

WILDERFEAST

NOM	PRONOMS	SPÉCIALITÉ
PRIX	IEL/ELLVI	PÊCHE

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	1	SOINS	+
ASSURANCE	+	RECHERCHE	+	1	TIR	+
COUP	+	1	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+		TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	3
PRÉCIS	2
RAPIDE	1
SOURNOIS	1

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : FENDOIR

PORTÉE : 1 (COUP)

SOLIDITÉ DE L'OUTIL

ACTUELLE : MAX :
20

Si Brisé : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

COUPURE NETTE. La pitié vient avec la pratique. (Coût : 3 actions)

Portez un COUP PUISSANT ou un COUP PRÉCIS à une créature située à 1 Foulée ou moins de vous.

En cas de succès, vous infligez le double ($[A] \times 2$) de brisure.

Cette Technique de combat nécessite que vous y consacriez votre tour entier. Vous devez vous mettre en position au préalable, mais si vous réussissez votre ATTAQUE, vous infligez une quantité considérable de dégâts en un seul coup.

PAS DE RESTES. (Passif) Après avoir fini le Festin, vous gagnez 1 portion de cet Ingrédient : Le Meilleur Morceau (gagnez +1 dans n'importe quel STYLE).

L'Ingrédient que vous gagnez grâce à cette Technique ne compte pas dans le Festin même. Il se révèle plutôt utile pour les prochains repas que vous cuisinerez. Veillez à décrire ce Meilleur Morceau !

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

MENACE. Une caractéristique intimidante, comme des ocelles ou un rugissement grave.

(Coût : 1 Réussite PUISSANTE) Une créature située à 1 Foulée ou moins de vous devient **Effrayée**.

Les créatures qui souffrent de l'État **Effrayé** se révèlent moins efficaces lors de leurs tests. Une cible peut être **Effrayée** par plusieurs créatures à la fois, ce qui peut sérieusement l'amoindrir si vous la maintenez dans cet État (en le renforçant : Effrayée 2, puis **Effrayée 3** et ainsi de suite).

ÉLECTROPERCEPTION. Vous ressentez les courants électriques de faible intensité.

(Passif) Les créatures **Cachées** ne jouissent d'aucun Avantage quand elles vous Attaquent.

Toute créature vivante émet un courant électrique que vous pouvez décélérer. Quand la vue et l'ouïe vous font défaut, ce sixième sens empêche les monstres les plus discrets de vous surprendre.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

PRONOMS

SPÉCIALITÉ

PRIX

IEL/ELLVI

PÊCHE

VOUS ÊTES

EFFROYABLE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

FERME

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

ÉPICE

PAIN AU LEVAIN

POIVRE D'ÉBÈNE D'ARCHE

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Du poisson grillé sur du pain rassis. Vous grappilliez tous les restes que vous pouviez sur le marché des quais, car vos parents vous ont appris à ne jamais gâcher ce que le monde vous offre. (+1 en **RECHERCHE**)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Un bol de porridge, contenant des cubes de ce qui ressemblait à du requin, mesurés avec soin. Vous êtes devenu naturon de sport : vous assistiez les officiers de la Charte dans leurs battues, comme un chien de chasse. Après d'eux, vous n'aviez jamais faim, mais ils vous traitaient à peine mieux que leurs molosses. (+1 en **COUP**)

AMBIITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

La meilleure part d'une proie difficile à attraper. Vous ne la demanderiez jamais, mais vous espérez qu'un jour quelqu'un vous l'offre de son plein gré, pour vous remercier d'un travail rondement mené. (+1 en **DÉMONSTRATION**)

LIEN

Une personne de la meute vous a trouvé·e par hasard après que la Charte vous a laissé·e pour mort·e. Vous lui devez la vie et lui avez juré une loyauté indéfectible.

