

<p><i>L'expérience parle à celui qui écoute</i></p> <p><i>Contrairement aux tribus cannibales, votre tribu sait que le savoir est précieux et qu'il ne se transmet que par un long compagnonnage. Vous savez respecter le savoir, et le transmettre.</i></p> <p>SAVOIR +2</p> <p>Votre savoir est reconnu et respecté des autres membres de la tribu... Lorsque vous créez ce personnage, ou lorsque vous jouerez cette carte pour la première fois, vous pourrez faire un flashback décrivant ce qui vous a valu le respect de la tribu. Vous inscrirez alors ce souvenir sur votre fiche et vous pourrez l'utiliser comme un mot-clé qui vous donnera un bonus à une action.</p>	<p><i>Beau/Belle</i></p> <p><i>Les hommes de Pangée mènent une vie rude et sans concession, ils savent que l'existence est brève, et que le Deus dévore tout, aussi savent ils apprécier les bons moments de la vie, et en particulier, les relations intenses.</i></p> <p>CHARISME +2</p> <p>Vous savez séduire dans des circonstances propices. Dans de telles circonstances, vous pouvez utiliser 3D6+ Charisme contre une difficulté de 12+Charisme de l'adversaire. Lorsque vous créez le personnage, définissez quelles sont les circonstances propices idéales. A chaque session de jeu, vous pouvez ajouter un autre type de circonstances propices pourvu que vous sachiez les justifier de façon satisfaisantes devant le reste du groupe.</p>
<p><i>Inventeur</i></p> <p><i>Dans chaque tribu, il existe un individu dont la créativité dépasse les simples horizons qu'il a toujours connu. Les obstacles ne le rebutent pas et il fait toujours preuve d'une ingéniosité à la mesure de son audace.</i></p> <p>ASTUCE +1</p> <p>Jet de 3d6+ASTUCE pour inventer des techniques inédites adaptées aux circonstances. Difficulté 15 Tant que ce que le joueur propose est une technique, une façon créative d'utiliser des objets de l'environnement, et non pas un savoir, il peut laisser libre cours à son imagination pour des bricolages incertains qui ne dureront qu'un temps mais qui pourront permettre de surmonter un obstacle si quelqu'un est assez fou pour lui faire confiance. Exemple : tailler un outil pour tisser, mélanger des glaises pour créer une sorte de colle peu durable...</p>	<p><i>Costaud</i></p> <p><i>La force physique est inégalement répartie, mais les hommes de Pangée ne peuvent compter que sur leur force et leur endurance quand l'ingéniosité et le savoir leur font défaut.</i></p> <p>CORPS +1</p> <p>Jet de 3d6+CORPS pour soulever ou casser des objets qui semblent raisonnables à casser, voire qui demanderaient la force de plusieurs personnes.</p> <p>Difficulté 12-15 à choisir par le MJ selon la faisabilité.</p> <p>Peut aussi être utilisé pour intimider des adversaires, mais alors la difficulté est de 12+CORPS de l'adversaire.</p>

