



Ouest 6216
Carte Noire
SURVIE
Aventure



Levre d'Onduologie

- CYCLE 2 -


V.1.0.0

(Dernière mise à jour 08-03-2026)



Onduologie




EN ACHETANT LA COMPÉTENCE *ONDUOLOGIE [TYPE]* , VOUS POUVEZ CHOISIR UNE RÉACTION EN LIEN AVEC UNE *PIERRE D'ONDUOLOGIE* DU *TYPE* AVEC LEQUEL VOUS AVEZ DÉVELOPPÉ UNE AFFINITÉ EN JEU. SEULES LES 4 PREMIÈRES PIERRES D'ONDUOLOGIE DISPONIBLES SUR L'ÎLE DE LA CITÉ-ÉTAT PEUVENT ÊTRE CHOISIE À LA CRÉATION DU PERSONNAGE. IL VOUS SERA POSSIBLE D'EN DÉCOUVRIR D'AUTRES PAR LE BIAIS DU JEU DE RÔLE.

Attention, lorsque vous achetez cette compétence pour la première fois, vous devez choisir un *type* qui restera gravée dans l'ADN de votre personnage. **Il est (presque) impossible de changer ou d'ajouter un type différent par la suite.**

L'atout *Débrouillard* et les compétences *Chef d'expédition* et *Expérimentateur* sont des avantages dans la découverte de nouvelles pierres et de réactions onduologiques.

POINTS D'ONDE



Les *Points d'onde maximum* (POM) sont obtenus lors de l'acquisition de la compétence *Onduologie [type]* .

Voir *Livre de règles* page 19 : cartenoire.ca/livre-de-regles

- ◆ Vous ne pouvez pas récupérer plus de *points d'onde* (PO) que votre nombre de POM.
- ◆ Les PO sont entièrement récupérés entre 2 événements.

RÉACTIONS










Pour utiliser une réaction, vous devez avoir une pierre d'onduologie du bon type en main, vous concentrer en effectuant des mouvements (soyez créatif), puis déclarer les effets.

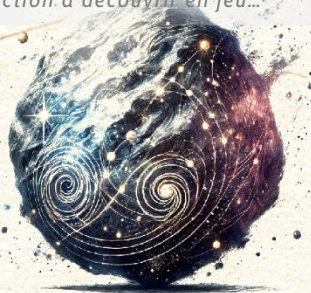
- ◆ $\bar{5}$ s de concentration par PO utilisé.
- ◆ Lors d'une scène de combat, vous devez vous déplacer en marchant avant de toucher l'épaule de la personne affectée.



Espace ~

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
DISPARITION	2	10 s	Fait disparaître 1 objet métier  touché. <ul style="list-style-type: none"> ◆ S'il s'agit d'un <i>coffre</i>, son contenu reste en jeu (vous devez vider le <i>coffre</i>). ◆ L'objet est irrécupérable.
DISPARITION DIMENSIONNELLE	5	25 s	Vous disparaissiez. Vous ne pouvez bouger, mais vous êtes conscient de ce qui vous entoure. Vous devez utiliser le <i>signal poing levé</i> . Durée : 10min
DISSIPATION	1	5 s	La personne touchée perd tout effet en provenance d'une compétence <i>Onduologie</i>  .
POCHE DIMENSIONNELLE	Passif	N/A	<i>Vous avez la capacité de placer 1 ressource ou un objet dans une poche dimensionnelle.</i> L' <i>objet</i> n'est plus considéré comme une ressource  . Cet objet ne peut pas être trouvé lors d'une <i>intimidation</i> ou du passage d'un <i>charognard</i> . La spécialisation <i>détective</i> d'un <i>investigateur</i> permet de percevoir une anomalie causée par la poche dimensionnelle, sans y avoir accès ou savoir la nature de ce qui s'y cache.
TRANSFERT	5	25 s	Le personnage touché subit les effets d'une consommation que vous avez en votre possession, comme si celle-ci apparaissait directement dans son estomac. La consommation est utilisée.
VISION DIMENSIONNELLE	2	10 s	Vous voyez une autre dimension du monde; <i>Poches et disparitions dimensionnelles</i> vous sont visibles et accessibles... et peut-être certains dangers! Durée : 5min
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



~ Gravité ~

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
AFFECT DES ARMES	2	10 s	L'arme ou le bouclier touché ne peut être soulevé. Durée : 1min
AFFECT DES POSSESSIONS	Passif	N/A	L'ondulogues peut transporter + 2 ressources 🏠.
ANCRAGE	3	15 s	Le personnage touché ne peut plus bouger les pieds et obtient + 2 PVT. Durée : 1min
AURA GRAVITATIONNEL	3	15 s	L'ondulogues est immunisé aux projectiles pour la prochaine scène de combat.
PIED LÉGER	2	10 s	+ 1 PVT à l'ondulogues pour la prochaine scène de combat.
POUSSÉE GRAVITATIONNELLE	1	5 s	Le personnage touché est propulsé de 2m.
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



