

MÉCANIQUE DE BASE P. 204

Score du Test de Domaine :

Bonus (1 Spécialisation + 1 Acquis + Avantages)
- **Malus** (Désavantages) + **dé d'Action**
(s'il est inférieur ou égal au Domaine et différent de 0)

Dé d'Action égal à 0 :

Le Test de Domaine est un **Échec** + perte de **1 point de Trihn**

Tests de NÉCROSE :

Un seul dé noir **relançable 1 fois**
Si le dé d'Action est égal à 0, le Score est égal au niveau de NÉCROSE + Bonus

DIFFICULTÉ P. 205

Le Score doit être **strictement supérieur** à la Difficulté de l'Action :

Action	Difficulté d'un Test	Difficulté d'une Épreuve
Facile	0	5
Normale	1	10
Laborieuse	3	20
Difficile	5	50
Extraordinaire	9	100

Réussite = Score - Difficulté

Échec = Difficulté - Score

PUISER DANS UN TRIHN P. 206

Utiliser le dé d'un autre Trihn pour

remplacer le dé d'Action ou l'ajouter au dé d'Action : -1 point dans le Trihn puisé

On peut puiser pour remplacer un 0.

MAÎTRISE P. 207

Niveau de Domaine de 10 ou plus :

on peut puiser dans deux Trihns en même temps ou on peut relancer deux fois le dé noir pour un Test de NÉCROSE.

SYMBIOSE P. 208

3 dés identiques : Bonus de 10 pour l'Action en cours et +1 Niveau dans le Domaine utilisé.

Symbiose de 0 : Malus de 10 et niveau de Domaine +1.

TEST DE TRIHN P. 209

Le dé de Trihn doit être inférieur ou égal à la **valeur actuelle** du Trihn.

TYPES D'ACTIONS P. 210

Test : 1 seul jet de dé pour passer la Diff.

Épreuve : plusieurs Tests stockés dans une Réserve jusqu'à dépasser la Diff. Un Test par unité de temps (Tour, Heure, Jour, etc.).

Coopération : Scores des participants additionnés pour passer la Diff.

Opposition : le plus grand Score l'emporte sur ses opposants.

Confrontation : la Difficulté de l'Action est égale à la Défense de la cible.

DÉCOUPAGE DU TEMPS P. 211

Tour de jeu :

1 Action + 1 Geste ou 3 Gestes

(Corps mètres ou Esprit mots)

Situation : de quelques minutes à quelques heures (combat, rencontre, etc.)

Jour : 30 Heures

Transitions : ellipse de scénario

DÉCOUPAGE DE L'ESPACE P. 212

Personnel : l'acteur est sa cible

Contact : l'acteur touche la cible

Interaction : la cible est à moins de Trihn x 3 m (3 Actions)

Distance : la cible est à moins de Trihn x 10 m (10 Actions)

Horizon : l'acteur peut voir la cible

CONFRONTATIONS P. 213

Initiative : 1D10 + SHAAN

(ou autre Domaine si Pouvoir adéquat)

Défense : valeur actuelle du Trihn ciblé + Protections

Coopération : sa Réserve peut être donnée en Bonus à un allié qui vise la même cible et le même Trihn.

Perte de Réserve : changer d'Action, obtenir un 0 sur le dé d'Action, subir une blessure grave ou mortelle, etc.

BLESSURES P. 216

Blessure légère : Score > Défense -2 points de Trihn
Blessure grave : Score > Défense x 2 -4 points de Trihn
Blessure mortelle : Score > Défense x 3 -6 points de Trihn

Trihn égal à 0 : perte du dé de Trihn

Trihn négatif : plus d'Action possible

Trihn égal à -Trihn max : mort

RÉGÉNÉRATION P. 217

10 H de sommeil ou 20 H de repos :

+1D10 - Malus dans chaque Trihn

dé de Trihn égal à 0 : -1 point de Trihn

SOINS P. 217

Un Soigneur rend

Score/2 points de Trihn en 1 Heure
1 Test par Cible par Jour

SOIN DU CORPS P. 218

SAVOIR + Médecine ou SHAAN + Soins du Corps

Soin de l'Esprit : SOCIAL + Psychologie ou SHAAN + Soins de l'Esprit

Soin de l'Âme : ARTS + Spécialisation au choix ou SHAAN + Soins de l'Âme

Soin personnel = MAGIE + Régénération de Trihn

DÉGÂTS NATURELS P. 218

Chute : -1 point de Corps par mètre Test de SURVIE + Acrobatie ou ARTS + Langage du Corps pour atténuer la perte.