<p><i>Connaissance de la chasse</i></p> <p><i>Vous avez été le disciple le plus talentueux d'un grand chasseur de la tribu, qui vous a appris à reconnaître les traces des proies et des prédateurs, et à les traquer pendant des jours jusqu'à ce que le moment soit propice pour les affronter.</i></p> <p>Jet de 3d6 + CORPS pour chasser, traquer, ou combattre. Difficulté 11 + Corps de la proie/adversaire.</p> <p>Permet également de suivre des pistes, d'utiliser des armes de jet, et de trouver des circonstances favorables pour affronter une proie naturelle.</p>	<p><i>Connaissance des signes</i></p> <p><i>Vous avez été le disciple du plus érudit du village, il vous a appris à déchiffrer toutes sortes de signes et de symboles, dont certains dont vous n'avez jamais vu la moindre trace nulle part. Quand vous l'interrogez, il répondait toujours d'un air énigmatique « le monde est plus vaste que tu ne l'imagines, et les savoirs plus nombreux que les étoiles dans le ciel, un jour tu apprendras leur langage »</i></p> <p>Jet de 3d6+SAVOIR pour interpréter des signes ou symboles gravés dans la pierre, quelle que soit leur origine. Difficulté 12. Lorsque vous interprétez des signes inconnus, vous pouvez décrire un flashback avec votre maître lors duquel il vous a appris quelque chose sur ceux qui utilisent ces signes.</p>
<p><i>Brutal et mortel</i></p> <p><i>Vous avez appris à utiliser votre force de la manière la plus meurtrière qui soit, et vous disposez d'une sorte d'imagination pragmatique qui vous permet de surprendre votre adversaire.</i></p> <p>Jet de 3d6 + CORPS pour frapper brutalement un adversaire. Difficulté 11 + Corps de la proie/adversaire.</p> <p>Si vous arrivez à décrire votre action avec toute la brutalité nécessaire, votre adversaire perd une carte au hasard, plutôt que de la choisir comme les règles le proposent habituellement.</p>	<p><i>Malin comme un singe</i></p> <p><i>Vous savez toujours tirer partie des circonstances à votre avantage, et vous n'avez aucun scrupule car la fin justifie les moyens.</i></p> <p>Jet de 3d6 + Astuce pour surprendre un adversaire ou réagir de façon imprévue. Difficulté 11 + ASTUCE de la proie/adversaire. Ou difficulté 15.</p> <p>Peut s'utiliser en combat aussi bien que dans une discussion, mais une seule fois par scène, au moment que vous choisirez. Vous pouvez demander à un autre joueur de vous aider à deviner un truc malin qui vous permet de prendre le dessus. En cas de réussite, vous pouvez surmonter un obstacle ou faire perdre une carte à un adversaire.</p>

<p><i>Superstitieux</i></p> <p><i>La vie vous a appris que les Esprits sont puissants, et que leur influence est grande. Attirer leur courroux est un sûr moyen de s'attirer des ennuis. Il vous arrive parfois de passer pour un fou, tant vous multipliez les rituels pour apaiser les esprits.</i></p> <p>SAVOIR +1</p> <p>Il y a quelque chose dont vous avez terriblement peur, un tabou, et il est associé à un esprit dont l'influence peut être néfaste. A vous de définir cet esprit, choisir son nom et l'influence qu'il peut avoir sur la vie de la tribu. Vous pouvez faire appel à un autre joueur pour vous aider. A chaque session, vous pouvez lancer 2 dés. Sur un double, vous devez inventer un autre esprit qui a une influence sur la tribu. Sur un pair, il est bienveillant, sur un impair, il est malveillant ou ambigu. Vous pouvez piocher une carte de plus pour la création de votre personnage.</p>	<p><i>Aguerri</i></p> <p><i>Les nombreuses cicatrices qui recouvrent votre témoignent que vous avez échappé à bien des dangers. Chaque cicatrice raconte une histoire, mais l'une d'entre elles témoigne que votre vie ne tient qu'à un fil !</i></p> <p>CORPS +1</p> <p>Vous avez un défaut physique suite à une vieille blessure (à vous d'en expliquer la raison). En cas d'échec à une action de combat, vous perdez l'usage de la carte utilisée pour votre action jusqu'à la fin du combat, à moins que l'on ne vous soigne.</p> <p>Vous pouvez choisir une carte de plus pour votre personnage.</p>
<p><i>Mémoire du clan</i></p> <p><i>Depuis votre âge le plus tendre, vous avez été témoin des événements les plus importants de l'histoire du clan. Lors des rites d'initiation, vous avez été officiellement nommé mémoire du clan et chacun s'est confié à vous. Vous savez mettre en vers les souvenirs pour qu'ils ne s'oublient pas.</i></p> <p>SAVOIR+1</p> <p>Jet de 3d6 + SAVOIR pour vous rappeler un moment important de l'histoire du clan qui peut avoir un impact sur l'histoire. Difficulté 12. Chaque tranche de 2 points au dessus de 8 vous permet de d'imposer un mot clé dans la réponse du MJ.</p> <p>Exemple, avec un résultat de 14, vous pouvez poser une question et choisir un mot clé qui inspirera la réponse du MJ.</p>	<p><i>Tanneur de peaux</i></p> <p><i>Avec le Deust qui dévore toute matière, les peaux des animaux morts devraient tomber en poussière au bout de quelques jours, mais un traitement avec une infusion spéciale les rend plus résistantes, vous êtes dépositaire de ce savoir faire.</i></p> <p>CORPS +1</p> <p>Vous savez traiter des peaux pour qu'elles soient plus résistantes à la corrosion. Vous savez préparer des vêtements, mais aussi des outres, par exemple.</p> <p>Piochez une carte supplémentaire et gardez là.</p>

