne peuvent pas rester ensemble longtemps, mais ils peuvent avoir au hasard le même ami mortel. Et le monde de cet ami est sur le point de devenir étrange.
8. Décrivez la Broche en groupe : nom, ethnie, genre, métier, famille, hobbies, statut relationnel, ...
9. L'Incident : Sauvez la Broche en répondant à ces questions : De quelle chose surnaturelle avons-nous sauvé la Broche ? Quels étaient les dommages collatéraux ? Quelle divinité a été impressionnée par votre sauvetage ? Quelle divinité cela a-t-il énervé ? Pourquoi en avaient-ils après votre Broche ?
10. Nœuds : Supposez que du temps s'est écoulé depuis que vous avez sauvé votre Broche, et remplissez vos nœuds. Remplissez-en au moins une par joueur à la table, et optionnellement une pour la Broche.
11. Jouez !

CHÂTIER SES ENNEMIS

2D6 + Prouesse pour faire ce que tu veux en combat

Sur un succès, tous les combattants prennent des blessures basées sur leurs armes.

Sur un 10+, choisis 2 options dans la liste.

Entre 7 et 9, choisis 1 option dans la liste.

GODLIKE : Si tu as débloqué cette progression, sur un 13+, choisis toutes les options de la liste.

- Se protéger (-1 blessure contre toi)
- Viser un point faible (+1 blessure contre l'ennemi)
- Obtenir une position avantageuse
- Prendre quelque chose à l'ennemi
- Faire une ouverture pour un allié

AGIR SOUS PRESSION

2D6 + Courage pour réaliser quelque chose dans le feu de l'action. Faire atterrir l'avion, crocheter la serrure, pirater l'unité centrale. Fais ton truc.

Sur un 10+, c'est fait, aucun problème.

Entre 7 et 9, il y a un imprévu, choisis 1 option de la liste.

GODLIKE: Si tu as débloqué cette progression, sur un 13+, tu réalises ton action et d'autres choses. Cette tâche est totalement sous contrôle et tu n'auras plus besoin de lancer les dés pour un temps.

- Prends 1 blessure
- Cela prend plus de temps que prévu
- Quelque chose se brise
- Le résultat est seulement partiel

INFLUENCER QUELQU'UN

2D6 + Impression pour convaincre quelqu'un que ta voie est la bonne. Si c'est une réussite, il voit les bien-fondés votre argumentation, mais il n'entreprendra aucune action drastique sur un simple jet d'Influence. L'amener à faire quelque chose en dehors de l'habituel demandera une intervention surnaturelle.

Pour les PNJs:

Sur un 10+, il accepte vos arguments gratuitement.

Entre 7 et 9, il fera ce que vous dites en échange d'une contrepartie.

GODLIKE : Si tu as débloqué cette progression, sur un 13+, dis bonjour à ton nouvel ami !

Pour les Compagnons qui choisissent votre façon de penser:

Sur un 10+, ils gagnent 1 Fil et un +1 à suivre au prochain jet qui suit votre plan.

Entre 7 et 9, ils gagnent 1 Fil.

GODLIKE : Si tu as débloqué cette progression, sur un 13+, tous tes Compagnons gagnent 1 Fil et prennent +1 continu pour suivre le plan.

PLIER LE DESTIN

2D6 + Wyrđ pour temporairement plier le Destin à votre volonté.

Sur un 10+, choisis 2 bénédictions et aucun fléau.

Entre 7 et 9, choisis 1 bénédiction et 1 fléau.

Sur un échec, choisis 1 fléau. Le Destin aura son prix.

GODLIKE : Si tu as débloqué cette progression, sur un 13+, narre un changement significatif de l'environnement et de la trame narrative.

Bénédictions :

- Un Don est poussé au-delà de ses limites
- Soigne 1 Blessure
- Inflige 1 Blessure
- Mets les chances de ton côté et donne une faveur ou une défaveur à quelqu'un
- Un pouvoir surnaturel d'un ennemi tombe à plat

Fléaux :

- Un Don ne fonctionne plus pour une courte période de temps
- Prends 1 Blessure
- Deviens étourdi pour quelques temps
- Prends une défaveur du Destin sur ton prochain jet

AIDER UN ALLIÉ

2D6 + Nœuds pour booster le jet de quelqu'un. Décris comment ton personnage est capable d'aider.

Sur un 10+, il gagne +1 à son jet et 1 Fil.

Entre 7 et 9, il gagne juste +1 à son jet.

LIRE LA TRAME DU DESTIN

2D6 + Jugement pour voir au-delà des choses et analyser une personne, un lieu ou une chose.

Sur un 10+, pose 3 questions de la liste appropriée.

Entre 7 et 9, pose 2 question de la liste appropriée.

Sur un échec, pose 1 question de la liste appropriée, et la réponse du MC peut être ou ne pas être exacte.

GODLIKE: Si tu as débloqué cette progression, sur un 13+, tu peux poser toutes les questions de la liste.

Lire une personne :

- Qu'est-ce que cette personne veut de moi ?
- D'où vient cette personne ?
- Qu'est-ce qui rendrait cette personne comme moi ?
- Comment puis-je amener cette personne à _____ ?
- Pourquoi cette personne vient-elle juste de _____ ?
- Comment cette personne influence-t-elle notre Destinée ?

Lire un lieu :

- Que s'est-il passé dans ce lieu récemment ?
- Comment puis-je entrer/sortir de ce lieu ?
- À qui appartient ce lieu ?
- Pourquoi suis-je attiré par ce lieu ?
- Quel est le plus grand danger dans ce lieu ?
- Comment ce lieu influence-t-il notre Destinée ?

Lire un artefact :

- À quoi sert cet artefact ?
- Qui à créer cet artefact ?
- D'où vient cet artefact ?
- Pourquoi suis-je attiré par cet artefact ?
- Quand cet artefact a-t-il été créé ?
- Comment cet artefact influence-t-il notre Destinée ?

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Jeter un sort
Expliquer le fonctionnement de la magie
Investiguer sur un mystère
Châtier l'insouciance

Toujours:

Obtenir des doubles
Être épique

HISTOIRE

Parent divin:
Caractéristiques physiques:
Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:
Informé par le parent divin ou un messenger:
Que pensez-vous de votre panthéon:
Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:
Relation:

NOEUDS

_____ ne comprend pas ce que tu fais, mais au moins il est beau.

Tu as un respect rancunier pour les compétence de _____.

Tu as combattu le surnaturel épaule contre épaule avec _____ et vous vous faites confiance.

Ta fierté t'a empêchée de dire à _____ tes vrais sentiments pour lui.

_____ connaît le sombre secret que tu gardes au plus profond de toi.

Tu as accidentellement blessé _____ avec tes pouvoirs, mais il ne sait pas que c'était ta faute.

L'Arcane

Sorcier, Magicien, Enchanteur, Mage : quel que soit le nom que tu te donnes, manier les forces de la magie est ton jeu. Tu as une vision froide de la trame même du Destin et tu es doué pour l'adapter à ta volonté. Tire sur ce fil, coupe l'extrémité effilochée, et enroule-le à nouveau dans le motif que tu désires.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Forme animale (inoffensive)
Lecture d'aura
Intellect divin
Armure épique
Arme épique
Appareil volant
Robe et chapeau de sorcier
Prends une action supplémentaire

ASCENDANCE: O O O

Les fils du Destin se sont réunis dans ce but insondable. Le fil et l'aiguille sont à tes commandes pour contrôler le Destin pour un moment parfait.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels peut habiter un humain ou un animal mortel. Lance **2D6 + Wyrđ** pour essayer.