WILDERFEAST

NOM	PRONOMS	SPÉCIALITÉ
MICROBE	IL/LUI	ÉLEVAGE

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+		
ASSURANCE	+	1	RECHERCHE	+	TIR	+	
COUP	+	1	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+	
CRI	+		SAISIE	+	1	TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	2
PRÉCIS	1
RAPIDE	3
SOURNOIS	1

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : MANIQUES

PORTÉE : 1 (COUP)

SOLIDITÉ DE L'OUTIL

ACTUELLE : MAX :
20

Si Brisées : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

C'EST ENTRE TOI ET MOI. Votre style de combat, c'est mettre les poings sur les i.
(Passif) Vous obtenez un Avantage lors des COUPS portés à une créature située à 0 Foulée.

Vous pouvez Attaquer une cible située à 1 Foulée, mais vous recevez un bonus si vous vous approchez encore plus. Néanmoins, il vous sera alors plus difficile de vous échapper si vous êtes blessé, donc soyez prudent !

FORTE POIGNE ET LARGES MAINS. (Coût : 2 points de Vigueur) Jusqu'au début de votre prochain tour, bénéficiez de 1 niveau dans l'un des Traits suivants : **ESCALADE**, **FOUISSAGE** ou **NAGE**.

Cette Technique vous aide à traverser les terrains que vous connaissez peu. Si vous l'utilisez à tous les rounds, vous drainerez très vite votre Vigueur. En outre, souvenez-vous que vous ne pouvez plus dépenser de Vigueur si vous êtes **Blessé 2**.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.
(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

NIDIFICATEUR. L'instinct de trouver ou confectionner un abri.
(Passif) Vos camarades de meute et vous pouvez conserver l'État **Reposé** quand vous Campez.

D'ordinaire, vous mettez fin à tous les États à l'exception de **Discordant** et **Blessé** quand vous Campez. Ce TRAIT vous permet de conserver l'État bénéfique **Reposé** d'un camp à l'autre.

DÉCHAÎNÉ. Vous êtes sujet à des périodes d'activité intense aléatoires... ce qu'on appelle couramment des « zoomies ».

(Coût : 1 Réussite) Restaurez 2 de Vigueur.

Vous pouvez recourir à ce TRAIT, souple, après n'importe quel test, dès qu'il vous reste une Réussite inutilisée. Ces petits regains de Vigueur s'accumulent au fil du temps et vous permettent de rester dans l'action afin de couvrir vos camarades de meute épuisés.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

MICROBE

PRONOMS

IL/LUI

SPÉCIALITÉ

ÉLEVAGE

VOUS ÊTES

ENJOVÉ

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

CONCENTRÉ

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

PIMENTS DE TERRE

ÉPICE

COQUELICOT DU VER

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Un verre d'œufs de wari crus, d'huile de poisson et d'aromates. Vous avez réussi à vous convaincre que plus c'est dégoûtant, plus ça vous rend fort. Depuis votre plus tendre enfance, vous rêvez d'être aussi fort que les naturons des anciennes légendes. (+1 COUP)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Un monstre semblable à une cigale, cuit à la vapeur dans sa carapace. Vous en avez dérobé une portion à un vieux naturon dans votre soif de prouver votre valeur et de rejoindre la lutte contre la frénésie. Vous ne vous êtes pas rendu compte que cette bouchée vous ferait entrer en hibernation pendant des années. (+1 SAISIE)

AMBIITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Le meilleur café blanc que l'on puisse acheter, dans la plus grande tasse possible. Vous n'êtes pas encore complètement réveillé de votre long sommeil, mais vous êtes prêt à reprendre les rênes de votre avenir. Votre optimisme est contagieux. (+1 ASSURANCE)

LIEN

Une personne de la meute a promis de vous offrir l'entraînement que vous n'avez jamais reçu. Cependant, vous commencez à vous dire qu'elle n'en sait pas plus que vous sur le fait d'être un naturon...

WILDERFEAST

NOM	PRONOMS	SPÉCIALITÉ
NHAT ZIN	ELLE/ELLE	BOULANGERIE

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+
ASSURANCE	+	1	RECHERCHE	+	1
COUP	+		RÉSERVE	+	1
CRI	+		SAISIE	+	
				TRAVERSÉE	+

STYLES

PUISSANT	3
PRÉCIS	1
RAPIDE	1
SOURNOIS	2

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : **POÊLE**

PORTÉE : 1 (COUP)

SOLIDITÉ DE L'OUTIL

ACTUELLE : MAX :
50

Si Brisées : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

BOUCLIER D'ACIER. Bien peu de choses peuvent briser un disque d'archacier pur.

