

RAPHAËL DE NORMANTE

« Tout s'achève dans le sang. »

FORCE

d6

VOLONTÉ

d6

INFLUENCE

d10

RAISON

d8

PRÉCISION

d8

SUBTERFUGE

d6

ORIGINE

Noble

Vous pouvez cocher **colère** pour obtenir une RÉUSSITE d'**Influence**.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Anneau sigillaire des Normante

Lorsque vous vous entretenez avec des militaires ou des individus de haut rang, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de dés.

ÉTATS

☐ **Colère**

–1 aux TESTS de **Raison**, **Précision** et **Subterfuge**.

☐ **Épuisement**

–1 aux TESTS de **Force**, **Volonté** et **Influence**.

☐ **Honte**

Vous ne pouvez pas utiliser votre PERSONNALITÉ.

☐ **Peur**

Vous ne pouvez pas utiliser votre FORMATION.

☐ **Insécurité**

Vous ne pouvez pas utiliser vos MOBILES.

BLESSURES

☐

☐

☐

☐ **Hors jeu**

Vous ne pouvez ni agir ni effectuer de TESTS.

Raffiné

Courageux

PERSONNALITÉ

Escrime

Étiquette

FORMATION

SOMBRE HÉRITAGE

Chantesang

DON

Le cœur ne saurait mentir

☐

Cochez ce DON pour percevoir les battements de cœur d'une cible. Pendant cette SCÈNE, vous savez si elle ment ou pas.

Cependant, le bruit du sang qui coule vous distrait. Malus de –1 aux TESTS de **Précision** tant que ce don est coché.

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième et 3+ à la troisième, vous serez aussi confronté à une COMPLICATION.

Exemples : Libérez le pouvoir de votre sang, affectez les émotions de ceux qui vous entourent, contrôlez le flux de sang autour de vous.

PULSION

Boire du sang humain

Quand vous en buvez, retirez toutes les coches de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS.

DON

Pouvoir du sang

☐

Cochez ce don pour jouir d'une force incroyable pendant un moment. Vous obtenez automatiquement une RÉUSSITE de Force.

Cependant, vous soumettez votre cœur à rude épreuve. Lancez un d6 : avec un résultat de 1, vous subissez l'ÉTAT **épuisement**.



CHANTESANG

RAPHAËL DE NORMANTE

***Vous êtes né dans le confort de la vie de cour.
Votre père vous a renié lorsqu'il a découvert
votre sombre héritage.***

Comment votre SOMBRE HÉRITAGE se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

Quels souvenirs gardez-vous de votre vie à la cour ?

- Ajoutez *Diplomate*, *Rusé* et *Hédoniste* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Histoire*, *Comploter* et *Leadership* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recruté ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

« Je vous livre mon premier-né :
un stupide enfant gâté,
un parasite suceur de sang. »

— Extrait d'une lettre du duc de Normante



SÉLÈNE CERVANTES

« Apprends à chasser ou prépare-toi à fuir. »

FORCE

d10

VOLONTÉ

d6

INFLUENCE

d6

RAISON

d6

PRÉCISION

d8

SUBTERFUGE

d8

ORIGINE

Vous avez grandi parmi les hors-la-loi

Quand vous devez subir l'ÉTAT **honte**, lancez un d6 : avec un résultat de 5 ou 6, vous ne le subissez pas.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Dague d'argentier

Quand vous l'utilisez pour blesser un polymorphe ou un Masquegriffe, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de dés.

Impulsive

Bienveillante

PERSONNALITÉ

Vol à la tire

Chasse

FORMATION

SOMBRE HÉRITAGE

Masquegriffe

○○○

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième et 3+ à la troisième, vous serez aussi confrontée à une COMPLICATION.

Exemples : Éveillez l'antique prédatrice en vous, connectez-vous à la nature, repoussez les limites de vos perceptions et de vos muscles.

PULSION

Chasser des humains

Quand vous le faites, retirez toutes les coches de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS.

DON

Forme bestiale

○

Des crocs et des griffes vous poussent. Bénéficiez d'un bonus de +1 aux TESTS de **Force** et ignorez tous les effets d'épuisement lors de cette SCÈNE.