Sur un 10+, tu prends le relais avec un accès complet aux souvenirs, aux langues et aux compétences de l'hôte. Après 24h, tu n'es plus capable de l'habiter.

Entre 7 et 9, tu réussis et prends le contrôle total du corps jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. Tu as un accès limité à ses souvenirs et aux langues parlées.

Sur un échec, tu prends le contrôle pendant une heure, mais tu n'as pas accès aux souvenirs de l'hôte.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +0, Courage -1, Impression +0, Jugement +1, Wyrd +2

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE _____

Action de base associée à:

(Châtier ses ennemis)

COURAGE _____

(Agir sous pression)

IMPRESSION _____

(Influencer quelqu'un)

JUGEMENT _____

(Lire la trame du Destin)

WYRD _____

(Plier le Destin)

BLESSURE 

FILS 

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

___ Prends +1 Prouesse (max +2)

___ Prends +1 Courage (max +2)

___ Prends +1 Impression (max +2)

___ Prends +1 Jugement (max +2)

___ Prends +1 Wyrd (max +3)

___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Change ton livret pour un nouveau

___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike

___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, tu obtiens Lanceur de sorts et 2 de plus:

Lanceur de sorts: Lance **2D6 + Wyrd** pour créer des effets de sorts. Des sacrifices appropriés peuvent booster votre jet : prends 1 blessure par +1 à ajouter à ton jet de dé, avec le maximum standard de +4 à n'importe quel jet. La plupart des sorts prennent environ une minute pour se lancer.

Les effets et les coûts peuvent être choisis plus d'une fois par sort.

Sur un 10+, c'est dans la poche ! Choisis 2 effets.

Entre 7 et 9, ton sort est jeté, mais cela a un coût. Choisis 1 effet et 1 coût. Sur un échec, il se passe quelque chose, mais ce n'est probablement pas bon.

Choisis 2 coûts et le MC te fera savoir ce qui se passe avec l'intention originale.

EFFETS:

Inflige 2 blessures

Inflige 1 blessure à un groupe

Restreints les mouvements

Révèle un secret

Cache quelque chose

Lance le sort instantanément

COÛTS:

Inflige 1 blessure à un allié, ignore l'armure

Prends 2 blessures, ignore l'armure

Attire une attention non désirée

Inflige des dommages collatéraux

Le lancement prend plus de temps que prévu

Courte durée

Cantrips: Durant ta formation, ta as maîtrisé plusieurs effets magiques de base qui nécessitent peu ou pas d'efforts de ta part. Faire ces choses ne nécessitera presque jamais de jet. Produire ou éteindre une lumière. Déplacer de petits objets. Ouvrir ou fermer les serrures. Choisis 3 ou 4 choses inoffensives que vous avez pratiquées à la perfection.

Contre-sort: Lance **2D6 + Jugement** pour dissiper et démanteler les effets magiques en cours.

Sur un 10+, l'effet se dissout et tu le comprends assez bien pour le reconstruire ou le réactiver.

Entre 7 et 9, l'effet est désactivé pour la scène mais se réactivera éventuellement.

En cas d'échec, tu es presque sûr que l'effet a été dissipé. Oui, ça a l'air d'aller. C'est probablement bon.

DOUÉ: Si tu as Intellect Divin, traite les 7-9 comme un 10+.

Familier: Tu as un animal familier. Il possède une intelligence presque humaine, bien que ses désirs et ses instincts soient typiques de son espèce. Vous pouvez parler ensemble par télépathie, et il fera de son mieux pour suivre ton exemple.

Encercler deux actions de base auxquelles ton familier donne +1 quand c'est possible:

CHÂTIER SES ENNEMIS | AGIR SOUS PRESSION | INFLUENCER QUELQU'UN | LIRE LA TRAME DU DESTIN

Sanctuaire: Tu as un endroit sûr, sécuritaire et isolé pour travailler tes arts mystiques. Toi et ceux que tu autorises sont introuvables à l'intérieur de ses murs. Il contient également en toute sécurité les objets magiques que ta as acquis au fil des ans. Des piles de livres, des outils obscurs, des fournitures alchimiques, tout ce qui a du sens pour ton personnage.

Beau discours: Lance **2D6 + Wyrd** au lieu d'Impression pour INFLUENCER QUELQU'UN.

DOUÉ: Si tu as Robe et Chapeau de Sorcier, prends +1 quand tu lances INFLUENCER QUELQU'UN, ou +2 si c'est contre un membre de l'élite magique qui reconnaît tes symboles.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Faire quelque chose de cool
Casser quelque chose que tu n'aurais pas dû
Expliquer le fonctionnement d'un appareil
Échouer un jet

Toujours:

Obtenir des doubles
Être épique

HISTOIRE

Parent divin:
Caractéristiques physiques:
Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:
Informé par le parent divin ou un messager:
Que pensez-vous de votre panthéon:
Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:
Relation:

NOEUDS

Tu as créé un objet épique pour _____ et il vous est redevable.

_____ ne comprend pas ce que tu fais.

Tu es fou de _____ et tu ne penses pas qu'il s'en rend compte.

Si _____ essaie de vous amener à une autre fête, tu vas hurler.

Toi et _____ êtes à la recherche d'un matériau rare.

Tu as confié un sombre secret à _____ et tu espères qu'il ne le révélera pas.

L'Artisan

La Toison d'Or, Mjölnir et les Chandrahas sont toutes des créations des dieux pour leurs héros ou leurs compagnons dieux, mais ce sont les Artisans parmi eux qui ont créé de tels gagnants. Tu es celui qui façonne les fils du Destin en œuvres d'art, armes, armures et dispositifs utiles pour toi, tes Compagnons et ton Panthéon.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Textes alchimiques
Automates
Sac sans fond
Intellect divin
Armure épique
Outils épiques
Arme épique
Monture

ASCENDANCE: O O O

Les morceaux disparates du monde glissent ensemble et tout prend enfin un sens. Change quelque chose au sujet d'un objet. Quelque chose de grand ou de petit, mais l'objet ne sera plus jamais le même. Décris comment. Ceci peut également être utilisé pour fabriquer une arme épique ou une armure épique pour toi ou quelqu'un d'autre.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels est capable de manipuler des machines simples. Lance **2D6 + Courage** pour déclencher les serrures, démarrer une voiture, allumer les lumières, enrayer un pistolet ou d'autres effets gremlins.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +0, Courage +2, Impression -1, Jugement +1, Wyrd +0

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE _____

Action de base associée à:

(Châtier ses ennemis)

COURAGE _____

(Agir sous pression)

IMPRESSION _____

(Influencer quelqu'un)

JUGEMENT _____

(Lire la trame du Destin)

WYRD _____

(Plier le Destin)

BLESSURE 

FILS 

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

___ Prends +1 Prouesse (max +2)

___ Prends +1 Courage (max +3)

___ Prends +1 Impression (max +2)

___ Prends +1 Jugement (max +2)

___ Prends +1 Wyrd (max +2)

___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Change ton livret pour un nouveau

___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike

___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

Maître-brasseur: Lance **2D6 + Courage** pour fournir des potions lorsque nécessaire. Si la situation peut être améliorée par une potion quelconque, donne +2 au lieu de +1 lorsque tu AIDES UN ALLIÉ.

DOUÉ: Si tu as Textes Alchimiques, tes potions peuvent aussi guérir ou infliger 1 blessure à ton choix.