<p><i>Rusé</i></p> <p><i>Vos frères vous appellent le renard, et craignent autant qu'ils respectent votre capacité à abuser vos adversaires, ou à leur filer entre les doigts. Votre devise : « N'attaque jamais ton ennemi là où il t'attend ».</i></p> <p>ASTUCE +1</p> <p>Jet de 3d6+ASTUCE pour toute action relative à la ruse, à l'esquive ou à la tromperie. Difficulté 12</p> <p>Ceux qui vous connaissent ne savent pas toujours s'ils doivent vous croire lorsque vous vous défendez devant eux.</p>	<p><i>Débrouillard</i></p> <p><i>Vous savez remarquable vous tirer d'affaire avec de simples ficelles, ou des astuces simples et efficaces.</i></p> <p>ASTUCE +1</p> <p>Jet de 3d6+ASTUCE pour toute action exploitant des éléments de l'environnement afin de surmonter un obstacle. Difficulté 12 si vous avez déjà une idée de l'astuce débrouillarde que vous allez utiliser.</p> <p>Si vous battez une difficulté de 14, vous pouvez demander à un autre joueur de vous aider à trouver une astuce dans l'environnement proche.</p>
<p><i>Vif comme l'éclair</i></p> <p><i>Vos réflexes sont incroyables, votre rapidité et votre vivacité sont légendaires. La légende dit que vous êtes capable de passer entre les gouttes.</i></p> <p>Jet de 3d6 + CORPS pour faire des actions très rapides ou prendre au dépourvu un adversaire. Difficulté 11 + Corps de la proie/adversaire</p> <p>Cette action peut se résoudre comme une action de combat, c'est à dire faire perdre une carte à l'adversaire, ou de faire preuve de suffisamment de rapidité pour surmonter un obstacle qui demande de la célérité.</p>	<p><i>Silencieux comme la Brise</i></p> <p><i>Vous avez une capacité incroyable à vous déplacer ou agir sans bruit. C'est inné chez vous.</i></p> <p>Jet de 3d6 + CORPS pour faire des actions très silencieuses ou prendre par surprise un adversaire. Difficulté 11 + Corps de la proie/adversaire, ou 11+ASTUCE si l'adversaire a mis des pièges pour rendre une progression silencieuse difficile.</p>

<p><i>Gigantesque</i></p> <p><i>Votre carrure est au delà de la normale. Vous dominez d'une tête les membres les plus costauds de la tribu. Qu'allez vous faire de cette force incroyable ?</i></p> <p><i>En tous cas, vous mangez aussi comme deux, faute de quoi, vous sentez rapidement la faim.</i></p> <p>CORPS +2</p>	<p><i>Musclé</i></p> <p><i>Votre musculature est remarquablement entretenue par des heures de pratique quotidienne : course, lancer de poids, entraînements divers, chaque journée est bien remplie, car ce corps s'entretient.</i></p> <p>CORPS +2</p>
<p><i>Inquiétant</i></p> <p><i>Qu'est ce qui dérange autant dans votre apparence, ou dans votre attitude ? Des tatouages, des cicatrices, les peintures de guerres élaborées avec soin, ou bien ce certain regard qu'il est difficile de soutenir.</i></p> <p>CHARISME +1</p> <p>Jet de 3d6 + CHARISME pour impressionner un adversaire. Difficulté 12 + CHARISME de la proie/adversaire.</p> <p>Fait perdre une carte comme une action de combat, ou fait pencher la balance dans une négociation, mais ne peut plus s'utiliser une fois que vous avez échoué à une action face à un adversaire.</p>	<p><i>Souple comme le serpent</i></p> <p><i>Il ne vous manque que la langue fourchue et vous pourriez être un serpent fait homme. Votre peau est glissante, votre corps est souple, vous êtes capable de vous démembrer pour vous faufiler en des espaces incroyables.</i></p> <p>CORPS+1</p> <p>Jet de 3d6 + CORPS pour se contorsionner, se faufiler ou faire preuve de souplesse. Difficulté 12 + Corps de la proie/adversaire</p>