(Passif) La Solidité de votre Poêle augmente de 30 (déjà inclus).

Comme le Trait **DÉFENSE NATURELLE**, cette Technique vous rend plus forte. Vous pouvez subir bien plus de points de brisure que vos camarades de meute avant que votre OUTIL ne se casse, ce qui fait de vous une cible idéale pour les Attaques **PRÉCISES** ou **SOURNOISES**.

POSTURE DE CONCENTRATION. (Passif) Lorsque vous restaurez de la Vigueur, vous pouvez aussi mettre fin à un **ÉTAT**, hormis **Blessé** et **Discordant**.

Remplissez bien votre garde-manger d'En-cas, car vous n'avez pas d'autre moyen de récupérer de la Vigueur. À long terme, cherchez des monstres frénétiques qui possèdent des **TRAITS** permettant de récupérer de la Vigueur.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

DÉFENSE NATURELLE. Une armure solide vous protège contre toute force brute.

(Passif) Réduisez de moitié les dégâts que devrait vous infliger un

COUP PUISSANT ou un **TIR PUISSANT**.

Les Attaques **PUISSANTES** infligent normalement le double ([A] x 2) de dégâts et ce **TRAIT** les réduit à [A] points de dégâts. Si vous voulez être encore plus résistante, Anticipez : vous réduisez alors les dégâts de toutes les Attaques (y compris les Attaques **PUISSANTES**) à [A]/2.

POLLINISATEUR. Vous transportez du pollen partout où vous cueillez des plantes et les fleurs donnent des fruits derrière vous.

(Coût : 1 Réussite) L'Harmonie augmente de 1. Vous ne pouvez utiliser ce **TRAIT** que lorsque vous Récoltez.

Si vous obtenez des Réussites excédentaires lorsque vous effectuez un test pour Récoltez, vous pouvez les dépenser afin de rendre quelque chose à votre environnement. En retour, tous les membres de votre meute trouveront de nouvelles occasions de s'entraider et de déchaîner le monstre en eux.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

NHAT ZIN

PRONOMS

ELLE/ELLE

SPÉCIALITÉ

BOULANGERIE

VOUS ÊTES

RÉSOLUE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

POPULAIRE

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

RIZ SUSPENDU

ÉPICE

MIEL DE FLEUR FUMIGÈNE

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Des sucres d'orge, confectionnés à partir du miel des ruches familiales. Dès votre plus jeune âge, vous avez appris à toujours conserver un en-cas à portée de main, car le partager était le seul moyen de vous faire des amis. (+1 RÉSERVE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

De la viande de mammudo braisée, que vous avez à peine pu vous résoudre à manger. Le monstre a laissé derrière lui une orpheline, que vous avez baptisée Douxpain. Vous avez fait de votre mieux pour la reconforter avant de la relâcher dans la nature. (+1 ASSURANCE)

AMBIÇÃO

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Un pique-nique sur une colline qui surplombe un sanctuaire pour les monstres. Vous êtes persuadée que quelque part existe un lieu où vous pouvez garder en sécurité les monstres que vous aimez. (+1 RECHERCHE)

LIEN

Une personne de la meute vous a aidée à veiller sur Douxpain pendant sa croissance et vous lui en serez éternellement reconnaissante.

WILDERFEAST

NOM	PRONOMS	SPÉCIALITÉ
TELUN	IL/LUI	BOUCHERIE

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	1	DÉMONSTRATION	+		SOINS	+	
ASSURANCE	+		RECHERCHE	+		TIR	+	
COUP	+	1	RÉSERVE	+		TRAVAIL	+	
CRI	+		SAISIE	+		TRAVERSÉE	+	1

STYLES

PUISSANT	1
PRÉCIS	2
RAPIDE	3
SOURNOIS	1

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : **BROCHES**

PORTÉE : 1 (**COUP**)

SOLIDITÉ DE L'OUTIL

ACTUELLE :

MAX :

20

Si Brisées : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (**COUP**). Cette **PARTIE** inflige des dégâts réduits de moitié.