~ Rêve ~

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
AFFRONTEMENT TRAUMATIQUE	5	25 s	<p>Le personnage touché revit un événement traumatique.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ S'il est guidé par l'onduologue et s'il est consentant: <ul style="list-style-type: none"> - 1 TM ◆ S'il le subit malgré lui : <ul style="list-style-type: none"> + 1 TM <p><i>1 affrontement traumatique maximum par personnage, par événement.</i></p>
CRÉATIVITÉ	Passif	N/A	+ 3 POM
FABULATION	2	10 s	<p>Le personnage touché se met à ajouter de faux détails dans ses histoires. Il y croit réellement.</p> <p>Durée : 10min</p>
HYPERSENSIBILITÉ SENSORIELLE	2	10 s	<p>Le personnage touché subit une amplification de ses sens. Les stimuli deviennent si intenses qu'il cherchera à se couvrir les oreilles et à fermer les yeux pour s'en protéger.</p> <p>Durée : 5min</p>
MANIPULATION D'ÉMOTIONS	3	15 s	<p>Permet de faire vivre une émotion spécifique à sa cible.</p> <p>Durée : 5min</p>
SOMNOLENCE	1	5 s	<p>La personne touchée aura sommeil. Elle cherchera à aller se coucher et à se reposer.</p> <p>Durée : 5min</p>
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



Temps ~

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
ACCÉLÉRATION	2	10 s	Le personnage touché voit le temps de préparation nécessaire à la prochaine utilisation de sa compétence <i>métier</i> réduit de 5min.
ACCÉLÉRATION DU MÉTABOLISME	1	5 s	Le personnage touché voit sa prochaine source de soin lui procurer 1 PV supplémentaire. Durée : 30min
LENTEUR	2	10 s	Le personnage touché ne peut plus courir. Durée : 1min
MODIFICATION DE L'ESPACE-TEMPS	5	25 s	Le personnage touché revient exactement à son état physique et mental d'il y a 5min (sans changer de lieu). Il conserve tous les souvenirs des événements survenus pendant cet intervalle et reste troublé de l'expérience. Si le personnage touché est en état d' <i>agonie</i> : + 1 TM
RALENTISSEMENT DU MÉTABOLISME	2	10 s	Les effets de toutes les consommations du personnage touché durent 2x plus longtemps. Durée : 30min
RÉCOLTE ACCÉLÉRÉE	Passif	N/A	+ 1 ressource de base d'une compétence récolte 🍀. S'il y a lieu, s'applique <u>après</u> l'atout de compagnie <i>Dur Labeur</i> .
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
🔒	?	?	Réaction à découvrir en jeu...






~???~



ETTE PIERRE DOIT ÊTRE DÉCOUVERTE ET ACQUISE EN JEU AVANT D'AVOIR ACCÈS À SES RÉACTIONS. DES POINTS D'EXPÉRIENCE DOIVENT ÊTRE INVESTIS POUR CONFIRMER VOTRE MAÎTRISE DE CELLES-CI.

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
ENRACINEMENT	2	10 s	Permet d'immobiliser un personnage grâce à des racines sortant du sol. Durée : 1min
ÉPINE EMPOISONNÉE	2	10 s	Cause des étourdissements et des vomissements au personnage piqué. Durée : 5min
HALTE MYCÉLIUM	3	15 s	La créature de type <i>Végétation</i> visée ne peut plus bouger les pieds temporairement. Durée : 15-30s
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



~???



ETTE PIERRE DOIT ÊTRE DÉCOUVERTE ET ACQUISE EN JEU AVANT D'AVOIR ACCÈS À SES RÉACTIONS. DES POINTS D'EXPÉRIENCE DOIVENT ÊTRE INVESTIS POUR CONFIRMER VOTRE MAÎTRISE DE CELLES-CI.

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
INTUITION	Passif	N/A	Vous recevez une information scénaristique au début de chaque événement.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



~???~



ETTE PIERRE DOIT ÊTRE DÉCOUVERTE ET ACQUISE EN JEU AVANT D'AVOIR ACCÈS À SES RÉACTIONS. DES POINTS D'EXPÉRIENCE DOIVENT ÊTRE INVESTIS POUR CONFIRMER VOTRE MAÎTRISE DE CELLES-CI.

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COUT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
MAIN FORTE CONTAGIEUSE	4	20 s	Le participant touché gagne la capacité <i>Main forte</i> . Main forte <ul style="list-style-type: none">◆ Le participant touché par votre main reçoit <i>1 coup critique</i>. Vous perdez la capacité <i>Main forte</i>.◆ Vous ne pouvez plus obtenir la capacité <i>Main forte</i> pendant cet événement et vous la perdez à la fin de celui-ci.
MUTAGÈNESE	Passif	N/A	Lorsque votre expérimentation implique le sang de façon logique: <ul style="list-style-type: none">◆ Réduit les malus des <i>expérimentations</i> échouées de 25%.◆ Permet d'obtenir un indice supplémentaire dans le résultat.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



~???~



ETTE PIERRE DOIT ÊTRE DÉCOUVERTE ET ACQUISE EN JEU AVANT D'AVOIR ACCÈS À SES RÉACTIONS. DES POINTS D'EXPÉRIENCE DOIVENT ÊTRE INVESTIS POUR CONFIRMER VOTRE MAÎTRISE DE CELLES-CI.

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...



~???



ETTE PIERRE DOIT ÊTRE DÉCOUVERTE ET ACQUISE EN JEU AVANT D'AVOIR ACCÈS À SES RÉACTIONS. DES POINTS D'EXPÉRIENCE DOIVENT ÊTRE INVESTIS POUR CONFIRMER VOTRE MAÎTRISE DE CELLES-CI.

CHOIX DE RÉACTIONS

NOMS	COÛT EN POINTS D'ONDE	TEMPS DE FOCUS	EFFETS
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Découvrez la pierre pour avoir accès à ses réactions.
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...
	?	?	Réaction à découvrir en jeu...







