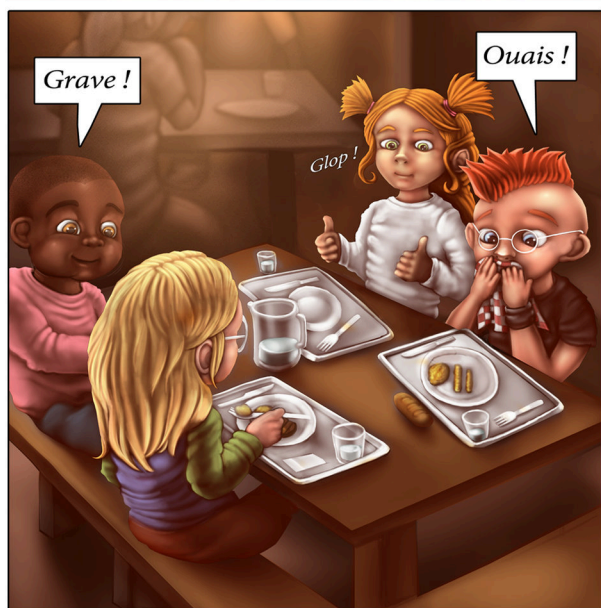


D6Harmonie

Règles universelles de jeu de rôle

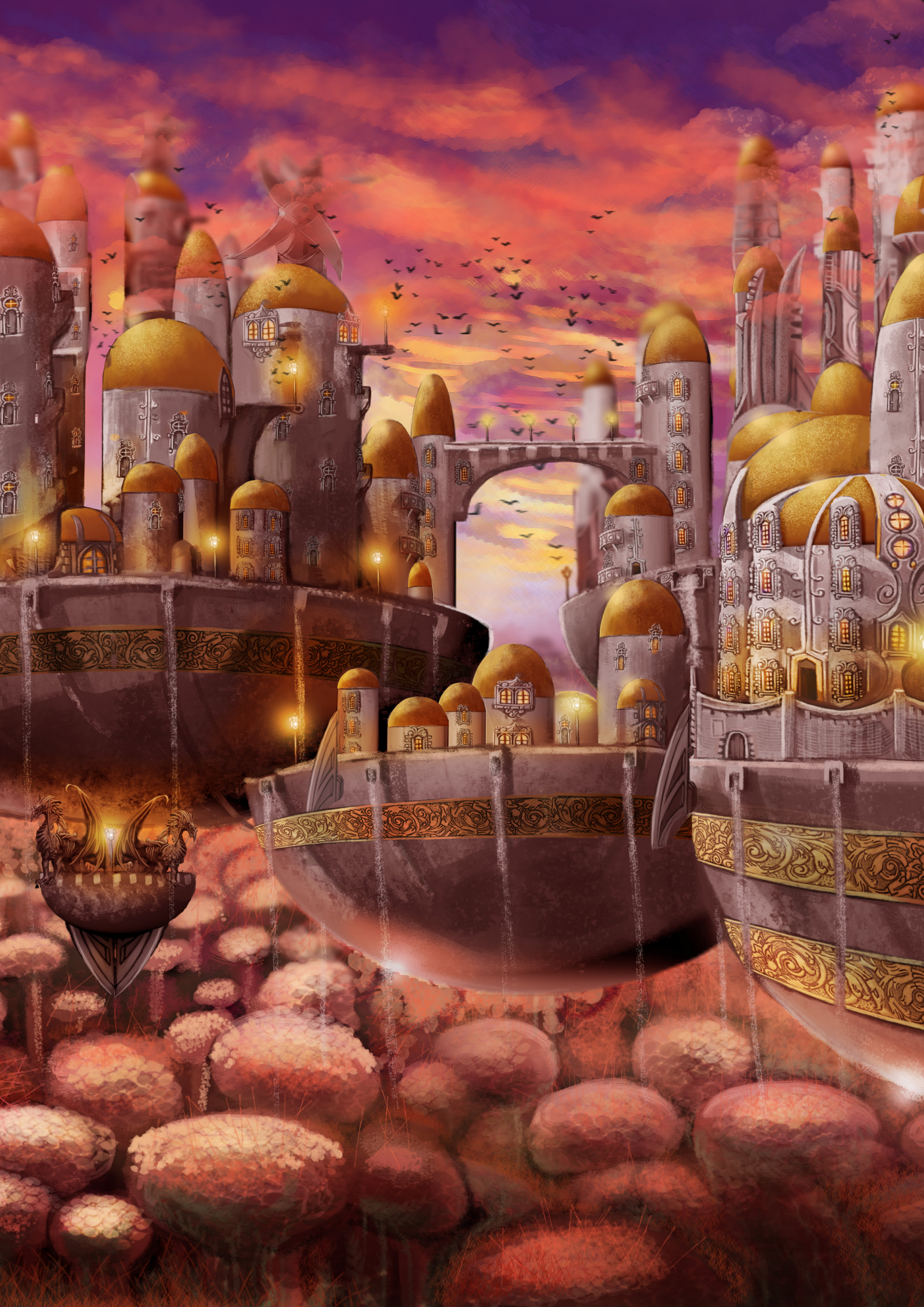




Sommaire

Introduction	6	Matériel et équipement	46
Le système de jeu	7	Les armes	48
Présentation	7	Antiques et médiévales	48
Comment jouer?	7	Armes de mêlée	48
Les seuils de réussite	7	Les armes de trait	50
Tableau des seuils de réussite	7	Les projectiles	51
En cas de réussite	8	Les armes de jet et de lancer	52
En cas de réussite critique	8	Les armes de siège	52
En cas d'échec	8	Les protections et armures	53
En cas d'échec critique	8	L'équipement	57
En situation de combat	9	Les gemmes et les métaux	58
Les échecs critiques	9	Les services	58
Les réussites critiques	9	Monture et bât	60
Le tour de combat	9	Moyens de transport	60
Initiative	9	De la Renaissance au Premier Empire	61
Action	9	Armes de mêlée	61
Combat au corps-à-corps	10	Armes à feu	61
Combat avec des armes de mêlée	10	Armes lourdes	61
Combat avec des armes à distance	10	Époque contemporaine	63
La localisation des dégâts	11	Armes de mêlée	63
Armes courantes	11	Armes de poing	63
Armes énormes / explosion	11	Armes d'épaule	65
La vie, la mort	12	Munitions pour armes de poing	65
La santé mentale	12	Munitions pour armes d'épaule	65
L'évolution du personnage	13	Armes lourdes	66
L'augmentation des	14	Munitions pour armes lourdes	66
caractéristiques	14	Protections et armures	67
Création de personnage	17	Futur proche	67
Création complète	17	Armes de mêlée	67
Le choix de la culture et de l'identité	17	Armes de tir	67
Les caractéristiques	17	Protections et armures	68
Les talents	18	L'équipement	68
Talents physiques et intellectuels	18	Implants cybernétiques	70
Talents magiques	19	Les véhicules	71
Talents mentalistes	19	Science fiction	72
Les compétences	20	Armes de mêlée	72
Règle optionnelle pour la création des		Armes de tir	72
compétences en fonction de l'âge	20	Armes lourdes	73
Compétences créatives	21	Protections et armures	75
Compétences d'éducation	21	L'équipement	75
Compétences manuelles	24	Véhicules	76
Compétences de pilotage	25	Vaisseaux spatiaux	77
Compétences techniques	25	Les robots	78
Compétences martiales	25	Accessoires pour robots	78
Compétences relationnelles	28	Magie et pouvoirs psychiques	81
Compétences magiques	29	Théorie de la magie	81
Compétences de perception	32	Apprentissage des sorts	81
Les avantages et les défauts	34	Les talents en magie	82
Les avantages	34	Sorcellerie	82
Les défauts	36	Invocation	82
L'argent de départ et l'équipement	39	Enchantement	82
Les derniers calculs	40	Les points de pouvoir	82
Les points de vie et les points de conscience	40	Lancer un sortilège	82
Effets des blessures	40	La réussite d'un sortilège	82
Les points de destin	41	La dépense de points de Magie	82
Les scores de défense	41	Maintien de sortilège	82
Les réputations	41	La portée des sortilèges	83
L'initiative	42	La préparation de sortilège	83
Le moral	42	Résister à un sort	84
Les résistances	42	Le monde Astral	84
La santé mentale	42	Attaque Astrale	85
Les points de Magie	43	Défense Astrale	85
Création simplifiée	44	Initiative Astrale	85
Quelle profession voudriez-vous jouer ?	44	Furtivité Astrale	85
Les compétences	44	Recherche Astrale	85
Personnage équilibré	44	Vitesse Astrale	85
Personnage spécialisé	44	les conséquences Astrales d'un échec de	

Maîtrise de sort.	86	Black-out	138
les conséquences Astrales d'une		Comportement compulsif	138
vague de terreur surnaturelle	86	Comportement obsessionnel	138
Terminologie des sortilèges	86	Illusion	138
Bénédiction	86	La vie quotidienne des personnages	140
Malédiction	86	Le matériel	140
Invocation	86	Légalité des objets	140
Évocation	86	Équipement	140
Révocation	87	des villes et	140
Conjuration	87	des régions	140
Abjuration	87	La vie entre les parties	141
Enchantement	87	Table des années dramatiques	141
Sacralisation	87	Table des événements annuels	141
Désacralisation ou Exécration	87	Table des années exceptionnelles	142
Charme	87	La résistance des objets et matériaux	142
Présentation d'un sortilège	87	Matériaux ordinaires	142
La magie dans les univers «réalistes»	87	Matériaux spéciaux	143
La magie dans les univers fantastiques	91	Dégâts imprévus	143
Sorcellerie	91	Modificateurs magiques	143
La magie conjuratoire	99	Score de résistance	143
Les pouvoirs communs	101	Les objets spéciaux, magiques	144
Pouvoirs	105	ou de haute technologie	144
spécialisés	105	Les objets magiques ordinaires	144
Goétie, la Basse Magie	105	Les matériaux.	144
La Dame Ténébreuse	109	La main d'œuvre	144
Le Roi Décharné	110	Pouvoirs permanents	145
Théurgie, la Haute Magie	111	Les reliques	146
La Dame de Lumière	114	Les objets de haute technologie	147
Le Roi Sage	115	Les matériaux.	147
Le mentalisme	116	La main d'œuvre	147
Les points de pouvoir mentalistes	116	Bestiaire	148
RÉSERVE AU MAÎTRE DE JEU	120	Animaux ordinaires	148
L'évolution des compétences	121	Créatures spirituelles	149
Le barème d'attribution des points d'expérience	121	Évolution du score d'Âme	150
L'expérience des personnages	121	Les entités dans le monde Astral	151
Gain en points d'expérience selon la		Le déplacement en Astral	151
puissance de l'ennemi vaincu :	122	Créatures fantastiques	155
Vous souhaitez déterminer l'expérience		Et les dieux ?	162
de vos propres créatures ?	122	Mais... Comment ça marche ?	163
Gain en points d'expérience pour les actions en		Les coups critiques	163
fonction du niveau de difficulté :	123	Quelle horreur !	164
Les figurants	124	Différence de taille	164
PNJs faibles	124	Et ma gloire alors ?	164
PNJs moyens	124	Coups critiques tranchants	167
PNJs forts	124	Coups critiques perforants	169
PNJs rares	125	Coups critiques d'attaque au corps-à-corps	
PNJs uniques	125	(poings, pieds, coup de boule...)	171
PNJs préconçus	125	Coups critiques de feu et de chaleur	173
PNJs combattants	125	Coups critiques de froid	175
PNJs guides, éclaireurs	126	Coups critiques d'électricité	177
PNJs marchands, commerçants	127	Coups critiques d'acide	179
PNJs mages, magiciens	128	Coups critiques d'effet de souffle ou «blast»	181
PNJs Marin / Agriculteur / Ouvrier / Artisan	129	Feuilles de personnage	183
PNJs mentaliste / psionique	130	Feuille de personnage de base (type 1)	184
PNJs Noble / Politicien	132	Feuille de personnage de base (type 2)	185
PNJs Prêtre / Religieux / Théurgiste	133	Feuille de personnage de base (type 3)	186
PNJs Voyou / Brigand / Coupe-jarret	134	Feuille de personnage avec points	
La santé mentale	135	de vie neutres (type 1)	187
Les tests de moral	135	Feuille de personnage avec points	
Le choc	135	de vie neutres (type 2)	188
La déprime	136	Feuille de personnage avec points	
La névrose	136	de vie neutres (type 3)	189
La psychose	136	Feuille de compétences	
Devenir insensible	136	complémentaires (type 1)	190
Devenir ultrasensible	136	Feuille de sortilèges de magicien	192
Se faire soigner	137	Feuille de pouvoirs religieux	193
La folie	137	Feuille de pouvoirs mentalistes	194
Phobie.	137	Feuille d'historique, matériel et informations	195
Traumatisme	138		
Flash-back	138		



Introduction

Le jeu de rôle est pratiqué depuis la fin des années soixante-dix. À l'origine simple jeu de plateau rappelant l'œuvre de J.R.R. Tolkien, il s'est développé et a évolué en un grand nombre de systèmes. Certains d'entre eux étaient résolument orientés sur le jeu : règles très simples, rapides mais peu concrètes. D'autres étaient fortement simulationnistes : règles complexes imitant au mieux la « vraie vie », avec des jets de dés aux paramètres dignes d'un calcul d'astrophysique... Aucun système n'est parfait, et celui que nous vous présentons ici ne le sera pas non plus !

Le jeu de rôle a pour but de faire vivre des aventures à vos joueurs, à travers un personnage qu'ils font évoluer, agir... Lorsqu'il faut s'exprimer, ce sont vos joueurs qui parlent pour leur personnage, et lorsqu'il faut déterminer si leurs actions réussissent ou échouent, les dés passent à l'action !

Nous vous proposons le système D6Harmonie (autrefois nommé R.U.L.E.S., abréviation de Règles Universelles Libres Équilibrées et Simples). Ce système est libre de droits, nous vous laissons donc libres de le modifier, triturer (torturer ?) pour l'adapter à vos goûts et vos concepts. La seule chose

que nous vous interdisons FORMELLEMENT c'est de vendre vos modifications du système D6Harmonie !

L'idée de base du système D6Harmonie est de faire une création de personnage assez simulationniste avec la prise en compte de nombreux paramètres, ce qui implique quelques calculs savants au départ. Une fois ces calculs terminés, tout doit se résoudre avec un ou deux jets de dés !

Si la création peut paraître longue, le jeu est fluide et rapide !

Tout le système est basé sur l'emploi du classique dé à six faces, car c'est un dé courant que tout le monde a chez soi. Il n'est donc pas nécessaire d'acheter des dés étranges à 4, 8, 10, 12 ou 20 faces pour jouer ! Du papier, des crayons, une poignée de dés, ce livret de règles, un groupe d'amis et c'est parti !

Le système D6Harmonie a forcément été influencé par les modes de jeu auxquels nous avons joué auparavant : le D100 de Chaosium, le système archi-simulationniste de Rolemaster, l'excellent V2RPG, le somptueux système de folie de Unknown Armies et d'autres encore ! Le

système D6Harmonie vous propose une base de règles avec un système complet, des règles de magie, de combat, un bestiaire, des règles optionnelles... Bref ! voici un système de jeu, sans prétention, qui - nous l'espérons - saura vous plaire !

Tout le long de ce livret, des exemples seront fournis, écrits en italique. Ils vous aideront à mieux comprendre le fonctionnement du jeu et à aller rapidement à l'essentiel. Durant votre lecture vous pourrez suivre la création d'un personnage, « P'tit Pierre », qui sera décrit en italique. Ces sections ne sont là que pour mieux vous guider, vous pouvez donc les oublier si vous maîtrisez bien la création de personnage dans le système D6Harmonie.

Rappelez-vous ! L'important est de vous amuser donc appuyez-vous sur ces règles mais n'en faites pas une référence absolue. Si quelque chose ne plaît pas à votre groupe de joueur, changez-le ! Après tout, comme disait Gary Gygax, le père du jeu de rôles, « les dés sont là uniquement pour faire du bruit ! »

Bonne lecture et bon jeu !

Conçu par :

David Pottier (idées, réflexion, conception de l'univers...)

Bastian Leguay (suggestions, idées, crash-tests divers envers les règles... Le testeur numéro 1 !)

Olivier Hovasse (idées, corrections, réflexion et table de réussite unique avec système de quatre dés...)

Yannick Fauvinet (idées, réflexion, adaptation du système de stress...)

Lauralie Leguay (conseils sur INDESIGN et corrections)

Valerian Lefebvre (alias Rew) pour les illustrations

Damien Prieto pour l'illustration de la station spatiale

La communauté des joueurs, pour tous leurs conseils, leurs suggestions et leurs coups de gueule aussi utiles que salvateurs !
Réalisé avec du papier, des crayons, des idées, mise en page sous Affinity Publisher et graphismes avec Gimp.

Les testeurs (par ordre d'arrivée !) :

Bastian
Pierre

Georges
Gael

Amaury
Emerance

Olivier
Yannick

Maxime
Erwann

Sylvain
David

Elric
Thea (pour la météo !)

Sebastien
Melyssandre

Maguelonne
Prune

Charles
Clovis

Clémence
Titouan

Élisa
Enzo

Léa
Émeline

Maeva
Esteban

Matilda
Thaïs

Le système de jeu

Présentation

Le système de jeu est extrêmement simple, proche du D6SYSTEM, créé par West End Games.

Vous n'avez besoin que de dés à six faces (une dizaine pour un joueur débutant et autant pour le Maître de jeu).

Lors de la lecture de ce livre de règles, vous serez régulièrement en présence d'abréviations :

- **PJ** : Personnage Joueur, désigne un joueur. PJs désigne plusieurs joueurs.
- **MJ** : Maître de Jeu, désigne le narrateur, celui qui fait vivre l'aventure aux joueurs.
- **PNJ** : Personnage Non Joueur, désigne tous les intervenants, figurants, alliés ou ennemis interprétés par le MJ.
- **p.** (suivi d'un numéro) : désigne une page du livre de règles.
- **D** : désigne un dé. Par exemple : 6D indique qu'il faut lancer 6 dés. Un D2 implique de lancer un dé et d'adapter les résultats : de 1 à 3, cela donne 1, et de 4 à 6, cela donne 2. Pour un D3, les résultats seront : de 1 à 2, résultat de 1, de 3 à 4, résultat de 2, et de 5 à 6, résultat de 3.
- **T.A.** : Tour d'Actions. Comporte 5 actions (voir les tours de combat)
- **XP** : Points d'expérience

Parfois aussi vous croiserez Papy Déssis-Harmonie (surnommé «Papy DH», mais uniquement quand il tourne le dos !) qui vous expliquera un point de règles ou mettra en évidence un des systèmes clef du jeu. Vous le reconnaîtrez assez facilement à ses besicles et son grimoire ancien...

Comme dit le vieux proverbe : «quand papy Déssis-Harmonie a parlé, la règle est gravée !»



Comment jouer?

Tout le fonctionnement du système de jeu D6Harmonie est basé sur quelques lancers de dés, qui permettent de résoudre les situations. L'important étant d'abord de s'amuser et de passer un bon moment, il ne faut pas hésiter à improviser en cas de flou ou d'absence de règles !

Plutôt que de passer des heures à se disputer pour savoir s'il est possible de faire un double saut périlleux d'une corne de dragon à l'autre, le plus simple est de lancer un dé : de 1 à 3 c'est NON, et de 4 à 6 c'est OUI. Ensuite, au maître de jeu de fixer un niveau de difficulté à cette action...

C'est simple, rapide et... efficace !

 **Le principe du jeu est simple: il faut lancer autant de dés que le score correspondant dans la compétence.**

- **Les résultats de 1, 2 et 3 sont des échecs.**
- **Les 4 et les 5 valent 1 succès.**
- **Les 6 valent 2 succès et entraînent le lancer d'un nouveau dé (et ainsi de suite...)**

Si le personnage ne possède pas une compétence c'est le talent correspondant qui servira de score de référence, en appliquant un malus de -6 dés au nombre de dés lancés, (en gardant toujours un minimum de 1 dé)

Comme toujours dans les jeux, il est bien plus important de trouver un terrain d'entente que d'avoir raison!

C'est un jeu... Juste un jeu !

Exemple : P'tit Pierre veut s'essayer à la poterie pour fabriquer un pot en terre cuite. Il n'a jamais appris la poterie (il n'a pas la compétence), c'est donc son score dans le talent MANUEL qui correspond au nombre de dés à lancer (4), auquel il faut appliquer un malus de -6 dés, ce qui laisse donc le dé minimal... Cela risque plus de ressembler à une bouse informe qu'à un pot !

Les seuils de réussite

Tableau des seuils de réussite

Le tableau ci-dessous présente les seuils de difficulté à atteindre selon la difficulté de l'action entreprise.

Pour réussir une action, il faudra obtenir un nombre de succès avec le jet de dés SUPÉRIEUR OU ÉGAL au seuil.

Difficulté	Seuil
Enfantin	1 à 4
Facile	5 à 6
Simple	7 à 8
Normal	9 à 10
Difficile	11 à 12
Très Difficile	13 à 14
Extrêmement Difficile	15 à 16
Complexe	17 à 18
Très Complexe	19 à 20
Extrêmement Complexe	21 à 22
Impossible	23 à 24
Divin	25

Exemple : P'tit Pierre veut utiliser sa compétence Baratin (avec un score de 4 dés) pour détourner l'attention d'un garde méfiant. Le maître de jeu considère que c'est une action DIFFICILE, il faut donc obtenir 11

succès. Le joueur de P'tit Pierre argumente assez bien, ce qui incite le Maître de jeu à lui accorder un bonus de 1 dé. Le joueur lance ses $4+1=5$ dés et obtient 2, 3, 4, 5 et 6. Le 2 et le 3 sont des échecs, le 4 et le 5 valent un succès chacun et le 6 entraîne un jet explosif, nouveau lancer : 6 ! Troisième lancer : 4. Malgré le jet explosif, cela ne fait qu'un total de sept succès, l'action est ratée ! Le garde commence à devenir très soupçonneux...

En cas de réussite

Vous avez obtenu suffisamment de succès sur votre jet, tout va TRÈS BIEN ! Votre action est réussie.

Si vous avez obtenu un résultat supérieur ou égal au double de votre niveau de Maîtrise dans cette

compétence, cochez la petite case au bout de la ligne de votre compétence, cela vous servira pour faire progresser votre personnage.

En cas de réussite critique

Vous avez obtenu au moins deux fois plus de succès qu'il n'en fallait pour réussir votre action : c'est une réussite critique ! Votre action a exceptionnellement bien réussi : le saut périlleux était digne d'un gymnaste professionnel, le test de conduite était parfait ou votre attaque était particulièrement dévastatrice !

L'implication des réussites critiques en situation de combat est décrite

au chapitre « En situation de combat ». Tout comme pour une réussite simple, si vous avez obtenu un résultat supérieur ou égal au double de votre niveau de Maîtrise dans cette compétence, cochez la petite case au bout de la ligne de votre compétence.

En cas d'échec

Vous n'avez pas obtenu assez de succès à votre jet de dé. Difficulté trop élevée pour votre personnage (escalader une falaise à pic avec un score d'escalade de 3...) ou manque de chance, le résultat est là : c'est RATÉ !

Votre action échoue, et le maître de jeu doit vous expliquer les conséquences: la monture s'emballa lors d'un galop d'urgence, vous glissez et chutez lamentablement au milieu d'une splendide pirouette, le rôti du dîner est carbonisé...

En cas d'échec critique

Plus de la moitié de vos dés sont des 1 ! C'est la catastrophe.

Non seulement vous avez échoué, mais les conséquences sont gravissimes !

En courant, non seulement vous avez perdu votre souffle et vous, vous êtes arrêté mais en plus vous, vous êtes fait un claquage ! Pour un test de navigation non seulement le navire ira dans la mauvaise direction mais vous allez briser le gouvernail ou percuter des rochers ! Tout objet manipulé risque d'être cassé ou endommagé, un test relationnel (marchandage, séduction...) sera non seulement raté, mais déclenchera une réaction agressive de la part de l'autre !

L'implication des échecs critiques en situation de combat est décrite dans le chapitre « En situation de combat »



En situation de combat

En situation de combat les résultats sur les dés sont appliqués de la même façon que pour les autres compétences :

- de 1 à 3 : échec,
- 4 à 5 : un succès,
- 6 : deux succès et un jet complémentaire explosif dont le résultat vient s'additionner.

Les échecs critiques

Les échecs critiques ont des conséquences désastreuses lors d'un combat :

- **Lors d'un tir avec une arme de trait ou une arme de tir**, l'arme est endommagée et inutilisable (l'arme s'enraye, la corde de l'arc casse...)
- **Lors d'une attaque avec une arme de mêlée**, celle-ci échappe des mains de son porteur (c'est une maladresse) et devient inutilisable tant qu'elle n'est pas ramassée. Si l'arme est très fragile (une branche d'arbre, une bouteille...), elle est cassée et ne peut plus servir.
- **Lors d'une attaque au corps-à-corps**, le maladroit tombe et s'effondre à plat ventre. Il est sonné pour ce tour et perd toutes les actions qui pouvaient lui rester ! Son adversaire pourra bien entendu en profiter pour l'attaquer avec un net avantage ! (oui, dans le dos et par terre... Ce n'est pas fair-play mais quand on est un vrai méchant on ne s'en prive pas !)

Les réussites critiques

Les réussites critiques ont quant à elles des effets ravageurs lors d'un combat :

- **Lors d'un tir avec une arme de trait ou une arme à feu**, le tireur peut choisir très précisément

l'endroit touché (dans l'œil gauche, en plein cœur ou à l'inverse juste devant le pied, pour intimider...)

Les dégâts sont automatiquement à leur score maximum, sans devoir lancer les dés. Si vous jouez avec les Tables de Coups Critiques, vous pourrez alors en appliquer les effets.

- **Lors d'une attaque avec une arme de mêlée**, les dégâts sont aussi à leur score maximal et il sera possible d'employer les Tables de Coups Critiques.
- **Lors d'une attaque au corps-à-corps**, l'attaquant peut choisir de faire un coup spécial : assommer net son adversaire, l'empoigner et le projeter à trois mètres ou lui exploser des parties sensibles...
Le maître de jeu devra adapter les dégâts au résultat choisi par le joueur. Si celui-ci se contente de frapper sans subtilité, les dégâts seront maximums et pourront aussi donner des résultats dans la Table de Coups Critiques adaptée.

Le tour de combat



Un Tour de Combat compte au minimum un Tour d'Actions.
Un Tour d'Actions (T.A.) comporte cinq actions.

Initiative

Les joueurs et les personnages joués par le maître de jeu lancent autant de dés qu'ils ont de score d'initiative.

- Un 4 ou un 5 valent une action,
- Un 6 vaut deux actions et permet de relancer le dé.

On additionne le nombre d'actions de chaque combattant et cela indique son rang d'action au sein du Tour d'Actions.

Exemple : P'tit Pierre obtient 4 actions et son adversaire en obtient 2. P'tit Pierre agira donc au rang d'action 4 et son adversaire au rang d'action 2.

Exemple : avec un nouveau jet d'initiative particulièrement réussi, P'tit Pierre obtient un total de 11 succès. Il agira donc TROIS FOIS dans ce Tour de Jeu.

Une première fois au rang d'action 1 du premier T.A., puis une seconde fois au rang d'action 5 du second T.A. (au tout début du T.A., donc) et une troisième fois au rang d'action 5 du troisième T.A. (encore au tout début de ce T.A. !)

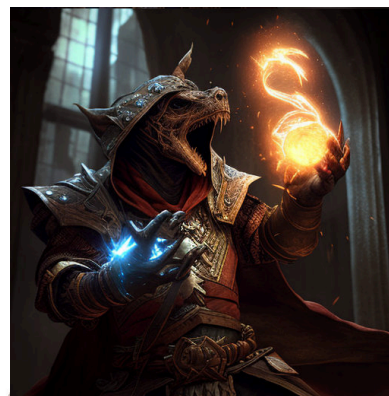
Ce système permet de représenter assez simplement la différence entre un bon combattant bien entraîné, et éventuellement aidé par la magie, et un combattant ordinaire. Qui ne se souvient pas des exploits de héros, décapitant douze ennemis quand ceux-ci en étaient encore à dégainer leur épée ?

En cas d'égalité de rang d'action, on détermine l'ordre en fonction du score de COORDINATION. Le plus haut score agit le premier, puis le second, etc. En cas d'égalité on lance un dé et le plus haut résultat agit en premier.

Action

Une action représente un acte : dégainer une arme, monter sur un animal, porter un coup, tirer avec une arbalète...

Exemple : Dans le cas précédent, P'tit Pierre avait droit à trois actions, au T.A. 1, au T.A. 2, et au début du T.A. 3 avant que son adversaire n'agisse. Il aura donc le temps de retirer son poignard de sa botte (cela coûte une



action), de frapper une première fois, puis de frapper une seconde fois (son score de COORDINATION est plus élevé que son adversaire) avant que l'adversaire ne puisse riposter.

 **Si un PJ ou PNJ obtient plus de 5 à son score d'initiative, il obtient un ou plusieurs T.A. (Tours d'Actions) supplémentaires, à raison de 1 T.A. par tranche de 5 succès au jet d'INITIATIVE. Le PJ ou PNJ agit toujours au rang d'action 5 (au début) des T.A. venant s'ajouter. Son rang d'action au premier T.A. joué dépend du nombre de succès en initiatives qui lui restent au-delà des tranches de 5.**

 **Il est possible de sacrifier un seul T.A. pour augmenter son jet pour toucher de +4 OU pour viser un point précis de son adversaire (dans ce cas il n'y aura pas besoin de faire de jet de localisation !)**

Combat au corps-à-corps

Dans un duel opposant des adversaires au corps-à-corps (bagarre, lutte, art martial...) chaque joueur emploie son score de compétence (exemple : bagarre). Il est possible de retirer un ou

plusieurs dés de sa compétence pour les attribuer à la défense. Ils viendront donc s'ajouter au score de DÉFENSE.

Exemple : P'tit Pierre a un score de 7 en bagarre. Il combat contre un voyou. Il retire deux dés de son score de bagarre et il les ajoute à sa DÉFENSE de face qui est de 5, pour un total de 7. Il sera plus dur à toucher, mais aura moins de chances de toucher son adversaire (la différence entre un combattant prudent et un fou furieux qui cogne sans réfléchir !)

Si un coup au corps-à-corps porte, chaque dé de succès inflige 1 point de dégât, auquel vient s'ajouter le bonus de force à raison de +1 / point de FORCE.

Exemple : P'tit Pierre a une FORCE de 3. Il frappe son adversaire et obtient 5 succès. Il lui en fallait 3 pour toucher, cela lui fait donc 2 dés de succès. Son score de FORCE lui accorde un bonus de +3 aux dégâts, il fait donc un total de $2 + 3 = 5$ points de dégâts.

Combat avec des armes de mêlée

Dans un duel opposant des adversaires équipés d'arme de contact, le système est le même qu'au corps-à-corps, y compris dans le fait de pouvoir attribuer des dés à la DÉFENSE. C'est au niveau des dégâts que se situe la différence.

Chaque dé de succès au dessus du score pour toucher confère un bonus de +1 aux dégâts, qui viennent s'ajouter aux dégâts de l'arme et score de FORCE.

Exemple : P'tit Pierre emploie un poignard pour se battre. Cette fois il obtient 7 succès pour un adversaire avec une DÉFENSE de 4. Il a donc 3 dés de succès. Le poignard fait 1D3 points de dégâts, il fera donc un total de $1D3 + 3$ succès + 3 de bonus de FORCE, soit $1D3 + 6$! Le joueur de P'tit Pierre lance son dé et obtient 4, ce qui pour un D3 donne un résultat de 2. Il fait donc $2 + 6 = 8$ points de dégât !

Combat avec des armes à distance

L'utilisation des armes à distance est assez différente par rapport au combat au corps-à-corps ou avec armes de contact.

Le joueur peut, en sus d'éventuellement sacrifier un T.A. pour augmenter son jet pour toucher, retirer 2 dés de sa compétence de tir pour VISER un point précis de la localisation. En cas de succès, c'est cette zone précise qui sera touchée. En cas d'échec, le projectile sera perdu.

Exemple : P'tit Pierre a un score de 7 en Revolver. Il retire 2 dés pour pouvoir viser l'arme de son adversaire. L'adversaire a une DÉFENSE de 3 et P'tit Pierre n'obtient que 2 succès, c'est donc raté.

Au Tour d'Actions suivant, P'tit Pierre choisit de tirer sans se compliquer la vie. Il emploie ses 7 dés et obtient 4 succès. Il touche son adversaire, et le blesse.

Lors du combat celui qui tire oppose sa compétence à la DÉFENSE de sa cible, à laquelle on ajoute un modificateur qui dépend de la distance : courte, moyenne, longue ou extrême. Cette distance dépend de la portée de l'arme (quelques dizaines de mètres pour un arc, plusieurs kilomètres pour un canon...)

Les modificateurs sont :

- portée courte : +0;
- moyenne +2;
- longue +4;
- extrême +8.

Il est impossible de tirer plus loin que la portée « extrême », qui correspond à 2 fois la distance maximale en portée longue (Exemple : pour un arc court, $2 \times 50 \text{ m} = 100 \text{ m}$)

Les projectiles sont trop rapides pour pouvoir réellement être parés avec une arme, on ne peut donc pas rajouter de dés en DÉFENSE en les soustrayant à une compétence d'attaque (sauf si le maître de jeu le décide à titre exceptionnel !)

Des bonus de DÉFENSE seront octroyés si la cible est à couvert, allongée...

- Cible dissimulée à moitié : +1;
- Cible dissimulée aux $\frac{3}{4}$: +2;
- Cible à plat ventre : +2;
- Cible agenouillée : +1;
- Cible en mouvement : +1.

Exemple : P'tit Pierre tire avec son revolver sur un adversaire situé à 14 mètres, qui court vers lui. Il a obtenu 7 succès à son jet d'INITIATIVE (deux T.A. en tout) et choisit de consacrer son premier T.A. à viser (il obtient donc un bonus de +4 pour son tir suivant). Au second T.A. il retire 2 dés pour viser la tête de l'adversaire, ce qui lui laisse 5 dés à lancer. Il obtient 5 succès, auxquels s'ajoute son bonus de +4, soit 9 succès. L'adversaire a une DÉFENSE de 3, à laquelle s'ajoute la distance courte pour un Glock 25 (0 à 40 m) soit +1 et le fait qu'il court +1 : un total de 5. P'tit Pierre le touche en pleine tête avec un bonus de +4 aux dégâts.

La localisation des dégâts

Quand un adversaire est touché, il faut lancer deux dés et additionner les résultats pour savoir où il a été atteint.

Exemple : P'tit Pierre a donc tiré au revolver et touché avec une balle son adversaire, en pleine tête. Le Glock 25 tire des balles calibre 9mm (dégâts 2D6). L'adversaire subit un total de $2D6+4 = 12$ points de dégâts à la tête. L'adversaire avait 4 points de vie à la tête, il tombe en blessure fatale et... Il faudra nettoyer les morceaux.

La diversité des espèces que l'on peut rencontrer dans les nombreux univers de jeu fait que les localisations peuvent varier. Présence d'ailerons, de queue, de tentacules... Dans ce cas un tableau de localisation spécifique pourra être nécessaire.

Si rien n'est précisé, le tableau de localisation ci-dessous s'applique.

Les armes retirent généralement des points de vie, parfois des points de

conscience. Il faut cocher une case par point de vie ou point de conscience retiré.

Armes courantes

Jet de 2D6	Zone touchée
12	Tête
7 à 11	Torse
6	Bassin
5	Bras Gauche
4	Bras Droit
3	Jambe Gauche
2	Jambe Droite

Armes énormes / explosion

Jet de 2D6	Zone touchée
12	Tout le corps
11	Tête
6 à 10	Moitié supérieure du corps : Torse, Bras, Ailes...
2 à 5	Moitié inférieure du corps : Bassin, Jambes, Queue...

Selon l'emplacement, les points de vie sont variables. Les dégâts pourront être légers, sérieux, graves ou « fatals ».

Une blessure légère se situe entre la case maximale et les blessures sérieuses. Elle ne laissera pas de cicatrices, juste quelques bleus, des entailles qui disparaîtront dans le temps.

Une blessure sérieuse laissera une cicatrice après guérison. Elle génère une hémorragie d'un point de vie, un point de conscience par tour et un malus de -2 dés aux actions.

Une blessure grave laissera une grande cicatrice et génère une hémorragie de deux points de vie, deux points de conscience par tour et un malus de -4 dés aux actions.

Un jet de MORAL de difficulté NORMALE sera nécessaire pour continuer à se battre, un échec entraînera un TEST DE MORAL de niveau TRÈS DIFFICILE.

Une blessure « fatale » entraîne la perte du membre (réduit en pulpe ou tranché), ce qui peut être

mortel...

Elle entraîne une hémorragie de 2 points de vie par tour, quatre points de conscience par tour et un malus de -6 dés aux actions.

Un jet de MORAL de difficulté TRÈS DIFFICILE sera nécessaire pour continuer à se battre, Un échec entraînera un TEST DE MORAL de niveau TRÈS COMPLEXE.

Arrivé au maximum de dégâts que le membre peut supporter, les points de vie d'hémorragie supplémentaires sont retirés au TORS. Ils ne laisseront pas de cicatrice, ils représentent juste le sang qui coule...

Exemple : P'tit Pierre est touché par un tir de fusil à la jambe. Il perd un total de 14 points de vie à la jambe (il a 9 points de vie): sa jambe est inutilisable, la blessure est considérée « fatale » et il perd deux points de vie et quatre points de conscience par tour, qui seront enlevés au Torse puisque la jambe n'a plus aucun point de vie. S'il n'est pas rapidement soigné, il finira par se vider de son sang et mourir.

Une blessure fatale au torse ou à la tête est mortelle : il faudra faire chaque Tour de Jeu un jet de RÉSISTANCE de difficulté FACILE. Le niveau de difficulté augmentera à chaque tour d'un degré (NORMAL, DIFFICILE, etc.)

Un jet raté indique que le personnage est décédé. Paix à son âme, il est parti au paradis des personnages rôlistes où les dés ne font que des réussites critiques ! Même s'il survit, le personnage devra ensuite faire un TEST DE MORAL de niveau DIVIN, pour représenter le traumatisme subi.

Pour se protéger, il est possible de porter des protections : armure, cuirasse, gilet pare-balles...

Le score de protection est déduit des dégâts faits par l'arme.

Exemple : après quelques aventures, P'tit Pierre s'est équipé d'un gilet pare-balles qui couvre son torse et ses bras. Ce gilet apporte une protection de 14. Il se fait toucher par un coup de poignard qui lui fait 2 points de dégâts au bras droit : le gilet ayant une protection de 14, le poignard a été bloqué et aucun dégât n'a été subi.

La vie, la mort

C'est l'un des principaux aspects des personnages de jeu de rôle : ils vivent des aventures.

Et parfois, celles-ci tournent mal, et le personnage subit des blessures, plus ou moins graves.

Sans soin particulier, la récupération des blessures prend du temps et dépend du score de la caractéristique RÉSISTANCE.

Dans le cas d'un blessé dans le coma, il faudra obligatoirement des soins médicaux ou magiques pour le guérir, ou faire une fois par semaine un jet de RÉSISTANCE avec un niveau de difficulté TRÈS DIFFICILE pour sortir du coma sans aide extérieure..



La récupération naturelle ne peut se faire qu'au repos total, avec des repas réguliers, à l'abri des intempéries et sans devoir se déplacer. Si ces conditions ne sont pas réunies le joueur blessé devra faire chaque demi-journée un jet de 1D6 : la blessure se rouvrira et perdra 1 point de vie sur un résultat de 1.

Si le blessé se déplace de façon inconfortable (cheval, marche forcée) ou se bat, la blessure se rouvrira sur un résultat de 1 à 3 sur 1D6 toutes les heures.

Une blessure légère (entre le maximum de points de vie et les blessures sérieuses) se soigne naturellement à raison d'un point de vie toutes les 24 heures.

Une blessure sérieuse se soigne naturellement à raison d'un point de vie tous les trois jours.

Une blessure grave se soigne naturellement à raison d'un point de vie par semaine.

Une blessure fatale ne se soigne pas naturellement. Elle nécessitera des soins médicaux, chirurgicaux ou magiques pour guérir.

Score de RÉSISTANCE	Durée
1 à 2	Normale
3	Divisée par 2
4	Divisée par 3
5	Divisée par 4
6	Divisée par 5
7	Divisée par 6
8	Divisée par 7
9	Divisée par 8

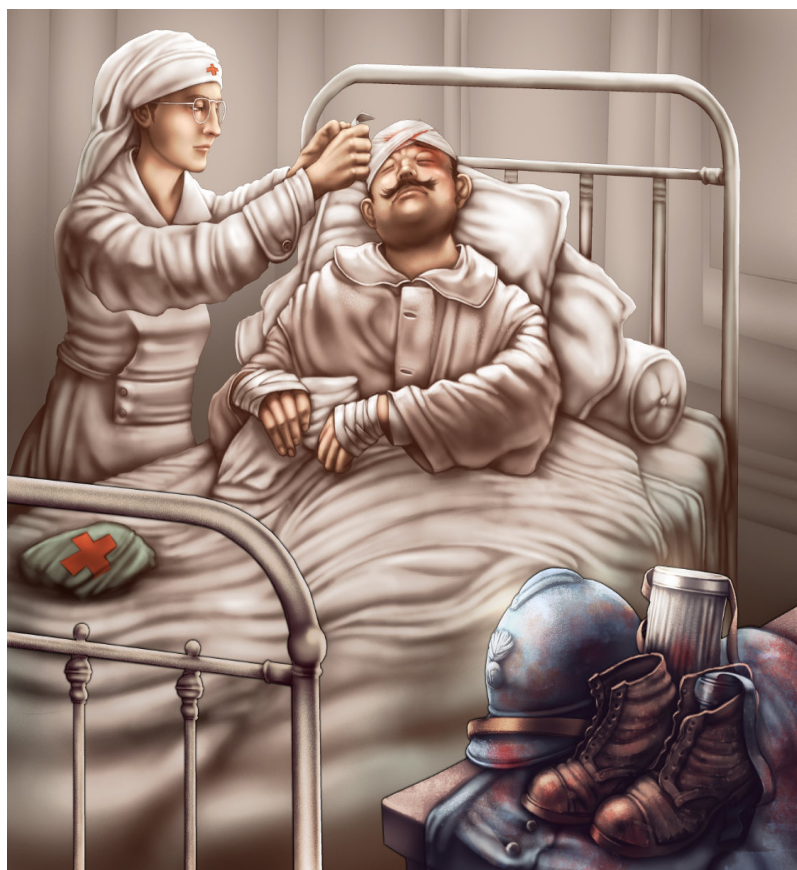


Les points de conscience se soignent naturellement à raison d'un point de conscience par heure SAUF si le blessé est dans le coma.

La santé mentale

Même le plus endurci des aventuriers a ses limites ! Il y a des situations qui entraînent des réactions d'angoisse voire d'horreur. L'instinct de survie nous pousse à fuir quand nous sommes blessés, tel que cela a été expliqué au paragraphe «Le décompte des points de vie», page 39.

Mais il y a d'autres circonstances qui peuvent entraîner la panique : être pris au piège d'un bâtiment en feu, se trouver face à un fantôme, tomber sur une scène de carnage innommable...



Ces événements nécessitent de faire un jet de MORAL pour voir la réaction du personnage.

La difficulté pour ce jet pourra varier de ENFANTIN (un récit sordide lors d'une veillée) à DIVIN (voir la totalité de sa famille torturée et saignée à blanc par des monstres surnaturels en forme de coucou suisse de douze mètres de haut...)

À cette difficulté, des bonus et malus s'appliquent en fonction de l'endurcissement du personnage !

Exemple : après quelques aventures très angoissantes dans des jungles isolées où il a été confronté à des cérémonies de dévoration tribale par des araignées monstrueuses, P'tit Pierre a développé une fragilisation de -2 (deux échecs critiques) en ENDURCISSEMENT. Rien de bien grave, pour le moment, mais ses jets de MORAL subissent maintenant un malus de -2 et il a perdu beaucoup de points de santé mentale...

La folie se rapproche doucement...

Un jet de MORAL réussi n'entraîne aucune conséquence, le personnage a enduré, relativisé et tout va bien.

Un jet de MORAL avec une réussite critique entraîne un bonus de +1 en ENDURCISSEMENT, maximum +20.

Un jet de MORAL raté avec un échec simple produit un phénomène de panique, de paralysie ou de frénésie (au choix du joueur!)

et la perte d'autant de points de SANTÉ MENTALE que de dés d'échec.

Un jet de MORAL raté avec un échec critique entraîne une perte de -1 en ENDURCISSEMENT (maximum -20), et produit un phénomène de panique, de paralysie ou de frénésie (au choix du maître de jeu!) et la perte d'autant de points de SANTÉ MENTALE que de dés d'échec.

Lors de la création du personnage, certains points d'ENDURCISSEMENT pourront être accordés par l'espèce ou la culture dont provient ledit personnage. Il est évident que des adultes, élevés dans une zone de guerre depuis leur plus jeune âge ont un ENDURCISSEMENT de base beaucoup plus important que ceux ayant la chance de vivre dans un pays en paix...

Le Maître de jeu pourra, s'il l'estime pertinent au vu de l'historique de création du personnage, ajouter de 1 à 3 points d'ENDURCISSEMENT bonus au personnage :

- Un vétéran, un aventurier expérimenté, un explorateur aura déjà vu des accidents, peut être déploré des pertes parmi ses camarades. Un bonus de +1 en ENDURCISSEMENT sera accordé.
- Un mage expérimenté, un alchimiste, un chirurgien / médecin, un savant, mène souvent des recherches salissantes dans les entrailles de



ses cobayes.

Il aura un bonus de +2 en ENDURCISSEMENT.

- Un combattant expérimenté (autre qu'un milicien bourgeois ou un garde privé), tel qu'un mercenaire, un militaire de carrière, un brigand, un tueur à gage, recevra d'office +3 en ENDURCISSEMENT

L'évolution du personnage

L'une des facettes les plus passionnantes du jeu de rôle consiste en l'évolution de son personnage, sa progression dans ses connaissances et ses savoir-faire.

Dans ce jeu, cela est représenté par ses compétences et leur progression. Vous trouverez dans chaque univers les divers talents et leurs compétences.

Exemple : P'tit Pierre a un score de 4 en Baratin, composé du Talent RELATIONNEL (3) additionné de son niveau de maîtrise actuel (1). Il lui suffit donc d'obtenir au moins deux succès (le double de son niveau de maîtrise) pour cocher la case XP.

Chaque compétence s'échelonne du niveau 0 (aucune connaissance) au



niveau 10 (maîtrise parfaite).

Le développement d'une compétence repose sur l'attribution de points d'expérience permettant d'atteindre des seuils, ceux-ci définissant le niveau de maîtrise actuel.

Les seuils sont :

 **Chaque fois qu'une compétence est réussie au DOUBLE de son niveau de maîtrise, le joueur coche la case « XP », placée tout au bout à droite de la ligne.**

 **Une compétence qui a été cochée peut recevoir un point pour chaque point d'expérience qui lui est consacré (le même coût que lors de la création du personnage)**
Une compétence qui n'a pas été cochée coûte le double de points !

- **0 point d'expérience** : le personnage ne sait même pas que cette compétence existe ou elle lui est totalement étrangère, il peut éventuellement tenter un jet sur la base du Talent

concerné, mais le lancer subira un malus de -6 dés (il y a toujours au minimum 1 dé).

- **de 1 à 4 points d'expérience** : niveau 0. Le personnage a très vaguement entendu parler de la compétence... Il est possible de tenter des jets, mais ceux-ci ont un malus de -2 dés à leur résultat (minimum 1 dé).
- **de 5 à 19 points d'expérience** : niveau 1.
- **de 20 à 39 points d'expérience** : niveau 2.
- **de 40 à 59 points d'expérience** : niveau 3.
- **de 60 à 79 points d'expérience** : niveau 4.
- **de 80 à 99 points d'expérience** : niveau 5.
- **de 100 à 119 points d'expérience** : niveau 6.
- **de 120 à 139 points d'expérience** : niveau 7.
- **de 140 à 159 points d'expérience** : niveau 8.
- **de 160 à 179 points d'expérience** : niveau 9.
- **180 points d'expérience** : niveau 10.

En fin de partie le maître de jeu attribuera des points d'expérience selon une grille d'attribution. Ces points pourront ensuite être dépensés pour améliorer le personnage, cela représente son apprentissage, son évolution...

Si un personnage a fait toute son aventure sur un bateau, il est peu

probable qu'il ait développé une compétence d'alpinisme. Donc, si le joueur veut lui allouer des points en alpinisme, cela voudra dire que le personnage aura passé du temps à étudier sur des livres, ou auprès d'un maître et cette dépense de temps se paye en points d'expérience.

Chaque point d'expérience attribué à la compétence coûte alors DEUX points d'expérience acquise pendant le jeu.

L'augmentation des caractéristiques

Si le développement des compétences est prioritaire pour un personnage, il peut aussi être intéressant de faire évoluer ses caractéristiques.

Cela impliquera de devoir recalculer les talents en rapport, et donc de modifier les scores de compétence en rapport.

Il faut que le personnage consacre trois fois le score actuel de caractéristique en mois pour pouvoir tenter de monter une caractéristique de niveau ET il doit dépenser vingt fois le score actuel de caractéristique en points d'expérience, pour tenter de faire progresser une caractéristique.



IL EST IMPOSSIBLE DE MONTER UNE CARACTÉRISTIQUE AU DESSUS DES MAXIMUMS RACIAUX.