Feu : Score d'Attaque de 1 à 5 par Tour d'exposition.

Faim : à partir de Corps Jours sans manger, -2 points de Corps par Jour et plus de Régénération.

Soif : à partir de Corps/3 Jours sans boire, -4 points de Corps par Jour et plus de Régénération.

Sommeil : à partir d'une nuit blanche, Test de SHAAN + Réve pour ne pas s'endormir, Malus de 1 cumulatif toutes les 5 Heures.

Température : -1 point de Corps par Heure et par tranche de 10° au-dessus de 50° ou en-dessous de -10°.

Asphyxie : à partir de Corps/3 minutes sans respirer, -4 points de Corps par minute.

ACTIONS SPÉCIALES P. 220

Défense d'Esprit : SAVOIR + Ésotérisme

Défense d'Âme : MAGIE + Défense

Défense de Corps : COMBAT + Esquive

Dresser une Armimale : SOCIAL + Langage

Primal ou ARTS + Musique ou SHAAN + Empathie

Animale ou RITUELS + Rite de l'Animal ou SURVIE

+ Monture ou COMBAT + Armimales

Nb max d'Armimales : Âme/3

Rituel d'Embiose : SHAAN + Embiose contre la

Puissance du Trihn (1D10).

Réussite : Score PX dans les Domaines liés au

Trihn de la stèle.

Échec : Échec PX en NÉCROSE

Invocation : MAGIE + Invocation pour un Trihn ou NÉCROSE + Pacte nécrotique pour une Anti-Âme.

Puissance du Trihn : Score

Puissance max : niveau de MAGIE

Nb max de Trihns : Âme/3

Échec : -1 point de Trihn

Lancer un Sort : Test de MAGIE + Puissance du

Trihn

Transfert : Épreuve de MAGIE + Transfert Diff.

Puissance du Trihn (1 Test par Tour)

Conjuration : Épreuve de MAGIE + Conjuration

Diff. Puissance du Trihn (1 Test et -1 point de

Trihn par Tour)

Créer un Artefact : Épreuve de MAGIE +

Enchantement Diff. rang du Pouvoir x 10 (1

Test par Jour)

Nb d'utilisations : Puissance du Trihn

RITE ÉLÉMENTAIRE P. 220

En 1 Heure, le niveau du Domaine prié de Score participants est augmenté de +1 pendant 1 Situation.

Échec : le niveau est diminué de 1.

Intimidation : COMBAT + Intimidation en

Opposition ou contre la Défense d'Esprit pour

infriger un Malus de Réussite.

Assommer : Infriger une blessure avec un Malus de 2

pour rendre inconscient pendant Réussite Tours.

Viser : Malus de 2 pour infriger une blessure à un

Acquis de la cible au choix.

Désarmer : Malus de 2 et annuler une blessure

pour faire voler une arme à Réussite mètres.