<p><i>Patient et attentif</i></p> <p><i>Ce n'est pas pour rien qu'on vous appelle le faucon, et qu'on a choisi cet animal comme esprit tutélaire lors de vos rites d'initiation : vous avez l'acuité et la patience d'un rapace, et vous n'oubliez rien.</i></p> <p>SAVOIR +1</p> <p>Jet de 3d6+SAVOIR pour se rappeler quelque chose, ou se remémorer un conseil utile. Difficulté 12</p>	<p><i>Doux comme un Agneau</i></p> <p><i>Il y a un esprit de paix en vous, capable de parler aux bêtes par votre voix, et de les calmer... Grâce à vous, la tribu dispose d'animaux domestiques. Vous connaissez aussi des lieux paisibles dans la forêt, des havres où il est possible de se réfugier pour méditer, des abris temporaires contre l'Ouros.</i></p> <p>CHARISME +1</p> <p>Jet de 3d6+CHARISME pour apaiser les choses ou calmer un animal. Difficulté 11-15 + ASTUCE de la créature qui est visée.</p>
<p><i>Négociateur</i></p> <p><i>Vous connaissez les mots qui inspirent le respect entre les protagonistes, les mots qui font comprendre à chacun que sa chance est dans le compromis. Vous êtes aussi connu pour ne jamais négocier à votre seul avantage, sinon, vous perdriez rapidement votre réputation.</i></p> <p>CHARISME +1</p> <p>Jet de 3d6 + CHARISME pour convaincre un adversaire. Difficulté 11 + SAVOIR de la proie/adversaire</p>	<p><i>Chef Né</i></p> <p><i>Lors des rites d'initiation, lors du passage à l'âge adulte, les herbes tinctoriales qui étaient préparées pour vous oindre, ont viré au rouge, le signe de la force, et le signe de la gloire, au moment où elles ont été appliquées sur votre peau. Vous avez gagné le droit de vous oindre de rouge, comme un chef ; et vous faites office de chef en second pour la tribu. Mais vous avez le devoir d'être juste, faute de quoi vous perdriez votre prestige...</i></p> <p>CHARISME +2</p> <p>Vous avez une grande influence sur les décisions de la tribu, peut être serez vous le prochain chef?</p>

<p><i>Artisanat</i></p> <p><i>Vous connaissez l'art de mélanger des pigments à base de baies broyées et d'herbes tinctoriales et mélangées avec des argiles afin de couvrir les parois des grottes de peintures rupestres. Si les grottes sont suffisamment bien scellées par la suite, elles peuvent durer des années, mais si l'Ouros s'y engouffre, elles ne dureront que quelques semaines.</i></p> <p>Piochez des cartes récompenses et vous gardez les deux premiers équipements que vous trouvez. Vous pouvez piocher un équipement à chaque nouvelle session.</p>	<p><i>Artisanat</i></p> <p><i>Vous savez fermenter des baies et des fruits pour créer des nectars et des ambrosies qui sont appréciées par la tribu, vous y gagnez en échange de nombreux objets par le biais du troc.</i></p> <p>Piochez des cartes récompenses et vous gardez les deux premiers équipements que vous trouvez. Vous pouvez piocher un équipement à chaque nouvelle session.</p>
<p><i>Spirituel</i></p> <p><i>Vous vivez autant dans le monde des esprits que dans le monde réel, il vous arrive d'errer en pensées dans des terres fantasmagoriques, de voir ce qui est invisible aux autres, et de savoir où sont les dangers inconnus. Vos rêves sont hantés de créatures fantastiques à la limite du crédible, et quand l'Ouros souffle, vous l'entendez sussurer des pensées de mort.</i></p> <p>CHARISME +2 Vous êtes toujours respectueux des forces de la nature. Vous bénéficiez d'un +1 une fois par jour à une action liée à la nature.</p>	<p><i>Béni des Dieux</i></p> <p><i>Quels sont les dieux ou les esprits qui veillent sur vous ? Ils sont invisibles certes mais leur main s'est révélée tangible à de nombreuses reprises, et vous avez découvert des vérités à leur sujet.</i></p> <p>CHARISME +2 Vous avez la réputation qu'un esprit de la nature veille sur vous (à vous de le définir), vous avez droit à +1 une fois par jour sur un de vos jets.</p> <p>A vous de définir quelle est la force mystérieuse qui veille sur vous. Peut être s'est elle déjà révélée, ou peut être n'en avez vous qu'une vague idée. Validez avec le MJ quelques mots clés relatifs à cette force. Décidez avec les autres joueurs si c'est une force révéree par toute la tribu.</p>