Exemple : pour passer du niveau 1 au niveau 2, il faut 1×3 mois d'entraînement et dépenser $20 \times 1 = 20$ points d'expérience.

A la fin de la période de formation / entraînement, il faut lancer autant de dés que le score actuel de caractéristique et obtenir un score égal ou supérieur au score visé.

Exemple : pour passer du niveau 1 au niveau 2, on lance donc 1 dé et il faut obtenir 2 succès !

En consacrant le double de temps de formation nécessaire, on ajoute automatiquement 1 succès.
Avec le triple : +2 succès
Le quadruple : + 3 succès (NON CUMULABLES)

Exemple : pour passer du niveau 2 au niveau 3, il faut théoriquement 6 mois de formation et obtenir 3 succès avec deux dés. En y consacrant 12 mois, on fera le jet à +1 succès, 18 mois +2 succès et 24 mois +3 succès (réussite garantie donc, sauf en cas d'échec critique !).

UN ÉCHEC CRITIQUE SERA OBLIGATOIREMENT UN ÉCHEC POUR LA MONTÉE DE NIVEAU, MÊME AVEC DES BONUS DE SUCCÈS.

Il n'est pas possible de monter de plusieurs points de caractéristique en une seule fois, cette démarche doit être progressive.

Il faudra donc passer du niveau 1 au niveau 2, puis

niveau 2 au niveau 3 etc.

Exemple : pour passer du niveau 1 au niveau 3 il faudra donc y consacrer d'abord au minimum 3 mois pour atteindre le niveau 2, réussir le jet de montée de niveau, puis ensuite 6 mois supplémentaires et réussir le jet de montée au niveau 3.

L'entraînement / formation coûte l'équivalent d'un mois de salaire moyen pour chaque mois de cours, soit environ 1000 euros (salle de sport, cours dispensés par des professeurs, maître d'arme, jongleur expert pour la dextérité, etc.)

- Engager un professeur particulier multiplie le prix par deux et accorde un succès de plus pour le jet de passage à

niveau.

- Engager un professeur expert multiplie le prix par quatre, qui vient s'ajouter au prix de base de la formation, et accorde 2 succès en plus pour le jet de passage à niveau (non cumulable avec le bonus accordé par un professeur particulier).

En cas d'échec au jet, les points d'expérience dépensés sont conservés et il n'est pas nécessaire de les dépenser de nouveau





Création de personnage

Vous avez deux possibilités de création : la création complète ou la création simplifiée. La création complète vous permet de répartir des points entre les diverses parties de la feuille de personnage. La création simplifiée est plus rapide, elle permet de raccourcir les calculs. Chaque univers propose des archétypes, des personnages préconçus, typiques et efficaces.

Création complète

Le choix de la culture et de l'identité

Vous allez devoir choisir l'origine géographique de votre personnage, son aspect physique et ses origines ethniques. Selon l'univers dans lequel vous allez jouer, des races non humaines pourront être disponibles: elfe, nain, orc dans les mondes médiévaux-fantastiques, extraterrestres ou cyborg futuriste...

En fonction de votre univers de jeu, réfléchissez bien à ce que vous avez envie de jouer ! Certaines ethnies, certains peuples, ont des avantages et des inconvénients : meilleure aptitude au combat mais rejet de la science, connaissances occultes, caractéristiques supérieures à la moyenne...

À vous de choisir !

Voici donc la création d'un nouveau personnage dans un univers contemporain. Christophe, le joueur, choisit de le baptiser « P'tit Pierre ». Il sera d'origine française, 1m72 pour 60 kg, 25 ans, les cheveux bruns et longs et aura les yeux bleus, une peau légèrement mate et une petite barbe.

Les caractéristiques

 Vous avez un capital de 18 points à répartir entre les neuf caractéristiques, avec un minimum de 1 (faible) et un maximum de 3 (fort). Selon votre univers de jeu, le maximum de 3 peut être dépassé en jouant une créature spéciale (un troll, un cyborg...)

Les caractéristiques définissent les aptitudes physiques, mentales et psychiques de votre personnage.

BEAUTÉ : apparence physique, charme naturel.

FORCE : fait appel à la puissance physique brute et à sa tonicité. Toutes les actions de démonstration musculaire comme tordre une barre de fer, porter de lourdes charges ou encore lancer au plus loin un projectile relèvent de la Force.

Le poids maximal porté dépend du score de FORCE. Chaque point de FORCE permet :

- De porter jusqu'à 10 kg sans difficulté. La course et la natation seront divisés par 2 pour la vitesse.

Contemplez, pauvres innocents, Karim, Nathan et Lilou ! Ils vont vivre des aventures autour d'une table en suivant les scénarii animés et racontés par Anna. Ne vous laissez pas abuser par son visage angélique et ses pulls à fleurs, Anna est une conteuse impitoyable ! Karim aime les personnages forts en caractère, audacieux. Nathan préfère les héros à l'ancienne, courageux et intrépides. Lilou a un faible pour les fripouilles...



- De porter jusqu'à 20 kg, avec un déplacement divisé par deux et un malus de -2 à toutes les actions basées sur l'INITIATIVE et la COORDINATION.
- De porter jusqu'à 40 kg en se déplaçant très lentement, et sans espérer nager ou courir. Toutes les actions sont à -5.

Exemple : avec un score de FORCE de 3, un personnage pourra donc se déplacer sans problème avec 30 kg de matériel sur lui.

COORDINATION : représente la souplesse, la maîtrise des mouvements, les réflexes et l'adresse générale d'un personnage. Sauter de toit en toit ou se cacher dans les ombres sont des actions relevant de la Coordination.

DEXTÉRITÉ : est la mesure de l'habileté manuelle, de la coordination œil/main et des réflexes manuels d'un personnage. Crocheter une serrure, subtiliser une bourse, recharger une arme dans le feu de l'action, font appel à la dextérité.

RÉSISTANCE : solidité physique, capacité à encaisser les coups et à résister aux maladies.

PERCEPTION : acuité des sens (vision, odorat, ouïe, goût, toucher...) Observer son environnement pour s'orienter ou pressentir une anomalie découle d'une utilisation de la Perception.

INTUITION : sixième sens, feeling, capacité de « ressenti ».

VOLONTÉ : moral, capacité de concentration, discipline mentale. Un personnage possédant un fort score en Volonté pourra surmonter les plus grandes terreurs et saura mieux résister aux tentations et autres manœuvres de manipulation mentale.

RÉFLEXION : capacité d'analyse, intelligence.

Le joueur de P'tit Pierre a envie d'un personnage assez fort, plutôt un combattant qu'un contemplatif !

Voici donc ses caractéristiques :

CARACTÉRISTIQUES			
	Base	Bonus	TOTAL
BEAUTÉ	2		2
FORCE	3		3
COORDINATION	2		2
DEXTÉRITÉ	2		2
RÉSISTANCE	3		3
PERCEPTION	2		2
INTUITION	1		1
VOLONTÉ	2		2
RÉFLEXION	1		1

Comme vous pouvez le voir, il sera plutôt solide avec 3 en FORCE et 3 en RÉSISTANCE !

Par contre, au niveau culture et intelligence... avec 1 en INTUITION et en RÉFLEXION... Il faudra éviter les puzzles et les objets plus compliqués qu'un ouvre-boite !

Les talents

Les talents représentent les connaissances globales, les aptitudes développées et les grands savoirs communs aux différents peuples et espèces. Chaque talent est calculé en additionnant deux caractéristiques.

Talents physiques et intellectuels

CRÉATIVITÉ : représente le talent créatif du personnage et sert à toute expression du sens artistique du personnage, en perception (estimer

une œuvre) comme en action (créer une œuvre).

Racine :

INTUITION + RÉFLEXION

ÉDUCATION : représente le savoir encyclopédique, l'érudition, la mémoire des connaissances peu pratiquées mais apprises par enseignement. Ce talent reflète également l'aptitude d'abstraction du personnage à partir de ces connaissances engrangées.

L'Éducation représente également la capacité générale d'apprentissage du personnage.

Racine :

VOLONTÉ + RÉFLEXION

MANUEL : représente le savoir-faire dans la transformation de la matière en objets utilisables et maniables, en outils et en équipements ainsi que la compréhension et l'utilisation de mécanismes naturels et artificiels. C'est en quelque sorte le sens du travail manuel. Utilisé sans compétence, c'est directement le sens du bricolage.

Racine :

DEXTÉRITÉ + COORDINATION

PILOTAGE : représente l'aptitude dans l'utilisation de véhicules. Cet attribut est utilisé pour piloter et diriger tout type de véhicules prévus pour être piloté/conduit. C'est un peu le «don du pilote».

Ce talent est souvent réservé à des univers contemporains ou futuristes.

Racine :

COORDINATION + PERCEPTION

TECHNIQUE : représente le savoir-faire dans l'exploitation des mécanismes basés sur des technologies modernes. Cet attribut est utilisé pour tirer partie des technologies allant de la mécanique à la robotique.

C'est un peu le «sens de la technologie». Utilisé sans

compétence, c'est l'affinité avec les équipements technologiques et le don de s'en servir.

Cette aptitude est souvent réservée à des univers contemporains ou futuristes.

Racine :

COORDINATION + RÉFLEXION

RELATIONNEL : représente la qualité de contact, la facilité à établir le dialogue, à négocier... C'est aussi le charme naturel, le charisme ! Cet attribut sert aussi bien à séduire qu'à négocier un salaire ou à obtenir une bonne place au cinéma.

Racine :

BEAUTÉ + INTUITION

PERCEPTION : représente la capacité à percevoir son environnement de façon sensible : toucher, goût, odorat... Certaines espèces peuvent avoir des sens différents des humains : écholocalisation, vue astrale... Ces sens devront être développés séparément et pourront avoir une autre racine.

Racine :

PERCEPTION + INTUITION

MENTALISME : représente le pouvoir mental de chaque être vivant conscient. La plupart des individus n'ont aucune véritable puissance psychique, mais certains arrivent à employer de grands pouvoirs par la seule force de leur esprit.

Racine :

VOLONTÉ + INTUITION

MAGIE : représente le lien instinctif avec le Mana, la magie. C'est le talent pour «sentir» les présences spirituelles, manipuler les sortilèges. Inutile pour les purs matérialistes et les cybernétisés, vital pour les magiciens, les sorciers et les chamans !

Racine :

RÉFLEXION + VOLONTÉ

CORPS-À-CORPS : représente les

capacités à se battre au corps-à-corps, avec ses poings, ses pieds, ses dents...

Sans développement c'est l'art de la bagarre, sinon c'est la base des arts martiaux.

Racine :

FORCE + COORDINATION

MÊLÉE À 1 MAIN : représente l'art de se battre avec des armes de contact manipulées avec une seule main: épée courte, hachette, machette, matraque, poignard, poinçon...

Racine :

FORCE+COORDINATION

MÊLÉE À 2 MAINS : représente l'art de se battre avec des armes de contact manipulées avec deux mains : espadon, flamberge, bâton long, fléau d'arme, hallebarde...

Racine :

FORCE + DEXTÉRITÉ

LANCER : représente l'art de se battre en lançant des projectiles : pierre, globe de feu alchimique, Couteau de lancer, grenade, fronde...

Racine :

FORCE + PERCEPTION

ARME DE TRAIT : représente l'art de se battre avec des arcs, des arbalètes et des armes à corde tirée (lance pierres...)

Racine :

DEXTÉRITÉ + PERCEPTION



ARME DE POING : représente l'art de se battre avec des armes à feu de petit calibre se tenant avec une seule main : revolver, pistolaser, pistolet-mitrailleur...

Racine :

COORDINATION + PERCEPTION

ARME D'ÉPAULE (tir instinctif) : représente l'art de se battre avec des armes à feu épaulées tels que les fusils, fusils d'assaut, fusil à pompe...

Racine :

DEXTÉRITÉ + PERCEPTION

ARME D'ÉPAULE (tir de précision) : représente l'art de se battre avec des armes à feu épaulées nécessitant une visée de précision, tels que les fusils de chasse professionnels, les fusils de sniper...

Racine :

RÉFLEXION + PERCEPTION

ARME LOURDE : représente l'art de se battre avec des armes lourdes : canon d'artillerie, catapulte, etc. Il s'agit plus de la technique de base, car chacune de ces armes nécessite un savoir-faire distinct et doit donc être spécialisée.

Racine :

RÉFLEXION + PERCEPTION

Talents magiques

SORCELLERIE : La sorcellerie concerne tous les sortilèges manipulant des forces élémentaires : feu, eau, air, terre... C'est la magie des incantations et des éclairs, des guérisons, des illusions...

Racine :

COORDINATION + VOLONTÉ

INVOCATION : L'invocation est l'art de faire venir des esprits dans le monde matériel : esprits de la nature, élémentaires... Cet art permet non seulement de faire venir ces entités, mais il permet aussi de



les contrôler !

Racine :

INTUITION + VOLONTÉ

ENCHANTEMENT : L'art de l'enchantelement permet de fixer des énergies magiques ou de lier des esprits à des objets. Cet art permet la création de focus, d'armes enchantées, d'objets de soutien...

Racine :

RÉFLEXION + VOLONTÉ

Talents mentalistes

VOIE DU CORPS : La Voie du Corps contrôle les énergies psychiques circulant dans les muscles, les organes, les viscères... Régénération, attaques psychiques, absorption d'énergie...

Racine :

RÉFLEXION + VOLONTÉ

VOIE DE LA MATIÈRE : la Voie de la Matière concerne le lien entre les choses inanimées et le mentaliste. Télékinésie, contrôle des fluides, des gaz...

Racine :

VOLONTÉ + COORDINATION

VOIE DE L'ESPRIT : représente le contrôle de l'esprit sur soi et sur autrui. Détection d'énergies subtiles, télépathie, illusion mentale...

Racine :

VOLONTÉ + INTUITION

D'après ses caractéristiques, P'tit Pierre aura comme scores de

talents : Créativité : 2, Éducation : 3, Manuel : 4, Pilotage : 4, Technique : 3, Relationnel : 3, Mentalisme : 3, Magie : 3, Corps-à-corps : 5, Mêlée 1 main : 5, Mêlée 2 mains : 5, Lancer : 5, Arme de trait : 4, Arme de poing : 4, Épaule tir instinctif : 3, Épaule tir de visée : 4, Arme lourde : 3, Sorcellerie : 4, Invocation : 3, Enchantement : 3, Voie du Corps : 3, Voie de la Matière : 4, Voie de l'Esprit : 3.

Les compétences

Les compétences doivent être développées suivant un système de progression par seuils. Les niveaux vont de 0 (parfait néophyte) à 10 (expert incontestable). Chaque compétence dispose d'un score de base correspondant à un talent (voir Les talents).

 Vous disposez d'un capital de cent points à répartir entre les compétences que vous choisirez.

Score en points d'expérience	Niveau dans la compétence
0	0
5	1
20	2
40	3
60	4
80	5
100	6
125	7
150	8
175	9
200	10

Chaque niveau coûte un certain nombre de points. On additionne les points d'expériences consacrés à la compétence jusqu'à atteindre le seuil suivant :

Chaque compétence est présentée avec ses attributions. La plupart doivent être spécialisées

Exemple : *Langue ne peut pas être développée seule, il faut préciser*

quelle langue est parlée : français, latin, araméen, vénusien...

Règle optionnelle pour la création des compétences en fonction de l'âge

Si vous souhaitez intégrer plus de réalisme dans la création des personnages, il peut être utile de prendre en compte l'âge du personnage. En effet, un personnage âgé de 20 ans et un autre âgé de 60 ans n'auront logiquement pas autant d'expérience, ni la même forme physique !

Voici donc les effets, qu'il faudra adapter selon les espèces (un enfant humain devient adolescent vers 12 ans, alors qu'un enfant krag le devient vers 15 ans, et un géant vers 20 ans...) L'exemple présenté ici est basé sur les humains, à adapter donc !

Jeune enfant (moins de 7 ans) : Aucune caractéristique au-dessus de 1, et seulement 30 points pour la création.

Enfant (de 7 à 12 ans) : Aucune caractéristique au-dessus de 2, et seulement 60 points pour la création.

Adolescent (13 à 17 ans) : Aucune caractéristique au-dessus de 3, et seulement 90 points de pour la création.

Jeune adulte (18 à 20 ans) : 100 points de création.

Adulte (21 à 49 ans) : 100 points + 1D6 / 2 années au-dessus de 20 ans dans les domaines en rapport avec le métier exercé, +1D6 points de

création supplémentaires à affecter librement / 2 années au-dessus de 20 ans.

Exemple : un personnage âgé de 40 ans doit donc faire 10 jets de 1D6 points à répartir dans les domaines en rapport avec son métier, et 10 jets de 1D6 points supplémentaires.

Mûr (50 à 60 ans) : appliquer la règle des adultes (donc 15 jets de 1D6 en rapport avec le métier et 15 jets de 1D6 en points de création « libres ») et ajouter 1D6 par tranche de 2 années au-dessus de 50 ans.

Pour les caractéristiques de BEAUTÉ, FORCE, DEXTÉRITÉ, COORDINATION, PERCEPTION et RÉSISTANCE dont le score est supérieur à 1, faire un jet de 1D6 par tranche de 5 années à partir de 50 ans. Un résultat de 1 entraîne une perte permanente de 1 point dans le score.

Cela peut être prévenu si le personnage sacrifie 10 points de création par tranche de 5 années AVANT de faire les jets (cela représente le fait de prendre soin de soi : pratique sportive, entraînement etc.)

Âgé (61 à 80 ans) : appliquer la règle des adultes (donc 15 jets de 1D6 en rapport avec le métier et 15 jets de 1D6 en points de création « libres ») et ajouter 1D6 par tranche de 2 années à partir de 50 ans.

Pour les caractéristiques de BEAUTÉ, FORCE, DEXTÉRITÉ, COORDINATION, PERCEPTION et RÉSISTANCE dont le score est supérieur à 1, faire un jet de 1D6 par tranche de 5 années au-dessus de 50 ans, puis un jet de 1D6 par tranche de 3 années à partir de 60 ans. Un résultat de 1 entraîne une perte permanente de 1 point dans le score.



Cela peut être prévenu si le personnage sacrifie 10 points de création par tranche de 5 années AVANT de faire les jets (cela représente le fait de prendre soin de soi : pratique sportive, entraînement etc.)

Très âgé (81 ans et plus) : appliquer la règle des adultes (donc 15 jets de 1D6 en rapport avec le métier et 15 jets de 1D6 en points de création « libres ») et ajouter 1D6 par tranche de 2 années à partir de 50 ans.

Pour les caractéristiques de BEAUTÉ, FORCE, DEXTÉRITÉ, COORDINATION, PERCEPTION et RÉSISTANCE dont le score est supérieur à 1, faire un jet de 1D6 par tranche de 5 années au-dessus de 50 ans, puis un jet de 1D6 par tranche de 3 années à partir de 60 ans et enfin un jet de 1D6 toutes les 2 années à partir de 81 ans.

Pour TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES ayant un score supérieur à 1. Un résultat de 1 entraîne une perte permanente de 1 point dans le score. Cela peut être prévenu si le personnage sacrifie 10 points de création par tranche de 5 années AVANT de faire les jets (cela représente le fait de prendre soin de soi : pratique sportive, entraînement etc.)

Compétences créatives

Toutes ces compétences emploient le talent CRÉATIVITÉ comme racine.

Art : Cette compétence couvre l'utilisation de l'art mais aussi la connaissance des auteurs et créations du domaine. Elle doit être spécialisée.

pour chaque art : Danse, Dessin, Musique, Peinture, Sculpture, Théâtre...

Compétences d'éducation

Toutes ces compétences emploient le talent ÉDUCATION comme racine.

Analyse senseur : Cette compétence regroupe l'utilisation et la compréhension des systèmes d'acquisition des informations comme les senseurs ou scanners. Elle permet également de tirer parti des appareillages de contre-mesures utilisés pour réduire l'efficacité des senseurs et scanners.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS DE SCIENCE-FICTION !

Astronavigation : Cette compétence gouverne l'utilisation et la compréhension des mécanismes hyperspatiaux. Elle permet de calculer une route de navigation et de la faire exécuter par l'ordinateur navigateur d'un vaisseau spatial.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS DE SCIENCE-FICTION !

Assassinat : Cette compétence permet de connaître les points faibles d'une espèce (organe vital, zone vulnérable, emplacement des centres moteurs, etc.)

Employer cette compétence coûte une action. Le jet d'assassinat vient s'ajouter au jet pour toucher de l'attaquant, il permet donc de localiser plus facilement et souvent de faire des dégâts critiques !

Exemple : Un assassin tente d'exécuter un krag rouge. Il a la compétence «Assassinat krag rouge», sur laquelle il obtient 5 succès. Il fait ensuite son attaque à l'épée longue, à laquelle il a retiré 2 dés pour localiser à la tête. Il obtient 4 succès, auxquels viennent s'ajouter les 5 succès de son jet d'assassinat : 9 succès en tout. Plus du double du score de DÉFENSE du krag (4) : coup critique à +5, à la tête... Le krag est mal parti !

Dans un univers alternatif (médiéval-fantastique, science-fiction...) il faudra obligatoirement spécialiser pour chaque espèce : elfe, nain, vénusien, etc.

Bibliothèque : Cette compétence est principalement destinée aux lettrés et aux chercheurs. Elle permet de savoir effectuer efficacement des

recherches dans un lieu où le savoir est organisé : dépôt d'archives, bibliothèque... Il ne s'agit pas de la fouille méthodique, mais plutôt des techniques d'analyse des classements. Chaque dé de succès viendra en déduction du temps nécessaire pour trouver une information ou un document, ou pourra servir lors d'un test avec difficulté pour trouver des documents classifiés ou difficiles d'accès.

Bureaucratie : Cette compétence regroupe la connaissance et maîtrise d'un système bureaucratique et de ses règles et lois. Chaque système doit être développé séparément : Garde royale, Impôts, Service des douanes...

Connaissance des pièges : Cette compétence représente le savoir-faire d'un spécialiste de la pose et de la détection des pièges. Elle permet donc de construire des pièges (du collet à la dalle piégée, en passant par le chausse-trappe et la mine antipersonnel), et aussi de les repérer. Quand cette compétence est employée au lieu de «Fouille» pour chercher des pièges, la difficulté pour les repérer baisse de un niveau (elle passe d'EXTRÊMEMENT COMPLEXE à COMPLEXE, de TRÈS DIFFICILE à DIFFICILE, etc.)

Dressage : Cette compétence permet de faire effectuer des actions à un animal. Selon la complexité de l'action et l'attention de l'animal, la manœuvre sera plus ou moins difficile à effectuer. Par ailleurs,



l'animal étant un être vivant, il exécutera selon sa propre initiative et intelligence l'ordre reçu, ce qui peut donner lieu à des résultats parfois déconcertants pour des ordres nouveaux, auxquels l'animal n'est pas encore habitué (ou qu'il a mal compris...)

Chaque race d'animal doit être développée séparément (chat, chien, cheval, perroquet...)

Équitation : Permet d'utiliser un animal comme moyen de déplacement et permet ainsi de le contrôler. Si un attelage est attaché à l'animal, la compétence permet de diriger l'attelage.

La compétence doit être spécialisée selon le type d'animal : cheval, chameau, mule...

Estimation : Permet d'évaluer la valeur marchande et la qualité d'une catégorie de matériaux ou de marchandises.

De même, cette compétence peut être employée pour évaluer la valeur d'animaux (bétail, animaux de luxe...)

Un produit dont le personnage a l'habitude aura une difficulté NORMALE. La difficulté pourra augmenter en fonction de l'éloignement entre le produit examiné et ceux que le personnage côtoie ordinairement.

Exemple : un orfèvre a l'habitude de l'or et de l'argent. Pour évaluer la qualité et la valeur de ces métaux, la difficulté sera NORMALE. Si on lui présente du vermeil ou des alliages proches, la difficulté sera DIFFICILE. En présence de métaux plus rares ou étranges (platine, alliage enchanté) la difficulté pourra passer à TRÈS DIFFICILE, voire COMPLEXE.

La valeur sera estimée avec un écart

de 20% par dé d'échec.

Cette compétence DOIT être spécialisée : métaux précieux, métaux ferreux, bétail, chevaux, gemmes, etc.

Jeu : Cette compétence représente la connaissance et l'expérience de la pratique des jeux. Tous types de jeux de cartes, dés, société et figurines peuvent être couverts par cette compétence qui en représente autant la connaissance des règles que des combinaisons de coups «connus». Spécialisations : Jeu particulier.

Langue : Cette compétence représente la connaissance parlée OU écrite d'une langue. Elle doit être spécialisée pour chaque langue pratiquée dans l'univers de jeu. Chaque personnage dispose lors de sa création d'une compétence de «langue orale» développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création, généralement sa langue natale.

Quand vous choisissez cette compétence, vous devez développer séparément l'oral et l'écrit. Certaines sont réservées à une espèce précise et ne peuvent pas être choisies par une autre (les langues ésotériques permettant de parler aux démons seront réservées aux magiciens, le Xbhdkeelll, parlé par les étranges habitants d'Alpha Centauri avec leurs dix-neuf trompes buccales, etc.)

Légende : Cette compétence regroupe la connaissance des mythes et légendes (par opposition à l'histoire factuelle) d'un peuple. Elle est à différencier pour chaque peuple (vikings, celtes, elfes sylvaains, etc.)

Médecine : Cette compétence permet au personnage de soigner les gens, qu'il s'agisse de blessures ou de maladies, à raison de 1 point de vie par dé de succès, et 2 points de vie par dé de succès si du matériel moderne est disponible : pharmacie, outils de chirurgie... La compétence peut être spécialisée (gastro-

entérologie, neurologie...) et permet de soigner 3 points de vie par dé de succès quand la blessure concerne la zone soignée (sinon, 1 seul point de vie par dé de succès).

Un jet réussi stoppera les hémorragies des blessures les plus dangereuses :

- Blessure sérieuse (difficulté DIFFICILE),
- Blessure grave (difficulté TRÈS DIFFICILE),
- Blessure fatale (difficulté COMPLEXE).

Dans un univers alternatif, il faudra spécialiser selon les espèces : les méduses télépathes vivant au large d'Orion n'ont pas du tout le même organisme que les humains !

Pistage : Cette compétence permet de repérer et suivre des traces laissées. La compétence FOUILLE est employée pour détecter les premiers indices, c'est ensuite PISTAGE qui permet de suivre les traces. Un jet de FOUILLE peut éventuellement être employé si la piste est perdue.

Premiers soins : Cette compétence regroupe les techniques d'urgence, afin de stabiliser au plus vite une blessure et placer ainsi un blessé en sécurité. Les premiers soins ne permettent pas de soigner une quelconque maladie ou blessure, mais permettent de donner toutes ses chances au processus de guérison naturelle d'un être encore vivant.

Un jet réussi stoppera les hémorragies des blessures les plus dangereuses :

- Blessure sérieuse (difficulté TRÈS DIFFICILE),
- Blessure grave (difficulté COMPLEXE),
- Blessure fatale (difficulté EXTREMEMENT COMPLEXE).

De même que pour «Médecine», dans un univers alternatif, il faudra spécialiser selon les espèces.

Prêtrise : cette compétence est indispensable aux personnages





souhaitant évoluer dans la prêtrise d'une divinité. Elle représente sa connaissance des secrets, mystères et rituels de son culte, et par la même représente son évolution. Dans un univers intégrant la magie, la prêtrise pourra influencer l'emploi de sortilèges cléricaux.

Programmation : Cette compétence permet de savoir programmer dans un langage de programmation donné (java, PHP, C++...) En général, chaque grand groupe de technologie a son propre langage: machines outils, drones, ordinateurs, réseaux... et doit donc être développé séparément. CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET DE SCIENCE-FICTION !

Sciences : Cette compétence regroupe les compétences universitaires, essentiellement acquises par l'enseignement scolaire, et utilisées par les professionnels et les universitaires. Chaque discipline doit être développée séparément : astronomie, physique, linguistique, mathématiques, herpétologie...

Se déguiser : Cette compétence regroupe l'art de se déguiser, de se grimer, et d'une façon générale, de se rendre méconnaissable. Elle peut être appliquée sur soi ou sur autrui (consentant ou réduit à l'impuissance).

Sécurité : Cette compétence regroupe la connaissance et la maîtrise des systèmes de sécurité : détecteurs, alarmes, caméras, serrures, pièges... Elle permet de les repérer efficacement, d'en estimer l'efficacité et de tenter de les désamorcer ou contourner. CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET DE SCIENCE-FICTION !

S'orienter : Cette compétence permet de se repérer dans un environnement en employant les étoiles, les courants marins, la façon

de pousser de certaines plantes... Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création, car tout être vivant sait au moins se repérer un minimum.

Survie : Cette compétence représente l'habitude d'un milieu spécifique. Spécialisations: Cité, Désert, Forêt, Glace, Mer, Marais, Montagne, Plaine, Sous-sol... Elle est très importante car elle permet aussi de savoir où se procurer des marchandises dans un lieu donné...

Us et Coutumes : Cette compétence permet au personnage de connaître l'histoire, les usages, les signes de reconnaissance d'un milieu ou d'un groupe d'individus.

Spécialisations: Groupe particulier, Culture particulière, Peuple particulier, Caste particulière, Royaume/Pays particulier.

Compétences manuelles

Toutes ces compétences emploient le talent MANUEL comme racine.

Artisanat : Cette compétence couvre l'exploitation mais aussi la connaissance des grands artisans et des œuvres du domaine concerné. Elle est également utilisée pour évaluer la qualité d'un produit issu d'un artisanat donné.

Spécialisations : Armurerie, Charpente, Couture, Maçonnerie, Maroquinerie, Poterie, Métallurgie,



Orfèvrerie, Serrurerie, Tissage, Verrerie, etc.

Crochetage : Cette compétence sert à forcer les serrures mécaniques. Elle permettra de fermer ou d'ouvrir toute porte non électronique (pour celles-ci, c'est la compétence «sécurité» qui sera employée). Cette compétence nécessite un outillage minimal de serrurier (limes, tiges en fer doux, cire pour les empreintes...), sinon la compétence subit un malus de -2 dés à ses jets.

Escamotage : Cette compétence est utilisée pour voler à la tire, faire les poches ou dissimuler un objet ou une arme sur soi. Certains objets sont plus difficiles à dissimuler que d'autres, et peuvent impliquer des malus à la dissimulation (voir chapitre Équipements).

Esquive : Cette compétence permet d'éviter les coups et les attaques, elle démarre automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création. Le score de compétence est intégré aux scores de DÉFENSE en permanence. Dans le cas de la DÉFENSE de DOS, le score d'esquive doit être divisé par 2, arrondi à l'entier inférieur.

Si le joueur choisit de ne faire aucune action mais d'uniquement esquiver les coups, il fait un jet de compétence et son nombre de succès vient s'ajouter à son score de DÉFENSE de FACE, BRAS D'ARME et BRAS DU BOUCLIER, jusqu'à la fin du Tour de jeu.

Escalade : Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création, car tous les êtres vivants savent au minimum escalader de petits obstacles. Elle permet d'escalader les murs, les falaises, les parois à pic...

Natation : Cette compétence mesure les capacités de nageur du personnage, qu'elles soient utilisées pour un sprint crawlé comme pour un déplacement plus long faisant appel à l'endurance.

Sport : Révèle l'habileté du personnage dans un sport particulier et les connaissances des règles entourant ce sport. Pour les sports de combat, cette compétence n'indique que le degré de connaissance des règles et règlements, la pratique se fait par les compétences martiales.

Compétences de pilotage

Toutes ces compétences emploient le talent PILOTAGE comme racine. Elles s'appliquent aux engins mécanisés et aux bateaux.

Conduite : Cette compétence permet de conduire des véhicules terrestres motorisés, selon leur type. C'est une compétence qui doit être spécialisée par type de véhicule : Motos (2 ou 3 roues), Voitures (4 roues ou plus), Camions (4 roues et plus, véhicules lourds), Chenilles, Hovercrafts (pour une utilisation terrestre).

Nautisme : Cette compétence gouverne l'utilisation de tout type de véhicule aquatique à moteur.

Spécialisations : Bateau à moteurs, Hovercraft, Navire à moteurs, Sous-marin...

Navigation : Cette compétence

regroupe la connaissance et la maîtrise de la manœuvre des embarcations aquatiques non motorisées.

Spécialisations : Embarcation (petit bateau manœuvrable à une personne, quel que soit son mode de propulsion), Navire à rames, Navire à voiles.

Pilotage : Cette compétence gouverne l'utilisation de tout type de véhicule aérien à moteur. Spécialisations : Aérostat, Avion, Hélicoptère, Planeur.

Vaisseaux spatiaux : Cette compétence gouverne l'utilisation de tout type de véhicule spatial. Spécialisations : Chasseur, Transporteur, Navire. CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS DE SCIENCE-FICTION.

Compétences techniques

Toutes ces compétences emploient le talent TECHNIQUE comme racine.

Ingénierie : Cette compétence concerne la compréhension, la mise en œuvre et la maintenance de techniques. Chaque technique doit être développée séparément : Aérodynamique, Poliorcétique, Génie Civil, Minage, Structures métalliques...

Mécanique : Permet de le dépannage et la construction de machines et d'engins technologiques. Chaque domaine doit être développé séparément : automobile, camion, bateau, avion, électroménager, armes à feu...

Compétences martiales

Les compétences martiales ont leur racine indiquée en majuscules, entre parenthèses, à côté de leur nom.



Lorsque qu'un personnage se spécialise dans le maniement d'une arme précise (morgenstern, rapière, hallebarde...), il bénéficie de bonus à ses jets pour toucher et parer :

- +1 à partir du niveau 4 de maîtrise.
- +2 à partir du niveau 8 de maîtrise.
- +3 au niveau 9 de maîtrise.
- +4 au niveau 10 de maîtrise.

Il n'est possible de se spécialiser que dans trois armes au maximum.

Art martial (CORPS-À-CORPS) : Cette compétence concerne les techniques spéciales de combat au corps-à-corps, de la lutte au jiu-jitsu, en passant par la boxe et le catch.

Chaque art martial doit être développé séparément. Les dégâts en frappe sont de 1 point par dé de succès + 1 par point de FORCE.

Il est possible de faire des clefs et des projections, cela nécessite de préciser l'action souhaitée ET de toucher l'adversaire à l'endroit visé (voir le chapitre sur le déroulement du combat). Les dégâts devront être ajustés par le maître de jeu mais ne devront jamais dépasser ce qui peut être fait avec une frappe (bien qu'il soit possible d'assommer d'un coup).

Exemple : Pour faire une clef de gorge et paralyser l'adversaire en employant le jiu-jitsu, il faut retirer deux dés de la compétence à la précision du coup (pour être sûr de toucher la gorge), puis faire un jet de compétence en obtenant au moins 1 dé de succès au-dessus de la DÉFENSE de l'adversaire.

Armes tranchantes à une main (MÊLÉE 1 MAIN) : Cette compétence concerne l'usage des armes tranchantes maniées à une main : épée, hachette, machette, hachoir à viande...

Cette compétence peut être spécialisée.



Armes tranchantes à deux mains (MÊLÉE 2 MAINS): Cette compétence concerne les armes tranchantes maniées à deux mains : espadon, hache de guerre... Cette compétence peut être spécialisée.

Armes contondantes à une main (MÊLÉE 1 MAIN): Cette compétence concerne les armes contondantes maniées à une main : gourdin, matraque, marteau... Cette compétence peut être spécialisée.

Armes contondantes à deux mains (MÊLÉE 2 MAINS): Cette compétence concerne les armes contondantes maniées à deux mains : fléau d'arme, marteau de guerre lourd... Cette compétence peut être spécialisée.

Armes perforantes à une main (MÊLÉE 1 MAIN): Cette compétence concerne les armes perforantes maniées à une main : fleuret, poignard... Cette compétence peut être spécialisée.

Armes perforantes à deux mains (MÊLÉE 2 MAINS): Cette compétence concerne les armes perforantes maniées à deux mains : pique de guerre, hallebarde... Cette compétence peut être spécialisée.

Arme balistique (TECHNIQUE) : Cette compétence permet de savoir utiliser les lance-missiles super-lourds de l'armée, permettant d'envoyer des projectiles à plusieurs milliers de kilomètres avec des charges explosives, bactériologiques ou même... thermonucléaires ! CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Arme de siège (ARME LOURDE) : Cette compétence permet d'employer les machines de siège médiévales : catapulte, trébuchet, baliste.

Attention ! La plupart de ces machines nécessitent plusieurs servants pour être manœuvrées ! Le jet «d'arme de siège» permet de viser et atteindre la cible voulue.

Cette compétence DOIT être spécialisée: catapulte, baliste...

Arc (ARME DE TRAIT) : Cette compétence permet d'utiliser les armes à cordes tirées manuellement : arc court, arc composite...

Arbalète (ARME DE TRAIT) : Cette compétence permet d'utiliser les armes à cordes tendues par ressort ou levier : arbalète, arbalète de poing...

Bagarre (CORPS-À-CORPS) : Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création, car tout être vivant apprend au moins instinctivement à se battre pour survivre. Ce n'est pas du tout un art martial, mais la technique instinctive qui fait frapper, mordre, griffer... Bref ! Cogner pour survivre ! Les dégâts sont de 1 point par dé de succès + 1 par point de FORCE.

Canon d'assaut (ARME LOURDE) : Cette compétence permet d'utiliser un canon d'assaut, une arme lourde montée sur affût ou sur véhicule. Les canons d'assaut sont soit des mitrailleuses de calibre supérieur à 15 mm (appelées «mitrailleurs»), soit des canons à obus. Chaque arme doit être développée séparément.



CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Canon laser (ARME LOURDE) : Cette compétence permet d'utiliser les canons laser lourds, les armes de vaisseaux spatiaux et les engins de siège à énergie. CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS DE SCIENCE-FICTION.

Combat de mêlée à deux armes (COORDINATION x 2) : Cette compétence représente l'entraînement au combat avec une arme de mêlée dans chaque main (une épée et une dague, une masse et un hachette...) La compétence permet de déterminer les niveaux maximums qui seront employés pour chaque arme. On ne lance jamais de jet de « combat de mêlée à deux armes », c'est juste un score de référence.

Il est possible de frapper deux adversaires différents à portée d'allonge du personnage avec un malus de -1 dé à chaque arme.

Exemple : Un personnage ayant une compétence de tranchante 1 main avec un score de 7 et une compétence de combat de mêlée à 2 armes avec un score de 5 pourra employer deux armes tranchantes à 1 main, en lançant seulement 5 dés pour chaque arme.

Explosifs (ÉDUCATION) : Cette compétence s'emploie avec le talent ÉDUCATION. Elle permet d'employer des explosifs : pose de dynamite ou de semtex, préparation de bombes...

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Fouet (MÊLÉE 1 MAIN) : cette compétence permet le maniement des fouets courts et longs, ainsi que des cravaches et des chats à neuf queues... Cette compétence peut être spécialisée.

Lance pierres / fronde (LANCER) : cette compétence permet d'employer les armes à projection par élastiques ou rotation pour lancer des pierres, des billes d'acier...

Cette compétence peut être spécialisée.

Fusilaser (ARME D'ÉPAULE tir de visée) : Cette compétence permet d'utiliser les armes à énergie à crosse épaulées.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS DE SCIENCE-FICTION.

Fusil d'assaut (ARME D'ÉPAULE tir de précision) : Cette compétence permet d'utiliser les armes à crosse épaulées employant des chargeurs de balles de gros calibre, souvent avec des systèmes de tir semi-automatique ou en rafale.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Fusil de chasse / shotgun (ARME D'ÉPAULE tir de visée) : Cette compétence permet d'utiliser les armes à crosse épaulées : fusil de chasse, fusil à pompe (shotgun)... Ces armes emploient des cartouches à chevrotine ou à balle.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Fusil de sniper (ARME D'ÉPAULE tir de précision) : Cette compétence permet d'utiliser les armes à crosse épaulées ou sur trépied que sont les fusils de sniper.

Chaque modèle de fusil de sniper doit être développé séparément et spécialisé

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS

MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Lance-flammes (ARME LOURDE) : Cette compétence permet d'utiliser les lance-flammes, des armes projetant du carburant enflammé ou un liquide incendiaire à grande distance.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Lance-missiles / Lance-roquettes / Lance-grenades (ARME LOURDE) :

Cette compétence permet d'employer les armes à tube portatives, utilisées pour envoyer des projectiles puissants. Le lance-missiles permet d'envoyer de petites fusées chargées d'explosifs ou de shrapnels.

Le lance-roquettes est la dénomination internationale la plus générale pour toute arme tirant, en direction d'une cible, un projectile propulsé par une fusée, suffisamment petite pour être transportée par une personne seule et portée sur l'épaule durant le tir. Le bazooka fait partie de ces armes, ce terme étant souvent utilisé comme terme générique pour désigner les armes à projectile lancé à l'épaule.

Le lance-grenades est conçu pour envoyer des grenades et des petites mines à distance.

Cette arme peut être spécialisée.

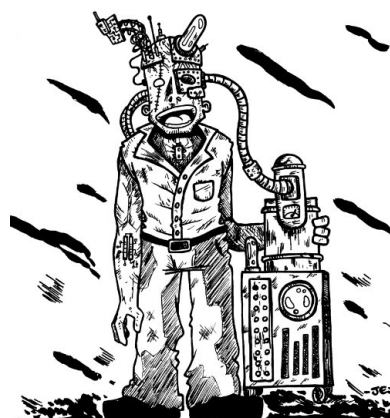
CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Lancer de grenade / Armes de jet (LANCER) :

Cette compétence permet d'utiliser des armes projetées : Couteau de lancer, grenades explosives, javelot...

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.



Mitrailleuse (ARME LOURDE) : Cette compétence permet d'utiliser les mitrailleuses, des armes à feu à fonctionnement automatique, chambrées pour une munition de calibre inférieur ou égal à 15 millimètres, à chargeur à bande ou à chargeur long. Cette compétence permet aussi d'employer les mitrailleuses de DCA (dans une compétence différente).

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Mortier (ARME LOURDE) : Cette compétence permet d'utiliser les mortiers, des bouches à feu tirant à inclinaison élevée (plus de 45°), pour effectuer des tirs indirects. La trajectoire courbe, en forme de cloche, du projectile permet d'atteindre un objectif placé derrière un obstacle, qu'un canon ne permet pas d'engager car la trajectoire de son projectile est tendue. L'énergie produite par le recul est directement absorbée par le sol ou la plate-forme renforcée d'un véhicule. L'arme a un tube court et généralement lisse, sans rayures. Dans la plupart des cas, il est chargé par la bouche, la munition étant mise à feu en tombant sur un percuteur fixe.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Parade au bouclier : Cette compétence représente l'art de se protéger efficacement avec un bouclier.

Cette compétence n'emploie PAS de talent de base, son niveau de maîtrise vient simplement s'ajouter aux SCORES DE DÉFENSE de FACE et BRAS DU BOUCLIER, lorsque le personnage porte un bouclier.

Pistolaser (ARME DE POING) : Cette compétence permet d'utiliser des armes de poing à énergie.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS DE SCIENCE-FICTION.

Pistolet-mitrailleur (ARME DE POING) : Cette compétence permet d'utiliser les armes de poing à système de rafale : uzi, smartgun... Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Rage guerrière (score de MORAL) : Cette compétence permet aussi de gérer l'avantage « einherjar » et le désavantage « berserker ». Chaque niveau dans la compétence accorde un bonus de +1 en attaque et en DÉFENSE en situation de Rage guerrière. En état de rage, aucun jet de MORAL n'est nécessaire, le personnage est insensible à la peur et à sa propre douleur. Seule une blessure fatale au Torse ou à la Tête pourra le stopper.

La compétence sert aussi aux jets pour se mettre en état de rage et en sortir. :

- Pour entrer volontairement en rage hors situation de combat : jet de Rage guerrière avec une difficulté TRÈS DIFFICILE
- Pour entrer volontairement en rage en situation de combat : jet de Rage guerrière avec une difficulté DIFFICILE

Des événements traumatisants peuvent déclencher instinctivement

la mise en Rage guerrière :

- Insulte, choc moral : jet de Rage guerrière avec une difficulté SIMPLE (7) sinon entre en rage
- Perte de point de vie sans blessure : jet de Rage guerrière avec une difficulté SIMPLE(8) sinon entre en rage
- Blessure légère : jet de Rage guerrière avec une difficulté NORMALE (9) sinon entre en rage
- Blessure grave : jet de Rage guerrière avec une difficulté DIFFICILE (11) sinon entre en rage
- Blessure fatale : jet de Rage guerrière avec une difficulté TRÈS DIFFICILE (13) sinon entre en rage

Pour sortir de la rage avant la fin du combat il faudra réussir un jet de Rage guerrière avec une difficulté DIFFICILE (13) sinon le combattant restera en état de rage.

Pour sortir de la rage quand il n'y a plus d'ennemis il faudra réussir un jet de Rage guerrière avec une difficulté SIMPLE (7) sinon le combattant restera en état de rage. En cas d'échec CRITIQUE, le personnage devra attaquer la cible la plus proche : monture, ami, parent... On pourra refaire un jet après chaque cible vaincue... Le maître de jeu pourra choisir d'imposer ensuite un test de MORAL pour gérer la culpabilité du personnage et le traumatisme d'avoir massacré un troupeau de moutons...ou son meilleur ami !

Revolver (ARME DE POING) : Cette compétence permet d'utiliser les pistolets, les revolvers, les revolvers lourds...

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Sarbacane (PERCEPTION) : Cette compétence permet d'employer les armes à projection par souffle telles que les sarbacanes pour projeter de

petites flèches.

Cette compétence peut être spécialisée.

CETTE COMPÉTENCE EST RÉSERVÉE AUX UNIVERS MODERNES ET SCIENCE-FICTION.

Tir avec deux armes (PERCEPTION) : Cette compétence représente l'entraînement au tir avec une arme de poing dans chaque main (un revolver et un pistolet-mitrailleur, un pistolet-mitrailleur dans chaque main...) La compétence permet de déterminer les niveaux maximums qui seront employés pour chaque arme. On ne lance jamais de jet de « tir avec deux armes », c'est juste un score de référence.

Il est possible de tirer sur deux cibles différentes avec un malus supplémentaire de -1 dé pour chaque arme.

Exemple : Un personnage ayant une compétence de revolver avec un score de 5, une compétence de pistolet-mitrailleur avec un score de 6 et une compétence de tir avec 2 armes avec un score de 5 pourra employer en même temps son revolver et son pistolet-mitrailleur, en lançant seulement 5 dés pour chaque arme.

Compétences relationnelles

Toutes ces compétences emploient le talent RELATIONNEL comme racine.

Baratiner : Art de l'excuse, de la création spontanée d'histoires rocambolesques narrées à une vitesse infernale pour se sortir du pétrin, cette compétence s'utilise généralement à l'insu d'une ou plusieurs personnes.

Baratin peut donc s'utiliser pour simuler le bluff au cours d'un jeu.

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création.

Éloquence : Cette compétence s'utilise pour s'exprimer devant un

public nombreux, que ce soit pour tenter de le convaincre ou de susciter en lui des émotions fortes. Les leaders charismatiques maîtrisent complètement l'éloquence.

Empathie : L'empathie est l'art d'analyser les relations sociales au sein d'un groupe ou de percevoir les émotions d'un interlocuteur. Un personnage doué en Empathie saura interpréter le langage corporel et pourra dire si une personne ment effrontément ou croit sincèrement ce qu'elle dit.

Furtivité : Cette compétence permet de se déplacer silencieusement, d'être discret et de se dissimuler. Elle n'emploie PAS le talent RELATIONNEL comme racine, mais le score de COORDINATION x 2. Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création car l'instinct de survie fait connaître au minimum les bases de la dissimulation à chaque être vivant !

Interrogatoire : Cette compétence représente la capacité d'arracher des renseignements à un individu à priori non consentant. L'interrogatoire consiste à questionner intensivement la victime pour lui faire révéler des informations contre sa volonté. Dans certains cas, l'utilisation de sévices psychologiques (privations, intimidations, manipulations) ou physiologiques (torture) permet d'obtenir de plus grandes chances de succès.

Marchander : Cette compétence permet d'évaluer le prix d'une marchandise ou service, la valeur d'une monnaie locale, et la connaissance du tarif jusqu'où l'on peut marchander.

Elle regroupe l'habitude du négoce, même si un marchandage doit être joué par le joueur lui-même (ou le meneur de jeu) afin d'orienter la Difficulté de la tentative de négociation.

Séduire : Cette compétence s'utilise pour trouver les mots justes, déceler les attentes et se rendre désirable dans le but de séduire une personne (souvent de sexe opposé). Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création car l'instinct de reproduction fait connaître au minimum les bases à chaque être vivant !

Compétences magiques



Toutes ces compétences sont réservées aux univers

fantastiques qui intègrent de la magie, des pouvoirs étranges ou des sortilèges.

Toutes ces compétences emploient le talent MAGIE comme racine.

Ces compétences sont réservées à ceux qui pratiquent la magie car elles nécessitent un lien avec le fluide magique.

Analyse (MAGIE) : Cette compétence permet de sentir si le Mana, le fluide, se trouve dans un objet ou une chose. Cette compétence peut s'utiliser d deux façons :

- Détecter la présence de magie dans un objet : Difficulté DIFFICILE (11)
- Comprendre chaque pouvoir présent dans l'objet : le niveau de difficulté est proportionnel à la puissance des pouvoirs qui se trouvent dans l'objet : un sort de 4 dés de puissance aura une difficulté de 4 pour être analysé et compris. Un échec empêche toute compréhension, un échec critique pourra déclencher d'éventuels pouvoirs d'attaque sur celui qui tente l'analyse.

Connaissance des Esprits (MAGIE) : Cette compétence permet d'identifier un esprit ou une entité en ressentant son énergie et sa vibration dans le monde magique. La difficulté dépend de la puissance de l'esprit représentée par son score

de Magie.