Deus Ex Machina: Lance **2D6 + Jugement** pour toucher un objet et comprend son fonctionnement. La compréhension finira par s'estomper, mais tu sais quoi faire pour l'instant.

Sur un 10+, tu peux pousser la performance de l'objet au-delà de sa capacité normale.

Entre 7 et 9, tu peux utiliser l'objet comme prévu, mais tu oublieras son fonctionnement dès que la tâche sera terminée.

DOUÉ: Si tu as Intellect Divin, tu conserveras une familiarité avec un objet analysé de cette façon.

Gremlins: Touche un objet et concentre toi pour t'assurer qu'il ne fonctionnera plus jamais correctement. Quand quelqu'un d'autre essaie de l'utiliser, l'objet ne fait généralement rien, ou peut aussi échouer d'une manière spectaculaire. Mais sois sans crainte, il est toujours facile pour toi de le remettre en place. Frappe-le, et rallume-le.

Compétent: Liste 3 ensembles de compétences qui recevront +1 quand tu lanceras Courage. Les exemples incluent la mécanique, l'électronique, le piratage, le travail du bois, la cuisine, etc...

Transmutation: Lance **2D6 + Wyrd** pour réduire 1 kg de n'importe quel matériau à 10 grammes de prima materia : l'orichalque. L'orichalque est utilisé dans la fabrication d'objets épiques, mais il est aussi utile dans toute sorte de projets. Les balles blindées, les pointes de flèche, ou même certains outils aideront même un simple humain dans ses performances

Sur un 10+, la modification donne +1 continu pour la première scène dans laquelle elle est utilisée, et l'utilisateur gagne 1 Fil.

Entre 7 et 9, la modification donne +1 continu pour la première scène dans laquelle elle est utilisée.

Atelier: Tu disposes d'un espace de travail spécifique aux types de choses que tu sais créer. Décris ses attributs.

Choisis-en 3: Outillage lourd, outillage de précision, outils de haute technologie, atelier mobile, vaste bibliothèque.

Choisis-en 2: Difficile d'accès, espace désorganisé, douloureux à utiliser, matériaux coûteux nécessaires, occasionnellement attaque.

Zoom et Amélioration: Lance **2D6 + Courage** pour augmenter temporairement l'efficacité de l'objet épique de quelqu'un.

Sur un 10+, il obtient +1 continu pour la scène.

Entre 7 et 9, il obtient +1 à suivre la prochaine fois qu'il utilise l'objet.

DOUÉ: Si tu as Outils épiques, traite les 7-9 comme un 10+.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

- Présenter une nouvelle perspective
- Traquer quelqu'un
- Révéler un mensonge
- Porter un jugement sur quelqu'un

Toujours:

- Obtenir des doubles
- Être épique

HISTOIRE

Parent divin:

Caractéristiques physiques:

Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:

Informé par le parent divin ou un messenger:

Que pensez-vous de votre panthéon:

Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:

Relation:

NOEUDS

_____ t'a vu dans ton pire état, désordonné et confus.

Tu as vu un sombre fil du destin s'emmêler autour de _____ .

Tu avais tort au sujet de _____ et tu n'arrives pas à comprendre pourquoi.

Tu es rongé par le désir de _____ mais tu as vu ce qui se passera si tu révéles tes vrais sentiments.

Tu connais le secret que _____ garde dans son cœur.

Quelqu'un dans le panthéon de _____ complotte contre lui, mais tu ne connais pas tous les détails.

Le Céleste

La chasseresse, l'enquêtrice, celle qui observe depuis les rideaux de velours. Ton destin est dans les cieux. Que ce soit les étoiles, la lune, les planètes ou le soleil, personne ne peut te prendre le ciel. Ton point de vue te donne aussi un aperçu de l'avenir et de la vraie nature des gens qui t'entourent. Méfiez-vous des secrets : le Céleste observe.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

- Augure
- Déterminer la culpabilité
- Présence divine
- Armure épique
- Arme à distance épique
- Détecteur de mensonges
- Monture
- Psychométrie

ASCENDANCE: O O O

Le temps ralentit pour toi, alors que chaque fil s'enroule devant toi. Avance calmement à travers le chaos, prévoyant chaque secousse et chaque rafale de vent pour remettre les choses en place comme tu le veux.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, le voile est arraché à tes sens. Ton ombre dans le monde des mortels traite un échec comme un 7-9, et un 7-9 comme un 10+ pour LIRE LA TRAME DU DESTIN. Tu peux également poser une question de plus dans la liste.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse -1, Courage +0, Impression +1, Jugement +2, Wyrd +0

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE _____

Action de base associée à:

(Châtier ses ennemis)

COURAGE _____

(Agir sous pression)

IMPRESSION _____

(Influencer quelqu'un)

JUGEMENT _____

(Lire la trame du Destin)

WYRD _____

(Plier le Destin)

BLESSURE 

-1 aux jets

FILS 

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

___ Prends +1 Prouesse (max +2)

___ Prends +1 Courage (max +2)

___ Prends +1 Impression (max +2)

___ Prends +1 Jugement (max +3)

___ Prends +1 Wyrd (max +2)

___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Change ton livret pour un nouveau

___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike

___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

Avertissement terrifiant: Lance **2D6 + Impression** pour intimider tes auditeurs avec des nouvelles inquiétantes et terrifiantes pour l'avenir. Ils sont effrayés de ta présence et s'enfuiront probablement, ou se soumettront à de simples ordres.

Combat intelligemment: Tu peux utiliser Jugement au lieu de Prouesse lorsque tu CHÂTIE TES ENNEMIS mais tu ne peux pas choisir Se Protéger ou Viser un Point Faible parmi les options.

DOUÉ: Si tu utilises une Arme épique, tu peux sélectionner Viser un Point Faible.

Longue-vue: Tu es capable de concentrer ta vision jusqu'à plusieurs kilomètres de distance avec une clarté parfaite, en supposant que rien ne bloque ta ligne de vue.

Lire entre les mensonges: Prends un +1 sur tous les jets de LIRE LA TRAME DU DESTIN.

DOUÉ: Si tu as Détecteur de mensonges, traite les 7-9 comme un 10+.

Vois au-delà: Donne +2 au lieu de +1 si tu es capable d'AIDER UN ALLIÉ par des idées ou de façon perspicace plutôt qu'une action physique.

Traqueur: Lance **2D6 + Jugement** pour prévoir les mouvements de quelqu'un à travers les signes et les présages. Pour ce faire, il faut habituellement tenir quelqu'un chose d'important pour la cible.

Sur un 10+, tu suis ses mouvements dans un avenir proche et tu sais où il sera dans une heure.

Entre 7 et 9, tu as une idée précise de l'endroit où il se trouve en ce moment, et où il a été récemment.

Sur un échec, tu as une vague idée de l'endroit où il a été récemment, mais il faudra un peu plus de travail à l'ancienne pour en savoir plus.

One Shot: Lorsque tu tires sur quelqu'un que tu as découvert coupable d'un crime moralement répugnant, tu ne le rates pas. La trajectoire de la balle se courbe, la flèche ricoche, peu importe. Lance CHÂTIER SES ENNEMIS mais traite un échec comme un 7-9.

DOUÉ: Si tu as Déterminer la culpabilité, ton attaque l'immobilise temporairement.

Visionnaire: Lance **2D6 + Jugement** pour voir dans un futur proche ou un passé récent.

Sur un 10+, la vision est le plus souvent claire et donne une direction perspicace. Prends +1 à suivre pour suivre tes présages.