<p><i>Natation</i></p> <p><i>Alors que les autres membres de la tribu ne savent qu'agiter frénétiquement leurs membres pour sortir au plus vite de l'eau, vous avez appris à coordonner vos mouvements pour nager avec vitesse et puissance.</i></p> <p>CORPS+1 Vous savez nager vite et bien, vous pouvez sortir quelqu'un de l'eau. Vous n'avez pas de peur superstitieuse de l'eau contrairement aux autres membres de la tribu.</p>	<p><i>Bon à tout faire</i></p> <p><i>Vous avez une aptitude incroyable à tout réussir, vous ne savez pas l'expliquer ni le transmettre, mais quoique vous entrepreniez, vous avez au moins une vague idée de ce qu'il faut faire. Est-ce un esprit qui veille sur vous ? Est-ce simplement votre astuce ? Ou est ce un destin particulier ?</i></p> <p>Jet de 3d6 + ASTUCE pour n'importe quelle action. Difficulté 13 + CORPS de la proie/adversaire ou difficulté 16.</p> <p>Répondez au moins partiellement aux questions posées dans le texte ci dessus.</p>
<p><i>Faire le Feu</i></p> <p><i>Le Feu est surtout connu pour dévorer, et peu savent le faire naître, et encore moins le circonscrire et le maîtriser.</i></p> <p><i>Vous avez appris que l'Ouros attise le feu et que le feu est incontrôlable quand il souffle fort. Vous savez reconnaître l'odeur du feu, comme s'il vous parlait.</i></p> <p>ASTUCE +1 Vous savez allumer un feu, vous n'avez pas de peur superstitieuse du feu. Vous piochez une carte généraliste supplémentaire et la gardez</p>	<p><i>Herboriste</i></p> <p><i>Vous connaissez les vertus médicinales de nombreuses herbes pour cicatriser, pour apaiser la douleur, pour endormir, pour chasser les insectes, et pourtant vous n'avez jamais appris auprès d'un maître.</i></p> <p>ASTUCE +1</p> <p>Jet de 3d6+ASTUCE pour soigner un allié. Lui fait regagner une carte perdue. Difficulté 15</p> <p>(une meilleure carte existe pour le cueilleur et le shaman)</p>

<p><i>Faire le Malin</i></p> <p><i>Vous êtes mu par une envie incroyable d'impressionner les autres, qui sous amène à vous dépasser et à tenter des trucs incroyables. Quand vous réalisez ce que vous avez fait, la peur vous prend et pour rien au monde vous ne voudriez reprendre de tels risques.</i></p> <p>ASTUCE+1 Jet de 3d6 + ASTUCE pour entreprendre n'importe quelle action que vous pouvez décrire et qui semble réaliste, même si difficile. Difficulté 12.</p> <p>Vous perdez cette carte après l'avoir utilisée. Vous la regagnez après une nuit de sommeil.</p>	<p><i>Tête de pioche</i></p> <p><i>Lors de vos rites d'initiation, vous êtes devenu raide comme un bâton de bois lorsqu'il a fallu passer l'épreuve de la souffrance et du feu. Vous savez devenir si raide mentalement qu'il est très difficile de vous affecter. Cela ne vous rend guère sociable, mais au moins vous n'êtes pas facilement manipulable.</i></p> <p>CORPS +1 CHARISME+1</p> <p>La magie et la séduction ont peu d'effet sur vous, +2 en difficulté pour vos adversaires s'ils utilisent la magie ou la séduction contre vous.</p>
<p><i>Esprit Vif</i></p> <p><i>Vos capacités de déduction sont incroyables et vous avez une intuition au delà de la norme. La tribu pense qu'un esprit vous guide et vous conseille, mais vous savez que c'est surtout votre capacité d'observation.</i></p> <p>ASTUCE +1</p> <p>Jet de 3d6+ASTUCE pour trouver un indice dans l'environnement qui vous permet de comprendre ce qui s'est passé auparavant, ou ce qui pourrait arriver bientôt.</p> <p>Difficulté 12 et le MJ doit vous donner une réponse, même s'il ne l'avait pas prévue. Difficulté 8 s'il y avait quelque chose de prévu dans le scénario.</p>	<p><i>Agile</i></p> <p><i>Vous avez été initié sous le signe des anguilles de roches, celles qui se faufilent sous les roches pour échapper au harpon.</i></p> <p>CORPS +1</p> <p>Jet de 3d6+CORPS pour esquiver un coup (une réussite de l'adversaire) ou pour éviter un danger.</p> <p>Difficulté 12-15 à choisir par le MJ selon la faisabilité.</p>

