

<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>Inspiré des esprits</i></p> <p><i>Des pactes furent tissées lors de rites puissants, des pactes qui lient et qui scellent, des pactes qui protègent mais aussi des pactes qui ont fait de moi un esclave de certains esprits. Ce qui s'est conclu entre eux et moi restera entre eux et moi, mais je leur suis désormais lié.</i></p> <p>ASTUCE+2 Vous savez que vous êtes soutenu de façon invisible par les esprits. Lancez 3D6+CHARISME pour résister à la peur Difficulté 13</p> <p>Quelle est la nature du pacte que vous avez fait avec les esprits ? Et pourquoi vous sentez vous protégé ?</p>	<p><i>Les esprits me chuchotent à l'oreille</i></p> <p><i>Les esprits sont bien silencieux pour le commun des mortels, ou au contraire trop bavards, se manifestant en toutes choses. Pour celui qui sait leur parler, il n'en est pas ainsi, il faut rentrer en transes pour ouvrir l'oreille secrète, celle qui entend les choses cachées et chuchotantes.</i></p> <p>SAVOIR+2 Les autres membres du clan respectent votre sagesse et écoutent vos conseils.</p> <p>Quelle est votre méthode préférée pour entrer en transes ? (elle doit comporter une forme d'incapacitation, sommeil, délire, paralysie, hallucinations...)</p>

<p><i>Esprit du Loup</i></p> <p><i>Symnos, le monde des esprits est aussi habité par des animaux-esprits, comme Pangios, le monde des êtres de chair. Ceux ci peuvent temporairement marcher à vos côtés, et fournir un témoignage indiscutable de votre puissance dans l'autre monde.</i></p> <p>Vous savez invoquer un esprit du loup. piochez 3 cartes de monstres pour définir les caractéristiques de cet esprit. Il vous accompagne jusqu'au prochain lever de soleil mais une partie de votre force est en lui (vous avez temporairement perdu cette carte jusqu'au prochain lever de soleil)</p>	<p><i>Esprit des ancêtres</i></p> <p><i>Quels ancêtres parcourent Symnos ? Est-ce véritablement le terrain de chasses éternelles que beaucoup prétendent. Ils semblent garder un lien avec Pangios puisque certains vous parlent et vous confient quelques secrets d'autrefois qui ont encore une valeur dans le monde d'aujourd'hui...</i></p> <p>Jet de 3d6 + SAVOIR pour invoquer les ancêtres et obtenir la réponse à une question. Difficulté 12. Posez votre question au maître de jeu et imposez 2 mots clé pour la réponse.</p>
<p><i>Esprit Glorieux</i></p> <p><i>Il y a beaucoup de gloire à gagner à être un héros, et certains pensent que les plus prestigieux héros de la tribu sont accueillis sur Symnos, la terre des Esprits. Vous en êtes convaincus et ceux ci vous font parfois l'honneur de vous parler et de vous raconter leurs exploits.</i></p> <p>CHARISME +2</p> <p>Un esprit sous votre contrôle a un passé glorieux (à vous d'inventer son histoire)</p>	<p><i>Vigueur des Esprits</i></p> <p><i>Les Esprits peuvent aussi être des esprits de force. On sussure que Tristrem peut conférer la force mais aussi posséder un homme pour en faire un guerrier invincible qui ne reconnaît hélas plus ses amis.</i></p> <p>CORPS +1</p> <p>Si vous avez été blessé ou perdu une carte suite à un effet d'un adversaire, vous pouvez demander aux esprits de vous revigorer et regagner une carte. Jet de 3D6+SAV difficulté 12</p>

<p><i>Les Esprits vous Maudissent</i></p> <p><i>Vous qui craignez les Esprits, vous savez aussi les faire craindre car vous connaissez les noms d'Esprits belliqueux comme Derbenos, ou Dyslirem, les noms d'Esprits de folie et de mort comme Derrleth, ou Dleuze, les noms d'Esprits de chagrin comme Miztrope, ou Pleunère.</i></p> <p>Jet de 3d6+SAVOIR pour intimider un adversaire. Il perd une carte automatiquement.</p> <p>Difficulté 12+SAVOIR de l'adversaire. Si vous échouez, vous perdez aussi une carte.</p>	<p><i>Dressage grâce aux esprits</i></p> <p><i>Les animaux aussi sont sensibles aux esprits, et il est possible de communiquer avec eux par leur truchement.</i></p> <p>Jet de 3d6 + SAVOIR pour apprivoiser ou dresser un animal. Difficulté 11 + CORPS de la proie/adversaire. Vous pouvez lui apprendre un tour (aller chercher, monter la garde)</p>
<p><i>Savoir des Esprits</i></p> <p><i>Deux mondes s'entremêlent dont nous ne connaissons presque rien. Pangios, incroyablement fertile et verdoyant alors que le vent qui dévore tout aurait dû en faire un désert depuis longtemps. Symnos, le monde des Esprits que nous comprenons encore moins, et qui abrite l'indéchiffrable et l'innommable, je suis un pont entre ces deux mondes que je prétends connaître, mais je sais que je ne fais que prétendre, pour le bien de la tribu.</i></p> <p>SAVOIR +2</p> <p>Vous avez une chance chaque jour de découvrir quelque chose que vous ignoriez 3D6+SAVOIR diff 13</p> <p>Vous pouvez défausser une carte avantage pour poser une question précise au maître de jeu.</p>	<p><i>Un Esprit me consume</i></p> <p><i>Vous êtes en partie dominé par une force que vous ne contrôlez pas, en partie sous votre contrôle et votre perception du monde est changée.</i></p> <p>ASTUCE+1 CHARISME +1</p> <p>Vous pouvez vous laisser temporairement posséder par un esprit. Auquel cas, un de vos attributs (CORPS, ASTUCE ou CHARISME) devient aussi élevé que votre savoir. Ce pouvoir dure une scène et vous perdez l'usage de cette carte pendant 2 scènes incluant celle ci.</p> <p>Veillez à vous comporter différemment lorsque vous êtes sous l'effet de ce pouvoir. Exemples :</p> <p>CORPS : vous ne sentez plus votre force</p> <p>ASTUCE : vous n'obéissez plus à la même « morale »</p> <p>CHARISME : vous parlez avec une voix d'outre tombe.</p>