Entre 7 et 9, les présages sont flous et difficiles à lire, bien que l'idée générale soit claire.

Sur un échec, tu reçois toujours une certaine direction mais le MC devra y mettre de la crainte et de la confusion quand c'est possible.

DOUÉ: Si tu as Augure, traite les 7-9 comme un 10+.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Dire quelque chose d'embarrassant
Décrire ton élément avec émerveillement
Mettre ton élément en valeur
Causer des dommages collatéraux

Toujours:

Obtenir des doubles
Être épique

HISTOIRE

Parent divin:
Caractéristiques physiques:
Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:
Informé par le parent divin ou un messenger:
Que pensez-vous de votre panthéon:
Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:
Relation:

NOEUDS

Tu es fasciné par la manière charismatique que _____ a avec les gens.

Le comportement de _____ est un mystère complet pour toi.

Tu as accidentellement blessé _____ avec ton élément.

Tu as eu une aventure avec _____ mais tu as été confus lorsque les choses se sont compliquées par la suite.

Tu comptes sur _____ pour être ton "chuchoteur élémentaire", qui clarifie les choses pour toi quand tu es insensé.

Tu as lutté avec _____ et tu respectes ses capacités.

L'Élémentaire

L'Élémentaire incarne un élément spécifique, mais se trouve dans une lutte constante entre sa nature humaine et sa nature primordiale. Ce sont souvent des individus distants et embarrassants, qui se trouvent parfois du mauvais côté d'une interaction sociale parce qu'ils se rapportent généralement mieux à l'élément qu'ils incarnent qu'aux autres personnes. Les éléments typiques comprennent des choses comme l'Air, la Terre, le Feu, l'Eau, le Métal, la Lumière, l'Obscurité.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Vitesse divine
Contrôle élémentaire
Familiier élémentaire
Immunité élémentaire
Monture élémentaire
Armure épique
Arme épique
Production élémentaire

ASCENDANCE: O O O

La nature même de l'existence devient claire pour toi au fur et à mesure que ton humanité passe au second plan et que tu deviens capable d'exploits incroyables. Traverse les flammes, plie le vent à ta volonté, sépare les vagues ou marche sur l'eau. Tu es le maître de ton domaine.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels peut manipuler ton élément de façon agaçante et parfois utile. Lance **2D6 + Courage** pour affecter ton environnement d'une manière ou d'une autre.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +2, Courage +1, Impression +0, Jugement -1, Wyrd +0

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE _____

Action de base associée à:

(Châtier ses ennemis)

COURAGE _____

(Agir sous pression)

IMPRESSION _____

(Influencer quelqu'un)

JUGEMENT _____

(Lire la trame du Destin)

WYRD _____

(Plier le Destin)

BLESSURE 

-1 aux jets

FILS 

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

___ Prends +1 Prouesse (max +3)

___ Prends +1 Courage (max +2)

___ Prends +1 Impression (max +2)

___ Prends +1 Jugement (max +2)

___ Prends +1 Wyrd (max +2)

___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Change ton livret pour un nouveau

___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike

___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

Cataclysme: Lance **2D6 + Wyrd** pour détruire le monde tout autour de toi. Une colonne de feu, un tremblement de terre, de violents éclats de tuyauteries, tu fais des ravages sur tout ce qui se trouve à moins de 10 mètres de toi. Les dommages collatéraux sont garantis et tu en paieras le prix.

Sur un 10+, la zone est détruite. Tout le monde à portée subit 6 blessures. Tu prends 1 blessure, ignorant l'armure.

Entre 7 et 9, la destruction est similaire, mais moins concentrée. Tout le monde à portée subit 4 blessures. Tu prends 2 blessures, ignorant l'armure.

Sur un échec, tu prends toujours 2 blessures sous l'effort, ignorant l'armure. Le MC décrira comment l'effet désiré devient incontrôlable.

DOUÉ: Si tu as Immunité élémentaire, tu subis 1 blessure de moins.

Gardien: Lance **2D6 + Courage** pour manier ton élément de sorte à protéger quelqu'un qui vient de prendre des blessures.

Sur un 10+, tu bloques toutes les blessures qui devaient lui être infligées.

Entre 7 et 9, tu bloques 2 blessures mais tu te les infliges, en ignorant l'armure.

Sur un échec, vous prenez tout deux les blessures.

DOUÉ, Si tu as Vitesse divine, traite les 7-9 comme un 10+.

Socs de charrue: Tu es capable de façonner ton élément en petits objets utiles en dehors du domaine du combat.

Empressement: Lance **2D6 + Prouesse** pour sprinter vers ton ennemi afin de l'assommer tout en causant des dommages collatéraux importants.

Sur un 10+, tu minimises les dommages collatéraux et infliges 2 blessures.

Entre 7 et 9, la cible est renversée et assommée pendant un moment.

DOUÉ: Si tu as Monture élémentaire, tu peux choisir d'infliger 2 blessures.

Swipe Left: Lance **2D6 + Prouesse** pour jeter un petit groupe d'ennemis hors de ton chemin. Les dommages collatéraux ne sont pas qu'une philosophie, c'est un mode de vie !

Sur un 10+, tu infliges 2 blessures à tout le monde et tu les renverses.

Entre 7 et 9, tu les assomes mais ils sont sains et saufs.

DOUÉ: Si tu as une Arme épique, tu peux choisir une option supplémentaire pour CHÂTIER TES ENNEMIS.

Faire les poussières: Lance **2D6 + Courage** pour panser les plaies. Cautériser, laver, sceller avec de la terre, tout ce qui fonctionne pour toi.

Sur un 10+, tu guéris 2 blessures pour une ou deux personnes.

Entre 7 et 9, tu guéris 1 blessure pour une ou deux personnes.

DOUÉ: Si tu as Production élémentaire, l'effet se répand pour toutes tes Compagnons.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Séduire quelqu'un

Voler la vedette

Inciter quelqu'un à la grandeur

Organiser une fête

Toujours:

Obtenir des doubles

Être épique

HISTOIRE

Parent divin:

Caractéristiques physiques:

Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:

Informé par le parent divin ou un messager:

Que pensez-vous de votre panthéon:

Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:

Relation:

NOEUDS

Tu as couché avec _____ mais il n'y avait pas de réels sentiments.

_____ sait que tu es derrière cette chose qui s'est produite une fois.

Toi et _____ avez fait une fabuleuse farce à une paire d'amants maudits.

Tu as extrait un secret de _____ qu'il aurait préféré garder pour lui.

_____ te permet de garder les pieds sur terre quand tu es imbu de toi-même.

_____ serait un total succès aux fêtes s'il écoutait vos conseils.

La Muse

Les producteurs de talents,
Les séducteurs trop doux,
Ceux qui ramènent n'importe qui
Sauf les perdants.

Ils rendent tout le monde beau,
Surtout eux-mêmes,
Les faiseurs de rois, les tireurs,
Ils ont inventé le haut de gamme.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Aura d'inspiration

Célébrité

Charme divin

Armure épique

Instrument épique

Arme épique

Bague d'engagement

Richesse

ASCENDANCE: ○ ○ ○

Les fils qui lient tout le monde autour de toi, aussi ténus soient-ils, deviennent clairs et à tes ordres. De l'admiration à l'amour, de la colère à l'action, pour chaque mortel que tu peux voir. Réécrit leurs émotions comme bon te semble et orchestre le résultat.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels est capable de manipuler les émotions des personnes vivantes qui interagissent avec tes Compagnons. Lance **2D6 + Impression** pour ajuster l'attitude de quelqu'un.

