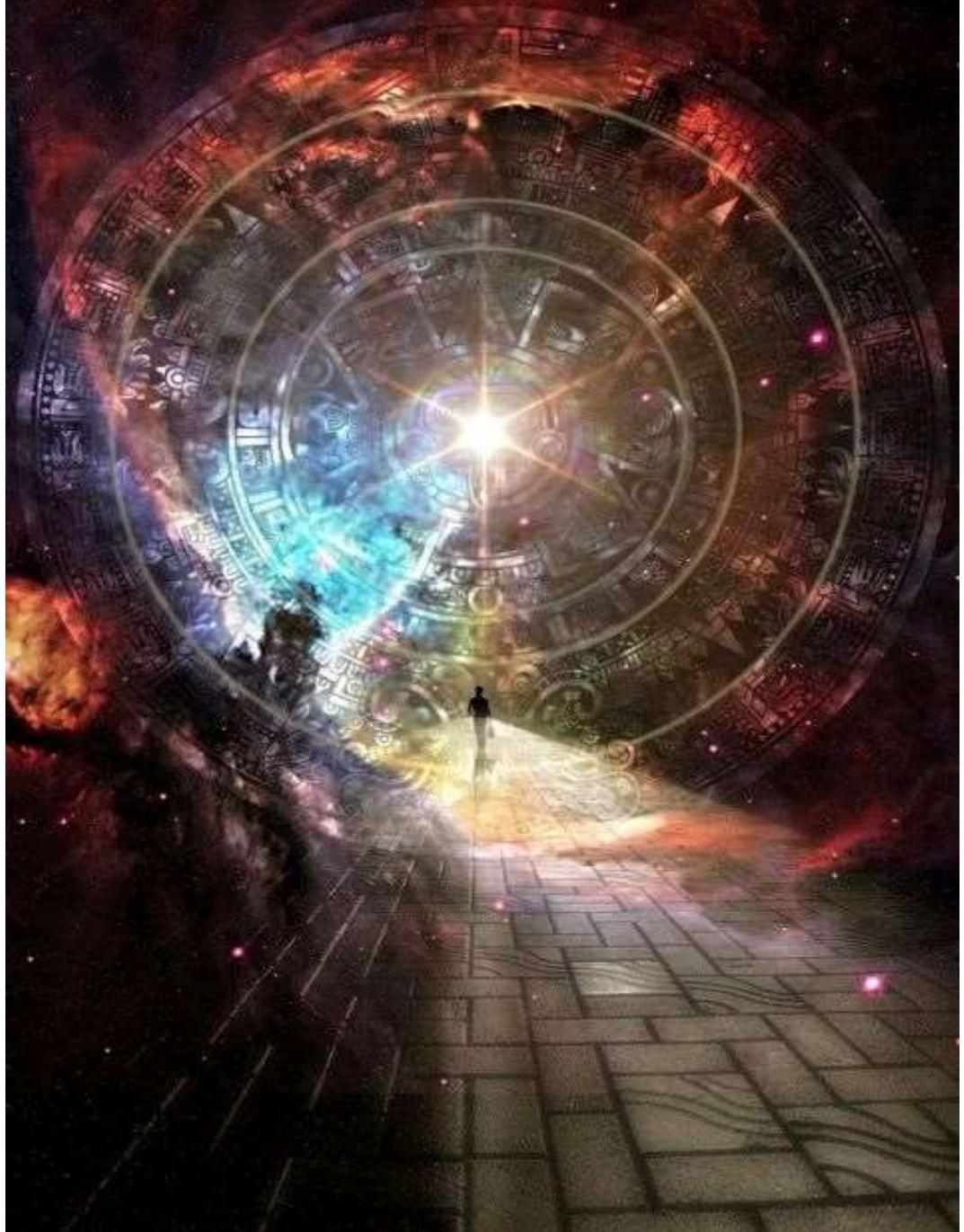


DEDALE

JDR



PRESENTATION

Dédale est un système de règles génériques pour jouer des parties de jeu de rôle quelques soit le cadre de jeu proposé, Il repose sur 3 grands principes,

- Un seul type de jet de dés, limité leur nombre notamment pour les combats (exemple pas de jet d'initiative ni de dommages qui sont déterminés par la situation, les caractéristiques des opposants et le résultat du jet d'attaque)
- Seuls les PJ et les seconds rôles (PNJ principaux) bénéficient du principe d'explosivité du jet de dés pour leur permettre certains exploits
- Les mécanismes de règles qui privilégient les personnages sans les rendre immortels



Ce système est sous licence Creative Commons 2.0

Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public et de modifier cette création. Vous devez citer le nom de l'auteur original et vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.

Il a été testé avec six cadres de jeu différents :

Eurydice (Contemporain) **Meurtre sur la Transat** Une enquête où ils vont devoir résoudre un meurtre pour innocenter une amie qui est la principale suspecte,

Merrion (Space Opéra) **Callisto** Un des princes marchands les missionner pour récupérer un de ses ambassadeurs, Mais les choses vont se compliquer pour eux car un événement va rendre leur (sur)vie difficile,

Mousquetaire de l'Ombre (Uchronologie) **De galère en Enfer** Pour sauver une de leurs amis, les personnages s'intéresseront à une affaire d'enlèvements, de sacrifices humains et de démons.

Shaan Renaissance (Science Fantaisie) **Le rite d'Itinérance** Introduction dans le monde de Shaan en douceur, par une suite d'épreuves simples au sein de Kuelia la cité aux dix portes,

Terres Balafrees (Médiéval Fantastique) **A l'ombre du Golem** Suite à des visions, ils sont amenés à se rendre à Mithril pour résoudre un mystère qui les lie et comprendre pourquoi ils doivent collaborer,

Voie du Sabre (Médiéval Oriental) **La légende de Hua Mula** Pour éviter le déshonneur de sa famille, une jeune femme va se travestir pour se rendre à une convocation à la place de son père.

Dans le futur, je pense mettre en forme ces scénarios en PDF et les rendre disponible gratuitement sur internet. Mais pour l'heure, je vous laisse à la lecture de Dédale, j'espère que vous ne vous perdrez pas dans le labyrinthe de mon système de règles,

DJAAL

SOMMAIRE

1	CREATION DE BASE	4
	<ul style="list-style-type: none">• Concept• Caractéristiques• Données secondaires• Capacités• Dons• Peuples	
2	CREATION AVANCEE	48
	<ul style="list-style-type: none">• Métamorphes• Vampires	
3	MECANISMES DE BASE	65
	<ul style="list-style-type: none">• Actions• Combat• Récupération• Expérience	
4	REGLES AVANCEES	75
	<ul style="list-style-type: none">• Folie• Matrice• Combat de Vaisseaux	
3	EQUIPEMENT	89
	<ul style="list-style-type: none">• Armes et Armures• Équipement divers• Équipement magique• Implants Cybernétiques	
4	TALENTS MYSTIQUES	118
	<ul style="list-style-type: none">• Pouvoirs Magiques• Magie Chamannique	
5	OPPOSITIONS	157
	<ul style="list-style-type: none">• Adversaires• Seconds Rôles et Figurants	
6	HISTOIRES	182
	<ul style="list-style-type: none">• Idées d'intrigues• Créer un cadre de jeu• Scénario Minute	

CREATION DE BASE



CONCEPT

- **Individuel**

La première chose à penser pour celui qui veut jouer un des personnages principaux de l'histoire. Il doit en quelques lignes définir le personnage qu'il souhaite interpréter, Le Joueur doit répondre à certaines questions simples :

Qu'est-ce que je suis ? En fonction du cadre de jeu choisi et des possibilités, il doit choisir son peuple mais aussi l'attitude de son personnage,

Quel est mon passé ? Donner quelques éléments importants de son passé,

Qu'est-ce que je fais ? Définir son activité principale mais aussi ses habitudes,

Qu'est-ce que je possède ? Choisir les acquis du personnages (avec l'accord du MJ), l'équipement, possessions et relations hors groupe de celui-ci,

- **Groupe**

Cette étape et la suite de la création du personnage peut se faire lors d'une séance de jeu zéro, Tous ensemble, joueurs et MJ définissent les liens qui unissent leurs personnages, Notamment les circonstances de leur première rencontre, Mais aussi comment s'est forgé leur relation et le type de celle-ci (amicale, amoureuse, compétitive ,,)

CARACTERISTIQUES

Chaque individu quel qu'il soit est défini à la base, par six caractéristiques. Elles déterminent ses aptitudes naturelles qui servent de base au personnage.

- La Constitution (**Con**) représente l'endurance et la vitalité des personnages.
- Le Charisme (**Cha**) représente l'aptitude à séduire/fasciner de manière irrationnelle,
- La Dextérité (**Dex**) représente l'agilité, l'adresse et la coordination des personnages.
- La Force (**For**) est l'expression directe de la puissance physique.
- L'Intelligence (**Int**) est à la fois la faculté de raisonnement et la capacité d'apprentissage.
- La Perception (**Per**) Ce trait indique l'attention que vous portez à ce qui vous entoure.

A la création de votre personnage, vous disposez de 10 points à répartir dans celles-ci, avec un max de +5 et un mini de 0.

0 Très faible

1 Faible

2 Normale

3 Développé

4 Supérieure

5 Exceptionnelle

DONNEES SECONDAIRES

- **Santé** Chaque personnage possède 2 jauges de santé, la jauge Physique (**SP**) comprise entre 0 et 24, Un personnage dont le score de SP tombe en dessous de 6 subit un malus de -2 à tous ses jets de dés, Lorsque ce score tombe à 0, il tombe inconscient et meurt s'il n'a pas reçu de soins le tour suivant, En fonction de l'univers, il est possible d'être réanimé avec l'accord du MJ,
- **Chance (C)** Le score initial de Chance est de 2, la chance permet de relancer un jet de Dés raté ou annuler les effets subits à la suite d'un jet adverse, Seuls les personnages joueurs (PJ) et les seconds rôles possèdent un score en Chance.
- **Défense (D)** $10 + \text{Dextérité} + \text{Équipement}$ Ce score sert de base de difficulté aux jets d'attaque des opposants.
- **Vigilance (V)** $6 + \text{Dextérité} + \text{Intelligence} + \text{Perception}$ Ce score représente la capacité de l'individu pour éviter de se faire surprendre. Si celui-ci dort, ou n'est pas attentif pour différentes raisons (drogue, alcool...) on ne prend en compte que Dex + Int + Per. A l'inverse, s'il se montre vigilant on rajoute 2 au score final. La vigilance sert à déterminer l'ordre d'initiative au début d'un combat,

CAPACITES

Les capacités sont à associer avec une caractéristique pour effectuer les jets d'actions. Elles sont classées en trois catégories, Les talents pour tout ce qui concerne les capacités d'instinct, les compétences pour celles liées à un apprentissage physique et enfin les connaissances pour celles concernant un apprentissage mental. J'ai fait une liste d'une dizaine de capacités pour chaque catégorie, mais si vous êtes libre de la modifier. L'essentiel c'est de garder à l'esprit qu'elles doivent permettre de les déterminer,



- **Les Talents**

Acrobatie : Lorsqu'on veut escalader, sauté par-dessus un obstacle ou une autre activité du genre. Exemples : Sauter de toit en toit (Dextérité), se maintenir suspendu à un vide (Force).

Athlétisme : Lorsqu'on veut courir, nager, voler. Exemples : Distancer quelqu'un sur une courte distance (Force), retenir sa respiration sous l'eau durant un certain temps (Constitution).

Commandement : Lorsqu'on veut donner des ordres brefs à un ou plusieurs individus. Exemples Donner des ordres à un équipage d'un navire (Charisme) établir un plan d'attaque (Intelligence).

Discrétion : Représente la capacité d'un individu pour se montrer discret. Exemple : Aller faire le repérage d'un camp ennemi ou filer un individu jusqu'à son repère (Dextérité)

Empathie : Lorsqu'on veut savoir les sentiments que ressentent un ou plusieurs individus. Exemples : On est dans un bar et on veut savoir pour quelles raisons la serveuse est nerveuse (Perception), on essaie de se faire accepter au sein d'un groupe (Charisme).

Esquive : Lorsqu'on veut éviter un projectile ou un objet susceptible de nuire à notre intégrité physique. Exemples : Plonger au sol pour éviter un tir ennemi qu'on a vu arriver (si surprise pas d'esquive, Dextérité), une bagarre éclate et il faut trouver un endroit pour éviter d'être touché durant celle-ci (Perception).

Intimidation : Lorsqu'on veut impressionner un groupe d'individu par une attitude ou des paroles. Exemples : Jouer avec ses muscles pour faire comprendre au marchand en face qu'il n'a pas intérêt à tenter de nous escroquer (Force), faire peur à un groupe d'enfants pour qu'ils aillent au lit (Intelligence).

Séduction : Lorsqu'on veut plaire à un individu pour obtenir une opinion plus favorable. Exemple : Démontrer sa force en faisant quelques gestes qui attirent son attention (Force), trouver les mots pour plaire (Intelligence)

Subterfuge : Lorsqu'on veut mentir sans se faire repérer.
Exemple : Faire croire qu'on est encore en forme alors qu'on est épuisé (Constitution), faire croire qu'on ne sait rien sur le meurtre qui a eu lieu (Charisme)

- **Les Compétences**

Animaux : Représente la capacité de l'individu à s'occuper d'un animal que ce soit pour le dressage, le monter ou le soigner. Exemple : On tente de semer un groupe d'individu à dos de cheval (Dextérité), on veut dresser un chien pour en faire un compagnon (Charisme)

Artisanat : Représente la capacité de l'individu à créer ou réparer des objets manuellement. Exemple : On veut réparer la roue du chariot qui vient de casser ou réparer sa cotte de mailles avec bien entendu le matériel nécessaire pour cela (Dextérité)



Combat : Représente la capacité d'un individu à savoir se battre. Elle s'ajoute au jet d'attaque lors d'un combat. Il y a deux catégories, celui au contact et celui à distance. Un combattant complet devra prendre deux fois sa compétence pour avoir le bonus aux deux types.

Comédie : Représente la capacité de l'individu à faire croire à d'autres qu'il est quelqu'un d'autre ou donner une impression différente de la vérité. Exemple : On veut se faire passer pour un policier afin d'interroger le voisinage (Charisme), pour entrer au sein d'un établissement psychiatrique l'individu doit jouer la folie de manière convaincante (Charisme). Il est possible de demander un jet de connaissance pour compléter ou valider le jet (par exemple administration ou sciences humaines couplés avec l'intelligence).

Conduite : Représente la capacité de l'individu de diriger selon l'époque un chariot, voiture, camion ou un quelconque véhicule terrestre. Exemple : On veut gérer une course poursuite en voiture (Dextérité), on veut économiser l'énergie de son véhicule afin d'atteindre une destination lointaine (Intelligence)

Filouterie : Représente la capacité de l'individu à exercer une activité criminelle (vol à la tire, crochetage de serrure travail de faussaire...) Exemple : On veut crocheter une serrure afin d'entrer discrètement (Dextérité), on veut faire un faux document de laisser passer afin de s'introduire à la cour du roi (Intelligence) pour déterminer si un document est un faux (Sagesse)

Navigation/Pilotage : Représente la capacité d'un individu pour utiliser des bateaux, vaisseaux, hélicoptères, avions... Exemple : On veut semer des vaisseaux ennemis dans un champ d'astéroïdes (Dextérité) on veut établir le plan de route permettant de rejoindre le plus rapidement possible notre destination (Intelligence)

Renseignement : Représente la capacité d'un individu à obtenir des informations. Exemple : On cherche à obtenir des informations au cours d'une conversation (Charisme), on cherche dans une pièce un indice pour retrouver la piste d'un individu (Perception)

Survie : Représente la capacité d'un individu à survivre dans une situation périlleuse ou dans un environnement hostile. Exemple : On vient de s'échouer sur une île déserte et il faut éviter de mourir de faim ou de soif (Intelligence), on doit traverser une étendue désertique avec peu de ressources (Constitution)

Technologie : Représente la capacité d'un individu à utiliser du matériel technique (selon l'époque de jeu) Exemple : On veut préparer un explosif afin de percer un coffre (Dextérité), utiliser un ordinateur pour pirater un système informatique (Intelligence)

- **Les Connaissances**

Administration : Pour obtenir des informations sur le système d'organisation public d'une entité morale (ville, état...) Exemple : On veut savoir comment fonctionne les lois dans une ville qu'on compte visiter (Intelligence). Savoir quelle personne contacter pour des informations sur les dirigeants d'une cité. (Charisme)

Art : Pour obtenir des informations sur une œuvre d'art quel que soit sa nature (peinture, sculpture, œuvre culturelle). Exemple : On veut savoir si le tableau qu'on a devant nous est d'un illustre peintre (Perception), on veut parler de l'œuvre littéraire d'un illustre auteur auprès d'une tierce personne (Charisme)

Cryptologie : Pour percer les secrets d'un message codé quel que soit sa forme afin d'obtenir des informations complémentaires. Exemple : On recherche des informations dans le courrier d'un agent secret sachant qu'il donnait des renseignements sur son groupe (Perception), Devant l'entrée d'un temple mystérieux et on veut ouvrir le passage mais il faut connaître la méthode pour débloquer la porte (Intelligence)

Érudition : Pour obtenir des informations sur un événement historique, un lieu géographique. Exemple : On veut se rappeler un événement qui a un lieu dans un endroit dans son histoire (Intelligence), on veut savoir s'il a une chance de traverser le col d'une montagne pour franchir la frontière d'un pays (Perception)

Finances : Pour savoir la situation financière d'un individu, d'une société, d'un pays par rapport aux chiffres économiques qu'on possède. Exemple : On veut savoir si un individu est victime d'un chantage financier (Intelligence) on recherche dans les comptes d'une société qui détient le pouvoir (Perception)

Médecine : Pour utiliser des connaissances médicales. Exemple : On veut savoir si la victime a été empoisonnée (Perception) savoir quel médicament utilisé pour soigner une maladie (Intelligence)

Nature : Pour obtenir des informations sur la faune/flore. Exemple : On veut savoir à quel animal peut appartenir les traces qu'on vient de trouver (Perception) on veut savoir si une plante est comestible (Intelligence)



Occultisme : Pour obtenir des informations sur un individu ou un événement surnaturel. Exemple : On veut savoir si les indices qu'on a trouvés sur un suspect confirment qu'il s'agit d'un loup-garou (Perception) On est à la bibliothèque pour obtenir des informations sur un événement qui a eu lieu dans la ville auparavant (Intelligence)

Sciences exactes : Pour a des informations dans le domaine des sciences mathématiques, physique... Exemple : On veut savoir les dégâts que va occasionner le train lancé à pleine vitesse sur un bâtiment (Intelligence) On veut savoir si les éléments physiques découverts en laboratoire peuvent être nocifs (Intelligence)

Sciences humaines : Pour obtenir des informations dans le domaine de la psychologie, psychiatrique... Exemple : On veut savoir si un individu simule la folie (Perception) savoir si la révélation du danger imminent pour mettre en péril la cohésion du groupe (Intelligence).

DONS

Voici une liste de dons que chaque individu peut prendre. A la création, chaque personnage possède 2 dons mais si le joueur décide de prendre un ou deux handicaps, il peut obtenir autant de dons supplémentaires que handicaps pris, certains handicaps majeurs peuvent valoir 2 dons,

HANDICAPS	
Mineurs	Myope, Corpulent, Lent ...
Majeur	Aveugle, Sourd ...

- **Combat**

Arme de prédilection L'individu possède une arme qu'il maîtrise parfaitement. Le maniement de celle-ci peut apporter un bonus supplémentaire de +2 lors d'un combat à son possesseur.

Coriace L'individu sait encaisser les coups, cela se traduit par un bonus de + 2 en encaissement,

Force accrue L'individu peut accroître sa force musculaire pour effectuer une action puissante comme lever une herse ou porter un coup puissant 1 fois par combat Pour cela le joueur doit l'annoncer à son MJ et bénéficie d'un bonus de jet de +5 pour lever la herse ou +5 pour les dommages si son coup porte,

Instinct de survie L'individu a développé un instinct de survie qui se traduit par un bonus de +2 en vigilance et en résistance physique,

Rage de combat L'individu est dans son élément lorsqu'il se trouve au combat. Il obtient un bonus de +2 à ses jets d'attaque mais aussi à ses dommages fixes durant une scène de combat. Mais, il ne peut durant la scène de combat effectuer de posture défensive ni le rompre et sa défense est minorée de 2 points, A la fin du combat, le personnage doit faire un jet de Résistance Physique (RP) normal (SD 18), En cas d'échec, il perd autant de Santé Physique que la marge,

Réflexes accrues L'individu bénéficie de réflexes hors du commun qui lui permettent d'obtenir un avantage au début d'un combat (bonus de +5 en initiative) ou la possibilité de relancer son jet lorsqu'il rate un jet de Dextérité (exemple pour rattraper un objet qui tombe).

Résistance accrue L'individu peut durant 3 rounds accroître sa résistance musculaire et obtenir un bonus de 2 en encaissement lorsqu'un subit un coup (1fois par combat) ou combattre les effets d'un poison ou d'une agression physique.

Science du combat L'individu grâce à ses heures d'entraînement sait gérer les combats contre n'importe quel ennemi et apprend très vite à obtenir un avantage en leur opposant une défense de fer. Il peut à la fin du premier round de combat pour augmenter de 2 points sa défense durant les 3 prochains rounds,

Bagarreur L'individu a appris durant sa formation à s'entraîner au combat à mains nues. Avec des heures d'entraînement ses poings sont devenus aussi efficaces que la meilleure des armes. La perte de SP est égale à la marge de réussite moins la valeur d'encaissement, (Au lieu des degrés)

Tireur d'élite L'individu est un professionnel des armes à distance, En prenant un peu de temps (dépense de 2 points d'Initiative) l'individu gagne un bonus de +2 à son jet et la difficulté de tir est minorée d'un rang.

- **Divers**

Agilité féline L'individu possède une grâce hors du commun, lui permettant de faire certaines actions. Comme se déplacer avec aisance sur des toits ou passer à travers un passage étroit. Il a un bonus de +2 aux jets utilisant son agilité.

Ambidextre L'individu sait se servir de ses mains aussi efficacement, il n'a aucun malus à ses jets quel que soit la main qu'il utilise, En combat au contact, s'il se sert de 2 armes, il lance 2D12 + bonus pour chaque jet s'il est combattant ou 1D12 pour chaque s'il n'y est pas, Pour comparaison, un non ambidextre jette 2D12 + bonus pour la première arme et 1D12 + bonus pour la seconde, Un non combattant jette 1D12 avec un malus de 2 points pour chaque jet,

As du pilotage Lors d'une course poursuite, l'As parvient en général à utiliser au maximum son véhicule et obtient un +2 en conduite/pilotage pour semer ses poursuivants durant 1 tour.

Bricoleur L'individu possède un don pour les activités manuelles, lui permettant d'effectuer certaines réparations ou construction sans connaissance particulière dans un domaine. S'il connaît celui-ci, on considère que l'action est réussie quelle que soit la difficulté mais il peut décider de faire un jet pour réduire le temps d'exécution.

Cape d'Ombre L'individu sait se camoufler parmi les ombres afin de dissimuler des passants et de quelconques menaces cela grâce à des heures d'entraînement pour commettre ses larcins. Il obtient un bonus de +2 à tous ses jets de discrétion mais aussi pour tenter une attaque surprise,

Chanceux L'individu possède 2 points de chance supplémentaires à la création et regagne 2 points de chance au lieu d'un à la fin de chaque séance,

Charme naturel Séduire est aussi simple pour l'individu que de respirer, il n'a pas besoin de parler ou d'agir pour que son charme opère sur le ou les individus qu'il veut charmer. L'individu obtient un bonus en Charisme de 2 à chaque jet social « Positif ».

Comédien Les talents de comédie du personnage sont naturels, grâce à eux il peut tromper sur son état d'esprit mais aussi sur ses compétences réelles dans un métier ou une activité. L'individu peut simuler un sentiment simple (peur, tristesse, colère...). Pour éviter d'être trompé un individu doit réussir un jet d'intelligence + d'empathie (SD 18),

Empathie Animale L'individu a une connaissance importante des animaux et à développer un sens aigu de la communication avec eux qui lui permet de comprendre leurs motivations et instincts. Il peut savoir des informations simples mentalement, Il peut tenter de leur demander de l'aide en réussissant un jet Charisme + Animaux SD18.

Guérison rapide L'individu ajoute deux fois son score de Constitution lors d'un temps de repos mais aussi lorsqu'il reçoit des soins naturels ou magiques

Lien avec la nature L'individu à un lien fort avec la nature, lorsqu'il se trouve dans un lieu naturel, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets dû à son état de bien-être. Le MJ peut lui donner un malus si cela fait trop longtemps qu'il n'est pas dans la nature ou qu'il se trouve dans un lieu qui a été corrompu,

Professionnel L'individu est très bon dans son domaine d'activité et obtient un bonus de +2 à ses jets concernant son métier, Exemple un médecin va obtenir un bonus de +2 à ses jets de médecine, de soin ou connaissance sur un médicament ou poison,

- **Mystiques (Voir disponibilité avec le MJ)**

Affinité magique L'individu possède une affinité magique d'un domaine, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets concernant ce domaine de magie,

Artefact L'individu possède un objet magique, celui-ci possède des capacités exceptionnelles Exemples : Une baguette magique qui permet de bénéficier d'un bonus de +2 pour lancer un sort, un bâton à 2 mains qui peut se transformer en corde, une épée qui peut s'enflammer durant 1 tour (bonus Attaque+2, dommages fixes 4 + variable (feu)) ou un tapis qui peut voler,

Catalyseur d'énergie L'individu est capable d'absorber l'énergie magique des sorts qu'il reçoit et même celle du lanceur de sorts s'il peut rentrer en contact physique avec ce dernier. Il peut charger un objet qu'il touche de l'énergie absorbée. Celui-ci se transforme en une arme qui explose violemment au contact de sa cible. Il utilise souvent des cartes car elles se chargent rapidement et sont maniables mais même une pierre peut être prise, Le bonus de dommage est égal à l'énergie absorbée (à la discrétion du MJ),

Familier L'individu possède un petit compagnon magique avec des capacités exceptionnelles, celui-ci possède une personnalité propre mais reste fidèle au personnage Exemples : Un chat noir capable de parler et possède une certaine intelligence, un rat que l'individu peut contrôler pour voir à travers ses yeux, un pantin de bois qui peut s'animer pour avoir l'apparence d'un enfant,

Imposition des mains L'individu peut soigner un individu grâce à ce pouvoir (d'origine divine ou magique). Il peut rendre autant de SP que la marge obtenue avec un test de 2D12 + Intelligence SD 18 à un individu juste en le touchant avec ses deux mains,

Métamorphe Ce don ne peut être pris qu'à la création ou certaines conditions avec l'accord du MJ.

Perception Astrale L'individu possède la capacité innée de percevoir les fils de la trame magique de son univers. Cette perception lui permet d'en comprendre les bases sans être versé dans l'occultisme. Il est capable de voir lorsqu'une magie agit sur un objet ou un individu. Avec un jet réussi en renseignement, il peut tenter d'en connaître l'origine voir annuler temporairement les effets (Jet d'occultisme SD au bon vouloir du MJ).

Talents Mystiques (mage ou psy) L'individu a développé des pouvoirs occultes. Il peut choisir d'être un lanceur de sorts ou posséder de pouvoirs psychiques selon l'univers de jeu. Voir rubrique « Pouvoirs occultes ».

Vade Rétro L'individu a appris les techniques pour repousser les créatures infernales (ou d'un autre plan). Les créatures concernées présentes doivent faire un test de Résistance Mentale (SD 18) en cas d'échec, elles ne peuvent pas attaquer dans un rayon de 3 mètres, celles qui ratent leur test perdent autant de SP que la marge d'échec. S'ils tombent à 0 elles sont bannies de ce plan.

Vampire Ce don ne peut être pris qu'à la création ou sous certaines conditions avec l'accord du MJ.

PEUPLES

Vous trouverez ci-dessous une liste des différents peuples que j'utilise lors de mes parties. Même si le choix est important vous pouvez décider d'apporter les vôtres afin que cela corresponde à vos parties.



Double Ascendance Pour ceux qui le souhaite, vous pouvez décider d'accepter à votre table de jeu, un personnage qui aurait une double ascendance. Exemple un joueur qui souhaiterait créer un personnage Demi Orc (mi Humain mi Orc) devra choisir une capacité spéciale de chaque peuple et voir avec son MJ pour les traits physiques et moraux de son personnage et la façon dont il est perçu des autres.