Cependant, vous risquez de vous laisser envahir par vos instincts de chasse. Lancez un d6 : avec un résultat de 1, vous subissez l'ÉTAT **colère**.

DON

Sixième sens

○

Vous flairez toutes les menaces à proximité, ce qui vous donne quelques indices à propos de leur nature et, le cas échéant, vous savez s'il s'agit de nuisibles.

Cependant, votre instinct de chasserresse s'éveille. Malus de -1 aux TESTS de **Raison** tant que ce DON reste coché.



MASQUEGRIFFE

SÉLÈNE CERVANTES

Vous avez vécu une vie de braconnage. Les mauvais jours, vous aviez du mal à distinguer un chevreuil d'un humain.

Comment votre **SOMBRE HÉRITAGE** se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des **DONS** qui figurent sur votre fiche de personnage.

À quoi ressemblait votre **vie de hors-la-loi** ?

- Ajoutez *Opportuniste*, *Violente* et *Honorable* à votre **PERSONNALITÉ**... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Pièges*, *Menacer* et *Poisons* à votre **FORMATION**... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où **Igritte** vous a recrutée ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.



*« Toute la bande la craignait !
C'était une vraie bête sauvage,
lunatique, brutale et furieuse. »*

— Confession de Seraf, un hors-la-loi.

LUCIEN DELACROIX

« Toute ombre émane de la lumière. »

FORCE

d6

VOLONTÉ

d10

INFLUENCE

d8

RAISON

d8

PRÉCISION

d6

SUBTERFUGE

d6

ORIGINE

Vous avez été élevé parmi les croyants

Vous pouvez cocher **honte**
pour obtenir une RÉUSSITE de **Volonté**.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Pendentif luminarien

Quand vous interagissez avec des croyants
luminariens, vous bénéficiez d'un bonus de +1
au jet de dés.

ÉTATS

☐ **Colère**
-1 aux TESTS de **Raison**, **Précision** et **Subterfuge**.

☐ **Épuisement**
-1 aux TESTS de **Force**, **Volonté** et **Influence**.

☐ **Honte**
Vous ne pouvez pas utiliser votre PERSONNALITÉ.

☐ **Peur**
Vous ne pouvez pas utiliser votre FORMATION.

☐ **Insécurité**
Vous ne pouvez pas utiliser vos MOBILES.

BLESSURES

☐
☐
☐
☐ **Hors jeu**
Vous ne pouvez ni agir ni effectuer de TESTS.

Honnête

Passionné

SOMBRE HÉRITAGE

Danselombre

DON

Sang glacé



Votre ombre dévore vos émotions. Guérissez
deux ÉTATS et bénéficiez d'un bonus de +1
aux TESTS de **Raison** pour cette SCÈNE.

Cependant, un terrible froid vous envahit.
Vous ne pouvez plus utiliser vos MOBILES tant
que ce DON reste coché.

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à
votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième
et 3+ à la troisième, vous serez aussi confronté à une COMPLICATION.

Exemples : Donnez vie à votre ombre et rendez-la tangible, explorez les non-
lieux cachés parmi les ombres, déployez des ombres autour de vous.

PULSION

Terroriser les humains

Quand vous le faites, retirez toutes les coches
de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS.

DON

Manteau d'ombres



Enveloppez une cible d'ombres pour la
dissimuler aux regards tant qu'elle n'attire pas
l'attention sur elle.

Cependant, les ombres sont voraces.
Lancez un d6 : avec un résultat de 1,
la cible subit une BLESSURE.



DANSELOMBRE

LUCIEN DEIACROIX

*Vous avez passé votre enfance dans le cadre rigoureux
d'un monastère luminarien. On s'y efforçait d'exorciser
l'ombre qui vit en vous.*

Comment votre **SOMBRE HÉRITAGE** se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des **DONS** qui figurent sur votre fiche de personnage.

Quels aspects de votre vie le monastère a-t-il durablement marqués ?