Sur un 10+, mets l'émotion à son maximum, ou calme-la.

Entre 7 et 9, tu les places dans un entre-deux.

Sur un échec, altère une émotion d'un de tes Compagnons à la place.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse -1, Courage +0, Impression +2, Jugement +0, Wyrd +1

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE	_____	Action de base associée à: (Châtier ses ennemis)
COURAGE	_____	(Agir sous pression)
IMPRESSIION	_____	(Influencer quelqu'un)
JUGEMENT	_____	(Lire la trame du Destin)
WYRD	_____	(Plier le Destin)

BLESSURE 

FILS 

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

- Prends +1 Prouesse (max +2)
- Prends +1 Courage (max +2)
- Prends +1 Impression (max +3)
- Prends +1 Jugement (max +2)
- Prends +1 Wyrd (max +2)
- Choisis un nouveau don de n'importe quel livret
- Choisis une autre action de ton livret
- Choisis une autre action de ton livret
- Choisis une action d'un autre livret: _____
- Choisis une action d'un autre livret: _____

-
- Change ton livret pour un nouveau
 - Fais évoluer 3 actions de base en Godlike
 - Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

#Béni: Les choses s'arrangent pour toi. Il y a toujours une place de stationnement juste devant, une table dressée, et ton nom est toujours sur la liste des VIP. S'il y a un inconfort mortel dans le récit, fais-le savoir au MC et dis-lui comment il se corrige.

Désir enfoui: Tu peux lancer Impression au lieu de Jugement pour LIRE LA TRAME DU DESTIN sur une personne.

DOUÉ: Si tu as Charme divin, tu peux poser une question supplémentaire.

Influenceur: Lance **2D6 + Wyrd** pour que deux personnes s'aiment et t'aiment. Cela ne mène pas forcément à des sentiments romantiques, mais au moins, ils seront agréables pendant quelques temps.

Sur un 10+, les deux personnes resteront aimables pendant longtemps, et elles peuvent même avoir une chance en amour.

Entre 7 et 9, les deux personnes restent aimables pendant une heure ou deux.

DOUÉ: Si tu as une Bague d'engagement, traite un 7-9 comme un 10+.

Hypnose de masse: Lance **2D6 + Impression** quand tu t'adresses à un groupe de personnes.

Sur un 10+, tu peux retenir leur attention face à des distractions exorbitantes : marteaux-piqueurs, explosions dans la rue, la pièce qui se remplit d'eau, tout ce qui n'est pas en rapport avec leur fin imminente.

Entre 7 et 9, tu retiens l'attention de tout le monde assez longtemps pour dire ce que tu as besoin de dire.

Sur un échec, tu gagnes une attention non désirée.

Jupe courte, veste longue: Ton don de bavardage te permet d'éviter les tracasseries administratives et de te fondre dans n'importe quel environnement social. Lance **2D6 + Wyrd** pour te fondre dans la masse.

Sur un 10+, tu as fait ce qu'il fallait. Les employés supposent que tu travailles ici, ton badge indique exactement ce que l'agent avait besoin de voir, les universitaires se souviennent de la thèse que tu as écrite.

Entre 7 et 9, tu as besoin de repos. Décris le travail que tu fais pour donner l'impression que tu es à ta place.

Yeux de serpent: Lance **2D6 + Impression** lors d'un contact visuel avec quelqu'un.

Sur un 10+, tu peux regarder ailleurs et te déplacer. La cible reste immobile à te regarder. L'effet se brise si tu brises la ligne de vue ou si tu essaies de les déplacer ou de les blesser.

Entre 7 et 9, si tu maintiens le contact visuel, la cible ne peut pas bouger ou regarder ailleurs tant que personne n'essaie de les bouger ou de les blesser.

Synergie: Tu peux lancer **2D6 + Impression** au lieu de Nœuds lorsque tu AIDES UN ALLIÉ et doubler le résultat.

Sur un 10+, tu donnes +2 à son jet et 2 Fils.

Entre 7 et 9, tu donnes +2 à son jet et 1 Fil.

DOUÉ: Si tu as Aura d'inspiration, traite les 7-9 comme un 10+.

I Woke Up Like This: Prends +1 quand tu lances INFLUENCER QUELQU'UN.

DOUÉ: Si tu as Charme divin, traite les 7-9 comme un 10+.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Faire une remarque morbide
Sauver une vie
Mettre fin à une vie
Organiser une fête

Toujours:

Obtenir des doubles
Être épique

HISTOIRE

Parent divin:

Caractéristiques physiques:

Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:

Informé par le parent divin ou un messenger:

Que pensez-vous de votre panthéon:

Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:

Relation:

NOEUDS

Tu as eu une prémonition sur la mort de _____. Décris comment, mais pas où et quand.

Tu as escorté un membre de la famille de _____ jusqu'à sa vie après la mort.

Tu as marchandé avec une autre Faucheuse pour la vie de _____ et tu as gagné.

Toi et _____ avez organisé des fêtes épiques ensemble.

_____ a ignoré votre prémonition et a les cicatrices pour le prouver.

Tu as des sentiments pour _____ mais tu n'as pas encore fait le premier pas.

La Faucheuse

La mort ne fait pas de discrimination, et personne ne comprend la mort et le fait de mourir comme toi. Tu as été consumé par les pensées des morts aussi longtemps que tu t'en souviens, qu'il s'agisse d'une fascination morbide ou d'un rejet rauque qui alimente les festivités incessantes. Quoi qu'il en soit, tu es quelqu'un qui inaugure les morts au-delà de la terre des vivants.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Forme animale (inoffensive)
Aura de terreur
Livre des Morts
Cape d'obscurcissement
Armure épique
Arme épique
En partie mort
Monture

ASCENDANCE: ○ ○ ○

Tu es devenu la Mort, le destructeur des mondes. Pendant un bref instant, tu as la maîtrise complète de la mort. Les balles et les épées te traversent sans danger. Les ennemis tombent morts à ta vue et les alliés tombés se lèvent pour revivre à nouveau. Cette fête n'est pas fini tant que tu n'as pas dit le contraire.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels est capable de passer de l'état corporel à l'état incorporel. Tu ne peux utiliser aucune de tes actions ou de tes dons, mais tu peux être physiquement présent avec tes Compagnons et tu ne peux quitter leur présence. Tu dois rester avec au moins l'un d'entre eux en tout temps.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +0, Courage -1, Impression +1, Jugement +2, Wyrd +0

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE	_____	Action de base associée à: (Châtier ses ennemis)
COURAGE	_____	(Agir sous pression)
IMPRESSIION	_____	(Influencer quelqu'un)
JUGEMENT	_____	(Lire la trame du Destin)
WYRD	_____	(Plier le Destin)

BLESSURE 

-1 aux jets

FILS 

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

- ___ Prends +1 Prouesse (max +2)
- ___ Prends +1 Courage (max +2)
- ___ Prends +1 Impression (max +2)
- ___ Prends +1 Jugement (max +3)
- ___ Prends +1 Wyrd (max +2)
- ___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret
- ___ Choisis une autre action de ton livret
- ___ Choisis une autre action de ton livret
- ___ Choisis une action d'un autre livret: _____
- ___ Choisis une action d'un autre livret: _____

-
- ___ Change ton livret pour un nouveau
 - ___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike
 - ___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

On le tue, on posera les questions après: Lance **2D6 + Wyrd** pour poser une question à un mort.

Sur un 10+, tu peux lui poser 2 questions.

