

Apprendre par l'expérience

Une fois un ennemi vaincu, il peut être tentant de dévorer son cœur pour s'emparer de sa force, son cerveau pour s'emparer de son savoir... C'est la voie des cannibales que de s'emparer du pouvoir de tous ceux qu'ils rencontrent. Pour nous c'est un rituel au terme d'un combat qui fut particulièrement béni par les Esprits, afin d'honorer ceux qui président à notre destin. Ce n'est pas nous qui choisissons, nous recevons ce qu'on nous offre.

Vous apprenez grâce à cette aventure. Piochez 3 cartes généralistes, et choisissez en une qui ne procure pas un +2. Si vous pouvez justifier pourquoi cette expérience vous l'a apprise, vous la gardez.

Savoir Ancien

La bête a investi des lieux qui sont clairement nimbés de la puissance de Symnos déclara notre shaman. Nous reculâmes aussitôt pour éviter d'enfreindre un puissant tabou. Notre shaman s'avança après avoir accompli les rituels appropriés, sur le roc étaient gravés des signes envahis par les mousses et le shaman invita le plus valeureux d'entre nous à boire une décoction qu'il prépara avec cette mousse en invoquant les esprits

Vous avez découvert un ancien savoir enfoui, et le moyen de l'absorber. Piochez 3 cartes généralistes, et choisissez en une. Si vous pouvez justifier pourquoi cette expérience vous l'a apprise, vous la gardez

Les esprits sont satisfaits

Alors mes yeux s'ouvrirent et je vis le rideau de verdure se déchirer devant moi. J'étais le seul à voir l'esprit loup se présenter devant moi avec une offrande dans sa gueule, un cœur encore tout chaud. Une fois rassasié de ce cœur, je compris que les Esprits m'avaient fait un grand cadeau.

Vos actions ont plu aux esprits du clan. Vous pouvez piocher 3 cartes généralistes et en prendre une pour remplacer un de vos cartes actuelles. Vous avez gagné le respect du clan.

Avec la victoire, les trésors

Cet ennemi que vous avez vaincu vous a laissé un trésor : un équipement qu'il portait, une magnifique peau qui fera une armure.

Cette carte compte comme une armure. Si vous devez perdre une carte en combat, ce sera la première carte perdue.

Fronde

Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.

Cet écorce souple permet de lancer des pierres avec violence, et donc se battre sans contact avec l'ennemi, +1 au jets de combat. En os taillé, Deust 6+

Bolas

Vous trouvez cet objet encore accroché au cou de votre ennemi, sans doute un trophée conservé après un combat valeureux.

Trois poids au bout d'une corde, peut immobiliser un ennemi , +2 au jet de combat.
Lancer 2d6+ASTUCE difficulté 8+CORPS de l'adversaire. L'adversaire perd une carte de combat, ou perd 2 tours à se libérer.
Deust 4+

Epieu en bois

Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.

+2 au jet de combat.

En bois durci, Deust 5+

Couteau en pierre Taillée

Dans la panse de la bête, des souvenirs de ses combats précédents...

+1 au jet de combat.