Décorporation (MAGIE) : Cette compétence permet de se mettre en méditation. Le corps n'a plus aucune réaction et paraît dans le coma. L'esprit du praticien est libéré de son corps, simplement relié à celui-ci par un cordon de lumière argentée. Il peut se déplacer dans le monde Astral, il voit les esprits, les entités, les auras des êtres vivants, des animaux, des végétaux...

Cela permet un espionnage très discret car l'esprit est invisible aux humains normaux ! Au pire ils pourront se sentir observés sans comprendre ce qui se passe.

Avoir la compétence accorde un niveau 0 dans toutes les compétences Astrales (Attaque Astrale, Défense Astrale, etc.) Il faudra ensuite développer ces compétences séparément.

Le niveau de difficulté est NORMAL (9) pour passer dans le monde du Astral et FACILE (5) pour rentrer dans son corps (avec un malus de +1 par heure passée dans le monde Astral). Des magiciens se sont ainsi retrouvés bloqués dans le monde des esprits pour y être restés trop longtemps, et certains ont fini par voir leur corps mourir de faim ! Il est cependant possible d'aller contacter un mage qui viendra pratiquer un rituel de «recorporation» contre une bonne somme d'argent !



Dissipation (MAGIE) : La connaissance de la magie permet aussi d'en dissiper les effets. Un personnage souhaitant dissiper un sort en cours d'action ou en train d'être lancé devra obtenir un nombre de succès strictement supérieur à celui obtenu par son adversaire.

- En cas d'échec, le sort lancé ne sera pas affecté.
- En cas d'échec critique le sort lancé aura ses effets DOUBLES !
- En cas de réussite, le sort lancé sera annulé et le lanceur devra réussir un jet de MORAL de difficulté normale ou perdre un point de conscience pour chaque dé de succès qu'il avait obtenu.
- En cas de réussite critique, le joueur dissipant le sort en prend le contrôle et peut le rediriger, l'annuler, le réorienter... De plus, le lanceur

devra réussir un jet de MORAL de difficulté normale ou perdre un point de conscience pour chaque dé de succès qu'il avait obtenu.

Dissiper l'énergie magique demande un gros effort de concentration et le personnage devra réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou perdre un point de conscience par dé de succès obtenu (même si la dissipation a échoué !)

Exemple : L'adversaire de P'tit Pierre lui lance un sort et obtient 6 succès. P'tit Pierre veut dissiper le sort et doit donc obtenir au moins 7 succès pour y arriver.

Méditation (MAGIE) : Cette compétence permet de récupérer 1 point de Magie ou Pouvoir mentaliste par tranche de 20 minutes de méditation.

Thérianthropie (MAGIE) : La thérianthropie est un art extrêmement rare. Les thérianthropes ont une vraie affinité avec le ou les animaux dont ils savent prendre la forme. Cela leur permet de les comprendre et de communiquer avec eux plus facilement.

Lors de la création du personnage, le joueur devra lancer un dé et appliquer le résultat du tableau ci-dessous.

Essayez de choisir un animal en rapport avec la culture d'origine de votre thérianthrope. Les grecs choisiront des animaux du bassin méditerranéen, les russes préféreront des animaux d'Europe de l'est, les suédois privilégieront ceux du nord de l'Europe, etc.

IMPORTANT : vous ne pouvez choisir QUE des animaux non magiques.

Votre thérianthrope ne pourra pas être un métamorphe humain/dragon ou humain/pégase ! Même si vous créez une chimère, celle-ci devra être constituée d'animaux non magiques.

Le personnage thérianthrope devra développer une compétence «métamorphose» en rapport avec chaque animal en lequel il peut se transformer.

Par exemple, un thérianthrope sachant se transformer en loup et en saumon devra avoir deux compétences, l'une «métamorphose en loup», l'autre «métamorphose en saumon».

La racine de la compétence est le talent MAGIE.

La transformation en animal coûte 1 point de Magie, et il faut dépenser un autre point de Magie ET refaire un test de compétence «métamorphose» pour se retransformer en humain.

La difficulté est de niveau SIMPLE (7 succès nécessaires).

- Un échec critique entraînera le blocage de la compétence pour (10 – niveau de maîtrise dans la compétence) jours, toutefois le point de Magie est dépensé et peut être récupéré normalement.

- Un échec empêche la transformation, toutefois le



point de Magie est dépensé et peut être récupéré normalement.

- Une réussite normale permet la transformation.
- Une réussite critique permet la transformation SANS dépenser de point de Magie. Pour cette fois là, cela s'est fait naturellement, sans dépenser de fluide magique !

Durant sa transformation en animal, le personnage garde son esprit humain et toutes ses connaissances. Toutefois, il ne pourra plus parler et pourra donc avoir des difficultés à lancer des sorts.

Les pouvoirs mentalistes ne sont pas affectés par la transformation, par contre la magie religieuse et les sortilèges de magie subiront un malus de -3 à tous les sorts (pas facile de faire des mouvements



D6	Résultat
1	Animal de petite taille (poisson, insecte, mammifère, oiseau), de moins de 2 kg
2	Animal de taille moyenne (poisson, serpent, mammifère, oiseau), de 2 à 10 kg
3	Animal de grande taille (poisson, mammifère, serpent, oiseau), de 10 à 50 kg
4	Animal de très grande taille (poisson, mammifère, serpent, oiseau), de 50 à 100 kg
5	Animal de taille énorme (poisson, mammifère, serpent, oiseau), de plus de 100 kg
6	Chimère. Choisissez au moins deux types d'animaux différents (poisson et mammifère, ou insecte + poisson + oiseau, par exemple), déterminez la taille (petit, moyen, grand, très grand ou énorme) et créez le !

ésotériques quand on a des ailes à la place des bras, et de prononcer des mots de pouvoir quand on a un bec de faucon à la place de la bouche !)

De plus, il acquiert les points de vie de l'animal en question... Une

 **Selon l'espèce de votre personnage, celui-ci peut disposer d'autres sens, tels que l'écholocalisation sous-marine ou aérienne, la perception des radiations, etc. Il faudra alors créer une compétence de perception adaptée, avec votre Maître de Jeu.**

métamorphose en baleine confèrera une centaine de points de vie, alors qu'une métamorphose en mouche n'en laissera qu'un seul et unique pour tout le corps... Attention !

En cas de transformation, les blessures déjà subies restent et doivent être adaptées par le Maître de jeu.

Par exemple, un thérianthrope sachant se métamorphoser en dauphin est blessé à l'épaule droite. Quand il se transforme, son dauphin reste blessé à la nageoire droite. Durant sa transformation, il est de nouveau blessé, à la nageoire caudale. Quand il se transforme de nouveau, ses deux jambes auront le même niveau de blessure que celui qu'il avait à la nageoire caudale.

Compétences de perception

Toutes ces compétences emploient le talent PERCEPTION comme racine.

Flairer (PERCEPTION) : Cette compétence permet d'employer le sens de l'odorat avec précision. Elle permettra d'identifier des odeurs précises (les notes florales d'un parfum, les traces d'urine d'un animal traqué, etc.) et de les repérer plus facilement

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création.

Fouiller (PERCEPTION) : Cette compétence permet de fouiller activement une pièce ou un lieu. Elle représente le fait de fouiner, retourner les objets, etc.

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création.

Cette compétence sert aussi à détecter les pièges, les chausse-trappes, etc. sans toutefois être aussi

efficace que la compétence «Connaissance des pièges», qui est une vraie compétence «professionnelle» dans ce domaine...

Si le joueur précise la façon dont il fouille (en se concentrant sur les tableaux, sous les tapis, etc. , le maître de jeu pourra accorder un bonus de +1)

Goûter (PERCEPTION) : Cette compétence permet de tester avec les papilles gustatives les aliments et ce qui est porté en bouche. Cela permet d'identifier des arômes, éventuellement de repérer certains poisons alimentaires ou produits périmés, ou de déterminer le cépage d'un grand vin...

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création.

Observer (PERCEPTION) : Cette compétence permet d'employer la vue avec précision, pour trouver des indices, repérer du mouvement, rechercher avec précision un virus sur une lamelle de microscope ou,

un oiseau spécifique dans le ciel.

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création

Palper (PERCEPTION) : cette compétence permet d'utiliser le sens du toucher pour effleurer, sentir du bout des doigts les reliefs, les petites choses dissimulées... Elle permet de détecter les petites variations de température sur une surface, les différences de texture d'un tissu...

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création

Perception auditive (PERCEPTION) : cette compétence sert à écouter aux portes ou à se concentrer sur les sons pour les étudier et en comprendre la nature, l'origine, comme le cri d'un oiseau ou le son d'un instrument de musique particulier.

Cette compétence est développée automatiquement au niveau 1 avec 5 points d'expérience dedans offerts à la création.





Les avantages et les défauts

Il est possible de rajouter des avantages et des défauts au personnage. Les avantages coûtent des points de compétence, les défauts en ajoutent !

Mais, me direz-vous, pourquoi donc donner des défauts à un personnage ? Eh bien, d'une part cela permet de grappiller des points de compétence, si précieux quand on crée un personnage. De plus, cela donne du relief, du caractère ! Ce n'est plus juste un vague type sachant se battre ou piloter, c'est maintenant un grognon, arachnophobe !

 Il n'est pas possible d'acheter des avantages ou défauts après la création du personnage.

 Il est possible de dépenser jusqu'à 20 points de compétence pour acheter des avantages et il est possible de gagner jusqu'à 20 points de compétence en donnant des défauts à son personnage.

Les avantages

Chaque avantage est présenté avec un chiffre entre parenthèses : il s'agit du coût de cet avantage en points de compétence.

Exemple : L'avantage **BEAUTÉ ACCRUE** est indiqué avec (20), il coûte donc 20 points de compétence ! C'est le maximum qui puisse être dépensé pour les avantages.

Affinité avec le Mentalisme (20) : Accorde un bonus de +1 dans une Voie du Mentalisme, au choix du joueur.

Allié (5) : Cet avantage permet d'avoir un ami proche, prêt à donner un coup de main. Cet ami peut avoir un métier précieux : mécanicien, détective, garde...

Ami des animaux (3) : Cet avantage confère une empathie naturelle avec tous les animaux et donne un bonus de +1 de a tous les jets relationnels avec des animaux.

Beauté accrue (20) : +1 à la caractéristique **BEAUTÉ** (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Chanceux (10) : Le personnage est né sous une bonne étoile et dispose d'un total maximal de 4 points de **DESTIN** au lieu de 3.

Charisme naturel (5) : Le personnage dégage une grande confiance en soi et reçoit un bonus de +1 de a tous ses jets relationnels (hors animaux et compétence de **Furtivité**).

Coordination accrue (20) : +1 à la caractéristique **COORDINATION** (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Dextérité accrue (20) : +1 à la caractéristique **DEXTÉRITÉ** (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Don pour la mécanique (10) : Le personnage est doué de ses mains et a le sens inné des machines. Il reçoit un bonus de +1 de a toutes ses compétences de dépannage et mécanique.

Don pour les langues (10) : Le personnage est doué pour l'apprentissage des langues étrangères et reçoit un bonus de +1 de a toutes les langues qu'il connaît.

Force accrue (20) : +1 à la caractéristique **FORCE** (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Groupe d'alliés (10) : Cet avantage permet d'avoir un groupe d'amis que l'on peut solliciter en cas de problème: gang local, équipe sportive, groupe ethnique dans une localité...

Intuition accrue (20) : +1 à la caractéristique **INTUITION** (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Lève tôt (1) : Le personnage n'a pas de difficultés à se réveiller, même après une nuit courte ! Les malus dus au manque de sommeil sont divisés par 2.

Maître d'arme (10) : Le personnage a reçu un entraînement poussé dans une catégorie d'arme et reçoit un bonus de +1 de a dans une compétence martiale.

Ce bonus s'applique aussi aux armes spécialement développées appartenant à la compétence



martiale.

Nerfs d'acier (10) : Le personnage a une volonté de fer et un moral à toute épreuve, il reçoit un bonus de +1 à son MORAL.

Perception accrue (20) : +1 à la caractéristique PERCEPTION (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Réflexion accrue (20) : +1 à la caractéristique RÉFLEXION (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Relation dans l'administration (5) : Cet avantage permet d'avoir un ami dans l'administration : contrôleur des douanes, Maître adjoint sur un port, secrétaire d'une guilde de mages... Il a accès à des dossiers de citoyens et à certains projets non divulgués.

Relation dans les forces de l'ordre (5) : Cet avantage permet d'avoir un ami dans les forces de l'ordre d'une cité : garde de cité, milicien, policier... Cet ami peut accéder aux affaires en cours d'enquête, aux informations sur les citoyens et peut arranger de petites infractions.

Relation dans un Cercle initiatique (5) : Cet avantage permet d'avoir un ami membre d'un Cercle initiatique: groupe de mages,

fraternité maçonnique, secte des Ombres...

Cet ami a accès à des informations dans le milieu occulte et connaît de bonnes adresses : scriptorium spécialisé, lieux de réunion, mots de passe mineurs...

Relation dans une mafia / guilde criminelle (5) : Cet avantage permet d'avoir un ami dans une organisation criminelle de type mafieux : petit trafiquant, porteflingue, cambrioleur, receleur... Il connaît quelques bons coups et peut faciliter l'accès au marché noir.

Relation dans une société / guilde professionnelle (5) : Cet avantage permet d'avoir un ami dans une grande société, une guilde marchande, un groupe de négoce... Cadre ou secrétaire, l'ami a accès à des informations non-confidentielles.

Relation importante dans l'administration (10) : Cet avantage permet d'avoir un ami ayant un poste important dans l'administration : Grand Collecteur des impôts, bourgmestre d'une grande cité, conseiller d'un chef d'état...

Il a accès à beaucoup d'informations et dispose d'une très gros réseau d'influence.

Relation importante dans les forces de l'ordre (10) : Cet avantage permet d'avoir un ami haut place dans les forces de l'ordre d'une grande ville, le gouvernement d'une planète ou d'un royaume : officier de la garde, Sénéchal du roi, commandant de garnison... Cet ami a accès à de très nombreuses informations et à certains secrets.

Relation importante dans un Cercle initiatique (10) : Cet avantage permet d'avoir un ami, membre haut place dans un Cercle initiatique : haut gradé dans une secte, Grand Maître d'une loge locale de Franc-Maçons, propriétaire d'une librairie occulte...

Cet ami a de nombreuses relations

et a accès à un vaste réseau de connaissances.

Relation importante dans une mafia / guilde criminelle (10) : Cet avantage permet d'avoir un ami occupant une position importante dans un groupe mafieux : parrain local, tenancier de maison de passe, bras droit du parrain... Cet ami connaît de nombreux secrets et a de nombreux amis...

Relation importante dans une société / guilde professionnelle (10) : Cet avantage permet d'avoir un ami avec un poste haut placé dans une grande société, une guilde marchande, une banque... Directeur, grand actionnaire, maître de guilde, cet ami a accès à des informations précieuses et a un bon carnet d'adresses.

Résistance accrue (20) : +1 à la caractéristique RÉSISTANCE (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Résistant au poison (10) : Le personnage a une solide constitution et reçoit un bonus de +1 dé à tous ses jets de résistance au poison.

Résistant aux maladies (10) : Cet avantage fournit une meilleure résistance aux maladies. Le personnage a un bonus de +1 dé à tous ses jets permettant de résister à une maladie.

Riche (5) : Le personnage commence avec le triple de ressources lors de sa création. Il faut lancer le dé et le montant indiqué sera ensuite multiplié par 3.

Thérianthrope (20) : Dans plusieurs univers fantastiques il est question de mortels capables de se transformer totalement ou partiellement en animal. Les plus célèbres sont ceux capables de se changer en loup ou en ours, mais les légendes sont pleines de sorciers pouvant se changer en serpent ou en faucon, de monstres mi-homme mi-taureau ou de dieux à tête ou corps



d'animal.

Tous les thérianthropes naissent avec le pouvoir de se transformer en un seul animal. Cette capacité peut ensuite évoluer s'il parvient à rencontrer un autre thérianthrope et que celui-ci accepte de lui enseigner sa propre transformation.

Très riche (12) : Le personnage commence avec le sextuple de ressources lors de sa création. Il faut lancer le dé et le montant indiqué sera ensuite multiplié par 6.

Vif comme l'éclair (10) : Le personnage est doté de réflexes peu courants et reçoit un bonus de +1 à son INITIATIVE (non cumulable).

Volonté accrue (20) : +1 à la caractéristique VOLONTÉ (ne permet pas de dépasser le maximum autorisé pour l'espèce).

Les défauts

Chaque défaut est décrit avec un chiffre entre parenthèses après son nom : il s'agit du nombre de points de compétence que fait gagner ce défaut lors de la création du personnage.

Exemple_ : le joueur de P'tit Pierre veut avoir quelques points de compétence en plus pour développer son personnage. Il choisit de lui donner une mémoire déficiente qui lui rapporte 12 points de compétence en plus et une allergie grave (aux cacahuètes) qui lui rapporte 8 points de plus pour un total de 20 points supplémentaires, le maximum autorisé.

Allergie grave (8) : Ce défaut rend le personnage allergique à une substance (poils de chats, produit médicinal, déjections de centaure...) avec des manifestations qui tendent à s'amplifier si elles ne sont pas soignées et qui peuvent devenir mortelles.

Mis en présence de la substance, le personnage doit faire un jet de RÉSISTANCE A LA MALADIE de

difficulté NORMALE (9) + 1 / minute d'exposition à la substance allergène (maximum + 12). Chaque point d'échec entraîne la perte d'un point de vie au torse et un point de conscience. En cas de blessure fatale, cela représentera un choc anaphylactique !

Exemple : un personnage gravement allergique aux poils de chien, contraint d'être au contact d'un chien pendant 6 minutes lors d'un combat devra réussir un jet de RÉSISTANCE A LA MALADIE de difficulté NORMALE (9) + 6, soit EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15 succès à obtenir!)

Il échoue de 5 points et perd donc 5 points de vie au torse et 5 points de conscience !

Allergie modérée (3) : Ce défaut rend le personnage allergique à une substance (pollen, décoction alchimique, aliment...) avec des manifestations gênantes mais non mortelles : éternuements, démangeaisons, rougeurs...

Mis en présence de la substance, le personnage doit faire un jet de RÉSISTANCE A LA MALADIE de difficulté FACILE (5) + 1 / minute d'exposition à la substance allergène (maximum + 12). Chaque point d'échec entraîne la perte d'un point de conscience (maximum 8 points de conscience perdus) et déclenche des réactions allergiques : plaques de boutons, démangeaisons, quintes de toux...

Amnésie (10) : Le personnage n'a absolument aucun souvenir d'une période de sa vie : petite enfance



(moins de 5 ans), enfance (de 5 à 12 ans), adolescence (de 12 à 18 ans), jeunesse (de 18 à 25 ans) ou période adulte (par tranche de 5 ans).

Amputation (20) : Le personnage a été amputé d'un pied ou d'une main. Dans certains univers, il peut bénéficier de prothèses cybernétiques ou de sortilèges de régénération.

Si elle n'est pas compensée par une prothèse, l'amputation est totalement incapacitante : boiterie et impossibilité de courir pour un pied coupé, impossibilité de se servir d'un objet nécessitant deux mains ou de deux objets en même temps pour une main coupée.

Asocial (10) : Le personnage n'aime pas la compagnie et déteste avoir à s'exprimer. Il subit un malus de -1 dé à tous ses jets relationnels (sauf avec les animaux et compétence de furtivité) et ajoute +2 en ENDURCISSEMENT.

Aveugle (20) : Le personnage a perdu la vue et doit se débrouiller autrement. Les compétences de tir lui sont interdites, celles de combat deviendront très compliquées, la lecture ne pourra se faire que sur des stèles gravées en relief...

Toutes les actions nécessitant la vue souffrent d'un malus de -6.

Borgne (6) : Le personnage a perdu un œil (préciser lequel!) et subit un malus de -1 à ses compétences nécessitant l'usage de la vue : tir, fouille...

Clément (8) : Le personnage ne peut pas tuer. S'il blesse un adversaire il devra faire tout ce qu'il peut pour ne pas prendre le risque qu'il décède. S'il tue quelqu'un (accidentellement ou par maladresse), le personnage sombre dans la dépression pour 1D6 semaines et subit un malus de -3 à tous ses jets de dé.

Croyance idiote (5) : Le personnage a une croyance totalement invraisemblable dans son univers (croire que la Terre est plate au XX^{ème} siècle, croire que la Terre est

ronde au X^{ème} siècle, croire que le soleil tourne autour la Terre...) Cette croyance le rend ridicule aux yeux des gens et le fait moquer... Elle peut paraître hérétique pour certains cultes !

Cupidité (6) : Ce défaut pousse le personnage à chercher à s'enrichir par tous les moyens, même s'ils sont illégaux. Si le personnage veut résister à une tentation cupide, il devra réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9). Si le personnage rate une occasion de s'enrichir, il devra réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou tomber en déprime pour 1D6 heures, avec un malus de -2 à tous ses jets de dé.

Dépendance psychologique (20) : Ce défaut indique que le personnage est dépendant envers une personne ou une situation : besoin d'être à proximité d'un ami, d'un prêtre, de son épouse ou besoin de faire l'amour, de beaucoup manger...

Chaque période de 24 heures où le personnage est privé de l'objet de sa dépendance entraîne un malus CUMULABLE de -1 dé à tous les jets relationnels (-1 au bout de 12 heures, -2 au bout de 24 heures, etc.) et produit un effet de manque qui entraîne un malus de -2 dès à tous les jets de compétence.

Dépendance toxique (20) : Ce défaut indique que le personnage est dépendant à une substance toxique : tabac, alcool, drogue... Chaque période de 12 heures sans consommer la substance entraîne un malus CUMULABLE de -1 dé à tous les jets relationnels (-1 au bout de 12 heures, -2 au bout de 24 heures, etc.) et produit un effet de manque qui entraîne un malus de -2 dès à tous les jets de compétence.

Dyslexique (5) : Le personnage a des difficultés à bien analyser les caractères écrits, les textes lui apparaissent confus et compliqués à analyser. La dyslexie entraîne un malus de -1 aux compétences linguistiques à l'écrit.

Ennemi (10) : Le personnage est détesté par une personne. Il connaît cet ennemi et sait qu'il doit s'en méfier. L'ennemi saisira toutes les occasions pour nuire au personnage...

Ennemi puissant (20) : Le personnage s'est attiré la haine d'un ennemi puissant : homme politique, chef militaire, dignitaire religieux... L'ennemi cherchera à nuire au personnage au maximum, voire à le faire disparaître si c'est possible...

Ennemi secret (12) : Le personnage a un ennemi mais il ne connaît pas son identité. Seul le maître de jeu le connaît et il devra s'arranger pour jouer cet ennemi avec ruse pour qu'il puisse nuire au maximum au personnage chaque fois que l'occasion se présentera, en préservant au maximum son anonymat.

Fanatisme (12) : Le personnage est un fanatique religieux ou philosophique. Le joueur doit choisir avec le maître de jeu un culte ou une philosophie que le personnage suivra ensuite à la lettre, faisant preuve d'intolérance ou de moquerie envers les doctrines différentes, voire d'agressivité envers les doctrines opposées. Pour résister à une crise de fanatisme, le personnage devra réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9).

Honnêteté absolue (8) : Le personnage est incapable de mentir. Même si sa sécurité est en danger ou que le mensonge pouvait lui éviter de graves ennuis, le personnage ne voudra pas mentir. Si un joueur veut



faire mentir un personnage avec ce défaut il devra réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9). S'il réussit, il pourra faire mentir son personnage, mais celui-ci sera choqué d'avoir été malhonnête et subira un malus de -2 à tous ses jets de dé durant 1D6 heures.

Mal des transports (5) : Le personnage est malade dès qu'il prend un véhicule (bateau, avion, voiture, chariot...) Il doit réussir un jet de MORAL de difficulté SIMPLE (7) pour ne pas être malade, sinon il subira un malus de -2 à tous ses jets durant 1D6 heures ou jusqu'à la fin du voyage.

Maladie incapacitante (20) : Le personnage a une maladie potentiellement mortelle (tuberculose, maladie dégénérante...) qui devra être surveillée et traitée. Le personnage doit faire un jet de RÉSISTANCE A LA MALADIE de niveau NORMALE (9) tous les mois ou subir une poussée de sa maladie qui entraîne un malus de -2 à ses jets durant 1D6 semaines. Un échec critique au jet retire définitivement 1 point de caractéristique RÉSISTANCE au personnage...

Maladie mineure (10) : Le personnage a une maladie récurrente non mortelle (toux chronique, lombalgie, douleurs musculaires...) cette maladie pourra entraîner un malus de -1 à certaines compétences.

Mauvaise habitude (avare) (8) : Le personnage est radin à l'extrême. Il fera tout pour ne pas dépenser d'argent, cherchera à se faire entretenir, à être invité et fera de grandes difficultés pour payer. Chaque fois qu'il devra payer quelque chose, le personnage devra réussir un jet de MORAL avec une difficulté NORMALE (9). Si la somme d'argent est importante le jet devient DIFFICILE (11), voire TRÈS DIFFICILE (13). Un personnage avare qui est forcé de payer quelque chose ou volé tombe dans la dépression pour 1D6 semaines et subit un malus de -2 à tous ses jets.

Mauvaise habitude (dissipateur) (8) : À l'inverse de l'avare, le dissipateur dépense sans faire attention. S'il a un peu d'argent il achètera tout ce qui lui passe à portée de main, sans prendre garde ni réfléchir. Un personnage dissipateur a beaucoup de mal à résister à la tentation d'acheter et doit réussir un jet de MORAL de difficulté normale (9) pour résister. S'il manque d'argent il devra tenter d'emprunter, marchander, baratiner...

Mauvaise habitude (fêtard) (5) : Le personnage ne peut pas refuser l'occasion de faire la fête ! Toute invitation est bonne à prendre. Si aucune occasion ne se présente, il fera la fête au moins une fois tous les 4 jours (boisson, chansons, comportements excessifs...) Si le personnage est dans l'impossibilité de faire la fête, il devient grognon et subit un malus de -2 à tous ses jets relationnels.

Mauvaise habitude (goinfre) (5) : Le personnage ne pense qu'à manger ! Il ne peut pas refuser une occasion de passer à table et de s'empiffrer. S'il ne peut pas faire un gros repas exceptionnel au moins une fois tous les quatre jours, le personnage devient geignard, se plaint qu'il est faible, mal nourri et subit un malus de -1 à tous ses jets relationnels et un malus de -1 à tous ses jets physiques (sport, combat...)

Mauvaise habitude (grand train de vie) (8) : Le personnage mène une vie luxueuse, quel que soit l'endroit où il se trouve et la situation ! Il n' imagine même pas dormir ailleurs que dans la meilleure suite du meilleur hôtel, manger autre part que dans un grand restaurant, s'habiller autrement qu'avec des marques coûteuses... S'il est forcé de se contenter d'autre chose, le personnage doit réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou se mettre à se plaindre, à critiquer et subir un malus de -2 à tous ses jets relationnels.

Mauvaise habitude (mythomane) (8) : Le personnage ne supporte pas la vie quotidienne ordinaire ! Il veut que tout soit comme dans un grand film hollywoodien... Il va donc systématiquement mentir, inventer des événements incroyables, raconter des choses formidables sur sa vie et celle des autres. Si le joueur veut éviter que son personnage ne mente, il devra réussir un jet de MORAL avec une difficulté de niveau NORMAL (9).

Mauvaise habitude (sadique) (8) : Le personnage est un monstre de cruauté. Il aime faire mal et engendrer la souffrance. Il doit absolument faire souffrir un animal, une personne au moins une fois tous les quatre jours sinon il deviendra agressif et pourra s'en prendre au premier venu, y compris ses compagnons ! Si le joueur veut que son personnage résiste à une pulsion sadique, il doit réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9). En situation de combat, le personnage aura tendance à cibler les zones douloureuses, à chercher à terrifier l'adversaire plutôt qu'à le neutraliser en douceur...

À RÉSERVER AUX JOUEURS ADULTES !

Mémoire déficiente (12) : Le personnage a de grandes difficultés à se souvenir de ce qu'il a vu, entendu, vécu... Chaque fois que le joueur veut que son personnage se souvienne de quelque chose, il doit réussir un jet de RÉFLEXION de difficulté ENFANTIN (1). La difficulté augmente de 1 par année d'ancienneté (un événement vieux de 9 ans aura donc une difficulté de 10 !)

Muet (15) : Le personnage a perdu l'usage de la parole. Il ne peut s'exprimer que par signes ou par écrit. Les compétences nécessitant l'usage de la parole (éloquence, baratin, sortilèges...) ne sont accessibles qu'en langue des signes (malus de -4 pour se faire comprendre par des non-initiés).

Pacifiste (6) : Le personnage déteste la violence et refuse de se battre. S'il

est agressé ou menacé il devra faire un jet de MORAL avec une difficulté NORMALE (9) pour pouvoir riposter. Si le personnage est forcé de combattre il subira un malus de -2 à tous ses jets de dé durant 1D6 heures à cause du choc.

Phobie incapacitante (10) : Ce défaut rend le personnage phobique d'une chose (les caves, les souris, les araignées, les cadavres...) En présence de l'objet En présence de l'objet de la phobie, le personnage doit réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou subir un malus de -3 à tous ses jets de dé et fuir en paniquant.

Un échec critique entraîne un malus de -5 à tous les jets et l'effondrement en position catatonique du personnage, ainsi que la perte d'un point en ENDURCISSEMENT. Si le jet de MORAL est réussi, l'anxiété entraîne juste un malus de -1 à tous les jets de dé.

Phobie légère (4) : Ce défaut rend le personnage phobique d'une chose (espaces vides, chats, chiens, espèce différente, les lieux sombres...) En présence de l'objet de la phobie, le personnage doit réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou subir un malus de -1 à tous ses jets de dé.

Un échec critique entraîne un malus de -2 à tous les jets et une crise de panique.

Sommeil de plomb (2) : Le personnage est un gros dormeur. S'il



n'a pas ses huit heures de sommeil d'affilée dans la nuit il subit un malus de -2 à toutes ses actions. En cas de réveil brutal il devra réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) pour agir, sinon il restera hébété et subira un malus de -3 à tous ses jets durant 1D6 tours.

Sourd (15) : Le personnage a perdu l'audition et n'entend plus rien. Les compétences musicales lui sont très compliquées (voir la vie de Beethoven, le musicien, pas le chien!)

Le personnage doit développer une compétence de lecture sur les lèvres pour comprendre les conversations, une compétence de langage des signes et éventuellement une compétence de langue orale qui sera limitée à de la phonétique.

Tueur psychopathe (20) : Le personnage est un malade mental extrêmement dangereux... À date fixe, une fois par mois, le personnage devra faire un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou succomber à ses pulsions meurtrières en tuant une personne au hasard. Le maître de jeu pourra définir un type de victime précis

(une ethnie particulière, un sexe, une religion...) et éventuellement imposer une méthodologie (au Couteau, à la hache, avec du poison...) Par ailleurs, il démarre la partie en cochant quatre cases en Endurcissement dans la SANTÉ MENTALE. Ce défaut peut être extrêmement complexe à jouer et un peu perturbant.

À RÉSERVER À DES JOUEURS ADULTES ET SÛRS D'EUX !

Vertige (3) : Le personnage a le vertige! Il ne supporte pas d'être en hauteur, sur un pont, en équilibre sur une échelle... En situation de vertige, le personnage doit réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou perdre tous ses moyens : tremblements, sensation de peur, avec un malus de -2 à tous ses jets. S'il doit se mettre en situation de vertige (une échelle à monter, un câble à traverser en funambule...) le personnage doit réussir un jet de MORAL de difficulté NORMALE (9) ou être complètement incapable de le faire ! *Le joueur de P'tit Pierre doit maintenant lui attribuer des compétences. Il veut absolument lui donner d'excellentes compétences de départ et*

choisit donc de lui attribuer une mémoire déficiente (+12 points de compétence) et une allergie grave (aux cacahuètes, +8 points), soit un total de 20 points de plus à dépenser. Il aura donc 120 points de compétence à répartir ! Les compétences sont présentées avec leur niveau de développement entre parenthèses.

Ses compétences seront : Bagarre (2), Escalade (1), Fouiller (2), Natation (2), Furtivité (2), Se déguiser (1), S'orienter (1), Baratin (1), Séduire (1), Langue (français) (1), Revolver (3), Perforante 1 main (1), Us & Coutumes (milieu des mercenaires) (1), Conduite moto (1), Langue (anglais) (1)

Dès le début de la partie, ce personnage aura de bonnes compétences de combat, avec un score de 7 dés en Bagarre, 7 dés en revolver, 6 dés en Perforante à 1 main, en natation et en escalade, 5 dés en conduite de moto... Clairement un homme d'action plus qu'un penseur !

L'argent de départ et l'équipement

Lors de la création du personnage, il faut lancer deux dés et appliquer le résultat sur le tableau suivant. Cela définira la quantité d'argent dans le jeu dont il dispose. Le tableau ci-dessous indique le rang social du personnage à sa création. Il faudra l'adapter à l'univers dans lequel vous jouez : un mendiant au moyen-âge n'avait que quelques menues pièces de cuivre ou de bronze en poche, quand un mendiant à notre époque touchera les minimas sociaux et pourra avoir une trentaine d'euros en poche...

Selon l'univers auquel vous jouez une liste d'équipement sera proposé. Votre personnage pourra s'équiper en s'appuyant sur l'argent dont il dispose.

Il faudra ensuite lancer 1D6 et le multiplier par la valeur apportée par



2D6	Train de vie
2	Misère : mendiant ou vagabond. 5% du salaire moyen en revenu mensuel.
3 à 4	Pauvre : fins de mois difficiles dès le 5 du mois ! C'est l'art de la débrouille... Chômeur, ouvrier pauvre, petits boulots, délinquant occasionnel... 50 % du salaire moyen en revenu mensuel.
5 à 8	Standard : Working Class Hero, train de vie de la classe moyenne (ouvrier, artisan, employé...) 100 % du salaire moyen en revenu mensuel.
9 à 10	Aisé : Train de vie de la classe supérieure (cadre supérieur, bourgeoisie, petite noblesse rurale...) Cinq fois le salaire moyen en revenu mensuel.
11	Riche : Train de vie de la haute société et des dirigeants des grandes entreprises. Noble, propriétaire terrien, négociant, grand patron, haut fonctionnaire... Cinquante fois le salaire moyen en revenu mensuel.
12	Richissime : Train de vie des milliardaires et des rois. Mille fois le salaire moyen en revenu mensuel.

le niveau de vie : cela indique l'argent de départ qui servira à équiper le personnage.

Le joueur de P'tit Pierre croise les doigts et lance ses deux dés. Il obtient 3 et 4, donc un total de 7 : son personnage a un niveau de vie standard soit environ 1200 € par mois. Il lance ensuite 1D6, il obtient 4 donc $4 \times 1200 = 4800$ € pour acheter son équipement de départ.

POINTS DE VIE											
2D6	Zone	Prot.	7	6	5	4	3	2	1	B.S. (-2D)	B. G. (-4D)
12	Tête		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
7-11	Torse		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
6	Bassin		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5	Bras G.		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4	Bras D.		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	Jambe D.		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	Jambe G.		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Les derniers calculs

Les points de vie et les points de conscience

Les points de vie sont calculés en fonction de la caractéristique RÉSISTANCE. Le tableau ci-dessous présente le total de points de vie selon le score de RÉSISTANCE, ainsi que les seuils de blessure sérieuse, grave et fatale.

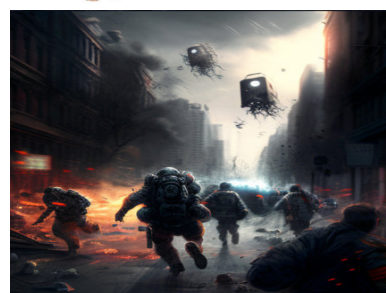
Chaque zone du corps dispose de ses propres points de vie, chacun d'entre eux matérialisé par une case. La colonne « prot. » indique la protection de la zone (abrégée en prot.), c'est le chiffre qui sera déduit des éventuels dégâts localisés à cet endroit.

Les colonnes suivantes indiquent de façon dégressive le nombre de points de vie disponibles selon la valeur de la caractéristique RÉSISTANCE. Si le personnage a un score de 7, il disposera de toutes les cases. Sinon, il faudra rayer les colonnes inutiles.

Exemple : Un personnage avec une RÉSISTANCE de 3 devra rayer les colonnes de 4 à 7 : ces points de vie ne lui sont pas accessibles.

Effets des blessures

Une blessure sérieuse (B.S.) entraîne une hémorragie d'un point de vie et d'un point de conscience par tour, toutes les actions subissent un malus de -2.dés.



Une blessure grave (B.G.) entraîne une hémorragie de deux points de vie et deux points de conscience par tour, toutes les actions subissent un malus de -4 dés.

Un jet de MORAL de difficulté NORMALE sera nécessaire pour continuer à se battre, un échec entraînera un TEST DE MORAL de niveau TRÈS DIFFICILE.

Une blessure « fatale » (⚰) provoque la perte du membre, ce qui peut être mortel... Elle entraîne une hémorragie de 2 points de vie par tour et quatre points de conscience par tour. Toutes les actions subissent un malus de -6 dés..

Un jet de MORAL de difficulté TRÈS DIFFICILE sera nécessaire pour continuer à se battre, un échec entraînera un TEST DE MORAL de niveau TRÈS COMPLEXE.

Les points de conscience désignent l'état de vigilance du personnage.

Ces points peuvent diminuer à cause de l'absorption d'alcool, de chocs violents sur le crane (matraque...), de traumatisme... Les dégâts ne sont pas mortels, mais ils peuvent plonger le personnage dans le coma, ce qui entraîne une perte totale de conscience et la nécessité d'une aide extérieure voire médicale.

Comme pour les points de vie, c'est la valeur de la caractéristique RÉSISTANCE qui conditionne le nombre de points de conscience disponibles. Les cases doivent être cochées les unes après les autres, ligne par ligne.

Un personnage sonné subit un malus de -1 dé à toutes ses actions.

Un personnage étourdi subit un malus de -2 dés à toutes ses actions

Un personnage assommé subit un malus de -3 dés à toutes ses actions

Un personnage dans le coma est... dans le coma! Donc il n'agit plus !

POINTS DE CONSCIENCE							
RESISTANCE	7	6	5	4	3	2	1
Sonné (-1D)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Étourdi (-2D)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Assommé (-3D)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Coma	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Les points de destin



Chaque personnage commence avec trois points de destin.

Les points de destin servent à représenter la chance, le coup de pouce du destin qui fait la différence entre un vrai héros et une personne ordinaire.

Ces points permettent :

- SOIT de relancer un jet de dé
- SOIT de doubler le nombre de des lancés pour une compétence. Dans ce cas, l'utilisation d'un point de destin DOIT ABSOLUMENT être annoncée AVANT de lancer les dés.
- SOIT pour transformer une blessure fatale en Blessure Grave (cochée à la dernière case de la colonne (la plus proche de « fatale »))

Quand un point de destin a été utilisé, il faut attendre un mois en temps de jeu pour le récupérer, à raison d'un point par mois.

Exemple : P'tit Pierre a employé un point de destin pour relancer un jet de dé qui s'est avéré un échec critique, suivi d'un autre point de destin pour doubler ses chances de blesser un



ennemi redoutable. Le mois suivant, il récupérera un point, et le mois d'après un autre point.

Les scores de défense

La DÉFENSE de face et celle du bras du bouclier se calculent avec le score de compétence Esquive additionné éventuellement à la Parade au bouclier (uniquement si le personnage porte un bouclier!)

Exemple : Compétence d'Esquive de 5 + Parade au bouclier de 4 = 9

Si le personnage n'a pas de bouclier, son score de parade au bouclier ne peut pas s'appliquer !

La DÉFENSE du bras d'arme se calcule avec le score de compétence Esquive.

La DÉFENSE de dos se calcule avec le score de compétence Esquive divisé par 2 (arrondi à l'entier supérieur).

Exemple : pour une Esquive de 5, la DÉFENSE de dos sera de $5 / 2 = 2,5$, arrondi à 3.

Les réputations

Les réputations sont très importantes dans le système D6Harmonie, elles permettent de modifier les jets de dés relationnels.

Un personnage doté d'une excellente réputation aura un bonus à ses jets de dés, à l'inverse une réputation lamentable entraînera un malus aux jets de dés relationnels.

- **Réputation lamentable** : malus de -4 dés aux jets relationnels
- **Réputation mauvaise** : malus de -2 dés pour les jets relationnels
- **Réputation neutre** : ni bonus, ni malus
- **Réputation bonne** : bonus de +2 dés aux jets relationnels
- **Réputation excellente** : bonus de +4 dés aux jets relationnels

Six critères de réputation sont notés

Respect de la loi : Le personnage est-il soucieux de la loi ? Est-il du genre à emprunter ce qui ne lui appartient pas ? Est-il du genre à crocheter les portes pour voir se qui se cache derrière ? Le respect de la loi désigne tout ce qui peut être puni par le code de loi local.

Respect de la parole : Le personnage est-il fiable ? Est-il du genre à promettre d'arriver le matin pour finalement arriver à la nuit tombée ? A-t-il tendance à rendre les affaires empruntées au bout de quatre ans et dans un très mauvais état ? Quand il promet, revient-il sur sa parole ?

Fidélité en amitié : Le personnage est-il prêt à aider ses amis ? A les protéger ? Quand il promet de venir les voir en prison, est-il du genre à les oublier ?

• **Fidélité en amour** : Le personnage est-il un coureur de jupons ? Un séducteur invétéré ? Est-il connu « comme le loup blanc » ?

Rapports avec l'argent : Le personnage est-il avide d'argent ? Prêt à tout pour gagner plus, plus et plus encore ? Est-il obsédé par l'argent au point de tout abandonner en échange d'une bonne somme ?

Une case vide : Cette case est celle des réputations complémentaires : un prêtre et son rapport avec son dieu, un chaman et son lien avec son totem...

Au commencement de la partie, toutes les réputations sont cochées dans la colonne « neutre », à la case du milieu.

Exemple : Après quelques aventures, P'tit Pierre a montré qu'il était un très bon camarade, prêt à dépanner ses amis. Par contre, c'est un Don Juan qui ne respecte pas ses conquêtes. Le maître de jeu lui a fait cocher plusieurs cases en « Fidélité en amitié » jusqu'à la colonne « bonne », alors que sa réputation de « Fidélité en amour » est descendue en colonne « mauvaise ».

Lors d'une partie, P'tit Pierre essaye de persuader un de ses amis, officier de police, de lui donner des informations confidentielles. Il fait son jet de «BARATIN» avec un bonus de +2 dés. Par contre, dans la soirée, il tente de séduire une jeune femme, secrétaire dans l'entreprise sur laquelle il enquête. Sa mauvaise réputation de séducteur lui impose un malus de -2 dés à son jet de «SÉDUCTION»...

Une mauvaise réputation peut être corrigée en modifiant l'attitude du personnage. Le maître de jeu pourra ajouter petit à petit des points si le personnage soigne son attitude. Ou en retirer s'il persiste à mal se comporter...

La réputation doit être adaptée aux changements géographiques du personnage. Même si P'tit Pierre est connu pour sa moralité légère dans sa ville, il est peu probable que cette mauvaise habitude soit connue à 100 km de chez lui, et encore moins dans un autre pays ou sur une autre planète!

Les réputations tendent à devenir «NEUTRE» dès que l'on s'éloigne du milieu habituel du personnage.

Toutefois, n'oubliez pas que dans beaucoup d'univers il est possible de consulter des oracles ou des réseaux informatiques capables de renseigner le consultant.

La réputation peut donc éventuellement être vérifiée ! Au maître de jeu d'agir avec sagesse...

L'initiative

L'initiative permet de déterminer l'ordre d'action dans un tour de jeu. **L'initiative est calculée en ajoutant la COORDINATION à la RÉFLEXION**

Exemple : COORDINATION de 3 et RÉFLEXION de 2: 3+2=5

Le moral

Le MORAL sert à réagir en cas de choc: terreur produite par une scène

d'horreur (un chaudron rempli de crânes humains, le personnage va-t-il tenir bon ou se mettre à vomir ?), blessure (le personnage va-t-il se rouler par terre en hurlant ou réagir et continuer à se battre ?) ou situation angoissante (un bâtiment en feu, le personnage osera-t-il braver sa peur instinctive pour rentrer dedans et sauver quelqu'un ?)

Le MORAL est calculé en additionnant la RÉSISTANCE à la VOLONTÉ

Exemple : RÉSISTANCE de 3 et VOLONTÉ de 1, le MORAL sera donc de 3 + 1 = 4.

Les résistances

Au cours de ses aventures le personnage pourra être confronté aux risques sournois que sont le poison, la maladie ou la magie. Dans un univers ne comportant pas de magie cette dernière résistance et celle au mentalisme sont inutiles...

Poison/toxique

Les poisons sont nombreux à l'état naturel : plantes vénéneuses, venin de serpent, scorpion... À ces produits d'origine naturelle s'ajoutent les toxiques créés par l'homme : gaz chimiques, polluants, poisons industriels...

La capacité du corps à résister à ces produits se calcule en multipliant la RÉSISTANCE par 2.

Maladies

Du simple rhume à la peste, en passant par les mycoses, la grippe et les verrues, les organismes parasites sont nombreux : virus, bactéries, champignons...

La capacité du corps à endurer les infections se calcule en additionnant la RÉSISTANCE au MORAL.



Magie

La magie a souvent des effets positifs: elle soigne, elle protège, elle renseigne... Cependant il arrive qu'elle serve à nuire (éclairs, envoûtement, illusions...)

La capacité à résister aux sortilèges se calcule en additionnant le talent MAGIE à la RÉFLEXION.

Mentalisme

Les pouvoirs psychiques fournissent une grande force énergétique par le simple pouvoir de la concentration, cependant ils peuvent aussi se révéler dévastateurs et il faut alors s'en protéger.

La capacité à résister au mentalisme se calcule en additionnant le talent MENTALISME à la VOLONTÉ.

La santé mentale

La santé mentale représente l'état de la psyché du personnage.

LA SANTÉ MENTALE est calculée en additionnant l'INTUITION, la VOLONTÉ et la RÉFLEXION.

Le score est placé sur la table de SANTÉ MENTALE, sur la feuille de personnage. Toutes les cases au dessus du score sont noircies et inutilisables. Quand un personnage perd des points de SANTÉ MENTALE, il coche le nombre de cases correspondant à sa perte.

En fonction des traumatismes subis, le personnage pourra

SANTÉ MENTALE (VOLONTÉ + RÉFLEXION + INTUITION)																			
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	Seuil
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ENDURCISSEMENT										NOTES									

progressivement arriver aux quatre états suivants :

Choc : le personnage est choqué. Il se roule en boule et sanglote pendant 1D6 heures.
Toutes ses actions sont à -5

Déprime : le personnage n'a plus de goût à rien. Il est triste et grognon.
Toutes ses actions sont à -2 jusqu'à ce que des soins lui permettent de repasser au-dessus de ce seuil.

Névrose : le personnage subit une névrose (au choix du Maître de Jeu) jusqu'à ce que des soins lui permettent de repasser au-dessus de ce seuil.

Psychose : le personnage subit une psychose (au choix du Maître de Jeu) jusqu'à ce que des soins lui permettent de repasser au-dessus de ce seuil.

Lors d'un test de MORAL, on ajoute le score d'ENDURCISSEMENT au chiffre de MORAL indiqué sur la feuille de personnage.



Le score maximal d'ENDURCISSEMENT est de +20, le plus bas tolérable est de -20.



Un échec critique entraîne TOUJOURS la perte d'un point en ENDURCISSEMENT. De même, un succès critique entraîne le gain d'un point dans ce score

Exemple : un test de MORAL, avec un ENDURCISSEMENT de +2, subit un échec critique. Le score perd un point et n'est plus que de +1.

Sauf mention spéciale dépendant de l'espèce jouée ou de son éventuel passé, l'ENDURCISSEMENT est toujours à ZÉRO lors de la création du personnage.

Exemple : Après plusieurs mois de jeu, un personnage aura vécu plusieurs aventures, certaines traumatisantes...

Avec un score de départ de 10 en SANTÉ MENTALE, il était dans la moyenne «haute» des gens au psychisme équilibré. Toutefois, plusieurs rencontres avec des non-morts et la possession d'un recueil de

sortellerie particulièrement morbide ont entraîné chez lui une grande fragilisation, puisqu'il a maintenant un modificateur de -3 en ENDURCISSEMENT.

Par la suite, confronté à des tentatives de domination mentale par des esprits malfaisants, ses excellentes réussites lui ont accordé un bonus de +2. Toutefois, une expérience traumatisante où il s'est retrouvé seul, oublié par ses camarades, dans une cellule sinistre, a entraîné un nouvel affaiblissement.

Au final, sa vie aventureuse faite de combats, de visions sanguinolentes et de moments de bravoure ont fait monter puis descendre son score d'ENDURCISSEMENT, qui se retrouve actuellement à... zéro !

Mais pour combien de temps ? Il est maintenant déprimé, son caractère grognon agace ses partenaires et il rechigne à agir, ce qui entraîne un malus de -2 à ses actions ! Il va être temps de chercher un bon psychiatre ou un maître guérisseur...

Les points de Magie

Lancer un sort ou employer un pouvoir nécessite d'employer de l'énergie. Qu'on l'appelle Mana, fluide vital, souffle magique ou puissance sacrée, cette énergie sera



Anna incarne une gorgone aux redoutables pouvoirs pétrifiants. Karim a choisi de détourner les yeux et laisse Lilou, incarnant une mercenaire sans scrupules, affronter la femme serpent. Nathan est pétrifié... de doute ! Son magicien a fait une attaque de panique et le test de MORAL qui l'attend va être décisif. Roulement de dés... Le suspense est total !

quantifiée en POINTS DE MAGIE.