Entre 7 et 9, tu peux lui poser 1 question.

Sur un échec, tu peux prendre 1 blessure pour poser 1 question, ou le laisser partir.

DOUÉ: Si tu es En partie mort, traite les 7-9 comme un 10+.

Meilleur des 7: Tu es capable de défier n'importe qui à un concours d'habileté qui ne repose pas entièrement sur la chance. Fixe les termes de l'accord, et s'il est d'accord, vous serez tous les deux tenus de respecter l'accord. Ne jamais aller à l'encontre d'une Faucheuse quand la mort est en jeu.

La vie défile: Lance **2D6 + Jugement** pour étourdir un petit groupe d'ennemis en faisant défiler leur vie devant leurs yeux.

Sur un 10+, les cibles sont coincées, faisant face à leur mortalité

Entre 7 et 9, les cibles sont bloquées jusqu'à ce qu'elles soient blessées, déplacées, ou qu'une minute passe

DOUÉ: Si tu as Arme épique, tu peux aussi choisir d'infliger 1 blessure à tout le monde dans le groupe.

Dans la balance: Lance **2D6 + Impression** pour une personne blessée et fais-lui une offre : une boisson, un baiser, une prière, ou un autre type de commerce.

Sur un 10+, si elle accepte, elle guérit 2 blessures.

Entre 7 et 9, elle guérit 1 blessure.

Justicier: Lance **2D6 + Jugement** pour détermine la culpabilité d'une personne sur une question spécifique, ou son regret le plus profond.

Sur un 10+, il avoue tout. Prépare-toi à recevoir "Trop d'informations".

Entre 7 et 9, tu obtiens un sentiment de culpabilité, mais rien de trop spécifique.

DOUÉ: Si tu as Livre des Morts, tu auras aussi une idée claire de la meilleure façon d'aider cette personne à libérer sa conscience, si tu en as envie.

Envie de vivre: Tu es le genre de Faucheuse qui transforme la peur de la mort des gens en appréciation du temps qu'ils ont. Ta présence transforme presque toutes les célébrations au-delà du maximum de festivités possible. Quiconque participe aux débauches d'une telle fête guérira 1 blessure.

DOUÉ: Si tu as Aura de terreur, tu peux la changer en Aura de festivités à volonté

Séparer le Voile: Il est facile pour toi d'envoyer les personnes récemment décédées à l'après-vie appropriée, mais cette action te permet de visiter la terre des morts de n'importe quelle croyance, quand tu le souhaites. Si ce n'est que toi, pas besoin de jet. Si tu amènes des amis, lance **2D6 + Wyrd**.

Sur un 10+, toi et tes amis vous retrouvez à l'entrée ensemble.

Entre 7 et 9, choisis : vous êtes tous dans le mauvais monde des morts, ou tu es séparé de tes Compagnons, ou vous venez d'alerter la moitié du monde des morts de votre arrivée.

Sur un échec, préparez-vous. Vous n'êtes pas prêts d'atteindre votre but.

Tourbillon: Tu peux choisir de lancer 2D6 + Jugement au lieu de Prouesse pour CHÂTIER TES ENNEMIS. Toutefois, cela entraînera des dommages collatéraux. Le MC dira ce qu'il se passe.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Tromper quelqu'un
Donner une leçon à quelqu'un
Causer une distraction
Raconter un mensonge inutile

Toujours:

Obtenir des doubles
Être épique

HISTOIRE

Parent divin:
Caractéristiques physiques:
Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:
Informé par le parent divin ou un messager:
Que pensez-vous de votre panthéon:
Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:
Relation:

NOEUDS

_____ t'a surpris une fois lors d'un mensonge et a mérité ton respect.

Toi et _____ avez fait une face infernale cette fois là.

Tu ne peux pas t'empêcher de pousser _____ à bout.

Tu as des problèmes avec le panthéon de _____, mais il ne sait pas que c'est toi.

_____ fera un excellent bouclier entre toi et le danger quand le moment sera venu.

Il semble que _____ comprend pourquoi tu fais ce que tu fais. Tu devrais le garder à l'œil.

Le Filou

Tout comme il semble que votre parent ait été quelqu'un comme Coyote, Loki, Ārohirohi, ou que ton origine soit ailleurs, tu prends plaisir à faire bouger les choses. Les Filous ne sont pas toujours des dieux drôles, mais ils voient le monde différemment. Tu veux juste ajuster les perspectives et tu feras généralement ce qu'il faut pour obtenir ce que tu veux. C'est une chance quand tes amis veulent les mêmes choses que toi, et embarrassant quand ce n'est pas le cas. Les farces ne sont souvent qu'une excuse pour donner une leçon ou une punition.

Nom de personnage: _____

Parent divin _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Forme animale (inoffensive)
Armure épique
Arme épique
Résistance magique
Mimique / Mimétisme
Prestidigitation
Appareil casse-tête
Richesse

ASCENDANCE: ○ ○ ○

Toutes tes intrigues et tes plans en sont arrivés là : le summum des farces, la justification des blagues, les plus belles frivolités. Si les gens n'obtiennent pas ce que tu essaies de leur enseigner à ce stade, alors ils ne peuvent tout simplement pas être enseignés. Décris tout le travail perdu à l'origine de ce résultat et ce que tu attends des mortels.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels peut habilement ennuyer les gens. Parfois, tes actions peuvent même être interprétées comme étant utiles, mais toujours ennuyeuses pour quelqu'un. Attacher des lacets ensemble, ouvrir la porte dans le mauvais sens, attraper un pistolet avec l'étui, et t'en amuser.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +0, Courage +0, Impression +1, Jugement -1, Wyrd +2

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE	_____	Action de base associée à: (Châtier ses ennemis)
COURAGE	_____	Agir sous pression)
IMPRESSIION	_____	(Influencer quelqu'un)
JUGEMENT	_____	(Lire la trame du Destin)
WYRD	_____	(Plier le Destin)

BLESSURE **OOO** **OOOO**

-1 aux jets

FILS **OOOOO**

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

- ___ Prends +1 Prouesse (max +2)
- ___ Prends +1 Courage (max +2)
- ___ Prends +1 Impression (max +2)
- ___ Prends +1 Jugement (max +2)
- ___ Prends +1 Wyrd (max +3)
- ___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret
- ___ Choisis une autre action de ton livret
- ___ Choisis une autre action de ton livret
- ___ Choisis une action d'un autre livret: _____
- ___ Choisis une action d'un autre livret: _____

-
- ___ Change ton livret pour un nouveau
 - ___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike
 - ___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

#OutfitOfTheDay: Tu es toujours habillé avec succès. Tes cheveux, ton maquillage et tes vêtements se transforment pour être parfaits pour l'occasion. À toi de décider s'il s'agit d'une activité occasionnelle ou formelle. Si tu essaies d'imiter un uniforme ou une tenue précise, il aura l'air convaincant dans l'ensemble, mais sera toujours un peu moins bien détaillé.

DOUÉ: Si tu as Mimique / Mimétisme, tu peux utiliser cette capacité pour copier une personne spécifique et sa tenue.

Essaie encore: Tu peux ignorer toutes les blessures causées par une attaque surprise. Ça ne compte pas, tu n'étais pas prêt ! Prends les choses en mains.

DOUÉ: Si tu as Armure épique, tu peux choisir de rester inconscient de l'ennemi pour le moment.

Fake News: Prends +1 lorsque tu dis des demi-vérités ou des mensonges pour INFLUENCER QUELQU'UN.

