

L'EVOLUTION

RÉCOMPENSES /BLÂMES

Demande d'une récompense aléatoire :

- automatiquement acceptée si le total des PA du personnage est supérieur à 0 (même si cela entraîne alors un total de PA négatif) ;
- si le total de PA du personnage est inférieur à 0, le MJ lance 1d6 ; la récompense n'est alors accordée que si le résultat est supérieur au total de PA en valeur absolue.

Demande d'une récompense précise :

- acceptée que si le total des PA du personnage est supérieur au coût de la récompense qui est alors le double du coût normal.

Arrivé à -5PA, le personnage reçoit un avertissement qu'il conserve jusqu'à ce que son total de PA revienne à 0. S'il commet une grosse boulette, le personnage reçoit un blâme.

d66	Récompense	Coût en PA
11 – 13	+1 rang dans un pouvoir mental	voir pouvoir
14 – 16	+1 rang dans un pouvoir physique	voir pouvoir
21 – 23	+1 rang dans un pouvoir spirituel	voir pouvoir
24 – 26	+1 rang dans une caractéristique mentale	2
31 – 33	+1 rang dans une caractéristique physique	2
34 – 35	+1 couverture, ressource ou autre avantage matériel	voir p.87
36	+1 arme, armure, talisman ou relique magique	voir p.84 - 86
41 – 42	+1 pouvoir mental au niveau 1 (au choix du MJ)	voir pouvoir
43 – 44	+1 pouvoir physique au niveau 1 (au choix du MJ)	voir pouvoir
45 – 46	+1 pouvoir spirituel au niveau 1 (au choix du MJ)	voir pouvoir
51 – 54	+1 PP	1
55 – 56	+1 serviteur ou troupe	voir p.88 - 89
61 – 65	+1 rang dans un talent principal et dans un talent secondaire	1
66	au choix du PJ	variable

d66

Avertissement

11 – 14	Atavisme : le personnage obtient un trait communément associé aux anges ou aux démons. Ce trait ne peut être utilisé.
15 – 16	Asexué : le personnage perd tout caractère sexuel.
21 – 22	Baragouinage : le personnage bégaye, se bloque ou crache ses mots. Il peut passer pour un simple d'esprit.
23 – 26	Chromodermie : la peau, les yeux ou les cheveux du personnage prennent une teinte exotique.
31 – 34	Comportement inverse : le personnage est affligé d'une tare traditionnellement associée au camp adverse.
35 – 42	Interdit : le personnage est victime d'un interdit strict lui faisant perdre tous ces PP s'il le brise.
43 – 44	Ostentation : le personnage doit hurler le nom de ses pouvoirs quand il les utilise.
45 – 52	Peur irraisonnée : le personnage a une peur panique à la vue d'un élément quotidien.
53 – 56	Restriction : le personnage est limité dans une action de la vie courante à un choix particulier.
61 – 62	Tic immonde : le personnage ne peut s'empêcher de faire régulièrement un acte particulièrement grossier.
63 – 66	Travers : le personnage obtient un trait de caractère gênant comme la naïveté ou la loyauté ...

GRADES

Conditions

Avantages

	Conditions	Avantages	Niveau	Pouvoir
grade 1	- aucun blâme en cours ; - total des PA supérieur à 0 pendant 1 mois.	+2 points à dépenser dans les pouvoirs de grade.	1	détection
grade 2	- aucun blâme en cours ; - niveau de FOI de 3 ; - total des PP supérieur à 20 ; - total des PA supérieur à 10 pendant 1 an.	+2 points à dépenser dans les pouvoirs de grade.	2 3 4	création mineure (tentation/sermon) perception création majeure (ruine/vertu)
grade 3	- aucun blâme en cours ; - niveau de FOI de 5 ; - total des PP supérieur à 30 ; - total des PA supérieur à 20 pendant 5 ans ; - le personnage doit réussir un coup d'éclat.	+2 points à dépenser dans les pouvoirs de grade.	5 6 7+	connaissance contrôle au grès du MJ