- **AASIMAR**

Ils ont du sang de céleste dans leurs veines. Ils ressemblent aux humains, même s'ils sont un peu plus grands, mais ils vivent plus longtemps. Ce qui les différencie de ces derniers sont des caractéristiques issues de leur ascendance céleste, comme des cheveux argentés ou dorés ou une personnalité généreuse mais surtout une paire d'aile qui peut leur permettre de voler. Ils sont plus séduisants et calmes que la plupart des humains.

Capacité Spéciale « Apparence angélique » Leurs traits séduisants et la sérénité qu'ils dégagent les rendent sympathique (bonus +5 en jets sociaux amicaux). Mais cela fait aussi d'eux, la cible première pour les créatures mauvaises. Celles-ci les attaqueront en priorité si cela est possible.

Capacité Spéciale « Créature ailée » Les ailes de l'Aasimar lui permettent de voler mais cela peut le fatiguer très rapidement selon les conditions (perte +/- importante de SP selon la situation).

- **ASAATTHI**

Les Asaatthi sont les descendant d'une ancienne race reptilienne, Un Asaatthi moyen est plus mince mais plus grand qu'un humain, Son peau ressemble à celle d'un serpent et a des teintes allant du vert foncé au bronze clair, tacheté de rouge, de jaune ou de bleu,

Capacité Spéciale « Regard dérangeant » Leur corps, visage et yeux ont quelque chose de clairement froid et étrange, effrayant pour les uns, fascinant pour les autres. Il bénéficie au choix, d'un bonus de +2 en Intimidation ou en Persuasion.

Capacité Spéciale « Résistance aux poisons » L'Assatthi bénéficie d'un bonus de +5 à tous les jets de résistance aux toxines et poisons,

- **BLONGO**

C'est une créature bleue ressemblant à un hippopotame marchant sur deux pattes et parlant. Il est de nature docile mais certains spécimens peuvent se montrer belliqueux. Les Blongos sont réputés très bons fermiers et occupent souvent ce poste dans des satellites ou planètes agricoles.

Capacité Spéciale « Air Blongo »

A chaque situation qui peut amener le personnage à avoir peur, il doit effectuer un jet de RM. S'il échoue, il se voit gonfler et prendre le chemin des airs. Pour se dégonfler, il doit dégazer ce qui peut amener à des situations cocasses. Il peut prendre l'initiative de se gonfler il peut se diriger dans les airs à la manière d'un dirigeable.

Capacité Spéciale « Respiration Aquatique » Le Blongo est capable de respirer sous l'eau très longtemps, il peut rester 1h en immersion.



- **BOREAL**

D'apparence humanoïde, le Boréal a la peau bleue qui varie selon la région d'origine, Il possède de longues oreilles recourbées sur elles-mêmes ainsi qu'une paire d'yeux uniformément noirs, Ses Cheveux sont généralement crépus

Capacité spéciale « Grand voyageur » Le Boréal est génétiquement un grand voyageur et a un bonus de +2 à tous les jets liés au voyage (Orientation, navigation, survie,,)

Capacité spéciale « Vision nocturne » Cette capacité lui permet de voir de nuit comme de jour et ne subit pas de malus aux actions physique dans l'obscurité,

- **CHANGELIN**



Les Changelins peuvent ressembler à n'importe qui s'ils ne sont pas sous leur véritable forme. Leur apparence naturelle peut être effrayant pour certains. Leur teint est toujours pale, certains sont gris clair. Ils ont de grands yeux blancs sans pupille, et sont encercles par d'épais anneaux noirs. Leurs nez sont petits et fins. Ils sont minces, leur couleur de cheveux est le plus souvent une légère nuance argentée et sont tous imberbes.

Capacité spéciale « Mille masques » Le Changelin possède la capacité de changer d'apparence, celle-ci doit être proche de leur silhouette d'origine. Il peut faire cela durant un temps indéfini.

Capacité spéciale « Déplacement silencieux » Cette capacité lui permet de minimiser au maximum le son émis lors de leurs déplacements. Selon la situation, le MJ peut accorder un bonus de +2 au jet de discrétion ou considérer que le personnage est indétectable et peut surprendre un individu.

- **CHOW BAK**

C'est une créature humanoïde de grande taille dépassant couramment les deux mètres de haut et possédant une épaisse fourrure. Leur langage est constitué de cris assimilables à des grognements. Ils possèdent une très force physique

Capacité Spéciale « Ventre à Patte » Ils ont un très grand appétit et peuvent avaler n'importe quoi et le digérer rapidement.

Capacité Spéciale « Force Herculéenne » En dépensant 1SP ils peuvent obtenir un bonus de +5 en force pour une action.

- **CORNUS**

Les cornus sont les plus grands et plus larges des Saurials. Leur taille avoisine les 2m50 et leur poids dépasse les 250 kg. Deux petites cornes poussent sur leur tête et des plaques d'os protègent leur cou. Malgré cette apparence physique qui peut faire penser à des ogres reptiliens, le rôle des cornus dans la société Saurial est celle de stratège, érudit ou alchimiste. La majorité des cornus partant à l'aventure le font par volonté de comprendre ce monde.

Capacité spéciale « Affinité avec les forces occultes » Le cornu bénéficie d'un bonus de +2 pour utiliser un type de pouvoirs mystiques (ou domaine).

Capacité spéciale « Auto-guérison » Il peut s'auto guérir en 4h de méditation pour regagner ses points de SP comme un repos long.

- **DARKEN**

Il s'agit de géants à la musculature surdéveloppée possèdent un teint de peau allant du brun au rouge brique, Leurs traits du visage, taillés au couteau inspirent la crainte et le respect, Leurs cheveux sont une grande fierté, ils sont essentiellement noirs, longs et épais

Capacité spéciale « Combattant né » Le Darken bénéficie d'un bonus de +2 pour utiliser un type d'arme mais aussi monté un type de monture

Capacité spéciale « Rage Darken » Lorsqu'il perd plus de la moitié de ses points de santé, le Darken rentre en rage et occasionne 2 points de dommages fixes supplémentaires jusqu'à la fin du combat, souvent la mort d'un des combattants

- **DELHION**

Êtres très étranges, la tête sans visage domine un corps humanoïde doté d'une grande paire d'ailes, La peau va du blanc au gris bleu, ils sont recouverts de motifs qui changent de forme selon leur humeur, Les macro-pores qui composent leur peau correspondent aux cinq sens, Les messages captés vont jusqu'à une unité centrale placée au niveau du plexus solaire sous forme d'impulsions électriques, Ils ont le sang blanc luminescent,

Capacité spéciale « Vol planant » Si les conditions sont bonnes, il peut voler comme un planeur.

Capacité spéciale « Polyglotte » Les Delhions parlent en modulant les sons et peuvent donc parler n'importe quelle langue de la galaxie (et certains sons)

- **DILITH**

Les Dilith ont une grande dextérité surtout pour la danse qui est hypnotique. Par contre, ils ne supportent pas la négligence et la saleté. Si un individu regarde un(e) Dilith danser, il doit réussir un jet de RM SD 18 pour pouvoir agir.



Capacité spéciale « Danse Hypnotique » Lorsqu'elle/il danse, le Dilith peut hypnotiser le public. Toute personne regardant la danse du Dilith qui rate son jet de RM ne peut rien faire d'autre que de le regarder béatement

Capacité Spéciale « Dextérité Hors Norme » Elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'habiletés, type acrobatie, athlétisme ou esquive. Cette capacité est cumulable avec le don agilité féline.

- **DRAKEIDE**

Les Drakeïdes ressemblent à des dragons humanoïdes. Ils sont couverts d'une peau écailleuse mais ne possèdent pas de queue. Ils mesurent plus de 2 mètres et pesant jusqu'à 135 kilos, voire plus. Leurs mains et leurs pieds sont robustes, avec trois doigts et un pouce griffu à chaque main. La tête présente un museau émoussé, de gros sourcils, et divers volants sur les joues et les oreilles. Une crête d'écailles ressemblant à une corne de longueur variable surplombe leurs sourcils. Leurs yeux ont des tons rouges ou or. Les écailles peuvent être écarlates, or, rouille, ocre, bronze, ou marron.

Capacité spéciale « Souffle du dragon » Le personnage peut cracher sur un adversaire au corps à corps (à choisir entre acide, feu et poison) une fois par tour.

Acide : Il peut défigurer son adversaire et ronger les protections, si le jet d'attaque est réussi perte d'un point de protection et 2 SP. Le personnage lance 1D12 sur un jet de 7 et + les effets sont doublés.

Feu : L'adversaire prend 1D12 points de dommages (+2/round si inflammable) et est aveugle au prochain round. Possibilité de réduire de moitié les dommages sur un jet d'esquive réussi SD 18.

Poison : L'adversaire perd 2 points de SP et s'il n'a pas de protection sur la partie touchée il subit les dommages dus au poison (test de Résistance physique SD 18 si échec marge de différence en perte de SP jusqu'à ce que le test soit réussi).

Capacité spéciale « Peau écailleuse » La peau écailleuse des Drakeïdes confère un bonus de protection de 2 points qui se cumule avec les autres protections.



- **DROW**

Les Drow sont des elfes à peau sombre de différentes teintes de couleurs foncées, Ils ont souvent des cheveux blancs, leur longueur marque la noblesse. Parfois, leurs yeux ne possèdent pas de pupilles, ils sont généralement rouges dans le noir. Les Drow adorent le plus souvent la déesse araignée, son culte est fondé sur le chaos et la haine. Ce sont généralement les femelles qui dirigent. Quelques enclaves Drow s'éloignent de ce modèle. Ce sont alors les sorciers mâles qui dominent, souvent avec la bénédiction d'un dieu de la magie sombre.

Capacité spéciale « Lueur Féérique » Une lueur blafarde entoure la cible du Drow. Celle-ci subit durant 10 rounds d'un malus de 2 pour les jets de discrétion. Le Drow et ses compagnons bénéficient d'un bonus de +2 pour leurs attaques à distance contre cette cible.

Capacité spéciale « Vision Nocturne » Les Drow voient dans l'obscurité comme s'ils étaient en situation d'éclairage faible. Mais ils ressentent une gêne importante exposés à une lumière forte.

- **DRYADE**

Race exclusivement féminine. Grâce à un puissant sortilège, vous ne verrez jamais une dryade sous sa véritable apparence (sorte d'arbre vivant) mais sous les traits d'une belle femme aux charmes envoûtants. Sa silhouette et ses traits du visage sont fins. L'iris de ses yeux est noire et remplit tout le globe oculaire.



Capacité spéciale « Envoûtante » La dryade dégage un charme spécial, les créatures qui souhaiteraient l'attaquer doivent faire un jet de RM. Son envoûtement se lance en début de combat, la base de SD est égale à 1D12 + CHA. La créature a droit à un bonus de +2 si la dryade l'a attaqué et +5 si elle a été blessée. Elle peut dépenser 1 Point d'énergie pour relancer son jet.

Capacité spéciale « Lien végétal » La dryade possède un lien fort avec les plantes, elle peut ressentir ce qu'elles ressentent et percevoir des événements à des distances considérables.

- **ELADRIN**

Les Eladrins sont de taille normale. Ils sont minces, les plus forts d'entre eux paraissent simplement athlétiques. Ils ont le même teint de peaux que les humains, bien qu'ils soient plus souvent de peau claire que de peau foncée. Leurs cheveux droits et fins sont souvent blancs, argent ou or, et ils les portent longs et détachés. Leurs oreilles sont longues et pointues, et leurs yeux en amandes sont des globes opalescents aux pupilles couleur bleu éclatant, violet, ou vert. Les Eladrins sont imberbes et peu de poils.

Capacité spéciale « Éclipse féérique » Cette capacité permet de se téléporter d'un endroit à un autre à vue en un clin d'œil. Il doit attendre 1 tour complet (10 rounds soit 1 minute) pour le refaire.

Capacité spéciale « Méditation profonde » Les Eladrins n'ont besoin que de 2 heures de méditation par jour pour être complètement reposé. (Repos long), Il ne faut pas que cette méditation soit perturbée sinon les effets sont annulés,

- **FARFADET**

Cette créature féerique est aussi grande qu'un enfant d'une dizaine d'année. Elle est connue pour sa roublardise qui fait que la plupart des créatures se méfient d'elle. Malgré tout, elle peut s'avérer précieuse au sein d'un groupe. Il arrive souvent d'en rencontrer au sein d'une communauté humaine ou autre car grâce à leur capacité spéciale, mais vivent à l'écart.

Capacité spéciale « Doigts agiles » Cette capacité permet au farfadet de dérober magiquement un petit objet à vue, il ne doit pas être lourd ni être dans les mains d'un autre individu (une clé posée sur une table). Celui-ci apparaît dans ses mains instantanément.

Capacité spéciale « Zone de discrétion » cette capacité permet de créer une zone (environ 5m de rayon ou une pièce d'habitation selon les délimitations) autour du farfadet où toutes les actions et bruits ne seront pas perçus hors de celle-ci.

- **FEE**



Il s'agit d'une créature féerique d'essence féminine. Sous sa forme véritable, elle est minuscule et possède une paire d'ailes qui lui permet de voler. Elles sont rares car pourchasser pour être détruite étant considérée par de nombreuses créatures comme un porte-malheur. Sous forme de fée, elle émet une petite lumière, sinon elle ressemble à une femme humaine.

Capacité spéciale « Ailes de papillon » Pour pouvoir utiliser ses ailes, la fée doit reprendre son apparence féerique et sa taille réduite. (Moins de 5cm), son vol est rapide.

Capacité spéciale « Disparition » La fée peut disparaître durant un tour complet ou jusqu'à ce lorsqu'elle effectue une action active.

- **FELING**

D'apparence féline, ils sont pourvus de larges oreilles pointues ainsi que de fines moustaches, Leur peau est recouverte d'un fin pelage rayé ou tacheté, La couleur varie du brun au blond, en passant par le doré et plus rarement le noir,



Capacité spéciale « Griffes effilées rétractiles » Le Féling peut se servir de ses griffes comme d'une arme (bonus +2 de dommages fixes) Il utilise la capacité combat au contact. Il ne peut être désarmé. Possibilité de bonus a certaines activités.

Capacité spéciale « Odorat développé » Le Féling possède un odorat très développé lui permettant de détecter les variations olfactives les plus insignifiantes. Bonus de +2 à certains jets de perception selon la situation comme pour détecter si quelqu'un vous ment.

- **FORGELIER (DROID)**

Les Forgeliers sont des créatures artificielles, mais vivantes. Les Forgeliers modernes ont été créés pour servir de soldats artificiels. Les premiers Forgeliers étaient les titans, immenses et à peine plus intelligents que des golems ; mais les Forgeliers modernes ont la taille et l'intelligence d'un humain. Certains traités ont reconnu aux Forgeliers le statut d'êtres vivants et non de possessions, mais certaines races les traitent encore presque comme des esclaves. Ils ont beaucoup de mal à s'insérer dans la société.

Capacité spéciale « Créature artificielle vivante »

Comme le golem, il n'a pas besoin de se nourrir, boire dormir ou respirer et comme les humains c'est une créature pensante qui peut avoir des sentiments ou être contrôler mentalement. Pour les soins, on utilise des techniques de réparation.

Capacité spéciale « Corps en métal » Il possède l'équivalent d'une armure complète sur lui qui lui octroie une valeur de protection de 6 et un bonus de Défense de +3. Par contre, il a un malus de 2 en discrétion et son corps est très lourd et se déplace en conséquence de ce surpoids.

- **GAROUL**

Les personnages de ce peuple sont des hommes avec des caractéristiques canines, ce qui peut être négatif avec des individus n'aimant pas les chiens notamment les Féling.

Capacité spéciale « Odorat développé » Le Garoul possède un odorat très développé lui permettant de détecter les variations olfactives les plus insignifiantes. Bonus de +2 à certains jets de perception selon la situation comme pour détecter si quelqu'un vous ment.

Capacité Spéciale « Ami fidèle » Les Garouls ont la réputation d'être très fidèle en amitié ce qui leur octroie une bonne réputation auprès de la majorité de la population sauf ceux qui préfèrent les Féling,

- **GNOME**

Les gnomes sont encore plus petits que les Halfelins, dépassant rarement 1,20 mètre de haut. Mais à part leur taille, c'est aux Eladrins qu'ils ressemblent le plus, avec leurs oreilles pointues et leurs traits de visage ciselés comme ces grandes pommettes et ces mâchoires tranchantes. La couleur de peau des gnomes s'étend dans les différentes teintes minérales. Leurs cheveux peuvent être de n'importe quelle couleur. Leurs yeux sont noirs.

Capacités spéciales « Fusion avec la roche » Le gnome peut fusionner durant un tour complet au sein de la roche ne faisant plus qu'un avec celle-ci.

Capacité spéciale « Peau de pierre » Le gnome est capable de durcir sa peau et obtenir un bonus de +2 d'encaissement durant 1 tour complet en dépensant 1 point de SP.

- **GOLIATHS**

Les Goliath sont des créatures imposantes qui se transcendent par le défi. La famille et le clan revêtent une importance toute particulière pour eux. Ils mesurent entre 2,10 mètres et 2,40 mètres et pèsent entre 130 et 155 kg. A l'inverse de beaucoup d'autres peuples, il n'y a pas de différence notable de poids ou de taille entre les hommes et les femmes. Ils ont une peau grise, marbrée de taches sombres et claires qui renseignent sur le destin de l'individu. Des excroissances d'os et de peau, aussi dures que des cailloux, leur mouchettent les bras, les épaules et le torse. Leurs yeux sont d'un bleu ou d'un vert très lumineux. Ils se tatouent rarement volontairement, puisque dessiner sur sa peau revient à tenter de réécrire son destin. Ils préfèrent se parer de bijoux, notamment d'anneaux dans les oreilles, le nez ou les sourcils.

Capacité Spéciale « Esprit de compétition » Lorsqu'il fait un jet en opposition, le personnage bénéficie d'un bonus de +2,

Capacité Spéciale « Puissance naturelle » Lorsqu'il doit faire un jet utilisant la force, le personnage peut lancer 1D12 supplémentaire et garder le meilleur résultat. Pour les jets sans la capacité adéquate, il lance 3D12 et garde les 2 meilleurs, Avec la capacité, il jette 4D12 et garde les 2 meilleurs,

- **HALFELIN**

Les Halfelins mesurent environ 1,20 mètre et pèsent entre 35 et 40 kilos. Ils ressemblent à de petits humains et sont proportionnés comme eux. Ils ont le même teint que les humains, mais la plupart d'entre eux ont les cheveux et les yeux foncés. Les hommes n'ont pas de barbe mais beaucoup portent de longs favoris. Ils portent des vêtements qui s'adaptent à leur environnement et préfèrent les tons de couleur terre et les nuances de vert foncé.

Capacité spéciale « Agilité surhumaine » L'Halfelin a appris à développer ses réflexes pour éviter les coups de ses tortionnaires, bonus de +1 en défense et en initiative.

Capacité spéciale « Résistance au mal » Ce peuple foncièrement bon semble immuniser à toutes formes d'effets négatifs. Il bénéficie d'un bonus de 5 points en résistance mentale contre les tentatives d'utilisation de pouvoirs mystiques mauvais sur sa personne.

- **HUMAIN**



Les humains ont des tailles, des poids et des teints très variés. Quelques-uns ont la peau noire, certains l'ont pale comme neige. Leurs cheveux sont bruns, blond et roux. Leurs yeux sont souvent noirs, bleu, ou marron. Ils peuvent être simples, prétentieux, ou tout autre entre ces deux. Il n'est pas rare que des cultures distinctes d'humains vivent côte-à-côte dans une région se mêlent.

Capacité spéciale « Polyvalent » L'humain a une facilité d'adaptation pour appréhender les changements. Il gagne 10 à 20 points d'expériences supplémentaires à la fin de chaque séance de jeu à la discrétion du MJ.

Capacité spéciale « Tenace » L'humain est une des créatures les plus tenaces. Le personnage peut relancer gratuitement un de jets de résistance mentale ou physique, une fois par séance.

- **KELWIN**

Ils sont de petite taille, leur couleur de peau oscille entre le beige, la sanguine et le vert pâle, Ils possèdent de larges oreilles pointues, Leurs nez, leurs mains et leurs pieds sont légèrement plus développés que le reste de leur corps,

Capacité spéciale « Logique Kelwin » Ils possèdent une protection mentale naturelle de +2 à ajouter à leurs jets de résistance mentale,

Capacité spéciale « Curiosité intellectuelle » Selon certaines situations, le Kelwin peut bénéficier d'un bonus de +2 aux jets pour le bricolage et inventions,

- **KORRIGAN**

Le visage et l'apparence disgracieuse du korrigan lui font ressembler à une vieille écorce d'arbre. Il est peu loquace avec ceux qu'il ne connaît pas et même ceux qui le connaissent ont du mal à le trouver sympathique. Malgré cela, il peut s'avérer un compagnon loyal et sincère.

Capacité spéciale « Drain d'énergie » Par un simple touché le korrigan peut tenter de drainer une partie de l'énergie d'un individu. Si le Korrigan peut maintenir un contact physique avec sa cible durant un round, 2 points de SP sont transférés entre eux. Il peut prolonger ce contact durant 3 rounds complets et donc vampiriser 6 points de SP,



Capacité spéciale « Armure naturelle » La dureté minérale de sa peau, lui confère une protection naturelle de 3 mais celle-ci le rend plus rigide (malus de - 1 aux jets utilisant l'agilité)

• MELODIEN

Ils ont le teint allant du fauve, brun en passant par le café au lait, Ils ont de longues oreilles effilées, Les mélodiens possèdent une faible corpulence voir rachitiques selon certains peuples qui les côtoient,

Capacité spéciale « Aura Mélodienne » Les personnes du sexe opposé ont un malus de 2 points à tous les jets pour l'attaquer

Capacité spéciale « Marchand né » Les mélodiens sont capables de convaincre n'importe qui qu'un objet sans valeur peut en avoir beaucoup plus de valeur, L'individu doit réussir un test de Résistance Mentale SR 18 pour ne pas être convaincu par le Mélodien,

- **NAIN**



Les nains mesurent en moyenne 1,35 mètre et sont très larges, pesant autant qu'un humain adulte. Ils possèdent les mêmes types de peau, de couleurs de cheveux ou de yeux que les humains. Les hommes tressent leurs longues barbes avec des motifs élaborés, et les femmes leurs cheveux de manière à enseigner à quel clan ils appartiennent. Les vêtements, les armes et les boucliers, sont décorés de formes géométriques, de gemmes et de visages ancestraux.

Capacité spéciale « Résistance mentale » Le personnage bénéficie d'un bonus permanent de 2 en résistance mentale. Le bonus est de 5 pour résister à la magie. Malheureusement, cette RM s'applique aussi aux effets de magie bénéfiques.

Capacité spéciale « Instinct » Ils possèdent un instinct qui leur permet de détecter les ouvertures ou pièges dissimulés. En entrant dans un endroit, ils peuvent « sentir » ce qui est caché. En terme technique, le MJ prévient qu'il ressent quelque chose d'anormal.

- **NOMOIS**

La peau des Nomoïs est semblable à du caoutchouc humide, est d'une couleur bleu-nuit, Ils possèdent deux membranes qui arrivent à mi-cuisse, L'une, ventrale part de l'abdomen, L'autre dorsale, descend des reins, Leur visage ne laisse apparaître qu'une paire d'yeux luminescents ainsi que deux petites narines, Ils n'ont pas de bouche, mais un orifice fermé par une peau très fine qui laisse passer les gaz et les sons,

Capacité spéciale « Affinité avec les forces occultes » Le Nomoïs bénéficie d'un bonus de +2 pour utiliser un type de pouvoirs mystiques (ou domaine).

Capacité Spéciale « Protection mentale » Les Nomoïs bénéficient d'une protection naturelle qui lui octroie un bonus de +2 aux jets de résistance mentale, Ce bonus ne s'applique pas aux attaques magiques.

• ORCS

Les Orcs vivent selon un ordre social patriarcal. Chez eux, rare sont les femelles à atteindre un poste de pouvoir séculier sauf en ce qui concerne les affinités avec la magie, où certaines ont forcé le respect des mâles et gagner une certaine autonomie. La plupart d'entre eux ont plusieurs épouses, qu'ils traitent à peine mieux que des esclaves. Leurs fils sont formés à se battre dès qu'ils sont en âge de marcher et les querelles fraternelles sont vivement encouragées. Un père ne témoigne aucun intérêt pour un rejeton incapable de se défendre, et les enfants chétifs ou difformes ne font pas de vieux os dans la famille.

Capacité Spéciale « Endurant » Pour réaliser des actions physiques, bonus de +2 aux jets de Résistance Physique.

Capacité Spéciale « Menaçant » L'ennemi doit fait un test de RM avec SD 18 avant d'engager le combat. Si le jet est raté il perd autant de points à son initiative (voir section Combat) que sa marge d'échec pour représenter son hésitation, Si son score final est égal ou inférieur à zéro, il ne peut agir.



- **ORGNوبي**

Les personnages de ce peuple ont une très grande sagesse et un sens aigu du commerce, mais en contre parti ils sont espiègles et un peu condescendant avec les autres races sûres de leur supériorité. Ils peuvent voler et se protéger grâce à leur coquille. Ils peuvent se montrer très entêtés si on les contredit, et se referment sur eux et ne parlent plus.

Capacité Spéciale « Coquille Volante » Il peut voler et obtiennent une protection de +4 avec leur coquille, Elle peut se casser sur 1 au D12 en cas de choc, dans ce cas, le personnage perd un point de SP par round tant que celle-ci n'est pas réparée. Cette capacité vaut double car, elle permet de voler et protège l'Orgnobi.

- **PIQUEDOS**

Il est de forme humanoïde, un peu plus grand et plus large qu'un humain. De sa tête jusqu'au bout de sa queue, des plaques osseuses sont dressées, lui faisant comme des piques. Les Piquedos sont les plus sociables de tous les Saurials. Ils s'entendent bien avec toutes les autres sous-espèces de Saurials et accueillent volontiers les créatures extérieures. Ils ont la colère lente et préfèrent comprendre la motivation des autres. Mais une fois qu'ils ont pris la décision de se battre, ils sont des combattants féroces. Cette façon d'agir fait que les Piquedos sont souvent les chefs des tribus Saurials, ou des diplomates. Ils partent à l'aventure par curiosité, leur nature les met parfois dans des situations délicates.

Capacité spéciale « Instinct du guerrier sauvage » A chaque fois qu'il subit des dommages, le Piquedos doit faire un jet de RM (SD18), en cas d'échec il perd 2 points de défense mais gagne un bonus de 2 points en attaque au corps à corps et aux dommages fixes durant le nombre de rounds égale à la marge d'échec ainsi qu'un bonus de 6 points de santé temporaires.

Capacité spéciale « Lien vie sauvage » Le Piquedos possède un lien fort avec la nature qui se traduit par un bonus de 2 points dans les actions (sauf combat) qui se déroulent dans un lieu naturel c'est cumulable avec don Lien avec la nature.

- **RATELINS**

Les ratelins forment une espèce hybride née de l'accouplement d'humains avec les rats intelligents vivant dans les profondeurs. Ils gardent des traits de leurs deux parentèles, mais chaque membre de l'espèce est unique. La plupart de ces hybrides exhibent des caractéristiques de rat indéniables. Exemple, l'un d'eux peut arborer un visage parfaitement humain mais posséder des jambes de rats, ce qui l'oblige à marcher courber, alors qu'un autre, aura des traits faciaux et des bras de rat, mais sera capable de se déplacer en se tenant droit, avec un tronc et des jambes humains. Les ratelins « trop voyants » ne sont pas tolérés dans la société mais ceux qui ont une apparence plus discrète parviennent à se faire passer pour des humains, même s'il subsiste des signes subtils de leur héritage. Inutile de préciser que les ratelins n'apprécient guère les Félings ni les Garouls,



Capacité spéciale « Sens inné d'orientation » Les Ratelins peuvent retrouver leur chemin sur n'importe quel trajet qu'ils ont déjà emprunté quel que soit sa complexité grâce à un jet réussi de 2D12 + INT SD18, bonus de +2 aux jets d'orientation ou navigation,

Capacité spéciale « Vision Nocturne » Les Ratelins voient dans l'obscurité comme s'ils étaient en situation d'éclairage faible. Mais ils ressentent une gêne importante exposés à une lumière forte.