Le score de points de Magie se calcule en multipliant le talent MAGIE par 2.

Création simplifiée

Quelle profession voudriez-vous jouer ?

Il est important de savoir ce que vous aimeriez incarner comme personnage. De cette façon, vous allez créer vos caractéristiques en privilégiant celles qui sont utiles dans votre métier : la FORCE et la RÉSISTANCE pour un combattant, la VOLONTÉ et la RÉFLEXION pour un scientifique, la DEXTÉRITÉ et la COORDINATION pour un cambrioleur... Répartissez maintenant vos 18 points entre vos 9 caractéristiques

en mettant un 3 dans les deux caractéristiques les plus importantes pour votre profession, un 1 dans deux caractéristiques sans intérêt et un 2 dans les autres.

Les compétences

Votre personnage est-il hyper-spécialisé ou plutôt équilibré ?

Personnage équilibré

Choisissez vos trois compétences les plus importantes et cochez-les au niveau 3

Choisissez six compétences secondaires et cochez-les au niveau 2

Choisissez huit autres compétences et cochez-les au niveau 1

Personnage spécialisé

Choisissez la compétence la plus importante et cochez-la au niveau 4

Choisissez une compétence secondaire et cochez-la au niveau 3

Choisissez quatre compétences et cochez-les au niveau 2

Choisissez cinq dernières

compétences et cochez-les au niveau 1

Complétez !

Il ne vous reste plus qu'à finir le personnage avec le jet de dés pour la richesse et les calculs de score de DÉFENSE, MORAL, etc. (paragraphe 1.6. et les suivants). Voilà, il n'y a plus qu'à jouer !

Et si vous voulez aller encore plus vite, chaque univers contient plusieurs fiches d'archétypes, des personnages pré-tirés pouvant jouer immédiatement. Idéal pour une partie improvisée ou un nouveau joueur invité au dernier moment !



Confrontés à Anna, la mage ténébreuse, Lilou et son groupe sont en grave difficulté : l'éclair lancé par Nathan ne suffira jamais à vaincre cette créature maléfique ! Heureusement, Matteo (cousin de Lilou !) a eu envie de tester le jeu de rôle. Découvrant sa feuille de personnage de guerrier ambidextre, il vient de rejoindre le groupe sous les acclamations de Lilou et Karim !



Matériel et équipement

Qu'est-ce qu'un guerrier sans son épée ? Un mage sans son grimoire ? Un ingénieur spatial sans son robot spécialisé ? Le matériel et l'équipement sont des composantes indispensables du personnage. Ils définissent ce qu'il possède, ce qu'il a à sa disposition pour ses actions.

Les armes :

Nom : nom de l'arme

Type : contondante, tranchante, arme de poing... Cela indique la COMPÉTENCE qui doit être employée pour s'en servir.

Modificateur d'Initiative : certaines armes demandent du temps pour être employées (tendre une arbalète, viser avec une arme lourde...), un malus sera appliqué au nombre de dés lancés lors du jet d'INITIATIVE.

Dégâts : selon le système que vous employez vous pouvez choisir un jet aléatoire ou appliquer un nombre de dégâts fixes.

Spécial : certaines armes ont des règles spéciales de désarmement, parade, etc.

Poids : il s'agit du poids de l'arme, pour le prendre en compte dans l'équipement que peut porter le personnage.

Allonge : il s'agit de la distance maximale à laquelle l'arme peut atteindre sa cible, exprimée en mètres. Les armes à distance ont une portée exprimée en 3 chiffres : le premier concerne la portée «courte», le seconde concerne la portée «moyenne» et le troisième concerne la portée «longue».

Exemple : le javelot est indiqué en portée 0-10 / 10-20 / 20-40. La portée courte est donc de 0 à 10 mètres, la portée moyenne est de 10 à 20 mètres et la portée longue est de 20 à 40 mètres.

Prix : Il y a quatre prix correspondant aux quatre univers les plus courants :

- Médiéval : exprimé en deniers (abrévés en « D », pièces d'argent d'un poids de 3 grammes) et en ferlins (pièce de bronze d'environ 6 grammes, abrévée

en « F »). Pour mémoire, une livre valait vingt sous d'or (4 grammes le sou), un sou valait douze deniers, un denier valait quatre ferlins.

- Contemporain : exprimé en euros (abrévés €).
- Futur proche : exprimé en monnaie de données, les « datas crédits » (abrévés Datacredits)
- Science-fiction : exprimé en Unité Standard de paiement (abrévés Unistands)

Disponibilité : Il s'agit du score appliqué pour trouver l'arme et voir si sa possession est autorisée.

Les armures :

Nom : Nom de l'armure ou de la protection

Zone protégée : indique la zone du corps couverte par la protection, cela sert pour la localisation des dégâts.

Protection : score appliqué en déduction des dégâts infligés lors de l'attaque.

Exemple : une hache courte fait 3 points de dégâts, lors d'une attaque la hache touche au bras, protégé par une armure de fer (protection 6). Tous les dégâts sont absorbés par l'armure, aucune blessure n'est infligée !

Poids : Il s'agit du poids de l'équipement, à prendre en compte dans la charge totale que le personnage peut porter.

Spécial : Certaines armures et protections ont des règles spéciales

Prix : Il y a quatre colonnes de prix correspondant aux quatre univers les plus courants : médiéval,



contemporain, futur proche et science-fiction.

Comme pour les armes, les prix médiévaux sont exprimés en deniers (D) et en ferlins (F). Les prix contemporains, en euros (€), le futur proche, en « Datas Crédits » (abrégés Datacreds) et la science-fiction (les Unité Standard de paiement, Unistands)

Disponibilité : Il s'agit du score appliqué pour trouver la protection et voir si sa possession est autorisée.

Les équipements :

Nom : nom de l'équipement

Description : donne des détails sur l'équipement concerné : contenance d'un sac, nombre de torches dans un lot...

Poids : Il s'agit du poids de l'équipement, à prendre en compte dans la charge totale que le personnage peut porter.

Prix : Il y a quatre colonnes de prix correspondant aux quatre univers les plus courants : médiéval, contemporain, futur proche et science-fiction.

Comme pour les armes, les prix médiévaux sont exprimés en deniers (D) et en ferlins (F). Les prix contemporains, en euros (€), le futur proche, en « datas crédits » (abrégés

Datacreds) et la science-fiction (les Unité Standard de paiement, Unistands)

Disponibilité : Il s'agit du score appliqué pour trouver l'objet et voir si sa possession est autorisée. Concernant la disponibilité : les scores indiqués sont ceux communément trouvés dans une cité moyenne située dans un environnement civilisé.

- Courant (C) : vente libre
- Adulte (A) : vente réservée aux majeurs. Interdit aux esclaves et aux enfants.
- Réservé (R) : vente réservée aux détenteurs d'un permis. Délit mineur si l'acheteur n'en est pas détenteur.
- Garde (G) : vente réservée aux gardes, aux policiers. La détention par un particulier est un délit.
- Militaire (M) : vente réservée aux combattants professionnels, mercenaires ou gardes royaux. La détention par un particulier est un délit grave.
- Spécial (S) : vente formellement interdite. L'objet est dangereux ou réservé à des castes précises (mécamancien, sorcier, ingénieur spécialisé...) et sa détention est très sévèrement punie.

- Interdit (I) : vente formellement interdite, l'objet est extrêmement dangereux ou réservé à une caste et sa détention est passible de la peine de mort ou d'une très longue peine de prison...

Dans une cité moyenne civilisée, on pourra appliquer les niveaux de difficulté suivants à un jet de « Survie en ville », pour trouver les marchandises recherchées :

- Courant (C) : Enfantin (3)
- Adulte (A) : Normal (9)
- Réservé (R) : Difficile (11)
- Garde (G) : Très Difficile (13)
- Militaire (M) : Complexe (17)
- Spécial (S) : Très Complexe (19)
- Interdit (I) : Impossible (23)

Bien entendu, des modificateurs doivent être apportés par le Maître de jeu. Ainsi, une arme magique ou un artefact technologique, de niveau « Réservé » dans une ville importante sera au niveau « Spécial », voire « Interdit » dans une petite cité de province ou une planète isolée. À l'inverse, si l'on cherche spécifiquement dans un quartier spécialisé (une rue de magiciens ou d'ingénieurs dans une grande capitale, par exemple), le niveau de difficulté peut descendre de 1 ou 2 degrés.



Les armes

Antiques et médiévales

Armes de mêlée

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Anicroche	Perf. 2 M	-1	1D6+3	6	Dispose d'un ou deux crochets permettant de trancher les tendons des chevaux (localisation nécessaire) ou d'arracher des morceaux d'armure (localisation nécessaire puis test de FORCE de niveau DIFFICILE)	4 kg	1m80	15 D	G	80 €	A	30 D	A	20 U	A
Bardiche	Tran. 2 M	-1	2D6	7		2.8 kg	1m70	60 D	G	80 €	A	30 D	A	20 U	A
Bâton	Cont. 2 M	-1	1D6	3	À bout ferré ou durci au feu	1.5 kg	2 m	2 F / 1 D (ferré)	C	10 € (ferré)	C	5 D (ferré)	C	3 U (ferré)	C
Bec de corbin	Cont. 1 M		1D6+1	4		2 kg	90 cm	50 D	M	110 €	A	40 D	A	25 U	A
Canne ou bâton court	Cont. 1 M		1D2	1	À bout ferré ou durci au feu	0.4 kg	80 cm	1 F / 8 F (ferré)	C	6 € (ferré)	C	2 D (ferré)	C	1 U (ferré)	C
Casse-tête	Cont. 1 M		1D6	3		1.2 kg	1 m	6 F	A	15 €	A	5 D	A	3 U	A
Ceste	Cont. 1 M		1D2	1		0.5 kg	Contact	2 D	A	45 €	A	8 D	A	4 U	A
Chausse trappe	-		1D3	2	Le chausse trappe n'est pas réellement une arme de mêlée, c'est un ensemble de pointes à jeter au sol afin de piéger animaux et personnes marchant dessus. Les dégâts sont automatiquement localisés aux pieds (jambes) et pourront nécessiter un jet de perception DIFFICILE pour être repérés.	0.1 kg	-	8 O	A	5 €	A	2 D	A	2 U	A
Cladios en bronze	Tran. 1 M		1D3+2	4	Arme de l'antiquité grecque.	2 kg	60 cm	25 D	R	120 €	A	30 D	A	20 U	A
Dague	Tran. 1 M		1D3	2		0.6 kg	35 cm	30 D	A	60 €	A	22 D	A	12 U	A
Épée à deux mains	Tran. 2 M	-1	2D6	7		3 kg	150 cm	120 D	M	220 €	A	35 D	A	25 U	A
Espadon / Flamberge	Tran. 2 M	-1	2D6+2	9		3 kg	180 cm	150 D	M	200 €	A	40 D	A	30 U	A
Épée courte	Tran. 1 M		1D3+1	3		0.8 kg	50 cm	40 D	G	80 €	A	20 D	A	15 U	A
Épée longue	Tran. 1 M		1D6	3		1.2 kg	80 cm	70 D	G	100 €	A	25 D	A	18 U	A
Épée ulfberht	Tran. 1 M		1D6	3	Arme viking. Passe à « Adulte » dans leurs domaines.	1 kg	80 cm	70 D	G	120 €	A	25 D	A	18 U	A
Falcata	Tran. 1 M		1D3	2	Arme celte.	1.2 kg	50 cm	50 D	A	90 €	A	22 D	A	16 U	A
Fauchard	Perf. 2 M		2D6	7		2.5 kg	220 cm	50 D	M	100 €	A	25 D	A	18 U	A
Fléau d'arme	Cont. 1 M		1D6	3	Si réussite supérieure ou égale de 3D au dessus du score de DÉFENSE, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	1 kg	60 cm	40 D	G	60 €	A	20 D	A	15 U	A
Fléau d'arme lourd	Cont.2 M	-1	2D6	7	Si réussite supérieure ou égale de 2D au dessus du score de DÉFENSE, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	1.9 kg	120 cm	50 D	G	100 €	A	26 D	A	18 U	A
Francisque	Tran. 1 M / Lancer		1D3+1	3	Arme celte. Cette hache courte est équilibrée pour pouvoir être lancée ou employée en mêlée. Lorsqu'elle est lancée, elle impose un malus de -1 au jet d'initiative, et permet d'endommager ou alourdir le bouclier de l'adversaire, voire de le tuer. En lancer, la portée est : 0-5 / 5-10 / 10-15	0.8 kg	60 cm	45 D	G	40 €	A	12 D	A	10 U	A
Fouet	Cont. 1 M		1D3	2	Si réussite supérieure ou égale de 2D au dessus du score de DÉFENSE, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	0.6 kg	250 cm	25 D	A	50 €	A	12 D	A	10 U	A
Gourdin	Cont. 1 M		1D3	2		1 kg	45 cm	1 O	C	1 €	C	1 D	C	1 U	C

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Médiéval		Contem- porain		Futur proche		Science- fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Griffes d'acier	Perf. 1M		1D3	2	Permet de porter une arme ou un bouclier, mais ne peut être utilisée en même temps. Le prix est indiqué par griffe. Dans la période médiévale cette arme est rare, généralement réservée à des sectes ou société secrètes.	0,4 kg	20 cm	25 D	R	45 €	A	20 D	A	15 U	A
Guisarme	Perf. 2 M	-1	2D6	7		2 kg	220 cm	60 D	G	90 €	A	30 D	A	20 U	A
Hache courte	Tran. 1 M		1D6	3	En cas de localisation sur le bras du bouclier, celui est détruit avec un résultat supérieur ou égal à 4D au dessus du score de DÉFENSE.	1 kg	60 cm	30 D	A	90 €	A	22 D	A	16 U	A
Hache de guerre	Tran. 2 M	-1	1D6+3	6	En cas de localisation sur le bras du bouclier, celui est détruit avec un résultat supérieur ou égal à 3D au dessus du score de DÉFENSE.	2 kg	100 cm	60 D	G	180 €	A	40 D	A	30 U	A
Hallebarde	Perf. 2 M	-1	2D6	7		2,5 kg	200 cm	60 D	G	180 €	A	45 D	A	32 U	A
Harpon	Perf. 2 M	-1	1D6+1	4	Lame en fer. Si la lame du harpon est en os ou en pierre, le prix médiéval est divisé par 2.	0,8 kg	100 cm	2 D	A	50 €	A	20 D	A	12 U	A
Jitte	Tran. 1 M		1D2	1	Le jitte est une arme traditionnelle japonaise, composée d'une lame et d'une griffe permettant de parer, voire bloquer une arme adverse. Si réussite supérieure ou égale de 4D, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	0,2 kg	25 cm	15 D	G	80 €	A	25 D	A	15 U	A
Kama	Tran. 1 M		1D3+1	3	Arme japonaise traditionnelle, composée d'une faucille sur un manche droit, normalement employée pour récolter le riz. En situation de combat, le kama est généralement employé par paire.	0,3 kg	45 cm	15 D	A	50 €	A	20 D	A	12 U	A
Kamayari	Tran. 2 M	-1	1D6+3	6	Arme japonaise traditionnelle composée d'un long manche sur lequel est fixé un kama, sorte de faucille à lame droite.	0,8 kg	220 cm	17 D	A	80 €	A	25 D	A	18 U	A
Katana	Tran. 2 M	-1	2D6+1	8	Arme japonaise traditionnelle.	1,5 kg	150 cm	80 D	M	120 €	A	33 D	A	22 U	A
Khépesh	Tran. 1 M		1D3+2	4	Arme de l'Égypte antique	1 kg	70 cm	40 D	G	110 €	A	30 D	A	20 U	A
Kopis	Tran. 1 M		1D3+2	4	Arme de l'antiquité grecque, souvent en bronze.	1 kg	70 cm	40 D	G	110 €	A	30 D	A	20 U	A
Kusarigama	Cont. 2 M	-1	1D6+3	6	Arme japonaise. Composé d'une kama (faucille) dont l'extrémité du manche opposée à la lame est attachée à une chaîne, dont la longueur varie entre 4 et 6 m. L'extrémité de cette chaîne est ornée d'un boulet métallique, d'une boule de bois, ou d'une pierre, de sorte qu'elle puisse être utilisée comme un fléau. Si réussite supérieure ou égale de 2D, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	3,5 kg	4 à 6 m	70 D	G	120 €	A	45 D	A	30 U	A
Lance à pointe d'obsidienne	Perf. 2 M	-1	1D6	3	arme typique de la culture inca, maya...	2 kg	190 cm	6 D	A	60€	A	20 D	A	11 U	A
Lance celte	Perf. 2 M / Lancer	-1	1D6+1	4	Arme courante dans la culture celte. Lance courte à large fer, servant au lancer et en mêlée. En lancer, la portée est de 0-10 / 10-20 / 20-30	2 kg	160 cm	18 D	A	110 €	A	35 D	A	22 U	A
Macuahuitl	Cont. 1 M		1D6	3	Arme typiquement maya, inca.	3 kg	60 cm	6 D	G	65 €	A	25 D	A	15 U	A
Marteau de guerre	Cont. 1 M		1D6+1	4		3 kg	75 cm	60 D	M	100 €	A	40 D	A	25 U	A
Masse d'arme	Cont. 1 M		1D6	3		2,2 kg	60 cm	40 D	G	80 €	A	30 D	A	20 U	A
Morgenstern	Cont. 1 M		1D6+1	4	Si réussite supérieure ou égale de 3D au dessus du score de DÉFENSE, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	2,5 kg	80 cm	70 D	M	65 €	A	20 D	A	15 U	A
Myrmex	Cont. 1 M		1D3	2	Arme de la Grèce antique, généralement employée par paire. Le prix est indiqué par gant.	0,4 kg	Contact	3 D	C	45 €	C	20 D	C	15 U	C

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Ninjato	Tran. 1 M		1D3+1	3	Arme japonaise traditionnelle	0,8 kg	50 cm	30 D	G	70 €	A	16 D	A	11 U	A
Nodachi	Tran. 2 M	-1	2D6+3	10	Arme japonaise traditionnelle	5 kg	200 cm	130 D	M	200 €	A	50 D	A	32 U	A
Nunchaku	Cont. 2 M		1D6+1	4	Arme japonaise. Si réussite supérieure ou égale de 3D au dessus du score de DÉFENSE, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	0,7 kg	60 cm	3 D	A	30 €	A	10 D	A	8 U	A
Pertuisane	Perf. 2 M	-1	2D6+1	8	Dispose d'un ou deux crochets permettant de trancher les tendons des chevaux (localisation nécessaire) ou d'arracher des morceaux d'armure (localisation nécessaire puis faire un nouveau jet de compétence de niveau correspondant au score en points de structure)	2,5 kg	300 cm	60 D	G	80 €	A	45 D	A	32 U	A
Pique de guerre	Perf. 1 M		1D6+1	4		2 kg	210 cm	25 D	G	60 €	A	15 D	A	10 U	A
Pique de guerre lourde	Perf. 2 M	-1	2D6+1	8		6 kg	450 cm	35 D	G	90 €	A	20 D	A	14 U	A
Plommée	Cont. 1 M		1D6+1	4		3,2 kg	100 cm	60 D	M	140 €	A	40 D	A	25 U	A
Poignard	Perf. 1 M		1D3	2	Bonus de +1 en localisation. Peut être lancé (compétence « lancer », à développer séparément)	0,3 kg	20 cm	12 D	C	35 €	C	10 D	C	8 U	C
Saï	Tran. 1 M		1D3	2	Arme japonaise traditionnelle. Si réussite supérieure ou égale de 3D au dessus du score de DÉFENSE, l'attaquant peut choisir d'arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	0,2 kg	30 cm	15 D	G	80 €	A	30 D	A	20 U	A
Sarisse	Perf. 2 M	-1	2D6+1	8	Arme de l'antiquité grecque. Possède deux pointes, une en bronze servant à être ancrée dans le sol, l'autre en fer pour perforer. Idéal contre les charges de cavalerie...	5 kg	550 cm	35 D	G	90 €	A	20 D	A	14 U	A
Sphairai	Cont. 1 M		1D3	2	Arme de l'antiquité grecque. Le prix est par gant.	0,4 kg	Contact	2 D	A	45 €	A	20 D	A	15 U	A
Tessen	Tran. 1 M		1D3+2	4	Arme japonaise ressemblant à un éventail de lames métalliques, employé pour trancher ou parer, comme un bouclier accordant +1 en DÉFENSE s'il est utilisé comme tel.	0,4 kg	30 cm	100 D	M	220 €	A	42 D	A	30 U	A
Trident	Perf. 2 M	-1	1D6+3	6	Si réussite supérieure ou égale de 3D, l'attaquant peut choisir de parer et arracher l'arme de son adversaire au lieu de le blesser.	3 kg	180 cm	40 D	G	100 €	A	25 D	A	18 U	A
Vouge	Tran. 2 M	-1	2D6+1	8		2,2 kg	220 cm	60 D	M	100 €	A	25 D	A	18 U	A
Wakizashi	Tran. 1 M		1D3+1	3	Arme traditionnelle japonaise.	0,9 kg	50 cm	45 D	M	80 €	A	20 D	A	15 U	A
Xiphos	Tran. 1 M		1D3+1	3	Arme de la Grèce antique	0,9 kg	50 cm	25 D	G	95 €	A	25 D	A	15 U	A

Il est possible d'acheter des armes de mêlée fabriquées par des maîtres forgerons. L'arme a son prix multiplié par deux, gagne un bonus de +1 en dégâts (non magique) et double sa résistance à l'usure.

Les armes de trait

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Arbalète de poing	Arbalète	-1	Carreau d'arbalète de poing		Nécessite un Tour de recharge après le tir, sinon le tir se fait à -3	0,8 kg	0-5 / 5-10 / 10-15	100 D	M	120 €	A	45 D	A	30 U	A
Arbalète légère	Arbalète	-2	Carreaux d'arbalète légère		Nécessite un Tour de recharge après le tir, sinon le tir se fait à -3	2,5 kg	0-20 / 20-40 / 40-60	50 D	M	90 €	R	35 D	A	20 U	A
Arbalète lourde	Arbalète	-2	Carreaux d'arbalète lourde		Nécessite un Tour de recharge après le tir, sinon le tir se fait à -3	5 kg	0-30 / 30-60 / 60-100	120 D	M	110 €	R	40 D	A	25 U	A
Arc composite	Arc	-1	Flèches longues		Nécessite une action pour recharger	3 kg	0-30/ 30-60/ 60-100	40 D	M	140 €	A	40 D	A	25 U	A
Arc court	Arc	-1	Flèches courtes		Nécessite une action pour recharger	1,5 kg	0-10/ 10-25/ 25-50	4 D	A	45 €	C	8 D	C	4 U	C
Arc long	Arc	-1	Flèches longues		Nécessite une action pour recharger	2,5 kg	0-20/ 20-40/ 40-60	12 D	A	70 €	C	15 D	C	8 U	C

Il est possible d'acheter des armes de trait fabriquées par des maîtres forgerons. L'arme a son prix multiplié par deux, gagne un bonus de +1 pour toucher (non magique) et double sa résistance à l'usure.

Les projectiles

Nom de l'arme	Dégâts		Spécial	Poids	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
	Variables	Fixes			Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Flèches courtes												
Assommante	1D6	3	Fait la totalité en points de conscience et la moitié en points de vie.	80 g	2 F	R	6 €	A	2 D	A	1 U	A
Coupe amarre	1D6	3	Les dégâts sont de type « tranchants » et non « perforants »	80 g	3 F	R	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Coupe jarret	1D6	3	Les dégâts sont doublés si on vise les jambes/pattes de la cible	90 g	3 F	R	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Perce mailles	1D6	3	Diminue la protection NON MAGIQUE de la cible de -2	90 g	1 D	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Poinçon quatre pans	1D6	3	Flèche bon marché et cassante, ne peut pas être réutilisée !	80 g	1 F	C	3 €	C	1 D	C	1 U	C
Pointe barbelée	1D6+1	4	Fait 1D3 points de dégâts supplémentaires si on la retire sans chirurgie	90 g	1 D	M	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Pointe de laurier	1D3+1	3		90 g	2 F	A	4 €	C	1 D	C	1 U	C
Pointe en queue de pie	1D6	3	Fait 1D2 points de dégâts supplémentaires pendant 3 Tours si on la retire sans chirurgie	90 g	1 D	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Pointe incendiaire	1D3+1	3	Peut contenir une substance inflammable qui déclenchera un incendie	90 g	3 F	M	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Flèches longue												
Assommante	2D6	3	Fait la totalité en points de conscience et la moitié en points de vie.	90 g	3 F	R	6 €	A	2 D	A	1 U	A
Coupe amarre	2D6	3	Les dégâts sont de type « tranchants » et non « perforants »	90 g	1 D	R	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Coupe jarret	2D6	3	Les dégâts sont doublés si on vise les jambes/pattes de la cible	100 g	1 D	R	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Perce mailles	2D6	3	Diminue la protection NON MAGIQUE de la cible de -2	100 g	1 D 1 F	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Poinçon quatre pans	2D6	3	Flèche bon marché et cassante, ne peut pas être réutilisée !	90 g	1 F	C	3 €	C	1 D	C	1 U	C
Pointe barbelée	2D6+1	4	Fait 1D3+1 points de dégâts supplémentaires si on la retire sans chirurgie	100 g	1 D 1 F	M	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Pointe de laurier	1D6+1	3		100 g	2 F	A	4 €	C	1 D	C	1 U	C
Pointe en queue de pie	2D6	3	Fait 1D3 points de dégâts supplémentaires pendant 3 Tours si on la retire sans chirurgie	100 g	1 D 1 F	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Pointe incendiaire	1D6+1	3	Peut contenir une substance inflammable qui déclenchera un incendie	100 g	1 D	M	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Carreaux d'arbalète de poing												
Dondaine	1D3	2		35 g	1 D	M	6 €	A	2 D	A	1 U	A
Vireton	1D3+1	3		38 g	1 D 2 F	M	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Carreaux d'arbalète légers												
Dondaine	1D6	3		40 g	1 D	R	6 €	A	2 D	A	1 U	A
Matras	1D6	3	Fait la totalité en points de conscience et la moitié en points de vie.	45 g	1 D 2 F	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Vireton	1D6+1	4		42 g	1 D 2 F	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Vireton barbelé	1D6+2	5	Fait 1D3 points de dégâts supplémentaires si on la retire sans chirurgie	42 g	2 D	G	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Carreaux d'arbalète lourds												
Dondaine	2D6	6		60 g	1 D 2 F	R	8 €	A	2 D	A	1 U	A
Matras	2D6	6	Fait la totalité en points de conscience et la moitié en points de vie.	75 g	2 D	G	10 €	A	2 D	A	1 U	A
Vireton	2D6+2	8		65 g	2 D	G	10 €	A	2 D	A	1 U	A
Vireton barbelé	2D6+3	9	Fait 1D3 points de dégâts supplémentaires si on la retire sans chirurgie	65 g	3 D	G	10 €	A	2 D	A	1 U	A

Il est possible d'acheter des projectiles fabriqués par des maîtres forgerons. Le projectile a son prix multiplié par deux, gagne un bonus de +1 en dégâts (non magique) et double sa résistance à l'usure.

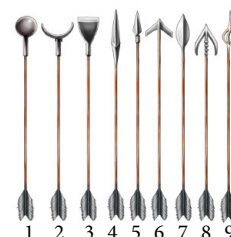
Types de carreaux

- 1: Dondaine
- 2: Matras
- 3: Vireton
- 4: Vireton barbelé



Types de flèches

- 1: Assommante
- 2: Coupe amarre
- 3: Coupe jarret
- 4: Vireton barbelé
- 5: Perce mailles
- 6: Poinçon quatre pans
- 7: Pointe de laurier
- 8: Pointe en queue de pie
- 9: Pointe incendiaire



Les armes de jet et de lancer

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Atlatl	Lancer	-1	1D6	3	Arme issue de la culture sud-américaine. Nécessite une Action pour être rechargé.	2.2 kg	0-10/ 10-25/ 25-50	1 D	A	30 €	A	1 D	A	1 U	A
Fronde	Lancer	-1	1D3	2	Nécessite une Action pour être rechargé.	0.1 kg	0-5/ 5-10/ 10-15	2 F	C	15 €	C	1 D	C	1 U	C
Javelot	Lancer	0	1D6	3		1.2 kg	0-10/ 10-20/ 20-40	3 D	A	40 €	A	3 D	A	2 U	A
Kunai	Lancer	0	1D2	1	Arme issue de la culture japonaise. Le kunai peut servir de grappin en lui accrochant une corde.	0.2 kg	0-5/ 5-10/ 10-15	1 D	A	10 €	A	1 D	A	1 U	A
Lance pierre	Arme de poing	-1	1D2	1	Nécessite une Action pour être rechargé.	0.2 kg	0-4/ 4-8/ 8-12	1 F	C	10 €	C	1 D	C	1 U	C
Pierre lancée	Lancer	0	1	1		0.2 kg	0-3/ 3-6/ 6-9	0	C	0	C	0	C	0	C
Pilum	Lancer	0	1D6-1	4	Arme issue de la culture romaine antique.	1.2 kg	0-20/ 20-40/ 40-60	4 D	A	60 €	C	4 D	C	2 U	C
Poignard de lancer	Lancer	0	1D2	1		0.3 kg	0-3/ 3-6/ 6-9	6 D	A	15 €	A	2 D	A	1 U	A
Sarbacane	Perception	-1	1D2	1	Nécessite une Action pour être rechargé.	0.2 kg	0-5/ 5-10/ 10-15	1 F	C	15 €	C	1 D	C	1 U	C
Shuriken	Lancer	0	1D2	1	Arme issue de la culture japonaise.	0.1 kg	0-3/ 3-6/ 6-9	1 D	A	8 €	A	1 D	A	1 U	A

Il est possible d'acheter des armes de jet et de lancer, fabriquées par des maîtres forgerons. **L'arme a son prix multiplié par deux, gagne un bonus de +1 en dégâts (non magique) et double sa résistance à l'usure.**

Les armes de siège

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Baliste de siège	SPÉCIALISÉE	-6	4D6+2	16	Un tir tous les 5 Tours. Projette des pierres d'une trentaine de kilos.	600 kg	0-50/ 50-100/ 100-250	800 D	M	4000 €	R	100 D	A	40 U	A
Bélier	SPÉCIALISÉE	-6	4D6	14	Un impact par tour. Doit être suspendu par des cordes ou soutenu par un minimum de 8 hommes.	250 kg	contact	50 D	G	250 €	A	20 D	A	15 U	A
Bélier ferré	SPÉCIALISÉE	-6	5D6	18	Un impact par tour. Doit être suspendu par des cordes ou soutenu par un minimum de 8 hommes.	300 kg	contact	100 D	G	600 €	A	30 D	A	25 U	A
Catapulte	SPÉCIALISÉE	-6	3D6+2	11	Un tir toutes les 6 minutes. Portée minimale de 40 mètres	2 T	40-100/ 100-200/ 200-400	800 D	M	4000 €	R	100 D	A	40 U	A
Mangonneau	SPÉCIALISÉE	-6	6D6+5	26	Un tir toutes les 30 minutes. Portée minimale de 30 mètres. Nécessite 12 servants.	4 T	30-60/ 60-120/ 120-200	1200 D	M	6000 €	R	130 D	A	60 U	A
Onagre	SPÉCIALISÉE	-4	2D6+2	8	Petite catapulte rigide. Un tir toutes les 4 minutes. Portée minimale de 5 mètres	120 kg	5-10/ 10-20/ 20-30	120 D	G	2000 €	R	60 D	A	20 U	A
Scorpion	SPÉCIALISÉE	-4	4D6	14	Un tir tous les 2 tours, projette des flèches de 2 mètres de long. En cas de dégât FATAL à une cible, la flèche poursuit sa course et peut perforer une cible située sur la même trajectoire en ligne droite, et ceci tant que les dégâts restent «FATAL». Les points de vie retirés sont déduits des points de dégâts restant à attribuer...	1 T	0-150/ 150-300/ 300-400	400 D	G	2000 €	R	60 D	A	20 U	A
Tortue	SPÉCIALISÉE	-	-	-	La tortue n'est pas une arme, mais un engin permettant de monter à l'assaut en restant l'abri. Ressemble à une petite maison sur roue, poussée par un minimum de 8 hommes à 2 km/h	1 T	Accorde une protection de 8 aux hommes abrités.	400 D	G	1500 €	R	50 D	A	18 U	A

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Tour de siège	SPECIALISÉE	-	-	-	La tour de siège n'est pas une arme, mais un engin permettant de monter à l'assaut en restant l'abri. Ressemble à une tour à plusieurs étages (jusqu'à 4), montée sur roues. La tour est équipée de ponts levis et parfois d'un bélier (à acheter séparément). Elle peut emmener de 10 à 20 hommes et se déplace à 1 km/h.	6 T	Accorde une protection de 8 aux hommes abrités.	1200 D	M	6000 €	R	100 D	A	45 U	A
Trébuchet	SPECIALISÉE	-6	6D+5	26	Un tir toutes les 10 minutes. Portée minimale de 50 mètres	4 T	50-250/250-500/500-800	1200 D	M	6000 €	R	100 D	A	45 U	A

Les protections et armures

Nom de l'arme	Zone protégée	Prot.	Spécial	Poids	Médiéval		Contem-porain		Futur-proche		Science-fiction	
					Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Aspis	1 Bras	+1	Protection issue de la culture grecque antique. Bouclier en forme de 8.	3,8 kg	30 D	G	110 €	C	30 D	C	15 U	C
Bottes de cuir	Jambes	+1	Se cumule avec une protection de jambes	1 kg	5 D	C	30 €	C	5 D	C	3 U	C
Bottes de cuir renforcé	Jambes	+2	Se cumule avec une protection de jambes	1,5 kg	8 D	C	45 €	C	6 D	C	4 U	C
Bottes de fer	Jambes	+3	Se cumule avec une protection de jambes	2 kg	20 D	C	180 €	C	10 D	C	7 U	C
Bouclier celte	1 bras + torse	+2	Protection issue de la culture celtique.	5,2 kg	40 D	G	150 €	C	40 D	C	18 U	C
Brigantine	Bassin, Torse, jambes et Bras	5	En cuir épais et rembourré. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	6 kg	5 350 D	G	1 200 €	C	100 D	C	70 U	C
Brigantine renforcée	Bassin, Torse, jambes et Bras	6	En cuir épais et rembourré, renforcé de plaques de fer au cœur. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	8 kg	6 000 D	G	1 500 €	C	120 D	C	90 U	C
Broigne	Bassin et Torse	7	En cuir épais et rembourré, recouvert d'écaillés de fer. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	10 kg	8 500 D	G	1 500 €	C	120 D	C	90 U	C
Cape doublée de mailles	Bassin et Torse (de dos uniquement)	+2	Se cumule avec une protection de torse, de dos uniquement. Prix +10% si protège aussi la tête avec une capuche.	3 kg	35 D	G	130 €	C	32 D	C	16 U	C
Casque de cuir	Tête	3	En cuir bouilli	0,8 kg	5 D	C	30 €	C	5 D	C	3 U	C
Casque de cuir clouté	Tête	4	En cuir bouilli, renforcé de clous métalliques	1,1 kg	8 D	C	45 €	C	6 D	C	4 U	C
Casque de fer	Tête	8	En cuir bouilli et lamelles de fer.	1,4 kg	15 D	G	90 €	C	8 D	C	5 U	C
Ceinture de ptéryges	Bassin		Protection issue de la culture grecque antique. composée de lamelles de cuir portées en jupe.	2,5 kg	12 D	G	120 €	C	15 D	C	7 U	C
Cervelière de cuir	Tête	3	En cuir bouilli, couvre le sommet de la tête.	0,3 kg	2 D	C	25 €	C	2 D	C	1 U	C
Cervelière de fer	Tête	5	En cuir bouilli et fer, couvre le sommet de la tête.	1 kg	5 D	G	60 €	C	4 D	C	2 U	C
Cuirasse de bois laqué	Torse	3	Protection typique de la culture asiatique	4 kg	4 000 D	G	1 200 €	C	110 D	C	80 U	C
Cuirasse de bronze	Torse	5	Protection typique de l'antiquité	4,5 kg	3 000 D	G	1 000 €	C	100 D	C	70 U	C
Cuirasse de coton	Torse	2	Protection typique de la culture sud-américaine	5 kg	800 D	A	450 €	C	50 D	C	30 U	C
Cuirasse de fer	Torse	10		7 kg	6 000 D	G	1 600 €	C	130 D	C	100 U	C
Cuissardes de cuir	Jambes	+2	Se cumule avec une protection de jambes	2 kg	7 D	C	50 €	C	7 D	C	5 U	C
Dou (cuirasse japonaise)	Torse	9	Protection typique de la culture japonaise, comportant une cotte de mailles et des lamelles de fer. Sa plus grande souplesse n'entraîne pas de malus de DEXTÉRITÉ.	4 kg	6 000 D	G	1 500 €	C	130 D	C	100 U	C
Écu de bois et cuir	1 bras	+2	Se cumule avec une protection de bras. Malus de -2 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	4 kg	7 D	C	50 €	C	7 D	C	5 U	C
Écu en fer	1 bras	+3	Se cumule avec une protection de bras. Malus de -1 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	3 kg	11 D	G	80 €	C	10 D	C	7 U	C
Gambison	Torse, bassin, bras	5	Protection de tissus rembourré. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ.	10 kg	40 D	A	120 €	C	20 D	C	10 U	C



Nom de l'arme	Zone protégée	Prot.	Spécial	Poids	Médiéval		Contem-porain		Futur proche		Science-fiction	
					Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Gantelets de cuir	Bras	+1	Se cumule avec une protection de bras	400 g	4 D	A	45 €	C	2 D	C	1 U	C
Gantelets de cuir renforcé	Bras	+2	Se cumule avec une protection de bras	500 g	6 D	A	70 €	C	3 D	C	2 U	C
Gantelets de mailles	Bras	+2	Se cumule avec une protection de bras	600 g	15 D	G	90 €	C	5 D	C	2 U	C
Gantelets de fer	Bras	+3	Se cumule avec une protection de bras	1.1 kg	26 D	G	130 €	C	7 D	C	4 U	C
Gorgerin de fer	Tête	+ 3	Se cumule avec une protection de tête	1.2 kg	300 D	G	140 €	C	7 D	C	4 U	C
Grand bassinnet de fer	Tête	9	Malus de -1 aux jets de PERCEPTION	2.5 kg	800 D	M	250 €	C	10 D	C	6 U	C
Grand écu de bois et cuir	1 bras + Torse	+2	Bouclier en forme de goutte de 120 cm de long, surtout employé par la cavalerie. Il impose un malus de -2 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3). s'il est utilisé a pied. Se cumule avec une protection de bras.	7 kg	35 D	G	80 €	C	4 D	C	2 U	C
Grand écu en bois et lamelles de fer	1 bras + Torse	+3	Bouclier en forme de goutte de 120 cm de long, surtout employé par la cavalerie. Il impose un malus de -2 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3). s'il est utilisé a pied. Se cumule avec une protection de bras.	9 kg	80 D	G	120 €	C	6 D	C	3 U	C
Harnois de fer	Tout le corps !	10	Armure complète en fer, portée sur une brigantine à mailles de fer. Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ et -2 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	20 kg	25 000 D	M	3 500 €	C	250 D	C	100 U	C
Haubert de mailles	Bras, bassin et Torse	7	Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	8 kg	3 000 D	G	350 €	C	100 D	C	40 U	C
Heaume de fer	Tête	9	Malus de -1 aux jets impliquant la PERCEPTION	2 kg	700 D	M	200 €	C	35 D	C	15 U	C
Jambières de fer	Jambes	8		8 kg	250 D	G	110 €	C	22 D	C	10 U	C
Jaque	Torse, bassin, bras	2	Protection de tissus rembourré.	4 kg	45 D	A	60 €	C	12 D	C	6 U	C
Kabuto	Tête	7	Protection typique de la culture japonaise, incorporant toujours un ornement de casque.	1.5 kg	500 D	M	210 €	C	35 D	C	15 U	C
Lorica segmentata	Torse	8	Protection typique de l'armée romaine, armure segmentée.	5 kg	4 500 D	M	450 €	C	45 D	C	18 U	C
Manchon de cuir	1 bras	3		0.8 kg	8 D	C	40 €	C	4 D	C	2 U	C
Manchon de cuir renforcé	1 bras	4		1.2 kg	12 D	G	55 €	C	6 D	C	3 U	C
Manchon de fer	1 bras	8		2 kg	350 D	G	70 €	C	9 D	C	4 U	C
Menpō	Tête	+2	Protection typique de la culture japonaise protégeant le bas du visage, souvent ornée d'une moustache.	0.4 kg	80 D	M	70 €	C	8 D	C	4 U	C
Pansière de fer	Torse (de face uniquement)	9		5 kg	2 000 D	G	140 €	C	50 D	C	20 U	C
Pantalon de cuir	Jambes et bassin	3		2 kg	14 D	C	100 €	C	40 D	C	15 U	C
Pantalon de mailles	Jambes et bassin	6		6 kg	2 500 D	G	300 €	C	70 D	C	25 U	C
Pavois de bois et cuir	Tout le corps (de face!)	+2	Bouclier rectangulaire d'un mètre de haut sur 40 à 60 cm de large, conçu pour être planté dans le sol et protéger les archers. Malus de -3 à l'INITIATIVE si employé en mêlée (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	10 kg	15 D	G	180 €	C	40 D	C	15 U	C
Pavois de bois lamellé de fer	Tout le corps (de face!)	+3	Bouclier rectangulaire d'un mètre de haut sur 40 à 60 cm de large, conçu pour être planté dans le sol et protéger les archers. Malus de -4 à l'INITIATIVE si employé en mêlée (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	15 kg	20 D	G	250 €	C	50 D	C	20 U	C
Plastron de fer	Torse	9	Protection couvrant la poitrine et le haut du dos.	7 kg	3 000 D	M	280 €	C	70 D	C	30 U	C

Nom de l'arme	Zone protégée	Prot.	Spécial	Poids	Médiéval		Contem-porain		Futur proche		Science-fiction	
					Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Rondache en bois et cuir	1 bras	+1	Bouclier rond de 60 cm de diamètre. Se cumule avec une protection de bras. Malus de -2 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	4 kg	8 D	G	60 €	C	15 D	C	7 U	C
Rondache en bois clouté et umbo de fer	1 bras	+2	Bouclier rond de 60 cm de diamètre. Se cumule avec une protection de bras. Malus de -2 à l'INITIATIVE (sauf si le porteur a une FORCE d'au-moins 3).	5 kg	12 D	G	80 €	C	20 D	C	10 U	C
Salade en fer	Tête	8		1.8 kg	15 D	G	90 €	C	8 D	C	5 U	C
Solerets de fer	Jambes	+2	Se cumule avec une protection de jambes	0.8 kg	15 D	G	80 €	C	20 D	C	10 U	C
Solerets de fer en poulaines	Jambes	+3	Se cumule avec une protection de jambes	0.9 kg	20 D	G	100 €	C	25 D	C	15 U	C
Spallière de cuir	1 bras	+1	Se cumule avec une protection de bras.	0.8 kg	6 D	A	45 €	C	15 D	C	7 U	C
Spallière de cuir renforcé	1 bras	+2	Se cumule avec une protection de bras.	1.2 kg	9 D	G	70 €	C	18 D	C	9 U	C
Spallière de fer	1 bras	+3	Se cumule avec une protection de bras.	1.9 kg	12 D	G	90 €	C	22 D	C	11 U	C
Targe en bois et cuir	1 bras	+1	Bouclier rond de 40 cm de diamètre. Se cumule avec une protection de bras.	1 kg	6 D	G	45 €	C	15 D	C	7 U	C
Targe en fer	1 bras	+2	Bouclier rond de 40 cm de diamètre. Se cumule avec une protection de bras.	1.4 kg	9 D	G	70 €	C	18 D	C	9 U	C
Tunique de cuir	Torse et bras	3		3.2 kg	5 D	C	60 €	C	15 D	C	7 U	C
Tunique de cuir clouté	Torse et bras	4		4 kg	7 D	G	80 €	C	18 D	C	9 U	C
Umbo de fer	1 bras	+1	Petit bouclier rond de 20 cm de diamètre.	0.4 kg	5 D	G	70 €	C	15 D	C	7 U	C
Yodarekake	Tête	+2	Protection typique de la culture japonaise, gorgerin placé entre le kabuto et le dou.	0.6 kg	200 D	G	120 €	C	7 D	C	4 U	C

Il est possible d'acheter des armures et protections fabriqués par des maîtres forgerons. L'armure a son prix multiplié par deux, gagne un bonus de +1 en protection (non magique) et double sa résistance à l'usure.



L'équipement

Les prix ne sont indiqués que pour le moyen-âge. Ils sont faciles à trouver à l'époque contemporaine, et sont anecdotiques dans les univers futuristes.

Nom de l'objet	Description	Poids	Prix	D
Aiguille à coudre	Aiguille en métal ou en os, permettant de coudre.	-	3 F	C
Bougie	Une bougie éclaire sur 2 mètres de rayon et brûle environ 6 heures.	-	1 F	C
Bouteille en verre d'un litre	Vendue vide !	0.3 kg	2 F	C
Braies, culotte longue	En tissus grossier mais solide	0.4 kg	5 D	C
Cape huilée	En toile huilée, imperméable	0.5 kg	5 D	C
Cape en soie	Fine et légère, teinte variable	0.1 kg	60 D	C
Carquois	En cuir avec une lanière, permet de porter 10 flèches.	0.8 kg	3 D	C
Chaîne de 3 mètres	En fer, forgée à la main	2 kg	12 D	C
Chapeau de toile	De forme et de style variable, en tissus.	0.1 kg	3 D	C
Chapeau en feutre	De forme et de style variable, en poil feutré. Imperméable.	0.1 kg	12 D	C
Chaudron en cuivre	Contenance de 3 litres	1.5 kg	45 D	C
Choppe en terre cuite	Contenance d'un demi-litre	0.5 kg	1 F	C
Cire à cacheter	Pour fermer et authentifier des documents confidentiels. Nécessite un sceau.	0.1 kg	2 F	C
Cire à modeler	Peut être ramolli à la main, permet le moulage d'une clef ou d'un petit objet.	0.1 kg	1 F	C
Coffre en bois	Contenance 25 dm ³ , peut encaisser 15 points de dégâts avant de céder.	15 kg	15 D	C
Corde en fibres végétales	Longueur de 15 mètres	5 kg	12 D	C
Couverture en laine	Longueur de 2 mètres, largeur de 1.5 mètres. Couverture chaude.	4 kg	300 D	C
Cruche en terre cuite	Contenance d'un demi-litre.	2.5 kg	2 F	C
Encre	Dose d'environ 0.2 litre.	0.3 kg	3 D	C
Fiole en verre vide	Contenance de 250 ml	0.2 kg	1 F	C
Grappin de fer		2 kg	8 D	C
Hameçon		-	2 F	C
Huile d'olive	Un demi-litre. Disponible dans les régions méditerranéennes. Sinon la Disponibilité passe à « Réserve » et le prix est doublé.	0.5 kg	20 D	C
Huile minérale	Un quart de litre. Disponible dans les régions du Maghreb. Sinon la Disponibilité passe à « Réserve » et le prix est doublé. Idéal pour graisser les gonds d'une porte ou entretenir le métal des armes et des armures !	0.25 kg	25 D	C
Lampe à huile	En cuivre, contenance d'un demi-litre. Brûle jusqu'à 8 heures.	0.5 kg	6 D	C
Marteau		0.6 kg	8 D	C
Masse en fer	Gros marteau à tête de fer	5 kg	18 D	C
Nécessaire de serrurier	Petite boîte contenant cinq tiges en fer doux, de petites limes et des crochets. Évite de subir le malus de -2 aux jets de « Crochetage » ou « Artisanat serrurerie »	0.6 kg	45 D	C
Outre, vide	En peau, contenance d'un litre.	0.3 kg	4 D	C
Panier d'osier, vide.	Contenance d'environ 8 dm ³	1 kg	6 D	C
Papier, la feuille	Fait à base de tissus émiétés et aplatis, ou de fibres végétales.	-	4 D	C
Parchemin, la feuille	En peau de bœuf ou de mouton.	-	2 D	C
Parchemin « vélin », la feuille	En peau de veau mort-né, parchemin très blanc.	-	10 D	C
Pelle, pioche, bêche...		4 kg	3 D	C
Pendentif en argent fin (croix, médaille...)		20 g	150 D	C
Petit miroir en acier		0.2 kg	12 D	C
Petit miroir au tain d'argent		0.2 kg	250 D	C
Piton en fer				
Plume d'écriture		-	2 F	C
Robe	En toile grossière mais solide	0.6 kg	8 D	C
Robe en soie	En soie fine, de teinte variable. Finement tissée et brodée.	0.3 kg	300 D	C
Sac en peau	En peau de mouton, fermé par une corde. Contenance 4 dm ³	0.4 kg	4 D	C
Sac en toile	En toile grossière, fermé par une corde. Contenance 4 dm ³	0.2 kg	3 D	C
Sac à dos	En cuir, avec crochet de fermeture en fer. Contenance 10 dm ³	2 kg	25 D	C
Silex et amorce	Une pierre à feu et une amorce en fer	0.1 kg	5 D	C
Soie 1 m ²	Soie fine, tissée mais non teintée	0.5 kg	100 D	C
Tente	Pour une personne, en toile huilée	10 kg	300 D	C
Toile grossière, 1m ²	Tissu épais, résistant... Ça gratte !	1.4 kg	5 D	C
Toile fine, 1m ²	Tissu fin, en lin.	1 kg	12 D	C
Torche huilée	Durée de combustion d'environ 1 heure	0.5 kg	3 D	C
Tunique, b্লাuid basique	En tissu grossier, rustique mais solide	0.4 kg	10 D	C
Tunique, b্লাuid raffiné	En tissu fin, avec de petites broderies	0.3 kg	30 D	C

Les gemmes et les métaux

Nom	Description	Poids	Prix	D
Acier		1 kg	11 D	A
Aigue-marine		1 g	30 D	A
Ambre		1 g	15 D	A
Améthyste		1 g	20 D	A
Antimoine	Ce métal n'est disponible qu'à partir du XIII ^e siècle	1 g	12 D	S
Argent		1 g	4 D	A
Arsenic	Ce métal n'est disponible qu'à partir du XIII ^e siècle	1 g	8 D	S
Aventurine		1 g	1 D	A
Bismuth	Ce métal n'est disponible qu'à partir du XIII ^e siècle	1 g	14 D	S
Bronze		1 kg	12 D	A
Corail		1 g	16 D	A
Cornaline		1 g	1 D	A
Cuivre		1 kg	5 D	A
Diamant		1 g	250 D	A
Émeraude		1 g	200 D	A
Étain		1 kg	4 D	A
Fer		1 kg	6 D	A
Jade		1 g	15 D	A
Lapis-lazuli		1 g	18 D	A
Mercure		1 g	12 D	S
Nacre		1 g	15 D	A
Obsidienne		1 g	8 D	A
Onyx		1 g	9 D	A
Opale		1 g	60 D	A
Or		1 g	50 D	A
Perle		1 g	60 D	A
Platine	Ce métal n'est disponible qu'à partir du XVI ^e siècle	1 g	90 D	A
Plomb		1 kg	2 D	A
Rubis		1 g	220 D	A
Saphir		1 g	180 D	A
Tourmaline		1 g	80 D	A
Zinc	Ce métal n'est disponible qu'à partir du XIII ^e siècle	1 kg	12 D	A

Les prix indiqués pour les gemmes sont pour les pierres brutes. Les pierres fines, taillées, voient leur valeur multipliée par 2D6.