- Ajoutez *Croyant*, *Sceptique* et *Altruiste* à votre **PERSONNALITÉ**... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Ténacité*, *Histoire* et *Prêcher* à votre **FORMATION**... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où **Igritte** vous a recruté ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

*« Un authentique dévot...
et un monstre impie
corrompu par les ombres. »*

— Extrait du journal
de Mère Alène

THALIA SEULEFILLE

« La mort est une porte ouvrant sur une autre vie. »

FORCE

d6

VOLONTÉ

d8

INFLUENCE

d6

RAISON

d8

PRÉCISION

d8

SUBTERFUGE

d8

ORIGINE

Vous êtes une orpheline

Vous pouvez cocher **peur** pour obtenir une RÉUSSITE de Subterfuge.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Sac de salpêtre

Utile contre les déchus, les force à se matérialiser.

Futée

Indifférente

PERSONNALITÉ

Furtive

Coups bas

FORMATION

SOMBRE HÉRITAGE

Marchespectre

○○○

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième et 3+ à la troisième, vous serez aussi confrontée à une COMPLICATION.

Exemples : Déchirez le voile entre le monde des vivants et celui des morts, devenez immatérielle un moment, connectez-vous aux spectres.

PULSION

Obéir aux esprits vengeurs

Quand vous le faites, retirez toutes les coches de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONs.

DON

Pâles murmures

○

Posez une question à un fantôme, qui est alors contraint de répondre sincèrement.

Cependant, vous adoptez un aspect pâle et troublant. Malus de -1 aux TESTS d'**Influence** tant que ce DON est coché.

DON

Poltergeist

○

Matérialisez un fantôme. Tant que vous n'agissez pas, il bouscule, agite ou pousse une cible de votre choix de quelques mètres.

Cependant, vous vous exposez à la souffrance du spectre que vous invoquez. Lancez un d6 : avec un résultat de 1, vous subissez l'ÉTAT **peur**.





« Je suis ravi que cette misérable porte-poisse soit partie.
Elle ressemblait à un spectre ambulant. »

— Un habitant d'Arenbourg

MARCHESPECTRE

THALIA SEULEFILLE

*Vous avez grandi dans la boue des rues d'Arenbourg.
Vous y avez toujours mené une vie de sacrifices et de débrouille.*

Comment votre **SOMBRE HÉRITAGE** se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des **DONS** qui figurent sur votre fiche de personnage.

Qu'est-ce que la vie dans les rues d'Arenbourg vous a appris ?

- Ajoutez *Discrète*, *Impitoyable* et *Obstinée* à votre **PERSONNALITÉ**... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Voler*, *Se cacher* et *Réparer* à votre **FORMATION**... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recrutée ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

BASTIEN MOREAUX

« Faisons un petit pari... »

FORCE

d6

VOLONTÉ

d6

INFLUENCE

d10

RAISON

d8

PRÉCISION

d6

SUBTERFUGE

d8

ÉTATS

- ☐ **Colère**
-1 aux TESTS de Raison, Précision et Subterfuge.
- ☐ **Épuisement**
-1 aux TESTS de Force, Volonté et Influence.
- ☐ **Honte**
Vous ne pouvez pas utiliser votre PERSONNALITÉ.
- ☐ **Peur**
Vous ne pouvez pas utiliser votre FORMATION.
- ☐ **Insécurité**
Vous ne pouvez pas utiliser vos MOBILES.

Ingénieux

Moqueur

PERSONNALITÉ

BLESSURES

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ **Hors jeu**
Vous ne pouvez ni agir ni effectuer de TESTS.

ORIGINE

Classe moyenne

Quand vous négociez quelque chose, vous pouvez relancer un dé présentant le plus faible résultat.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Une robe avec une poche secrète

Vous pouvez dissimuler un petit objet à l'intérieur.

Évaluer

Mentir

FORMATION

SOMBRE HÉRITAGE

Tramesort



DON

Balance du destin



Vous obtenez une RÉUSSITE à un TEST de votre choix.

Cependant, à l'avenir, l'Obscurité peut provoquer une **complication** lors d'un défi de son choix.