- **SATYRES**

Ce bel homme souriant a des pattes de chèvre, et des cornes courbées semblables à celles des boucs partent de ses tempes. Les satyres, qu'on appelle « faunes » dans certaines régions. Ils ont la réputation, d'être des libertins et des beaux-parleurs qui font la cour aux jeunes femmes innocentes et leur passage donne souvent lieu à des explications embarrassées et des grossesses imprévues. La quasi-totalité des satyres possèdent un corps d'homme musclé et séduisant, mais leur séduction repose surtout sur leurs dons musicaux. Ils peuvent tirer de leurs flûtes toute une variété de mélodies conçus pour charmer les autres créatures. À côté de leurs ébats incessants, ils assurent également le rôle de protecteurs pour les créatures qui habitent les forêts où ils se sont établis. Les satyres accordent plus d'importance à leur amusement qu'aux libertés des autres, mais sans intention malveillante. Les enfants nés de ces rencontres sont toujours de purs satyres, qui sont emportés par leurs aînés peu de temps après la naissance.



Capacité Spéciale « Flûte de Pan »

Le personnage possède une flûte de Pan, il connaît 3 airs enchantés sur celle-ci qui agissent comme des sorts de « Charme personne », « Sommeil » et « Terreur ». L'auditeur doit faire un test de RM SD 18 en cas d'échec il tombe sous le charme du Satyre, de sommeil ou est effrayé. Le degré dépend de la marge d'échec mais reste non mortel et ne peut obliger l'individu à agir contre nature.

Capacité Spéciale « Sixième Sens »

Le MJ doit faire un jet de RM SD 18. Si celui-ci est réussi, le Satyre ressent le risque pour son intégrité physique ou mentale.

• SYLVAIN

Les sylvains sont sveltes, athlétiques, et presque aussi grands que les humains. Les cheveux typiques d'un elfe sont bruns, orange d'automne, vert ou or profond. Les oreilles sont longues et pointues, et leurs yeux sont bleus éclatants, violets ou verts. Leur coiffure est généralement sauvage et ressemble souvent à une masse de tresses. Ceux sont des gens qui se passionnent rapidement, mais pas longtemps. Ils sont enclins à avoir un comportement impulsif, et les autres races les voient parfois comme des écervelés ou des impétueux. Pourtant les elfes ne se dérobent pas de leur responsabilité et leurs engagements.

Capacité spéciale « Vif comme l'éclair » Ils peut agir avant tout le monde lors du 1^{er} round sauf si les conditions ne le permettent pas (à la discrétion du MJ)

Capacité spéciale « Vision Vraie » Ils sont Immunisés aux sorts et autres effets d'illusion d'optique.

- **TIEFFELIN**

L'apparence des Tieffelins laisse transparâître leur ascendance infernale. Ils possèdent de larges cornes, d'épaisses queues non-préhensiles (qui ne peuvent pas saisir) de 1,20 à 1,50 mètre de longueur, des dents pointues et acérées, et des yeux qui sont des orbes entièrement noirs, rouges, blancs, argentes ou dorés. Leur couleur de peau reprend les tons de celles des humains et aussi différents tons de rouge. Leurs cheveux, formant comme des cascades à partir de leurs cornes, peuvent être bleus fonces, rouges, pourpres, ou d'une couleur "normale".

Capacité spéciale « Mauvais œil » Le Tieffelin peut jeter le mauvais œil sur un individu. Ce dernier doit réussir un jet de RM SD18. En cas d'échec, l'individu aura un malus de -2 à tous ses jets durant la prochaine heure non cumulable.

Capacité spéciale « Résistance accrue aux maladies » Le Tieffelin bénéficie d'un bonus de 5 points pour résister aux effets des poisons et des maladies.

- **VOLTIGEUR**

C'est le plus petit des Saurials, le voltigeur fait moins d'1 mètre et pèse autour de 15 kg. Il possède une queue courte et une longue membrane sous ses bras qui lui permet de voler. Sa tête est plus allongée et plus fines que celle des autres Saurials. Les voltigeurs sont plutôt nerveux et ont du mal à rester en place, ce qui fait que les autres races les trouvent plutôt irritant.

Capacité spéciale « Vol planant » Si les conditions sont bonnes, il peut voler comme un planeur.

Capacité spéciale « Insaisissable » Le Voltigeur a développé un certain talent pour esquiver les attaques, il bénéficie d'un bonus de 2 points à tous ses jets d'esquive et ceux pour se délivrer d'entraves ou de liens.

- **WOONS**

D'une taille gigantesque, on pourrait le croire issu d'un croisement entre un lion et un orang-outan, Humanoïde, son corps massif est recouvert d'une épaisse fourrure qui va du brun au blanc, en passant par les ocres et les rouges, Ses mains et ses pieds sur développés ne possèdent que quatre doigts,

Capacité Spéciale « Puissance naturelle » Lorsqu'il doit faire un jet utilisant la force, le personnage peut lancer 1D12 supplémentaire et garder le meilleur résultat. Pour les jets dont il ne possède pas la capacité adéquate, il lance 3D12 et garde les 2 meilleurs, Avec la capacité, il jette 4D12 et garde les 2 meilleurs,

Capacité Spéciale « Résistance Woon » Les Woons bénéficient d'une protection naturelle de 2 points et un bonus de défense de +2,

CREATION AVANCEE



METAMORPHES

Il existe de nombreuses origines possibles, contamination, héréditaires, magiques... Comme pour les vampires, je vais vous laisser le choix. Il peut être intéressant d'avoir plusieurs types au sein de votre cadre de jeu. Il peut y avoir un conflit entre les différents groupes et leur perception de l'humanité et les autres peuples. Le métamorphe sous sa forme classique reste comme un individu ordinaire sans réelle capacité hors norme, sauf ses cinq sens qui sont plus développés et sa compréhension des autres animaux (bien souvent ces derniers redoutent le métamorphe). C'est sous sa forme métamorphosée qu'il devient un combattant que tout le monde redoute d'affronter.

Le coût pour évoluer pour un métamorphe est différent des autres types de personnage. Il est le seul à pouvoir évoluer en puissance en utilisant des points d'expérience (20 Points d'expérience de Novice à Adepté puis 40 Points d'expérience pour devenir Maître.

- **Les éléments communs**

Avantages

- **Les sens plus développés** Quelques soit le métamorphe, il possède des sens plus développés que les individus ordinaires. Dès qu'il doit effectuer un jet utilisant un de cinq sens, le personnage obtient un bonus de 2 points à celui-ci, quel que soit sa forme.

- **Des capacités physiques accrues** Lorsqu'il est métamorphe, ses capacités physiques se développent de manière exceptionnelle mais déjà sous sa forme normale, il bénéficie d'un bonus de 2 points pour les jets des activités physiques.
- **Une compréhension du monde animal** Le métamorphe peut comprendre les autres animaux, mais ces derniers ont très souvent peur de lui. Il est perçu comme l'ultime prédateur, tous les animaux même sauvages doivent effectuer un test de peur avec un malus de 5 points avant de pouvoir l'attaquer. Si le métamorphe veut obtenir des informations, l'animal lui donnera aussitôt (par crainte ou par respect). Le métamorphe peut même obtenir de l'aide de certains animaux.

Restrictions

- **Le besoin d'un déclencheur pour sa transformation** Selon sa catégorie ou son type le métamorphe a besoin d'un élément pour opérer sa transformation qui le rendra plus puissant. Celle-ci prendra un certain temps, le laissant vulnérable durant celle-ci.
- **Un besoin alimentaire spécifique** En général, le métamorphe doit suivre un régime alimentaire très spécifique qui peut être difficile de suivre selon sa situation. Quelle que soit la forme de ce régime, elle devra lui fournir suffisamment de ressources en énergie.

- **Détection facile par les animaux** Tous les animaux repèrent rapidement la présence du métamorphe dans leur secteur. Ils bénéficient d'un bonus de 5 points à leur jet de perception pour apprendre leur présence. En général, les animaux ressentent une tension nerveuse qui les rend agités voire paniques durant ce temps même s'ils n'ont pas identifié le métamorphe.

Don de métamorphose (il diffère selon la catégorie)

Les Contaminés

Celui-ci peut être dû par un virus ou par une morsure (griffure) d'un individu contaminé. En général, le métamorphe a du mal à contrôler sa transformation notamment au début. Ceux sont les seuls qui transmettent leur Don à des individus ordinaires.

Novice En forme classique rien de particulier sauf les sens légèrement développés. Sa transformation s'opère lorsque l'individu est malmené ou subit un choc physique mais certains semblent liés à d'autres éléments déclencheurs (comme la pleine lune). À la création, choisissez votre élément déclencheur que vous ne pouvez pas contrôler. La transformation se fait en 1 tour, durant ce temps le personnage reste très vulnérable. Puis, elle dure quelques heures (environ une douzaine d'heures) et enfin l'individu sombre dans l'inconscient durant le même nombre d'heures. Sous sa forme animal (bien souvent loup mais peut varier selon la région du monde), le personnage possède une résistance physique plus grande (bonus de 3 points en encaissement) mais agit comme un animal sauvage.

Adeptes Le personnage a toujours besoin de l'élément déclencheur mais peut avoir un certain contrôle sur sa transformation (test de RM pour la retarder). Celle-ci se fait toujours en 1 tour. Il peut tenter de réduire le temps de sa transformation (SD à déterminer par le MJ). En animal sauvage, il garde une certaine intelligence lui permettant d'agir de manière plus contrôlée. Il exerce une certaine influence sur les animaux de son espèce.

Maître Le personnage peut se transformer comme il veut, l'élément déclencheur renforce ses pouvoirs lorsqu'il est transformé (Con Dex et For augmentent de 2 points, bonus d'encaissement 5). Il possède en plus un pouvoir d'auto-guérison regain d'1D12 points SP automatique à chaque blessure mais peut mourir s'il subit trop de dommages, immunité complète aux poisons et maladies. Il conserve son intelligence de sa forme classique et exerce un contrôle complet des animaux de sa forme bestiale. Il ressemble à un individu de son espèce mais en plus gros (pour un loup, environ 1,5 X la taille normale).

Les Héritaires

Le don sombre est transmis dans la famille du personnage, il est possible que seul une catégorie de celle-ci en bénéficie (exemple transmission de mère en fille). Tous les héréditaires possèdent un contrôle complet de leur transformation. Mais celle-ci les épuise rapidement et les oblige à un régime alimentaire exigeant (exemple besoin très important de viande crue). Les héréditaires utilisent leur SP pour se transformer.

L'héréditaire possède une forme animale mais peut décider de se transformer en une forme hybride (entre les deux formes). Chaque transformation coûte 1 point (2 pour la forme hybride). Si les deux espèces existent dans votre univers, les héréditaires détestent profondément les contaminés.

Novice Le personnage ne maîtrise pas encore la transformation hybride, il peut se changer uniquement dans sa forme animale. Toutes les heures, il doit dépenser 1SP pour la conserver. En général, l'individu garde la carrure de l'espèce de sa transformation (exemple un ours garou sera corpulent et massif alors qu'une panthère garou aura une allure féline et un regard perçant) et la transformation dure 1tour complet.

Adeptes Le personnage commence à maîtriser la transformation hybride. Sous cette forme, Constitution Dextérité et Force augmentent de 2 points. Il bénéficie de plus, du pouvoir d'auto-guérison 1D12 points SP (Max 1 fois par round) à chaque dommage reçu et d'une protection naturelle de 3.

Maître Le personnage devient immunisé aux attaques physiques classiques mais reste sensible aux dommages par le feu et surnaturels (croc de vampire, griffes de loups garou, magie...). En contrepartie, il développe une allergie aiguë à une substance (argent, soleil, fer...), s'il rentre en contact avec son allergie, il est paralysé et ne peut plus agir physiquement (une balle en argent reçue l'immobilise complètement). Il ne subit plus les effets du vieillissement.

Il ne peut avoir qu'un Maître par foyer d'héritaires, soit le nouveau prend ses distances avec le foyer soit il provoque en duel l'ancien. Le vaincu sera mangé par tous les membres du foyer. Un héréditaire devenu solitaire ne pourra plus faire partie d'un foyer sans combattre l'ancien de celui-ci.

Les Magiques

Pour eux, la source de leur pouvoir est différente, c'est la magie qui leur permet de se transformer. Chaque transformation coûte un SP, puis 1 point par heure. Il doit réussir un test de RM pour pouvoir se retransformer (une tentative coûte 1SP). Si sa réserve de SP tombe à zéro, le personnage tombe inconscient jusqu'au nouveau jour (pour simplifier vous pouvez considérer qu'il s'agit du lever du soleil). S'il subit un coup à ce moment-là, il décède.

Novice Pour pouvoir se transformer, le personnage a besoin d'entrer en contact avec celle souhaitée. Il peut s'agir d'un animal ou d'un individu. Ce dernier verra le personnage prendre son apparence sous ses yeux. Il faut 1 tour complet pour sa transformation. Le personnage prend les caractéristiques physiques de sa nouvelle forme durant le temps de sa transformation.

Adeptes A ce niveau le personnage n'a besoin que d'un contact visuel dans l'heure et peut se transformer en un round. Il prend les caractéristiques physiques mais gagne en plus un pouvoir de partage des blessures. La moitié des dommages qu'il subit sont encaissés par l'individu pris pour cible. S'il meurt, l'individu cible mourra en même temps sauf s'il reçoit des soins avant.

Maître Le personnage n'a plus besoin de contact pour choisir sa transformation, il suffit qu'il pense à celle-ci pour le faire. Il peut décider de prendre la forme d'une créature imaginaire (comme un dragon) mais cela lui coûtera beaucoup plus de SP (à la discrétion du MJ mais plus la différence est grande plus le besoin est grand). Certains rituels (souvent des sacrifices) permettent d'obtenir une réserve d'énergie plus importante pour ce genre de situation. Le risque de rester transformé est important, il est rare que le métamorphe le prenne.

Les Autres

Pour les Métamorphes mentaux ou astraux, dans le 1er cas l'individu agit comme un animal mais reste lui-même physiquement dans le second, l'individu se met en transe pour prendre le contrôle d'un animal. Pour les polymorphes de la série Fringe, on utilise la technologie et le sang est composé de mercure.



VAMPIRES

Il existe de nombreux types et origines possible de vampire. Il faut prendre le don vampire à la création ou que certaines circonstances soient réunies pour rendre la transformation possible avec l'accord du MJ.

- **Les éléments communs**

Avantage- « La Vitae » : Un personnage vampire possède une réserve de Vitae qu'il peut l'utiliser pour activer les différents pouvoirs. Sa réserve peut être au maximum de **10**, mais certaines légendes racontent que des vampires très anciens possèdent des réserves beaucoup plus importantes (à la discrétion du MJ, on peut considérer que la réserve pour augmenter après un certain temps et la dépense de points d'expérience). Pour regagner de la Vitae, le vampire doit effectuer une ponction sanguine sur un individu, une créature ou boire une poche de sang. Une poche de sang permet de récupérer **1 Point de Vitae**, pour la ponction sanguine sur un individu (légère 2SP=1PV, normale 5SP=2PV, grande 8SP=3PV), s'il meurt durant la ponction le vampire prend automatiquement un 1 point de folie.

Régénération : Le vampire peut régénérer certaines blessures qu'il reçoit et même dans certains cas régénérer certains membres amputés. 1 point de vitae permet de récupérer 2 SP, 5 points de vitae permet de régénérer un membre amputé. La guérison d'un membre amputé prend plus de temps. (1 tour complet)

Arrêt du vieillissement : Il doit utiliser un point de vitae par jour pour empêcher les effets d'agir et finir en poussière.

Amélioration des capacités physiques : Il peut utiliser sa réserve de vitae pour améliorer ses performances physiques et avoir un bonus pour ses jets utilisant une capacité physique. En dépensant 1 point, il peut bénéficier d'un bonus de +2 au jet d'une activité physique, pour 2 le bonus est de 5 et pour 3 points de vitae celui-ci est, de 1D12 qu'il additionne au jet.

Aura de peur : Le vampire possède une aura pouvant susciter la peur, chaque personne rencontrant pour la 1ere fois le personnage doit faire un test de RM, en cas d'échec un sentiment de crainte serait créer chez la personne concernant le personnage.

Restriction : En contrepartie de ses pouvoirs le vampire subit les désavantages suivants

La Rage : Certains éléments peuvent déclencher la rage du vampire, s'il est malmené, la vue ou le contact du feu ou le sang. A chaque fois que le personnage subit un de ces éléments, il doit effectuer un jet de RM. S'il échoue, il perd le contrôle. C'est le meneur de jeu qui prend le contrôle du personnage et faire tout ce qu'il faut pour s'éloigner ou stopper la cause de la rage.

La Vie nocturne : Le vampire est une créature de la nuit, le jour il est en danger de mort car très affaibli à la merci de ses adversaires. Il ne peut effectuer quasiment aucune action physique. De plus, l'exposition au soleil le blesse gravement. Jet de RP avec malus selon la situation.

Situation Malus au jet de Résistance Physique

Rayon indirect, temps très couvert ou pénombre	0
Temps couvert	- 2
A travers une fenêtre	- 5
Rayons directs du soleil	- 8

En cas d'échec, le personnage reçoit un nombre de blessures aggravées égale à la marge d'échec. Il doit faire un jet par tour, d'exposition.

Blessures aggravées : La Vitae ne permet pas de guérir ce type de blessures, seul le temps permet au personnage de se remettre de ces blessures à raison de 2 par jour. Elles sont causées par : Le soleil, le feu, les griffes ou les dents d'un autre vampire, une attaque surnaturelle.

La Croyance : Le vampire semble sensible à la Foi et les objets sacrés attachés à celle-ci. Selon votre cadre de jeu, il y a toujours une « protection divine » contre le vampire ou au moins un élément qui permet de faire fuir ou au moins faire peur au vampire. Le don Vade retro fonctionne sur les vampires, l'empêchant d'attaquer un individu protégé.

- **Dons Vampiriques**

A la création, en plus du don vampire, il peut choisir un ou deux dons Vampirique parmi la liste ci-dessous. Mais un seul, s'il s'agit d'une transformation en cours de partie, Pour utiliser ses dons vampiriques, le personnage doit dépenser un ou plusieurs points de

Vitae pour pouvoir activer le don. Si un vampire souhaite récupérer un second don vampirique, il faut qu'il puisse récupérer au moins 5 points de Vitae sur un vampire possédant le don voulu (il le diabolise et souvent met fin à l'existence de ce dernier sauf si celui-ci transmet volontairement sa Vitae mais avec un lien de servitude pour celui qui reçoit). Le nouveau Don sera actif lorsque le personnage aura dépensé 20 points d'expérience pour l'activer.



Aliénation Certains vampires à force de côtoyer la folie, on finit par l'apprécier et s'en faire une alliée et pouvoir s'en servir contre leurs ennemis

1 point : Le vampire peut augmenter un des sentiments (amour colère tristesse...) de l'individu. Celui-ci doit faire un test de R M pour résister (Malus de 2points supplémentaires par point de Vitae dépensé en plus). Le vampire La marge d'échec détermine la manière dont est touché l'individu. Plus celle-ci est grande plus l'individu est touché et plus cela dure.

2 points : Le vampire peut créer des hallucinations dans un endroit spécifique. Les individus présents doivent effectuer un test de RM ou subir les hallucinations. Plus la marge d'échec est grande plus elles touchent l'individu et durent dans le temps.

3 points : Le vampire peut implanter un dérangement dans l'individu cible. Si celui-ci rate son test de résistance, il souffre immédiatement des symptômes du dérangement. La durée des symptômes dépendra de la marge d'échec (à la discrétion du MJ).

Contrôle des ombres Le vampire exerce un contrôle sur les ombres

1 point : Le vampire peut manipuler les ombres pour leur faire prendre une forme différente.

2 points : Le vampire peut faire pousser des tentacules d'ombre de ses bras (bonus d'allonge +3) ou se transformer en ombre (immunise aux dommages physiques mais pas aux autres types)

3 points : Le vampire peut se déplacer instantanément d'une ombre a une autre, rayon 15m.

Guerrier né Ce don fait du vampire une des créatures les plus difficiles à battre au contact. En effet, il lui permet de bénéficier d'un avantage de vitesse ou de force lors d'un combat au contact.

1 point : au choix +2 en initiative ou dommages causés

2 points : +5 en initiative ou aux dommages causés

3 points : Il gagne +5 en initiative et dommages causés

Lien Animal Le vampire a développé des liens étroits avec le monde mais surtout les créatures nocturnes lui permettant de se métamorphoser lorsqu'il en a besoin.

1 point : Le vampire peut rendre ses yeux rouges pour voir dans l'obscurité ou faire pousser des griffes pour se battre (dommages aggravés Dommages Fixes 2)

2 points : Transformation en loup ou chauve-souris

3 points : Transformation en brume ou fusion à la terre.

Majesté Le Vampire possède une sorte d'aura qui permet de subjuguier les individus qui l'entourent. Cela lui permet d'évoluer aisément dans la société.

1 point : Le vampire peut calmer un individu ou au contraire l'effrayer d'un simple regard ou quelques mots. L'individu doit effectuer un test de RM.

2 points : Le vampire peut effectuer cela sur un groupe d'individus mais avec contact visuel.

3 points : Le vampire fait naître des sentiments profonds d'attachement chez l'individu. Celui-ci effectuera tout ce qu'il peut pour s'attirer les bonnes grâces du vampire. Le test de résistance se fait au début, si l'individu le rate, il restera subjugué par le vampire tant que celui-ci le nourrit de sa Vitae (1/jour).

Nécromancie Ces vampires se sont passionnés pour le domaine de la mort et ont développé le don leur permettant une meilleure compréhension de celle-ci.

1 point : Le vampire peut voir la dernière vision d'un mort quelle que soit son ancienneté.

2 points : Le vampire peut évoquer un esprit et tenter de la maîtriser pour que celui-ci effectue des tâches pour lui. La difficulté du contrôle dépend de la puissance de l'esprit (de 12 : faible à 24 : très puissant). Il lance 2D12 + Intelligence, selon la marge le MJ détermine la réaction de l'esprit. Il peut utiliser plus de Vitae pour obtenir un bonus de +2 par point utilisé.

3 points : Le vampire peut faire mouvoir un corps mort et lui faire exécuter des tâches simples. Il faut 2 points de Vitae par corps supplémentaire. Si le vampire l'utilise pour attaquer des individus, une fois abattu il ne peut être réanimé une deuxième fois,

Occultation Certains vampires ont développé le don de dissimulation pour pouvoir survivre.

1 point : Il peut se dissimuler et rester invisible s'il ne bouge pas.

2 points : Le vampire peut se dissimuler et rester invisible en se déplaçant tant qu'il n'agit pas contre un individu ou effectue une action qui le fait repérer. Il peut modifier quelques traits de son apparence, un jet de PER SD 24 réussi pour ne pas se faire duper.

3 points : Il peut dissimuler son corps et son esprit sous les mêmes conditions

Prestance Le vampire peut imposer son autorité aux autres, ces derniers ont du mal à lui résister. Par contre, ses relations sociales deviennent de plus en plus fausses.

1 point : Le vampire peut donner un ordre simple à un individu, celui-ci doit faire un jet de résistance mentale (+/- modifications de situation). S'il échoue, il devra obéir à l'ordre donné. Le vampire peut renforcer son ordre en utilisant de la Vitae (+2 par point supplémentaire)

2 points : Il peut donner un ordre complexe à un individu ou un simple à un groupe ou déterminer un élément déclencheur pour son exécution. Test de résistance identique.

3 points : Le vampire conditionne l'individu pour en faire son esclave. Tant qu'il le nourrit de sa Vitae (1point par jour) l'individu obéira à tous ses ordres. Le test de résistance est toujours le même. Un individu qui a déjà réussi à résister au vampire bénéficie d'un bonus de +2 cumulatif. Si l'individu résiste 3 fois au vampire, ce dernier ne pourra plus tenter de le dominer.

Quietus Le vampire se doit d'être un prédateur, certains ont développé un don pour subvenir à ses besoins.

1 point : Le vampire peut créer une zone de silence de 7 mètres de rayon autour de lui durant 1 Tour. Aucun bruit ne peut sortir et les sorts de magie sont bloqués.

2 points : Le vampire peut empoisonner une arme pour qu'elle fasse des dégâts aggravés. Chaque point de Vitae supplémentaire donne un bonus de +2 aux dommages,

3 points : Le vampire en fixant du regard un individu peut le faire suer du sang. Celui-ci doit effectuer un jet de RP. La marge d'échec correspond au nombre de points de SP perdus.

Serpentis Ce pouvoir est apparue chez certains vampires qui ont été fidèles à un ancien dieu.

1 point : Le vampire peut immobiliser un individu grâce à son regard. Celui-ci doit effectuer un test de RM. En cas d'échec, il reste immobile tant que le vampire le fixe.

2 points : Le vampire peut se transformer en grand serpent de taille humaine et prendre ses caractéristiques physiques. (Selon le type de serpent le type d'attaque diffère : morsure, poison, étouffement...)

3 points : Le vampire peut pousser des individus à faire ressortir leurs plus bas instincts et agir en conséquence. Chaque individu présent dans la zone devra faire un test de RM s'il échoue, il agira en fonction de ses bas instincts (à la discrétion du MJ) durant le prochain tour. Le vampire peut utiliser sa Vitae pour augmenter la difficulté du jet. (2 par point de Vitae supplémentaire)

Vicissitude Le vampire peut modeler sa chair à sa convenance pour en obtenir des avantages. Cela peut être des transformations esthétiques ou plus utiles.

1 point : Le vampire peut modifier une des caractéristiques de sa peau ou effectuer une légère transformation sur son visage (en gardant sa stature).

2 points : Le vampire peut modeler sa structure osseuse ou effectuer un changement radical de son apparence (voir changer de sexe) mais gardant une apparence et une taille ordinaire.

3 points : Le vampire peut se transformer en monstre et avoir des membres pouvant servir d'armes de mêlée (bonus éventuel d'allonge et de dommages) ou se changer en flaque de sang et pouvoir se déplacer sous cette forme. La vitesse de déplacements de la flaque est celle d'un homme qui court.

MECANISMES DE BASE



ACTIONS

- **Jets d'action**

On lance 2D12+1D12 si Capacité (on garde les deux meilleurs) + Caractéristique pour obtenir un résultat \geq Au **Seuil** de **Difficulté**.

Rappel Tous les Dés sont explosifs pour les Personnages Joueurs et les Seconds Rôles

- **Seuil de Difficulté de l'action**

12 L'action est **Simple** à réaliser, les personnages possédant la capacité n'ont pas besoin de lancer les dés sauf s'ils désirent obtenir une marge plus importante.

Exemple Tom veut faire le mur sans réveiller les membres de sa famille, à force d'habitude il peut acquérir la capacité acrobatie et éviter de faire son jet.

18 L'action est **Difficile** et demande de la maîtrise, certains éléments la rendent plus dure.

Exemple Pam doit aller sauver une personne en train de se noyer mais la mer est agitée.

24 L'action est **Complexe**, seuls les plus expérimentés peuvent la réussir. Le MJ peut demander un certain nombre de degrés de réussite pour un succès complet.

Exemple Jack tente de monter au sommet du mat malgré la tempête et le combat qui sévissent.

- **Degrés de réussite (DR)**

Marge **0 à 4 = 1 degré**, réussite simple.

Marge **5 à 9 = 2 degrés**, réussite complète + 1 avantage

Marge **10 et+ = 3 degrés**, Réussite exceptionnelle
+ 2 avantages

- **Avantages**

Bonus de temps Gain de temps dans la réalisation

Bonus de qualité Un effet bénéfique en plus

Bonus sur futur Bonus de +2 sur l'action suivante

- **Échec**

Il y a trois possibilités d'échec :

Échec normal **Pas de de 1 aux Dés**

On pourra retenter l'action si c'est possible.

Échec grave **Un des dés avec « 1 »**

Échec de l'action, Handicap Temporaire.

Échec critique **Double « 1 »**

Échec total, Handicap Permanents

- **Handicaps**

Il doit être en fonction de l'action, dans les exemples précédents pour un handicap temporaire le MJ peut donner un malus de 2 points à la réalisation de certaines actions (escalader, nager) ou donner 1 point de folie lie à l'action. Pour les échecs critiques, cela peut être la peur du vide, de l'eau ou l'attrait du danger. Mais surtout, les effets sont permanents sauf s'il se fait soigner (avec l'accord du MJ).

- **Jets de Résistance**

Pour les jets de Résistance Mentale (RM), on jette 2D12+Intelligence (In)

Pour les jets de Résistance Physique (RP), on jette 2D12+Constitution (Co)

Les SD et les DR sont identiques aux jets d'actions, les conséquences dépendent du résultat et de l'interprétation du MJ.