Les métaux ayant une DISPONIBILITÉ de S sont des métaux dont l'emploi n'est connu que des alchimistes et spécialistes.

Les services

Nom	Description	Poids	Prix	D
Apothicaire	Compétence de premiers soins, médecine de 1 à 10 (lancer 1 D6 explosif, maximum 10)	-	80 D	A
Artisan, ouvrier qualifié	Bijoutier, tatoueur, sculpteur, maçon... Compétence à 8D. Tarif à l'heure et par ouvrier spécialisé	-	2 F / H	A
Artisan (Maître)	Maître artisan, fournissant une grande qualité de travail (compétence à 13D) Tarif à l'heure et pour chaque maître. Un maître est TOUJOURS assiste d'au moins 1 à 2 ouvriers (qu'il faut aussi payer séparément!)	-	10 D / H	A
Auberge, médiocre	Par personne, pour une nuit. Une paille douteuse dans la salle commune.		1 D	C
Auberge, décente	Par personne, pour une nuit. Un lit de grosse paille, une couverture, des puces...		2 D	C
Auberge, de luxe	Par personne, pour une nuit. Un lit de plumes d'oie dans une chambre close		6 D	C
Banquet	Pour un convive, dure 2 jours (animations, boissons...) Minimum 10 convives	-	25 D	C
Bière, la pinte	La bière a une TOX de 4 / demi-litre absorbé.	0.5 kg	1 D	A
Bière, le litre	La bière a une TOX de 4 / demi-litre absorbé.	1 kg	2 D	A
Écurie	Par animal et par nuit.		1 F	C
Esclave	Tarif à l'achat. Les esclaves sont interdits dans les terres chrétiennes, mais on en trouve malgré tout dans les royaumes peu regardants... Compétence à 6D.	-	80 D	S
Esclave compétent	Tarif à l'achat. Les esclaves sont interdits dans les terres chrétiennes, mais on en trouve malgré tout dans les royaumes peu regardants... Pédagogue, artiste, artisan qualifié... Compétence à 11D.	-	1000 D	S
Forgeron	Tarif à l'heure. Peut réparer ou fabriquer des objets métalliques. Reforger une arme ou une pièce d'armure demande 2D6 jours, et multiplie d'autant le prix...	-	10 D / H	A
Guérisseur	Connait des sorts de soin, contre-poison, etc. Tarif selon le niveau de Difficulté de Maîtrise du sortilège lance...	-	10 D	A



Nom	Description	Poids	Prix	D
Maréchal ferrant	Pour ferrer un cheval ou une monture. Par sabot a ferrer.		1 D	C
Ouvrier, manœuvre, aide...	Bijoutier, tatoueur, sculpteur, maçon, paysan... Compétence a 8D. Tarif a l'heure et par ouvrier	-	1 F / H	C
Pain de seigle	Se conserve une semaine s'il est bien enveloppé	0.5 kg	2 F	C
Pain de blé	Se conserve trois jours s'il est bien enveloppé	0.5 kg	1 D	C
Repas, médiocre	C'est très moyen et cela nourrit a peine...	-	2 F	C
Repas, décent	C'est assez bon, cuisine « familiale »...	-	1 D	C
Repas, de qualité	C'est excellent, fin et savoureux !	-	2 D	C
Spiritueux, le verre	Tire dans les 20/30°. La Disponibilité passe a « Réserve » hors des domaines où ils sont produits. La TOX d'un spiritueux est de 4 / verre de 20 cl.	-	2 D	A
Spiritueux, la bouteille		1 kg	12 D	A
Spiritueux, vieille gnôle, la bouteille	Spiritueux ayant plusieurs décennies... La teneur en alcool a fortement augmentée et peut atteindre les 40/50° ! La Disponibilité passe a « Réserve » hors des domaines où ils sont produits. La TOX d'une vieille gnôle est de 6 / verre de 10 cl	1 kg	30 D	A
Vin, piquette	Vendu au pichet d'un demi-litre... Ça pique, et ça tache ! TOX de 3 / demi-litre	0.5 kg	1 F	C
Vin, de table	Vendu au pichet d'un demi-litre. Pas mauvais... TOX de 4 / demi-litre	0.5 kg	3 F	C
Vin, bonne vigne	Vendu au pichet d'un demi-litre. Ça se déguste ! TOX de 5 / demi-litre	0.5 kg	2 D	C
Vin, excellent	Vendu au pichet d'un demi-litre. Un cru exceptionnel ! TOX de 5 / demi-litre	0.5 kg	5 D	C

Monture et bât

Nom	Description	Poids	Prix	D
Âne		-	80 D	C
Cheval de labour	Cheval robuste de type «percheron», n'est pas dressé pour porter un cavalier, malus de 2D à la compétence «équitation»	-	400 D	C
Cheval de monte	Cheval de race ordinaire, dressé pour porter un cavalier	-	500 D	A
Cheval de course	Cheval de bonne race, dressé pour faire des courses hippiques	-	4 500 D	A
Chèvre		-	30 D	C
Chien de chasse	Compétence pistage à 8D, fidèle et bien dressé	-	50 D	C
Chien de compagnie	Ça c'est un bon chien-chien, ça ! Oh oui madame !	-	80 D	C
Destrier	Cheval de bonne race, dressé pour la guerre. Ne panique pas en combat!	-	2 500 D	G
Destrier, grande race	Cheval de race exceptionnelle, merveilleusement dressé. Ne panique pas en combat, sait même prendre de petites initiatives	-	15 000 D	M
Fontes		4 kg	40 D	C
Mors et brides		0,5 kg	20 D	C
Picotin d'avoine	Ration pour une journée	5 kg	1F	C
Poney		-	300 D	C
Selle d'équitation		12,5 kg	100 D	C
Selle de guerre		15 kg	250 D	G

Moyens de transport

Nom	Description	Poids	Prix	D
Barque	Pour 4 personnes, environ 300 kg de charge	60 kg	500 D	C
Rame		5 kg	20 D	C
Bateau fluvial	Permet le transport d'environ 10 tonnes de marchandise, avec 2 bateliers	-	8 000 D	A
Carriole	Peut emporter jusqu'à 6 personnes	300 kg	1 000 D	A
Chariot	Peut emporter environ 1 tonne de marchandises ou 4 personnes	200 kg	400 D	A
Charrette	Peut emporter environ 300 kg de marchandises ou 3 personnes	100 kg	150 D	A
Eschei	Navire de guerre viking. Jusqu'à 50 rameurs et une tonne de marchandises. La Disponibilité passe à « Spécial » en dehors des royaumes vikings.	-	30 000 D	M
Esnèque	Navire de guerre viking. Jusqu'à 20 rameurs et une demi-tonne de marchandises. La Disponibilité passe à « Spécial » en dehors des royaumes vikings.	-	20 000 D	M
Galère	Environ 50 rameurs, peut emporter 15 hommes ou 10 tonnes de marchandise	-	25 000 D	A
Galère de guerre	3 rangs de rameurs, environ 200 rameurs et 50 hommes	-	60 000 D	M
Knorr	Navire de commerce viking. Équipage de 6 hommes, navigue à la voile et transporte jusqu'à seize tonnes de marchandises. La Disponibilité passe à « Réserve » en dehors des royaumes vikings.	-	40 000 D	A
Navire de haute mer	Bateau à voiles, environ 40 hommes ou 6 tonnes de marchandises	-	24 000 D	A
Navire de guerre	Bateau à voiles pouvant accueillir environ 50 hommes en plus de l'équipage, équipé d'une catapulte ou d'une baliste.	-	40 000 D	M

De la Renaissance au Premier Empire

Armes de mêlée

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Renaissance /Empire		Contem- porain		Futur proche		Science- fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Baïonnette	Perf. 1 M		1D3	2	Long poignard ou sabre court, conçu pour être placé dans l'embouchure du mousquet s'il est impossible de tirer (jusqu'à la fin du XVII ^e siècle), ou placée à l'emplacement prévu au-dessus du canon, à partir du début du XVIII ^e siècle.	0.5 kg	40 cm	20 D	G	45 €	A	15 D	A	12 U	A
Main gauche	Perf. 1 M		1D3	2		0.6 kg	30 cm	20 D	G	45 €	A	15 D	A	12 U	A
Marteau de Lucerne	Cont. 2 M	-1	2D6	7		3.2 kg	180 cm	65 D	M	150 €	A	45 D	A	30 U	A
Rapière	Perf. 1 M		1D6	3		0.8 kg	100 cm	80 D	M	130 €	A	45 D	A	28 U	A
Sabre de cavalerie	Tran. 1 M		1D6	3		0.9 kg	90 cm	60 D	G	120 €	A	40 D	A	25 U	A

Armes à feu

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Renaissance /Empire		Contem- porain		Futur proche		Science- fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Arquebuse	Arme d'épaule	-3	2D6	6	A partir de 1460. Ancêtre du fusil à épauler, auquel on met le feu avec une mèche posée sur un serpent de fer.	2.2 kg	0 - 10 m / 10 - 20 m / 20 / 40 m	700 D	M	520 €	R	80 D	A	35 U	A
Bâton à feu, ou trait à poudre	Arme d'épaule	-3	1D6+1	4	Petit canon portatif de calibre 15 à 30 mm environ, monté sur une hampe en bois ou métal et propulsant de petits boulets de pierre ou de plomb. L'allumage se fait à l'aide d'un « boutefeu » à l'extrémité enflammée. En Europe, dès le XIV ^e siècle. 1 tir tous les 3 Tours.	2.5 kg	0-5 m / 5 à 10 m / 10 à 20 m	800 D	G	250 €	R	40 D	A	20 U	A
Fusil de guerre à cartouche de papier	Arme d'épaule	-2	2D6+3	9	A partir de 1740/ 1 tir à chaque Tour	4.5 kg	0-30 m / 30-60 m / 60-120 m	600 D	M	700 €	R	90 D	A	40 U	A
Fusil à platine à silex	Arme d'épaule	-1	3D6	9	A partir de 1810/ 1 tir à chaque Tour	3.8 kg	0-50 m / 50-200 m / 200-400 m	580 D	G	780 €	R	100 D	A	45 U	A
Haquebute	Arme d'épaule	-3	2D6	6	A partir de 1370/ 1 tir tous les 3 Tours.	2.6 kg	0-30 m / 30-60 m / 60-120 m	750 D	M	450 €	R	70 D	A	30 U	A
Mousquet	Arme d'épaule	-3	2D6+2	8	En Europe, dès le XVI ^e siècle. Nécessite une petite fourche de support. Un tir tous les 2 Tours.	4 kg	0-25 m / 25-100 m / 100-200 m	600 D	M	570 €	R	85 D	A	40 U	A
Pistolet à cartouche de papier	Arme de poing	-1	2D6+2	8	A partir de 1740/ 1 tir à chaque Tour	1.2 kg	0-30 m / 30-60 m / 60-120 m	320 D	M	850 €	R	110 D	A	60 U	A
Pistolet à rouet	Arme de poing	-1	2D6	6	A partir de 1520 / 1 tir à chaque Tour.	1 kg	0 - 10 m / 10 - 20 m / 20 / 40 m	480 D	M	480 €	R	70 D	A	30 U	A

Armes lourdes

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Renaissance /Empire		Contem- porain		Futur proche		Science- fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D	Prix	D
Bombarde, tir de boulet	Arme lourde	-6	5D6+5	20	En Europe, dès le XIV ^e siècle. Projette soit un boulet de pierre ou de plomb, soit de la plommée (centaine de petites billes de plomb servant de mitraille, 1 touche par tranche de 3 succès.)	800 kg	0 - 40 m / 40-100 m / 100-300 m	2 000 D	M	1 400 €	R	200 D	A	100 U	A
Bombarde, tir de plommée	Arme lourde	-6	2D6+3	9			0-20 m / 20-60 / 60-120 m								



Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Renaissance /Empire	Contem- porain	Futur proche	Science- fiction				
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D		
Canon de 12 livres	Arme lourde	-6	8D6+8	32	En Europe vers 1800. Structure en acier, solide, tirant des boulets de 12 livres (5.8 kg). Nécessite 8 servants.	1 600 kg	0 - 200 m / 200 - 500 m / 500 - 1 000 m	2 500 D	M	1 200 €	R	250 D	A	120 U	A
Canon des frères Bureau	Arme lourde	-6	6D6+3	21	A partir de 1445. Premier canon monté sur affût. Tire des boulets de plomb.	800 kg	0 - 50 m / 50 - 200 m / 200 - 600 m	2 200 D	M	1 200 €	R	250 D	A	120 U	A
Couleuvrine ou scopette	Arme lourde	-6	4D6+3	15	A partir de 1410. Tire des billes de plomb de 18 mm	35 kg	0-80 m / 80-150 m / 150-300 m	700 D	M	700 €	R	120 D	A	60 U	A
Ribaudequin	Arme lourde	-6	2D6+4	10	Vers 1430. Ensemble de 8 à 12 couleuvrines disposées en éventail, tirant avec une trainée de poudre. 1 Touche par tranche de 3 succès.	320 kg	0-80 m / 80-150 m / 150-300 m	700 D / canon	M	4 500 €	R	1 000 D	A	500 U	A

Époque contemporaine

Armes de mêlée

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Contem- porain	Futur proche	Science- fiction			
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D
Batte de base-balle	Cont. 1m	0	1D3+1	3		0,9 kg	70 cm	40 €	C	12 D	C	6 U	C
Bombe de gaz lacrymogène	Arme de poing	0	1D6 PC	3 PC	Les dégâts ne s'appliquent qu'aux points de conscience	0,3 kg	2 m	25 €	A	8 D	C	3 U	C
Bombe de poivre	Arme de poing	0	1D6 PC	3 PC	Les dégâts ne s'appliquent qu'aux points de conscience	0,2 kg	2 m	16 €	A	8 D	C	3 U	C
Machette	Tran. 1m	0	1D6+1	4		1,4 kg	50 cm	50 €	A	15 D	A	7 U	A
Matraque	Cont. 1m	0	1D3+1	2	Produit des dégâts en PC et la moitié en Points de Vie	0,8 kg	50 cm	35 €	C	10 D	C	5 U	A
Matraque électrique 800 000 V	Cont. 1m	0	1D6	3	Produit autant de dégâts en Points de Vie qu'en Points de Conscience	1,8 kg	60 cm	180 €	R	40 D	A	20 U	A
Taser de contact	Corps-à-corps	0	1D6+1	4	Produit autant de dégâts en Points de Vie qu'en Points de Conscience	0,5 kg	20 cm	99 €	A	30 D	A	15 U	A

Armes de poing

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Contem- porain		Futur proche		Science- fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D
Beretta 92 steel 1	Arme de poing	0	Cal. 9 mm		Chargeur de 15 balles. Peut tirer en coup par coup ou semi-automatique	0,9 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	1600 €	R	500 D	R	200 U	R
Beretta 96 brigadier	Arme de point	0	Cal. 40		Chargeur de 15 balles. Peut tirer en coup par coup ou semi-automatique	0,7 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	845 €	R	250 D	R	120 U	R
Colt Submachine Gun	Arme de poing	0	Cal. 9 mm		Chargeur de 25 balles calibre 9 mm. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale.	3 kg	0-30 m / 30-60 m / 60-100 m	2 350 €	M	800 D	G	350 U	G
Glock 25	Arme de poing	0	Cal. 380		Chargeur de 15 balles calibre 9 mm	0,8 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	530 €	R	180 D	R	90 U	R
Glock 32	Arme de poing	0	Cal. 357 magnum		Chargeur de 15 balles calibre .357 magnum. Peut tirer en coup par coup ou semi-automatique.	1 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	560 €	R	180 D	R	90 U	R
Heckler & Kosh Mark 23	Arme de poing	0	Cal. 45		Modèle conçu pour les forces spéciales américaines. Magasin de 12 balles. Peut tirer en coup par coup ou semi-automatique.	1,6 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	2 400 €	R	800 D	R	350 U	R
Mini Uzi	Arme de poing	0	Cal. 9 mm		Chargeur de 25 balles ou 32 balles calibre 9 mm. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale.	3 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	1 200 €	G	400 D	G	200 U	G
Pistolet à impulsion électrique	Arme de poing	0	2D6+1 PC		Les dégâts ne touchent que sur les points de conscience. Modèle silencieux, avec une autonomie d'environ 15 000 tirs de 5 secondes (il faut recharger les câbles, cela prend 1 Tour)	250 g	0-3 m / 3-6 m / 6-9 m	800 €	R	200 €	A	80 U	A
Uzi	Arme de poing	0	Cal. 9 mm		Chargeur de 25 ou 32 balles calibre 9 mm. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale.	4 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	1 200	M	400 D	G	200 U	G



Armes d'épaule

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Contem-porain		Futur proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D	Prix	D
AK-47	Arme d'épaule	-1	Cal 7,62 russe		Fusil d'assaut avec chargeur de 30 balles. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale. Matériel extrêmement robuste ! En cas d'enrayement, une action suffira pour remettre l'arme en service !	5,2 kg	0-200 m / 200-400 m / 400-600 m	450 €	M	100 D	R	50 U	G
Beretta Cx4 STORM	Arme d'épaule	-1	Cal .40 ou Cal 9mm		Carabine de chasse employant des balles de revolver, au look de fusil d'assaut. Peut accueillir un magasin de 11 balles calibre .40 ou de 20 balles calibre 9mm. Peut tirer en coup par coup ou semi-automatique.	2,5 kg	0-50 m / 50-100 m / 100-250 m	775 €	R	200 D	R	100 U	A
Colt M4	Arme d'épaule	-1	Cal 5.56 OTAN		Fusil d'assaut avec chargeur de 30 balles. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale. Ce modèle peut être équipé d'un lance grenades et d'un viseur laser.	3 kg	0-200 m / 200-400 m / 400-600 m	1 000 €	G	300 D	R	150 U	G
Colt M16	Arme d'épaule	-1	Cal 5.56 OTAN		Fusil d'assaut avec chargeur de 30 balles. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale. Ce modèle peut être équipé d'un lance grenades et d'un viseur laser.	4 kg	0-200 m / 200-400 m / 400-600 m	1 200 €	M	400 D	G	200 U	G
Marlin 308 MX	Arme d'épaule	-5	Cal .308 Marlin		fusil de chasse équipé d'une lunette de visée. Magasin de 5 balles, 1 tir par Action.	3,5 kg	0-100 m / 100-200 m / 200-400 m	2 650 €	R	700 D	R	300 U	R
PGM Ultima Ratio	Arme d'épaule	-5	Cal. 7.62 OTAN		fusil de précision équipé d'une lunette de visée. Magasin de 10 balles, 1 tir par Action.	4,2 kg	0-200 m / 200-500 m / 500-1 000 m	4 500 €	S	1 500 D	G	700 U	R
Ruger KRL 12-26	Arme d'épaule	0	Cartouches cal 12		Fusil à pompe avec magasin de 6 cartouches. Matériel de haute qualité avec ajusteur de visée, supprime le malus d'initiative.	4 kg	0-30 m / 30-60 m / 60-100 m	1 700 €	G	550 D	R	220 U	R
Ruger KRL 28-26	Arme d'épaule	-1	Cartouches cal 28		Fusil à pompe avec magasin de 5 cartouches.	4 kg	0-30 m / 30-60 m / 60-100 m	1 600 €	R	500 D	R	200 U	R
Walther G22	Arme d'épaule	-1	Cal .22 long rifle		Carabine de sport incorporant un viseur et une lampe. Magasin de 10 balles.	4,2 kg	0-50 m / 50-100m / 100-250m	980 €	R	300 D	A	150 U	A

Munitions pour armes de poing

Type de munition	Dégâts		Poids	Contem-porain		Futur proche		Science-fiction		Type de munition	Dégâts		Poids	Contem-porain		Futur proche		Science-fiction	
	Variables	Fixes		Prix	D	Prix	D	Prix	D		Variables	Fixes		Prix	D	Prix	D	Prix	D
Calibre .22, boîte de 50 balles	1D6	3	140 g	9 €	R	3 D	R	1 U	R	Calibre .40, boîte de 50 balles	2D6+1	7	750 g	34 €	R	11 D	R	5 U	R
Calibre .32, boîte de 50 balles	1D6+2	5	250 g	22 €	R	8 D	R	4 U	R	Calibre .45, boîte de 50 balles	2D6+2	8	750 g	37 €	R	12 D	R	6 U	R
Calibre .357 magnum, boîte de 50 balles	2D6+3	9	500 g	30 €	G	9 D	G	4 U	G	Calibre .44 magnum, boîte de 50 balles	2D6+1	7	800 g	46 €	G	14 D	G	7 U	R
Calibre .38, boîte de 50 balles	2D6	6	500 g	27 €	R	8 D	R	4 U	R	Calibre 9 mm, boîte de 50 balles	2D6	6	400 g	16 €	R	5 D	R	2 U	R

Munitions pour armes d'épaule

Type de munition	Dégâts		Poids	Contem-porain		Futur proche		Science-fiction		Type de munition	Dégâts		Poids	Contem-porain		Futur proche		Science-fiction	
	Variables	Fixes		Prix	D	Prix	D	Prix	D		Variables	Fixes		Prix	D	Prix	D	Prix	D
Calibre .22 L.R., boîte de 50 balles	1D6+2	5	120 g	70 €	R	10 D	R	4 U	R	Calibre 7.62 OTAN, boîte de 240 balles	3D6	9	2.5 kg	170 €	G	50 D	R	20 U	R
Calibre .222 remington, boîte de 20 balles	2D6+2	8	90 g	20 €	R	7 D	R	3 U	R	Calibre 7.62 Russe, boîte de 50 balles	3D6	9	600 g	75 €	G	22 D	R	11 U	R
Calibre 5.56, boîte de 50 balles	2D6+2	8	250 g	32 €	G	9 D	G	4 U	G	Calibre 12.7 Russe, boîte de 250 balles	5D6	15	3.5 kg	220 €	G	60 D	G	30 U	R
Calibre 7 mm Mauser, boîte de 20 balles	3D6	9	200 g	44 €	R	12 D	R	6 U	R	Calibre 14.5 Russe, boîte de 250 balles	5D6	15	4 kg	250 €	R	65 D	R	32 U	R

Type de munition	Dégâts		Poids	Contem- porain	Futur proche	Science- fiction	Type de munition	Dégâts		Poids	Contem- porain	Futur proche	Science- fiction
	Variables	Fixes		Prix	D	Prix		Variables	Fixes		Prix	D	Prix
Balle calibre 28, boîte de 10 balles	2D6+2	8	200 g	21 €	R	7 D	Balle calibre 12, boîte de 8 balles	4D6	12	180 g	22 €	R	7 D
Chevrotine cal. 28, boîte de 10 cartouches.	1D6+2	5	210 g	20 €	R	7 D	Chevrotine cal. 12, boîte de 10 cartouches.	3D6	9	200 g	21 €	R	7 D
Balle calibre 20, boîte de 10 balles	3D6	9	190 g	19 €	R	6 D	Balle calibre 10, boîte de 8 balles	4D6+2	15	200 g	23 €	R	7 D
Chevrotine cal. 20, boîte de 10 cartouches.	2D6+2	8	200 g	18 €	R	5 D	Chevrotine cal. 10, boîte de 10 cartouches.	3D6+2	11	220 g	21 €	R	7 D
Balle calibre 16, boîte de 10 balles	3D6+2	11	230 g	22 €	R	7 D	Holland & H. Royal 600 Nitro Express, boîte de 10 balles	4D6+2	14	590 g	120 €	R	28 D
Chevrotine cal. 16, boîte de 10 cartouches.	3D6	9	230 g	21 €	R	7 D	Holland & H. Royal 700 Nitro Express, boîte de 10 balles	5D6+2	17	650 g	150 €	R	30 D

Armes lourdes

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Contem- porain	Futur proche	Science- fiction
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix
Lance grenades individuel / mortier	Lance grenades	-1	Grenades		Ce type d'arme s'emploie de façon individuelle	2 kg	80 - 200 m / 200 - 400 m / 400 - 600 m	600 €	G	200 D
Lance roquettes	Lance roquettes	-1	Roquette		Conçu pour être employé porté sur l'épaule.	4.5 kg	0-40 m / 40-200 m / 200-400 m	3 500 €	M	900 D
Mitrailleuse légère	Arme lourde	-1	Balles de calibre 5.56, 12.7, 14, etc.		Conçue pour être utilisée avec un trépied, sinon nécessite une FORCE minimale de 3.	5 kg	0-40 m / 40-200 m / 200-400 m	1 800 €	M	600 D
Pistolet lance grenades	Arme de poing	0	Grenades			700 g	0-20 m / 20-50 / 50-200 m	150 €	G	45 D

Munitions pour armes lourdes

Nom de l'arme	Type	Dégâts		Spécial	Poids	Contem- porain	Futur proche	Science- fiction
		Variables	Fixes			Prix	D	Prix
Dynamite	Explosif	5D6+3	18		1 kg	30 €	R	10 D
Grenades incendiaires, boîte de 6	Grenade	voir spécial		2D6+2 puis 2D6 chaque tour pendant 1D6 tours. Si l'incendie peut se propager, le feu se diffuse.	1.2 kg	36 €	M	12 D
Grenades à fragmentation, boîte de 6	Grenade	3D6	9	Dégâts x2 sur les cibles non protégées, localisation sur la table des explosions.	1.5 kg	30 €	M	10 D
Grenades explosives, boîte de 6	Grenade	4D6+3	15	Localisation sur la table des explosions.	1.2 kg	30 €	M	10 D
Grenades flash, boîte de 6	Grenade	voir spécial		1D6 tours à - 4 pour la vue	1.2 kg	24 €	G	8 D
Mini grenades, boîte de 6	Grenade	3D6	9	Grenades explosives petit modèle employées sur des lanceurs portatifs	0,6 kg	18 €	M	6 D
Roquettes à haut explosif	Lance roquettes	8D6	24	Les ogives comportent un très puissant explosif. Le souffle supprime 1D6 de dégâts / m de distance	4.5 kg	800 €	M	250 D
Roquettes antipersonnel	Lance roquettes	6D6	18	L'ogive emporte un puissant explosif et des projectiles à fragmentation. Les dégâts sont x2 sur les cibles non protégées. Le souffle supprime 1D6 de dégâts / m de distance	4.6 kg	800 €	M	250 D
Roquettes antivéhicules	Lance roquettes	8D6	24	Ces projectiles sont conçus pour percer les blindages et n'explosent pas s'ils ratent une cible résistante. Le souffle supprime 2D6 / m de distance	3 kg	800 €	M	250 D

Protections et armures

Nom de l'arme	Zone protégée	Prot.	Spécial	Poids	Contem-porain		Futur proche		Science-fiction	
					Prix	D	Prix	D	Prix	D
Blouson de cuir	Torse	3		3 kg	120 €	A	40 D	A	20 U	A
Bouclier en composite	Bras du bouclier	+4		1,5 kg	450€	G	150 D	G	70 U	A
Casque en composite	Tête	7		1 kg	250€	G	80 D	G	40 U	A
Chemise pare balles en DYNEEMA	Torse et bras	9	Vêtements d'apparence normale, discrets	0,6 kg	1 800€	A	600 D	A	200 U	A
Combinaison ignifugée	Tout le corps !	5	Passé à 14 contre le feu. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	5 kg	2 200€	A	500 D	A	200 U	A
Combinaison NBC	Tout le corps !	5	Conçu pour résister aux gaz, radiations, produits chimiques. Totalement hermétique, bouteille d'oxygène d'une heure. Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	6 kg	3 500€	M	1000 D	G	500 U	R
Coquille en composite	Bassin	5		0,2 kg	20 €	C	8 D	C	4 U	C
Gilet pare balles, catégorie IV avec céramique	Torse	14	Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	4 kg	1 500€	G	500 D	R	200 U	A
Pantalon pare balles en DYNEEMA	Jambes et bassin	9	Vêtements d'apparence normale, discrets	3 kg	3 000€	A	1 000 D	A	500 U	A
Tenue de camouflage	Torse, Bras, Jambes et Bassin	3	Double la difficulté due à la distance pour les armes (portée moyenne, longue ou extrême)	4 kg	240€	A	80 D	A	40 U	A

Futur proche Armes de mêlée

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Futur proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D
Bague à monofilament	Tran. 2m	-1	3D6+2	11	La bague se manie à deux mains. L'une des mains porte la bague, l'autre tient le bout du monofilament par un anneau spécial. Le monofilament a une longueur de 3 mètres. On ajoute le score de DEXTÉRITÉ au lieu de celui de FORCE ! Un échec critique touche automatiquement l'utilisateur (jet de localisation)	0,1 kg	2 mètres	4 500 D	S	1 000 U	A
Bâton étourdissant	Cont. 2m	-1	1D6+2	5	Les deux extrémités du bâton sont électrifiées. Les dégâts sont en PV et en PC.	2 kg	2 mètres	120 D	G	40 U	A
Fouet à monofilament	Tran. 1m	-1	3D6+2	11	Le fouet se manie avec une main. Le câble monofilament a une portée de 5 mètres. On ajoute le score de DEXTÉRITÉ au lieu de celui de FORCE. Un échec critique touche automatiquement l'utilisateur (jet de localisation)	2,5 kg	5 mètres	5 000 D	S	1 500 U	A
Gant électrocuteur	Corps-à-corps	0	1D6	3	Le gant est en matière isolante, recouverte d'un mince treillis métallique. Il contient 8 charges électrostatiques et nécessite 1 heure pour être rechargé. Les dégâts s'ajoutent à ceux des coups donnés et s'appliquent en PV et PC.	0,9 kg	bras	200 D	R	80 U	A
Épée à 2 mains à monofilament	Tran. 2m	-1	3D6+2	11	Le fil de la lame est parcouru par un champ énergétique lui maintenant un tranchant mono-moléculaire.	2,5 kg	100 cm	3 000 D	S	1 000 U	A
Vibro-Couteau	Tran. 1m	0	1D6+1	4	Lame vibrante au pouvoir tranchant	0,6 kg	30 cm	600 D	G	300 U	A
Vibro-épée	Tran. 1m	0	1D6+4	7	Lame vibrante au pouvoir tranchant	2 kg	70 cm	1 500 D	G	700 U	A
Épée longue à monofilament	Tran. 1m	0	2D6+1	7	Le fil de la lame est parcouru par un champ énergétique lui maintenant un tranchant mono-moléculaire.	1,2 kg	70 cm	2 000 D	S	900 U	A

Armes de tir

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Futur proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D
Carabine à pulsion	Arme d'épaule	-1	2D6+1	7	Magasin de 80 billes. Peut tirer en coup par coup, et semi-automatique. Arme silencieuse.	3 kg	0-80 m / 80-150 m / 150-300 m	1 000 D	G	500 U	A
Pistolet lance-flammes	Arme de poing	-1	2D6+1	7	Arme composée d'un gros revolver et d'un réservoir placé en dessous. Surnommé le «fly-tox» à cause de sa forme particulière, ce pistolet projette une flamme chimique à 2500°C et peut tirer 4 fois.	2 kg	0-10 m / 10-20 m / 20-30 m	800 D	G	400 U	G

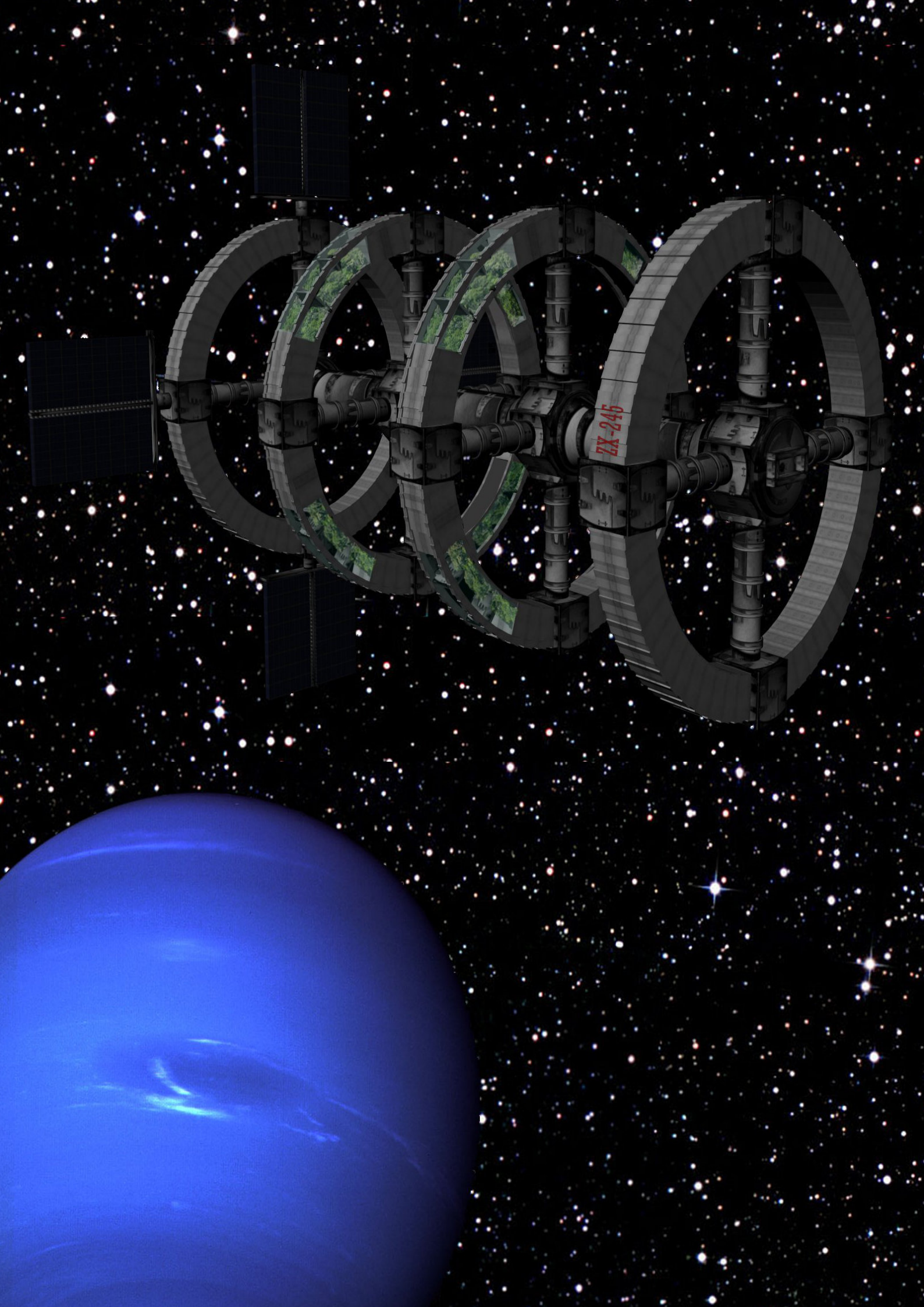
Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Futur proche		Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D	Prix	D
Pistolet lance-flammes lourd	Arme d'épaule	-1	3D6	9	Arme composée d'un gros revolver se tenant à deux mains et d'un réservoir placé en dessous. Ce pistolet projette une flamme chimique à 2500°C et peut tirer 10 fois.	3,5 kg	0-10 m / 10-20 m / 20-30 m	1 600 D	M	800 U	G
Pistolet mitrailleur à pulsion	Arme de poing	0	2D6+1	7	Chargeur de 60 billes. Peut tirer en coup par coup, semi-automatique et rafale. Arme silencieuse.	4 kg	0-60 m / 60-150 m / 150-250 m	2 000 D	G	1 000 U	G
Revolver à pulsion	Arme de poing	0	2D6+1	7	Magasin de 10 billes. Peut tirer en coup par coup et semi-automatique. Arme silencieuse.	1,2 kg	0-40 m / 40-100 m / 100-200 m	700 D	G	350 U	G
Surgénérateur laser	Arme d'épaule	-3	2D6+3	9	Arme composée d'un gros pack énergétique dorsal et d'un fusil à canon court, relié au pack par un gros câble de fibre optique. L'arme ne tire qu'une fois par tour et émet un sifflement caractéristique pendant qu'elle se charge.	9 kg (pack) + 2 kg (fusil)	0-200 m / 200-400 m / 400-800 m (divisé par 2 en cas de pluie ou de brouillard)	9 000 D	M	1 000 U	G
Billes pour arme à pulsion (boîte de 50)	munition	-	2D6+1	7	Ces billes mesurent 0,8 mm de diamètre, elles sont chargées électriquement et délivrent une décharge électrique en cas d'impact. Il faut une arme équipée d'un lanceur électromagnétique, appelée «arme à pulsion» pour l'employer.	70 g	-	30 D	G	15 U	G

Protections et armures

Nom de l'arme	Zone protégée	Prot.	Spécial	Poids	Futur proche		Science-fiction	
					Prix	D	Prix	D
Blouson blindé	Torse, Bras	7		4 kg	800 D	G	400 U	A
Casque blindé	Tête	7		1.3 kg	400 D	G	200 U	A
Chemise pare balles en tissus composites	Torse, Bras	11	Vêtements d'apparence normale, discrets	0.6 kg	2 500 D	A	1 200 U	A
Combinaison blindée	Torse, Bras, Jambes, Bassin	14	Camouflage urbain ou campagne, double la difficulté due à la distance pour les armes (portée moyenne, longue ou extrême, uniquement). Résiste au feu et aux produits chimiques. Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ.	8 kg	12 000 D	M	6 000 U	G
Gilet pare balles multifeuilles	Torse	16	Gilet pare balles composé de plus de mille couches très fines de tissus et métaux. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ.	6 kg	5 000 D	G	2 500 U	R
Pantalon pare balles en tissus composites	Jambes, Bassin	11	Vêtements d'apparence normale, discrets	0.6 kg	2 500 D	A	1 200 U	A
Tenue de camouflage pare balles	Torse, Bras, Jambes, Bassin	11	Tissus composites extrêmement résistants, d'aspect camouflage urbain ou campagnard. Double la difficulté due à la distance pour les armes (portée moyenne, longue ou extrême uniquement). Comporte une capuche qui donne une protection de 4 à la tête et confère le camouflage (divise par deux les jets de fouille et perception) Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	7 kg	7 000 D	M	3 500 U	G

L'équipement

Nom de l'objet	Description	Poids	Futur proche		Science-fiction	
			Prix	D	Prix	D
Écran standard	Écran de taille variable, pour ordinateur. Prix par pouce linéaire	400 g	20 D	C	10 U	C
Jumelles électroniques	Grossissement jusqu'à 200 fois, vision nocturne	200 g	30 D	C	15 U	C
Lampe torche		60 g	5 D	C	2 U	C
Lunettes lumière faible	Permettent de voir la nuit comme en plein jour	50 g	100 D	C	50 U	C
Lunettes thermographiques	Permettent de voir les sources de chaleur	50 g	100 D	C	50 U	C
Masque respiratoire	Permet de respirer sous l'eau (jusqu'à 6 mètres de profondeur) ou dans un milieu toxique pendant 1 heure	200 g	60 D	C	30 U	C
Masque : recharge	Recharge d'une heure pour masque respiratoire	40 g	10 D	C	5 U	C
Mini émetteur-récepteur	Portée de 10 km	15 g	30 D	C	15 U	C
Montre téléphone cellulaire	Permet de téléphoner de façon très discrète	-	150 D	C	75 U	C
Ordinateur personnel	Petit écran de 15 cm de haut sur 20 cm de large avec clavier escamotable. Permet d'accéder à la Matrice.	0,8 kg	500 D	C	250 U	C



Nom de l'objet	Description	Poids	Futur proche		Science-fiction	
			Prix	D	Prix	D
Ordinateur personnel de poignet	Montre ordinateur dotée d'un écran de 4 cm sur 3 cm, fournie avec un clavier sans fil qui doit être emporté séparément. Pour être utilisé convenablement, un écran séparé doit être utilisé. Contient des programmes en version légère et permet de se connecter à la Matrice si l'on dispose d'une interface neuronale.	100 g	600 D	C	300 U	C
Ordinateur personnel standard	Ressemble à un écran plat avec clavier escamotable. Si l'utilisateur a une interface neuronale, il permet de se connecter à la Matrice.	2 kg	800 D	C	400 U	C
Passe magnétique	Permet d'ouvrir la plupart des portes fermées électroniquement. Le coût est indiqué par point de bonus au jet de «crochetage»	-	1 000 D	G	500 U	R
Pistolet à grappin	Ce pistolet projette un grappin à plus de 50 mètres. Il comporte un câble métallique relié à une bobine interne, qui peut supporter jusqu'à 1 tonne.	600 g	50 D	A	25 U	A
Téléphone cellulaire		200 g	100 D	C	50 U	C

Implants cybernétiques

Dans le futur proche, les humains pourront remplacer certains membres par des prothèses cybernétiques. Que ce soit par obligation, suite à une amputation, ou par choix volontaire, ces implants rendront l'humain «Homo sapiens cyberneticus».

Il est parfois difficile de supporter un corps étranger en soi, même quand on n'a pas eu le choix. Chaque implant est doté d'un score de «Rejet».

Lorsque le porteur se réveille, il doit faire un test de MORAL opposé au score de REJET de l'implant (ou au

score cumulé des nouveaux implants si plusieurs ont été installés en même temps). Chaque dé d'échec fait perdre un point de SANTÉ MENTALE. Un échec impose de refaire un nouveau test de MORAL au bout de 1D6 jours, opposé au nombre de dés d'échec restants.

Lorsque le porteur doit faire des jets RELATIONNELS, ceux-ci peuvent subir un malus correspondant au score de REJET des implants visibles (avec un maximum de -6). C'est au Maître de jeu de décider si un malus doit être appliqué ou pas, selon les origines sociales et les opinions de l'interlocuteur.

Exemple : un personnage blessé au visage fait remplacer sa peau brûlée par une peau blindée (3 points de REJET) et ses deux yeux par des yeux cybernétiques basiques (2 x 4 points de REJET), pour un total de 11 points de REJET. Après quelques semaines passées à s'habituer à son nouvel aspect (en perdant quelques points de SANTÉ MENTALE), le personnage devra s'habituer à subir un malus de -6 à ses jets RELATIONNELS lorsqu'il essaiera de séduire ou de baratiner, par contre il bénéficiera d'un bonus de +3 lorsqu'il tentera d'intimider !

Nom de l'implant	Description	Poids	Rejet	Futur proche		Science-fiction	
				Prix	D	Prix	D
Blindage subdermal	Blindage sous-cutané apportant un bonus de Protection de 1 à 4. Le prix correspond au blindage d'une seule localisation du corps, pour un point de protection. Le poids est 500 g / point de vie au delà de 0 pour chaque point de Protection accordé. Le REJET n'a pas d'influence sur les jets RELATIONNELS.	variable	1 / point de vie au delà de zéro	8 000 D	G	4 000 U	G
Connecteur d'arme	Connecteur placé sur la paume de la main, permettant d'utiliser les armes interfacées. Une arme interfacée coûte le double de son prix de vente et fournit un bonus de +1 au tir.	-	1	1 400 D	G	700 U	G
Griffes cybernétiques	Lot de trois griffes rétractables en matériau composite implantées sur le dessus de la main. Les griffes sont contrôlées par contraction musculaire. Elles apportent un bonus de 1D3 / 2 points de dégâts aux attaques au corps-à-corps. Le prix est pour une main.	250 g	2	900 D	G	450 U	G
Interface neuronale	Complexe maillage électronique greffé sur le cerveau, permettant de se connecter psychiquement à la Matrice via un ordinateur. L'usage de l'interface place l'utilisateur dans un coma contrôlé, son esprit se déplace dans le monde des ordinateurs via une illusion sensorielle.	-	2	6 500 D	A	3 000 U	C
Muscles renforcés	Implants biomécaniques renfonçant les muscles et augmentant la puissance musculaire. Les muscles peuvent apporter un maximum de +3 à la FORCE. Le prix et le score de REJET correspondent à un point de bonus. Le REJET n'a pas d'influence sur les jets RELATIONNELS.	2,5 kg	3	4 600 D	A	2 300 U	A
Ceil cybernétique basique	Cet implant remplace un seul œil. Il permet de disposer de la vision nocturne et thermographique, il incorpore un zoom x20. De plus s'il est couplé à un connecteur d'arme il accorde un bonus de +1 supplémentaire à la visée. L'œil est fixé sur un support métallique occupant l'orbite.	300 g	4	4 000 D	C	3 200 U	C
Ceil cybernétique ressemblant	Cet implant remplace un seul œil. Il permet de disposer de la vision nocturne et thermographique, il incorpore un zoom x20. De plus s'il est couplé à un connecteur d'arme il accorde un bonus de +1 supplémentaire à la visée. L'œil est d'aspect parfaitement naturel. Le REJET n'a pas d'influence sur les jets RELATIONNELS.	150 g	1	7 500 D	C	3 200 U	C
Peau artificielle caméléon	La peau peut s'adapter au décor sur simple pression d'un capteur dissimulé, et accorde un bonus de +2 aux tests de furtivité. Le prix correspond à la modification d'une seule localisation du corps.. Le poids est 120 g / point de vie au delà de 0.	variable	1 / point de vie au delà de zéro	2 500 D	A	1 200 U	A

Nom de l'implant	Description	Poids	Rejet	Futur proche		Science-fiction	
				Prix	D	Prix	D
Peau artificielle renforcée	La peau est renforcée d'un feuilletage souple d'alliages qui lui confère un bonus de +1 en Protection.. Le prix correspond à la modification d'une seule localisation du corps.. Le poids est 150 g / point de vie au delà de 0. Elle peut avoir la couleur que désire le porteur (il est possible de changer la couleur en allant en laboratoire). Si l'aspect naturel est choisi, le REJET n'a pas d'influence sur les jets RELATIONNELS.	variable	1 / point de vie au delà de zéro	2 000 D	G	1 000 U	G
Peau blindée	La peau est renforcée d'un feuilletage souple d'alliages qui lui confère un bonus de +2 en Protection.. Le prix correspond à la modification d'une seule localisation du corps.. Le poids est 220 g / point de vie au delà de 0. Elle peut avoir la couleur que désire le porteur (il est possible de changer la couleur en allant en laboratoire). Si l'aspect naturel est choisi, le REJET est limité à 1.	variable	1 / point de vie au delà de zéro	3 000 D	G	1 500 U	G
Support de puce neuronale	Cet implant permet d'accueillir jusqu'à 5 puces PIS ou PCI (voir ci-dessous). Le prix correspond à un seul emplacement de puce.	-		2 000 D	A	1 000 U	A

Dans le futur proche, des implants fixés directement sur le crâne et reliés au cerveau permettront d'accueillir des puces cybernétiques appelées puces neuronales. Ces puces de la taille d'une pièce d'un euro renfermeront des connaissances, de la musique et même des films qui pourront être

vécus en illusion sensorielle. Les Puces à Induction Sensorielle (ou PIS) permettent de ressentir une illusion concrète: odeurs, bruits, situations... Tout est plus vrai que nature ! C'est l'avenir du cinéma... Les Puces de Connaissance Induites (ou PCI) contiennent des savoirs théoriques et pratiques. Avec une

puce de bonne qualité, un parfait néophyte saura parler l'anglais à la perfection, réparer une voiture ou comprendre l'araméen ancien... tant qu'il aura la puce d'enclenchée ! Ces puces n'apprennent rien, elles donnent une connaissance qui ne dure que tant qu'elles sont sur le support de puce neuronale.

