

Δ Subir une Défaite

Lorsque tu subis une **Défaite**, tu peux subir :

- α Une **Blessure** : tu ne peux plus utiliser tes **Pouvoirs**.
- α Une **Malédiction** : tu subis un **Malus**.
- α Une **Séquelle** : tu perds un point de **Ka** ou de stat.
- α Une **Perte** : tu perds un objet précieux en particulier, ou une **Richesse**.
- α Une **Contrainte** : ton adversaire t'épargne contre une goutte d'**Ichor**.

Δ Utiliser une Goutte d'Ichor

- α Demander de l'aide : ton problème devient votre problème.
- α Demander réparation : iel te **Soigne** ou annule un de tes **Malus**.
- α Écarter : iel ne peut plus se mêler d'une affaire de ton choix.
- α Exiger un paiement : un objet précieux en particulier, ou une **Richesse**.
- α Subir ton courroux : iel choisit une **Défaite**.
- α Régler vos comptes : renoncez à une goutte d'**Ichor** mutuelle.

Δ Demander une Faveur

Choisis un personnage dont tu ne possèdes pas de goutte d'**Ichor**, et qui n'en possède pas de toi. Demande-lui de l'aide, une réparation, un paiement ou de l'écartier, et détermine les modalités exactes. S'iel est d'accord, tu lui offres une goutte de ton **Ichor** en échange de ce service.

Δ Exiger / Offrir

Exige une goutte d'**Ichor** d'un personnage si :

- α Tu rends un service à ce personnage.
- α Tu prends un ascendant indirect sur ce personnage.
- α Ce personnage te nuit directement, sans qu'il s'agisse d'une vengeance.
- α Ce personnage profite de tes pouvoirs, ou simplement de ton existence.
- α Tu subis passivement une situation causée par ce personnage.

Offre spontanément une goutte d'**Ichor** si tu es dans le cas inverse de l'une de ces situations.

Δ Influencer

Crée une **Prophétie** dont le personnage que tu souhaites Influencer est l'**Élu·e**. Elle peut être aussi vague ou spécifique que tu le souhaites, et de la forme que tu veux. Puis **Lance 2D6 + Ka**.

Sur 10+, son **Élu·e** en altère un élément.

Entre 7 et 9, son **Élu·e** et au moins un·e autre joueuse (Saga comprise) que tu désignes en altèrent un élément chacun·e.

Sur 6–, la Saga retourne la **Prophétie** à ton désavantage (mais tu gagneras quand-même une **Progression** lorsqu'elle sera accomplie).

Δ Menacer

Nomme ce que tu veux que le personnage que tu Menaces cesse de faire, puis déclare : « Sinon, voilà ce qui va se passer ! »

Crée ensuite une **Prophétie** dont ce personnage est l'**Élu·e**. Elle peut être aussi vague ou spécifique que tu le souhaites, et de la forme que tu veux. Puis **Lance 2D6 + Ka**.

Sur 10+, iel doit soit accepter cette **Prophétie**, soit l'annuler entièrement et te donner une goutte de son **Ichor**.

Entre 7 et 9, iel choisit parmi :

- α annuler la **Prophétie** et échanger une goutte de son **Ichor** contre une du tien ;
- α altérer un seul élément de la **Prophétie** ;
- α rendre la **Prophétie** plus vague, en laissant possible la première version.

Sur 6–, la Saga retourne entièrement la **Prophétie** à ton désavantage (mais tu gagnes quand-même une **Progression** lorsqu'elle est accomplie).