COMBAT AU CONTACT

- **Déroulement**

Déterminer de la Situation initiale et l'ordre lors du combat,

Descriptions des attaques ou actions qui vont être tentées dans l'ordre croissant

Résolutions des attaques ou actions dans l'ordre décroissant (du plus rapide au plus lent)

Résolutions des dommages et suite du combat,

- **Détermination de la situation initiale**

Selon la situation, le MJ peut donner un bonus d'initiative à un des adversaires

+5 La situation très avantageuse pour lui (être en surnombre important, adversaire immobilise ou aveugle, avoir l'avantage du terrain, grande différence de taille ou d'allonge)

+2 La situation est avantageuse (être en surnombre, adversaire affaibli, légère différence de taille ou d'allonge, connaissance du terrain...)

- **Ordre de combat**

Au début d'un combat, on compare les scores de Vigilance des opposants afin de déterminer l'ordre de combat. En cas d'égalité les personnages joueurs ont l'avantage. Si un des combattants a pris un avantage (passe d'arme gagnée : son attaque a réussi et pas celle de son adversaire, ou un événement qui lui donne un avantage pour combattre), il peut agir avant son adversaire le round suivant. Sinon l'ordre d'action reste le même.

- **Jet d'attaque**

Chaque opposant jette 2D12+ 1D12 (si capacité), il garde les deux meilleurs résultats aux dés. Il ajoute son Bonus d'attaque au contact (BAC) égale à son score de Force (Fo) + éventuellement Bonus d'expérience.

Le SD est égal au score de Défense (D) + éventuellement les Bonus d'expérience.

- **Options de combat au contact**

Combat à Mains Nues

Un personnage peut se battre à mains nues pour mettre K.O son adversaire. Celui qui encaisse le perd autant de points de SP que de degrés de réussite. Puis effectuer un test de Résistance Physique SD 12/18/24 en fonction du degré de réussite de l'attaque, en cas d'échec simple il perd le double de points de SP et pour les échecs critiques il tombe inconscient.

Combattre avec Deux Armes

En combat au contact, s'il se sert de 2 armes, un non ambidextre jette 2D12 pour la première arme et 1D12 pour la seconde, Un non combattant jette 1D12 – 2 de malus de pour chaque jet, Alors qu'un individu ambidextre lance 2D12 pour chaque jet s'il est combattant ou 1D12 pour chaque s'il n'y est pas, (le bonus d'attaque s'applique à chaque jet)

Coup précis (afin de toucher une zone sensible)

Le personnage peut décider d'attaquer une zone précise sur son adversaire, son jet d'attaque se fait avec un malus de 6 points. Si l'attaque est réussie, le personnage réussi son coup et atteint la zone visée.

Désarmer son Adversaire

Le personnage peut tenter de désarmer son adversaire, il doit réussir son attaque. S'il réussit, son adversaire doit faire un jet 2D12+Force, SD 12 + marge de réussite. S'il échoue, il perd son arme sinon le combat continue normalement.

Posture Défensive

Le personnage peut décider de se mettre dans une posture défensive, dans ce cas il abandonne l'attaque. Il obtient un bonus de 6 en défense et double la valeur des protections pour ce round.

Rompre le Combat

Le personnage peut décider de rompre le combat pour fuir. Il doit réussir un jet d'opposition 2D12+Dextérité contre 2D12+Bonus d'attaque de son adversaire. Si son adversaire gagne la passe, il bénéficie d'une attaque gratuite et le personnage reste au contact sinon il réussit à rompre le combat et n'est plus en contact.

Se Déplacer

S'il n'est pas encore engagé, il peut décider de se déplacer. Vitesse normale 3mètres, vitesse rapide 1D12 mètres, vitesse très rapide 2D12 mètres. Bien sûr, il faut que le personnage puisse agir et le MJ peut modifier la distance selon les conditions. Attention, un « 1 » signifie que le personnage a trébuché et deux signifie qu'il est tombé au sol.

- **Avantages au combat**

Armure endommagée : Une des protections de l'adversaire perd 2 points en encaissement et en défense. Si celui-ci n'a pas de protection, il perd 4 points de défense jusqu'à la fin du combat.

Attaque d'opportunité : Il peut effectuer une attaque gratuite.

Coups puissants : Les dommages fixes sont doublés.

Hémorragie : L'adversaire subit une perte de 2 points de SP supplémentaire durant 3 rounds puis faire un test de RP avec SD 15 en cas d'échec, la perte ne s'arrête que si la cible reçoit des soins ou meurt.

- **Détermination des Dommages**

Dommages globaux = Dommages Fixes + Marge de réussite obtenue + Effets « Avantage »

COMBAT A DISTANCE

- **Jet d'attaque**

Chaque opposant jette 2D12 + 1D12 (si capacité), il garde les 2 meilleurs résultats. Il ajoute son Bonus d'attaque à distance (BAD) égale à son score de Perception (PE) + éventuellement les Bonus d'expérience.

- **Options de combat à distance**

Il y a plusieurs facteurs à prendre en compte, la distance (de très courte à extrême), les mouvements (cible et tireur) et la visibilité (si la cible est protégée ou pas, l'éclairage). Selon eux le MJ juge la difficulté du tir.

Seuil de Difficulté

Pour les **Tirs** à bout portant avec cible immobile, les DF sont triplés et la cible doit faire un test de RP avec SD 18 en cas d'échec, il tombe inconscient.

Tir Facile 12 **Tir Normal** 18 **Tir Difficile** 24

Dommages et Avantages sont identiques à ceux pour le combat au contact.

Le tir auto permet de ne pas avoir de temps de rechargement, le semi-auto de tirer trois balles à la suite (bonus de 3 au jet d'attaque mais coûte 6 en initiative) et rafale de tirer 6 balles (bonus de 6 au jet d'attaque mais coûte 12 en initiative).

En principe, chaque type d'arme bénéficie de chargeurs standard (pistolet de poche 4 balles, pistolet léger 10, pistolet lourd 6, Pistolet-mitrailleur 30, mitrailleuse 60, fusil d'assaut 30, fusil de précision 12 et fusil à pompe 2) mais vous pouvez décider de proposer différents modèles ayant des caractéristiques différentes. Recharger coûte une action complète. Je n'ai pas pris en compte, les différences de type des projectiles (flèches, carreaux, balles...)

RECUPERATION

Pour la Santé Physique (SP), il existe deux types de récupération.

Le Repos Court (RC) qui dure une heure environ (le MJ peut décider de varier la durée). Le personnage durant ce temps peut effectuer des actions passives (lire, manger, boire...). Chaque individu récupère 1 point de SP + Score en Constitution + bonus (Selon le MJ)

Le Repos Long (RL) qui dure environ 8 heures environ où l'individu est allongé et dort la majeure partie de ce temps. Chaque individu récupère 10 points de SP + Score de constitution + bonus (Selon le MJ)

- **Exceptions**

Don

Guérison rapide L'individu ajoute deux fois son score de Constitution lors d'un temps de repos mais aussi lorsqu'il reçoit des soins naturels ou magiques.

Peuples

- **CORNU**

Capacité spéciale « Auto-guérison »

- **ELADRIN**

Capacité spéciale « Méditation profonde »

Blessures aggravées

Le MJ peut décider que certaines blessures ne peuvent se récupérer facilement, Les blessures aggravées mettent deux fois plus de temps pour se récupérer,

EXPERIENCE

A la fin de séance, chaque personnage reçoit un certain nombre de points d'expérience qu'il peut dépenser pour évoluer. Je vous donne un exemple pour vous aider à déterminer le gain potentiel.

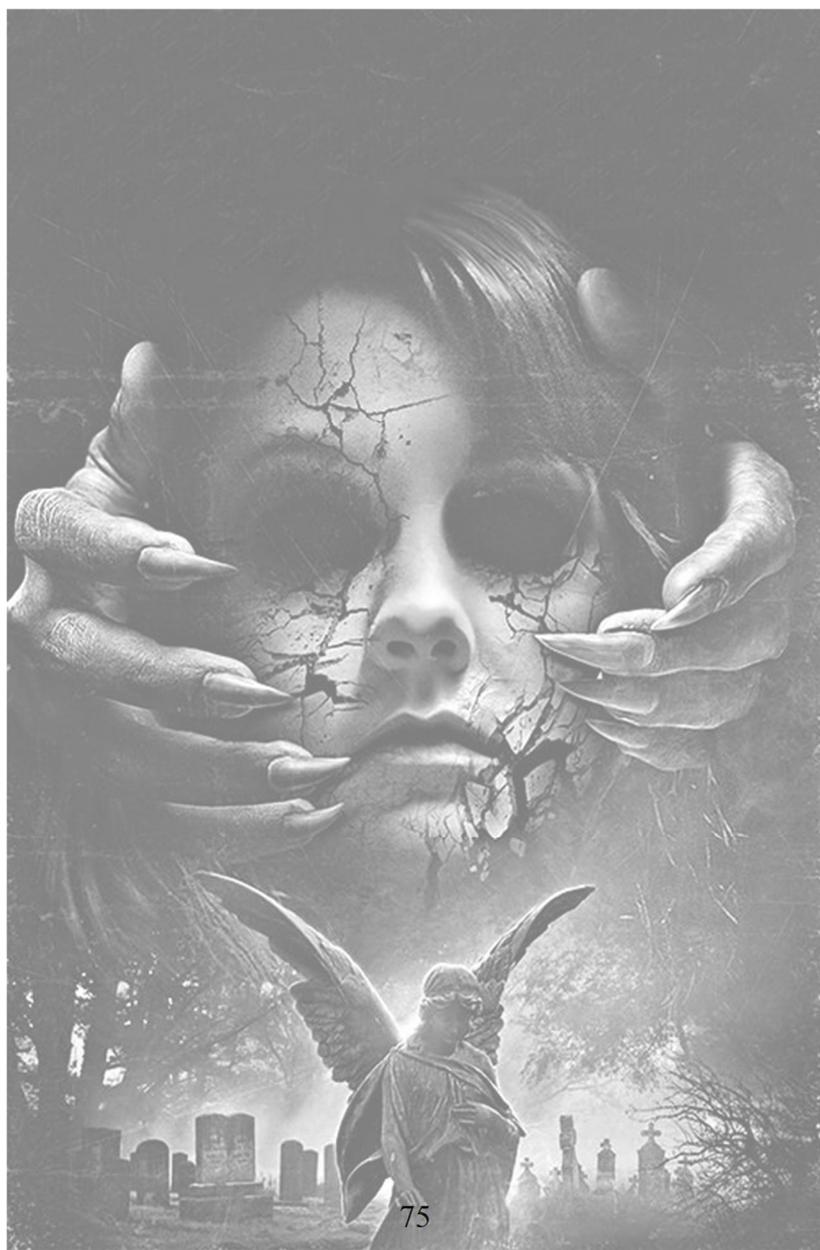
- **Gain de 5 points Minimum pour tous par séance**
- **Objectif mineur +5 points**
- **Objectif majeur +10 points**

Exemple : Vous avez prévu un scénario qui fera environ une douzaine d'heures, sur trois séances de jeu. Vous prévoyez 3 objectifs mineurs (Tuer un des sbires du boss, permettre l'évasion de PNJ, faire échouer le plan de l'ennemi) L'objectif principal étant d'éliminer définitivement la menace de l'ennemi. Soit 40 points potentiels pour chaque PJ.

Utilisation des points pour augmenter un score

- **Caractéristiques** Score à atteindre x 15
(exemple «2 » $15 \times 2 = 30$ points).
- **Nouvelle Capacité** 20 points
- **Nouveau Don** 20 points
- **Points de Santé Physique** : Il est possible d'augmenter 2 fois de +5 son score Max de SP, Coût 15 points pour chaque augmentation
- **Bonus Données Secondaires** : Il est possible d'augmenter 5 fois de +1 son bonus, indépendamment de son score de caractéristique
- **BAC BAD RM RP D V**
Coût 10 points chaque augmentation

REGLES AVANCEES



FOLIE

Au début de ses aventures, chaque personnage débute avec une Santé Mentale (SM) à 0. Au cours de celles-ci, elle peut augmenter pour différentes raisons :

- **Blessure importante** : Lorsqu'il ne lui reste plus que 6 points de santé ou moins, il doit faire un test de RM SD 18, en cas d'échec il prend 1 PF
- **Peur importante** : Lorsqu'il rate un test de peur il prend 1 PF
- **Poisons et drogues** : Certains poisons ou drogues peuvent occasionner des gains de PF.
- **Autres** : Une expérience particulièrement traumatisante peut occasionner le gain de PF.

Conséquences

Lorsque la jauge de SM arrive à 6 pour la 1^{ère} fois, le personnage doit faire un test de RM avec SD 18. S'il échoue, il doit choisir avec le consentement du MJ et la jauge retombe à zéro. S'il réussit, il peut continuer normalement mais dès que sa jauge arrive à 12, il prend automatiquement un trouble mental puis sa jauge retombe à zéro.

- **Les troubles possibles**

Agoraphobie : Il s'agit de la peur des grands espaces, le personnage peut être affecté dès qu'il se trouve à l'air libre. Malus de 5 points aux tests de résistance mentale.

Alcoolisme : Il s'agit de la dépendance à l'alcool, dès qu'il en a l'opportunité le personnage doit effectuer un test de résistance mentale pour résister à la tentation. Le manque augmente la difficulté, le MJ détermine les effets de manque ou d'être saoul pour le personnage.

Annésie : Il s'agit de la perte de mémoire, le personnage peut avoir oublié un ou plusieurs événements traumatisants de son passé. Le MJ détermine les conséquences pour lui que cela peut occasionner.

Animosité/haine/phobie : Il s'agit d'un sentiment irraisonné, c'est le MJ qui détermine envers qui ou quoi. Cela peut être le sexe opposé, une autre « origine », un type d'individu, un compagnon,

Anorexie : Il s'agit du refus d'absorber toute nourriture. Le personnage est dégoûté à la simple pensée de nourriture et il refuse de se nourrir. Quand il se nourrit, il le fait avec excès à l'abri des regards pour ensuite en ressentir un sentiment de culpabilité. Le personnage devient maigre et chétif et peut perdre des points au niveau des caractéristiques physiques.

Boulimie : Il s'agit de manger de façon excessive. Le personnage développe un insatiable appétit. A long terme le personnage peut atteindre une obésité morbide et les effets qui en découlent.

Catatonie : Il s'agit du repli sur soi-même, lorsqu'il rate un jet de résistance mentale le personnage disjoncte complètement et perd tout contrôle et perception du monde extérieur.

Claustrophobie : Il s'agit de la peur des espaces confinés à l'appréciation du MJ. Malus de 5 points à ses tests de résistance mentale, lorsqu'il se trouve dans un lieu confiné.

Cyclothymie : Il s'agit de l'alternance de périodes de manies et de dépressions. Le personnage passe très rapidement de l'activité euphorique au désespoir le plus morbide. C'est le MJ qui détermine les changements

Démence : Le personnage marmonne des phrases incohérentes, devient paranoïaque et pusillanime lorsqu'il rate un jet de résistance mentale.

Dépression : Il s'agit d'un profond pessimisme, le personnage dépressif n'a plus de centre d'intérêt ni plus d'espoir. Cela se ressent au niveau de sa relation avec les autres, malus de 2 en communication.

Fabulation : Il s'agit de l'incapacité à dire la vérité. Le personnage mentira sur tout, il ne pourra jamais dire la vérité ou au minimum en accentuer les effets.

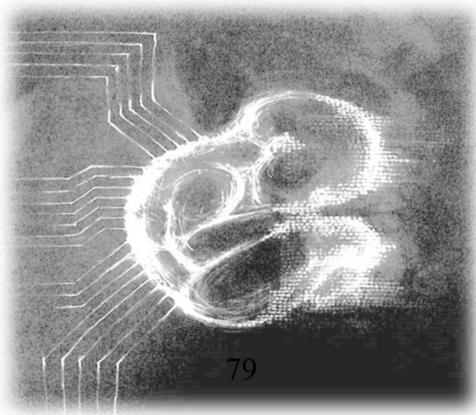
Hyperactivité : Le personnage est tendu, agité, exalté, les yeux hagards. Il gagne 2 points en initiative mais prend un malus de 2 à ses jets sociaux.

Cleptomanie : Il s'agit du besoin compulsif de dérober un objet sans se préoccuper de la valeur ni de l'utilité de celui-ci ni des risques encourus.

Mégalomanie : Le personnage devient imbu de lui-même et est empli d'une insatiable soif de pouvoir. Il cherchera à devenir le chef du groupe ou ils sont intégrés. Il ira jusqu'aux dernières extrémités pour obtenir une bonne position hiérarchique. Il ressent de l'animosité envers toute personne qui conteste son autorité ou refuse de lui obéir sans poser de question.

MATRICE

Je vous donne ma perception de la Matrice qui diffère sensiblement de l'approche du JDR SHADOWRUN (Référence dans ce domaine) et se rapproche plus de celle cinématographique du film « Tron l'héritage » en gardant une approche ludique sans oublier que les actions au sein de celle-ci peuvent se faire simultanément avec celles extérieures. La Matrice est « l'univers » qui représente l'ensemble des réseaux informatiques qui les lie entre eux. Chaque réseau a ses portes d'accès « Nœuds » et son niveau de sécurité (N.S) qui varie de 0 (aucune sécurité : exemple distributeur de boissons) jusqu'à 4 qui représente le niveau de sécurité maximal (souvent pour les réseaux très confidentiels et complexes).



Au sein de chaque réseau, on trouve une « faune » active. Cette « faune » est composée de différents programmes individuels. Ces derniers sont de plusieurs utilités, ceux d'exploitations servent à faire en sorte que le réseau fonctionne, ceux de stockages servent à conserver les informations, ceux de sécurités servent à protéger les programmes et l'intégrité du réseau. Dans les réseaux de haute sécurité, des gardiens « les avatars » du personnel de sécurité contrôlent et coordonnent les actions des programmes. Mais avant d'aborder en détail chacun de ces intervenants, nous allons évoquer l'Hacker et son matériel qu'il a à sa disposition.

- **Une matrice, 2 modes d'actions : Avatar/Extra**

L'Hacker qui veut accéder à la matrice a deux possibilités soit l'immersion complète, il passe en mode **Avatar** et il faut que quelqu'un à l'extérieur protège son enveloppe corporelle. Dans ce cas, les dégâts qu'il subit sont réels et s'il est éjecté, il subit un contrecoup et peut se retrouver en état de mort cérébrale.

La deuxième possibilité est une immersion partielle, il passe en mode **Extra**, il prend moins de risques mais peut effectuer moins d'actions. Il garde la perception de son environnement extérieur et peut faciliter s'éjecter sans trop de dégâts.

Mode Extra

Dans ce mode, l'Hacker ne peut qu'utiliser des données « Publiques » en ne laissant aucune trace ou utiliser des données « services » pour récupérer des informations plus confidentielles mais aussi avoir un accès aux programmes standards utilisés par les employés.

En termes de jeu, le MJ peut juste demander un jet de capacité au Hacker, le temps et le succès de réalisation dépendra du résultat au jet de dés de celui-ci. Il est inutile de rentrer dans le détail.

Exemples

Données Publiques Pour obtenir un numéro de téléphone, une adresse d'un individu sans qu'on sache que vous avez effectué ces recherches.

Données services Pour obtenir des informations sur la comptabilité d'une corporation, les mouvements financiers ou les fonctions, emploi du temps d'un employé.

Mode Avatar

C'est ce mode qu'utilise les Hackers lorsqu'ils veulent obtenir de données Sensibles. Dans celui-ci, il devient son Avatar pour agir et laisse de côté son enveloppe corporelle aux soins de ses coéquipiers ou seule à la merci des dangers. Sans un bon équipement, il est très difficile d'agir mais pas impossible. Il branche directement le câble en fibre optique à son cerveau. Il ne possède que ses données d'Avatar et son expérience.

Mais un bon **Cyberdeck** permet au Hacker d'obtenir l'appui de certains programmes lui facilitant la tâche dans son passage au sein de la matrice.

- **Caractéristiques de Base de l'Avatar**

Il y en a 6, Apparence Endurance Puissance Réflexion Sens Vitesse, elles sont toutes à 1 (donne 1D12 pour les actions au sein de la matrice) au départ mais peuvent évoluer avec l'expérience

Apparence : Elle détermine la façon dont sera perçu l'Avatar par les programmes du système (Sécurité, Exécutant)

Endurance : Elle détermine la résistance de l'Avatar à encaisser les chocs et les attaques voir aussi la capacité à produire un effort durant une certaine période

Puissance : Elle détermine la force de l'Avatar pour faire subir un dommage ou produire un effort lorsque les événements l'exigent

Réflexion : Elle détermine les capacités cognitives de l'Avatar

Sens : Elle détermine les capacités à percevoir son environnement au sein de la matrice

Vitesse : Elle détermine sa capacité à réaliser des actions « physiques » au sein de la matrice

- **Évolution**

En dépensant 10 x Niveau actuel points d'expérience, le personnage peut augmenter la valeur d'une de ses caractéristiques

Exemple : pour passer sa vitesse de 1 à 2 il faut 10 points d'expérience. On ne peut évoluer une caractéristique que jusqu'à la valeur de 3. Techniquement, il pourra lancer 3D12 et garder les 2 meilleurs pour ses jets d'actions au sein de la matrice.

Cyberdeck (CD)

Ces consoles indépendantes permettent au Hacker de se brancher à partir de n'importe quel point du réseau pour utiliser certains programmes et soutenir l'Hacker dans ses agissements au sein de la matrice. Plus elle est performante plus elle peut utiliser de programmes en simultané (Vitesse), stocker des informations (Mémoire), résister à des agressions de certains programmes de protection (Résistance). L'utilisation d'un Cyberdeck donne un bonus de 1D12 pour les actions au sein de la matrice au Hacker. On garde toujours les 2 meilleurs résultats et les dés sont explosifs.

La Vitesse : 10 est la vitesse max pour l'exécution d'une tâche. Elle peut être répartie entre plusieurs programmes. 50 est exceptionnel car cela permet l'exécution en vitesse maximale de 5 programmes en simultané durant 1 round. Un CD possède une vitesse entre 10 et 20, l'entrée de gamme est de 5.

La Mémoire : Concerne la capacité de stockage des programmes et des données. Un programme simple prend 10 unités de stockage (U.S) et des données de base aussi. Le vol de donnée tel un fichier clients peut demander plusieurs centaines d'unités. Exemple les informations complètes sur un client ou des informations superficielles sur 100 clients demande 10 U.S. C'est au MJ de déterminer en avance le volume que prend des données.

La Résistance : Concerne la capacité à encaisser des coups avant d'être hors service. Cela vaut pour le monde physique mais aussi virtuel notamment certains programmes de protection peuvent envoyer des surcharges à travers l'Avatar de l'Hacker pour l'éjecter du système dont ils sont les gardiens. L'Hacker doit être vigilant sur l'état de résistance de son CD car il peut se retrouver éjecter et perdre contact avec son corps physique.

Les Programmes (PEXTE et PINTE)

Il existe 2 types de programmes, les **EXTE** qui vont être utilisés pour des interventions externes de l'Hacker sur le système et les **INTE** pour le soutenir lorsqu'il est au sein de la matrice.

PEXTE de conception simple, ils servent pour l'exécution d'une tâche (prise de données, perturbation du système, mise en place d'un leurre...)

Exemples

Hameçon Permet la prise de données discrète mais s'utilise sur un réseau peu ou pas protégé.

Manif Apporte des données perturbatrices pour gérer l'exécution des tâches d'un système.

Le Ché Cette donnée va exciter les programmes internes pour créer une surchauffe du système.

Figurant Comme son nom l'indique, il va servir de leurre lors d'une intrusion.

PINTE Ces programmes vont faciliter la réalisation des tâches au sein de la matrice. Ils peuvent de Base (donne un bonus de +2 aux actions de l'Hacker) ou améliorés (le bonus passe à +5). Il existe de nombreux types de programmes mais je vous donne une liste des plus courant : Vol de données, Combat (attaque/défense), Déplacement, Stockage, Balise, Extraction (pour s'enfuir)

- **Actions sur un réseau**

Pirater un distributeur de boissons pour en obtenir des gratuites : Pour cela un PEXTE suffit, il est souvent sous forme d'une clé USB. Il s'agit d'une action simple 2D12+ Intelligence si on possède la capacité Technologie il n'y a pas besoin de jeter les dés sauf si on veut un effet spécifique (exemple vider le distributeur)

Pirater un distributeur d'argent pour obtenir des billets : Idem, il est souvent sous forme d'une carte de crédit, le niveau de sécurité est un peu plus important 15. Attention, ces appareils sont souvent équipés de mouchards qui alerte lorsqu'une opération leur semble suspecte. Si l'Hacker se montre trop gourmand, il peut voir arriver une brigade d'agents de sécurité très rapidement sur les lieux. Si le jet d'action est raté, il est possible que le PEXTE soit endommagé.

Pirater un code de sécurité pour déverrouiller une porte : Pour un verrouillage basique un PEXTE peut suffire, la difficulté oscillera entre 12 et 18. Le jet d'action se fait sous les mêmes conditions que les actions précédentes.

Avoir accès aux images d'une caméra de surveillance :

Pour cette action, l'Hacker n'a même pas besoin d'être sur place pour réaliser son action. La seule difficulté va être de la réaliser de manière discrète ou de prendre en compte le temps pour obtenir les images. Certaines images peuvent avoir été effacées, il faudra donc les reconstituer. Selon tous ces paramètres, le MJ déterminera la difficulté ou le temps nécessaire pour le succès de l'action.

Prendre le contrôle des caméras de surveillance d'un bâtiment :

Pour cette action, il faut prendre en compte le niveau de sécurité. Pour un niveau 1 ou 2, l'Hacker peut agir de l'extérieur, pour les niveaux suivants, il sera sûrement obligé de se rendre « sur place » et donc pirater le système de l'intérieur. Dans ce cas, le MJ doit définir une structure du système. Avec ses entrées (surveillées ou non), ses chemins entre les différents programmes qui composent le système notamment les postes de commandement de chaque caméra (il est possible qu'elles ne soient contrôlées que par un poste notamment au N.S 3). Les postes de commandement peuvent être surveillés par des programmes de sécurité plus ou moins vigilants.

D'autres programmes peuvent servir pour garder le contact entre caméras. Si un poste de contrôle est victime d'un piratage peu discret il peut prévenir les autres postes mais aussi l'extérieur pour ordonner une intervention d'un vigile ou équipe de police.

Exemple

Un entrepôt possède 5 caméras de surveillance chacune avec un contrôle indépendant mais une communication en continue. Si celle-ci est interrompue, un appel est fait au commissariat. Si l'Hacker veut prendre le contrôle des cinq en simultané, il devra utiliser différents programmes pour le soutenir : clone pour la réalisation de tâches identiques en simultané dans des différents postes de contrôle, piège pour neutraliser les programmes de communication entre les postes, clé si les accès sont verrouillés et pour éviter de se faire repérer, leurre pour faire croire que les postes agissent de manière habituelle...Durant ce temps, il est fort probable que des compagnons doivent surveiller les alentours. Pour représenter ces différentes actions,

le MJ peut représenter le système comme un château fort, les postes de commandement des caméras de surveillance seront à l'image de tourelles, les programmes de communication seront visibles sous forme d'individus non armés, les programmes de sécurités en soldat. Donc avec cette image, on a un accès principal (ouvert ou non), si le personnage voulait faire une entrée discrète, on pourrait imaginer un passage secret souterrain.

Pour toutes les actions, je laisse le soin au MJ de rendre celles-ci vivantes. Vous pouvez utiliser ce schéma pour d'autres actions : braquer une banque par transfert de fonds, récupérer des informations top secrètes, mettre hors service un système de sécurité. Le personnage devra réfléchir à se munir des programmes utiles et préparer son opération et prévoir un soutien physique lors de son immersion.

- **Combat de vaisseaux**

Déroulement d'un combat

1) Actions libre

- Communiquer
- Basculer le mode de tir d'arme
(Exemple passer de tir laser à lancer un missile)

2) Action de déplacement

- Déplacement basique
- Manœuvre simple (un virage à 45 coûte 1 unité)
- Déclaration de vol défensif donne un bonus à la défense de +5 mais interdit l'attaque.

3) Action d'attaque

- Attaque avec un type d'arme
(Pour les gros vaisseaux il y a une attaque par zone)

4) Action de défense

- Défense contre une attaque

Modificateur de portée pour le tir

Distance de la cible

Bout portant	(0-1 unite de distance)	+0
Près	(2-5)	-2
Moyenne	(6-10)	-5
Loin	(11-20) -	-8

EQUIPEMENT

C'est bon je crois que j'ai tout ce qu'il faut !!