TOURBILLON. Un outil léger vous offre une meilleure liberté de mouvement.

(Coût : 5 points de Vigueur) Gagnez une Action supplémentaire.

Au prix d'une importante quantité de Vigueur, vous pouvez effectuer une autre Action à votre tour. Utilisez cette Technique pour vous dépasser quand il le faut.

PÊCHE À LA LIGNE. (Passif) Votre Broche gagne « Portée : 2 (**TIR**). Si vous réussissez un **TIR** avec cet **OUTIL**, vous pouvez vous rapprocher de votre cible de 1 Foulée ».

Bien que vous maîtrisiez moins les **COUPS** que les **TIRS**, vous pouvez utiliser cette Technique pour réduire efficacement la distance entre le Monstre et vous.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

SENS ACÉRÉ. Une vue, une ouïe ou un odorat développé vous empêche de vous perdre.

(Passif) Si vous servez d'éclaireur, vous recevez un Avantage lors de votre premier test durant un Événement.

Dans votre cas, votre **SENS ACÉRÉ** se manifeste par une vision d'aigle. Vous êtes parfaitement adapté au rôle d'éclaireur et pouvez repérer le danger de loin.

PRÉDATION DE POURSUITE. Un corps taillé pour la chasse.

(Passif) Si vous vous rapprochez d'une créature, vous recevez un Avantage lors de tous vos tests pour l'Attaquer jusqu'à la fin de votre tour.

Ce **TRAIT** vous récompense pour avoir traqué un monstre. Au cours du combat, envisagez de reculer à la fin de votre tour pour pouvoir charger à nouveau au tour suivant. Prêtez attention au comportement du monstre afin de prédire votre distance maximale de repli.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

TELUN

PRONOMS

IL/LUI

SPÉCIALITÉ

BOUCHERIE

VOUS ÊTES

HONORABLE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

POLI

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

GALETTE AU SÉSAME

ÉPICE

GRAINES DE FENOUIL

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Une tranche de pêche de montagne, juteuse et sucrée. Les moines vous en donnaient toujours une en récompense d'un entraînement assidu. (+1 COUP)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

De la viande de pilon, rôtie jusqu'à ce que la peau soit dorée et translucide. Vous avez traqué pendant des semaines le monstre qui a détruit le monastère, jusqu'au sommet de falaises à-pic et par-delà des monts gelés. (+1 TRAVERSÉE)

AMBIITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Des torsades frites, sur un marché bondé. Un jour, quand vous aurez accompli votre devoir, vous aimeriez vous asseoir, vous reposer et simplement regarder les gens passer. (+1 ANALYSE)

LIEN

Vous avez rencontré l'une des personnes de la meute quand les monstres que vous traquiez respectivement se sont croisés. Vous vous êtes alliés pour vous entraider et abattre vos proies.

WILDERFEAST

NOM	PRONOMS	SPÉCIALITÉ
LIAN	ELLE/ELLE	SAUCE

COMPÉTENCES

ANALYSE	⊕	DÉMONSTRATION	⊕	SOINS	⊕ 1
ASSURANCE	⊕	RECHERCHE	⊕ 1	TIR	⊕ 1
COUP	⊕	RÉSERVE	⊕	TRAVAIL	⊕
CRI	⊕	SAISIE	⊕	TRAVERSÉE	⊕

STYLES

PUISSANT	1
PRÉCIS	3
RAPIDE	1
SOURNOIS	2

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : **CHALUMEAU**

PORTÉE : 1 (**COUP**), 3 (**TIR**).

SOLIDITÉ DE L'OUTIL

ACTUELLE : MAX :
20

Si Brisé : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (**COUP**). Cette **PARTIE** inflige des dégâts réduits de moitié.

LIGNE DE FEU. Les flammes atteignent ce que l'acier ne peut pas toucher.

(Passif) Votre Chalumeau gagne « Portée : 3 (**TIR**) ».