Grand voyageur: Tu es en mesure d'être là où tu dois être, en voyageant instantanément vers toute personne ou tout lieu que tu connais. Décide d'un petit rituel qui doit être exécuté, comme boire du thé, trois foulées de course, taper tes talons l'un contre l'autre, ou quelque chose du genre.

Larcin: Prends +1 d'un jet d'AGIR SOUS PRESSION pour te faufiler, crocheter des serrures, faire les poches, ou généralement t'en sortir avec quelque chose que tu ne devrais pas faire.

Rien à voir ici: En quittant la scène de tes propres pitreries, les gens ne te remarquent pas. Tu n'es pas invisible, mais les gens semblent avoir des choses plus importantes en tête.

Oh tu veux dire cette clé ?: Tu es capable de produire de petits objets qui sont utiles dans la situation immédiate, mais qui ne sont pas parfaits à 100%. Par exemple, un clé qui ouvre la porte puis bloque la serrure, un badge d'identification qui fait l'affaire si on n'y regarde pas de trop près, ou une carte magnétique qui fonctionne un nombre de fois inconnu.

DOUÉ: Si tu as Appareil casse-tête, l'objet fonctionne parfaitement la première fois, pas de problème. Mais rien n'est sûr après ça.

La manière forte: Lorsque tu présentes un plan d'action à tes Compagnons, chaque membre peut choisir de prendre 1 blessure pour recevoir +1 continu en suivant le plan. Les leçons du Filou peuvent être brutales.

À ta façon: Ta force de personnalité altère ce que tu observes. Tu peux utiliser Impression au lieu de Jugement lorsque tu lances LIRE LA TRAME DU DESTIN.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Agir comme une plante ou un animal
Défendre la nature sauvage
Parler avec une plante ou un animal
Partager trop d'informations

Toujours:

Obtenir des doubles
Être épique

HISTOIRE

Parent divin:

Caractéristiques physiques:

Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:

Informé par le parent divin ou un messenger:

Que pensez-vous de votre panthéon:

Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:

Relation:

NOEUDS

_____ semble ne pas faire attention au monde naturel.

Tu as eu une relation yoyo avec _____ pendant un certain temps.

Toi et _____ avez fait un reportage digne d'intérêt sur l'éco-terrorisme.

Tu peux toujours compter sur _____ lorsque vient le temps de faire la fête.

_____ semble s'intéresser aux façon de vivre de Mère Nature et pourrait apprendre beaucoup de toi.

Tu n'arrives pas à comprendre _____ et tu n'es pas sûr de le vouloir.

Le Verdoyant

Le Verdoyant dans chaque panthéon est la raison pour laquelle les choses grandissent. Tu es l'intendant de la fertilité, de la vitalité et de la vie elle-même. Souvent, cela signifie que tu es aussi un héraut de la mort tandis que le cercle de la vie continue à jamais, en travaillant en partenariat avec la Faucheuse. Néanmoins, la vie trouve toujours un moyen.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Forme animale (Inoffensive)
Compagnon (Familière de l'Arcane)
Constitution divine
Armure épique
Arme épique
Jardin exotique
Transport végétal
Aura de vitalité

ASCENDANCE: O O O

Le monde vivant a besoin de toi plus que jamais, et tu peux voir exactement ce qu'il faut faire. Appelle les vignes et les ronces, invoque les hordes d'animaux, et moissonne la justice sur ceux qui font des ravages sur la Terre.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels peut être un fléau ou une bénédiction pour les êtres vivants. Lance **2D6 + Courage** pour causer des problèmes de santé ou guérir des maladies mineurs dans les plantes et les créatures vivantes avec lesquelles tu entres en contact.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +1, Courage +2, Impression -1, Jugement +0, Wyrd +0

Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE _____

Action de base associée à:

(Châtier ses ennemis)

COURAGE _____

Agir sous pression)

IMPRESSION _____

(Influencer quelqu'un)

JUGEMENT _____

(Lire la trame du Destin)

WYRD _____

(Plier le Destin)

BLESSURE 

FILS 

-1 aux jets

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

___ Prends +1 Prouesse (max +2)

___ Prends +1 Courage (max +3)

___ Prends +1 Impression (max +2)

___ Prends +1 Jugement (max +2)

___ Prends +1 Wyrd (max +2)

___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une autre action de ton livret

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Choisis une action d'un autre livret: _____

___ Change ton livret pour un nouveau

___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike

___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

Adaptation: Lance **2D6 + Courage** pour modifier ton corps pour la durée de la scène avec des caractéristiques végétales ou animales. Photosynthèse, branchies, fourrure, tout ce dont tu as besoin.

Sur un 10+, tu peux improviser d'autres modifications selon les besoins de la scène.

Entre 7 et 9, tu procèdes à la modification nécessaire pour faire ce dont tu as besoin.

Petite futée: Tu as le don de traquer les proies. Même en l'absence de caractéristiques animales, tu remarques généralement les signes du passage de quelqu'un.

DOUÉ: Si tu as Forme animale, il faudra des moyens surnaturels pour qu'on te cache son odeur, son passage.

Féroce: Te combattre en mêlée est une grave erreur. Griffes, dents, queue et dard (d'où est-ce que ça sort ?!), tess attaques de bases font 3 blessures au lieu de 2.

DOUÉ: Si tu as Arme épique, elle fait 5 blessures au lieu de 4.

Pour l'essaim: Tu peux convoquer et commander un essaim d'insectes, de rats, d'araignées ou de petits oiseaux pendant toute la durée de la scène. Ils peuvent infliger 1 blessure, mais leur utilité se trouve généralement ailleurs. Ils feront preuve d'intelligence collective et loyauté envers le Verdoyant.

Imprévisible: Véritable changeur de forme, le Verdoyant peut passer d'une forme à l'autre. Choisis la forme que tu vises (ci-dessous) et lance **2D6 + Courage**.

Sur un 10+, tu peux alterner entre forme humaine et forme choisie jusqu'au lever ou coucher du soleil, selon ce qui arrive en premier.

Entre 7 et 9, tu peux conserver la forme jusqu'au lever ou coucher du soleil, ou que tu reviens à la normal. Sur un échec, demande au MC de choisir une option:

- Tu es bloqué sous cette forme jusqu'au lever ou coucher du soleil
- Tu prends une demi-forme, comme un homme-loup ou Swamp Thing
- Prends 2 blessures et traite le jet comme un 7-9.

Forme de guerre: peu importe ce que cela signifie pour toi, cette forme botte le cul et n'est pas vraiment inquiète à l'idée de prendre des noms. Choisis une option supplémentaire de CHÂTIER SES ENNEMIS, même lors d'un échec.

Allez, vite: cela permet d'adapter ta forme au mouvement. Tes attributs restent les mêmes mais tu gagnes en mobilité surnaturelle. La vitesse du guépard, le vol, les palmes, tout ce dont tu as besoin quand tu dois bouger.

Essaim: éclate, se déploie, s'écrase. Les attributs restent les mêmes, mais tu peux bouger de la même manière qu'un essaim du type choisi pourrait normalement le faire. Tu ne seras pas plus rapide ou fort, mais tu trouveras bien quelque chose.

Vivification: Lance **2D6 + Courage** pour canaliser la force vitale directement sur toi-même ou sur les autres, accélérant ainsi leur processus de guérison naturelle.

Sur un 10+, tu guéris 4 blessures répartis entre les alliés comme tu souhaites.

Entre 7 et 9, tu guéris 2 blessures répartis entre les alliés comme tu souhaites.