<p><i>Dressage</i></p> <p><i>Les membres de la tribu ont l'habitude de vous confier des animaux pour que vous leur appreniez des tours. Vous savez les cajoler, les flatter et les récompenser pour qu'ils aient envie d'apprendre.</i></p> <p>Jet de 3d6 + ASTUCE pour apprivoiser ou dresser un animal. Difficulté 11 + Corps de la proie/adversaire Vous pouvez lui apprendre un tour (aller chercher, monter la garde, suivre une piste, ...)</p>	<p><i>Ancienne Gloire</i></p> <p><i>Lorsque la tribu se terre et se calfeute et que souffle l'Ouros essayant de s'infiltrer dans votre refuge, les conteurs de la tribu aiment à raconter un de vos exploits passés, qui a fait de vous un héros.</i></p> <p>CHARISME +1 CORPS +1</p> <p>Vous avez 1 mot clé supplémentaire pour votre personnage relatif à un exploit passé.</p> <p>A vous d'inventer quelque chose qui explique ce mot clé. Vous pouvez désigner un autre joueur pour vous aider.</p>
<p><i>Superstitieux</i></p> <p><i>La vie vous a appris que les Esprits sont puissants, et que leur influence est grande. Attirer leur courroux est un sûr moyen de s'attirer des ennuis. Il vous arrive parfois de passer pour un fou, tant vous multipliez les rituels pour apaiser les esprits.</i></p> <p>SAVOIR +1</p> <p>Il y a quelque chose dont vous avez terriblement peur, un tabou, et il est associé à un esprit dont l'influence peut être néfaste. A vous de définir cet esprit, choisir son nom et l'influence qu'il peut avoir sur la vie de la tribu. Vous pouvez faire appel à un autre joueur pour vous aider. A chaque session, vous pouvez lancer 2 dés. Sur un double, vous devez inventer un autre esprit qui a une influence sur la tribu. Sur un pair, il est bienveillant, sur un impair, il est malveillant ou ambigu. Vous pouvez piocher une carte de plus pour la création de votre personnage.</p>	<p><i>Aguerri</i></p> <p><i>Les nombreuses cicatrices qui recouvrent votre témoignent que vous avez échappé à bien des dangers. Chaque cicatrice raconte une histoire, mais l'une d'entre elles témoigne que votre vie ne tient qu'à un fil !</i></p> <p>CORPS +1</p> <p>Vous avez un défaut physique suite à une vieille blessure (à vous d'en expliquer la raison). En cas d'échec à une action de combat, vous perdez l'usage de la carte utilisée pour votre action jusqu'à la fin du combat, à moins que l'on ne vous soigne.</p> <p>Vous pouvez choisir une carte de plus pour votre personnage.</p>

Mémoire du clan

Depuis votre âge le plus tendre, vous avez été témoin des événements les plus importants de l'histoire du clan. Lors des rites d'initiation, vous avez été officiellement nommé mémoire du clan et chacun s'est confié à vous. Vous savez mettre en vers les souvenirs pour qu'ils ne s'oublient pas.

SAVOIR+1

Jet de 3d6 + SAVOIR pour vous rappeler un moment important de l'histoire du clan qui peut avoir un impact sur l'histoire.

Difficulté 12. Chaque tranche de 2 points au dessus de 8 vous permet de d'imposer un mot clé dans la réponse du MJ.

Exemple, avec un résultat de 10, vous pouvez poser une question et choisir un mot clé qui inspirera la réponse du MJ.

Erudit du clan

Vous avez une mémoire incroyable, et vous savez ciseler les vers ou les légendes qui vous permettent de remémorer le passé de la tribu. Un ancien vous a appris les vers qui racontent les exploits du clan depuis plusieurs générations.

SAVOIR +1

Jet de 3d6 + SAVOIR pour vous rappeler un moment important de l'histoire du clan qui peut avoir un impact sur l'histoire.

Difficulté 12. Chaque avantage vous permet de poser une question au MJ en imposant un mot clé dans la réponse.