Nécessite au moins 3 en CORPS pour être maniée

En bois durci, Deust 2+

<p><i>Apprendre par l'expérience</i></p> <p><i>De chaque ennemi que tu affrontes, tu peux apprendre quelque chose, enfant. Il t'es donné chaque jour de frôler la mort, mais il t'es rarement donné d'apprendre de l'expérience, parce que tu ne sais pas être à l'écoute.</i></p> <p>Vous apprenez grâce à cette aventure. Piochez 3 cartes généralistes, et choisissez en une qui ne procure pas un +2. Si vous pouvez justifier pourquoi cette expérience vous l'a apprise, vous la gardez</p>	<p><i>Savoir Ancien</i></p> <p><i>Le sang de la créature bouillonnait encore alors que son corps était déjà froid. Je compris alors pourquoi Neemia l'avait collecté dans ce bol en grumes taillées. Elle y mêla de son propre sang avant de rendre hommage aux esprits et de le boire respectueusement. Elle fut alors prise de convulsions, et ses yeux se voilèrent de blanc, quand elle retrouva la conscience, elle n'était plus la même...</i></p> <p>Vous avez découvert un moyen d'absorber l'expérience avec un personnage volontaire, cela nécessite l'ingestion d'une grande quantité de sang et un rituel compliqué qui vous laisse affaibli. Vous savez maintenant échanger une carte avec un autre joueur. Lancez 2D6+SAVOIR difficulté 12.</p>
<p><i>Le chemin de la connaissance</i></p> <p><i>Le sang de la créature bouillonnait encore alors que son corps était déjà froid. Je compris alors pourquoi Neemia l'avait collecté dans ce bol en grumes taillées. Elle y mêla de son propre sang avant de rendre hommage aux esprits et de le boire respectueusement. Elle fut alors prise de convulsions, et ses yeux se voilèrent de blanc, quand elle retrouva la conscience, elle n'était plus la même...</i></p> <p>Vous piochez des cartes généralistes jusqu'à en trouver 2 qui proposent uniquement des compétences, et gardez l'une d'elles.</p>	<p><i>Sagaie en os</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>Arme légère, peut être lancée à quelques mètres, et donc se battre sans contact avec l'ennemi lors du premier tour de combat, +1 au jets de combat. En os taillé, Deust 5+</p>

<p><i>Couteau taillé dans une Griffe</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>Arme légère, peut être lancée à quelques mètres, et donc se battre sans contact avec l'ennemi lors du premier tour de combat, +1 au jets de combat. En os taillé, Deust 4+</p>	<p><i>Tomahawk</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>Cette petite hache équilibrée est facile à lancer, et donc permet de se battre sans contact avec l'ennemi, +1 au jets de combat. En bois durci, Deust 3+</p>
<p><i>Massue</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>+2 au jet de combat.</p> <p>Nécessite au moins 3 en CORPS pour être maniée</p> <p>En bois durci, Deust 4+</p>	<p><i>Fourrures</i></p> <p><i>Symuk se hâtait d'écorcher l'animal, il procédait avec minutie mais ne perdait aucun instant. C'est quand elle est encore imprégnée de son essence qu'elle garde les meilleures vertus protectrices, me dit il gravement une fois sa tâche terminée.</i></p> <p>Cette protection permet d'ignorer des dommages. Si vous devez en subir, lancez un dé, sur 5+, vous les ignorez.</p> <p>Traitées avec une huile de roches, Deust 3+</p>

Apprendre par l'expérience

J'ai frôlé la mort plusieurs fois, mon courage s'est vu mis en échec par un sort injuste, j'ai parcouru des lieux inconnus, je me suis baigné dans le sang de mes ennemis, et après avoir accompli tous les rituels, j'ai reçu un don des esprits.

Vous apprenez grâce à cette aventure. Piochez 4 cartes généralistes ou deux cartes de votre spécialité, et choisissez en une qui ne procure pas un +2. Si vous pouvez justifier pourquoi cette aventure vous l'a apprise par l'expérience, vous la gardez

Savoir Ancien

Il n'était pas encore mort, mais il n'avait plus la force de se défendre. Ulydyk se pencha sur lui et sectionna d'un coup vifs les tendons qui animaient ses membres. Ses yeux se remplirent alors d'effroi quand il comprit que nous allions accomplir sur lui un rituel cruel dont il goûterait chaque instant douloureux. Nous allions le vider de sa substance et de ses pouvoirs.

Vous avez découvert un moyen d'absorber les connaissances d'un ennemi mourant. Lancez 2D6+CHARISME difficulté 12. Si vous réussissez, piochez une de ses cartes au hasard. Vous gagnez la compétence écrite sur cette carte, ou un point d'attribut correspondant à un des attributs présents sur la carte.

Ce qui ne me tue pas me rend plus fort

Ce n'est pas cet ours que j'ai affronté aujourd'hui, c'est moi même. Je me suis vaincu et je suis sorti victorieux de ce combat. Réjouissez vous avec moi, mes amis.

CORPS+1

C'est en survivant qu'on devient un meilleur survivant.

la victoire plaît aux esprits

Arrache le cœur encore chaud de ton ennemi, jusqu'à ce qu'il se dessèche, il fera une offrande honorable pour les esprits et ceux ci te béniront.

Cet ennemi que vous avez vaincu vous a laissé quelque chose que vous pouvez utiliser comme offrande pour une prière aux Esprits. +3 à un de vos jets de dés futurs (une seule utilisation).