ARMES

Épées	Dom. Fixes	Divers
Poignard	1	Tout le monde peut s'en servir
Courte/Dague	2	
Sabre	3	Protection au poignet, +2 contre désarmement
Longue	4	
Bâtarde	5	A 1 main Force mini 4 ou 2 Mains Force mini 2
A 2 mains	6	Se tient à 2 mains Force mini 3

Armes de Choc

Massue	1	Peut servir pour assommer (Test RP avec SD 18)
Masse d'armes	4	
Marteau de guerre	6	Se tient à 2 mains Force mini 3
Morning star	5	Dextérité mini 2 Force mini 2
Fléau de guerre	6	Dextérité mini 3 Force mini 3

Haches

Francisque	2	L'arme peut être lancée
De bataille	4	
D'armes	6	Se tient à 2 mains Force mini 3

Armes d'hast (se tient à deux mains)

Epieu	1	Fragile (jet D12 si 1 ou 2 Casse)
Pique	3	
Lance	4	
Hallebarde	6	Force mini 3

Armes de Jet*

DF	Portées (mètres)	Divers
Dague de jet	1	(3/6/12) + (For)
Fronde	0	(6/12/18) + (ForX2) Projectiles
Javelot	3	(3/6/12) + (Force)

Armes de Trait	DF	Portées (mètres)	Divers
Arc Court	3	6/12/24	
Arc Long	3	12/24/48	
Arc composite	4	(12/24/48) + (ForX2)	Force mini 2
Arbalète de poing	2	12/24/48	Recharge 1 round
Arbalète	4	15/30/60	Recharge 1 round
Arbalète lourde	6	15/30/60	Force mini 2 recharge 1 round

Armes à Feu

Taser	0	3/6/12	Test de RP SD18 pour KO Perte1SP /DR
Pistolet de Poche	4	10/20/40	
Pistolet Léger	5	15/30/60	
Pistolet Lourd	6	15/30/60	
Pistolet-Mitrailleur	4	12/24/48	Tir auto semi-auto ou rafale*
Mitraillette	4	12/24/48	Semi-auto ou rafale*
Fusil d'assaut	6	24/48/96	Tir auto semi-auto ou rafale*
Fusil de Précision	5	50/100/200	
Fusil à pompe	7	3/6/12	
Lance-flammes	3+3(feux)	3/6/12	Attaque de zone Dom. Feu continu

Accessoires

Effets

Silencieux	Atténue le son de l'arme
Atténuateur de Recul	Atténue l'effet de recul
Lunette de Visée	+2 en attaque à distance cumule 3 fois Coût un round chaque
Visée Laser	+3 en attaque à distance cumule 2 fois Risque repérage
Lance Grenade	Monter sur fusil permet de lancer Des mini-grenades (12/24/48)

Grenades

Effets

Flash : Lumière vive et son assourdissant, les individus présents doivent faire Jet de RP si échec étourdie.

Fumigène Fumée noire épaisse pour masquer mouvement

Risque d'asphyxie

Lacrymogène : Gaz irrite les yeux et les voies respiratoires, Malus de 2 durant 6 rounds

Mini : 1D12 Dommages de zone rayon de 2m

Lieu clos = dommages X2

Offensive : Idem sauf dommages 2D12 Dommages

Autres

Effets

Filet Pas de dommage Si attaque réussie cible immobilisée

Si marge > 5 ennemi paralysé

Fouet DF.0 Si attaque réussie marge > 5 cible immobilisée

Possibilité de déséquilibre

Gantelets cloutés DF 2 Le jet RP se fait avec un malus de 2 si l'attaque est réussie.

Protections

Encaissement Défense Divers

Pagne	0	0	Protège sa dignité
-------	---	---	--------------------

Habits ordinaires	1	+1	
-------------------	---	----	--

Cotte matelassée	2	+1	
------------------	---	----	--

Veste de cuir	3	+2	
---------------	---	----	--

Cotte de maille*	4	+2	Force mini 3, -2 Init
------------------	---	----	-----------------------

Cuirasse d'écaille*	5	+2	Force mini 3, -2 Init
---------------------	---	----	-----------------------

Plaques de métal*	+2	+1	Con mini 4, -2 Init
-------------------	----	----	---------------------

(Se portent au-dessus de la cotte de maille, le bonus de défense et d'encaissement se cumulent)

*Doit être retirée pour un bon repos, il faut 1 action pour la mettre

Gilet pare-balle	4/6*	+1	Con mini 2, -1 Init
------------------	------	----	---------------------

*4 pour les armes de contact et 6 pour les projectiles

Armure globale	6	+2	Con mini 3, -2 Init
----------------	---	----	---------------------

Init

Bouclier	Encaissement	Défense
Targe	1	+1
Écu	1	+2
Pavois	1	+3

Autres sources de dommages

Asphyxie 1^{er} round test RP SD 12, puis +1 par round.
S'il tombe inconscient perte 1 Point de SP par round.

Chute Marge d'échec + 1Point de dommage par 3 mètres

Feu Dommage+2(torche), +4(incendie), +6(lance-flamme) par round d'exposition

Poison Dommages et effets variable à définir avec le MJ

Explosifs

Pour les explosifs, les règles de dommage sont les suivantes : Pour un bâton ou une dose Dans un rayon de dix mètres 1D12+12 de dommages, de 11 à 20 2D12 jusqu'à 30 mètres 1D12. Au-delà, seules les oreilles vont siffler. Pour chaque bâton ou dose supplémentaire on ajoute 6 points de dommage. Le MJ peut varier les dommages selon la situation et l'environnement autour.

Exemple

Deux bâtons de dynamite explosent sous une carriole, donne 1D12+18 dans un rayon de 10m mais le MJ peut rajouter des points (variables ou fixes) pour la projection des restes de la carriole.

EQUIPEMENT DIVERS

- **Équipements respiratoires**
Kit respiratoire comprenant 1 masque avec filtre à air et cartouche d'air, pour pouvoir respirer dans un milieu inadapté.
Respirateur aquatique pour respirer sous l'eau.
- **Équipement de communication**
Brouilleur d'ondes pour brouiller les ondes sonores autour de soi
Communicateur pour transmettre des informations oralement.
Holoprojecteur pour enregistrer un message visuel en 3D et le transmettre.
- **Équipement de détection**
Analyseur de nourriture analyse la nourriture.
Appareil de localisation par un capteur. Il peut être mis sur un individu ou un objet.
Détecteur chimique pour analyser les données chimiques.
Détecteur de chaleur pour détecter les sources de chaleur.
Détecteur de surveillance pour détecter les appareils de surveillance.
Macro-jumelles
Scanner de formes vivantes pour détecter la vie
Bulle de silence pour créer une zone de silence
Cape d'ombre pour se cacher dans les ombres.
Cylindre à codes pour transporter des objets en sécurité.
Déguisement par image holographique pour changer son image.

- **Équipement médical**
Cuve de soins (capacité 300litres) pour guérir les blessés importants.
Medpac pour guérir les blessures légères.
Pilule anti-toxines pour guérir des maladies / poisons.
- **Équipement de sécurité**
Codeur cryptographique pour crypter les messages
Collier de sécurité qui est mis autour d'un prisonnier pour empêcher son évasion.
Menottes magnétiques
- **Équipement de survie**
Balise de détresse pour émettre un message de détresse.
Kit de survie tout le nécessaire pour survivre durant une semaine (nourriture, eau...)
Lanterne a fusion pour s'éclairer et se chauffer.
Équipement d'escalade.
- **Outils et objets divers**
Appareil de diagnostique pour Android permet de vérifier l'état de celui-ci,
Kit de réparation Android
Ordinateur
- **Accessoires pour armes**
Chargeur énergétique
Lunettes de visée
Silencieux/cache flamme.

VAISSEAUX

Vous pouvez vous en inspirer pour gérer des navires ou autres véhicules

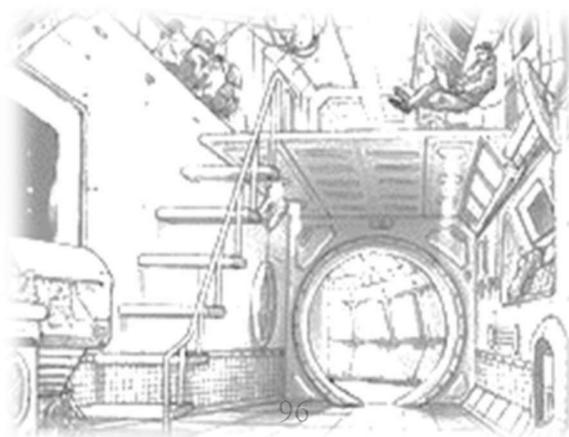
Caractéristiques

Points de structure : C'est l'équivalent de ses points de vie, pour les petits vaisseaux (chasseur, navette) ils sont regroupés mais pour les plus gros (destroyer) ils sont répartis en zones.

Boucliers : Il est fréquent que les vaisseaux soient équipés de boucliers de protection (avant et arrière). Ces derniers peuvent absorber des dommages.

Vitesse : C'est l'unité de mesure qui indique la distance que peut parcourir le vaisseau durant un temps donné.

Système d'armement : Il s'agit des armes transportées sur le vaisseau. Il peut y avoir deux types d'armes par zone. Donc les petits vaisseaux peuvent avoir une ou deux armes et les gros beaucoup plus mais seulement deux maximums pour défendre une zone.



Exemples

Laser (coût = facteur de dommages maximum 10 pour les petits et 20 pour les gros vaisseaux).

Lance-missiles (coût 5 points pour les petits et 10 pour les plus gros vaisseaux) si le missile touche la cible il lui occasionne directement des dommages (2D10) sur les points de structure. Ceux des gros vaisseaux peuvent envoyer plusieurs missiles en même temps. La réserve de missile est réciproquement de 5 et de 10.

Contre-mesures, elles servent à tromper le système de guidage d'un missile. Le pilote qui est la cible de missile peut envoyer une contre-mesure pour tenter de dévier le missile. Il doit réussir un jet sous 10. Il ne peut envoyer qu'une Contre-mesure par round. S'il est la cible de plusieurs missiles il doit réussir un jet de pilotage pour éviter d'être touché. En cas de réussite, il évite de se faire toucher par les missiles mais restent derrière lui. En cas d'échec, il est touché,

Autonomie : Il s'agit de la capacité de distance que peut parcourir le vaisseau. En marche forcée, l'autonomie se réduit plus rapidement. En marche forcée, le vaisseau peut doubler la distance parcourue durant le round mais perd une unité d'autonomie. Exemple un vaisseau avec 5 en autonomie peut parcourir 25 UV avant de devoir recharger. En principe, on considère qu'il y a en moyenne une vingtaine d'unités entre deux planètes. Le saut par une porte fait perdre 5 unités d'un coup.

Capacité de transport : Nombre de passager ou marchandise que le vaisseau peut transporter.

Coût : Personnes (ou animaux, végétaux qui utilisent de l'oxygène)

1 à 10 = coût identique

> a 10 = 5points supplémentaires par dizaine

> a 100 = 5points supplémentaires par centaine ;

Marchandises Idem mais unité en tonne.

Équipement supplémentaire : certains vaisseaux peuvent être équipés d'autres équipements tel que le brouilleur de communication, brouilleur de transpondeur, autre. Chaque équipement supplémentaire coûte 5 points.

- **Brouilleur de communication** : un vaisseau qui en poursuit un autre peut l'empêcher d'utiliser ses appareils de communication afin d'éviter qu'il appelle du renfort. Le personnage doit réussir un jet de cryptographie. Mais le vaisseau cible peut tenter de contrer la tentative de brouillage en opposition, la meilleure marge l'emporte.
- **Brouilleur de transpondeur** : celui-ci permet au pilote de brouiller le code d'identification de bord de son vaisseau. Il émet temporairement à destination de ses ennemis un code de reconnaissance différent. Le brouillage fonctionne durant marge obtenue sur un jet de contrefaçon rounds.

Création d'un vaisseau

C'est au MJ de déterminer combien l'équipe possède de points un vaisseau, mais la base est de 50 pour un petit et 100 pour un plus gros voir plus.

Exemple Un chasseur de type C coût 50 points
Points de structures : 15 Boucliers avant : 5, arrière : 5
Unité de vitesse (UV) : 5 Autonomie : 3
Système d'armement : Laser facteur de dommage +5, lance missile
Capacité de transport : 2 personnes pas de marchandise
Équipement : Brouilleur de transpondeur.

EQUIPEMENTS POUR MODIFICATIONS DE VEHICULE

- **Activation vocale**

Ce système permet de déclencher toutes les modifications du véhicule par simple commande vocale. Elle offre une sécurité supplémentaire, car seuls les conducteurs autorisés pourront déclencher ces mécanismes.

- **Bélier rétractable**

Il s'agit d'une lame rétractable placée sous le capot du véhicule. Une fois sortie, le pilote peut empaler un autre véhicule et lui causer des dommages.

- **Blindage en titane**

Ce système est d'une technologie révolutionnaire, il permet un blindage optimal du véhicule sans l'alourdir.

- **Booster à fusée**

La plaque d'immatriculation s'escamote pour dévoiler un petit réacteur. Celui-ci fournit au véhicule une forte accélération. Ce dispositif n'est pas utilisable à l'arrêt en raison des grandes contraintes que subirait le châssis. La fusée est alimentée par un réservoir annexe qui ne peut assurer que 2 allumages de 3 secondes.

- **Camouflage adaptatif**

Ce système permet de soustraire le véhicule à la vue de tous. Des petites caméras sont cachées sur la voiture et projettent l'image qu'elles voient sur un revêtement électroluminescent situé du côté opposé créant un effet d'invisibilité quand la luminosité le permet.

- **Compartiment secret**

Il s'agit d'un compartiment situé au-dessus de la boîte à gant et qui ne s'ouvre que grâce à un lecteur d'empreinte digitale. À l'intérieur du compartiment vous pouvez trouver une arme de secours, il y a également assez de place pour cacher un objet qui ne doit pas tomber entre les mains de l'adversaire.

- **Conduite par télécommande**

Grâce à une toute petite télécommande, le conducteur peut conduire sa voiture. Une limite toutefois, la télécommande ne permet pas d'actionner les gadgets, à part le camouflage adaptatif s'il est intégré, et le véhicule doit être en vue pour que le conducteur puisse le maîtriser.

- **Coupe câble**

Ce système dissimulé et constitué d'un tube escamotable pourvu de 2 roues crénelées avec têtes en diamant capables de sectionner n'importe quel filin ou câble devant le véhicule.

- **Diffuseur d'hologrammes**

Des hologrammes peuvent être projetés à l'avant et à l'arrière du véhicule par les phares. Un hologramme additionnel peut être à l'intérieur de la voiture créant ainsi l'illusion qu'un conducteur est présent alors qu'il n'y a personne. Le choix des hologrammes est large,

- **Drone volant**

Cet appareil ressemble à un avion radioguide et a, à peu près, la taille d'un boomerang. Il se range sous le châssis et est activé depuis l'intérieur du véhicule. Il s'envolera alors et atteindra une altitude choisie par le conducteur. Le drone peut être piloté manuellement par un joystick, mais sa course peut également être prédéterminée en utilisant le système GPS. Il peut envoyer des images et des coordonnées au conducteur, et également être équipé d'une soûte à mines.

- **Écran de radar**

Cet écran radar permet au pilote de localiser un individu ou un véhicule. Selon le mode choisi, il peut repérer un véhicule ou une personne spécifique sur lequel un traceur a été placé, soit tous les individus ou véhicules présents dans le secteur grâce à un détecteur de chaleur.

- **Éjecteur de déchiqueteurs**

Cet appareil a pour fonction de larguer derrière le véhicule, des petites étoiles en acier qui permettront de crever les pneus des poursuivants. Une fois ce système active, le pare-chocs arrière s'ouvre pour révéler trois rangées de petites étoiles qui seront par la suite déposées sur le sol. Une fois largues, les déchiqueteurs crèveront tous les pneus des véhiculés situés à distance proche. Les véhicules à distance moyenne devront réussir un jet de pilotage pour les éviter. Si un poursuivant n'a pas vu le véhicule éjecter les déchiqueteurs, il devra réussir un jet de perception pour les remarquer sur la route. Il n'y a assez de déchiqueteurs que pour une utilisation.

- **Équipement neige**

Outre l'installation de pneus cloutes spéciaux, ce système se compose de skis rétractables pour une meilleure stabilité du véhicule.

- **Gatling XM-214 5.56mm**

Il s'agit d'une mitrailleuse cachée à l'arrière du véhicule. Lorsque le pilote décide de l'utiliser, il éjecte le toit de sa voiture et la mitrailleuse sort de sa cachette. Cette mitrailleuse doit être utilisée en conjonction avec un écran radar pour lui permettre de verrouiller sa cible. Bien que ce soit le pilote qui actionne la mitrailleuse, la visée est effectuée automatiquement.

- **Lasers**

Deux rayons lasers sont dissimulés dans les enjoliveurs des moyeux des roues avant. Leur autonomie est faible (2 tirs) et leur portée n'est que d'un mètre. Leur puissance peut venir à bout de n'importe quel pneu, y compris ceux anti-crevaisons. Le temps de recharge est de 5 mn lorsque le véhicule est en marche.

- **Mortier 60mm**

Cette arme est camouflée dans le coffre du véhicule. Lorsque le pilote l'actionne, une volée de trois obus est lancée contre ses adversaires.

- **Ordinateur de bord**

Il s'agit d'un système GPS qui permet de se repérer sur l'ensemble de la planète, mais aussi d'un ordinateur qui anticipe les dangers de la circulation et qui avertit le conducteur par une voix (féminine ou masculine)

- **Plaque d'immatriculation pivotante et peinture interchangeable**

Ce type de peinture utilise un système de pigmentation à sensibilité électrique qui permet au véhicule de changer de couleur. Utiliser en conjonction avec les plaques d'immatriculations pivotantes, la voiture peut changer « d'identité » très fréquemment.

- **Scanner de fréquences**

Ce système électronique qui s'intègre dans l'autoradio permet de surveiller les émissions sur un ensemble de fréquences prédéfinies (police, armée...). Lorsqu'il est en marche, il retransmet toutes les communications émises sur les canaux surveillés, peut être réglée sur les fréquences de micro-espions.

- **Système de défense électrique**

Tout intrus qui essaye de forcer la portière recevra un choc électrique puissant. Test de RP SD 15

GADGETS COURANTS (mondes modernes)

- **Airbag**

Dissimulé dans un blouson de ski, cet airbag protégera des avalanches spectaculaires ! Actionne à temps, il permet également d'atténuer les effets d'une chute.

- **Bague sonique**

Cette bague dissimule un puissant générateur d'ondes soniques. En tournant cette bague pendant que l'on appuie fermement sur une surface vitrée génère des ondes soniques qui brisent le verre. Cette bague peut également être utilisée pour sonner un adversaire.

- **Beeper**

Bien qu'il ressemble et fonctionne comme un beeper vibrant normal, cet appareil a été légèrement amélioré. En tournant le crochet qui relie le beeper a la ceinture de 180°, il devient une grenade à gaz assommant. En tournant le crochet de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, l'écran du beeper se transforme en radar. La portée est de 100 mètres, il détecte tous les mouvements dans ce rayon. L'autonomie est de 5 mn.

- **Briquet grenade**

Ce briquet dissimule une grenade offensive. En l'armant, on enclenche un compte à rebours de 4 secondes.

- **Carte Visa « Passe-partout »**

Cette carte bancaire se divise en deux pour révéler une clé qui constitue un passe-partout.

- **Casseur de code**

Cet appareil permet de circonvenir tout type de serrure à clavier numérique.

- **Chewing-gum explosif**

Ce bout de gomme est suffisant pour faire exploser un véhicule.

- **Corde de rappel « Type »**

L'ardillon de cette ceinture est en fait un piton ; si on appuie sur un endroit précis, il s'élance en emportant avec lui 25 mètres de filin assez solide pour porter un individu normal.

- **Face-maker**

Des cartouches de mousse reproduisent un visage avec une précision parfaite. La durée d'utilisation et la température peuvent altérer le masque. Il se présente comme une mallette remplie d'appareils électroniques dont notamment un appareil photo et un petit magnétophone. Une fois la photo de la victime prise et sa voix enregistrée, les données sont transmises au reste de l'appareil ce qui permet d'obtenir le masque ainsi qu'un petit gadget place sur la gorge de l'imposteur qui permettra une imitation parfaite.

- **Fusil à signature**

Le fusil à signature palmaire est livré sous la forme d'un appareil photographique professionnel. La poignée est programmée pour reconnaître son utilisateur. Toute erreur de détection empêche le tir effectuée par la détente électronique. (Livre avec un viseur télescopique)

- **Lunettes de combat**

Ces lunettes sont équipées de verres qui s'assombrissent en fonction de la luminosité. Dès que la nuit tombe, un système de vision infrarouge se met en place. En combat, les cibles sont encadrées, la distance ainsi que l'angle de tir étant évalués. De plus, un radar thermique indique toute forme de vie et permet de suivre les traceurs. Enfin, grâce à une reconnaissance de la rétine, elles ne sont utilisables que par une seule personne,

- **Lunettes à rayon X**

Elles détectent la présence d'armes cachées.

- **Mallette double fond**

Le double fond permet de dissimuler 1 ou 2 armes de petit calibre, deux chargeurs et un couteau. Une plaque recouvre l'équipement et ne laisse apparaître que des objets anodins sur l'appareil à rayons des aéroports.

- **Montre Oméga**

Bracelet a injecteur de stimulant : Il a été conçu de manière à pouvoir accueillir trois doses de 0.11 mm de composé chimique et un dispositif d'injection. Le blessé peut s'administrer rapidement un analgésique-stimulant. Le produit a pour effet de réduire temporairement la sensibilité à la douleur et il agit comme stimulant pour lui permettre de se sortir d'une situation délicate en attendant les soins. Les effets d'une dose disparaissent au bout de deux heures. L'effet secondaire est d'entraîner une grande fatigue.

Champ magnétique : Le boîtier de la montre dissimule un puissant électroaimant miniaturisé. Il est activé par une double pression sur le poussoir. La portée normale du champ magnétique est de 6 mètres. L'aimant est capable d'attirer à lui tout objet en fer de moins de 100 g qui s'envolera vers la montre. Entre 100 et 2500 g, ils seront attirés par saccades. L'alimentation d'électroaimant s'épuise en 5 minutes d'activation.

Communicateur : 2 personnes avec 1 communicateur, pourront se contacter.

Compteur Geiger : La trotteuse de la montre donne une mesure de la radioactivité ambiante. Midi signifie une radioactivité nulle, 3 h 00 représente le point à partir duquel un homme commence à être malade, à 6 h 00 les symptômes apparaissent immédiatement et après une heure d'exposition, on a 80% de chance de mourir, à 9 h 00, une exposition de 15 minutes aboutit à une mort certaine dans les 24 heures.

Contrôle des mines magnétiques : Grâce aux boutons de commande, la personne peut déclencher ou éteindre la minuterie, voir même actionner les mines.

Détonateur : Le remontoir est un détonateur qu'on peut placer sur des explosifs et que l'on peut actionner grâce à la montre. C'est incompatible avec le garrot.

Garrot : Tirer sur le remontoir jusqu'à entendre un déclic permet à son possesseur de mettre sa montre à l'heure normale. Au-delà il dégage du boîtier un anneau à 2 doigts, suivi d'un câble très fin, mais très solide.

Grappin : Micro filin de 10m motorisé capable de supporter 100 kg.

Lampe : C'est un système d'éclairage simple portable.

Pulvérisateur : En réglant le diffuseur, on obtient un jet très fin ou une diffusion aérosol. Le réservoir peut contenir 3 charges d'un même liquide, l'amytal ou l'halothane. Pour l'amytal, la personne doit régler sur le mode « jet ». Il peut l'introduire discrètement dans une boisson (attention à ne pas se faire surprendre !).

La victime tombe inconsciente, au moment où elle boit. Pour l'halothane, elle doit régler sur « spray ». Ce dernier est diffusé sur une distance de 45 mètres. S'il atteint le visage d'une personne, celle-ci tombe inconsciente si elle rate son jet de résistance physique. Elle peut être utilisée en combat.

Rayon laser : Ce rayon a une autonomie de 5 mn, il peut transpercer 3 cm d'acier d'épaisseur.

Paquet de cigarettes détonateur et dentifrice explosif

Le paquet de cigarettes possède un détonateur dissimulé dans le fond du paquet et la pâte de dentifrice est en fait un explosif pouvant être appliqué sur n'importe quelle surface.

- **Porte-clés siffleur**

En sifflant une 1^{ère} mélodie, il diffuse un gaz et en sifflant une seconde mélodie, il explose.

- **Respirateur de poche**

Celui-ci est dissimulé dans un étui métallique à cigare. En tirant sur les deux extrémités, on fait apparaître un détendeur permettant de respirer sous l'eau.

- **Stylo grenade**

Si l'on presse le poussoir une fois, le stylo écrit normalement, trois fois de suite, on arme le détonateur. On a 4 secondes avant que cela explose. Pour le désarmer, il suffit de réappuyer trois fois avant les 4 secondes.

EQUIPEMENT MAGIQUE

Création de potions

Pour pouvoir créer des potions, un personnage doit posséder la connaissance « Occultisme », avoir accès à un laboratoire, les composants nécessaires à concoction et bien sûr un peu de temps ou pour certains impatientes les moyens financiers pour acheter ce qu'il veut.

Potion de déguisement Préparation Simple

Composant 7 Sangsues caméléons entières dans le jus
Le personnage doit faire mijoter durant 12h les sangsues dans un litre de sang (de la créature dont on veut prendre l'apparence). Le jus ainsi obtenu permettra à celui qui boira la potion de prendre son apparence durant une heure. S'il parvient à trouver de la poudre d'os d'un Changelin et qu'il la mélange a la préparation, il peut augmenter le temps jusqu'à 24h.

Potion de vol Préparation Simple

Composant Poudre d'un os de corneille noire et 1l d'eau pure

Il faut faire mijoter cette potion durant 48 heures en la mélangeant à l'aide d'une plume d'un griffon/aigle géant puis la verser dans un récipient de cristal et la laisser reposer 24 heures. La durée d'effet de la potion est très variable (6+Nombre de rounds marge de réussite). Durant ce temps, l'individu peut planer à la vitesse d'un homme qui marche.

Potion de soins Préparation Difficile

Composant Sang de troll et poudre de corne de licorne
Le personnage laisse tremper la poudre de corne de licorne dans le sang de troll durant 24 heures puis il sacrifie quelques gouttes de son sang. En plus, de redonner 6 points de SP celle-ci annule les effets de toutes autres potions, poisons, lésions ou états provoqués par magie.

Potions d'invisibilité Préparation Difficile

Composants Poils d'homme rat et de lait de harpie
Le personnage fait porter à ébullition le lait de harpie puis ajoute les poils de l'homme rat en mélangeant jusqu'à refroidissement total avant de le filtrer. La potion permet de devenir invisible durant marge de réussite rounds.

Création de parchemins

Pour pouvoir créer des parchemins, le personnage doit posséder la connaissance « Occultisme », du papier de qualité supérieure et de l'encre. Il peut ajouter quelques gouttes de son sang à l'encre (perte d'un point de SP). Cet ajout permet au sort d'être toujours valable tant qu'il n'a pas été lu même de nombreuses années après. Puis il écrit le sort sur le parchemin, le temps nécessaire pour cela est de 1 heure. Pour celui qui n'est pas connu, il faut qu'il puisse avoir un modèle et réussisse un test d'Intelligence (la difficulté dépend du modèle et son auteur il peut utiliser la connaissance « Occultisme »).

Tout le monde peut réussir à lancer un sort écrit sur un parchemin, la seule condition est de pouvoir décrypter correctement celui-ci (test Intelligence Difficile on peut utiliser la Connaissance Cryptologie). Une fois qu'il a été utilisé le parchemin s'autodétruit (certains malins peuvent le piéger)

Armes et Objets Magiques

Pour simplifier les choses, je considère qu'il est devenu impossible de créer à ce jour un objet ou une arme avec des effets magiques permanents. Mais si vous voulez offrir cette possibilité à un de vos joueurs, il faut prendre en compte qu'il faut énormément de temps et de ressources nécessaires (certains composants sont mythiques). Tout cela pourrait faire l'objet de nombreuses aventures pour les récupérer.

Types d'objets magiques

Tout objet ordinaire peut devenir magique et apporter un bénéfice magique à son propriétaire. Les plus communs sont les habits (bottes, cape, ceinture, chapeau...), les bijoux (anneaux, bracelets, collier...) et l'armement (armes ou protection). Mais certains peuvent être plus originaux (boule de cristal, sac sans fond, miroir, armoire...). Ils ont tous en commun d'avoir des propriétés magiques qui les rendent extraordinaires. Ils peuvent être classés en trois catégories de puissance : faible, moyenne et grande.