Vous êtes le seul personnage précréé capable de se battre de loin. Gardez vos distances et soutenez votre meute depuis les lignes arrière.

PRÉCHAUFFAGE. (Coût : 3 points de Vigueur) Désignez un camarade de meute situé à 0 Foulée de vous. Jusqu'à la fin du round, s'il inflige de la brisure, la **PARTIE** ciblée devient aussi **Brûlée**.

La courte portée de cette Technique implique que vous devez vous mettre en danger pour l'utiliser ou ramener vos camarades de meute près de vous. Le jeu en vaut la chandelle, puisque **Brûlé** constitue un État particulièrement handicapant.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie.

(Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

RÉGÉNÉRATION. La capacité à reconstituer les tissus, les membres et même les extensions les plus étranges de votre corps.

(Coût : 1 Réussite) Restaure 1 de Solidité.

Si la Solidité de votre Chalumeau tombe à 0, il se brise et vous perdez votre capacité à vous battre à distance. Dans ce cas, utilisez ce **TRAIT** pour lui rendre de la Solidité, le restaurer et retrouver la possibilité de tirer.

OMNIVORE SUPRÊME. Vous pouvez tout digérer.

(Passif) Après avoir mangé un Repas, vous pouvez en ignorer les effets supplémentaires.

Certains Ingrédients entraînent des effets négatifs, comme l'État **Fatigué**. En manger restaure de la Vigueur, néanmoins, et ce **TRAIT** vous permet donc de profiter pleinement de ces Ingrédients aux effets secondaires déplaisants.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

LIAN

PRONOMS

ELLE/ELLE

SPÉCIALITÉ

SAUCE

VOUS ÊTES

STUDIEUSE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

RIGOREUSE

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

PAIN VAPEUR

ÉPICE

POIVRE JAO

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

La dernière poignée de baies de ju de l'été, ramassées pendant que vous jouiez dans les broussailles. Vous avez appris des oiseaux où trouver les dernières douceurs estivales. (+1 ANALYSE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Du crarbre froid, purgé de son poison et mariné dans la sauce soja et les épices. La pollution avait rendu le monstre malade avant même qu'il ne succombe à la frénésie et vous avez juré d'étudier le lien entre les deux maux. (+1 SOINS)

AMBIITION

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Un gâteau de riz gluant aux haricots rouges et portant un tampon de prière, que vous partagerez avec votre famille en lui révélant tous les secrets de l'archacier. Vous avez étudié les mécanismes de votre chalumeau en archacier pendant des années et vous êtes à deux doigts d'en découvrir les ultimes mystères. (+1 TIR)

LIEN

Vous avez cuisiné de nombreuses fois pour l'une des personnes de la meute, dans votre jeunesse. À ses yeux, votre nourriture est la meilleure qu'elle ait goûtée, mais pour vous, c'était simplement la recette la plus rapide et la plus facile que vous connaissiez.

WILDERFEAST

NOM	PRONOMS	SPÉCIALITÉ
NŒUD	IL/LUI	LIVRAISON

COMPÉTENCES

ANALYSE	+	DÉMONSTRATION	+	SOINS	+
ASSURANCE	+	RECHERCHE	+	TIR	+
COUP	+	RÉSERVE	+	TRAVAIL	+
CRI	+	SAISIE	+	TRAVERSÉE	+
			1		1

STYLES

PUISSANT	1
PRÉCIS	1
RAPIDE	2
SOURNOIS	3

OUTILS & TECHNIQUES

OUTIL : FICELLE

PORTÉE : 1 (COUP).

SOLIDITÉ DE L'OUTIL

ACTUELLE : MAX :
20

Si Brisée : Si des Techniques améliorent la portée de cette Partie, réduisez la portée à 1 (COUP). Cette PARTIE inflige des dégâts réduits de moitié.

LASSO ET LAISSE. Vous tirez toutes les ficelles. (Coût : 3 points de Vigueur) Au choix, vous vous rapprochez de 1 Foulée d'une créature ou vous rapprochez de vous l'un de vos camarades de 1 Foulée.

