

# L'ÉPÉE

**Surnom :** SHERRIF

**Rôle :** guerrier, chasseur, tueur

**NOM**

*Posez l'une des questions suivantes à votre voisin de droite. Puis posez une autre question à votre voisin de gauche.*

- De quoi rêves-tu depuis que ton petit frère a disparu dans l'Èrèbe ?
- C'est quoi le nom du groupe dans lequel tu joues de la basse ?
- De quelle célébrité as-tu assuré la sécurité il y a quelques temps ?

## ATTRAIT

À chaque fois qu'une personne recule ou se calme face à un de vos avertissements ou une de vos menaces, elle gagne un jeton.

## ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)

Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace.  
Contraindre à obéir en invoquant le vrai nom.  
Sortir son arme avant que quiconque ne puisse réagir.  
Vaincre quelqu'un, physiquement ou psychologiquement.  
Trouver des informations sur un individu du Monde invisible.  
Inspirer la crainte ou la peur.

Demander : « *Que me cachez-vous ?* »

## ACTIONS COURANTES

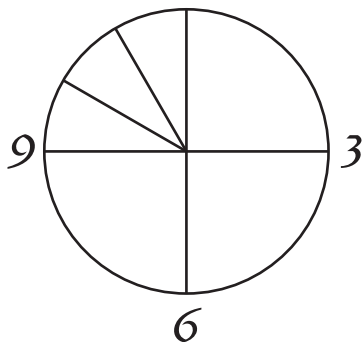
Agir, avec un compromis ou des conséquences personnelles.  
Cogner une personne.  
Voir dans le noir et les ténèbres.  
Voir les ennuis arriver.  
Examiner des lieux.  
Garder son sang-froid.  
Interroger une personne.

## ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)

Fuir une scène.  
Plonger accidentellement son regard dans le Monde invisible.  
Laisser échapper un individu dangereux.  
Se mettre la tête à l'envers au moment le moins adéquat.  
Refuser de se montrer conciliant, avec un prix à payer.  
Menacer quelqu'un de bien trop puissant.

Santé

12



# LA COUPE

**Surnom :** SHIELD

**Rôle :** guérisseur, protecteur, veilleur

**NOM**

*Posez l'une des questions suivantes à votre voisin de droite. Puis posez une autre question à votre voisin de gauche.*

- Un jour, tu es mort. Qu'a-dit la voix avant que tu te réveilles bien vivant ?
- Quelqu'un t'a donné rendez-vous au sommet de l'Empire State Building. Qui, quand et pourquoi ?
- Tu as une main artificielle magique. Qu'as-tu vraiment perdu pour l'obtenir ?

## ATTRAIT

À chaque fois qu'une personne vous confie un secret la concernant, elle gagne un jeton.

## ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)

Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace.  
Contraindre à obéir en invoquant le vrai nom.  
Sauver la vie d'une personne ou soulager sa douleur.  
Convaincre une personne par la douceur et les sentiments.  
Immobiliser une personne, pour son propre bien.  
Entendre les angoisses ou les peurs d'une personne.

Demander : « De quoi ou de qui avez-vous peur ? »

## ACTIONS COURANTES

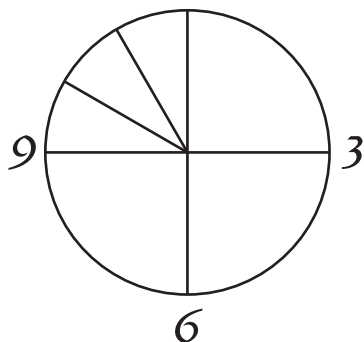
Agir, avec un compromis ou des conséquences personnelles.  
Cogner une personne.  
Voir dans le noir et les ténèbres.  
Écouter avec compassion.  
Calmer des gens paniqués, apeurés ou en détresse.  
Négocier avec des autorités.  
Trouver un endroit au calme ou à l'abri.

## ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)

Fuir une scène.  
Plonger accidentellement son regard dans le Monde invisible.  
Refuser d'aider quelqu'un, même pour une bonne raison.  
Laisser mourir une personne ou laisser son état s'aggraver.  
Menacer ou contraindre quelqu'un.  
Ne pas réagir au bon moment.

Santé

12



# LE BÂTON

**Surnom :** JUDGE

**Rôle :** intermédiaire, organisateur

**NOM**

*Posez l'une des questions suivantes à votre voisin de droite. Puis posez une autre question à votre voisin de gauche.*

- De quelle arcanes te caches-tu ?
- pourquoi ne prends-tu jamais de taxi ?
- Comment s'appelle la vieille dame très riche à qui tu rends régulièrement visite ?

## ATTRAIT

À chaque fois qu'une personne se soumet à votre jugement et ses conséquences, elle gagne un jeton.

## ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)

Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace.  
Contraindre à obéir en invoquant le vrai nom.  
Déduire une vérité cachée.  
Obtenir une faveur d'une Arcane.  
Désamorcer une situation tendue par quelques mots propices.  
Convaincre quelqu'un par des arguments raisonnables.

Demander : « *Que désirez-vous ?* »

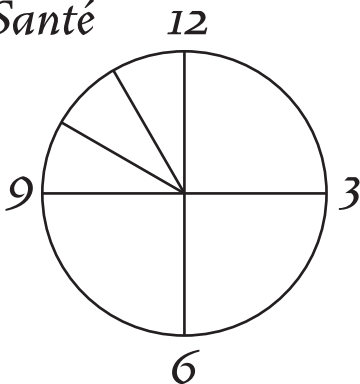
## ACTIONS COURANTES

Agir, avec un compromis ou des conséquences personnelles.  
Cogner une personne.  
Voir dans le noir et les ténèbres.  
Lire l'ambiance d'un groupe de personnes.  
Trouver une personne-ressource.  
Parler avec autorité.  
Produire les conditions d'une négociation.

## ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)

Fuir une scène.  
Plonger accidentellement son regard dans le Monde invisible.  
Se faire un ennemi à cause d'un bon mot.  
Menacer au lieu de raisonner.  
Réagir avec dogmatisme ou préjugés.  
Vexer ou humilier quelqu'un par accident.

*Santé*



# LE DENIER

**Surnom :** JANITOR

**Rôle :** réparateur, facilitateur

**NOM**

*Posez l'une des questions suivantes à votre voisin de droite. Puis posez une autre question à votre voisin de gauche.*

- Si tu n'avais pas trouvé refuge dans l'Erèbe, tu serais en prison. Pourquoi ?
- Quelqu'un de puissant dans le Monde invisible te veut vraiment du mal. Qui donc ?
- Où est cet immeuble sur le toit duquel tu entretiens un petit jardin luxuriant ?

## ATTRAIT

À chaque fois qu'une personne vous donne du matériel, des ressources ou des accès, elle gagne un jeton.

## ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)

Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace.  
Contraindre à obéir en invoquant le vrai nom.  
Improviser une solution technique sous contrainte.  
Monter une diversion propice.  
Démontrer la maîtrise d'une compétence technique.  
Accomplir une incroyable prouesse physique.

Demander : « *Qu'avez-vous qui m'intéresse ?* »

## ACTIONS COURANTES

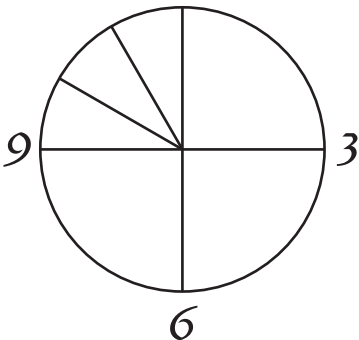
Agir, avec un compromis ou des conséquences personnelles.  
Cogner une personne.  
Voir dans le noir et les ténèbres.  
Se dissimuler dans la foule.  
Réparer un truc cassé avec les outils appropriés.  
Sortir une arme.  
Évaluer un objet.

## ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)

Fuir une scène.  
Plonger accidentellement son regard dans le Monde invisible.  
Se comporter avec cupidité, avarice, envie ou orgueil.  
Démonter un objet important pour réutiliser ses pièces.  
Promettre quelque chose impossible à tenir.  
Blesser quelqu'un par erreur ou par accident.

Santé

12



# LE LIVRE

**Surnom :** COUNSELOR

**Rôle :** chroniqueur, conseiller

**NOM**

*Posez l'une des questions suivantes à votre voisin de droite. Puis posez une autre question à votre voisin de gauche.*

- Quel est ce visage que tu vois réellement quand tu te regardes dans un miroir ?
- Un jour, tu t'es endormi à San Francisco et tu t'es réveillé à New York. Pourquoi es-tu resté ?
- Tes parents ont été ruinés par un habitant du Monde invisible. Tu sais qui ?

## ATTRAIT

À chaque fois qu'une personne vient vous consulter pour obtenir un conseil qu'elle va suivre, elle gagne un jeton.

## ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)

Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace.  
Contraindre à obéir en invoquant le vrai nom.  
Comprendre la logique cachée d'une situation compliquée.  
Confronter le monde invisible en y étant préparé.  
Tomber sur une connaissance au moment le plus surprenant.  
Se rappeler d'un savoir, d'une connaissance ou d'une information.

Demander : « *Qu'avez-vous fait ?* »

## ACTIONS COURANTES

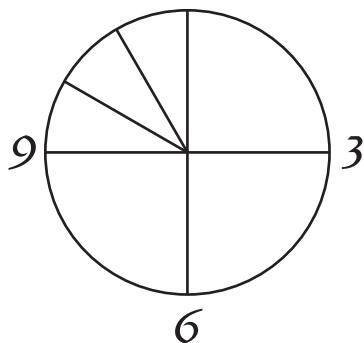
Agir, avec un compromis ou des conséquences personnelles.  
Cogner une personne.  
Voir dans le noir et les ténèbres.  
Trouver un livre ou une ressource en ligne.  
Mentir de manière convaincante.  
Dissimuler un objet de manière à ce qu'on ne puisse le trouver.  
Aider.

## ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)

Fuir une scène.  
Plonger accidentellement son regard dans le Monde invisible.  
Admettre à quelqu'un n'avoir aucune réponse à ses questions.  
Demander une explication à quelqu'un.  
S'immerger dans ses études et ignorer ses responsabilités.  
Vouloir nuire à une personne que l'on conseille.

Santé

12



# LE SANS-NOM

**Surnom :** WATCHER

**Rôle :** espion, frontalier, ombre

**NOM**

*Posez l'une des questions suivantes à votre voisin de droite. Puis posez une autre question à votre voisin de gauche.*

- Tu connais un passage étrange qui lie deux endroits de Manhattan. Où sont-ils ?
- Durant une soirée, on t'a fait boire un drôle de truc. Qu'est-ce qui a changé physiquement en toi ?
- Tu as découvert il y a peu l'identité de ton père biologique. Qui est-ce ?

## ATTRAIT

À chaque fois qu'une personne appartenant au monde normal vous fait confiance, elle gagne un jeton.

## ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)

Se mettre à l'abri d'un danger ou d'une menace.  
Contraindre à obéir en invoquant le vrai nom.  
Écouter une conversation sans se faire voir.  
Se déplacer sans être détecté.  
Ne laisser aucune trace ou empreinte derrière soi.  
Passer une porte ou un obstacle.