Faible

Dans cette catégorie, on classe les objets qui apportent un faible avantage. Cela peut être de donner un bonus de +1/+2 à certains jets, obtenir les bases d'une capacité, posséder une vertu légère (protection légère contre un certain type de dommage, capacité plus grande de stockage, qualité supérieure, résistance...).

Exemples : Sac sans fond (on peut stocker le double voir plus d'objets dans celui-ci), un anneau de protection contre le feu (les dommages dus au feu sont réduits de moitié), une épée longue magique (permet de toucher les créatures immunisées aux attaques ordinaires), un arc de précision (bonus de +2 en attaque à distance mais juste pour celui qu'il a reconnu comme son propriétaire).

Moyenne

Dans cette catégorie, on classe les objets qui apportent un avantage plus grand. Le bonus est accru de plusieurs points (Jusqu'à +5). Le porteur obtient une spécialisation dans une certaine capacité, posséder un pouvoir équivalent à un sort avec un certain rythme d'utilisation ou une vertu de bon niveau.

Exemples : Boule de cristal de localisation (une fois par jour permet de localiser l'endroit où se trouve la personne citée), ceinture de force (bonus de +5 aux jets utilisant la force brute en dépensant un point de fatigue), cape d'invisibilité (tant qu'elle n'est pas déchirée voir sort d'invisibilité domaine de la Duperie), Hache de fureur (si un barbare la porte cette arme double les bonus de la charge furieuse)

Grande

Dans cette catégorie, on retrouve des objets qui sont très souvent uniques car ils apportent à leurs possesseurs des avantages très importants. La seule présence d'un de ces objets peut faire changer bien des événements et il est donc primordial d'éviter l'utilisation trop importante de ces objets en Jeu.

Exemples : Anneau de contrôle suprême (+5 aux sorts du Domaine de l'Esprit, +2 aux autres sorts), la tueuse de démon (cette épée bannit tous démons auxquels elle a occasionné des blessures).

Matériel magique divers

Voici une petite liste d'objets magiques qui vous pouvez intégrer dans vos parties sans risque de déséquilibre :

Anneau polyglotte : en général, l'agence octroie un pouvoir de compréhension sur ses agents, leur permettant de comprendre et se faire comprendre la population locale. Par-contre, ils ne peuvent comprendre les étrangers se trouvant dans le secteur de mission. L'anneau permet d'y remédier.

Appreau magique : cet instrument permet d'appeler un certain type d'animal se trouvant à portée auditive.

Bottes de courses : ces bottes permettent en général de courir plus vite mais aussi plus longtemps. Il existe d'autres types de bottes qui apportent d'autres effets.

Cape de camouflage : celle-ci permet au personnage de pouvoir se camoufler plus facilement voir de devenir invisible pour certaines.

Parapluie magique : grâce à celui-ci, l'agent peut défier les lois de l'apesanteur et voler à une certaine vitesse et durant un certain temps.

Passe muraille : généralement sous forme d'un bijou (collier, anneau, boucle d'oreille) cet objet permet de passer à travers certaines surfaces (peut être limite dans le temps et aussi au niveau de la matière)

Plume du sommeil : Les individus touchés par cette plume se sentent fatigués et tombent dans un profond sommeil.

Réceptacle magique : cet objet peut se présenter sous de nombreuses formes, en principe il permet de conserver un certain nombre de sorts en réserve, en plus de ceux que l'agent peut utiliser par lui-même.

Sac a bonbons : ce sac magique renferme des bonbons (qui apparaissent au fur et à mesure) pour attendrir les individus qui peuvent rencontrer le personnage. En général, grâce aux bonbons les jets de sociaux amicaux ont droit à certains bonus.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

Pour limiter les abus sur l'utilisation des implants, je vous propose une règle que vous êtes libre d'utiliser ou décider d'accorder un nombre limité d'implants à chaque personnage, Si vous voulez, je considère que chaque implant coûte (en plus de son coût financier) de la santé mentale, En terme technique, le personnage doit noter un nombre de points de folie qui symbolise sa déshumanisation (Voir Rubrique Folie), Tous les implants cosmétiques ou cybernétiques sans amélioration sont possibles, le MJ est libre d'imposer des points de folie ou non pour eux,

Oreilles (chaque implant à ce niveau coûte 1 point de folie)

- Amortisseur de Sons ; Pour amortir les sons trop violents et isoler certains sons dans un environnement bruyant,
- Enregistreur Auriculaire ; Permet l'enregistrement de certains sons de courtes durées, Pour des durées plus longues, l'individu peut utiliser sa cyber mémoire (à la discrétion du MJ)
- Implant Auditif Haute Fréquence/Basse Fréquence : Pour permettre l'audition des sons de haute ou basse fréquence,

Yeux (chaque implant à ce niveau coûte 1 point de folie)

- Ampli (lumière faible) : Pour augmenter la vision dans les lieux à faible luminosité
- Anti-flash : Pour éviter d'être ébloui par des lumières fortes
- Enregistreur Oculaire d'images digitales : Pour enregistrer des images, cet implant peut se cumuler avec l'enregistreur Auriculaire
- Thermographe : Permet la vision des sources de chaleur (voir « Prédator »)

Tête (chaque implant à ce niveau coûte 1 point de folie)

- **Bombe corticale** : Une petite quantité d'explosif implantée dans le cerveau L'explosion tue le porteur mais occasionne aussi des dommages dans l'environnement autour de lui
- **Cyber mémoire** : La Cyber mémoire permet de stocker certaines informations mais aussi certaines capacités dans le monde physique ou dans le monde virtuel,

Corps

- **Accroissement musculaire** : Octroi des bonus de +2 aux jets liés à la force ou l'endurance au porteur, 1PF
- **Armure Dermale** (coût variable de 1 à 3 points en fonction de la protection accordée): Système de protection envahissant est fait de plaques soudées à l'épiderme du porteur, La protection accordée va de 1 à 3 points,
- **Interfaces d'armes ou de contrôle de véhicule** : L'interface permet d'accroître les liens avec l'arme/véhicule, Le personnage peut relancer un ou plusieurs dés lors d'un jet lié avec l'objet connecté, 1PF
- **Ergots/Lames digitales** des lames implantées au niveau des mains pouvant servir d'arme de contact (DF 2), Elles peuvent être rétractables 1PF
- **Réflexes câblés** : Octroi un bonus de +2 à l'initiative et jets de dextérité

TALENTS MYSTIQUES



Il existe trois types de talents mystiques, ceux qui utilise l'énergie de l'environnement (Pouvoirs Magiques), ceux qui utilisent l'énergie personnelle du personnage (Pouvoirs Psychiques) et enfin ceux qui font appel aux pouvoirs des esprits (Chamanisme). Je vous donne ma méthode pour gérer ces types de pouvoirs.

- **Les Pouvoirs Magiques ou Psychiques**

Utilisation de la magie

Lancement d'un sort = 3D12 (on garde les 2 meilleurs résultats) + Intelligence

Seuil de Difficulté

Il s'agit de la combinaison de la complexité du sort et des conditions extérieures, Un personnage qui décide de prendre le don d'un domaine mystique accèdent aux sorts simples de celui-ci, Il doit dépenser 20 points d'expériences pour devenir Adeptes et encore 20 pour accéder au rang de Maître dans l'utilisation des phénomènes du Domaine,

Complexité du Phénomènes

Phénomène Simple 12

Peut être utilisé par des **Novices**

Phénomène Difficile 18

Les **Adeptes** accèdent à ces sorts

Phénomène Complexe 24

Les **Maîtres** peuvent les lancer

Modificateurs de conditions

C'est au MJ de déterminer les conditions pour le lancement d'un sort, il y a cinq degrés de conditions, Le modificateur s'ajoute ou se soustrait du score de complexité du Sort,

Excellentes conditions	- 5
Bonnes conditions	- 2
Neutre	0
Mauvaises conditions	+ 2
Conditions Extrêmes	+ 5

Exemples

Sort Simple sous d'excellentes conditions SD 12 - 5
= 7

Sort Difficile avec des conditions neutres SD 18 +0
= 18

Sort Complexe avec des conditions extrêmes SD 24 + 5
= 29

Degrés de réussite

Ils restent identiques à ceux des autres types d'action,

De 0 à 4: 1 degré de 5 à 9: 2 degrés 10 et +: 3 degrés

Dans les lignes qui suivent, je vous propose quelques exemples de phénomènes des différents domaines qui composent les talents mystiques, Vous pouvez bien sûr ajouter vos propres phénomènes et domaines,

Utilisation des pouvoirs en combat

Lancer un sort simple coûte 5 points de vigilance pour l'initiative, 10 pour un sort difficile et un round complet pour un sort complexe,

Exemple : L'individu qui veut lancer un sort simple durant un combat devra soustraire 5 points de son score de vigilance pour savoir à quel moment du round son phénomène sera actif en opposition au score de l'adversaire,

- **Domaine de l'Air**

Phénomènes Simples

- Brume de dissimulation

L'individu crée un brouillard artificiel, le dissimulant à la vue de tous, En fonction du nombre de degré de réussite le brouillard sera plus ou moins dense et aura un rayon d'action en espace et en temps court ou long,



- Contrôle des vents

L'individu peut créer ou modifier la force ou la direction du vent, Avec une marge suffisante, il peut faire tomber un ou plusieurs adversaires ou un objet voir détériorer un élément de décors à la discrétion du MJ,

Phénomènes Difficiles

- Asphyxie

L'individu peut tenter d'asphyxier un ennemi, pour le cas de cibles multiples le MJ détermine le nombre de degrés de réussite qui sont nécessaires pour réussir, L'opposant doit réussir un test de Résistance Physique avec un SD 12+ marge de réussite, En cas d'échec, il tombe inconscient durant un nombre de rounds égal à la marge d'échec, Si un adversaire fait un échec critique, il meurt,

- Vol

L'individu peut voler dans les airs avec plus ou moins d'aisance et durant un temps plus ou moins long selon les degrés de réussite, Avec un degré 3 rounds, deux degrés 10 rounds et 3 degrés les effets durent 1 heure,

Phénomènes Complexes

- Appel Élémentaire d'Air

L'individu appelle un élémentaire de l'Air pour obtenir de l'aide, La force de l'élémentaire et des services rendus dépendent de la marge de réussite, On considère l'élémentaire comme un élément narratif, Le MJ peut demander un test supplémentaire pour savoir si l'élémentaire obéit ou non à la demande de l'individu,

- État Gazeux

L'individu devient intangible et donc impossible à toucher physiquement, La durée dépend de la marge de réussite, Avec un degré 3 rounds, deux degrés 10 rounds et 3 degrés les effets durent 1 heure,

- **Domaine Animal**

Phénomènes Simples

- **Capacité Animale**

L'individu peut tenter d'obtenir durant un certain laps de temps, une capacité particulière d'un animal (exemple le sonar d'une chauve-souris ou l'agilité d'un chat),

- **Charme Animal**

L'individu peut tenter de charmer un animal pour que celui-ci le laisse tranquille ou que celui-ci se comporte amicalement avec lui, Le MJ détermine le temps et les effets du phénomène en fonction de la marge de réussite,

Phénomènes Difficiles

- **Communication**

L'individu peut établir une communication simple avec un animal, Le MJ détermine les éléments d'information qui peuvent être échanger en fonction de la marge de réussite mais aussi en fonction de l'intelligence de la créature,

- **Projection**

L'individu peut projeter son esprit dans celui d'un animal afin de partager les sensations et ce que ce dernier perçoit dans son environnement, Durant ce temps, son corps reste inerte et il est important qu'il soit en sécurité, En fonction du degré de réussite, le MJ détermine la durée de la projection mais aussi si l'esprit de l'animal peut persister durant celle-ci,

Phénomènes Complexes

- **Contrôle Animal**

L'individu prend le contrôle d'un ou plusieurs animaux pour leur faire effectuer différentes actions, En fonction de la réussite, le MJ détermine le temps du contrôle mais aussi le type d'action que l'animal peut effectuer,

- **Sauvagerie Collective**

L'individu peut déclencher autour de lui un appel à la sauvagerie, Toutes les personnes autour de lui doivent faire un test de RM avec un SD de 12 + marge de réussite, En cas d'échec, la personne cédera à ses instincts primaires à la discrétion du MJ,

- **Domaine du Bien**

Phénomènes Simples

- **Arme Consacrée**

L'individu enchante temporairement une arme pour pouvoir infliger des dommages à une créature immunisée aux attaques normales, Les dommages sont doublés contre les créatures maléfiques, avec deux degrés de réussite l'arme gagne un bonus de +2 au DF et +5 avec trois degrés,

- **Détection du Mal**

L'individu peut détecter toute créature mauvaise autour de lui, Une aura rouge apparaît autour d'elle mais seule l'individu peut la voir, Certain individus ou créatures mauvaises peuvent tenter de dissimuler leur nature, Le MJ peuvent demander un certain degré de réussite pour les détecter,

Phénomènes Difficiles

- Châtiment

L'individu lance une attaque magique contre une créature maléfique, La cible est aveuglée pour le prochain tour et subit des dommages égaux à la marge de réussite,

- Protection contre le Mal

L'individu gagne un bonus de + 5 en D contre les attaques de créatures maléfiques, Une aura bleutée apparaît autour de lui tant que le phénomène est actif, Celui-ci dure nombre de rounds = marge de réussite, Mais le MJ peut décider de réduire le temps de protection en fonction des attaques subis,

Phénomènes Complexes

- Rejet du Mal

L'individu peut retirer une malédiction sur un individu ou sur un endroit, Le MJ détermine la puissance de la malédiction pour déterminer le SD du phénomène, S'il échoue, il peut se voir maudit à son tour ou en remplacement de la victime,

- Lieu Consacré

L'individu peut consacrer un lieu pour que celui-ci devienne un lieu de protection contre les créatures maléfiques, Les créatures qui voudraient s'introduire dans ce lieu devront réussir un test de RM avec un SD 12 + marge de réussite, Même si elles réussissent à franchir ce lieu, elles auront à subir un malus de 2 à toutes leurs actions tant qu'elles seront présentes dans celui-ci,

- **Domaine du Chaos**

Phénomènes Simples

- **Porte Poisse**

L'individu fait connaître quelques moments de malchance à la personne ou créature ciblée, A chaque jet d'action, elle devra lancer 1D12, sur un résultat de 3/6/9/12 elle devra retirer 5 points de son résultat final, Le MJ détermine le temps en fonction de la réussite.

- **Fracassement**

L'individu peut briser tout objet fragile à vue (Le MJ détermine le SD final du phénomène en fonction de l'objet ciblé), Si c'est objet magique qui se brise, il libère l'énergie qui l'a en lui et cela peut blesser les personnes autour, Le MJ détermine les effets et peut demander des jets d'esquive pour réduire les dommages subis,

Phénomènes Difficiles

- **Manteau du Chaos**

L'individu enchante un vêtement, son porteur devra effectuer un jet de RM avec un SD de 12 + marge de réussite, En cas d'échec il devra agir en mal durant les 10 prochains rounds même combattre contre ses compagnons si c'est possible,

- **Protection contre le Bien**

L'individu gagne un bonus de + 5 en D contre les attaques de créatures bonnes, Une aura rouge apparaît autour de lui tant que le phénomène est actif, Celui-ci dure nombre de rounds = marge de réussite, Mais le MJ peut décider de réduire le temps de protection en fonction des attaques subis,

Phénomènes Complexes

- Convocation Démoniaque

L'individu appelle une créature démoniaque pour obtenir de l'aide, La force de celle-ci et des services rendus dépendent de la marge de réussite, Je conseille au MJ de préparer à l'avance différents types de créatures démoniques qui pourraient être convoquer à l'avance,

- Pouvoir Démoniaque

L'individu fait appel aux forces démoniaque pour obtenir un booste de ses capacités, Pour les jets d'action il obtient un bonus temporaire de +2/+5/ +1D12 en fonction des degrés de réussite, Pour la Santé Physique, il obtient un bonus temporaire de 5/10/20 points de SP, Par contre, il faut savoir que cette aide devra être remboursée un jour,

- **Domaine du Corps**

Phénomènes Simples

- Soin des blessures

L'individu peut faire regagner à une cible ou à lui-même un nombre de points de SP égale marge de réussite,

- Protection contre les maladies et les poisons

L'individu peut se protéger des maladies et des poisons durant la prochaine heure, Le bonus au jet de résistance physique est égal à la marge obtenue, Dans le cas d'une maladie ou poison déjà en action, le MJ détermine le SD du jet du phénomène selon le résultat si les effets sont annulés ou atténués,

Phénomènes Difficiles

- Vampirisation

L'individu peut absorber la santé physique d'un individu d'un simple contact, Le transfert de points de SP est égal à la marge de réussite, Le MJ peut autoriser à utiliser ce phénomène avec juste un contact visuel mais doit augmenter le SD pour la réussite de celui-ci,

- Brise Os

L'individu peut tenter de briser un os d'une cible par un simple contact, Le SD dépend de l'os ciblé, Le contact doit être obligatoirement physique et pour cela l'individu doit réussir en plus de son jet de phénomène, un jet de combat au contact,

Phénomènes Complexes

- Homoncule

L'individu peut créer un double de lui, le score de SP sera divisé entre les deux mais le reste des données sera identique à celles de base de l'individu, Ce double doit garder un contact mental avec son créateur si le contact est rompu l'Homoncule devient inerte, S'il meurt, l'individu doit faire un jet de RM, il prendra un nombre égal de points de folie de la marge d'échec, Pour annuler le phénomène, il faut que l'homoncule et l'individu fusionne physiquement durant 6 Rounds,

- Mutation

L'individu peut faire muter une partie de son corps, avec un degré de réussite la mutation est très simple (pilosité, augmenter de longueur de dents ou d'ongles,) à deux degrés de réussite il peut apporter un changement important (création de branchie, changement de sexe,) et enfin avec trois degrés, il peut créer un nouveau membre et se transformer en créature de même taille,

- **Domaine de la Duperie**

Phénomènes Simples

- Anti-détection

L'individu peut se protéger de toutes tentatives de détections magiques, Mais il peut se faire repérer par les moyens ordinaires, En fonction de la réussite du jet, le phénomène restera actif plus ou moins longtemps à la discrétion du MJ,

- Déguisement

L'individu peut modifier son apparence, il s'agit d'une illusion qui sera détecté en cas de contact physique ou si la personne est immunisée aux illusions, La durée et la crédibilité du déguisement dépend de la marge de réussite à la discrétion du MJ,

Phénomènes Difficiles

- Façonnage des Ombres

L'individu peut modifier une ombre, Cette modification dépend de la marge de réussite, Plus cette dernière est grande plus elle sera crédible et durera dans le temps,

- Farce

L'individu peut modifier les effets d'un phénomène qu'un autre vient de lancer, Pour être efficace, il faut que le score de l'individu modifié de la marge de réussite soit supérieur au score de l'autre lanceur de sorts,

Phénomènes Complexes

- Arrêt du temps

L'individu bloque le temps durant un round pour pouvoir agir seul durant ce temps, Selon le nombre de degrés de réussite, il fera une à trois actions,

- Invisibilité

L'individu devient invisible durant marge de réussite rounds ou jusqu'à ce qu'il se fasse repérer par une autre personne à la discrétion du MJ (jet de perception avec SD modulable en fonction des actions réalisées)

- **Domaine de l'Eau**

Phénomènes Simples

- Contrôle des flux aquatiques

L'individu peut créer ou modifier la force ou la direction d'un cour d'eau, Avec une marge suffisante, il peut détériorer un élément de décors ou mettre en danger un groupe de personnes à la discrétion du MJ,

- Purification

L'individu peut purifier un liquide pour le rendre consommable, le volume de liquide purifié dépend de la marge de réussite à la discrétion du MJ,

Phénomènes Difficiles

- Respiration Aquatique

L'individu peut respirer sous l'eau, la durée du phénomène dépend de la réussite, Avec un degré 3 rounds, deux degrés 10 rounds et 3 degrés 1 heure,

- Transformation liquide

L'individu peut transformer les caractéristiques d'un liquide de manière permanente, Le MJ détermine le SD en fonction de la transformation,

Phénomènes Complexes

- Appel Élémentaire d'Eau

L'individu appelle un élémentaire de l'Eau pour obtenir de l'aide, La force de l'élémentaire et des services rendus dépendent de la marge de réussite, On considère l'élémentaire comme un élément narratif, Le MJ peut demander un test supplémentaire pour savoir si l'élémentaire obéit ou non à la demande de l'individu,

- Mimétisme aqueuse

L'individu peut transformer son corps en une forme liquide, Il ne peut alors subir aucun dommage physique mais il ne peut pas accomplir aucune action physique sauf se mouvoir si cela est possible à la discrétion du MJ,

- **Domaine de l'Électricité**

Phénomènes Simples

- Perception Magnétique

L'individu peut percevoir les activités électriques ou magnétiques et détecter les masses ferreuses, La distance et la précision de la perception dépend de la marge de réussite à la discrétion du MJ,

- Poigne électrique

L'individu peut produire de l'énergie électrique pour effectuer une attaque physique par simple contact sur une cible, Les dommages dépendent de la nature de la cible mais aussi de la marge de réussite à la discrétion du MJ, Si la cible est une créature vivant, elle doit effectuer un test de RP avec SD 18 (modifié par les conditions et la nature de celle-ci), En cas d'échec, elle perd un nombre de points de SP égale à la marge d'échec et tombe inconscient durant 1 à 3 rounds selon les degrés d'échec,

Phénomènes Difficiles

- Aura Electro magnétique

L'individu amplifie son activité électromagnétique afin d'en faire un puissant bouclier invisible, Les points d'encaissements et de défense dépendent des degrés de réussite 1/3/5 pour chaque durant 6 rounds,

- Magnétisation

L'individu peut se magnétiser afin d'attirer ou repousser les masses ferreuses, Le volume et la masse dépendent de la marge de réussite à la discrétion du MJ,

Phénomènes Complexes

- Ionisation

L'individu crée un faisceau ionisé qui peut être dirigé sur une cible, Toute matière affectée par l'ionisation se transforme en chaleur et en lumière, Sur un individu ou une structure avec des points de résistance cela se traduit par 1 à 3D12 de dommages explosifs en fonction des degrés de réussite, Attention aux dommages collatéraux,



- Perturbation Micro courants

L'individu peut perturber l'activité nerveuse d'une personne, Il peut choisir de viser l'activité musculaire (Test de RP SD 18 + marge, la cible perd un nombre de points de SP égale à la marge d'échec) ou l'activité cérébrale (Test de RM SD 12 + marge de réussite, la cible qui rate son jet meurt instantanément,

- **Domaine de l'Esprit**

Phénomènes Simples

- Brume Mentale

L'individu embrume les esprits d'une personne, celle-ci prend un malus de 2 points à tous ses jets utilisant l'intelligence durant un nombre de rounds égale à la marge de réussite, le SD du jet de phénomène est égale à 12 + score d'intelligence de la cible,

- **Ordre simple**

L'individu peut donner un ordre simple (vas t'en, attaque, saute,) à une créature, le SD est égale à son score de RM, Selon l'ordre, le MJ peut décider d'apporter un malus par rapport à la situation,

Phénomènes Difficiles

- **Message télépathique**

L'individu peut envoyer un message télépathique à une personne à vue ou qu'il connaît, La difficulté du SD dépend du message et de la situation de la personne auquel il est destiné,

- **Sonde mentale**

L'individu peut tenter de lire les pensées d'une personne, En fonction de la marge de réussite, il aura accès à des informations plus ou moins « cachées » en fonction des capacités de celle-ci à garder ses secrets,

Phénomènes Complexes

- **Hypnose**

L'individu peut hypnotiser une personne pour lui faire effectuer une action (possibilité d'avoir un déclencheur pour que l'action se fasse plus tard), Le MJ peut ajouter un malus en fonction de l'action à réaliser.

- **Contrôle des Émotions**

L'individu peut contrôler les émotions d'une créature et même lui faire changer radicalement son état émotionnel (peur, colère, amour), Le MJ peut donner un ou plusieurs points de folie à la cible si le changement émotionnel lui fait effectuer une ou plusieurs actions qui vont contre ses valeurs morales,

Domaine du Feu

Phénomènes Simples

- Projectiles enflammés

L'individu peut enflammer des projectiles ajoutant 3 points de dommages en plus si elles touchent leur cible,

- Mains Brûlantes

Ses mains deviennent brûlantes et occasionnent des dommages fixes à la cible égalent à la marge de réussite + 3 si inflammable,

Phénomènes Difficiles

- Boules de Feu

L'individu crée une boule de feu qu'il peut envoyer sur une créature, Le MJ détermine le nombre de cibles qui sont touchées en fonction de la situation, Jet d'esquive possible, si échec la cible perd 6 Points de dommages + marge sinon il encaisse que la moitié des dommages,

- Résistance au Feu

L'individu devient immunisé aux effets du feu et de la chaleur, La durée dépend de la réussite, Avec un degré 3 rounds, deux degrés 10 rounds et 3 degrés 1 heure,

Phénomènes Complexes

- Appel d'Élémentaire

L'individu appelle un élémentaire de Feu pour obtenir de l'aide, La force de l'élémentaire et des services rendus dépendent de la marge de réussite, On considère l'élémentaire comme un élément narratif, Le MJ peut demander un test supplémentaire pour savoir s'il obéit ou non à la demande.