Chiffre : 4 - Caste : **Artistes** - Élément : **Autre**
Race : **Méloïdien** - Peuple : **Hauts Herbes**
Localisation : **Cou** - Pouvoir : **Créations**
Ressource : **Population** - Acquis : **Relations**
Couleur : **Violet** - Point cardinal : **Centre**

Spécialisations :
Arts appliqués - Arts du feu - Chant - Comédie
Empathie végétale - Intuition - Rêve - Soins de l'Âme - Soins de l'Esprit
Soins du Corps

Chiffre : 3 - Caste : **Négociants** - Élément : **Air**
Race : **Delhion** - Peuple : **Montagnes**
Localisation : **Thorax** - Pouvoir : **Privilèges**
Ressource : **Or** - Acquis : **Richesses**
Couleur : **Bleu ciel** - Point cardinal : **Est**

Spécialisations :
Arpège - Bluff - Commerce - Diplomatie
Enseignement - Langage primal - Langues exotiques
Psychologie - Séduction - Vie urbaine

Chiffre : 2 - Caste : **Érudits** - Élément : **Végétal**
Race : **Ygwan** - Peuple : **Marais**
Localisation : **Tête** - Pouvoir : **Secrets**
Ressource : **Bois** - Acquis : **Manuscrits**
Couleur : **Vert** - Point cardinal : **Nord-Est**

Spécialisations :
Alchimie - Bibliothèque - Botanique - Culture humaine
Ésotérisme - Géologie - Histoire d'Héos - Médecine
Protocoles - Zoologie

Chiffre : 1 - Caste : **Novateurs** - Élément : **Objet**
Race : **Kelwin** - Peuple : **Terres Brûlées**
Localisation : **Mains** - Pouvoir : **Astuces**
Ressource : **Verre** - Acquis : **Outils**
Couleur : **Orange** - Point cardinal : **Sud-Est**

Spécialisations :
Engrenages - Pilotage - Récupération - Sens de la pierre
Sens du bois - Sens du cuir - Sens du métal
Sens du tissu - Sens du verre - Technologie

Chiffre : 5 - Caste : **Shaanistes** - Élément : **Terre** - Race : **Feling**
Peuple : **Grands Arbres** - Localisation : **Cœur** - Pouvoir : **Symbioses**
Ressource : **Pierre** - Acquis : **Protections** - Couleur : **Blanc**
Point cardinal : **Ouest**

Spécialisations :
Embiose - Empathie animale - Empathie anthéenne - Empathie minérale
Empathie végétale - Intuition - Rêve - Soins de l'Âme - Soins de l'Esprit
Soins du Corps

Chiffre : 7 - Caste : **Élémentalistes** - Élément : **Animal**
Race : **Woon** - Peuple : **Forêts Blanches**
Localisation : **Bras** - Pouvoir : **Tranes**
Ressource : **Animal** - Acquis : **Armimales**
Couleur : **Jaune d'or** - Point cardinal : **Zénith**

Spécialisations :
Rite d'Arts - Rite de Combat - Rite de l'Animal
Rite de Magie - Rite de Nécrose - Rite de Savoir
Rite de Shaan - Rite de Social - Rite de Survie
Rite de Technique

Chiffre : 8 - Caste : **Voyageurs** - Élément : **Eau**
Race : **Boréal** - Peuple : **Rivages**
Localisation : **Jambes** - Pouvoir : **Exploits**
Ressource : **Cultures** - Acquis : **Transports**
Couleur : **Bleu marine** - Point cardinal : **Nord**

Spécialisations :
Acrobatie - Caravane - Culture Héossienne
Culture Nécrosienne - Discrétion
Éducation physique - Monture - Navigation
Vie sauvage - Vigilance

Chiffre : 9 - Caste : **Combattants** - Élément : **Feu** - Race : **Darken** - Peuple : **Sables**
Localisation : **Bas-ventre** - Pouvoir : **Tactiques**
Ressource : **Métal** - Acquis : **Armement**
Couleur : **Rouge** - Point cardinal : **Sud**

Spécialisations :
Armes lancées - Armes de mêlée - Armes à projectiles
Armimales - Engins de guerre - Esquive - Forcer
Intimidation - Pugilat - Stratégie

Chiffre : 6 - Caste : **Magiciens** - Élément : **Moi**
Race : **Nomoi** - Peuple : **Glaces**
Localisation : **Pieds** - Pouvoir : **Sort**
Ressource : **Thrinite** - Acquis : **Artefacts**
Couleur : **Argent** - Point cardinal : **Sud-Ouest**