Vous pouvez tirer d'un coup sec n'importe quel membre de la meute, vous compris, pour le mettre en position. Cette Technique coûte de la Vigueur et non des Actions, donc vous pouvez l'utiliser autant de fois que vous le souhaitez au cours de votre tour, pourvu qu'il vous reste de la Vigueur à dépenser.

RÉPARATIONS DE TERRAIN. (Coût : 2 Actions) Désignez un camarade de meute situé à 0 Foulée de vous et effectuez un TRAVAIL RAPIDE. En cas de succès, restaurez [A] points de Solidité de l'OUTIL de ce camarade.

Vous possédez la capacité unique de réparer les outils en cours de combat, ce qui peut, dans les faits, doubler les dégâts d'un camarade de meute si vous calculez bien votre coup. Vous ne pouvez pas réparer votre propre OUTIL avec cette Technique.

TRAITS

TÉNACITÉ. La volonté de survivre inhérente à toute forme de vie. (Coût : 1 Réussite) Augmentez [A] de 1.

INTUITION. L'intelligence et la capacité d'analyse humaines.

(Coût : 1 Réussite) Établissez un détail au sujet de la situation.

CAMOUFLAGE. Un motif subtil vous soustrait à la vue de tous.

(Coût : 1 Réussite SOURNOISE) Vous devenez **Dissimulé**.

Au combat, l'État **Dissimulé** vous offre un Avantage sur votre prochaine Attaque et vous le perdez après le test. Pendant un voyage et le jeu libre, **Dissimulé** se traite au cas par cas, mais le principe reste le même : vous vous révélez en agissant.

D'UNE BOUCHÉE. Vous déverrouillez votre mâchoire pour gober sur-le-champ ; vous digérerez plus tard.

(Coût : 1 Action) Mangez autant d'Ingrédients que vous le souhaitez et récupérez autant de points de Vigueur. Aucun effet supplémentaire ne se manifeste.

Si vous avez besoin de manger tout de suite sans avoir le temps de cuisiner, ce TRAIT vous permet de convertir des Ingrédients crus en Vigueur.

VIGUEUR ♥

ACTUELLE :

MAX :

20

ÉTATS

WILDERFEAST

NOM

NŒUD

PRONOMS

IL/LUI

SPÉCIALITÉ

LIVRAISON

VOUS ÊTES

SOUPLE

MAIS VOUS VOUS EFFORCEZ D'ÊTRE

DOUX

CONNAISSANCE MONSTRUEUSE

Douxpain, une gentille mammudo qui flâne dans la forêt que vous considérez comme votre maison et y sirote le nectar des fleurs.



DENRÉE DE BASE

CLOU DE MOUSSE

ÉPICE

SEL DE ROCHE

PASSÉ EN TROIS PLATS

ÉDUCATION

QUEL REPAS DÉFINIT VOTRE ENFANCE ?

Un ragoût de raffut. C'est ainsi que l'autre passager clandestin surnommait le pot-au-feu que vous cuisiniez après avoir pénétré en douce dans un train pour en dérober la cargaison. Pour vous, les wagons d'archacier étaient le plus grand garde-manger du monde. (+1 SAISIE)

INITIATION

QUEL REPAS A FAIT DE VOUS UN·E NATURON·NE ?

Du steak de monstre, saisi à la perfection. Vous l'avez cuisiné et mangé au beau milieu de vos pièges détruits. Vos prototypes ont tous horriblement capoté... à l'exception, du moins, de celui qui a fonctionné. (+1 TRAVAIL)

AMBIÇÃO

QUEL REPAS SOUHAITEZ-VOUS MANGER PAR-DESSUS TOUT ?

Un somptueux festin de la victoire, partagé avec tous vos adeptes sur tout le continent. Vous rêvez d'une gloire qui durera des siècles et que l'on chantera à travers toute l'Unique Terre. (+1 TRAVERSÉE)

LIEN

Vous vous êtes confié à l'une des personnes de la meute au sujet de vos rêves de rébellion contre les géants. Quelque chose, dans cet objectif, a résonné en elle, mais vos slogans et votre drapeau fait maison ne semblent pas l'impressionner.