- Tempête de flammes

L'individu fait tomber une tempête de flammes sur un groupe de créatures dans un cercle de rayon de 10 mètres pendant marge de réussite rounds, Toute créature dans cette zone devra faire un jet d'esquive par round pour ne pas prendre 6 points de dommages dû aux flammes, Le MJ peut augmenter les dommages en fonction de la créature ou environnement,

- **Domaine de l'Illusion**

Phénomènes Simples

- Illusions Simples Visuels

L'individu peut créer une illusion visuelle simple dans une zone à vue, La durée et la précision de celle-ci dépend de la marge de réussite à la discrétion du MJ,

- Illusions Simples Sonores

L'individu peut créer une illusion sonore simple dans une zone à vue, La durée et la précision de celle-ci dépend de la marge de réussite à la discrétion du MJ,

Phénomènes Difficiles

- Image Décalée

L'individu peut décaler son image ou celle d'une personne ou d'un objet qui se substitue à la réalité, Les cibles de l'illusion doivent faire un jet de RM avec SD 18, En cas, d'échec, ils sont victimes du phénomène tant qu'aucune action ne vienne perturber la situation, En cas de réussite, ils sont perturbés au moins un round puis l'illusion n'a pas d'effet sur eux et donc peuvent agir normalement,

- **Zone de Silence**

L'individu crée une zone de silence autour de lui, Aucun son ne sort de la zone affectée, Par contre, il est possible d'avoir une conversation normale au sein de celle-ci, Le rayon d'effet est égal à la marge de réussite mètres,

Phénomènes Complexes

- **Imitation Parfaite**

L'individu peut créer un double parfait de lui-même à n'importe quel endroit à vue ou connu de lui, Toutes créatures victimes de ce phénomène doivent faire un jet de RM avec SD 24, En cas d'échec, ils restent trompés par l'illusion jusqu'à ce qu'une action vienne perturber la situation, En cas de réussite, ils sont perturbés 1 round avant de pouvoir agir normalement,

- **Clair vision**

L'individu est immunisé à tous les phénomènes illusoires durant 3 rounds avec 1degré de réussite, 10 rounds avec 2 degrés et 1 heure pour 3 degrés, Durant ce laps de temps, il peut voir tout objets ou ouverture dissimulées et desceller tous les pièges sur son chemin,

- **Domaine de la Matière**

Phénomènes Simples

- **Accélération petit objet**

L'individu peut appliquer une certaine accélération à un petit objet durant 1 dixième de seconde et donc le propulser dans une direction pour le transformer en projectile, S'il veut blesser une créature, il devra faire un test d'AD, le DF du projectile est égal au nombre de degré de réussite du phénomène (de 1 à 3),

- Disparition temporaire petit objet inanimé

L'individu peut dématérialiser un petit objet durant 1 round pour le rematérialiser le round suivant, Le retour se fera au même endroit avec un seul degré de réussite, un endroit à vue disponible avec deux et un endroit connu de l'individu avec 3, Dans ce dernier cas, il devra faire attention que l'endroit soit disponible s'il ne veut pas de mauvaise surprise et la destruction de l'objet si l'endroit est indisponible,

Phénomènes Difficiles

- Accélération individuelle

L'individu peut appliquer l'accélération à une créature, celle-ci devra faire un test de RP avec SD 18 en cas d'échec, elle est étourdie durant marge d'échec rounds, Les malus d'action pour celle-ci sont à la discrétion du MJ, En cas de réussite, elle sera étourdie durant un round et ne pourra agir durant celui-ci,

- Disparition temporaire Individuelle

L'individu peut faire disparaître une créature vivante mais au contraire du phénomène concernant le petit objet inanimé la rematérialisation se fera au même endroit, Par contre, le temps de disparition sera égal à la marge de réussite,

Phénomènes Complexes

- Téléportation

L'individu peut se téléporter à vue ou dans un endroit connu instantanément, Le MJ peut accorder la téléportation d'une personne supplémentaire avec un malus au jet,

- Très grande accélération

L'individu peut appliquer l'accélération à toutes les créatures présentes dans un rayon de 10 mètres autour de lui, Les effets sont identiques au phénomène d'accélération individuelle, Attention même les alliés de l'individu sont ciblés par ce phénomène,

- **Domaine de la Mort**

Phénomènes Simples

- Animation des morts

L'individu peut réanimer un cadavre récemment mort en zombie ou si cela fait plus longtemps en squelette,



Zombie

SP 12 BAC 2 BAD 0 D 12DF 2 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Aucune

Pouvoir Mort-vivant Protection surnaturelle* (Les attaques ont peu d'effet sur lui, il n'encaisse que les dommages fixes si attaque réussie)

Technique de combat Aucune sauf si le MJ décide d'en appliquer une de sa vie passée. Par contre le zombie est très lent et agit toujours en dernier lors d'un combat,

Informations utiles Le zombie est une créature animée qui n'a pas de volonté propre sauf si le MJ le décide pour l'histoire,

Équipement/Trésor Aucun,

- Sommeil des morts

L'individu peut faire croire à sa mort, la durée du phénomène dépend de la marge de réussite, Avec un degré 3 rounds, deux degrés 10 rounds et 3 degrés les effets durent 1 heure, Durant ce temps, il reste conscient mais tous les témoins le considèrent comme mort et agissent en conséquence,

Phénomènes Difficiles

- Faveur des disparus

L'individu peut bénéficier temporairement d'une capacité ou d'un don, Il le choisi dans la liste disponible mais avec l'accord du MJ, 3 rounds avec 1 degré de réussite, 10 avec 2 degrés et 1 heure avec 3 degrés,

- Frayeurs

L'individu peut effrayer d'un simple regard, La cible doit faire un test de RM avec un SD de 18, En cas d'échec, elle prend 1 point de folie et subit les effets de la peur (voir « gestion de la folie pour plus de détails »),

Phénomènes Complexes

- Touché vampirique

Par un simple touché, l'individu peut faire perdre des points de SP à sa cible qu'il récupère, Le nombre de points transférés est égal à la marge de réussite,

- Grande Animation des morts

L'individu peut réveiller les morts d'une zone (rayon marge de réussite mètres) sans en avoir le contrôle. Elles attaqueront toutes personnes présentes dans la zone sauf lui, La valeur des points de SP de chaque créature est égale à la marge de réussite,

- **Domaine des Rêves**

Phénomènes Simples

- Vision des rêves

L'individu peut voir le rêve d'une personne en même temps qu'elle mais sans en modifier son contenu, Selon la marge de réussite, le MJ peut accepter qu'il tente d'analyser le rêve pour obtenir des informations utiles par un test de renseignement avec un SD 18,

- Transformation onirique

L'individu peut s'introduire dans le rêve d'une personne pour en modifier le cours, Le nombre de modifications possibles est égale aux degrés de réussite,

Phénomènes Difficiles

- Implant Onirique

L'individu peut imprimer un rêve dans l'inconscient d'une personne, Dès qu'elle dormira, elle rêvera des événements choisis par lui, Ce phénomène ne dure qu'une nuit, le nombre d'événements est égale aux degrés de réussite,

- Songe

L'individu peut conditionner ses propres rêves afin que ceux-ci comportent des réponses symboliques à ses questions, Les réponses seront plus ou moins en fonction des degrés de réussite, Il ne peut poser qu'une question par nuit,

Phénomènes Complexes

- Rêve éveillé

L'individu peut troubler la perception de la réalité d'une personne, Les rêves de cette personne se mêlent au réel, La cible est comme victime d'une drogue hallucinogène, C'est l'individu que détermine l'orientation du rêve (cauchemar, rêves agréables voire érotique) Par contre c'est le MJ qui précise les éléments qui troublent la réalité,

- Vrai rêve

L'individu plonge un rêveur d'un rêve « intense », un monde onirique complexe dans lequel le rêveur a l'impression de vivre physiquement, Les événements dans cette réalité sont tellement intenses qui peuvent réellement atteindre l'intégrité physique de la cible qui pourrait mourir dans son rêve,



Le nombre d'événement est égale aux degrés de réussite, Une autre personne qui tenterait de réveiller la cible avant la fin du rêve intense prend le risque de le tuer car la victime devra faire un test de RM avec SD de 18 en cas d'échec elle meurt,

- **Domaine de la Terre**

Phénomènes Simples

- **Peau de Pierre**

La peau de l'individu devient dure comme la pierre, il obtient un bonus de défense et d'encaissement égale à +2 par degré de réussite, Durant un nombre de rounds égale à la marge de réussite,

- **Pierres Magiques**

L'individu enchante des pierres à lancer, celles-ci deviennent des projectiles magiques, Le nombre de pierres enchantées est égale à la marge de réussite et le bonus de dommage est égal au degré de réussite, L'enchantement se termine lorsque la pierre touche ou au bout d'une heure si elle n'a pas été utilisée,

Phénomènes Difficiles

- **Façonnage de la pierre**

L'individu peut façonner la roche, il la manipule comme s'il s'agissait d'argile mais à la fin du façonnage elle garde sa vertu première, Le temps de manipulation dépend du degré de réussite 3 rounds, 10 rounds ou 1 heure,

- **Fondre dans la roche**

L'individu peut se fondre dans la roche et faire partie intégrante d'elle durant 3 rounds pour un degré de réussite, 10 pour deux et 1 heure pour trois degrés, Durant ce laps de temps on ne peut tenter de l'atteindre physiquement,

Phénomènes Complexes

- Appel Élémentaire de Terre

L'individu appelle un élémentaire de Terre pour obtenir de l'aide, La force de l'élémentaire et des services rendus dépendent de la marge de réussite, On considère l'élémentaire comme un élément narratif, Le MJ peut demander un test supplémentaire pour savoir si l'élémentaire obéit ou non à la demande de l'individu,

- Tremblement de Terre

L'individu fait trembler le sol autour de lui (rayon marge de réussite mètres), Toute personne se trouvant dans la zone doit réussir un jet de Dextérité avec un SD de 18 ou tomber au sol et perdre les objets qu'elles tenaient, Pour les bâtiments, le MJ considère leur détérioration selon la marge de réussite obtenue, et détermine si les personnes subissent des dommages physiques en fonction des événements (chute, choc avec débris d'un bâtiment) et de leurs situations,

- **Domaine du Végétal**

Phénomènes Simples

- Adhérence

La peau de l'individu devient adhérente aux surfaces en bois ou de matière végétale (certaines habitations possèdent des éléments dans ces matières), Le MJ détermine les possibilités en fonction de la situation, Le temps d'adhérence dépend du degré de réussite 3 rounds, 10 rounds ou 1 heure,

- Croissance Végétale

L'individu améliore la croissance de la végétation et son rendement, Cette amélioration dépend du degré de réussite à la discrétion du MJ,

Phénomènes Difficiles

- Animation de plantes

Les plantes autour de l'individu s'animent et le protègent

Plante animée

SP 12 BAC 2 BAD 2 D 10DF 0 E 2 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Aucune

Pouvoir Aucun

Technique de combat En fonction des plantes animées, le MJ détermine le type d'attaque de celles-ci

Informations utiles C'est une créature animée qui n'a pas de volonté propre,

Équipement/Trésor Aucun,

- Mur d'épines

L'individu crée un mur d'épines qui blessera tout individu que tenterait de le franchir, Pour détruire le mur, il faudra infliger 10 + marge de réussite points de dommage, La dimension du mur dépendra du degré de réussite à la discrétion du MJ, Si un individu tombe dessus il lui inflige 6 de dommages supplémentaires en plus de ceux liés à la chute,

Phénomènes Complexes

- Botamorphisme

L'individu peut de manière temporaire acquérir les caractéristiques végétales, Notamment de synthétiser de la manière organique par photosynthèse (pour se passer de nourriture) de produire de l'oxygène de régénérer partiellement, Selon la mutation, le MJ détermine la durée en fonction de la réussite,

- Symbiote

L'individu peut créer un symbiote végétal, Ce dernier recouvre le corps de l'individu, Il lui octroie des bonus égaux aux degrés de réussite aux jets concernant les sens olfactifs et tactile et la résistance mentale, De plus, le symbiote est une véritable armure vivante et donc l'individu récupère un nombre de points d'encaissement égale aux degrés de réussite, Le symbiote dure un nombre de jours égale à la marge de réussite, Par contre, le MJ peut décider que certaines interactions sociales sont plus compliqués à cause de la présence du symbiote sur le corps de l'individu,



MAGIE CHAMANIQUE

Tradition Chamanique

La magie d'un chaman lui vient des pierres, des plantes, des coquillages et des animaux que son peuple connaît. Cette tradition est souvent dénigrée par les érudits « civilisés » qui la qualifient souvent d'adoration primitive de la nature. Toutes les créatures vivantes peuvent devenir des alliés potentiels qui peuvent être contactés par la magie. Lorsque vous créez un chaman, vous devez aussi lui choisir son animal totem. Ce choix est très important car il va vous donner les règles strictes de la vie de votre personnage. Il existe des centaines de possibilités de choix de totems mais dans un souci de simplicité je vous en propose neuf pour servir de base.



- **Aigle**

Caractère Chaman Aigle est fier, il ne supporte pas ceux qui agissent pour le mal. Il est le protecteur de la nature et ses actions se feront toujours pour le bien de celle-ci. C'est le plus fervent protecteur de la nature, pour lui elle est sa priorité.

Avantages Aigle est celui qui vole haut dans le ciel et voit tout ce qui se passe sur la Terre. Sa vue perçante donne un bonus de +2 aux jets de perception visuelle.

Restrictions Il ne tolère pas ceux qui polluent la Terre et il est prêt à affronter tous les dangers pour vaincre. Il doit agir envers ses individus sans utiliser de matériel moderne,

- **Chien**

Caractère Chaman Chien est loyal envers ses amis et sa famille. Il est prêt à combattre pour défendre son foyer et ses possessions mais, généralement hors de son territoire il ne se montre pas agressif. Chien aime les gens et les défend sans pitié contre les esprits dangereux ou la magie malfaisante.

Avantages Son puissant odorat permet à Chien de percevoir facilement les odeurs (bonus de +2 aux jets de détection liés à l'odorat)

Restrictions Chien est obstiné jusqu'à l'entêtement pour faire changer de plan d'action, il faut que l'individu qui tente de le persuader réussisse un jet avec une difficulté majorée de 5 points

- **Corbeau**

Caractère Chaman Corbeau est un jouisseur de la vie, il profite au maximum de celle-ci. Il est un escroc, rusé, instable et tortueux dans sa manière d'agir. Il est la contradiction incarnée, tour à tour cupide et généreux.

Avantages Corbeau est un bluffeur né, il a de grandes facilités pour duper son entourage. Bonus +2 jets de comédie et manipulation.

Restrictions Corbeau est un glouton soit très gros soit très maigre, il est toujours affamé au point qu'il lui est impossible de refuser une offre de nourriture. Il déteste combattre et préfère que les autres se chargent de cet aspect de la vie. Il ne se bat que pour sa survie préférant la fuite au combat.

- **Coyote**

Caractère Coyote est le grand escroc, imprévisible et téméraire a un moment et couard l'instant d'après. Il peut être un véritable ami ou un sombre plaisantin qui mène ses compagnons, droit aux pires dangers. Il est trop indépendant pour se sentir lié par autre chose que sa propre parole. Il est terriblement curieux et enclin à prendre des risques, juste pour le plaisir. Il peut se montrer cupide.

Avantages/Restrictions Aucun

- **Loup**

Caractère Chaman Loup est chasseur et guerrier. Il est farouchement loyal à ses compagnons et sa famille. Un vieux proverbe dit que Loup gagne tous ses combats sauf un... celui au cours duquel il meurt.

Avantages Loup est un guerrier ne, Bonus de +1 aux jets de combat et d'initiative.

Restrictions Loup ne peut trahir sa parole donnée et ne peut faire preuve de couardise. Il est important pour lui de ne pas faillir à sa responsabilité.

- **Ours**

Caractère Chaman Ours est placide dans son comportement et ses déplacements. Mais son attitude change lorsqu'on le force au combat, il devient implacable et enragé. Il est en harmonie avec le monde qui l'entoure. Il est lent à s'exprimer mais puissant à la bataille. Ours est un soigneur reconnu, à moins d'avoir une très bonne raison de le faire, il ne refusera pas ses services à quelqu'un qui en a besoin.

Avantages De par sa nature, Ours est doué pour prodiguer ses soins et obtient un bonus de +2 aux jets concernant les premiers secours et médecine.

Restrictions Ours peut devenir frénétique lorsqu'il est blessé, jet de RM SD 12 si perte jusqu'à 6 points de santé et SD 18 au-delà)

- **Rat**

Caractère Rat est un voleur furtif, égoïste incapable de partager quoi que ce soit avec quelqu'un même avec ses compagnons. Il rechigne à combattre, préférant la fuite à la bagarre. Il aime être entretenu par quelqu'un d'autre et pourra pour cela se montrer avenant même si ses sentiments seront les mêmes (il reste égoïste ne se préoccupant que de ses intérêts).

Avantages Passer maître dans l'art d'éviter le danger, Rat obtient un bonus de +2 aux jets d'esquive et ceux concernant la fuite et la discrétion.

Restrictions Rat est sale et mal entretenu et son comportement couard jets sociaux amicaux malus de 2 points.

- **Raton laveur**

Caractère Raton Laveur est un bandit ruse qui peut s'échapper de n'importe quel piège ou danger. Il prend part à un combat s'il y est contraint mais préfère souvent la stratégie et la ruse. Il est de nature solitaire mais peut se joindre à un groupe s'il a un intérêt car Raton laveur peut être cupide mais seulement si le butin représente un intérêt pour lui.

Avantages Il est très agile de ses doigts, bonus de +2 aux jets d'habileté manuelle.

Restrictions Sa nature cupide peut le pousser à prendre de gros risques et oublier un temps les dangers et les conséquences de ceux-là pour obtenir ce qu'il veut (objet ou informations). Au MJ de définir ce qui peut pousser Raton laveur à se défier du danger.

- **Serpent**

Caractère En règle générale, Serpent est d'essence féminine, la plupart des chamans serpent sont des femmes. Serpent est comme Ours pour ce qui concerne les soins. Serpent peut se montrer bon conseil mais pas sans contrepartie. Il s'adapte facilement à son environnement.

Avantages Bonus de +1 aux jets de médecine ou soins, diplomatie et stratégie.

Restrictions Chaman Serpent à besoin de beaucoup de repos (au moins 10h de sommeil par nuit), il est rapidement absorbé par ses activités, il a énormément de mal pour changer celles-ci car ses décisions sont toujours réfléchies.

Pouvoirs des esprits

Les chamans bénéficient d'un lien astral avec leur Animal Totem. Bien sûr, ils ont tous une façon personnelle d'accéder aux demandes du chaman. L'esprit Aigle réagira différemment par rapport à l'esprit Rat. Je vous donne ici quelques possibilités pour interpréter cela mais vous pouvez décider de le faire à votre façon rien est figé, le plus important c'est que cela vous corresponde.

Les liens astraux de demande d'informations (Niveau Novice)

Rappel : il faut que le chaman plonge en méditation pour demander des informations simples aux esprits de la nature. Durant ce temps, il reste vulnérable aux différentes agressions extérieures. Chaque animal totem possède un rituel pour accéder à la requête du chaman :

- Aigle est soucieux de la Nature, il est impensable de croire qu'il répondra à un chaman si ce dernier n'a pas choisi un lieu naturel sein pour son appel. Il ne répondra pas si la réponse peut nuire à quelqu'un de bien. Le chaman se doit d'être révérencieux avec lui sinon sa fierté lui empêchera de répondre

- Chien aime les endroits chaleureux ou Il fait bon vivre. Il est donc primordial pour appeler Chien que le lieu de méditation présente cette chaleur. Il sera offusqué d'apprendre que les informations qu'on lui demande serviront à détruire un foyer (Au MJ de jouer sur ce point concernant la définition de foyer).

- Corbeau aime les offrandes, il est inutile de croire pouvoir obtenir des informations de sa part sans cela. Son caractère instable pourra réserver quelques surprises au chaman qui souhaite obtenir son aide. S'il est dans son bon jour, il pourra fournir un nombre d'informations importantes voir cruciales. Par contre, à l'inverse il pourrait se montrer avare en aide s'il n'est pas décidé.

- Coyote est imprévisible, il peut répondre rapidement et de manière précise aux questions du chaman ou bien se faire attendre et donner des réponses confuses ou imprécises sur ce qui lui est demande. Sa curiosité pourrait le pousser à demander plus d'informations au chaman.

- Loup répondra toujours aux appels de son chaman car il sait que celui-ci ne prendra la peine de le consulter seulement si cela est vraiment nécessaire. S'il est appelé pour une raison futile, il pourrait très mal réagir et le faire comprendre à son chaman.

- Ours aime entrer en contact avec son Chaman, son domaine de prédilection est la médecine et la préservation de la nature. Il répondra toujours de manière pondère et avec calme aux questions posées. Si ours ne répond pas c'est qu'il a été déçu de son comportement et attendra qu'il fasse le nécessaire pour réparer ses erreurs pour lui répondre de nouveau n'en tenant aucune rancune.

- Rat répond aux appels de son chaman, s'il répond aux questions c'est que cela va dans son sens. Rat sait que si son Chaman vit dans de bonnes conditions, il pourra mieux servir ses intérêts. Un serviteur bien entretenu est un serviteur utile et bon.

- Raton laveur répond aux appels de son chaman si celui-ci sait se montrer généreux avec lui. Ses réponses dépendront aussi des offrandes. Il est fort possible que Raton laveur demande d'autres cadeaux, c'est pour ça que le chaman prévoyant sait qu'il doit toujours en préparer d'avance si besoin.

- Serpent répond rapidement aux questions de son chaman et se montre bon conseil dans l'utilisation des informations divulguées. Mais il se doit d'être généreux en tout temps avec lui. Serpent préfère des petites attentions quotidiennes aux cadeaux somptueux mais rares. Il se doit de cultiver sa relation avec Serpent régulièrement et non seulement lorsqu'il a besoin de son aide.

Les liens astraux de protection (Niveau Adeptes)

Le chaman plonge en méditation pour demander la protection de son Animal Totem. S'il agit bien en correspondance aux attentes de son Animal Totem, ce dernier le protégera aussitôt des agressions physiques ou sous le plan astral. Durant ce temps, le chaman pourra se reposer et récupérer de ses blessures.



Même RAT protégera son serviteur efficacement. En termes de jeu, la protection du chaman dure 8 heures. Durant celles-ci, le chaman récupère tous ses points de santé. Par contre, après cette période le chaman ne pourra plus bénéficier d'aide de son Animal totem durant un certain temps (au MJ de le définir mais au moins une période de 24h). En cas de blessures importantes, le chaman pourra prendre certains traits de son Animal.

L'utilisation trop régulière de ce lien peut amener le chaman à se transformer entièrement en animal. De nombreuses légendes parlent de chaman ainsi transforme vivant leur nouvelle vie sous l'apparence de leur animal de cœur.

Les liens astraux d'aide au combat (Niveau Maître)

Rappel : A ce niveau de lien, il peut demander l'aide de son Animal-Totem au cœur même du combat. La façon d'agir diffère selon l'Animal-Totem mais le but reste le même aider son chaman lors de son combat. Il appartient au MJ et au joueur de se servir de leurs imaginations pour représenter le visuel de cette aide.

Exemple Le chaman Aigle se servira de ses doigts comme de serres, pouvoir faire un saut exceptionnel (prendre son envol), son cri peut tétaniser son ou ses adversaire, une image astrale d'un aigle géant peut attaquer directement l'ennemi... L'aide accordée doit être en relation avec l'Animal-Totem

En termes de jeu, le personnage sacrifie une partie de ses points de santé pour obtenir l'aide. Quelques points peuvent donner un bonus à un jet de dé en combat. En règle générale, un point donne un bonus de +2 à un jet durant un combat, 2 points pour un bonus de +5 et 3 points pour un bonus de 10. Exceptionnellement, il peut décider de se sacrifier pour obtenir une aide cruciale de son Animal Totem. A ce niveau de sacrifice, c'est au MJ de définir les conséquences et pourquoi pas ouvrir une partie d'aventure vers le monde astral...

OPPOSITIONS



BONUS AC	BAC	0	+2	+5	+1D12	+1D12+2	+1D12+5
BONUS AD	BAD	0	+2	+5	+1D12	+1D12+2	+1D12+5
DEFENSE	D	10	12	15	18	20	25
ENCAISSEMENT	E	0	2	4	6	8	10
DOMMAGES FIXES	DF	0	2	4	6	8	10
VIGILANCE	V	10	12	15	18	20	25
RESISTANCE MENTALE	RM	0	+2	+5	+1D12	+1D12+2	+1D12+5
RESISTANCE PHYSIQUE	RP	0	+2	+5	+1D12	+1D12+2	+1D12+5
SANTE PHYSIQUE	SP	6	12	18	24	30	36

Tableau de facteurs de puissance (FP)

Dans le tableau ci-dessus, je vous donne les données disponibles pour construire vos adversaires. Il y a neuf types de données similaires quel que soit l'adversaire. Les seconds rôles sont les seuls à bénéficier d'un traitement de faveur et avoir des scores en caractéristiques pour les autres adversaires, si le MJ a besoin d'effectuer un jet d'action simple ou en opposition, il peut utiliser le rang dans la donnée secondaire pour déterminer le score dans la caractéristique souhaitée. BAC = FO ; BAD = PE ; D = DE ; RP = CO ; RM = IN ; Pour CH = choix du MJ

Trésor/équipement En fonction du MJ, l'adversaire peut avoir un trésor/équipement qui peut être récupérable. Il faut penser à le faire avant le début de la partie. Un gobelin n'aura pas d'équipement voir peu ou pas de richesse sur lui comparer à un dragon ancien qui aura accumulé de nombreuses richesses au cours de son existence.

Principe des dés explosifs Seuls les personnages joueurs et les seconds rôles peuvent en bénéficier.

Capacités L'adversaire possède une capacité qui lui donne le D12 supplémentaire aux jets concernés.

Exemple Un lancier vétéran peut avoir la compétence combat au contact pour pouvoir lancer 3D12 à ses jets d'attaque au contact et garde les 2 meilleurs résultats.

Pouvoirs

Animal sauvage L'adversaire est un animal sauvage réagit par son instinct, il obéit en priorité à celui-ci. Un personnage peut tenter de l'ensorceler mais le MJ doit garder en mémoire : qu'il ne risquera pas sa vie (il fuira s'il risque sa survie), protégera ses petits (ne les abandonnera pas), peur primaire (exemple le feu), intelligence animale (il ne peut pas distinguer/effectuer certaines différences/ actions).

Animation de cadavres L'adversaire est capable de réanimer des corps récemment tués, par toucher paroles ou autre méthode à la discrétion du MJ.

Apparence effrayante L'apparence de l'adversaire peut effrayer ses ennemis, et obliger un test de peur. Le MJ détermine le SD (en fonction de la situation mais aussi de l'apparence) puis le personnage lance son jet de résistance mentale. En cas d'échec, il prend 1 point de folie et un malus de 5 points à sa prochaine action.

Appel de renfort L'adversaire s'il a la possibilité appeler du renfort qui seront sur place dans 1D12 rounds.

Armes naturelles L'adversaire ne peut pas être désarmé, sauf si on le sépare de son arme naturelle.

Arme magique L'adversaire possède une arme qui peut occasionner des dommages magiques.

Armure magique L'adversaire possède une protection contre les attaques magiques (discretion du MJ).

Attaque Colossale Si la taille de l'adversaire est largement supérieure, elle peut tenter de balayer ou projeter de son passage ses adversaires. Il fait une attaque, si celle-ci est réussie la ou les cibles en contact sont projetée(s) à marge de réussite mètres. Les dommages subit voir ceux dus aux chutes.

Attaque de Souffle L'adversaire est capable de souffler sur son ou ses adversaires (à déterminer par le MJ). Le souffle peut être enflammé (dommage par le feu), empoisonné (dommage par le poison), acide (corrosion du métal), de glace (dommage par le froid), ou juste un souffle violent servant à faire tomber son adversaire.

Attaque en bande L'adversaire attaque souvent en bande, cette technique lui permet d'avoir un bonus d'attaque +1 pour chaque créature en plus (un groupe de 3 créatures attaquant un personnage, chacune gagne +2) mais aussi si c'est possible de faire subir les dommages à une créature en meilleur état de santé.

Attaque mortelle L'adversaire possède une attaque (max 1 fois par tour) qui peut se réaliser selon certaines conditions (à définir par le MJ), les dommages sont doubles.

Capacité de vol L'adversaire peut voler et avoir des avantages lors d'un combat.

Carnivore Si l'adversaire réussit une attaque critique, vous pouvez considérer qu'elle obtient une deuxième attaque pour mordre son adversaire. On considère que la première attaque a servi à agripper son adversaire. Si cette 2eme attaque obtient plus de 5 de marge, on considère que la cible est renversée et immobilisée.

Charge Furieuse L'adversaire peut parcourir une distance de 10 mètres supplémentaire pour charger son adversaire et lance 3D12 lors de son attaque.

Chef L'adversaire exerce une certaine influence sur d'autres créatures, en général elles lui obéissent fidèlement, le protégeraient du danger et sont plus prompte à agir. Les créatures sous ses ordres à vue obtiennent un bonus de +1 aux jets d'Attaque de contact et tests de peur et aux scores d'Initiative.

Corps dangereux L'adversaire possède un corps dangereux rendant les attaques risquées (corps épineux risque d'être blessé si on rate son attaque), émanation de vapeurs toxiques (jet de Force pour éviter de subir des nuisances), explosif (si la créature meurt, elle peut exploser et occasionner des dégâts).

Enragé L'adversaire peut devenir enragé lorsqu'il est au contact, bonus de +5 en attaque mais -2 à sa défense. En général, elle devient enragée dès qu'elle est à perdu un certain nombre de points de santé.

Évasion L'adversaire peut d'une manière naturelle/magique s'évader sans qu'on puisse lui porter une attaque d'opportunité. Sauf les attaques à distance selon certaines conditions.

Immortelle L'adversaire ne peut être détruite (ou seulement d'une certaine façon) lorsque ses points de vie tombent à zéro, elle est bannie (démon), désactivée (mort-vivant).

Immunité aux attaques mentales Immunité aux attaques mentales

Instinct de survie L'adversaire à un instinct de survie, elle ignore les malus dus aux blessures en combat.

Lanceur de sorts L'adversaire peut lancer des sorts de magie, le MJ doit préparer la liste en avance.

Mort-vivant L'adversaire fait partie de la catégorie des morts-vivants, la créature est immunisée aux effets psychologiques (sommeil, peur...) et pour le combat les malus de santé ne sont pas à prendre en compte.

Porte Chance Pour augmenter la durée de certains de vos PNJ importants, vous pouvez décider la réussite d'une action (hors combat) au lieu de lancer les dés.

Protection naturelles L'adversaire bénéficie d'une protection naturelle qui peut lui donner des points de protection, réduire certains types de dommages (armes non magiques, certains types d'armes sont inefficaces, certains types d'attaque (le feu sur un élémentaire de feu))

Régénération surnaturelle L'adversaire peut se guérir très rapidement de ses blessures. Il peut exister un certain type de dommages qui empêche celle-ci (le feu pour les trolls)

Respiration aquatique L'adversaire est capable de respirer normalement sous l'eau. Ce pouvoir peut être modifié et s'adapter à un certain d'environnement.

Tir précis L'adversaire est capable de faire un tir efficace s'il peut avoir un round pour se concentrer, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque à distance.

Transformation L'adversaire est capable de se transformer sous une/des autre(s) forme(s),

Vampirisation L'adversaire est capable d'aspirer l'énergie de ses ennemis (en général un transfert d'énergie se fait, les points de vie de la victime vont vers la créature).

- **Type d'adversaires**

Très Faible Il s'agit des animaux ou créatures de petite taille, comme le rat, serpent, scorpion mais aussi renard ou chat sauvage ou encore d'enfants ou d'individus faibles.

Faible Il ne représente pas une vraie menace, mais il ne faut pas les négliger pour autant. On trouve dans cette catégorie le goblin, le kobold, mais aussi loup ou chien sauvage ou des individus non combattant.