Spécialisations :
Arcanes - Conjuración - Défense magique
Enchantement - Invocation - Incandescence
Maîtrise des schèmes - Régénération de Trihn
Transfert - Voile

Chiffre : 0 - Caste : **Ombres, Nécrosiens, Morphes** - Élément : **Limbes**
Race : **Humains** - Peuple : **Cités** - Localisation : **Ventre** - Pouvoir : **Tourments**
Ressource : **Hydrocarbures** - Acquis : **Technologie** - Couleur : **Noir**
Point cardinal : **Nord-Ouest**

Spécialisations :
Biomorphie - Cauchemar - Contrebande - Corruption
Explosifs - Fraude - Harcèlement - Larcin - Pacte nécrotique

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES P. 228

Avantagé : Bonus de 1 aux Actions.

Protégé : Bonus de Défense de 1 à 5.

Invisible : Malus de 4 pour être ciblé.

À terre : Défense de Corps -2 et 2 Gestes pour se relever.

Obscurité, Affaibli, Assourdi, Ébloui :

Malus de 2 aux Actions et Déf. de Corps.

Aveuglé : Malus de 4 à aux Actions et Défenses

liées au Corps.

Muet : Malus de 4 aux Actions liées au SOCIAL, à

la MAGIE et aux RITUELS.

Étourdi : Malus de 1 à toutes les Actions et

Défenses.

Ralenti : vitesse de déplacements / 2.

Couvert : Défense de Corps x 2 contre les armes à

projectiles.

Dominé : Perte du dé d'Esprit et Malus de 4 en

Défense d'Esprit.

Envoité : Perte du dé d'Âme et Malus de 4 en

Défense d'Âme.

Inconscient : aucune Action possible et

Défenses de Trihns égales à 0.

EXPÉRIENCE P. 230

Séance de jeu : + 1 à 3 PX

Objectif de scénario : + 1 à 5 PX

Augmenter un Domaine de 1 niveau

coûte Niveau visé PX

Augmenter une Spécialisation de +1

coûte Bonus visé PX

DEVENIR NÉCROSIEEN P. 233

À partir du niveau 5 en NÉCROSE, chaque

augmentation de NÉCROSE fait perdre 1 niveau de

SHAAN (et inversement).

S'il reste plus de **[Âme max] jours avec une Âme**

négative, un personnage devient Nécrosien.

Si son niveau de NÉCROSE devient **strictement**

supérieur à 10, un personnage devient Nécrosien.

Un seul dé noir est utilisé pour résoudre toutes

les Actions d'un Nécrosien, comme dans le cas des

Tests de NÉCROSE.

Chaque augmentation du niveau de NÉCROSE au

déjà de 10 augmente son Anti-Âme de 1 point.

PRESTIGE P. 233

Passer un rang de Caste fait gagner des points de Prestige :

Apprenti : +1 point

Initié : +5 points

Maître : +10 points

Accomplir des haut-faits permet également

de gagner du Prestige en fonction de leurs

répercussions :

Village : + 1 point

Ville : + 5 points

Province : + 10 points

Capitale : + 15 points

Continent : + 20 points

Dépenser 10 points de Prestige permet

d'augmenter le **Score d'un Test de Domaine**

ou une de ses Défenses de 1 point (après le

jet de dés). Un personnage regagne **10 points**

de Prestige par séance de jeu si l'Action ou la

Défense de Prestige a été une Réussite.

SHAANI P. 234

3 Souches min (Corps, Âme et Esprit)

10 Shaandars maximum (Domaines)

1 nom de Shaani qui scelle le groupe

Trihns : Trihn de chaque Souche

Domaines : niveau du Shaandar du Domaine

+1 par Shaandar supplémentaire

Domaines restants : niveau minimum parmi tous

les Shaandars

Spécialisations, Acquis et Protections : les

milleurs parmi les Shaandars

Pouvoirs : tous ceux des Shaandars

PEUPLES ET VILLES P. 239

Leurs Trihns sont appelées Dominations et