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième et 3+ à la troisième, vous serez aussi confronté à une COMPLICATION.

Exemples : Faites basculer le destin, créez des illusions mineures, découvrez des secrets, remodelez des idées et des perceptions.

PULSION

Jouer avec la vie d'autrui

Quand vous le faites, retirez toutes les coches de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS.

DON

Débauche des fées



Laissez s'exprimer les charmes des fées. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de **Subterfuge** et ignorez tout effet de **honte** pour cette SCÈNE.

Cependant, votre sens de la morale risque de vaciller. Malus de -1 aux jets de **Volonté** tant que ce DON est coché.



« C'est moi qui l'ai vendu. Mon frère était corrompu,
un infâme serviteur des fées. »

— Sybille Moreaux, sœur de Bastien

TRAMESORT

BASTIEN MOREAUX

***Vous venez d'une famille de la classe
moyenne dont l'ambition et le commerce ont fait la fortune.***

Comment votre SOMBRE HÉRITAGE se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

Qu'est-ce qu'une vie de commerce et négociation vous a appris ?

- Ajoutez *Astucieux*, *Ambitieux* et *Dévoué* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Négociateur*, *Dissimuler* et *Distraire* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recruté ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

RENÉE RÊVENOIRE

« Je sais ce qui vous attend : rien de bon. »

FORCE

d6

VOLONTÉ

d8

INFLUENCE

d8

RAISON

d8

PRÉCISION

d8

SUBTERFUGE

d6

ORIGINE

Nomade

Quand vous tentez de gagner la confiance de quelqu'un, vous pouvez relancer un dé présentant le plus faible résultat.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Un pendentif de Lumière véritable

Très efficace contre les ombres.

ÉTATS

☐ **Colère**
-1 aux TESTS de Raison, Précision et Subterfuge.

☐ **Épuisement**
-1 aux TESTS de Force, Volonté et Influence.

☐ **Honte**
Vous ne pouvez pas utiliser votre PERSONNALITÉ.

☐ **Peur**
Vous ne pouvez pas utiliser votre FORMATION.

☐ **Insécurité**
Vous ne pouvez pas utiliser vos MOBILES.

BLESSURES

☐
☐
☐

☐ **Hors jeu**
Vous ne pouvez ni agir ni effectuer de TESTS.

Libre penseuse

Maussade

PERSONNALITÉ

Épées courtes

Rites païens

FORMATION

SOMBRE HÉRITAGE

Porteraine

DON

Écho tragique

Choisissez une cible et infligez-vous une BLESSURE : c'est elle qui la subit à votre place.

Cependant, rien ne vous garantit que le transfert fonctionne entièrement. Lancez un d6 : avec un résultat de 1, vous subissez aussi une BLESSURE.

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième et 3+ à la troisième, vous serez aussi confrontée à une COMPLICATION.

Exemples : Prédisez un malheur et influencez-en le cours, examinez les futurs possibles et les secrets qu'ils recèlent.

PULSION

Provoquer d'effroyables malheurs

Quand vous le faites, retirez toutes les coches de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS.

DON

Sombre présage

Demandez à l'Obscurité de révéler le danger le plus immédiat qui pèse sur un sujet à cet instant, en vous le décrivant sous la forme d'une brève vision.

Cependant, la vision risque de vous effrayer. Lancez un d6 : avec un résultat de 1, vous subissez l'ÉTAT **peur**.



« Cette garce de sorcière était
une servante des ténèbres. »

— Procès en sorcellerie

PORTERUINE

RENÉE RÊVENOIRE

Vous avez passé votre enfance en nomade.

*Vous n'êtes nulle part vraiment chez vous, même si vous avez
l'impression que vous pourriez y être n'importe où.*

Comment votre **SOMBRE HÉRITAGE** se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des **DONS** qui figurent sur votre fiche de personnage.

À quoi ressemblait votre **vie d'itinérance** ?