Nom de la puce	Description	Poids	Futur proche		Science-fiction	
			Prix	D	Prix	D
Puce antidouleur	Cette PIS est surtout employée dans le milieu médical. Plus efficace qu'un médicament, elle bloque la sensation de douleur. Elle permet d'opérer sans anesthésie. Cette puce a été détournée de son usage médical par les militaires et mercenaires, car elle permet aussi de continuer à se battre sans ressentir la fatigue ou la souffrance... Au delà de quelques heures, son efficacité diminue. L'utiliser plus de 6 jours d'affilée finit par entraîner un test de MORAL quotidien opposé à une difficulté de 1D6. Chaque dé d'échec entraîne une perte de 1 point de SANTÉ MENTALE.	-	10 000 D	R	5 000 U	R
Puce de compétence	Ce type de PCI est mieux qu'une encyclopédie portable ! Elle contient les connaissances sur un sujet (une compétence, dans le jeu). Elle accorde un bonus de +1 à +5 à une compétence NON MARTIALE. Le prix indiqué est pour chaque point de bonus.	-	1 500 D	A	700 U	A
Puce martiale	Ces PCI sont sévèrement réglementées. Elles renferment les connaissances en rapport avec le combat : art martial, maniement d'armes ou d'explosifs... Une PCI martiale confère un bonus de +1 à +5 dans une compétence martiale. Le prix indiqué est pour chaque point de bonus.	-	3 000 D	G	1 500 U	G
Puce musicale	Ces PIS sont les plus simples du marché. Chacune renferme 1 à 2 heures de musique en très haute qualité sensorielle. La musique ne sera perceptible que par le porteur de la puce.	-	5 D	C	1 U	C
Puce neurosensorielle	Ces PIS sont extrêmement complexes ! Elles permettent de vivre un rêve programmé : visiter un monument comme si on y était vraiment, participer à un film au lieu d'en être un simple spectateur, etc. Tout semble réel : sensations, émotions, plaisir...	-	50 D	C	20 U	C
Puce vidéo	Ces PIS sont un peu plus performantes que les puces musicales. Elles permettent de voir un film d'une à deux heures. Le film est de très haute qualité et n'est visible que pour le porteur de la puce.	-	8 D	C	2 U	C

Les véhicules

Nom de l'objet	Description	Poids	Futur proche		Science-fiction	
			Prix	D	Prix	D
Camionnette	Véhicule professionnel hybride d'une contenance de 10m ³ , roulant à l'éthanol et électricité. Vitesse maximale de 160 km/h. 3 places dans l'habitacle.	2 tonnes	22 000 D	R	11 000 U	R
Camionnette blindée	Véhicule des troupes de sécurité, fourni avec un blindage léger (protection 10). Peut accueillir jusqu'à 10 personnes.	4 tonnes	200 000 D	G	100 000 U	G
Camionnette volante	Véhicule volant fonctionnant à l'hydrogène liquide, équipé d'une I.A. accordant un bonus de +3 aux tests de conduite et de vol. 2 places et contenance maximale de 5 m ³ , 1 Tonne maximums. Vitesse maximale 200 km/h à une altitude maximale de 500 m.	1 tonne	90 000 D	R	45 000 U	R
Exosquelette	Exosquelette destiné à l'industrie, fourni avec deux pinces et un stock d'outils. Peut soulever jusqu'à 20 tonnes. 1 place.	1 tonne	60 000 D	A	30 000 U	A

Nom de l'objet	Description	Poids	Futur proche		Science-fiction	
			Prix	D	Prix	D
Exosquelette de combat	Exosquelette employé par les troupes d'assaut anti-cyborg. Équipé d'une mitrailleuse légère calibre 7,62, d'un canon d'assaut calibre 50 et d'un lance grenades. Peut soulever jusqu'à 20 tonnes avec sa pince anti-barricade. 1 place dans un habitacle blindé (protection 15)	3 tonnes	480 000 D	M	200 000 U	G
Hovertank léger	Tank sur coussin d'air, légèrement blindé (protection 10). Généralement équipé d'un canon de 80 et d'une mitrailleuse cal. 7,62. 4 places. Le tank dispose d'une I.A. accordant un bonus de +2 aux tests de conduite et +3 aux tirs.	8 tonnes	5 millions D	G	2 millions U	G
Hovertank lourd	Tank sur coussin d'air, blindé (protection 20). Généralement équipé d'un canon de 120 et d'un lance missile 6 tubes. 4 places. Le tank dispose d'une I.A. accordant un bonus de +2 aux tests de conduite et +3 aux tirs.	15 tonnes	18 millions D	M	9 millions U	G
Limousine de luxe	Grosse voiture roulant à l'éthanol, 6 places. Vitesse maximale de 250 km/h. Grand luxe, confort et beaux équipements.	2,5 tonnes	1 million D	R	500 000 U	R
Moto petite cylindrée	Moto roulant à l'éthanol, équipée d'une I.A. accordant un bonus de +2 aux tests de conduite, vitesse maximale de 200 km/h	110 kg	4 500 D	R	2 000 U	R
Moto puissante	Moto roulant à l'hydrogène liquide, équipée d'une I.A. accordant un bonus de +3 aux tests de conduite, vitesse maximale 450 km/h	300 kg	15 000 D	R	7 500 U	R
Voiture de sport	Voiture roulant à l'hydrogène liquide, équipée d'une I.A. accordant un bonus de +3 aux tests de conduite. 2 places. Vitesse maximale 350 km/h	1,2 tonnes	60 000 D	R	30 000 U	R
Voiture légère, citadine	Voiture électrique, 3 places. Autonomie 500 km, vitesse maximale 100 km/h	450 kg	6 000 D	R	3 000 U	R
Voiture volante de luxe	Véhicule volant fonctionnant à l'hydrogène liquide, équipé d'une I.A. accordant un bonus de +3 aux tests de conduite et de vol. 2 places de grand confort, disposant d'un système de puces sensorielles intégrées. Vitesse maximale 400 km/h à une altitude maximale de 500 m.	600 kg	250 000 D	R	120 000 U	R
Voiture volante légère	Véhicule volant fonctionnant à l'hydrogène liquide, équipé d'une I.A. accordant un bonus de +3 aux tests de conduite et de vol. 2 places. Vitesse maximale 400 km/h à une altitude maximale de 500 m.	280 kg	65 000 D	R	30 000 U	R

Science fiction

La science-fiction propose de nombreux types d'univers, plus ou moins réalistes. La mention «univers de Hard S.F.» indique des technologies réalistes selon nos connaissances actuelles.

Armes de mêlée

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Allonge	Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D
Arme à champ de force énergétique	Variable	-	+1D6+1	+4	L'arme est entourée d'un champ de force crépitant qui fait autant de dégâts en P.C. qu'en Points de Vie.	+400 g	-	1 700 U	M
Arme à tranchant énergétique	Tran. à 1 m ou 2m	-	+2D6+2	+8	Épée équipée d'un générateur d'énergie qui produit un tranchant au fil mortel.	+300g	-	2 800 U	M
Bâton étourdissant	Cont. 2m	0	2D6PC	6 PC	Arme non mortelle, elle ne fait que des dégâts en Points de Conscience. Univers de Hard S.F.	2,6 kg	1m80	120 U	A
Vibro hache	Tran. 1m	0	2D6+2	8	Lame vibrante extrêmement tranchante. Univers de Hard S.F.	3,5 kg	80 cm	500 U	G
Vibro lame	Tran. 1m	0	1D6+4	7	Lame vibrante extrêmement tranchante. Univers de Hard S.F.	2,4 kg	100 cm	500 U	G

Armes de tir

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D
Crache foudre	Arme de poing	0	1D6+4	7	20 munitions. Ces armes sont rares, elles projettent un violent éclair en suivant un fin rayon de plasma. Elles font la totalité de leurs dégâts en PV et la moitié en PC. Les appareils électriques non isolés subissent le double de dégâts.	3 kg	0-30 / 30-60 / 60-100	6 000 U	G
Crache foudre lourd	Arme d'épaule	0	3D6+4	13	30 munitions. Ces armes sont rares, elles projettent un violent éclair en suivant un fin rayon de plasma. Elles font la totalité de leurs dégâts en PV et la moitié en PC. Les appareils électriques non isolés subissent le double de dégâts.	5 kg	0-30 / 30-100 / 100-300	9 500 U	G
Éclateur léger	Arme de poing	0	2D6+1	7	Pack énergétique de 25 tirs. Cette arme projette une violente onde de choc.	1 kg	0-10 / 10-25 / 25-50	1 600 U	M
Éclateur lourd	Arme de poing	0	4D6	12	Pack énergétique de 12 tirs seulement, l'arme est plus puissante mais moins autonome, elle est aussi plus bruyante!	1 kg	0-10 / 10-25 / 25-50	2 500 U	M
Fusil à micro ondes	Arme d'épaule	-1	2D6+5	11	Pack énergétique de 20 tirs. Cette arme fait bouillir les liquides, elle produira l'ébullition du sang en quelques secondes. Les robots et les machines sont immunisés, ainsi que les porteurs d'armure lourde. Univers de Hard S.F.	3 kg	0-50 / 50-100 / 100-150	4 000 U	M

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D
Fusil éclateur	Arme d'épaule	-1	4D6+1	13	Pack énergétique de 100 tirs. Cette arme projette une violente onde de choc.	3,4 kg	0-60 / 60-150 / 150-250	3 800 U	M
Fusil Électro-Magnétique	Arme d'épaule	-1	3D6+3	12	L'arme projette des projectiles avec une force Électro-Magnétique à grande vitesse. Chargeur de 150 projectiles. Peut tirer en coup par coup ou en rafale. Univers de Hard S.F.	4,7 kg	0-50 / 50-100 / 100-300	4 200 U	G
Fusil laser d'assaut	Arme d'épaule	0	4D6+2	14	Pack énergétique de 500 tirs. Peut tirer en coup par coup ou en rafale.	4 kg	0-50 / 50-100 / 100-150	6 000 U	G
Fusil laser de chasse	Arme d'épaule	0	2D6+1	7	Pack énergétique de 50 tirs	2,8 kg	0-50 / 50-100 / 100-150	900 U	A
Lance plasma	Arme d'épaule	-2	8D6+8	32	Pack dorsal énergétique de 10 charges permettant d'alimenter les énormes besoins de la chambre plasmatique. L'arme projette des jets d'énergie à très haute température. Le moindre impact produit une explosion sur 1D6 mètres et fait des dégâts sur la Table de localisation des explosions.	12 kg (pack) + 4 kg (lanceur)	0-20 / 20-40 / 40-80	12 000 U	M
Mini pistolaser	Arme de poing	0	1D6+1	4	Pack énergétique de 10 tirs	0,4 kg	0-3 / 3-10 / 10-20	500 U	G
Pistolaser	Arme de poing	0	2D6+1	7	Pack énergétique de 100 tirs	1 kg	0-10 / 10-30 / 30-120	500 U	G
Pistolaser de sécurité	Arme de poing	0	2D6+1	7 PC	Pack énergétique de 100 tirs. Ce pistolet fait la moitié des dégâts en Points de vie et la totalité en dégâts paralysants.	1 kg	0-10 / 10-30 / 30-120	250 U	A
Pistolaser lourd	Arme de poing	0	4D6+2	14	Pack énergétique de 50 tirs	1,3 kg	0-10 / 10-30 / 30-120	1 000 U	G
Pistolet Électro-Magnétique	Arme de poing	0	3D6+3	12	L'arme projette des projectiles avec une force Électro-Magnétique à grande vitesse. Chargeur de 25 projectiles. Peut tirer en coup par coup ou en rafale. Univers de Hard S.F.	1,2 kg	0-20 / 20-40 / 40-100	900 U	G
Pistolet lance aiguilles	Arme de poing	0	1 + poison		Chargeur de 3 munitions. Cette arme projette silencieusement une petite aiguille de glace spéciale composée d'un poison adapté à l'espèce de la cible. Le poison dépendra du contrat. Cette arme est illégale sur la plupart des mondes.	0,6 kg	0-5 / 5-10 / 10-20	15 000 U	S

Armes lourdes

Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D
Canon Électro-Magnétique d'assaut	Arme lourde	-3	7D6+5	20	L'arme projette des projectiles avec une force Électro-Magnétique à grande vitesse. Chargeur de 20 projectiles. Peut tirer en coup par coup ou en rafale. Univers de Hard S.F.	600 kg	0-600 / 600-1200 / 1200-2500	30 000 U	M
Canon laser léger	Arme lourde	0	10D6	30	Cette arme est disponible en une infinité de variantes pour équiper les petits vaisseaux spatiaux et les chasseurs. Avec une cadence de tir permettant de tirer en rafale, ce laser léger est aussi efficace contre l'infanterie que contre les vaisseaux de faible tonnage.	450 kg	0-10km / 10-40 km / 40-150 km	25 000 U	G
Canon laser lourd	Arme lourde	0	20D6	60	Cette arme est disponible en une infinité de variantes pour équiper les petits vaisseaux spatiaux et les chasseurs. Avec une cadence de tir permettant de tirer en rafale, ce laser lourd est aussi efficace contre l'infanterie que contre les vaisseaux de ligne	2 tonnes	0-20km / 20-100 km / 100-1 500 km	40 000 U	M
Canon laser planétaire	Arme lourde	-3	40D6	120	Cette arme est un énorme canon laser placé dans un bunker (protection 50). Le canon nécessite 6 artilleurs et sert contre les vaisseaux spatiaux.	180 tonnes	0-200 km / 200-1 000 km / 1 000-5 000 km	20 000 000 U	M
Crache foudre d'assaut	Arme lourde	-2	6D6+10	28	Cette arme doit être montée sur une tourelle de tir à cause de son poids. Ses générateurs représentent 90% du poids. Cette arme fait la totalité de ses dégâts en PV et la moitié en PC. Les appareils électriques non isolés subissent le double de dégâts. Un seul artilleur est nécessaire.	1 tonne	0-200 / 200-400 / 400-600	50 000 U	G



Nom de l'arme	Type	Modif. Init	Dégâts		Spécial	Poids	Portée	Science-fiction	
			Variables	Fixes				Prix	D
Lance plasma lourd	Arme lourde	-2	10D6+10	40	Le générateur permet une autonomie de 15 tirs. L'arme doit être montée sur trépied ou sur une tourelle. Il faut un important système de refroidissement et cette arme est donc facilement repérable par signature thermique. Le jet de plasma explose au contact dans un rayon de 3D6 mètres, avec des dégâts localisés sur la Table des explosions.	110 kg	0-50/ 50-100/ 100-150	120 000 U	M
Mitrailleur laser	Arme lourde	-1	3D6+2	11	Pack énergétique de 50 tirs. L'arme peut être portée en bandoulière par une personne dotée d'une FORCE d'au moins 3, sinon elle doit être utilisée avec un trépied ou montée sur une tourelle. L'arme peut tirer en semi automatique (sans enrayement) ou en rafale.	45 kg	0-50/ 50-100/ 100-300	10 000 U	M

Protections et armures

Nom de l'arme	Zone protégée	Prot.	Spécial	Poids	Science-fiction	
					Prix	D
Armure complète en céramique	Tout le corps	16	Permet de survivre 6 heures dans l'espace, Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	15 kg	12 000 U	G
Armure complète en laminium	Tout le corps	20	Permet de survivre 6 heures dans l'espace. Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	18 kg	20 000 U	M
Bottes en céramique	Jambes	+4	La protection s'ajoute au score des jambes	2.5 kg	1 000 U	G
Bottes en céramique blindée	Jambes	+5	La protection s'ajoute au score des jambes	4 kg	1 500 U	M
Bottes en laminium	Jambes	+6	La protection s'ajoute au score des jambes	4 kg	1 800 U	M
Casque en céramique	Tête	16		1.4 kg	800 U	G
Casque en laminium	Tête	20		1.8 kg	1 200 U	M
Combinaison caméléon	Tout le corps	8	Bonus de +3 à la DÉFENSE. Ne fonctionne que si le porteur n'a pas d'autres vêtements.	4 kg	6 000 U	S
Combinaison caméléon blindée	Tout le corps	12	Bonus de +3 à la DÉFENSE. Ne fonctionne que si le porteur n'a pas d'autres vêtements. Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	6 kg	11 000 U	S
Combinaison spatiale	Tout le corps	3	Combinaison avec recycleur d'air permettant de survivre plusieurs jours dans le vide, maximum 10 jours avec les réserves de nourriture intégrées. Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	8 kg	3 200 U	A
Combinaison spatiale militaire	Tout le corps	12	Combinaison avec recycleur d'air permettant de survivre plusieurs jours dans le vide, maximum 10 jours avec les réserves de nourriture intégrées. Malus de -2 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	13 kg	6 500 U	G
Gants en céramique	Bras	+4	La protection s'ajoute au score des bras	0.99 kg	600 U	G
Gants en céramique renforcée	Bras	+5	La protection s'ajoute au score des bras	1.4 kg	900 U	M
Gants en laminium	Bras	+6	La protection s'ajoute au score des bras	1.4 kg	1 000 U	M
Plastron en céramique	Torse	16	Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	7 kg	5 000 U	G
Plastron en laminium	Torse	20	Malus de -1 aux jets impliquant la DEXTÉRITÉ	8 kg	7 000 U	M

L'équipement

Nom de l'objet	Description	Poids	Science-fiction	
			Prix	D
Bioscan	Détecteur portatif permettant de repérer toutes les créatures avoisinantes. Le bioscan ajoute un bonus de +2 aux jets de fouille concernés ou tout jet de repérage de créature vivante ou cybernétique active. Univers de Hard S.F.	0,9 kg	800 U	A
Bloc énergétique	Générateur d'énergie permettant de recharger un robot, des armes à pack énergétique, un petit vaisseau.	25 kg	2 500 U	A
Ceinture anti-gravité	Ceinture servant de parachute, permettant de chuter sans risque à la vitesse maximale de 3 mètres par seconde.	0,6 kg	500 U	A
Ceinture anti-gravité, avec propulseur	Ceinture permettant de flotter dans les airs et de se déplacer à une vitesse maximale de 5 km/h	1,1 kg	900 U	A
Communicateur	Petit appareil de la taille d'un portable permettant de communiquer à une portée maximale de 30 000 km. Univers de Hard S.F.	-	80 U	C

Nom de l'objet	Description	Poids	Science-fiction	
			Prix	D
Datapad	Tablette tactile permettant de se connecter aux réseaux informatiques et utiliser la plupart des programmes courants. Permet aussi de programmer ou reprogrammer un robot ou un vaisseau. Le modèle présenté ici est courant, d'autres beaucoup plus performants existent. Univers de Hard S.F.	0,3 kg	350 U	C
Jet pack	Sac dorsal permettant de voler pendant 20 minutes à la vitesse maximale de 100 km/h. Fonctionne sur pack énergétique.	30 kg	1 000 U	A
Macro-jumelles	Jumelles à vision nocturne, portée de 20 km maximum avec grossissement progressif. Amplificateur de lumière et vision thermographique intégrés. Univers de Hard S.F.	0,2 kg	80 U	C
Masque respiratoire	Masque portatif disposant de 5 heures d'autonomie d'air respirable, disposant d'un régulateur de pression pouvant gérer jusqu'à 10 atmosphères.	0,6 kg	150 U	A
Masque respiratoire - recharge	Cartouche de recharge d'air respirable pour masque respiratoire. Inutile sans le masque.	0,1 kg	25 U	A
Medikit	Valise contenant tout un choix de médicaments, injecteurs, compresses énergétiques pour 10 soins. Le medikit double le résultat en nombre de points de vie regagnés lors d'un jet de «premier soin» ou de «médecine».	4 kg	300 U	A
Mediscan	Détecteur portatif médical permettant une analyse de l'état physique de la plupart des créatures vivantes. Le détecteur fournit un bonus de +3 aux jets de «médecine» pour tous les diagnostics. L'emploi du mediscan est généralement réservé aux professionnels de la santé.	0,6 kg	500 U	S
Neuropad	Implant permettant de se raccorder aux réseaux électroniques, directement raccordé au cerveau. Il permet d'utiliser des programmes, des puces cybernétiques, de programmer ou reprogrammer un robot ou un vaisseau. Le modèle présenté ici est courant, d'autres beaucoup plus performants existent.	0,3 kg	1 200 U	A

Véhicules

Nom de l'objet	Description	Poids	Science-fiction	
			Prix	D
Aérocar	Véhicule pressurisé permettant de se déplacer en atmosphère à la vitesse maximale de 300 km/h. 1 pilote + 2 passagers.	2 tonnes	18 000 U	R
Aérocar blindé de sécurité	Véhicule pressurisé permettant de se déplacer en atmosphère à la vitesse maximale de 300 km/h. 1 pilote + 4 passagers. Blindage léger (protection 15) et deux canons laser légers.	4 tonnes	60 000 U	G
Aérocar de luxe	Véhicule pressurisé permettant de se déplacer en atmosphère à la vitesse maximale de 400 km/h. 1 pilote + 3 passagers.	2,5 tonnes	50 000 U	R
Aérocar familial	Véhicule pressurisé permettant de se déplacer en atmosphère à la vitesse maximale de 200 km/h. 1 pilote + 6 passagers.	3 tonnes	30 000 U	R
Camion antigravité	Camion permettant le transport de 90 m ³ de marchandises, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 140 km/h. Habitacle pouvant accueillir le conducteur et deux passagers.	6 tonnes (vide)	80 000 U	R
Moto antigravité	Moto se déplaçant sur moteur antigravité, pouvant atteindre la vitesse maximale de 400 km/h. Un seul pilote.	300 kg	3 500 U	R
Moto antigravité biplace	Moto se déplaçant sur moteur antigravité, pouvant atteindre la vitesse maximale de 400 km/h. Un pilote et un passager.	450 kg	7 000 U	R
Moto antigravité de sport	Moto se déplaçant sur moteur antigravité, pouvant atteindre la vitesse maximale de 600 km/h. Un seul pilote. Modèle de luxe !	280 kg	12 000 U	R
Tank antigravité léger	Véhicule antigravité à trois places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 150 km/h. Blindage (protection 20), canon laser lourd et lance missiles 4 tubes.	10 tonnes	2 000 000 U	M
Tank antigravité lourd	Véhicule antigravité à quatre places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 150 km/h. Blindage (protection 30), deux canons laser lourds jumelés, deux canons laser latéraux et lance missiles 6 tubes.	25 tonnes	8 000 000 U	M
Tank antigravité super lourd	Véhicule antigravité à six places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 150 km/h. Blindage (protection 50), canon laser lourd quadritube, deux mitrailleurs laser sur chaque côté et lance missiles 12 tubes.	50 tonnes	20 000 000 U	M
Transport de troupe antigravité blindé	Véhicule antigravité à douze places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 200 km/h. Blindage léger (protection 12), deux canons laser légers jumelés sur le toit et deux mitrailleurs laser latéraux.	5 tonnes	2 500 000 U	G
Véhicule antigravité	Modèle à trois places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 150 km/h	650 kg	7 000 U	R
Véhicule blindé de sécurité, antigravité	Modèle à deux places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 250 km/h. Blindage léger (protection 12), un canon laser léger monté sur pivot et deux mitrailleurs lasers à l'avant (contrôlés par le pilote)	2 tonnes	250 000 U	G
Véhicule antigravité, de luxe	Modèle à quatre places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 150 km/h. Modèle luxueux équipé en série d'un robot pilote (pilotage 8D) pouvant être remplacé par l'un des 4 passagers. Comporte un bar.	750 kg	35 000 U	R
Véhicule antigravité familial	Modèle à neuf places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 150 km/h	1,5 tonnes	12 500 U	R
Véhicule antigravité, modèle sport	Modèle à deux places, flottant à 1 mètre du sol. Vitesse maximale de 300 km/h. Équipé d'un logiciel d'aide au pilotage donnant un bonus de +2 aux jets de pilotage.	700 kg	25 000 U	R

Vaisseaux spatiaux

Nom de l'objet	Description	Poids	Science-fiction	
			Prix	D
Cargo léger	Vaisseau de transport aérospatial. 1 pilote + 1 copilote. Fret maximal de 150 m3. Propulseur hyper-luminique 20 AL/h. Propulseur luminique à 200 000 km/h	-	5 millions U	R
Cargo lourd	Vaisseau de transport aérospatial. 1 pilote + 1 copilote et trois hommes d'équipage. Fret maximal de 2 500 m3. Propulseur hyper-luminique 15 AL/h. Propulseur luminique à 150 000 km/h	-	50 millions U	R
Cargo standard	Vaisseau de transport aérospatial. 1 pilote + 1 copilote et deux hommes d'équipage. Fret maximal de 1 000 m3. Propulseur hyper-luminique 20 AL/h. Propulseur luminique à 180 000 km/h	-	12 millions U	R
Cargo super lourd	Vaisseau de transport aérospatial. 1 pilote + 1 copilote et quatre hommes d'équipage. Fret maximal de 6 000 m3. Propulseur hyper-luminique 13 AL/h. Propulseur luminique à 100 000 km/h	-	100 millions U	R
Chasseur aérospatial	Petit intercepteur de combat n'emportant qu'un pilote. 2 lasers légers jumelés et un lance torpilles, placés à l'avant. Bouclier énergétique (protection 12). Propulseur hyper-luminique 35 AL/h, propulseur luminique à 500 000 km/h	-	3 millions U	G
Chasseur bombardier aérospatial	Vaisseau biplace (1 pilote et 1 artilleur). 2 canons laser légers jumelés à l'avant, lance torpilles sur pivot et 6 emplacements de bombes lourdes (contrôlés par l'artilleur). Bouclier énergétique (protection 12). Propulseur hyper-luminique 30 AL/h, propulseur luminique à 500 000 km/h	-	4 millions U	M
Chasseur bombardier spatial	Vaisseau biplace (1 pilote et 1 artilleur). 2 canons laser légers jumelés à l'avant, lance torpilles sur pivot et 6 emplacements de bombes lourdes (contrôlés par l'artilleur). Bouclier énergétique (protection 12). Propulseur hyperluminique 30 AL/h, propulseur luminique à 500 000 km/h NE PEUT PAS SE DÉPLACER EN ATMOSPHERE !	-	600 000 U	M
Chasseur spatial	Petit intercepteur de combat n'emportant qu'un pilote. 2 lasers légers jumelés et un lance torpilles, placés à l'avant. Bouclier énergétique (protection 12). Propulseur hyperluminique 35 AL/h, propulseur luminique à 500 000 km/h NE PEUT PAS SE DÉPLACER EN ATMOSPHERE	-	450 000 U	G
Corvette	Vaisseau de transport aérospatial. 1 pilote + 1 copilote. Fret maximal de 500 m3 ou 20 passagers. Propulseur hyperluminique 20 AL/h, propulseur à 200 000 km/h	-	8 millions U	G
Croiseur	Vaisseau de combat spatial, équipage de 300 hommes, ne peut pas se déplacer en atmosphère. Peut emporter jusqu'à 250 hommes. Transporte 8 chasseurs spatiaux. Propulseur hyperluminique 18 AL/h, propulseur luminique à 100 000 km/h. Bouclier énergétique (protection 60), Blindage (protection 70), 30 batteries de laser lourds quadritubes.	-	6 milliards U	M
Croiseur lourd	Vaisseau de combat spatial, équipage de 600 hommes, ne peut pas se déplacer en atmosphère. Peut emporter jusqu'à 1000 hommes. Transporte 16 chasseurs spatiaux. Propulseur hyperluminique 15 AL/h, propulseur luminique à 100 000 km/h. Bouclier énergétique (protection 60), Blindage (protection 80), 40 batteries de laser lourds quadritubes.	-	20 milliards U	M
Frégate	Vaisseau de combat spatial, équipage de 150 hommes, ne peut pas se déplacer en atmosphère. Peut emporter jusqu'à 100 hommes. Transporte 4 chasseurs spatiaux. Propulseur hyperluminique 25 AL/h, propulseur luminique à 150 000 km/h. Bouclier énergétique (protection 40), Blindage (protection 50), 20 batteries de laser lourds quadritubes.	-	800 millions U	G
Frégate d'assaut	Vaisseau de combat spatial, équipage de 200 hommes, ne peut pas se déplacer en atmosphère. Peut emporter jusqu'à 100 hommes. Transporte 8 chasseurs spatiaux. Propulseur hyperluminique 22 AL/h, propulseur luminique à 200 000 km/h. Bouclier énergétique (protection 60), Blindage (protection 60), 25 batteries de laser lourds quadritubes.	-	1,5 milliards U	M
Frégate légère	Vaisseau de combat spatial, équipage de 100 hommes, ne peut pas se déplacer en atmosphère. Peut emporter jusqu'à 80 hommes. Transporte 4 chasseurs spatiaux. Propulseur hyperluminique 28 AL/h, propulseur luminique à 200 000 km/h. Bouclier énergétique (protection 30), Blindage (protection 40), 10 batteries de laser lourds quadritubes.	-	500 millions U	G
Patrouilleur	Vaisseau de combat aérospatial, équipage de 40 hommes. Peut emporter jusqu'à 100 hommes. Transporte 4 chasseurs spatiaux. Propulseur hyperluminique 30 AL/h, propulseur luminique à 200 000 km/h. Bouclier énergétique (protection 30), blindage (protection 30), 10 batteries de laser lourds bitubes.	-	350 millions U	G
Transporteur	Vaisseau de transport aérospatial, 80 hommes d'équipage. Emporte jusqu'à 200 passagers. Propulseur hyperluminique 20 AL/h, propulseur luminique à 200 000 km/h	-	80 millions U	A
Transporteur lourd	Vaisseau de transport aérospatial, 250 hommes d'équipage. Emporte jusqu'à 1000 passagers. Propulseur hyperluminique 15 AL/h, propulseur luminique à 150 000 km/h	-	200 millions U	A

Les robots

Nom de l'objet	Description	Poids	Science-fiction	
			Prix	D
Robot astronavigateur	Conçu pour servir de copilote. Possède une compétence de base en pilotage de vaisseau de 6 D et astronavigation de 6 D.	-	3 500 U	A
Robot assassin	Conçu pour exécuter une cible. Ces robots ne sont officiellement pas employés par les gouvernements. Ils sont généralement déguisés en robot ouvrier ou mécanicien. Ils possèdent un armement rétractable composé d'un éclateur lourd et de deux bras avec vibro lame et injecteur de poison. Compétence de base de tir et de bagarre à 6 D, escalade à 5 D et sécurité à 4 D.	-	15 000 U	S
Robot cuisinier	Conçu pour faire la cuisine pour plusieurs milliers de races existantes, avec des milliers de recettes pour chacune ! Compétence de base en cuisine et xenocuisine à 6 D.	-	3 000 U	C
Robot de sécurité	Conçu pour épauler les forces de police et les milices privées. Dispose d'un bras équipé d'un fusil laser, d'un autre bras équipé d'une matraque électrique et de deux bras pour immobiliser ou porter. Sait parler. Compétence de base de tir à 6 D, de bagarre à 6 D et de connaissance de la loi à 7 D. Blindage léger (protection 6)	-	7 500 U	R
Robot mécanicien	Conçu pour réparer et dépanner les véhicules. Possède une compétence de base en mécanique spécialisée (aérocar, moto antigravité, vaisseau...) à 6 D	-	3 000 U	A
Robot médical	Sait parler. Possède une compétence de base en médecine et en chirurgie de 6 D.	-	4 500 U	A
Robot militaire	Conçu pour combattre ! Blindage modéré (protection 12). Possède un fusil laser d'assaut, un éclateur lourd et deux bras servant au corps-à-corps, équipés de vibro lames. Compétence de base de tir à 7 D, bagarre à 7 D.	-	10 000 U	M
Robot ouvrier	Conçu pour les tâches répétitives, ne sait pas parler. Plusieurs bras, chacun équipés d'outils spécialisés. Deux compétences techniques (au choix) de base à 6 D.	-	2 200 U	A

Accessoires pour robots

Nom de l'objet	Description	Poids	Science-fiction	
			Prix	D
Compétences militaires	Tir, bagarre, combat, pilotage de véhicule militaire... Chaque compétence doit être achetée séparément. Prix pour chaque dé de compétence pouvant être ajouté au score de dés de base.	-	300 U	G
Compétences non militaires	Toutes les compétences hors combat ! Chaque compétence doit être achetée séparément. Prix pour chaque dé de compétence pouvant être ajouté au score de dés de base.	-	150 U	C
Interface communication	Permet de se connecter aux réseaux informatiques.	-	400 U	C
Modulateur vocal	Permet au robot de parler une langue à 4 D. Chaque langue supplémentaire doit être achetée séparément (compétence non militaire)	-	250 U	C
Module antigravité	Permet au robot de se déplacer en flottant à 1 mètre du sol à une vitesse maximale de 5 km/h.	-	600 U	C
Module de propulsion	Permet au robot de se déplacer en volant à 20 km/h maximum. Coût de 500 U par tranche de 10 km/h supplémentaire.	-	2 000 U	C

Exemple : Un robot mécanicien possède une compétence en réparation d'aérocar à 6D. Son propriétaire veut qu'il sache parler, il lui achète donc un modulateur vocal (250 Unistands). Il désire aussi qu'il soit plus performant et lui ajoute deux dés de compétence en réparation d'aérocar (2 x 150 : 300 Unistands). Son propriétaire se dit qu'il serait bien d'avoir une aide en cas de combat, et il l'équipe d'un éclateur léger (1 600 Unistands) et il lui achète pour 5D de compétence en tir (5 x 300 = 1 500 Unistands). Son robot mécanicien lui coûtera donc 3000 + 250 + 300 + 1 600 + 1 500 = 6 650 Unistands ! Un bel investissement...



AL : Année Lumière (environ 10 000 milliards de kilomètres)

Propulseur hyperluminique : moteur permettant de voyager dans l'hyper-espace. Sa vitesse est exprimée en Année Lumière / heure

Propulseur luminique : moteur permettant de voyager dans l'espace normal. La vitesse maximale indiquée concerne le déplacement dans le vide spatial. En atmosphère, la vitesse est limitée par la friction de l'air (mach 1 pour les vaisseaux sans bouclier énergétique, mach 5 pour les vaisseaux équipés de bouclier énergétique)

Bouclier énergétique : champ de force dont la protection s'ajoute à celle du blindage UNIQUEMENT CONTRE LES ARMES A ÉNERGIE. Les boucliers sont sans effet sur les missiles et les projectiles solides.

Petite règle spéciale « espace » : comme dit le proverbe, « Dans l'espace, on ne vous entendra pas crier ! ». Et pour cause : il n'y a pas d'air, donc pas de vibrations, donc... pas de son ! Il n'y a pas non plus de gravité (en tout cas pas autant qu'au



Un personnage qui n'aura pas l'habitude du vol spatial en apesanteur devra faire un test de MORAL de difficulté TRÈS DIFFICILE. En cas d'échec, il aura le mal de l'espace (nausées, vomissements, migraines... et un malus de -3 à toutes ses actions pendant 24h). En cas de réussite critique, le personnage sera immunisé au mal de l'espace.

sol de notre bonne planète). Cela amène donc quelques petites règles complémentaires :

Le combat au corps-à-corps en apesanteur ou en gravité faible (moins de 0,2G) est extrêmement compliqué. Il devra être développé comme une compétence spéciale appelée «combat 0G». Tout

personnage n'ayant pas cette compétence aura un malus de -3 à tous ses jets d'attaque et de parade. En effet, quand on porte un coup, le choc vibratoire nous repousse avec une force équivalente dans le sens opposé, un peu comme deux super-balles qui s'opposeraient !

C'est relativement compliqué et même franchement dangereux...

L'espace est extrêmement froid, hostile et dépourvu d'air. Une blessure, même légère implique que le scaphandre du personnage a été percé. Son air s'échappe à grande vitesse, il se met à tourner sur lui-même et subit rapidement une dépressurisation. C'est au maître de jeu d'adapter la situation mais vous pouvez estimer qu'une blessure légère entraînera une dépressurisation de 1 point de vie au torse tous les deux tours de jeu, une blessure grave entraînera une dépressurisation de 1 point de vie au torse à chaque tour de jeu et qu'une blessure fatale entraîne une violente dépressurisation : la mort (dans une explosion sanguinolente!) surviendra au Tour suivant si rien n'est fait.





Magie et pouvoirs psychiques

Beaucoup d'univers de jeu incorporent une dimension magique, plus ou moins puissante.

La magie regroupe tous les pouvoirs surnaturels et les sortilèges basés sur des invocations, des rituels, des incantations.

Les pouvoirs psychiques ou pouvoirs psychiques reposent sur la force mentale. Sans incantations ni rituels, ils permettent d'obtenir des effets incroyables !

Si vous utilisez la magie ou les pouvoirs psychiques, vous devrez utiliser la feuille complémentaire, celle qui incorpore les talents de magie et les points de Magie.

Théorie de la magie

Apprentissage des sorts

Un sortilège est développé comme une compétence, avec un talent de base et une progression en niveaux de maîtrise allant de 0 à 10.

Il existe trois talents en magie, correspondant aux trois grandes orientations de cet art. Ces talents sont inhérents aux praticiens des arcanes, ils ne peuvent donc être développés que par des personnages ayant reçu une initiation.

Cela ne posera aucun problème à un joueur créant un magicien, un sorcier ou un chaman dès le début, par contre un personnage ayant déjà entamé une carrière sans avoir développé de compétences magiques devra trouver un maître de magie et recevoir l'initiation, ce qui représentera plusieurs années en terme de jeu !

Exemple : un personnage avec une RÉFLEXION de 3 mettra $12 - 3 = 9$ mois de jeu pour apprendre un talent et y consacra $9 \times 2 = 18$ points



**Un profane
désirant**

être initié aux pouvoirs de l'occulte devra apprendre chaque talent un à un, en y consacrant 12 - SCORE DE RÉFLEXION mois ET 2 points d'expérience par mois d'apprentissage.

d'expérience, à raison de 2 par mois.

Pour apprendre un nouveau sortilège, il faudra étudier et mémoriser par cœur les rituels et paroles mystiques nécessaires.

Exemple : le sortilège de Magie Mineure «Éclair» est de difficulté de maîtrise «Très Complexe» soit 19. Apprendre ce sort demandera donc $19 + 6 = 25$ jours, auxquels on soustraira le score de RÉFLEXION de l'élève.

Durant son apprentissage le personnage devra consacrer au moins 3 semaines par mois à ses études (théorie, pratique, lecture de textes ésotériques, méditation...) il ne pourra donc partir en mission qu'une semaine par mois, sinon ce mois ne comptera pas dans son initiation.

Dernier détail : les cours de magie ne sont pas gratuits ! Un maître de magie demandera l'équivalent du triple du salaire moyen d'un ouvrier par mois pour dispenser ses cours, environ 210 deniers au moyen-âge, 3 800 € à l'époque moderne, etc.



**Chaque
nouveau**

sortilège ou pouvoir nécessite 6 + chiffre de Difficulté de Maîtrise du sort - SCORE DE RÉFLEXION jours d'apprentissage ET au minimum 1 point d'expérience consacré au sortilège pour l'avoir au niveau zéro.



Les talents en Lancer un sortilège

Sorcellerie

La sorcellerie concerne tous les sortilèges manipulant des forces élémentaires : feu, eau, air, terre... C'est la magie des incantations et des éclairs, des guérisons, des illusions...

Le talent de sorcellerie est calculé en ajoutant la VOLONTÉ à la COORDINATION.

Invocation

L'invocation est l'art de faire venir des esprits dans le monde matériel : esprits de la nature, élémentaires... Cet art permet non seulement de faire venir ces entités, mais il permet aussi de les contrôler !

Le talent d'invocation est calculé en ajoutant l'INTUITION à la VOLONTÉ.

Enchantement

L'enchantement permet de fixer des énergies magiques ou de lier des esprits à des objets. Cet art permet la création de focus, d'armes enchantées, d'objets de soutien...

Le talent enchantement est calculé en ajoutant la VOLONTÉ à la RÉFLEXION.

Les points de pouvoir

Lancer un sort non mentaliste nécessite d'employer de l'énergie. Qu'on l'appelle fluide vital, souffle magique, mana ou puissance sacrée, cette énergie sera quantifiée en POINTS DE MAGIE.

Le score de points de Magie se calcule en multipliant le talent MAGIE par 2.

La réussite d'un sortilège

Chaque sort a des effets variables selon le nombre de succès.

Chaque sort a aussi une difficulté de maîtrise (représentant la difficulté à gérer le flux de magie).

Si le nombre de succès obtenus est inférieur au seuil de difficulté de Maîtrise, le magicien perd **1 point de conscience par succès manquant.**

En cas d'échec critique, ce sont des points de vie à la tête qui sont retirés !

Exemple : « éclair » a une difficulté « TRÈS DIFFICILE », il nécessite donc au moins 13 succès pour être maîtrisé. Le joueur n'obtient que 8 succès, son personnage subit donc une perte de 5 points de conscience. Lors d'un autre lancement du sort, le joueur n'obtient que des 1, c'est un échec critique ! Son personnage perd donc 13 points de vie à la tête et... décède. Il faudra agir vite pour le ranimer !

IMPORTANT : Même si le magicien ne maîtrise pas son sort et subit des points de dégâts, cela n'empêche pas le sort de s'activer, il n'a simplement pas contrôlé toute l'énergie qui s'est déversée en lui...

Il est possible de lancer plusieurs sortilèges en même temps. Seuls les plus puissants magiciens s'y risquent car la quantité d'énergie magique à gérer devient très vite effrayante !

La difficulté de Maîtrise de chaque sort supplémentaire est augmentée de façon croissante :

- Le second sort voit sa difficulté DOUBLÉE;
- Le troisième sort voit sa difficulté TRIPLÉE;
- Le quatrième sort voit sa difficulté QUADRUPLÉE;
- etc.

Sachant qu'un sort non maîtrisé entraîne la perte de points de conscience, voire de points de vie, vous comprendrez facilement

pourquoi un magicien ne se risquera à lancer plusieurs sorts simultanés que s'il n'a vraiment pas le choix !

La dépense de points de Magie

Un sortilège coûte un certain nombre de points de Magie. Si le lanceur manque de points de Magie ou veut économiser son énergie, il est possible de dépenser moins de points de Magie.

La difficulté de Maîtrise du sortilège augmente de 3 par point de pouvoir manquant.

Exemple : un sortilège coûtant 3 points de Magie peut être lancé avec seulement 1 point de Magie, sa difficulté de Maîtrise sera alors augmentée de 6 points.

IMPORTANT : il faut au minimum dépenser un point de pouvoir pour lancer un sort.

A l'inverse, la dépense d'un point de Magie supplémentaire accorde un **bonus de +2 au lancer du sort**, mais il augmente aussi la difficulté de Maîtrise de +1. Il n'est pas possible de dépenser plus de 5 points de Magie supplémentaires par sort.

Les points de Magie se récupèrent à raison de 1 par heure de sommeil ou de 1 par 20 minutes de méditation au calme.

Maintien de sortilège

Parfois, un lanceur peut désirer maintenir un sortilège en fonctionnement plus longtemps (rester invisible si des ennemis sont présents, continuer de paralyser des adversaires, etc.) Ce maintien est possible, en respectant certaines conditions :

- Maintenir un sortilège impose de dépenser le nombre de points de Magie nécessaires dès qu'il arrive au terme de sa durée.

Exemple : un sortilège durant 2

tours et coûtant 3 points de Magie coûtera de nouveau 3 points de Magie pour être maintenu deux tours de plus.

- Il n'est pas nécessaire de refaire un jet de difficulté de maîtrise, sauf si le lanceur ne dépense pas assez de points de Magie. **Un malus de +1 à la difficulté de maîtrise sera appliqué pour chaque point de Magie manquant.**
- Il n'est pas possible de maintenir les sortilèges INSTANTANÉS (éclair, jet de flammes, etc.)

La portée des sortilèges

Un sortilège avec une portée est résolu comme un tir : portée courte, moyenne ou longue. Le nombre de succès est opposé à la DÉFENSE de la cible.

Rappel

Les modificateurs appliqués à la DÉFENSE de la cible sont :

- Portée courte : +0;
- Moyenne +2;
- Longue +4;
- Extrême +8.

Exemple : éclair a une portée courte de 0 à 20 mètres, moyenne de 20 à 40 mètres et longue de 40 à 60 mètres.

Les sortilèges et les pouvoirs ayant une portée de 0 ou «Toucher» doivent être lancés au contact.

- Sur une cible consentante : le lanceur doit toucher de la main la cible. Aucun jet pour toucher n'est nécessaire.
- Sur une cible refusant le sortilège ; le lanceur doit réussir un jet pour toucher avec la compétence «bagarre» ou un art martial.

La préparation de sortilège

Les sortilèges les plus difficiles peuvent être lancés sans danger si le magicien prend le temps de se préparer, en répétant plusieurs fois ses incantations, en ajoutant des composantes magiques, etc.



Les sortilèges décrits sont présentés pour un usage rapide, en situation d'action ou de combat.

L'utilisation de rituels, si le magicien peut prendre son temps, permet un lancement de sort très facilité.

Chaque Tour de concentration permet de diminuer le niveau de difficulté de maîtrise d'un degré : un sort COMPLEXE deviendra EXTRÊMEMENT DIFFICILE, un sort EXTRÊMEMENT DIFFICILE deviendra TRÈS DIFFICILE, etc.

Le sortilège doit être lancé juste après la concentration, il n'est pas possible de se concentrer longtemps à l'avance, puis de garder le sortilège de côté, sauf en employant un maintien de sort ou une glyphe de stockage !

L'utilisation de composants rituels donnera des bonus allant de +1 à +3 lors du lancement du sort. C'est au maître de jeu de décider du bonus ! Considérez le temps consacré et le soin apporté au rituel.

Utiliser une torche enflammée et un peu de soufre pour lancer une boule de feu donnera un bonus de +1. Allumer un grand feu, y brûler des charbons consacrés et y jeter de l'encens magique avec le sang d'une créature liée au feu (élémentaire du feu, dragon...) confèrera un bonus de +3 !

À vous de jouer !

L'utilisation de sang ou de souffle de vie d'une créature (volontaire ou

non!) permet de générer de l'énergie utilisable lors de rituels, à condition que ce soit le sorcier lui-même qui procède au sacrifice.

- **Si le sang / souffle de vie est d'origine non magique** (animal, individu «normal», etc.), chaque tranche de 10 points de vie sacrifiés accordera 1 point de Magie supplémentaire.
- **Si le sang / souffle de vie est d'origine magique** (créature surnaturelle, magicien, prêtre initié, etc.), chaque tranche de 5 points de vie accordera 1 point de Magie supplémentaire.

Les points de Magie supplémentaires obtenus de cette façon ne sont disponibles que pour le sorcier qui a pratiqué le sacrifice, et seulement pour une durée d'une heure. Au-delà, le pouvoir se disperse.

Le sang du sorcier est précieux! C'est le support de sa vie et de son pouvoir...

Si un sorcier choisit volontairement d'employer de son propre sang ou énergie vitale, celui-ci renferme un plus grand pouvoir que lors d'un simple sacrifice !

Le sacrifice VOLONTAIRE d'un point de vie (localisation au choix du sorcier) accordera un bonus de +3 lors du lancement d'un sort OU pourra remplacer un point de Magie manquant.

Ce sacrifice ne peut être fait qu'une fois par tour et on ne peut en sacrifier qu'un seul à la fois !

Important :

- Ce sacrifice devra être fait au début du tour du sorcier ET consommera toutes les actions qu'il aurait pu entreprendre en plus de son sort.
- Le point de vie dépensé de cette façon est un sacrifice magique. **En conséquence il ne pourra pas être guéri par magie ! Seule la récupération naturelle sera possible !**

Dans le cas d'un sacrifice ou de

l'emploi de sang ou énergie vitale du sorcier, lors d'un lancement de sortilège lié à une entité ou un dieu, l'utilisation d'un objet rituel (Couteau, athamé, etc. consacré à l'Entité ou à la Divinité concernée **accordera un bonus de +1 lors du lancement du sort.**

Résister à un sort

Il est possible qu'un personnage ou un adversaire refuse d'être la cible d'un sort (lors d'un sort d'attaque, bien entendu, mais aussi pour des sorts de lecture d'esprit, d'influence, etc.)

La cible doit faire un jet de résistance (contre la Magie ou contre le Mentalisme, selon le type de pouvoir) et tous ses succès viennent se soustraire à ceux du magicien. Si le résultat du magicien tombe à zéro succès, son sort est annulé, et le choc en retour lui fait perdre 1 point de conscience par succès supplémentaire. Il n'est pas possible de résister à un sort produisant des effets physiques (boule de feu, éclair), par contre les armures et protections sont efficaces.

Exemple : Lors d'un combat, P'tit Pierre se retrouve opposé à un magicien. Celui-ci lui lance un sort de contrôle mental et obtient 5 succès. P'tit Pierre tente de résister et obtient 6 succès! Non seulement il annule le sort du magicien, mais il lui fait perdre 1 point de conscience (il ne lui fallait que 5 succès pour l'annuler, le point supplémentaire blesse le magicien).

Au tour suivant, le magicien, passablement vexé, emploie les grands moyens et lance une boule de feu sur P'tit Pierre : impossible de résister! Si le magicien réussit son jet pour toucher, P'tit Pierre devra compter sur son armure pour ne pas finir cuit !

Par défaut, si ce n'est pas précisé dans sa description, une créature aura les résistances suivantes :

- PNJ faible : 4 dés
- PNJ moyen : 8 dés
- PNJ fort : 12 dés
- PNJ rare : 16 dés
- PNJ exceptionnel : 20 dés

Pour les objets, ceux-ci auront les résistances suivantes :

- Objet mineur : 4 dés
- Objet moyen : 8 dés
- Objet majeur : 12 dés
- Objet puissant : 16 dés
- Objet rare : 20 dés
- Objet légendaire : 24 dés

Le monde Astral

Beaucoup de sorciers, prêtres et autres praticiens du mentalisme savent détacher leur esprit de leur corps physique, afin de pénétrer dans le monde des esprits, aussi appelé le monde Astral. Après avoir endormi ses sensations corporelles, puis plongé son esprit dans un sommeil profond, le praticien réveille son âme (qui évolue dans un état végétatif au quotidien) et la rend parfaitement consciente. En quelques secondes, le monde prend un aspect radicalement différent ! Tout ce qui était solide et dur, la pierre, le métal, le bois d'œuvre devient légèrement brumeux, simple esquisse argentée impalpable, aussi ténue qu'une illusion.