Demander : « *De quoi avez-vous besoin ?* »

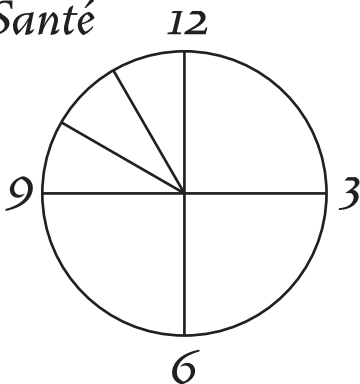
## ACTIONS COURANTES

Agir, avec un compromis ou des conséquences personnelles.  
Cogner une personne.  
Voir dans le noir et les ténèbres.  
Se dissimuler dans les ombres.  
Sortir une arme.  
Mentir de manière convaincante.  
Réunir des informations.

## ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)

Fuir une scène.  
Plonger accidentellement son regard dans le Monde invisible.  
Attirer l'attention.  
Aller au danger sans préparation ni informations.  
Perdre du temps en hésitant ou en se perdant dans des détails.  
Se faire surprendre là où on ne devrait pas se trouver.

*Santé*



# CLAN DES OISELEURS

## **ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)**

Contrôler les actions de son oiseau.  
Chevaucher les perceptions de son oiseau.

## **ACTIONS COURANTES**

Parler avec les oiseaux.  
Espionner depuis les airs.

## **ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)**

Désobéir à un ancien du clan.  
Révéler un refuge du clan.  
Blesser un autre oiseau.  
Refuser d'entrer dans l'Érèbe.  
Agir (ou ne pas agir) pour protéger son oiseau.

# CLAN DU BRONZE

## **ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)**

Faire apparaître son épée de sous son manteau ou la faire disparaître.  
Vaincre un groupe d'humains normaux.

## **ACTIONS COURANTES**

Protéger une personne.  
Sentir venir le danger.

## **ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)**

Perdre son épée.  
Se laisser surprendre par un ennemi de la voie du don obscur.  
Utiliser la violence pour obtenir quelque chose.  
Agir par envie, haine ou colère.  
Ne pas agir pour empêcher un drame.



# GARDIENS

## **ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)**

Cogner une créature surnaturelle sans contraintes.  
Inspirer confiance.

## **ACTIONS COURANTES**

Trouver son chemin dans l'Érèbe.  
Ignorer les blessures par balles ou projectiles.

## **ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)**

Rester près d'un feu en oubliant le passage du temps.  
Passer une soirée à discuter avec des gens au hasard.  
Refuser de venir à la surface.  
Oublier le nom et l'existence d'une personne aimée.  
Tomber amoureux.

# GARGOUILLES

## **ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)**

Voler entre les immeubles.

Effectuer une prouesse de pure force physique.

## **ACTIONS COURANTES**

Prendre l'apparence d'une gargouille à la nuit tombée.

Grimper le long de n'importe quelle surface.

## **ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)**

Rester longtemps immobile au sommet d'un bâtiment.

Effrayer des humains normaux et causer une panique.

Désobéir au chef du clan.

Obéir à l'invocation d'un magicien ou d'un sorcier.

Passer une nuit sans se transformer (pas d'actions fortes).

# NINE-ELEVEN

## **ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)**

Agir avant tout le monde.

Accéder à des données municipales protégées.

## **ACTIONS COURANTES**

Faire jouer son autorité professionnelle.

Ne pas paniquer.

## **ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)**

Gérer une urgence familiale.

S'occuper d'une obligation professionnelle.

Rendre des comptes à un supérieur hiérarchique ou à son conjoint.

Prendre peur devant une créature surnaturelle inconnue.

Boire un peu trop et ne plus être en état d'agir correctement.

# ORDO ARTIFICUM

## **ACTIONS FORTES (DÉPENSER UN JETON)**

Lancer un sortilège instantané utilitaire, défensif ou violent.  
Se téléporter à la maison de l'Ordre.

## **ACTIONS COURANTES**

Conduire un rituel en respectant toutes ses contraintes.  
Effectuer des recherches ésotériques.

## **ACTIONS FAIBLES (GAGNER UN JETON)**

Faire n'importe quoi avec la magie.  
Mettre en danger un innocent.  
Effacer un souvenir.  
Perdre son bâton (plus de magie instantanée).  
Désobéir aux lois de l'Ordre.