- Ajoutez *Indépendante*, *Torturée* et *Pragmatique* à votre **PERSONNALITÉ**... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Visions*, *Poisons* et *Intimider* à votre **FORMATION**... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où **Igritte** vous a recrutée ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

SÉVERIN MONTFLEUR

« La forêt ne juge pas davantage qu'elle ne pardonne. »

FORCE

d10

VOLONTÉ

d8

INFLUENCE

d6

RAISON

d6

PRÉCISION

d8

SUBTERFUGE

d6

ORIGINE

Humble

*Vous pouvez cocher **épuisement***

*pour obtenir une RÉUSSITE de **Volonté**.*

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une BLESSURE.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un ÉTAT.

RESSOURCES

Luminaria séchée

*Ingérez cette fleur séchée
pour guérir une blessure.*

ÉTATS

☐ **Colère**

*–1 aux TESTS de **Raison**, **Précision** et*

☐ **Subterfuge.**

Épuisement

☐ *–1 aux TESTS de **Force**, **Volonté** et **Influence**.*

Honte

☐ *Vous ne pouvez pas utiliser votre PERSONNALITÉ.*

Peur

☐ *Vous ne pouvez pas utiliser votre FORMATION.*

Insécurité

Vous ne pouvez pas utiliser vos MOBILES.

☐ BLESSURES

☐

☐

☐

Hors jeu

Vous ne pouvez ni agir ni effectuer de TESTS.

Puissant

Timide

PERSONNALITÉ

Endurer

Protéger

FORMATION

SOMBRE HÉRITAGE

Cherchenature

○○○

DON

Peau d'écorce

○

Votre peau devient dure comme l'écorce.
Pendant cette SCÈNE, quand vous êtes sur le
point de subir une BLESSURE, lancez un d6.
avec un résultat de 5+, vous ne la subissez pas.

Cependant, vous adoptez une apparence
dérangeante. Malus de –1 aux jets
d'**Influence** tant que ce don est coché.

Effectuez un TEST et explorez votre SOMBRE HÉRITAGE. Ajoutez un d12 à
votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième
et 3+ à la troisième, vous serez aussi confronté à une COMPLICATION.

*Exemples : Éveillez les forces de la nature, animez plantes et racines,
percevez des messages dans le vent, détruisez quelque chose d'artificiel.*

PULSION

Détruire les traces de la civilisation

Quand vous le faites, retirez toutes les coches
de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS.