Normal La menace est un peu plus sérieuse mais reste relative pour le personnage. Le brigand, l'Orc mais aussi des gros félins comme le lion ou le tigre.

Assez forte Petits chefs qui peuvent diriger un groupe de petites frappes ou d'ordinaire. Mais aussi des gros animaux comme les éléphants ou certaines créatures.

Forte Boss de quartier ou de tribu, il a un ou plusieurs lieutenants sous ses ordres.

Très forte On entre dans le dur, très difficile à atteindre et encore plus à abattre. On peut avoir un dragon adulte mais aussi un chef de guerre.

Second rôle Il s'agit de PNJ importants pour l'histoire, le MJ doit le développer comme un personnage normal.

Puis il lui ajoute les Bonus d'expérience qu'il juge nécessaire. Il bénéficie du principe des dés explosifs.

Figurant Il s'agit de PNJ peu importants (en principe) pour l'histoire. On considère qu'il dispose des scores minimums et aucune capacité sauf si le MJ juge qu'il peut être utile qu'il en possède.



- ANIMAUX SAUVAGES

Scorpion

SP 6 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Aucun

Pouvoir Attaque Poison (SD 12 si échec malus aux jets -2 durant 1D10 Rounds)

Technique de combat Il tente d'empoisonner son ennemi avec son dard et ensuite il se défend avec ses pinces.

Informations utiles Le scorpion attaque essentiellement pour se défendre si on ne l'agresse pas il ne le fait pas.

Équipement/Trésor Aucun, mais si le poison n'est pas utilisé on peut le récupérer pour le vendre.

Loup

SP 12 BAC 0 BAD 0 D 12 DF 2 E 0 RM 0 RP 0 V 12

Capacité Esquive

Pouvoir Animal sauvage Attaque en Bande

Technique de combat Le loup n'attaque que par nécessité et s'il y a trop de résistance préférera partir pour revenir plus tard harceler et avec ses cris effrayer/rendre nerveux les individus.

Informations utiles Ils vivent en meute avec un mâle Alpha.

Équipement/Trésor Aucun, mais si un personnage a la capacité et les moyens de la retirer et préparer une peau de loup peut se vendre au marché.

Lion

SP 12 BAC 2 BAD 0 D 12 DF 2 E 0 RM 0 RP +2 V 12

Capacité Aucune

Pouvoir Animal sauvage Rugissement (Test de peur SD 18 si échec malus 5 au prochain round)

Technique de combat Le lion va rugir au début du combat pour effrayer sa victime et prendre l'initiative en cas d'échec au Test de son opposant. Si échec critique, l'opposant ne peut pas agir durant le premier round

Informations utiles Le lion vit dans la savane, entoure de sa « famille » composée de plusieurs lionnes quelques jeunes lions et d'autres plus âgés.

Équipement/Trésor Aucun, mais la peau peut se vendre.

Elephant

SP 18 BAC 5 BAD 0 D 15 DF 2 E 2 RM 0 RP +5 V 12

Capacité Aucun

Pouvoir Animal sauvage Charge furieuse Protection naturelle (Peau +2encaissement)

Technique de combat L'éléphant n'est pas un animal agressif mais peut se montrer dangereux et charger s'il se sent en danger. Il faut réussir un test de peur (SD15) pour agir lors d'une charge.

Informations utiles Il est rare de tomber sur un animal solitaire, certains peuples ont décidé d'élever des éléphants pour en faire des montures de combat.

Équipement/Trésor Les défenses d'éléphants ont une grande valeur marchande mais certains peuples considèrent l'éléphant comme un animal sacré.

Gorille

SP 18 BAC 5 BAD 0 D 15 DF 2 E 2 RM +5 RP +5 V 12

Capacité Aucun

Pouvoir Animal sauvage

Charge furieuse Enragée

Technique de combat Lorsqu'il voit un intrus sur son territoire, le gorille commence à l'impressionner en se redressant puis le charge si ce dernier n'a pas fui pour le marteler de violents coups de poing une fois au sol.

Informations utiles Le gorille est un animal très territorial qui protège féroce­ment celui-ci

Équipement/Trésor

Certains acheteurs pourraient être intéressés d'avoir un gorille em­paille dans leur collection.



Tyrannosaure

**SP 24 BAC 1D12 BAD 0 D 15 DF 5 E 6 RM 0 RP +5
V 15**

Capacité Combat Contact

Pouvoir Animal sauvage Armes naturelles Attaque colossale Carnivore Protection naturelle

Technique de combat Le tyrannosaure a les sens très développés qui lui permettent souvent de ne pas être surpris et surtout de retrouver ses cibles.

Informations utiles Chez les Tyrannosaure, c'est la femelle le plus dangereuse notamment si elle a des petits à nourrir ou à protéger. Elle est tenace et suivre sa proie durant des jours.

Équipement/Trésor A moins d'être un expert ou d'avoir une commande pour un morceau, il est difficile de pouvoir s'enrichir avec les restes d'un Tyrannosaure.

• CREATURES

Kobold

SP 6 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 2 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Aucune

Pouvoir Vision nocturne

Technique de combat Le Kobold va tenter d'avoir l'avantage de sa vision nocturne s'il le peut.

Informations utiles Il déteste la lumière forte et très couard

Équipement/Trésor Il ne possède pas beaucoup de richesses.

Squelette

SP 12 BAC 2 BAD 0 D 12 DF 2 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Aucune

Pouvoir Mort-vivant Protection naturelle* (Les attaques à distance ont peu d'effet sur lui, il n'encaisse que les dommages fixes si attaque réussie)

Technique de combat Aucune sauf si le MJ décide d'en appliquer une de sa vie passée.

Informations utiles Le squelette est une créature animée qui n'a pas de volonté propre sauf si le MJ le décide pour l'histoire l'esprit du défunt peut être à prendre en compte.

Équipement/Trésor Aucun, sauf les armes qui peuvent avoir une valeur historique

Goule

SP 12 BAC 2 BAD 0 D 12 DF 2 E 2 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Discrétion

Pouvoir Attaque mortelle (morsure paralysante SD 15 Jet de RP si échec malus 5 au prochain round) Mort vivant

Technique de combat La goule va tenter de surprendre sa victime pour la mordre

Informations utiles Les goules vivent en communauté dans des endroits sombres et humides comme les égouts ou les cimetières.

Équipement/Trésor Quelques babioles de son passé

Wiverne

SP 24 BAC 5 BAD 0 D 12 DF 2 E 2 RM 0 RP +2 V 10

Capacité Combat Contact

Pouvoir Animal sauvage Armes naturelles (Queue)

Capacité de vol Carnivore

Technique de combat En premier il tente de paralyser sa cible en le piquant avec sa queue puis l'agrippe pour le soulever du sol et l'emmener dans son nid pour dévorer sa victime vivante.

Informations utiles Si l'attaque paralysante de la queue atteint sa cible, cette dernière doit faire un test de RP SD 18 avec un malus de 2. Si échec, il est paralysé en fonction de degrés d'échec 1degré=1round, 2=1 tour, 3=1heure,

Équipement/Trésor La queue et son dard paralysant ont une valeur marchande.

Vampire

SP 24 BAC 5 BAD 0 D 15 DF 2 E 2 RM +5 RP +5 V 15

Capacité Aucune

Pouvoir Mort-vivant Regard hypnotique (jet de RM SD 18 si échec aucune action durant degrés réussite rounds possibilité de tenter de résister round suivant avec malus de 2) Régénération surnaturelle (regagne 2 SP par round) Vampirisation.

Technique de combat Le vampire va utiliser son regard hypnotique pour vampiriser sa proie

Informations utiles Vous pouvez si vous avez le temps développer votre vampire en second rôle en utilisant le chapitre sur les vampires dans ce document.

Équipement/Trésor Cela dépend du type de vampire utilisé.

Dragon

SP 36 BAC 1D12 BAD 1D12 D 18 DF 5 E 8 RM +5

RP +5 V 18

Capacité Combat contact

Pouvoir Armes naturelles (griffes et crocs) Attaque Colossale Attaque de souffle Attaque Mortelle Lanceur de sorts (domaine à choisir) Protection naturelle (Peau)

Technique de combat Le dragon voit, le dragon tue et le dragon récupère les richesses.

Informations utiles Il est très rare de voir plusieurs dragons au même endroit si c'est le cas « fuyez pauvres fous »

Équipement/Trésor Un conseil prévoyez du temps pour le faire avant la partie



- **CRIMINELS**

Gamin des rues

SP 6 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Esquive

Pouvoir Aucun

Technique de combat Il participe rarement à un combat.

Informations utiles Les criminels se servent des gamins pour espionner ou les alerter d'un danger.

Équipement/Trésor Très peu de chose mais comme ils servent à l'occasion de coursier ils peuvent détenir un document avec des informations importantes.

Petite frappe

SP 12 BAC 2 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Esquive

Pouvoir Attaque en Bande

Technique de combat Le gamin des rues est sorti de l'adolescence et a appris à taper avec ses potes. Ils suivent les ordres mais peuvent vous agresser s'ils en ont l'occasion.

Informations utiles Individuellement certains peuvent être sympathiques mais en groupe, ils sont hargneux et agressifs.

Équipement/Trésor Il peut avoir un peu d'argent sur eux et des armes de contact voir à feu.

Chef de gang

SP 12 BAC 0 BAD 0 D 12 DF 2 E 2 RM +2 RP +2 V 12

Capacité Esquive

Pouvoir Chef

Technique de combat Il a réussi à s'imposer dans sa bande, il laisse ses « hommes » s'occuper des intrus et intervient pour donner des coups sans prendre de risque. Si l'opposition est trop forte il n'hésitera pas à fuir.

Informations utiles C'est le chef du quartier, il se montre plein d'assurance lorsqu'il se sent en sécurité. Certains peuvent se montrer fidèles et prévoyant envers ceux de son gang.

Équipement/Trésor Il a en sa possession de l'argent et diverses choses que son gang à voler. En arme, il affectionne d'avoir un pistolet de poing ou une lame,

Hommes de main

SP 18 BAC 0 BAD 0 D 12 DF 2 E 2 RM +2 RP +2 V 15

Capacité Combat contact Combat Distance

Pouvoir Appel de renfort

Technique de combat Si c'est possible, ils tentent de se débarrasser de leurs ennemis en leur logeant une balle dans le « buffet » sauf si le boss veut leur parler.

Informations utiles Ils ont appris à se servir d'armes pour se battre depuis leur enfance. La rue a fait d'eux des survivants qui savent se défendre ou attaquer si besoin.

Équipement/Trésor Ils possèdent un bon équipement sur eux et assez d'argent pour gérer les urgences.

Assassin

SP 18 BAC 2 BAD 2 D 15 DF 2 E 2 RM +2 RP +2 V 18

Capacité Combat contact Combat Distance Discrétion

Pouvoir Tir précis

Technique de combat Selon la spécialisation de l'assassin sa technique pour remplir ses contrats diffère : tirs à distance, de l'empoisonnement, meurtre durant le sommeil...

Informations utiles Il s'agit d'un assassin de base, si vous voulez en faire une Némésis je vous conseille de le développer.

Équipement/Trésor Il garde peu de choses sur lui mais possède de nombreuses ressources.

Baron du crime

SP 24 BAC 5 BAD 2 D 15 DF 5 E 4 RM +5 RP +5 V 15

Capacité Combat contact Combat Distance Discrétion Commandement

Pouvoir Appel de renfort Chef

Technique de combat Il ne se déplace généralement jamais seul et veille toujours à ce que les endroits qu'il fréquente soient sécurisés avant sa venue. Il combattra jamais seul.

Informations utiles Si vous voulez en faire un personnage plus important je vous conseille d'en faire un second rôle.

Équipement/Trésor Il peut avoir une arme sur lui ainsi que de l'argent mais en général il obtient ce qu'il veut d'une autre manière

- **HYBRIDES**

Dromite (homme-fourmi)

SP 12 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Aucune

Pouvoir Télépathe

Technique de combat Ce ne sont pas des guerriers mais peuvent se battre jusqu'à la mort s'il s'agit de défendre leur foyer mais surtout leur reine.

Informations utiles La société Dromite est très bien organisée, comme pour les fourmis il existe des rivalités entre les communautés notamment rouge et noire.

Équipement/Trésor Certaines rumeurs prétendent que d'énormes richesses gisent aux pieds des reines. Avec un peu d'audace et un guide Dromite (consentant ou pas) on pourrait devenir très riche.

Harpie



SP 18 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM +2 RP 0 V 12

Capacité Aucune

Pouvoir Armes Naturelles (griffes), Capacité de vol, Carnivore

Technique de combat Elles tentent d'agripper la proie pour la soulever du sol à plusieurs et la faire chuter d'une bonne hauteur.

Informations utiles Les Harpies nichent en hauteur dans tous les types d'environnement. Exclusivement féminin, elles sont ovipares et violent les individus mâles qui croisent pour grossir leurs rangs (bébé harpie)

Équipement/Trésor Rien sur elle mais possibilité d'en trouver des restes au nid.

Sirène

SP 18 BAC 0 BAD 0 D 12 DF 0 E 0 RM +2 RP 0 V 15

Capacité Aucune

Pouvoir Chant hypnotique (RM SD 18 pour éviter paralysie durant 1round x marge d'échec) Respiration aquatique

Technique de combat Avec le chant hypnotique elle tente de noyer les marins qu'elle croise.

Informations utiles Les noyés seraient transformés en homme poisson hybride et grossiront les rangs de l'armée qui surgirait des océans et envahiraient le monde grâce à leur double système de respiration. Ensuite, les sirènes lanceraient un rituel « grande vague » pour immerger les terres.

Équipement/Trésor Leurs cités regorgent de trésors.

Homme Scorpion

SP 18 BAC 2 BAD 0 D 12 DF 2 E 6 RM 0 RP 0 V 15

Capacité Aucune

Pouvoir Attaque « poison » (voir scorpion mais SD 18 Malus 5) Attaque en bande Protection naturel

Technique de combat Ils affaiblissent leur victime avant de les empoisonner pour les ramener au camp et les manger.

Informations utiles Il est possible d'avoir un lanceur de sorts parmi eux,

Équipement/Trésor Rien sur eux mais leur carapace peut servir de pièce d'armure et le poison se revendre.

Hommes Lézard

SP 18 BAC 2 BAD 2 D 12 DF 2 E 2 RM 0 RP +2 V 15

Capacité Combat contact Combat à Distance

Pouvoir Enragé

Technique de combat Ils ont une société avec une structure martiale, chaque individu sait se battre avec tout type d'arme depuis son enfance.

Informations utiles Descendants dégénérés d'un peuple aux pouvoirs semblant presque divin

Équipement/Trésor Dans leur cite on peut trouver un artefact des anciens aux vertus prodigieuses.

Nagas

SP 24 BAC 0 BAD 0 D 18 DF 4 E 2 RM +5 RP +2 V 18

Capacité Discrétion

Pouvoir Apparence effrayante Corps dangereux (sang empoisonné) Lanceur de sorts (domaine à choisir)

Technique de combat La créature va tenter de surprendre sa cible lui lancer un sort et venir le finir au contact

Informations utiles Les nagas vivent dans le monde souterrain ou elles gardent les trésors de la terre. Ceux sont majoritairement des femmes au corps de serpent.

Équipement/Trésor Il s'agit essentiellement d'œuvre d'art ou de savoirs perdus.

- **PEAUX VERTES**

Snot

SP 6 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Esquive

Pouvoir Aucun

Technique de combat Aucune

Informations utiles Les Snots sont des créatures très stupides et très couard qui ont beaucoup de mal à coordonner leurs actions. Le risque avec les Snots, c'est qu'ils vont chercher de l'aide dès que possible auprès des autres peaux vertes.

Équipement/Trésor Aucun ils ne savent pas conserver ce qu'ils peuvent trouver.

Gobelin

SP 12 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Esquive

Pouvoir Attaque en Bande

Technique de combat Le gobelin est plus grand que le Snot (taille enfant de 10ans), il reste couard mais en surnombre n'hésitera pas à se battre. Au besoin, il ira chercher du renfort.

Informations utiles La culture Gobeline reste primitive, leur intelligence est limitée.

Équipement/Trésor Il peut avoir quelques pièces de faible valeur sur lui.

Gobelin Sorcier

SP 12 BAC 0 BAD 0 D 10 DF 0

E 0 RM +2 RP 0 V 12

Capacité Esquive

Pouvoir Lanceur de sorts

Technique de combat Le sorcier Gobelin veille à avoir toujours une garde rapprochée auprès de lui d'au moins trois ou quatre gobelins voir des Orcs si possible.

Informations utiles Le Sorcier a en sa possession une liste de trois à six sorts à définir.

Équipement/Trésor Il peut avoir sur lui un objet/potion/parchemin de faible puissance.



Orc

SP 18 BAC 2 BAD 0 D 12 DF 2 E 2 RM 0 RP +2 V 10

Capacité Combat Contact

Pouvoir Charge furieuse

Technique de combat L'Orc va tenter de charger s'il le peut pour anéantir son adversaire.

Informations utiles Selon le MJ l'Orc peut être une créature chaotique cherchant à faire la destruction dès que possible ou être une créature sauvage proche de la mentalité d'un barbare.

Équipement/Trésor Quelques pièces et armement rudimentaire pouvant être récupérés.

Orc noir

SP 18 BAC 2 BAD 0 D 12 DF 4 E 4 RM 0 RP +2 V 12

Capacité Combat

Pouvoir Charge furieuse Enragé

Technique de combat En premier il charge puis devient enragé s'il est blessé lors du combat.

Informations utiles Si l'Orc est un adversaire coriace pour un aventurier non préparé, L'Orc noir est encore plus à prendre très au sérieux et mortel. Il ne fait en général pas de prisonnier et est d'essence mauvaise.

Équipement/Trésor Il ne garde pas de pièces sur lui mais par contre son armement est de meilleure qualité que celui de l'Orc. En général, il l'a récupéré d'adversaire qu'il a tué.

Troll

SP 24 BAC 2 BAD 0 D 15 DF 4 E 0 RM 0 RP 0 V 10

Capacité Combat

Pouvoir Attaque colossale Carnivore Corps dangereux (SangAcide) Protection naturelle (Peau +2encaissement) Régénération surnaturelle (Il ne peut être détruit que par le feu sinon il regagne 1SP par round)

Technique de combat S'il voit arriver l'adversaire sur lui, il commence par lui jeter un objet lourd (rocher) pour ensuite l'attaquer avec une arme rudimentaire (massue)

Informations utiles Le troll n'est pas très intelligent et a tendance à être solitaire. Mais il peut arriver qu'un grand chef parvienne à les réunir. Mais le combat ne doit pas s'éterniser risque de démobilisation.

Équipement/Trésor Il peut amasser dans une cache certains objets récupérés sur des victimes. Son trésor sera marqué de son odeur et perdra de sa valeur si on ne parvient pas à se débarrasser de celle-ci.

HISTOIRES



- **IDEES D'INTRIGUES**

L'abri qui cache une menace

Pour une raison quelconque les personnages se retrouvent dans un endroit qui va leur servir d'abri (Maison abandonnée, rame de métro,) pour éviter une menace (une tempête, un ennemi,) Finalement, ils s'apercevront que la menace extérieure n'est rien comparée à celle qui les attend à l'intérieur de l'abri,

Le chantage

Pour une raison ou une autre, les personnages vont être victimes de chantage par un adversaire, Ce chantage peut prendre la forme de n'importe quelle menace, mais celle-ci dépend surtout du méchant, Pour compliquer les choses, vous pouvez décider que vos personnages prennent contact avec d'autres personnes (sans savoir si elles sont victimes aussi du chantage) pour pouvoir réussir à s'en débarrasser. Ou encore, vous pouvez décider que seulement quelques-uns des personnages soient victimes du chantage mais qu'ils ne peuvent pas prévenir leurs amis sans les mettre en danger,

Lever une malédiction

Les personnages doivent se rendre dans un endroit où une malédiction persiste, Ils devront dans un premier temps apprendre à connaître la source de la malédiction avant de pouvoir la lever, Vous pouvez décider que cette malédiction ne peut être levée que si les personnages agissent paradoxalement à leurs habitudes,

La chasse au trésor

Les personnages sont à la recherche d'une relique ou d'un trésor devant se trouver dans un endroit du style temple en ruine, Bien sûr, ils ne seront pas les seuls à la recherche de ce trésor, Leurs opposants n'utilisent certainement pas les mêmes méthodes que les personnages et n'ont pas les mêmes moyens, Pour corser l'histoire vous pouvez décider que le trésor a une volonté propre,

On mène l'enquête

Un crime ou une autre atrocité a été commise, Ce sont les personnages qui doivent résoudre cette affaire en rassemblant des indices et des preuves sur cette affaire, Ils doivent innocenter une personne déjà accusée et ont peu de temps pour résoudre l'affaire avant que celle-ci soit punie pour le crime même si elle ne l'a pas commis,

Mission d'escorte

Les personnages doivent servir d'escorte à une personne ou un objet important, Mais cette personne n'est peut-être pas coopérative ou ne doit pas être au courant de sa surveillance et sa protection, La fin de la mission d'escorte n'est pas la fin du scénario car il faut qu'ils négocient leurs récompenses,

La boîte de Pandore

Une personne a permis l'ouverture d'un portail inter dimensionnel ou permis la libération d'une entité aussi forte que maléfique, Les personnages devront résoudre les problèmes liés à cette action puis finalement empêcher d'autres problèmes en éliminant la source de ceux-ci,

Vous avez dit bizarre comme c'est bizarre ?

Il arrive quelque chose d'étrange dans l'environnement proche des personnages, Cette chose trouble le comportement de personnes proches et même le leur, Cela va compliquer leurs recherches de la source, et ralentir leur enquête afin de trouver une solution à la situation, Il se peut qu'un des personnages soit inconsciemment responsable de cette situation ou que la solution soit de nature différente ou particulièrement difficile à trouver,

- **CREER UN CADRE DE JEU**

Première étape : Choisir le Cadre de jeu

Dans un premier temps, vous devez concevoir le cadre de jeu, Vous devez laisser aller votre imagination, pour avoir des images ou autres particularités de celui-ci, Vous devez noter tous les mots qui vous passe par la tête pour créer un thème de jeu et vous servir de film, livre ou autre pour l'inspiration,

Seconde étape : Choisir le Décor

Après avoir terminé la première étape et avoir une idée du style de jeu pour votre campagne, Il vous faut créer un décor qui servira de cadre de jeu, A ce niveau, vous pouvez choisir de proposer d'évoluer dans une ville, un pays, ou même une planète, Mais sachez, que vous devez faire de ce décor un endroit qui semblera réel aux personnages, Prendre soin de certains détails, lieux, personnes,

Troisième étape : Les personnages

Il faut déterminer la place des personnages au sein de votre cadre de jeu, Selon celle-ci, ils auront plus ou moins de liberté d'action et d'importance, A la création, si vous voulez laisser une totale liberté de création à vos joueurs, je vous suggère de les intégrer au cadre en fonction de relations avec des seconds rôles et de leurs historiques que vous créez avant la partie,

Quatrième étape ; Les antagonistes

Dans toute histoire, il est important d'avoir un antagonisme entre les personnages et d'autres personnes importantes.

Cinquième étape : La Chronologie

Pour pouvoir avoir le contrôle de votre cadre de jeu, il est important que vous établissiez une chronologie de celle-ci, Avoir un suivi de celle-ci vous permet d'avoir toujours une idée sur les événements qui se sont produits et ceux qui ont une forte chance de se produire, Ces derniers pourront être modifiés en fonction des actions des personnages pour qu'ils sentent leur importance dans l'histoire.

Sixième étape : Le Final

Même s'il pas utile de prévoir dans l'immédiat votre final, il vous faut savoir que cet événement sera sûrement le plus important, Alors, n'oubliez pas de prendre soin de noter tous les détails importants qui joncheront votre histoire pour faire de votre final un événement mémorable pour tous les participants de la partie,

- **SCENARIO MINUTE méthode POLES**

Pour ceux qui ont peu de temps pour préparer leur partie.

Protagonistes : Il faut choisir quelques protagonistes importants pour l'histoire, Seconds Rôles ou Adversaires

Exemple : Adversaire principal, **Denloth** Sorcier humain, gardien des secrets de la Cité de **Mazeboar**, membre important de la secte **Le culte du Dragon**, Second rôle **Dame Cassandra** Eladrin membre de **L'Assemblée des Marchands** qui dirige la Cité, propriétaire de l'établissement des Bains Publics, Second rôle **Alastor** Aasimar rejeté Maître de la cour des rejetés principale guilde des voleurs de Mazeboar dont le quartier général se trouve dans les égouts,

Objectif ; Choisir un objectif principal et un ou deux objectifs secondaires pour la réussite du scénario par les personnages. En option vous pouvez considérer que le groupe de personnages va être de trois types : Les Bons, les Brutes et les Truands et définir les objectifs en fonction de leur type.

Exemple : **Objectif principal** Empêcher Denloth de parvenir à ses fins en délivrant le Draco liche de sa prison en utilisant Tamara la jeune serveuse comme clé, **Objectifs secondaires** Tuer Denloth pour empêcher tout risque de délivrance du Draco liche et/ou Maintenir en vie Tamara la serveuse « clé » de la prison,

Lieux : Définir quelques lieux d'action pour le déroulement de l'histoire et savoir celle(s) qui nécessite une carte de bataille

Exemple : **L'auberge du poisson doré** où débute l'histoire, les personnages vont rencontrer Tamara mais aussi d'autres figurants Thenan père adoptif et gérant de l'auberge, Ysabelle deuxième serveuse et compagne de Thenan et Sam l'Halfelin à tout faire de l'auberge et quelques clients présents lors de la tentative d'enlèvement,

Les Bains Publics pour rencontrer Cassandra pour obtenir des informations sur la cour des rejetés et le culte du Dragon,

La cour des rejetés au sein des égouts de la Cité, mauvaises rencontres possibles :

Alligators/brigands/hommes rats,

Grotte repaire du culte pour la scène finale uniquement accessible par magie,

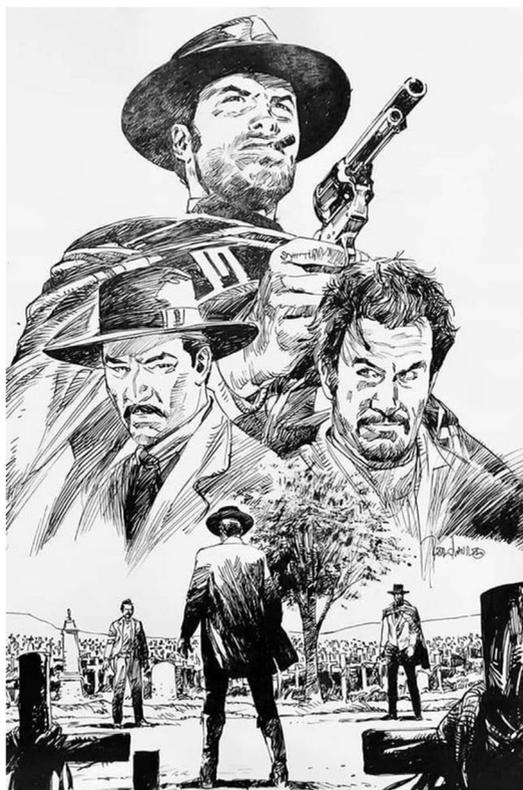
Événements : Définir la scène initiale de la partie et préparer les scènes pour le déroulement de l'histoire,

Exemple Pour introduire les personnages dans l'histoire, la tentative d'enlèvement de Tamara est un bon prétexte, Si les personnages n'empêchent pas l'enlèvement l'aubergiste pourra les solliciter pour qu'ils retrouvent sa fille adoptive, S'ils empêchent celui-ci, il faudra les intéresser par la protection de Tamara mais aussi de savoir qui a voulu l'enlever, Pour la scène finale, il est utile de trouver une carte de bataille pour préparer la rencontre mais aussi prendre des notes en cours de jeu pour la modifier en fonction des actions réalisées,

Suppléments En fonction du déroulement de l'histoire mais aussi des disponibilités, il faut avoir quelques idées pour développer l'histoire en réserve,

Exemple **Lieu supplémentaire**, le temple de la Sainte Trinité pouvant servir de refuge aux personnages ou à Tamara, avec un traître au sein de celui-ci pour un rebondissement de l'histoire,

Alliés supplémentaires, la Tribu des Drakeïdes vivant près de la Cité et ennemis du Culte du Dragon se trouvent au sein de la Cité pour négocier des traités commerciaux,



**Votre Esprit vous donne
l'imagination pour créer
des Histoires**



**DEDALE donne
les Moyens
pour les jouer**