A l'inverse, la plus fine tige de fleur, le moindre brin d'herbe, l'insecte le plus insignifiant deviennent légèrement lumineux et palpables : l'énergie vivante devient matériellement physique et les âmes apparaissent distinctement sous forme de petites sphères brillantes. Les êtres vivants ordinaires, sans pouvoirs psychiques ou magiques, sont semblables à de petites billes blanches, à la lumière un peu terne. Les mages, les menthats, les êtres à la conscience éveillée, les objets enchantés, les esprits, quant à eux, sont des sphères plus ou moins imposantes, irradiant de lumières colorées !

A proximité d'une âme consciente, celle-ci projette l'image qu'elle a d'elle-même : le mage apparaîtra comme une silhouette translucide autour de la sphère lumineuse de

son âme, une divinité apparaîtra immense autour de l'orbe flamboyant de sa conscience, etc. Il est possible, en dépensant un point de Magie, de modifier l'apparence de son image. Un mage humain pourra ainsi apparaître comme un prêtre elfe, un dragon, un plat de sanglier rôti ou un dieu ! Attention, toutefois... Se donner l'apparence d'une autre personne ou entité peut éventuellement vexer l'être imité, voire le mettre en rage !

En s'approchant au contact d'une âme non consciente (un mortel à la conscience non éveillée, un animal...) il est possible d'entendre ses pensées superficielles, ce à quoi elle pense à l'instant présent. Généralement ce n'est pas très important : «qu'est-ce que je m'ennuie !» ou «bon sang, j'ai faim ! Vivement la relève !» Mais cela peut permettre de savoir si un garde est vigilant ou somnolent, si un limier cherche une personne précise, si un cheval est anxieux...

En dépensant un point de Magie, il est possible de parler télépathiquement avec un mortel non éveillé, en étant à son contact depuis l'Astral. Cela peut être effrayant s'il ne s'y attend pas !

Une âme consciente ou une entité rayonnent assez fortement dans le Monde Astral, ce qui les rend faciles à repérer. Cela peut permettre d'impressionner des concurrents ou des prédateurs, mais parfois cela manque beaucoup de discrétion ! Bien entendu, la plupart des praticiens expérimentés apprennent très vite à masquer leur rayonnement astral afin de ne pas être repérés ! De même, lorsqu'un sortilège n'est pas correctement maîtrisé, celui-ci émet de véritables ondes de choc dans l'Astral, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention...

Quand une âme désincorporée évolue dans l'Astral, elle est reliée à son corps d'origine par un fil d'argent, aussi fin qu'un cheveu. Ce «cordon d'argent» permet à l'âme de

revenir dans son corps, mais il peut aussi permettre à un adversaire de remonter jusqu'au corps, afin de le localiser et de lui nuire. C'est pourquoi il est recommandé de ne jamais faire de décorporation sans être protégé !

En terme de jeu, c'est en employant la compétence magique «Décorporation» qu'un joueur ou un PNJ peut projeter son âme dans le monde Astral. Il faudra employer une feuille de sortilèges, de pouvoirs théurgiques ou de mentalisme et éventuellement développer les compétences correspondant à la présence Astrale.

Le déplacement dans le monde Astral s'apparente au vol : on peut évoluer librement dans les trois dimensions, traverser le sol, les murs, la lave, le vide qui règne dans l'espace ! Par contre il est très difficile de traverser un être vivant, un végétal ou un objet magique. Pour cela il faudra opposer la VOLONTÉ de l'âme décorporée à la VOLONTÉ de la créature ou chose vivante à traverser (les végétaux et les animaux sont considérés comme ayant un score de 1) ou à son score d'ÂME s'il s'agit d'un objet magique (considérez que le score est de 1 par bonus ou pouvoir).

Attaque Astrale

L'attaque astrale permet de projeter son énergie psychique pour blesser ou tuer. Elle sert aussi pour tenter de posséder spirituellement une créature.

La Racine est calculée en multipliant la caractéristique VOLONTÉ x 2.

Un être vivant visé depuis l'Astral pourra faire un jet de RÉSISTANCE AU MENTALISME dont chaque succès viendra diminuer ceux de l'attaquant. S'il dispose de protections magiques (armure magique, anneau de protection, sortilège de bouclier magique...) les bonus de protection viendront en déduction des succès de l'Attaque

Astrale.

Un être présent en Astral (sorcier décorporé, entité...) emploiera sa compétence Défense Astrale pour se protéger, dont chaque succès viendra en déduction de ceux de l'attaque.

Une attaque Astrale inflige des dégâts de 1 point de Conscience par succès obtenu lors de l'attaque. En cas de réussite critique, les dégâts sont infligés en points de vie, localisés à la Tête !

Défense Astrale

Cette compétence représente la capacité à modeler l'énergie astrale pour protéger son âme des attaques dans le monde Astral.

La Racine est calculée en additionnant les caractéristiques VOLONTÉ et RÉFLEXION.

Initiative Astrale

Ceci représente la rapidité de réaction dans le monde Astrale.

Important : un Tour de jeu en Astral ne dure qu'une Action dans le monde réel.

Un sorcier attaquant depuis l'Astral sera donc fortement avantage, tant que personne ne vient endommager son corps vulnérable.

La Racine est calculée en additionnant les caractéristiques RÉFLEXION et INTUITION.

Furtivité Astrale

Cette compétence permet de dissimuler son âme dans l'énergie Astrale pour rester discret, ou fuir des ennemis employant des sortilèges de recherche ou la compétence Recherche Astrale.

La Racine est calculée en multipliant la caractéristique RÉFLEXION x 2.

Recherche Astrale

Cela permet de sentir, sonder l'Astral pour trouver des présences dissimulées ou éventuellement rechercher une âme QUE LE PERSONNAGE CONNAÎT DÉJÀ. Il est impossible de rechercher une âme qui n'a jamais été vue par le joueur, sauf s'il possède un morceau de la personne recherché, datant de moins de (1D6 x VOLONTÉ du joueur) jours.

La Racine est calculée en multipliant la caractéristique INTUITION x 2.

Vitesse Astrale

Cette compétence représente la vitesse de déplacement de l'âme en Astral. La vitesse ordinaire est exprimée par le score total de la compétence x 10 km/h.

Lors d'une course poursuite en Astral, le jet de compétence servira à déterminer qui est le plus rapide !

La Racine est calculée en additionnant les caractéristiques VOLONTÉ et INTUITION.

Il est possible de dépenser un point de Magie pour ajouter un bonus de +2 dés à l'emploi d'une compétence Astrale (maximum 5 points de Magie par compétence).

Lors d'un combat Astral, chaque combattant doit noter secrètement sur un papier les points de Magie qu'il consacre à son Attaque Astrale, Défense Astrale, etc. AVANT le début du Tour. Les notes sont ensuite révélées et appliquées.

Cela permet de surprendre un adversaire... ou d'être surpris !

Exemple : après quelques aventures, P'tit Pierre a appris l'art de la décorporation. Il a donc sa compétence Décorporation au niveau de maîtrise 0 de même que toutes ses compétences astrales. Afin de s'entraîner il tente une décorporation pour espionner un marchand et obtient 11 succès à son jet de Décorporation (avec une bonne

préparation qui lui accorde +3 à ses 7 dés). En Astral, il se met au contact de l'âme terne du marchand et écoute ses pensées... Malheureusement l'auberge dans laquelle il se trouve est gardée par un esprit mineur (niveau d'ÂME de 1) qui vient attaquer P'tit Pierre ! Celui-ci n'est qu'un novice en Astral, Christophe son joueur panique un peu et note sur son papier 4 points de Magie pour l'Initiative Astrale, 5 points de Magie en Attaque Astrale et 5 points de Magie en Défense Astrale (consommant ainsi la totalité des 14 points de Magie de son personnage !)

En révélant son papier, il découvre que le Maître de Jeu avait simplement consacré 3 points de Magie à la Défense Astrale de son gardien... P'tit Pierre lance donc un total de 16 dés en Initiative Astrale, avec un total de 5 Tours d'Action pour lui et massacre le pauvre gardien avec 5 Attaques Astrales à 18 dés..
Pauvre p'tite bête !

Pour les entités spirituelles, si vous ne disposez pas de leurs caractéristiques (ou que vous n'avez pas envie de faire les calculs !) employez simplement le score d'ÂME, multiplié par 3.

Exemple : Dans le cas précédent, le gardien spirituel de l'auberge avait donc $3 \times 1 = 3$ dans toutes ses caractéristiques Astrales... Même sans accorder de points de Magie, P'tit Pierre n'en aurait fait qu'une bouchée !

Dans le monde Astral, l'emploi de sortilèges devient plus puissant et plus dangereux: les effets en sont doublés, les difficultés de Maîtrise aussi !

Attention, donc...



les conséquences Astrales d'un échec de Maîtrise de sort.

Lorsque un sort n'est pas maîtrisé, la Décharge d'énergie fait violemment vibrer l'Astral, et cela peut attirer l'attention d'entités affamées, principalement des démons mineurs et plus rarement des esprits anciens.

Les entités sont désincarnées et dévorent les restes d'énergie, mais peuvent aussi avoir envie de posséder ou dévorer ces vivants si tentants...

Afin de ne pas compliquer le Tour de Jeu, le Maître de Jeu doit garder le compte des dés d'échec aux Maîtrises de Sort. A la fin du combat, le Maître de Jeu additionne tous les dés d'échecs et observe le résultat sur le tableau ci-dessous.

Chaque entité a comme puissance :
Points de Vie : $5 \times \text{score d'ÂME}$

- ATTAQUE ASTRALE : $8 + \text{score d'ÂME}$
- DÉFENSE ASTRALE : $6 + \text{score d'ÂME}$
- INITIATIVE ASTRALE : $6 + \text{score d'ÂME}$
- FURTIVITÉ ASTRALE : $4 + \text{score d'ÂME}$
- RECHERCHE ASTRALE : $5 + \text{score d'ÂME}$
- VITESSE ASTRALE : $8 + \text{score d'ÂME}$
- Points de pouvoir : $4 \times \text{score d'ÂME}$

Les entités resteront 1D6 Tours avant de se disperser de nouveau dans l'Astral. Si un ou plusieurs êtres vivants sont possédés durant cette période, l'entité pourra décider de rester ou d'abandonner son hôte temporaire, au choix du Maître de Jeu.

les conséquences Astrales d'une vague de terreur surnaturelle

Lors d'un phénomène surnaturel, l'Astral s'agite violemment. Si des êtres conscients sont confrontés à des événements de magie

particulièrement terrifiants (un échec critique lors de tests de MORAL en rapport avec une situation étrange ou magique), la vibration astrale due à leur réaction de terreur peut attirer des entités.

Le Maître de Jeu cumule le nombre de dés d'échecs et emploie le résultat sur le tableau ci-contre.

Cela peut, comme vous l'avez deviné, attirer des créatures qui vont, elles aussi, déclencher de nouveaux tests de MORAL !

Attention, donc, aux effets dévastateurs dignes d'une avalanche.

Terminologie des sortilèges

Bénédiction

La bénédiction est un acte dans lequel on fait appel à une divinité, une entité afin qu'elle intervienne dans un but précis, positif ou protecteur.

Malédiction

On fait appel dans ce cas-ci à une entité pour obtenir un résultat négatif.

Il ne faut pas confondre malédiction et maléfice. Dans le cas du maléfice, il n'y a pas intercession d'une entité, l'enchantement se fait à partir de sa propre énergie, de sa propre intention.

Invocation

L'invocation permet l'appel d'une entité, à voix haute le plus souvent, et elle correspond symboliquement à la question : « Esprit es tu là ? »

Évocation

On appelle ainsi le rituel permettant de faire venir un esprit dans un objet, un lieu ou un être vivant. Une fraction de l'esprit (entité) est placée dans le lieu, l'objet ou la personne. La phrase symbolique est ici :

«Esprit, manifeste toi, je te l'ordonne! »

Révocation

Elle consiste à chasser l'esprit d'un lieu, d'une personne, d'un objet.
« Esprit je te chasse ! »
L'exorcisme est une forme de révocation.

Conjuration

C'est un rituel permettant de faire apparaître physiquement une entité. Il est souvent nécessaire d'appliquer un rituel complexe, pour se protéger de l'entité conjurée.
«Esprit apparaît devant moi, maintenant !»

Abjuration

C'est un rituel permettant de renvoyer une entité conjurée.
« Esprit disparaît maintenant ! »

Enchantement

L'enchantement est l'acte qui permet de placer de l'énergie (sous la forme d'une intention) dans un objet. Là, c'est l'énergie du praticien qui est employée.

Sacralisation

C'est l'acte de faire appel à une entité

pour accorder de l'intention ou un effet à un objet, un lieu.

« Esprit vient habiter ce lieu »

Désacralisation ou Exécration

Elle annule la sacralisation, elle ne doit pas être confondue avec la profanation qui est un acte de souillure sur une zone sacrée avec ce qui est profane.

Charme

Sortilège permettant d'agir sur le mental, d'influencer les pensées et les perceptions.

Présentation d'un sortilège

Les sortilèges et pouvoirs mentaux sont tous présentés de la même façon :

- Le nom du sortilège
- Le Talent appliqué pour ce sortilège
- Coût : indique le coût en points de Magie.
- La maîtrise linguistique : les sortilèges sont parfois rédigés dans une langue rituelle qui peut être archaïque ou disparue. Dans ce cas, la langue sera

précisée, avec un niveau de difficulté à réussir pour bien prononcer le sort. En cas d'échec, chaque dé manquant viendra s'ajouter à la Difficulté de Maîtrise.

Exemple : le sortilège Main d'Isis nécessite la maîtrise de l'égyptien antique au niveau DIFFICILE (11). Un résultat de 8 succès seulement entraîne un échec de 3 dés. La difficulté de Maîtrise du sort augmente donc de 3.

IMPORTANT : lorsque le personnage a un score de compétence de langue **supérieur d'au moins 2 points à celui demandé**, le jet de Maîtrise Linguistique n'est plus nécessaire, sauf en cas de situation stressante (en plein combat, en milieu extrêmement bruyant, etc.) La présence d'un tiret «-» indique que cette compétence n'est pas utilisée pour ce sort.

- La difficulté de maîtrise (abrégée en D.M.) : exprimée en lettres avec le chiffre correspondant entre parenthèses. *Exemple : DIFFICILE (11)*
- Le temps d'incantation : représente le nombre d'actions ou de tours nécessaires pour lancer le sort
- La durée : «Concentration», le magicien ne peut rien faire d'autre, «Instantané», ne dure qu'une fraction de seconde, les autres indiquent une durée en Tours ou Actions dépendant du nombre de succès obtenus.
- La portée : indique la distance à laquelle le sort pourra être lancé.
- Effets : décrit les effets du sort ou du pouvoir.

La magie dans les univers «réalistes»

Dans les univers tels que le notre, la Terre du XXI^e siècle, la magie - quand elle existe - est toujours très discrète. Les



boules de feu et autres pouvoirs de vol ou téléportation sont réservés aux contes de fée !

Les magiciens sont donc le plus souvent des illusionnistes, et des prestidigitateurs. Toutefois, si vous souhaitez intégrer un zeste de magie, nous vous conseillons de n'utiliser que des pouvoirs sans effet visuel (pas de flammes, de grande lumière, etc.) et aux actions très limitées.

Apposition des mains

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 3 tours

Durée : Permanent

Portée : Le sorcier doit toucher le bénéficiaire du sort

Effets : Ce pouvoir porte de nombreux noms : Reiki, magnétisme, guérison... Il permet au bénéficiaire de récupérer 1 point de vie par tranche de 4 succès. Il est impossible de se faire guérir de cette façon plus d'une fois par semaine.

Bénédictio

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 5 tours

Durée : 1 jour

Portée : Le sorcier doit voir le bénéficiaire en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège donne au bénéficiaire un bonus de +1 à une sorte d'action, choisie par le sorcier : combat, résistance aux maladies, protection, séduction... La nature de la bénédiction doit être clairement annoncée par le joueur au maître de jeu.

Conjuration

Talent : Invocation

Coût : 4 point de Magie

Maîtrise linguistique : langue traditionnelle du peuple en rapport avec l'esprit : DIFFICILE (11)

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : Concentration

Portée : Le sorcier doit se placer au

centre d'un cercle d'invocation et l'esprit apparaîtra dans un pentagramme tracé devant.

Effets : Ce sortilège permet de faire venir un esprit dans le monde réel. Le temps d'incantation comprend le trace du cercle et du pentagramme, l'allumage de l'encens et des bougies. Le sorcier devra impérativement disposer du symbole sacré de l'entité dont il veut invoquer un serviteur (crucifix béni pour un ange, terre consacrée pour un élémentaire de la terre, houx consacré pour un esprit de Cernunos, etc.)

L'esprit aura une puissance de **1 point d'âme par tranche de 5 dés de succès**.

La nature de son aide dépendra de l'esprit !

Il est possible aussi de conjurer l'âme d'un mort, à condition de disposer d'un fragment de sa dépouille (os, poils, écailles...). Dans ce cas, son score d'ÂME correspondra au score de VOLONTÉ que le défunt avait de son vivant.

Une entité bienveillante aidera facilement si la demande est positive, une entité maléfique demandera à se faire payer : points de vie, âme...

Si le sorcier veut forcer l'entité à obéir, il devra réussir un jet en opposant son score de VOLONTÉ au score d'ÂME de l'entité. En cas de réussite, l'entité devra obéir au sorcier. En cas d'échec, elle pourra disparaître.

Si le résultat est un échec critique, l'entité pourra posséder le sorcier, si elle le désire !

Le sorcier peut recourir à des outils arcaniques consacrés (deniers, coupe, etc., décrits dans les sortilèges suivants), des plantes et poudres spéciales, adaptées à l'entité conjurée, pour l'amadouer ou la contraindre. Ces produits devront être achetés chez des spécialistes, ou découverts dans des ouvrages de magie rituelle. Selon leur rareté et

leur efficacité, ils pourront accorder au sorcier un bonus de +1 à +5 à son test de VOLONTÉ contre l'ÂME de l'entité.

Consécration d'athamé

Talent : Enchantement

Coût : 3 Points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 1 jour par succès

Portée : Toucher

Effets : Ce sortilège permet de consacrer un athamé (poignard, dague...) pour le rendre présent en Astral (il peut donc toucher des créatures désincarnées). L'usage d'un athamé est nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuration et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées..

Consécration de bâton

Talent : Enchantement

Coût : 3 Points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 1 jour par succès

Portée : Toucher

Effets : Ce sortilège permet de consacrer un bâton (ou une baguette...) pour le rendre présent en Astral (il peut donc toucher des créatures désincarnées). L'usage d'un bâton est nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuration et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées.

Consécration de deniers

Talent : Enchantement

Coût : 3 Points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 1 jour par succès

Portée : Toucher

Effets : Ce sortilège permet de consacrer une pile de petites pièces de monnaie pour la rendre présente en Astral (elle peut donc toucher des créatures désincarnées). L'usage d'une poignée de deniers est



nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuración et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées..

Consécration de l'encens

Talent : Enchantement
Coût : 3 Points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 1 jour par succès
Portée : Toucher
Effets : Ce sortilège permet de consacrer environ 50 grammes d'encens pur (oliban, encens de Jérusalem...) pour le rendre présent en Astral (il peut donc toucher des créatures désincarnées). L'usage d'encens consacré est nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuración et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées..

Consécration d'une coupe

Talent : Enchantement
Coût : 3 Points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 1 jour par succès
Portée : Toucher
Effets : Ce sortilège permet de consacrer une coupe (ou un verre, un bol...) pour la rendre présente en Astral (elle peut donc toucher des créatures désincarnées). L'usage d'une coupe est nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuración et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées..

Consécration d'une épée

Talent : Enchantement
Coût : 3 Points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 1 jour par succès
Portée : Toucher
Effets : Ce sortilège permet de consacrer une épée (de la taille minimal d'une dague...) pour la rendre présente en Astral (elle peut

donc toucher des créatures désincarnées). L'usage d'une épée est nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuración et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées..

Consécration du sel

Talent : Enchantement
Coût : 3 Points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 1 jour par succès
Portée : Toucher
Effets : Ce sortilège permet de consacrer un kilo de gros sel gris, non traité, pour le rendre présent en Astral (il peut donc toucher des créatures désincarnées). L'usage de sel consacré est nécessaire dans de nombreux rituels et accorde un bonus de +1 dans les sortilèges de Conjuración et les test de VOLONTÉ opposés aux entités conjurées..

Désenvoûtement

Talent : Sorcellerie
Coût : 2 points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : COMPLEXE (17)
Temps d'incantation : 7 tours
Durée : Permanent
Portée : Le sorcier doit toucher le bénéficiaire du sort.
Effets : Ce sortilège permet à la victime d'un envoûtement ou d'une malédiction de relancer un jet de résistance à la magie, **en additionnant à son jet le nombre de succès obtenus par le lanceur du sort de désenvoûtement**. Si le nombre de succès dépasse celui obtenu par le lanceur de l'envoûtement, celui-ci est annulé ET chaque dé supplémentaire lui fait perdre 1 point de conscience.

Désenvoûtement de lieu

Talent : Sorcellerie
Coût : 3 points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : COMPLEXE (17)
Temps d'incantation : 14 tours
Durée : Permanent
Portée : Le sorcier doit toucher le bénéficiaire du sort.

Effets : Ce sortilège permet d'annuler une malédiction lancée sur un lieu (terrain, maison, entreprise...) Si le nombre de succès dépasse celui obtenu par le lanceur de l'envoûtement, celui-ci est annulé ET chaque dé supplémentaire lui fait perdre 1 point de conscience.

Divination

Talent : Sorcellerie
Coût : 1 point de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 2 tours
Durée : 10 minutes
Portée : Le sorcier doit voir le bénéficiaire et doit pouvoir communiquer avec lui.
Effets : Il y a mille façons de lancer ce sort : en se concentrant, en fixant le bénéficiaire dans les yeux, en lisant les lignes de sa main, en tirant les cartes... Ce sort permet de prévoir un événement par succès obtenu. Ces événements sont à court terme : maximum 3 mois. Le fait d'avoir une prédiction permettra au bénéficiaire d'avoir +1 à ses jets de MORAL (il a confiance en l'avenir!) et pourra lui donner un bonus de +1 à certaines actions AU CHOIX DU MAÎTRE DE JEU. Ce genre de bonus ne marche qu'une fois, et le sort ne peut être employé qu'une fois tous les 3 mois pour chaque bénéficiaire.

Exemple : une voyante a averti P'tit Pierre qu'une femme allait le mettre en danger. Quand une jeune femme sortira un couteau sous son nez pour le menacer, il pourra bénéficier d'un bonus de +1 à son jet d'INITIATIVE.

Envoûtement de maladie

Talent : Sorcellerie
Coût : 1 point de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 5 tours
Durée : Le temps de guérir... ou de mourir !
Portée : Le sorcier doit voir sa victime en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)
Effets : Ce sortilège permet de produire une maladie au choix du sorcier sur une cible. Le nombre de

succès obtenus indique la virulence de la maladie et la difficulté à résister que doit obtenir la cible à son jet de résistance. En cas de contamination, la maladie est installée : la victime devra la gérer comme une maladie naturelle, avec des jets de résistance à la maladie de niveau égal au nombre de succès obtenus par le sorcier.

Envoûtement de mort

Talent : Sorcellerie

Coût : 3 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS COMPLEXE (19)

Temps d'incantation : 10 tours

Durée : 1 semaine

Portée : Le sorcier doit voir sa victime en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège affaiblit inexplicablement la victime. Elle perd l'appétit, ne peut plus se lever et se laisse petit à petit mourir. Le sorcier devra fabriquer une dagyde et la percer chaque jour d'une épingle en lançant le sort. Si la victime ne réussit pas son jet de résistance à la magie elle perdra un point de vie, localisé au choix du sorcier, INGUÉRISSEABLE pendant sept jours. Seuls des soins magiques pourront la soulager. Si le sortilège est de nouveau lancé à la fin des sept jours, un nouveau point de vie pourra être retiré ET celui (ou ceux) déjà perdu resteront inguérissable(s). Cela permet donc soit de tuer rapidement (en ne piquant qu'à la tête), soit de tuer à petit feu !

Envoûtement de séduction

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 5 tours

Durée : 1 jour par dé de succès

Portée : Le sorcier doit voir sa victime en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège permet de déclencher une attirance amoureuse sur une cible. Le sortilège augmente pour son bénéficiaire la compétence

de SÉDUCTION de +1 par tranche de 3 succès, uniquement envers la cible désignée par le sort. Celle-ci a droit à un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE.

- En cas d'échec, la cible subit les effets de la séduction, avec les bonus appliqués, pendant la durée du sort. Ensuite, la relation devra être entretenue au quotidien pour ne pas subir la lassitude, comme toute relation !
- En cas d'échec critique, la durée du sort passe à une semaine par succès ! Ensuite, la relation devra être entretenue au quotidien pour ne pas subir la lassitude, comme toute relation !
- En cas de succès, les bonus de séduction ne s'appliquent pas, et le jet de séduction aura lieu de façon « normale ».
- En cas de succès critique, la cible est définitivement immunisée à ce sortilège, mais uniquement envers ce séducteur.

Exorcisme

Talent : Sorcellerie

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : IMPOSSIBLE (23)

Temps d'incantation : 15 tours

Durée : Permanent

Portée : Le sorcier doit toucher le bénéficiaire du sort.

Effets : Ce sortilège est l'un des plus difficiles qui soit. Il permet au sorcier de chasser un mauvais esprit du corps de sa victime. Le sorcier devra lancer tous les 15 tours un jet de compétence « exorcisme ». Le nombre de succès sera retiré aux points d'âme du mauvais esprit. Quand celui-ci se retrouvera à zéro, il sera chassé définitivement... Sauf que le mauvais esprit a le droit de se défendre ! Il faudra donc généralement attacher le possédé pour éviter qu'il ne frappe l'exorciste, et si le mauvais esprit dispose de pouvoirs, il pourra s'en servir contre l'exorciste. La présence d'assistants et l'utilisation de rituels de protection sont donc fortement

recommandés !

Influence à distance

Talent : Mentalisme

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 5 tours

Durée : 1 jour par dé de succès

Portée : Le sorcier doit voir sa cible en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège permet de donner un ordre simple à une cible. Cet ordre NE POURRA PAS être opposé à la moralité de la cible ou à son instinct de survie. Inciter à travailler plus à l'école ou à être gentil avec sa secrétaire, pousser un célibataire à s'intéresser de plus près à sa petite voisine qui soupire d'amour, etc.

Malédiction

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 4 tours

Durée : 1 jour par dé de succès

Portée : Le sorcier doit voir sa victime en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège permet d'entraîner la malchance sur la cible. Elle subira un malus de -1 à tous ses jets, par tranche de 5 dés de succès durant toute la durée du sort.

Mauvais œil

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 tour

Durée : 1 heure par dé de succès

Portée : Le sorcier doit voir sa victime en lançant le sort

Effets : Ce sortilège permet de «porter la poisse» à sa cible. Celle-ci subira un malus de -1 à tous ses jets pendant toute la durée du sort.

La magie dans les univers fantastiques

Dans les univers fantastiques, la magie est à la fois plus visuelle, plus rapide et surtout beaucoup, beaucoup, beaucoup plus puissante ! Si dans un univers réaliste ce que l'on peut avoir de pire est une malédiction qui tuera en quelques semaines, dans un univers fantastique le sorcier aura le choix entre de redoutables éclairs, des explosions variées et des jets de flammes ! De même, les pouvoirs de guérison permettront de refaire pousser un membre coupé ou de soigner instantanément une maladie mortelle !

Les sortilèges de la liste de magie «réaliste» sont aussi valables dans les univers fantastiques. **Vous devez simplement leur retirer un point de Magie en coût (minimum un) et deux degrés en Difficulté de Maîtrise (minimum «Enfantin»).**

Exemple : le sort de Bénédiction a un coût de 2 points de Magie et une Difficulté de maîtrise «TRÈS DIFFICILE». Dans un univers fantastique, la coût passera à un point de Magie et la Difficulté de Maîtrise sera «Normale».

Sorcellerie

La sorcellerie est la magie des mages, des sorciers... Basée sur la manipulation des énergies et des forces naturelles, la sorcellerie repose sur des mots de pouvoir et des incantations.

Amulette de protection

Talent : Sorcellerie
Coût : 3 points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)
Temps d'incantation : 1 jour
Durée : 1 jour / succès
Portée : Toucher
Effets : Ce sortilège permet de placer un petit enchantement de protection sur un objet. Le porteur de l'objet bénéficie ensuite d'un

bonus de +1 à la PROTECTION et à ses jets de RÉSISTANCE pour chaque tranche de 6 succès (bonus maximum de +3).

L'objet enchanté n'est pas altéré par le sortilège et peut ensuite être réutilisé.

Analyse magique

Talent : Sorcellerie
Coût : 2 points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 1 mètre
Durée : 1 Tour par succès
Effets : Le bénéficiaire de ce sort comprend instinctivement les pouvoirs d'un objet magique. Les effets du sort dépendent du nombre de succès obtenus :

- de 1 à 4 : détection sommaire (il y a un ou plusieurs pouvoirs, mais lesquels ?)
- de 5 à 10 : détection précise (nom du ou des pouvoirs, connaissance sommaire des effets)
- 11 succès ou plus : connaissance totale (nom du pouvoir, présence éventuelle d'un ou plusieurs esprits liés, nombre de charges de sort, bref TOUT!)

Bannissement d'esprit

Talent : Invocation
Coût : 5 points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : COMPLEXE (17)
Temps d'incantation : 3 Tours
Durée : 1 tour par dé de succès
Portée : Le lanceur doit voir la créature qu'il souhaite bannir
Effets : Ce sortilège permet de bannir une entité, un esprit, une Ombre, bref ! Toute créature de nature spirituelle, y compris les non-morts immatériels !
Le sorcier devra lancer chaque tour autant de dés qu'il a obtenu de succès en lançant le sort. Le nombre de succès obtenus sera retiré aux points d'âme de l'esprit. Quand celui-ci se retrouvera à zéro, il sera banni sans pouvoir se manifester de nouveau avant 1 lune par dé de succès du sorcier.
L'esprit pourra bien sûr se défendre et tenter d'attaquer le sorcier...

Cercle de protection

Talent : Sorcellerie
Coût : 1 point de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : SIMPLE (7)
Temps d'incantation : 4 tours
Durée : 5 mn / succès
Portée : Toucher
Effets : Lors de l'incantation, le magicien trace un cercle de 3 mètres de diamètre avec du sel (environ 500 grammes). Tout ce qui est placé à l'intérieur du Cercle de protection bénéficie d'un bonus de +1 par tranche de 4 succès aux jets de RÉSISTANCE RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE, RÉSISTANCE AU MENTALISME et aux tests de MORAL, pendant toute la durée du sort.
Le sel utilisé est ensuite inutilisable.

Contre poison

Talent : Sorcellerie
Coût : 2 Points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : NORMAL (9)
Temps d'incantation : 1 Tour
Durée : Instantané
Portée : Toucher
Effets : Ce sort aide son bénéficiaire à résister aux effets d'une toxine, à condition que la puissance du sort soit supérieure ou égale au niveau de la toxine. Chaque succès réduit de 1 niveau la puissance de la toxine lors du jet de RÉSISTANCE AU POISON, avec un maximum égal au niveau de maîtrise du sort. Les dégâts infligés par la toxine avant que le sort ne soit lancé ne sont pas guéris par ce sortilège.

Création de fétiche magique

Talent : Enchantement
Coût : 4 points de Magie
Maîtrise linguistique : -
D.M. : EXTRÊMEMENT COMPLEXE (21)
Temps d'incantation : 30 jours
Durée : 1 semaine / succès
Portée : Toucher
Effets : durant les 30 jours nécessaires à la création du Fétiche magique, le magicien ne peut ni se déplacer, ni se consacrer à d'autres tâches. Ses journées sont exclusivement consacrées à la

fabrication et à l'enchantement du Fétiche. Il ne dort que quelques heures par nuit et doit se nourrir sur des réserves ou en comptant sur un assistant ! Le fétiche prendra la forme d'un masque, d'une statuette ou d'un bâton sculpté et décoré.

A la fin de la création du Fétiche magique, l'objet devient un réceptacle de pouvoir. Il peut recevoir un ou plusieurs sortilèges (maximum 1 par tranche de 3 succès) qu'il pourra ensuite lancer, à la demande du magicien, une fois par jour. Si le même sortilège est lancé plusieurs fois sur le Fétiche, il pourra être lancé autant de fois chaque jour.

Création de Fétiche d'âme

Talent : Enchantement

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : EXTRÊMEMENT COMPLEXE (21)

Temps d'incantation : 30 jours

Durée : 1 semaine / succès

Portée : Toucher

Effets : durant les 30 jours nécessaires à la création du Fétiche d'âme, le magicien ne peut ni se déplacer, ni se consacrer à d'autres tâches. Ses journées sont exclusivement consacrées à la fabrication et à l'enchantement du Fétiche. Il ne dort que quelques heures par nuit et doit se nourrir sur des réserves ou en comptant sur un assistant ! Le fétiche prendra la forme d'un masque, d'une statuette ou d'un bâton sculpté et décoré.

A la fin de la création du Fétiche d'âme, celui-ci pourra recevoir SOIT l'âme du magicien, SOIT un esprit magique contrôlé. Un esprit emprisonné pourra être utilisé et contrôlé par celui qui possède le Fétiche d'âme et qui en connaît les mots clefs.

Si le Fétiche d'âme sert de réceptacle à l'âme du magicien, celle-ci ne peut pas être prise par un esprit ou une entité.

En cas de mort du magicien, son âme peut tenter de posséder toute créature vivante à moins de 1 mètre / succès.

La créature devra d'abord faire un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA

MAGIE opposé au nombre de succès du magicien. En cas de réussite, le sortilège ne lui fera rien.

Ensuite, le magicien fera un test de VOLONTÉ opposé à la VOLONTÉ de la victime. S'il réussit, son âme chassera celle de la victime et il prendra le contrôle de son corps.

L'âme de sa victime sera emprisonnée dans le Fétiche d'âme jusqu'à ce que le magicien y retourne. Si le Fétiche cesse d'être enchanté pendant qu'une âme y est enfermée, celle-ci est libérée et devient un esprit ou un fantôme.

Création de potion

Talent : Enchantement

Coût : 2 Points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : SPÉCIAL

Durée : 1 semaine / succès

Portée : Toucher

Effets : ce sortilège permet de d'enchanter un liquide ou un aliment, qui doit ensuite être soit consommé, soit appliqué directement pour être employé. C'est au sorcier de décider la façon d'employer sa potion (avec l'accord du Maître de Jeu).

La potion permettra de fabriquer une dose contenant un sortilège unique, qui s'activera lorsque la potion sera consommée.

Le temps d'incantation représente 1 Tour de préparation (infusion, décoction, filtrage...) par niveau de Difficulté de Maîtrise. Par exemple un sortilège de Divination (Magie Mineure) a une difficulté SIMPLE, il faut donc 7 Tours de préparation pour préparer une potion le contenant, alors qu'un Portail Magique demandera 23 Tours.

Lorsque la potion a fini de mijoter, il faut immédiatement lancer le sortilège voulu, sur le liquide. Le sortilège sera alors stocké, en dormance, dans la potion et ne s'activera que lorsqu'elle sera consommée. Si la potion dépasse sa durée prévue, celle-ci perd tous ses pouvoirs et se transforme en brouet infecte.



Chaque sorcier a ses propres petits secrets et pourra donner à ses potions des couleurs ou des goûts variés, indépendamment de leurs effets !

Dard de douleur

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : ENFANTIN(4)

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 1 Tour / 5 succès

Portée :

C : 0 - 10 m M : 10 - 20 m L : 20 - 30m

Effets : Ce sortilège projette un fin dard lumineux (le lanceur peut choisir la couleur) sur une cible qui doit être en vue du lanceur.

S'il atteint sa cible, le dard se comporte exactement comme tout projectile et fait un point de dégât par tranche de 5 succès (les éventuelles protections sont bien sûr déduites !), avec un maximum de 3 points de dégâts.

S'il arrive à retirer au moins un point de vie à sa cible, le dard inflige en plus une violente douleur qui nécessite un test de MORAL de niveau DIFFICILE pour ne pas se rouler par terre en hurlant pendant 1 Tour par tranche de 5 succès, avec un malus de -4 à toutes les actions. Si le test est réussi, le malus ne sera que de -1. Il est possible pour le lanceur de limiter la violence du sort en décidant, par exemple, de n'infliger au maximum que 1 point de dégâts.

Ce sortilège est généralement employé par les maîtres pour corriger les apprentis un peu étourdis, et les effrontés...

Désenvoûtement

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 Points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : COMPLEXE (17)

Temps d'incantation : 7 tours

Durée : Permanent

Portée : Le sorcier doit toucher le bénéficiaire du sort.

Effets: Ce sortilège permet à la victime d'un envoûtement ou d'une malédiction de relancer un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE en additionnant à son jet le nombre de succès obtenus par le

lanceur du sort de désenvoûtement. Si le nombre de succès dépasse celui obtenu par le lanceur de l'envoûtement, celui-ci est annulé ET chaque dé supplémentaire lui fait perdre 1 point de conscience.

Désenvoûtement de lieu

Talent : Sorcellerie

Coût : 3 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : COMPLEXE (17)

Temps d'incantation : 1 h / 100 m²

Durée : Permanent

Portée : Le sorcier doit toucher le bénéficiaire du sort.

Effets: Ce sortilège permet d'annuler une malédiction lancée sur un lieu (terrain, maison, forteresse...) Chaque succès obtenu vient en déduction du temps restant à la malédiction. Si le nombre de succès dépasse celui obtenu par le lanceur de l'envoûtement, celui-ci est annulé ET chaque dé supplémentaire lui fait perdre 1 point de conscience.

Le temps de travail est très long et demande en moyenne 1 heure par zone de 100 m². Il faut dépenser 3 points de Magie par zone de 100 m² nettoyée.

Éclair

Talent : Sorcellerie

Coût : 5 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : NORMAL (9)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée:

C : 0-10m M: 10-20m L: 20-30m

Durée : Instantané

Effets : Ce sortilège permet de projeter de violents éclairs que le mage peut multiplier pour attaquer plusieurs cibles.

Chaque éclair infligera 1 point de dégâts par niveau de Maîtrise du sort (de 1 à 10) + 1 / dé de succès. Les armures métalliques ne protègent pas contre ce sort, au contraire ! Toutes les parties métalliques transportent l'électricité et les points de dégâts seront appliqués à toutes les zones du corps couvertes de métal ! Toutefois si l'armure métallique a un bonus de protection magique, celui-ci viendra bien en déduction des dégâts.

Une fois que la première salve

d'éclairs a touché une cible, le lanceur peut dépenser deux nouveaux points de Magie pour créer une nouvelle salve qui jaillira de la précédente victime vers une autre cible.

Chaque paire de points de Magie dépensés permet de toucher une cible supplémentaire ! Il faut lancer les dés de succès pour chaque nouvelle salve. La portée d'une salve dépend de son point de départ, il est donc possible d'atteindre des cibles très éloignées en faisant bondir plusieurs salves d'éclairs!

Si ce sortilège est lancé sur de l'eau ou une structure métallique conductrice d'électricité (un chariot en fer ou une porte en acier, par exemple), chaque éclair se dispersera en perdant 1 point de dégât par mètre au delà du point d'impact.

Familier

Talent : Invocation

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 1 h

Durée : Permanent

Portée : SPÉCIALE

Effets : Ce sortilège est souvent très apprécié des sorciers isolés ou solitaires, car il permet d'avoir un compagnon animal à la loyauté absolue.

Le rituel nécessite de jeûner au préalable trois jours, afin de purifier totalement le corps. Le calme et la sérénité sont indispensables, ce rituel ne peut pas être fait en situation de combat ou de stress !

Le sorcier devra sacrifier trois de ses points de vie (sacrifice magique) pour alimenter le rituel. Ces points de vie ne pourront être récupérés que naturellement.

Lors du lancement du sortilège, il faudra lancer 2D6 et appliquer les résultats en y ajoutant un bonus de +1 par dé de succès supérieur au score de DIFFICULTÉ DE MAÎTRISE (15) obtenu lors du lancement.

Exemple : avec un résultat de 17 succès lors du lancement du sort, le lancer de 2D6 se fera à +2.

Le jet devra être effectué dans les tables de rencontre aléatoire correspondant à la zone géographique où se trouve actuellement le sorcier. L'animal obtenu rejoindra le sorcier par ses propres moyens en 1D6 heures.

- 2 : échec de la tentative, aucune créature n'a ressenti l'appel avec assez de force pour désirer rejoindre le sorcier.
- 3 à 10 : faire un jet de 3D6 dans la table de bestiaire, sans tenir compte d'un résultat de 18 (relancer le jet dans ce cas !)
- 11 : choisir l'animal que l'on désire dans la table de bestiaire (en ignorant le résultat de 18).
- 12 : choisir l'animal que l'on désire dans la table de bestiaire (en ignorant le résultat de 18). Celui-ci est habité par un esprit (ange, démon, Élémentaire ou une entité dotée de 1D6 points d'ÂME, à choisir en accord avec le Maître de Jeu).

Vous pouvez vous appuyer sur les créatures spirituelles du bestiaire pour créer cette créature.

Le familier a une espérance de vie quasiment illimitée, il suffit à son maître de lui offrir un point de vie sous forme de sang ou de Souffle de Vie, chaque mois, pour qu'il ne vieillisse pas.

En se concentrant, le sorcier peut communiquer télépathiquement avec son familier et discuter avec lui de choses simples. Il peut aussi lui donner des ordres, qui seront obéis à la lettre, même s'ils sont idiots ou suicidaires. Si le sorcier le désire, il peut échanger son esprit avec celui du familier en se concentrant pendant deux Tours.

L'esprit du familier occupera alors son corps, qui tombera en COMA pendant toute la durée de l'échange. Pendant ce temps, le sorcier occupera le corps de son familier. Il pourra lancer des sorts par son intermédiaire, sans toutefois pouvoir utiliser de composantes matérielles ou verbales. Les pouvoirs mentalistes ne subissent aucun malus !

Si un familier vient à décéder, de

vieillesse ou de mort accidentelle, maladie, etc. le sorcier subira un violent choc en retour.

Il devra faire un test de MORAL dont la difficulté sera de 3 + 1 par année d'ancienneté du lien sorcier / familier.

Exemple : un sorcier ayant le même familier depuis 12 ans devra faire un test avec un niveau de difficulté 12 + 3 = 15.

Le niveau de difficulté ne pourra pas dépasser 25 (difficulté DIVINE)

- En cas d'échec, le sorcier perdra 1 point de SANTÉ MENTALE par dé d'échec et -1 en ENDURCISSEMENT par tranche de 4 dés d'échec.
- En cas d'échec critique, le sorcier perdra en plus 1 point de Vie au Torse et 1 point de Conscience par tranche de 4 dés d'échec.
- En cas de réussite, cela n'aura aucun impact sur le sorcier.
- Une réussite critique entraînera une augmentation de +1 en ENDURCISSEMENT.

Si c'est le sorcier qui décède, il faudra faire lancer un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE au familier, dont la difficulté sera de 3 + 1 par année d'ancienneté du lien sorcier / familier.

La difficulté ne pourra pas dépasser 25 ! Le familier perdra 1 point de Vie par dé d'échec. S'il survit, il s'enfuira et retournera à la vie sauvage.

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs familiers en même temps. Certains mages proches de la nature entretiennent des dizaines de familiers différents ! Bien entendu, au cas où une attaque de zone ou un incident entraînerait la mort de plusieurs familiers en même temps, les scores de difficulté pour le test de MORAL devront être additionnées (sans pouvoir dépasser le score de 25)

Glyphe ensorcelé

Talent : Enchantement

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 5 Tours

Portée : Toucher

Durée : 1 jour par succès

Effets : Ce sort permet de stocker un autre sort sur un support physique en gravant le glyphe dessus puis en la nourrissant avec un sort qui sera projeté dessus.

Le glyphe n'absorbe que les sorts qui sont VOLONTAIREMENT lancés dessus, il ne permet pas de contrer ou voler des sorts lancés.

Le glyphe peut être gravé sur n'importe quel support faisant au moins la taille d'un ongle. Si le support est vivant (un animal, un adversaire...), il doit être immobilisé pour que la gravure soit précise ET il peut faire un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE contre le nombre de succès obtenus par le lanceur du sort de glyphe. Un résultat supérieur ou égal annulera le glyphe.

Une fois qu'un sort est stocké dans le glyphe, il peut s'activer sur une simple impulsion du propriétaire de le glyphe (un mot clef, un ordre mental, le fait de toucher le glyphe... À préciser lors du lancement du sort. Par défaut, le glyphe s'activera avec un mot clef. L'activation du glyphe ne prend qu'une action, quel que soit le sort contenu.

Il est aussi possible de «programmer» le glyphe avec un maximum de 20 mots.

Exemple : «si je tombe dans le coma, actives toi!», ce qui lancera le sort de Soin Majeur; ou «si quelqu'un ouvre cette porte, actives toi!», ce qui déclenchera le sort d'Éclair !

On peut préciser les ordres sur une cible précise en sacrifiant un morceau de celle-ci (cheveux, écailles, dent...) lors du lancement du glyphe.

Exemple : «si Vilknar Gurrak touche ce coffre alors active toi!»

Quand un sort est stocké dans un glyphe, il ne nécessite pas de point de Magie pour être lancé. Une fois qu'il a été lancé, le glyphe peut de nouveau être rechargé avec un sort (le même ou un autre), et ce jusqu'à ce qu'il disparaisse. Si le glyphe disparaît, le sort qu'il contenait disparaît avec lui sans s'activer!

Il est tout à fait possible de renouveler le glyphe en relançant le sort de Glyphe Ensorcelée sur lui-même. Il ne sera pas nécessaire de renouveler le sort qu'il contient éventuellement.

Grand Cercle de Pouvoir

Talent : Sorcellerie

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : 8 tours

Durée : 1 Tour / succès

Portée : Toucher

Effets : Lors de l'incantation, le magicien trace un cercle de 3 mètres de diamètre avec du sang frais (environ 1 litre).

Tout magicien placé à l'intérieur du Grand Cercle de Pouvoir bénéficie d'un bonus de +1 par tranche de 4 succès au lancement de tous ses sortilèges sans pouvoir dépasser +5. Le sang utilisé est ensuite inutilisable.

Griffes Acérées

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : ENFANTIN(3)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / succès

Portée : Toucher

Effets : Ce sortilège permet de transformer les ongles, cornes, ergots, dents et griffes du bénéficiaire en les rendant tranchants comme des rasoirs.

Leur nature légèrement enchantée leur permet aussi de toucher les créatures ne pouvant être touchées que par les sorts ou les armes magiques.

Les griffes reçoivent un bonus de +1 aux dégâts par tranche de 5 succès, avec un maximum de +3.

Illusion

Talent : Mentalisme

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : NORMAL (9)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : C : 0 – 20 m M : 20 – 50 m L : 50 – 100m

Effets : Ce pouvoir permet de créer



une illusion mentale qui ne concernera qu'un seul sens : goût, odorat, toucher, vue ou ouïe. Le sorcier peut s'en servir pour faire passer des messages discrètement en projetant sa voix à distance. Si l'illusion est employée pour abuser une ou plusieurs personne(s), un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LE MENTALISME** sera opposé au nombre de succès obtenus lors du lancer de sort. En cas de succès la cible percevra l'illusion mais n'y croira pas (les illusions sonores auront un effet d'écho, les illusions visuelles seront floues et transparentes, les illusions gustatives seront fades, etc.)

L'illusion ne pourra pas réellement blesser la cible et une sensation de morsure à la jambe causera de la douleur mais ne fera pas perdre de points de vie !

Pour les illusions visuelles, la taille maximale sera de 1m³ par dé de succès.

Bien entendu, seuls les êtres vivants raisonnablement intelligents y seront sensibles, les mort-vivants, les esprits, les insectes, etc. y sont immunisés.

Il est possible de rajouter un sens supplémentaire en ajoutant 1 point de Magie pour chaque sens (soit un total de 6 points de Magie pour une illusion influençant les cinq sens.)

Influence à distance

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : **DIFFICILE** (11)

Temps d'incantation : 5 tours

Durée : 1 jour par dé de succès

Portée : Le sorcier doit voir sa cible en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège permet de donner un ordre simple à une cible. Cet ordre **NE POURRA PAS** être opposé à la moralité de la cible ou à son instinct de survie. La victime pourra lancer un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE**.

Inciter le portier à vous laisser rentrer dans les cuisines du château,

le fils d'un voisin à travailler plus à l'école, un maître sévère à être gentil avec son scribe, pousser un célibataire à s'intéresser de plus près à sa petite voisine qui soupire d'amour, etc.

Les effets s'apparentent plus à celle d'une légère suggestion qu'un véritable contrôle mental. Des ordres disproportionnés ou illogiques seront instinctivement rejetés par la victime : un petit flirt sans conséquence, oui ! Coucher immédiatement, non ! Ouvrir la porte pour aller chaparder un morceau de pain dans la cuisine, oui ! Aider à ouvrir la salle au trésor, non ! Etc.

Invisibilité

Talent : Sorcellerie

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : **EXTRÊMEMENT DIFFICILE** (15)

Temps d'incantation : 1 Tours

Portée : Toucher

Durée : 1 tour par dé de succès.

Effets : Ce sortilège rend totalement invisible et indétectable, il supprime la détection par l'odorat, le son et masque l'aura dans le monde astral. Les attaques dirigées contre une personne invisible subissent un malus de -5 si l'attaquant est incapable de la voir ou la percevoir par l'intermédiaire d'autres sens.