Sur un échec, tu peux prendre 1 blessure pour soigner 1 blessure à un allié.

DOUÉ: Si tu as Aura de vitalité, soigne 1 blessure supplémentaire.

Espions partout: Tu peux lancer LIRE LA TRAME DU DESTIN pour interviewer les plantes et la faune locales lorsqu'elles sont disponibles. Les plantes et les animaux sont de terribles interlocuteurs, mais ils feront de leur mieux avec les questions que tu leur poses.

DOUÉ: Si tu as Compagnon, la source que tu consultes aura des informations plus détaillées.

RELIURE

GAIN DE FIL

Une fois par séance:

Déclencher un combat

Mettre fin à un combat

Expliquer une stratégie de combat

Désamorcer une situation tendue

Toujours:

Obtenir des doubles

Être épique

HISTOIRE

Parent divin:

Caractéristiques physiques:

Âge auquel vous avez su que vous étiez différent:

Informé par le parent divin ou un messenger:

Que pensez-vous de votre panthéon:

Description du parent mortel:

BROCHE

Nom:

Relation:

NOEUDS

_____ a une véritable expérience de combat que tu admires.

Tu trouves que l'introspection de _____ est déconcertante.

tu as une rivalité amicale avec _____, vous essayez toujours de vous dépasser.

Tu as partagé un moment de passion avec _____ après une bataille déchirante.

Tu n'as jamais vu _____ se battre et tu ne sais pas si tu peux lui faire confiance.

Tu te sens attiré par _____ et tu ne peux pas expliquer pourquoi.

Le Guerrier

Un guerrier est bien souvent bien d'autres choses : un poète, un chef cuisinier, un parent, un leader ou un enseignant, pour n'en nommer que quelques uns. Bien qu'il s'agisse toujours d'un dernier recours, tu sais au fond de ton cœur que la violence est parfois la meilleure solution et que c'est toi qui est prêt à la mettre en œuvre. Ta réponse sera tactique, réfléchie, prudente et une victoire écrasante.

Nom de personnage: _____

Parent divin: _____

Panthéon: _____

DONS, choisis-en 3:

Puissance divine

Armure épique

Arme de mêlée épique

Arme à distance épique

Bouclier épique

Suiveurs

Monture

Sigil de commandement

ASCENDANCE: O O O

Comme un maître d'échecs, chaque aspect et stratégie de la bataille actuelle se dévoile devant toi et tu trouves un moyen de faire pencher la balance. D'une façon ou d'une autre, c'est jour de victoire. Décris comment.

ACTION DE MORT:

Pendant ta mort, ton ombre dans le monde des mortels est capable de prêter ses prouesses à tes Compagnons. Avec un jet de AIDER UN ALLIÉ réussi, tu peux ajouter ta Prouesse à celle de quelqu'un d'autre pour une action, avec le maximum standard de +4 à n'importe quel jet.

ATTRIBUTS

Commence avec ces valeurs:

Prouesse +2, Courage +0, Impression +1, Jugement +0, Wyrd -1
Puis ajoute 1 à l'une d'entre elle.

PROUESSE	_____	Action de base associée à:(Châtier ses ennemis)
COURAGE	_____	Agir sous pression)
IMPRESSIION	_____	(Influencer quelqu'un)
JUGEMENT	_____	(Lire la trame du Destin)
WYRD	_____	(Plier le Destin)

BLESSURE  FILS 

-1 aux jets

Dépense 1 pour une faveur du Destin, altérer la scène ou éviter 2 blessures.

PROGRESSIONS

Paies 5 Fils pour une progression.

Lorsque tu as pris 5 progressions de la liste supérieure, tu peux prendre des progressions en dessous de la ligne.

- ___ Prends +1 Prouesse (max +3)
- ___ Prends +1 Courage (max +2)
- ___ Prends +1 Impression (max +2)
- ___ Prends +1 Jugement (max +2)
- ___ Prends +1 Wyrd (max +2)
- ___ Choisis un nouveau don de n'importe quel livret
- ___ Choisis une autre action de ton livret
- ___ Choisis une autre action de ton livret
- ___ Choisis une action d'un autre livret: _____
- ___ Choisis une action d'un autre livret: _____

-
- ___ Change ton livret pour un nouveau
 - ___ Fais évoluer 3 actions de base en Godlike
 - ___ Fais évoluer les 2 autres actions de base en Godlike

ACTIONS, choisis-en 3:

Rempart: Plante tes pieds dans le sol et tiens position. Les Compagnons qui prennent des blessures près de toi peuvent choisir de te laisser les prendre à leur place. Ton armure compte mais tu prends un minimum de 1 blessure.

DOUÉ: Si tu as Bouclier épique, il n'y a pas de blessure minimum.

Intimidation: Tu comprends la valeur d'utiliser la peur à ton avantage, parfois. Tu peux ajouter Prouesse au lieu d'Impression lorsque tu INFLUENCES QUELQU'UN, mais ne t'attends pas à devenir meilleurs amis avec ta cible après ça.

Flash mob: Lance **2D6 + Impression** pour inspirer une foule de gens à ta cause.

Sur un 10+, la foule est imprégnée de compétences de combat supérieures à la moyenne. Elle fournit +1 d'armure et +1 continu pour tes Compagnon tant qu'elle combat.

Entre 7 et 9, choisis +1 d'armure ou +1 continu pour tes Compagnons.

Sur un échec, la foule peut devenir effrayée ou en colère.

DOUÉ: Si tu as Sigil de commandement, la foule est plus grande que tu ne le pensais.

Armurerie vivante: Tu es un combattant accompli, presque tout est un objet mortel entre tes mains. Une rame, une carte à jouer, une serviette, quoi que tu nommes, c'est dangereux. L'objet que tu ramasses de durera peut-être pas longtemps avec ta façon de l'utiliser, mais il s'éteindra dans un éclat de gloire et tu pourras saisir quelque chose de nouveau.

DOUÉ: Si tu as Arme épique (mêlée pour les objets de contact ou à distance pour les objets lancés), tout ce tu ramasses infligera 4 blessures.

Virtuose: S'il y a un art de la guerre, le champ de bataille est ta toile. Laisse ton chef-d'œuvre se déployer. Lance 2D6 + Prouesse pour gagner des retenues. Les dépenses se font sur les effets ci-dessous.

Sur un 1+, prends 3 retenues.

Entre 7 et 9, prends 2 retenues.

Sur un échec, choisis : prends 1 retenue et 1 blessure, ou aucune retenue.

Dépense 1 retenue pour :

- Prendre des blessures à la place d'un Compagnon
- Ajouter 2 au jet de CHÂTIER SES ENNEMIS d'un Compagnon
- Choisir une option supplémentaire pour ton propre jet de CHÂTIER

Ralliez-vous à moi: Déclare ton plan d'attaque et lance 2D6 + Impression pour inciter tes Compagnons à la grandeur. Les effets s'appliquent aux membre du groupe qui sont d'accord avec ton plan.

Sur un 10+, ils guérissent 1 blessure et obtiennent une Faveur du Destin pour le prochain jet qui suit le plan. Le premier Compagnon qui accepte le plan gagne également 1 Fil.

Entre 7 et 9, ils guérissent 1 blessure ou prennent +1 à suivre sur le prochain jet qui suit ton plan.

Sur un échec, un Compagnon aura +1 sur un jet d'INFLUENCER QUELQU'UN pour suggérer un plan, même si c'est le même que tu viens d'énoncer, mais tu ne peux pas bénéficier des avantages du jet d'INFLUENCER.