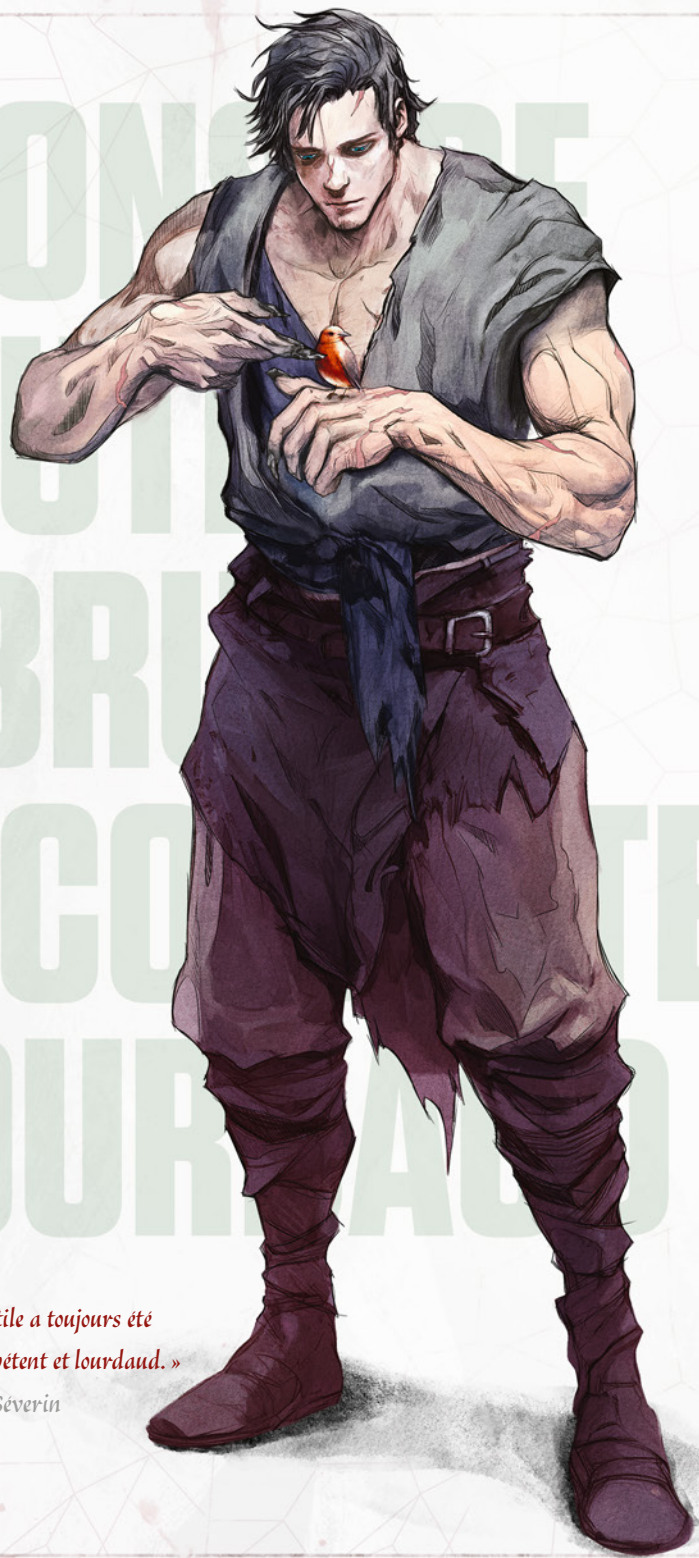
DON

Racines profondes

○

Vous devenez aussi calme et solide qu'un
arbre. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux
jets de **Volonté** et ignorez tout effet de **colère**
pendant cette SCÈNE.

Cependant, votre lien avec la terre vous
ralentit. Malus de –1 aux jets de **Force**
jusqu'à la fin de la SCÈNE.



« Ce monstre inutile a toujours été
un abruti incompetent et lourdaud. »

— La mère de Séverin

CHERCHENATURE

SÉVERIN MONTFLEUR

Vos parents étaient fermiers

et vous avez travaillé sans relâche dès votre plus jeune âge.

Comment votre SOMBRE HÉRITAGE se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

Qu'avez-vous appris pendant toutes ces années à travailler la terre ?

- Ajoutez *Gentil*, *Prudent* et *Aimable* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.
- Ajoutez *Herboristerie*, *Survie* et *Labeur* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recruté ?

- Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.
- Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation.*

NOM

ORIGINE

FORCE

VOLONTÉ

INFLUENCE

RAISON

PRÉCISION

SUBTERFUGE

ÉTATS

☐ **Colère**
-1 aux TESTS de **Raison, Précision et Subterfuge**.

☐ **Épuisement**
-1 aux TESTS de **Force, Volonté et Influence**.

☐ **Honte**
Vous ne pouvez pas utiliser votre **PERSONNALITÉ**.

☐ **Peur**
Vous ne pouvez pas utiliser votre **FORMATION**.

☐ **Insécurité**
Vous ne pouvez pas utiliser vos **MOBILES**.

MOBILES

Aspiration ☐

Cochez pour guérir une **BLESSURE**.

Devoir ☐

Cochez pour guérir un **ÉTAT**.

BLESSURES

☐
☐
☐
☐ **Hors jeu**
Vous ne pouvez ni agir ni effectuer de **TESTS**.

RESSOURCES

-
-
-
-

SOMBRE HÉRITAGE

DON

DON

Effectuez un **TEST** et explorez votre **SOMBRE HÉRITAGE**. Ajoutez un d12 à votre réserve : avec un résultat de 9+ à la première coche, 6+ à la deuxième et 3+ à la troisième, vous serez aussi confronté-e à une **COMPLICATION**.

PULSION

Quand vous le faites, retirez toutes les coches de votre **SOMBRE HÉRITAGE** et de vos **DONS**.