<p><i>Atlatl court et 3 javelines</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>Ce lanceur permet de lancer les javelines, et donc se battre sans contact avec l'ennemi lors de trois tours de combat, +2 aux jets de combat. En bois durci au feu, Deust 6+</p>	<p><i>Arc et Flèches</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>10 flèches qui permettent de se battre sans contact avec l'ennemi, +1 aux jets de combat. En bois durci, Deust 5+</p>
<p><i>Couteau en pierre Taillée</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>+1 au jet de combat.</p> <p>Nécessite au moins 2 en CORPS pour être maniée</p> <p>En bois durci, Deust 2+</p>	<p><i>Cuir tanné rigide</i></p> <p><i>La peau de l'ours est épaisse et se prête au travail du cuir, si tu connais les bonnes infusions, tu peux la durcir et t'en faire une protection que tu porteras fièrement sur ton torse.</i></p> <p>Cette protection permet d'ignorer des dommages. Si vous devez en subir, lancez un dé, sur 4+, vous les ignorez.</p> <p>Nécessite au moins 3 en CORPS pour être portée. Deust 4+</p>

<p><i>Bouclier léger en Peau</i></p> <p><i>Le cuir des grands reptiles peut être tendu sur des branches souples de noisetier. Il te fera un bouclier qui te sauvera la vie plus d'une fois jusqu'à ce que le Deust l'emporte.</i></p> <p>Cette protection permet d'ignorer des dommages. Si vous devez en subir, lancez un dé, sur 4+, vous les ignorez. Nécessite au moins 3 en CORPS pour être portée. Deust 4+</p>	<p><i>Marteau</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>+1 au jet de combat.</p> <p>Nécessite au moins 3 en CORPS pour être maniée</p> <p>En Pierre taillée, Deust 2+</p>
<p><i>Arc et Flèches à pointes métalliques</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>10 flèches qui permettent de se battre sans contact avec l'ennemi, +2 aux jets de combat. En bois durci, Deust 6+</p>	<p><i>Masse à lancer</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>Gros gourdin équilibré pour le lancer, peut être lancée à quelques mètres, et donc se battre sans contact avec l'ennemi lors du premier tour de combat, +2 au jet de combat. En os taillé, Deust 4+</p>

<p><i>Javelot</i></p> <p><i>Vous trouvez cet objet dans une cache ou sur votre ennemi.</i></p> <p>Arme légère, peut être lancée à quelques mètres, et donc se battre sans contact avec l'ennemi lors du premier tour de combat. En bois durçi au feu, Deust 4+</p>	<p><i>Je ne tomberai pas deux fois dans le même panneau</i></p> <p><i>Je passai la main sur ma nuque et compris pourquoi je ressentais une douleur si vive, elle pissait littéralement le sang. Ne crains rien, me dit Neema, les blessures à la tête saignent beaucoup, et puis, réjouis toi et retiens la leçon, tu as appris à protéger tes arrières !</i></p> <p>ASTUCE+1</p> <p>Vous avez appris à ne pas vous laisser surprendre facilement.</p>
<p><i>Savoir Ancien</i></p> <p><i>La source qui coule ici a la couleur du sang. Il est dit que celui qui en boit endurera de telles souffrances qu'il pourra en mourir. Mais si tu survvis, il est dit que tu auras reçu un message de l'esprit de la source.</i></p> <p>Vous avez découvert un ancien savoir enfoui, et le moyen de l'absorber. Piochez 3 cartes généralistes, et choisissez en une. Si vous pouvez justifier pourquoi cette expérience vous l'a apprise, vous la gardez</p>	<p><i>Apprendre par l'expérience</i></p> <p><i>La terre est ta mère, je vais à présent d'enterrer vif sous le corps de ton ennemi. Tu auras du mal à respirer, tu auras des hallucinations, tu croiras mourir, mais crois moi, lorsque je viendrai te déterrer, tu auras appris quelque chose que les esprits auront jugé digne de te transmettre.</i></p> <p>Vous apprenez grâce à cette aventure. Piochez 5 cartes généralistes, et choisissez en une qui ne procure pas un +2.. Si vous pouvez justifier pourquoi cette expérience vous l'a apprise, vous la gardez</p>