Si le bénéficiaire du sort attaque ou se manifeste, les témoins pourront faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** de difficulté **EXTRÊMEMENT DIFFICILE** (15), avec un bonus de +1 par action «évidente» de la personne invisible (sortilège lancé, attaque, cri, etc.). En cas de succès, ils ne seront plus affectés par le sort et verront le bénéficiaire.

Lévitacion

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : **NORMAL** (9)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée : Toucher

Durée : 1 Tour / succès

Effets : Ce sortilège permet de

s'élever dans les airs à une vitesse maximale de 5 mètres par Tour, par tranche de 3 succès, pour un poids maximal de 80 kg.

Il est possible de porter 30 kg de charge supplémentaire pour chaque point de Magie dépensé en plus.

De même, il est possible de faire léviter un autre bénéficiaire par tranche de 1 point de Magie (en respectant la même règle de 80 kg de poids maximal).

La lévitation se fait uniquement dans le sens vertical (du bas vers le haut, et vice versa) et ne permet pas de se déplacer latéralement. Pour cela il faut se déplacer en s'aidant des mains le long d'un mur, par exemple.

Si le lanceur veut faire léviter une cible non consentante, celle-ci pourra lancer un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** opposé au nombre de succès du lanceur, dont chaque succès viendra en diminution du nombre de Tours où le sorcier pourra la faire léviter.

Malédiction de malchance

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : **TRÈS DIFFICILE** (13)

Temps d'incantation : 4 tours

Durée : 1 jour par dé de succès

Portée : Le sorcier doit voir sa victime en lançant le sort OU doit avoir un petit morceau de son corps (cheveux, ongles...)

Effets : Ce sortilège permet d'entraîner la malchance sur la cible. Elle devra faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** ou subir un malus de -1 à tous ses jets, par tranche de 5 dés de succès durant toute la durée du sort.

Malédiction de terreur

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : **TRÈS DIFFICILE** (13)

Temps d'incantation : 3 Tours

Portée : 5 m par succès

Durée : 1 Tour par succès

Effets : Ce sortilège permet de déclencher une terreur paralysante chez un adversaire. La cible peut

faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** opposé au nombre de succès du lanceur pour limiter ou éviter les effets.

- Une réussite critique immunise la cible contre ce sort pour 3 jours et lui fait gagner un bonus de +1 en **ENDURCISSEMENT**.
- Une réussite bloque tous les effets du sort.
- Un échec paralyse la cible qui s'écroule au sol en hurlant d'horreur pour la durée du sort. Elle perd 1 point de **CONSCIENCE** par Tour à hurler.
- Un échec critique provoque les mêmes effets qu'un échec mais à la fin du sort la victime doit faire un test de **MORAL** contre le nombre de succès obtenus par le lanceur :

- Une réussite normale ou critique fait simplement tomber évanoui pour 1d6 minutes
- Un échec entraîne la chute dans le **COMA** (choc cataleptique) À son réveil la victime subit un -2 en **ENDURCISSEMENT**.
- Un échec critique entraîne un arrêt cardiaque instantané. Même si la victime est sauvée, elle souffrira d'une phobie grave (au choix du Conteur) et perdra 3 points en **ENDURCISSEMENT**.

Il est possible d'attaquer plusieurs cibles en même temps à condition qu'elles soient à portée du sort. Chaque cible supplémentaire coûte un point de Magie en plus ou augmente la Difficulté de Maîtrise de 2 points. Ceci est cumulable!

Message Mental

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : ENFANTIN (4)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / succès

Portée : 100 mètres par succès

Effets : Ce pouvoir permet d'envoyer un message télépathique à une personne que le lanceur de sort a déjà vue (depuis moins de 1 + score

de **RÉFLEXION** années)

Le Message Mental est une impulsion verbale télépathique, il n'est pas possible de faire passer des images, des plans, etc. Tout doit être décrit oralement avec un maximum de dix mots, +1 par dé de succès.

Il est possible d'ajouter un destinataire en ajoutant un point de Magie et +2 au score de Difficulté de Maîtrise par destinataire supplémentaire.

Si le message mental est envoyé à une cible non volontaire, celle-ci pourra lancer un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** opposé au nombre de succès obtenus par le lanceur. Le pouvoir ne fonctionne pas sur les animaux, les défunts et les non-morts.

Métamorphose

Talent : Sorcellerie

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : COMPLEXE (17)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée : Vue

Effets : Ce pouvoir permet de se transformer soi-même ou de métamorphoser le corps d'une victime. Celle-ci pourra faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** opposé au nombre de succès obtenus par le sorcier.

- En cas de réussite du jet de **RÉSISTANCE**, le sortilège sera annulé,
- En cas de réussite critique le sort sera retourné contre le sorcier, qui devra lui-même faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** envers son propre sort et, en cas d'échec, il en subira les effets !

La transformation doit respecter quelques règles :

- La victime ne peut pas être transformée en quelque chose de plus grand qu'elle, et ne peut pas être transformée en quelque chose de plus petit que l'ongle de son gros orteil !
- La victime reste consciente durant toute la transformation, sauf si elle est transformée en quelque chose de non-vivant

(une bûche, un tas de sable...)

Dans ces cas, elle est dans une sorte de coma qui durera tant qu'elle sera métamorphosée.

- Si la victime est tuée durant sa métamorphose, elle reprendra immédiatement sa forme réelle (tout en restant morte!)
- Le sorcier peut se métamorphoser lui-même (en oiseau pour se déplacer rapidement, en loup pour effrayer ou combattre, etc.), dans ce cas il n'aura pas à faire de jet de **RÉSISTANCE**.
- Il est possible au sorcier de faire durer ce sortilège plus longtemps en sacrifiant un ou plusieurs points de vie (qui devront être récupérés naturellement). Dans ce cas, le sortilège durera un jour par dé de succès multipliés par le nombre de point de vie sacrifié.

Exemple : le sorcier sacrifie 2 points de vie (un a chaque jambe) lors du lancement de la Métamorphose, il obtient 9 succès, le sortilège durera donc $2 \times 9 = 18$ jours.

Nécroanimation

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 1 heure

Durée : 1 tour par dé de succès / Spécial

Portée : Le sorcier doit voir le(s) cadavre(s) à animer

Effets : Ce sortilège permet d'insuffler une force de vie dans un cadavre pour en faire un zombi. Le zombi sera entièrement soumis au sorcier et obéira aveuglement à ses ordres. Le cerveau d'un zombi est souvent passablement décomposé, ses connaissances sont donc endommagées : aucune de ses compétences ne pourra dépasser 5D et il ne pourra parler que très lentement.

Le cadavre doit être en vue du sorcier, s'il n'est pas visible mais que le sorcier sait où il se trouve (dans sa tombe, enterré sous un orme...), le sortilège sera lancé avec un malus de -2. Toutefois, si le cadavre est récent

(moins d'un jour), le malus aux compétences ne sera pas appliqué. Il est possible de rendre le zombi quasiment permanent en sacrifiant 1 point de vie (récupérable naturellement).

Le zombi devra ensuite être régulièrement nourri de chair crue gorgée de sang frais (au moins une fois tous les trois jours), sinon il commencera à pourrir et perdra quotidiennement un point de vie PERMANENT à chaque localisation.

Ce point de vie perdu est impossible à récupérer !

Ouverture / Verrouillage magique

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : SIMPLE (7)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée : Vue

Durée : Permanent

Effets : Ce sortilège permet d'ouvrir ou de verrouiller une serrure normale.

Si la serrure est enchantée ou fermée magiquement, le lanceur du sortilège « Ouverture Magique » doit obtenir un nombre de succès supérieur ou égal à celui obtenu par celui qui a enchanté la serrure.

Par défaut, si cela n'a pas été précisé, le score à obtenir est de 7 succès.

Petit soin

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : ENFANTIN(4)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : Permanent

Portée : Toucher

Effets : Ce sortilège mineur permet de soigner les petits bobos du quotidien : les hématomes, les petites coupures, les brûlures légères, les contusions...

Il permet, au choix du lanceur :

- de regagner 1 point de vie par tranche de 5 succès, sans pouvoir agir sur les blessures Graves ou Fatales.
- de stabiliser un blessé en risque de décès suite à une blessure fatale.
- de stopper une hémorragie d'un

maximum de 1 point de vie par Tour, par tranche de 5 succès.

Projection de feu

Talent : Sorcellerie

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : NORMAL(9)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : Instantané

Portée : 1 mètre par dé de succès

Effets : Ce sortilège permet de projeter un large jet de flammes par les mains. Le nombre de succès doit être supérieur à la DÉFENSE de la cible pour l'atteindre.

La projection de feu inflige 1 point de dégât par Niveau de Maîtrise du sort + 1 par succès, en infligeant des dégâts sur la Table de localisation des explosions.

Il pourra éventuellement mettre le feu aux matériaux inflammables, aux vêtements portés... Il inflige des dégâts aux protections de cuir, de bois et d'origine végétale, à hauteur de 1 point de PROTECTION définitivement détruit par tranche de 3 succès. Il est aussi possible de s'en servir pour allumer un simple feu en ne dépensant qu'un point de Magie pour faire une petite flamme, avec une Difficulté de Maîtrise niveau ENFANTIN (2).

Projection de lumière

Talent : Sorcellerie

Coût : 1 point de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : ENFANTIN (2)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / succès

Portée : 3 mètres / succès

Effets : Ce sortilège permet de créer, au

choix du lanceur :

- Un rayon lumineux d'une longueur maximale de 3 mètres par succès, pouvant éclairer une zone de 1 mètre de diamètre comme une torche enflammée. Lancé dans les yeux d'une victime, celle-ci doit faire un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE opposé au nombre de succès du lanceur ou être aveuglée pendant 1D6 Tours (malus de -4 à toutes ses actions nécessitant la vue)

- Une aura lumineuse centrée sur un point précis (un objet, une personne, un lieu) se trouvant à une distance maximale de 3 mètres par succès lors du lancement du sort. L'aura éclaire comme une torche enflammée dans un rayon de 3 mètres autour du point. Si l'aura est placée sur une cible non volontaire, celle-ci doit faire un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE opposé au nombre de succès du lanceur pour annuler le sort.

Le lanceur peut faire varier la couleur de la lumière pendant toute la Durée du sort. Il peut même ajouter des motifs simples (carreaux, pois, motif animal ou texte de 1 lettre par succès) en ajoutant 1 point de Magie supplémentaire.

Recorporation

Talent : Sorcellerie

Coût : 3 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 3 Tours

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Effets : Ce sortilège permet de ramener une âme décorporée, en sortie Astrale, par exemple, à l'intérieur de son corps.

Il est généralement employé pour permettre aux sorciers bloqués en Astral de ne pas mourir de faim, en réintégrant leur corps.

Il peut aussi servir à ramener de force un sorcier ennemi passé en Astral, pour qu'il cesse d'attaquer depuis cet environnement qui lui est favorable.

Il est impératif que le lanceur touche le corps de la personne décorporée. Si celle-ci ne veut pas réintégrer son corps, elle a droit à un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE opposé au nombre de succès du lanceur pour annuler le sort.

Rituel du lien spirituel

Talent : Enchantement

Coût : 4 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : EXTRÊMEMENT

COMPLEXE (21)

Temps d'incantation : 2 jours.

Portée : Toucher

Durée : 1 jour par dé de succès.

Effets : Ce sortilège permet de lier une entité (esprit, démon, Divinité Mineure, etc.) à un objet. L'objet doit être d'excellente qualité (valeur de base au minimum multipliée par quatre).

Le sorcier passera deux jours sans boire, dormir ou manger, en méditation sur l'objet, à le graver de fines runes en rapport avec l'entité. Il devra faire un jet de caractéristique **RÉSISTANCE** de niveau **ENFANTIN** au bout de 12 heures, puis de niveau **SIMPLE** au bout de 24 heures et enfin de niveau **DIFFICILE** au bout des deux jours. Le sorcier perdra 1 point de vie au Torse et 2 points de **CONSCIENCE** par échec à chacun de ces tests. S'il vient à perdre conscience ou à être gravement blessé, le rituel s'interrompra aussitôt et ne pourra pas être tenté avant une totale récupération et au minimum 8 – caractéristique **RÉSISTANCE** jours de repos.

Au bout des deux jours, l'entité devra être présente, invoquée et contrôlée (Conjuration de démon mineur, Conjuration d'esprit, etc.) pour pouvoir être liée.

Le sorcier lui ordonnera de rentrer dans l'objet préparé et devra sacrifier cinq de ses points de vie pour activer le lien.

Ce sacrifice est magique, et les points de vie ne pourront être récupérés que naturellement.

L'entité emprisonnée dans l'objet obéira au porteur (s'il connaît le mot de commandement !) et emploiera ses pouvoirs et ses capacités quand il lui ordonnera. Lorsque le sortilège arrivera au bout de sa durée, il sera possible au porteur de le renouveler en sacrifiant cinq nouveaux points de vie, qui ne devront pas forcément être les siens (sacrifice magique). L'entité sera de nouveau emprisonnée, pour la même durée.

Beaucoup de sorciers ont une trop faible constitution pour pouvoir employer ce rituel. C'est pourquoi ils emploient des herbes ou des

produits stimulants, qui leur évitent de subir les effets des tests. Toutefois... Gare ! Car les effets secondaires peuvent être dramatiques !

Soin majeur

Talent : Sorcellerie

Coût : 3 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : COMPLEXE (17)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Effets : Ce sortilège permet de soigner une zone localisée (au choix du lanceur) à raison de deux points de vie par dé de succès. Si la zone soignée est la tête, le sortilège rend aussi deux points de conscience par dé de succès.

Ce sortilège permet de soigner les blessures **FATALES**, tant que le blessé n'est pas décédé.

Les blessures fatales coûtent 6 points de Magie à soigner. **IMPORTANT : LES MEMBRES AMPUTES OU TOTALEMENT DÉTRUITS NE REPOUSSENT PAS, LA BLESSURE EST JUSTE CICATRISÉE. EN CONSÉQUENCE, UNE DÉCAPITATION RESTERA MORTELLE.**

Soin mineur

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Effets : Ce sortilège permet de soigner une zone localisée (au choix du lanceur) à raison de deux points de vie par dé de succès. Si la zone soignée est la tête, le sortilège rend aussi deux points de conscience par dé de succès.

Ce sortilège n'est pas assez puissant pour soigner les blessures **FATALES**. Il ne fera que stopper les hémorragies et empêchera de décéder (sauf une blessure à la tête).

Télékinésie

Talent : Sorcellerie

Coût : 2 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée :

C : 0 - 10 m M : 10 - 30 m L : 30 - 60m

Effets : Ce pouvoir permet de soulever une masse maximale de 1 kg par dé de succès et de la déplacer à une vitesse maximale de 3 km/h. Cette vitesse ne permet pas de se servir du pouvoir pour combattre, par contre il est évident qu'un bloc de pierre de 10 kg, lâché de 20 mètres de haut sur la tête d'un adversaire fera **TRÈS** mal...

La masse soulevée peut être d'un bloc ou composée de petits morceaux, mais ceux-ci doivent tous se toucher lorsque le pouvoir est lancé (un tas de sable, l'eau d'une flaque, etc.)

Vol

Talent : Sorcellerie

Coût : 3 points de Magie

Maîtrise linguistique : -

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 3 Tours

Portée : Toucher

Durée : 1 Tour / succès

Effets : Ce sortilège permet de voler à une vitesse maximale de 5 km / h par tranche de 2 succès, pour un poids maximal de 80 kg.

Il est possible de porter 30 kg de charge supplémentaire pour chaque point de Magie dépensé en plus.

De même, il est possible de faire voler un autre bénéficiaire par tranche de 3 points de Magie (en respectant la même règle de 80 kg de poids maximal).

La magie conjuratoire

La magie conjuratoire permet de convoquer et faire apparaître des esprits et entités.

Par convention, on appelle **Goétie** ou **Basse Magie** les conjurations destinées aux entités maléfiques et **Théurgie** ou **Haute Magie**, celles destinées aux entités bénéfiques.

Tous les rituels de conjuration sont

basés sur le talent Invocation. Le temps d'incantation comprend le tracé du cercle et du pentagramme, l'allumage de l'encens et des bougies. La Maîtrise linguistique peut être extrêmement variable, car certains esprits exigent d'être conjurés dans la langue de leur peuple d'origine.

Le sorcier devra impérativement disposer du symbole de l'entité (esprit, démon, Divinité...) qu'il veut conjurer, pour qu'elle se manifeste, ou l'un des serviteurs. Le nom ne suffit pas, c'est pour cela que les recueils de noms secrets sont aussi recherchés.

L'esprit aura une puissance de 1 point d'âme par tranche de 5 dés de succès. la nature de son aide dépendra de l'esprit !

Une entité bienveillante aidera facilement si la demande est positive, une entité maléfique demandera à se faire payer : points de vie, âme...

Si le praticien veut forcer l'entité à obéir, il devra réussir un jet en opposant son score de VOLONTÉ au score d'ÂME de l'entité. En cas de réussite, l'entité devra obéir au sorcier. En cas d'échec, elle pourra disparaître.

Si le résultat est un échec critique, l'entité pourra posséder le conjurateur, si elle le désire !

IMPORTANT : MÊME UNE ENTITÉ TRÈS BIENVEILLANTE NE SE LAISSERA JAMAIS MANQUER DE RESPECT; IL Y AURA TOUJOURS UNE SANCTION...

Le praticien peut recourir à des plantes et poudres spéciales, adaptées à l'entité conjurée, pour l'amadouer ou la contraindre. Ces produits devront être achetés chez des spécialistes, ou découverts dans des ouvrages de magie rituelle. Selon leur rareté et leur efficacité, ils pourront accorder au sorcier un bonus de +1 à +5 à son test de VOLONTÉ contre l'ÂME de l'entité.

Lors de la conjuration, la manifestation de l'entité dépendra

du nombre de succès obtenus lors du test de difficulté de Maîtrise :

- De 1 à 5 : l'entité ne se manifeste que comme une voix désincarnée.
- De 6 à 10, l'entité est une silhouette, un nuage de fumée impalpable ou un petit animal, capable de parler.
- De 11 à 15, l'entité envoie l'un de ses serviteurs, qui apparaît physiquement.
- De 16 à 20 : l'entité envoie l'un de ses serviteurs majeurs, qui apparaît physiquement.
- 21 et plus : l'entité apparaît personnellement et physiquement, dans toute sa majesté.

La magie conjuratoire fonctionne très différemment de la sorcellerie et des pouvoirs mentaux. En effet, la divinité ou l'entité est infiniment plus puissante et plus consciente des conséquences de son intervention sur le monde mortel.

Elle n'obéit pas au doigt et à l'œil, et sa manifestation dépend de son bon vouloir et de son opinion envers le fidèle qui lui adresse une prière.

Les sortilèges de théurgie et goétie sont des prières, des suppliques, extrêmement ritualisées. La liturgie en conditionne le bon fonctionnement et ce ne sont pas des sortilèges rapides à mettre en place. Un fidèle ou un prêtre devra donc souvent mûrement réfléchir avant d'agir, car il ne pourra pas, dans le feu de l'action, faire appel à son dieu ou son seigneur des enfers. Il faut avoir reçu l'initiation sacrée pour faire usage de sorts théurgiques ou goétiques, cela demande au minimum 3 à 5 années d'études théologiques. Les rituels d'ordination varient selon les cultes...

Un personnage souhaitant pouvoir lancer des sortilèges religieux DOIT OBLIGATOIREMENT consacrer au minimum un point de compétence

à sa divinité en le plaçant dans une compétence spéciale nommée «prêtrise». Un minimum de 10 points devront être consacrés à la compétence «prêtrise» pour que le personnage puisse utiliser les pouvoirs réservés à sa divinité, sinon il ne pourra employer que les sortilèges communs.

Les adeptes et serviteurs des dieux doivent employer la feuille de pouvoirs théurgiques. Ils auront à cocher la «RELATION AVEC LA DIVINITÉ» sur cette feuille. Cette relation représente le lien qui existe entre la divinité et son fidèle, elle servira de modificateur pour tous les pouvoirs théurgiques ou goétiques utilisés !

Chaque fois qu'un fidèle veut lancer un sort de magie religieuse, il devra ajouter à son jet le bonus (ou le malus) que lui donne cette relation !

De plus, certains modificateurs s'appliquent :

- Si le fidèle a été ordonné prêtre : +1 de bonus
- Si le fidèle est un haut dignitaire du temple ou un agent de la divinité : +2 de bonus
- Si le fidèle ou le bénéficiaire est en danger de mort imminente : +1 de bonus;
- Si le pouvoir est une aide ou un soin accordé à un fidèle, baptisé, de la divinité : +1 de bonus
- Si le pouvoir est une attaque ou une malédiction lancée à un ennemi de la divinité : +1 de bonus
- Si le pouvoir est lancé dans un temple ou un sanctuaire dédié à la divinité, un bonus de +1 (petite chapelle) à +4 (grand sanctuaire, cathédrale) sera accordé.
- Si le pouvoir est lancé dans un

temple ou un lieu de culte dédié à une autre divinité, un malus équivalent sera appliqué (de -1 à -4) ET en cas d'échec critique la divinité du temple se mettra en colère et infligera une punition divine ! (transformation en statue, foudroyé par un éclair céleste, etc.)

La difficulté de maîtrise représente le fait de supporter le flux énorme d'énergie divine qui se déverse dans le corps du fidèle lorsque sa divinité se manifeste par un pouvoir théurgique issu des pouvoirs communs ou spécialisés.

- Un échec entraîne les mêmes conséquences que pour les sortilèges magiques (perte de points de conscience).
- Un échec critique produira une perte de points de vie ET la diminution d'une case dans la Relation avec la divinité.
- Un succès critique entraîne le gain d'une case dans la Relation avec la divinité ET aura tendance à transfigurer le fidèle : il faudra lancer 1D6, sur un résultat de 6 il faudra faire un nouveau jet sur la table des Transfigurations de sa divinité ! Il gagnera quelques traits rappelant sa divinité ou son seigneur maléfique : yeux légèrement lumineux, aura de terreur ou apaisante...

Servir les dieux et pratiquer leur magie, c'est laisser couler un peu de l'énergie la plus puissante de l'univers en soi. Les prêtres peuvent se voir transfigurés par la pratique de leur Art...

- Chaque fois qu'un sortilège de magie religieuse spécifique à la divinité ou au seigneur du mal atteint les niveaux de maîtrise 8 et 9, le prêtre doit lancer 1D6 dans la Table de Transfiguration de sa divinité. **Ceci ne s'applique pas aux pouvoirs communs.**
- Lorsque l'un de ces sortilèges est maîtrisé au niveau 10, le

prêtre doit choisir la Transfiguration qu'il désire. **Ceci ne s'applique pas aux pouvoirs communs.**

- La première fois que le prêtre atteint les niveaux de relation « Bonne » et « Très bonne » avec sa divinité, le prêtre doit lancer 1D6 dans la Table de Transfiguration de sa divinité.
- Lorsqu'il parvient au niveau « Excellent », il peut choisir la Transfiguration qu'il désire.

L'énergie du pouvoir provient du divin, toutefois le fidèle qui fait appel aux bienfaits de sa divinité emploie aussi de son énergie psychique, car il doit canaliser cette puissance et éviter qu'elle ne le consume complètement !

L'utilisation de la théurgie et de la goétie consomment donc des points de Magie

Dans ce livret, nous vous proposons trois divinités et leurs trois antagonistes démoniaques.

Il existe cependant un socle de pouvoirs communs à toutes les divinités, qui vous est exposé ci-dessous, utilisables par les fidèles ayant au minimum le rang d'initié.

Les pouvoirs communs

Bannissement de créature

Talent : Invocation
Coût : 3 points de Magie
D.M. : COMPLEXE (17)
Temps d'incantation : 3 tours
Durée : 1 tour par dé de succès
Portée : Le fidèle doit voir la créature qu'il souhaite bannir
Effets : Les dieux n'aiment pas trop la concurrence, ils permettent donc tous à leurs fidèles de faire appel à eux pour chasser des esprits et des êtres d'autres dimensions.
Le fidèle devra lancer chaque tour autant de dés qu'il a obtenu de succès en lançant le sort. Le nombre de succès obtenus sera retiré aux points d'ÂME de l'esprit. Quand celui-ci se retrouvera à zéro, il sera banni sans pouvoir se manifester de nouveau avant 1 lune par dé de succès du fidèle.

L'esprit pourra bien sûr se défendre et tenter d'attaquer le prêtre

Baptême

Talent : Invocation
Coût : 1 point de Magie
D.M. : SIMPLE (7)
Temps d'incantation : 1 tour
Durée : Permanente
Portée : Toucher
Effets : Ce pouvoir permet de donner la marque du dieu du fidèle à une personne. Il faut être volontaire et conscient pour que le baptême soit accepté par la Divinité, il ne sert à rien de baptiser de force ou sous le contrôle d'un sortilège.
Les fidèles baptisés permettent au prêtre de bénéficier d'un bonus de +1 quand il emploie un pouvoir divin sur eux.

Il est normalement impossible d'être baptisé auprès de plusieurs Divinités en même temps et il faut avoir été excommunié pour pouvoir recevoir un nouveau baptême, auprès d'une autre Divinité. Toutefois, certains panthéons acceptent qu'un fidèle soit baptisé auprès de plusieurs dieux, du moment qu'ils font tous partie du même panthéon.

Bénédictio

Talent : Invocation
Coût : 1 point de Magie
D.M. : NORMAL (9)
Temps d'incantation : 2 tours
Durée : 1 tour par dé de succès
Portée : Vue
Effets : Les bénédictions accordent un bonus de +1 par tranche de 4 des de succès sur une compétence en rapport avec le dieu. Si le choix n'est pas évident c'est au Maître de Jeu de trancher !

Colère divine

Talent : Invocation
Coût : 3 points de Magie
D.M. : EXTRÊMEMENT COMPLEXE (21)
Temps d'incantation : 5 tours
Durée : SPÉCIALE
Portée : La cible de la colère divine doit être vue par le fidèle
Effets : La Colère Divine est une sanction prononcée par la Divinité

contre les ennemis de sa foi ou ceux qui la trahissent. Elle peut prendre deux formes :

- **Malédiction** : ce type de Colère Divine dure un Tour par succès et entraîne un malus de -1 à toutes les actions par tranche de 3 succès du prêtre. La cible aura droit à un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE**, chaque succès diminuant la durée de 1 Tour.
- **Anéantissement** : cette Colère Divine est instantanée et prendra des formes variées, dépendant du dieu tutélaire : éclairs, flammes colorées, transformation douloureuse en porc, etc. Dans tous les cas, elle entraînera la perte de 1 point de vie + 1 par dé supplémentaire, à localiser sur l'adversaire, au delà de la **DÉFENSE** de la cible.

Seuls les bonus accordés par des protections magiques viennent en déduction des points de dégât : une armure +2 déduira de 2 le nombre de dégâts, un sortilège de Bouclier Magique accordant une protection de +5 déduira de 5 le nombre de dégâts, etc.

Il est possible de viser plusieurs cibles en augmentant de +2 la D.M. pour chaque cible supplémentaire.

Communion d'âmes

Talent : Invocation

Coût : 2 points de Magie

D.M. : TRÈS COMPLEXE (19)

Temps d'incantation : 3 tours

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée : Les membres participant à la Communion d'âmes doivent se tenir par la main.

Effets : Il est possible à un groupe de fidèles d'unir leurs âmes pour augmenter la puissance divine canalisée. Tous les membres de la Communion d'âmes doivent être initiés à la théurgie de la Divinité concernée.

La communion fournit à celui qui lancera les pouvoirs divins de bénéficier d'un bonus de +1 pour chaque point de Magie offert par les participants à la Communion d'âmes

Exemple : le pouvoir «Colère Divine»,



est lancé dans le cadre d'une communion d'âmes par un prêtre et un groupe de 23 adeptes. Chaque adepte a décidé d'offrir 2 points de Magie. Le pouvoir sera donc lancé avec un bonus de +46 ! Il sera donc possible de frapper de nombreux adversaires et les dégâts seront assez terribles pour détruire des murs entiers et faire effondrer des falaises !

Conjuration de créature

Talent : Invocation

Coût : 3 points de Magie

D.M. : TRÈS COMPLEXE (19)

Temps d'incantation : 3 tours

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée : La ou les créatures apparaissent à quelques mètres et en vue du fidèle

Effets : Les dieux ont d'innombrables serviteurs (animaux, créatures spirituelles, immortels, etc.) c'est donc le maître de jeu qui décidera quelle créature la Divinité enverra, en lui accordant une puissance qui dépendra du nombre de dés de succès.

- De 1 à 3 : créature faible
- De 4 à 8 : créature moyenne
- De 9 à 15 : créature forte
- De 16 à 24 : créature rare
- 25 et plus : la Divinité se manifeste elle-même, dans toute Sa splendeur !



Il est possible au fidèle de demander plusieurs créatures, mais leur puissance sera divisée selon le nombre de dés de succès.

Exemple : Avec un résultat de 12 dés de succès, le fidèle pourrait obtenir l'aide d'une créature forte. Il peut toutefois demander l'aide de 12 créatures faibles, 3 créatures moyennes ou 1 créature forte et 3 créatures faibles, à la place !

Consécration funéraire

Talent : Invocation

Coût : 1 / 9m²

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : SPÉCIAL

Durée : Permanente

Portée : Toucher

Effets : Ce pouvoir permet de sanctifier un lieu destiné aux morts, en attirant dessus la bénédiction d'une Divinité. Le rituel est extrêmement long, demandant des sacrifices spéciaux dépendant de la Divinité.

Le coût en points de Magie est de 1 par zone de 9 m² à sanctifier, les points de Magie sont dépensés au fur et à mesure de la consécration, ils peuvent donc être dépensés progressivement, jour après jours.

Le Temps d'incantation est de 1 heure par zone de 9 m², comprenant des prières et la réalisation de sacrifices.

Une zone placée sous la Consécration funéraire accorde un bonus de +1 à tous les fidèles de la divinité tutélaire, un malus de -1 à tous leurs ennemis et empêche la création et le soin de mort-vivants

dans la zone. Tous les cadavres placés dans la zone sont définitivement immunisés à la transformation en mort-vivant.

Excommunication

Talent : Invocation

Coût : 1 point de Magie

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : 2 tours

Durée : Permanent

Portée : Le fidèle doit voir la personne excommuniée

Effets : Si un fidèle ou un prêtre commet des fautes impardonnables aux yeux de sa Divinité, un adepte ou un religieux pourra demander son excommunication à son dieu.

L'excommunication doit être acceptée par le dieu (le maître de jeu décide si la faute ou l'accumulation de fautes justifient l'excommunication!) Et elle entraînera les effets suivants :

- L'excommunié n'a plus de bonus de +1 quand un fidèle de la Divinité veut lui faire profiter d'un de ses pouvoirs
- L'excommunié a obligatoirement la Relation avec la Divinité a -4
- L'excommunié ne peut plus utiliser de pouvoirs de son dieu

Si la Divinité est de nature agressive ou maléfique, elle pourra se venger en maudissant l'excommunié...

Exorcisme

Talent : Invocation

Coût : 2 points de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT COMPLEXE (21)

Temps d'incantation : 5 tours

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée : Le fidèle doit voir la personne à exorciser

Effets : Ce pouvoir permet au fidèle de chasser un esprit occupant le corps d'une victime ou un objet. Si le possédé ne veut pas être exorcisé (l'objet possédé est un objet magique qu'il emploie à son avantage ou bien cette possession lui plaît car elle lui confère de grands pouvoirs), le possédé pourra faire un jet de résistance contre la magie avec un bonus de +1 pour chaque point d'âme de la créature qui le possède.

Dans ce cas le fait d'assommer le possédé est utile, car il ne peut plus résister !

Le fidèle devra lancer chaque tour un jet de compétence « exorcisme ». Le nombre de succès sera retiré aux points d'âme de l'esprit. Quand celui-ci se retrouvera à zéro, il sera banni sans pouvoir se manifester de nouveau avant 1 lune par dé de succès du fidèle.

L'esprit pourra bien sûr se défendre et tenter d'attaquer le prêtre !

Guérison

Talent : Invocation

Coût : 1 point de Magie

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 tour

Durée : permanent

Portée : Toucher

Effets : Toutes les Divinités, même les plus maléfiques, permettent à leurs adeptes et leurs prêtres de guérir. Cela permet de garder le moral des fidèles au beau fixe et évite de leur donner envie d'aller prier ailleurs !

Ce pouvoir permet de soigner une zone localisée (au choix du lanceur) à raison d'un point de vie par tranche de trois succès. Si la zone soignée est la tête, le sortilège rend aussi un point de conscience par dé de succès. Ce pouvoir ne permet pas de ressusciter un mort !

Miracle

Talent : Invocation

Coût : 12 points de Magie

D.M. : DIVINE (25)

Temps d'incantation : 7 tours

Durée : variable, selon le miracle

Portée : Selon la volonté du Maître de jeu

Effets : Les miracles des Divinités et puissances infernales sont souvent illimités... Les plus grandioses pourront demander de grands sacrifices (points de vie, promesse d'un peuple tout entier...)

La résurrection d'un mort, par exemple, demandera le sacrifice d'une vie offerte **VOLONTAIREMENT** !

C'est au maître de jeu de fixer le prix demandé et de juger si le miracle doit être accordé.

Pacte sacré

Talent : Invocation

Coût : 6 points de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT COMPLEXE (21)

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : SPÉCIALE

Portée : Toucher

Effets : Ce pouvoir permet de rendre sacré un contrat entre deux ou plusieurs personnes **QUI DOIVENT ÊTRE VOLONTAIRES**. Il est impossible

de conclure un pacte sacré sous contrainte (physique, psychique ou magique !) Le contrat doit être écrit sur un support physique (papier, parchemin, granit...) et clairement définir les obligations de chacun (travail, paiement, durée...)

Lorsque le contrat est terminé, le pacte s'efface de son support, définitivement.

Si l'un ou l'autre des signataires du pacte ne le respecte pas, il commencera à perdre 1 point de vie au Torsé, chaque semaine, **IMPOSSIBLE A SOIGNER** jusqu'à ce qu'il meure ou qu'il reprenne sa tâche (si c'est encore possible). En cas de mort, l'âme du parjure ne peut pas trouver le repos est restée bloquée sous la forme d'un spectre mineur qui devra terminer la tâche prévue pour enfin trouver la paix éternelle.

Sacralisation de lieu

Talent : Invocation

Coût : 3 / 9m²

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : SPÉCIAL

Durée : Permanente

Portée : Toucher

Effets : Ce pouvoir permet de sacraliser un lieu ou un temple, en attirant dessus la bénédiction d'une Divinité. Le rituel est extrêmement long, demandant des sacrifices spéciaux dépendant de la Divinité.

Le coût en points de Magie est de 3 par zone de 9 m² à sanctifier, les points de Magie sont dépensés au fur et à mesure de la consécration, ils peuvent donc être dépensés progressivement, jour après jour.

Le Temps d'incantation est de 5 heures par zone de 9 m², comprenant des prières et la



réalisation de sacrifices.

Une zone placée sous la Sacralisation de lieu accorde un bonus de +2 à tous les fidèles de la Divinité tutélaire, un malus de -2 à tous leurs ennemis et empêche la création et le soin de mort-vivants dans la zone. Tous les cadavres placés dans la zone sont définitivement immunisés à la transformation en mort-vivant. Selon la taille et la fréquentation de l'endroit, le lieu sacralisé accordera un bonus de +1 à +4 au lancement des sorts de la Divinité tutélaire.

Il est possible d'employer ce rituel pour désacraliser un lieu protégé par la Consécration funéraire ou la Sacralisation de lieu. Le lieu sera ensuite consacré au dieu tutélaire du prêtre pratiquant ce rituel. Toutefois, la Divinité protégeant actuellement le lieu risque de très mal le prendre et défendra son sanctuaire en lançant des sorts (voir lieux saints)

Pouvoirs spécialisés

Ces pouvoirs sont réservés aux serviteurs spécialisés des dieux, ayant au minimum la compétence «Prêtrise» au niveau 2.

En général, un prêtre ne peut avoir de pouvoirs spécialisés qu'auprès d'un seul dieu. Toutefois, au sein d'un même panthéon, il peut arriver qu'une divinité récompense un fidèle particulièrement méritant en lui accordant l'un de ses pouvoirs spécialisés.

Les pouvoirs spécialisés de ce livret sont présentés avec les fiches de deux divinités et deux puissances du mal : la Dame de Lumière et Ses sept filles Saintes, et le Roi de Sagesse pour la théurgie; la Dame des Ténèbres et Ses sept filles Pécheresses, et le Roi Décharné pour la goétie. Bien entendu, vous pouvez créer d'autres divinités, d'autres panthéons... Laissez libre cours à votre imagination !

Goétie, la Basse Magie

La Goétie est la magie tournée vers les puissances maléfiques, les êtres corrupteurs qui résident dans les enfers.

NOTE AU MAÎTRE DE JEU : LA GOÉTIE NÉCESSITE PARFOIS DE PRODUIRE DE LA DOULEUR OU DU SANG. BIEN QUE CE NE SOIT QU'UN JEU, NOUS RECOMMANDONS DE LA RÉSERVER A DES JOUEURS ADULTES ET ÉQUILIBRÉS;

Les créatures magiques liées à la Goétie sont souvent appelées démons, diables ou esprits maléfiques. La plupart des ces êtres n'étaient pas mauvaises au commencement. Les événements les ont rendues aigries, haineuses ou démentes, et leur état n'a pu qu'empirer au fil des siècles.

Lorsqu'une âme entame le chemin vers la réelle malveillance, il est bien compliqué de la ramener dans le Bien !

C'est pourquoi les deux divinités qui sont présentées ici ne sont pas maléfiques par nature, mais le sont devenues en réaction à l'ingratitude des mortels et la trahison du fils issu de celui qui était autrefois le dieu suprême, maître de la magie et de la création !

Le Roi Créateur s'est fait voler son immortalité suite aux actes de son fils renégat, et il est devenu le Roi Déchu, le Grand Décharné. Obligé de se livrer à la nécromancie sur lui-même pour ne pas disparaître définitivement, il a perdu sa bienveillance et est devenu haineux envers tout ce qui vit ! Sa fille connaissante des tourments de l'âme mortelle a subi les évolutions de ceux qui étaient autrefois leurs fidèles et a sombré dans la démence, jusqu'à devenir la sinistre Dame des Ténèbres !

Cercle de Sang

Talent : Invocation

Divinité : La Dame Ténébreuse

Coût : 2 points de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour/ succès

Portée : Toucher

Effets : Pour lancer ce sort le prêtre doit disposer d'un litre de sang frais qu'il aura collecté lui-même.

Le sang sert à tracer un cercle au sol autour du prêtre. Il est possible d'entourer une personne de plus par litre de sang et 2 points de Magie supplémentaires. Tant que dure le sort, le sang semble bouillir et dégage de petites flammes verdâtres, malsaines.

Tant que le prêtre et les éventuels bénéficiaires sont dans le cercle, ils bénéficient des bonus suivants :

- +1 à la DÉFENSE par tranche de 3 succès.
- +1 aux jets de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE et RÉSISTANCE AU MENTALISME par tranche de 2 succès. Ce bonus passe à +1 par succès contre les sorts provenant de la Dame de Lumière et du Roi Sage!
- +1 à la PROTECTION contre les sorts d'attaque et les attaques par projectiles (de la fléchette au boulet de catapulte !) par tranche de 4 succès.

Si le sang provient d'une créature consciente, le prêtre obtient un bonus de +2 en lançant le sort.

Si la victime a des pouvoirs magiques ou mentalistes, le bonus passe à +4.

Si la victime est un prêtre de la Dame de Lumière ou du Roi Sage, le bonus passe à +8.

Il est possible de tracer le cercle sur une plate-forme mobile : palanquin, chariot...

Conjuration de Mort-Vivants

Talent : Invocation

Divinité : Le Roi Décharné

Coût : 2 points de Magie

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 tour

Durée : 1 tour par dé de succès / Spécial

Portée : Le prêtre doit voir le(s)

cadavre(s) à animer

Effets : Ce sortilège permet d'insuffler un démon mineur dans un cadavre pour en faire un zombi. Le zombi sera entièrement soumis au prêtre et obéira aveuglement à ses ordres. Le cerveau d'un zombi est souvent passablement décomposé, ses connaissances sont donc endommagées : aucune de ses compétences intellectuelles ne pourra dépasser 5 dés et il ne pourra parler que très lentement. De part sa nature démoniaque, ses compétences de combat (mêlée et corps-à-corps) sont à 8 dés, par contre il ne peut pas pénétrer dans une zone consacrée, sous peine de perdre 1D6 points de vie inguérissables par Tour.

Le cadavre doit être en vue du prêtre, s'il n'est pas visible mais que le prêtre sait où il se trouve (dans sa tombe, enterré sous un pommier...), le sortilège sera lancé avec un malus de -2.

Il est possible d'invoquer plusieurs zombis à la fois en augmentant de 2 le niveau de D.M. pour chaque zombi supplémentaire :

- COMPLEXE (2 zombis),
- E X T R Ê M E M E N T COMPLEXE (3 zombis)
- DIVINE (4 zombis).

Bien entendu, si le prêtre a le temps, il peut se préparer de nombreux tours à l'avance pour avoir un gros bonus et invoquer des dizaines de zombis, à condition de disposer d'assez de cadavres...

Il est possible de rendre les zombis quasiment permanents en sacrifiant 2 points de vie (récupérables naturellement) pour chaque zombi. Le zombi devra ensuite être nourri de chair crue gorgée de sang frais régulièrement (au moins une fois tous les trois jours), sinon il commencera à pourrir et perdra quotidiennement un point de vie PERMANENT à chaque localisation.

Ce point de vie perdu est impossible à récupérer ! Il est aussi possible d'employer un sort tel que Conservation Nécromantique.

Conservation Nécromantique

Talent : Invocation

Divinité : Le Roi Décharné

Coût : 1 point de Magie

D.M. : NORMALE (9)

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 1 jour par succès

Portée : Toucher

Effets : Ce sortilège stoppe la décomposition des chairs et matières mortes. Il permet de conserver un cadavre en bon état, ou d'empêcher la déchéance d'un zombi ! Pendant la durée du sort, la décomposition et la corruption sont totalement stoppés.

Toutefois les blessures éventuellement reçues durant le sortilège (coup porté, chute...) ne sont pas empêchées.

Contrôle des Mort-Vivants

Talent : Invocation

Divinité : Le Roi Décharné

Coût : 3 points de Magie

D.M. : COMPLEXE (17)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour/ succès

Portée : Vue

Effets : Ce pouvoir permet au prêtre de prendre le contrôle mental d'un ou plusieurs mort-vivants. Le prêtre peut contrôler un mort-vivant plus un mort_vivant supplémentaire pour chaque point de Magie ajouté.

Exemple : en dépensant 3+2=5 points de Magie, un prêtre pourra tenter de contrôler trois mort-vivants.

Les mort-vivants peuvent tenter un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE dont chaque succès viendra diminuer la durée du contrôle d'un Tour..

Le contrôle exerce est absolu si le mort-vivant n'est pas intelligent (zombie, squelette animé...) Par contre un mort-vivant conscient tentera de résister si on lui ordonne un ordre contre-nature («jette toi dans le feu», etc.) Dans ce cas il pourra faire un nouveau jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE dont les succès viendront s'ajouter à ceux déjà obtenus!

Exemple : un vampire est attaqué par un prêtre du Roi Décharné. Celui-ci lui lance Contrôle des Mort-vivants et obtient 9 succès. Le vampire n'obtient que trois succès à son jet de

RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE, il est donc contrôlé pour six Tours. Le premier ordre est de se jeter dans une rivière d'acide toute proche. Cet ordre contre-nature permet au vampire de refaire un nouveau jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE dont les quatre succès viennent s'ajouter aux trois premiers. Il restera contrôlé uniquement deux Tours... Ça risque d'être deux Tours de trop! Il saute donc dans l'acide et commence à fondre...

Influence d'Iniustitiam

Talent : Invocation

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 2 points de Magie

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'Incantation : 1 action

Durée : 1 Tour par succès

Portée : parole

Effets : ce pouvoir rend le bénéficiaire incroyablement persuasif ! Il gagne un bonus de +1 par tranche de 3 succès à ses jets de marchandage, séduction, interrogatoire et psychologie. Si le pouvoir est employé pour plaider dans un jugement avec de mauvaises intentions, le bonus passe à +1 par tranche de 2 succès.

Ce pouvoir fonctionne avec le son, le bénéficiaire devra donc être entendu par sa ou ses cibles, les sourds y sont par conséquent immunisés.

Il ne fonctionne que sur les êtres doués de raison (les animaux, les zombies, les golems, etc. y sont donc immunisés!)

Malédiction de la Sombre Mère

Talent : Invocation

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 1 point de Magie

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / succès

Portée : Audition

Effets : Ce sortilège permet de critiquer et de médire avec toute l'acidité légendaire de la Dame Ténébreuse... Il accorde un bonus de +1 par tranche de 2 succès à tous les jets relationnels, du moment que cela sert à critiquer, moquer, ridiculiser ou rendre fou de rage quelqu'un. La totalité de l'assistance capable d'entendre et de

comprendre le discours du prêtre, devra faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** opposé au nombre de succès du sort pour éventuellement comprendre que «quelque chose ne va pas» et se méfier.

Si la victime des moqueries est présente et qu'elle échoue à son jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE**, celle-ci devra en plus faire un test de **MORAL** opposé au nombre de succès obtenus lors du lancement du sort. Un échec entraînera un -1 en **ENDURCISSEMENT** et le déclenchement d'une longue crise de larmes. Un échec critique entraînera quant à lui une perte de deux points en **ENDURCISSEMENT** et une crise de dépression profonde qui durera 1D6 jours.

Il faut au lanceur du sort 10 – (son niveau de maîtrise du sort) Tours pour que sa diatribe soit efficace.

Si au bout de ce laps de temps son sortilège est toujours actif et que sa victime en a subi les conséquences, il peut s'en prendre à une autre victime (ceci imposera un nouveau jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** à l'assistance!)

Malédiction de Crudelitas

Talent : Invocation

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 2 points de Magie

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 1 Tour/ succès

Portée : 5 m par dé de succès

Effets : Pour lancer ce sortilège, le prêtre doit sacrifier un point de son sang avec un athamé rituel, consacré à Crudelitas, fille de la Dame Ténébreuse. La blessure est magique et ne pourra guérir que de façon naturelle.

La victime fait un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** opposé au nombre de succès du prêtre. Elle perd un point de vie au Torse par dé d'échec. Seules les protections magiques viennent en déduction (bonus d'armure ou sort de bouclier, par exemple)

La victime perd aussi un point de **CONSCIENCE** par dé d'échec, à

cause de la douleur atroce...

Malédiction de Pulsillanimitas

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 2 points de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 action

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : 1 mètre par dé de succès

Effets : Ce sortilège permet au prêtre de maudire en employant l'aura d'angoisse peureuse déployée par Pulsillanimitas, la lâche fille de la Dame Ténébreuse. Ce pouvoir impose aux ennemis du prêtre de faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE**, opposé au nombre de succès obtenus par le prêtre lors du lancement du sort.

- En cas de réussite, rien de ne se passe.
- En cas d'échec, les victimes fuiront le plus loin possible du prêtre, en état de panique absolue, tant que le sort durera. En cas d'impossibilité de fuir, les victimes devront faire un test de **MORAL**, avec **ENDURCISSEMENT**, opposé au nombre de succès qui n'ont pas été sauvegardés par le jet de **RÉSISTANCE A LA MAGIE**.
- En cas d'échec critique, chaque victime devra faire un test de **MORAL**, avec le modificateur d'**ENDURCISSEMENT**, opposé au nombre de succès obtenus par le prêtre. La victime perdra **DEUX** points de **SANTÉ MENTALE** par dé d'échec.

Malédiction de Stuprum

Talent : Invocation

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 2 points de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée : 1 m / succès

Durée : 10 mn par dé de succès

Effets : ce pouvoir pousse une victime à se livrer aux excès de Stuprum, fille débauchée de la Dame Ténébreuse. La victime cherchera à se livrer à ses désirs les plus interdits, sans se soucier du lieu où elle se trouve ou des personnes présentes. Si le joueur ne précise pas quel type de débauche il souhaite dans sa malédiction, la victime se livrera à

l'instinct le plus primaire : s'empiffrer de tout ce qui peut être mangé à proximité : nourriture, cadavre, herbe, bouse de vache... S'il n'y a absolument plus rien à manger, la victime commencera à se dévorer elle-même au rythme d'un D3 points de vie par tranche de 10 minutes.

La victime peut faire un jet de **RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE** dont chaque succès diminuera la durée du sort de 10 minutes.

Tant que dure le sortilège, la victime ne se rend absolument compte de rien. Une fois qu'il a cessé de durer commencent les effets...

La victime devra faire un jet de **RÉSISTANCE A LA MALADIE** opposé au nombre de succès du sort.

- En cas de réussite, rien de ne se passe.
- de 1 à 4 échecs, la victime est saisie de vomissements pendant 1D6 Tours. Elle perd 1 point de Conscience par Tour de vomissement et est totalement incapable d'agir ou de se défendre. Toutes ses actions subissent un malus de -6.
- de 5 à 8 échecs, les vomissements durent 2D6 Tours, avec les mêmes effets.
- de 9 à 12 échecs, la victime tombe dans le Coma et vomit. Si elle n'est pas aidée, elle devra faire un jet de 1D6. Si le résultat est strictement supérieur à son score de caractéristique **RÉSISTANCE**, elle mourra noyée dans son propre vomis. Si la victime n'a pas besoin de respirer (mort-vivant...) ce jet est sans effet.
- 13 échecs et plus, ou échec critique : l'estomac de la victime explose en projetant des viscères sur 1D6 mètres. Elle passe aussitôt en blessure **FATALE** au Torse et tombe dans le Coma. Ses éventuels alliés doivent faire un jet de **MORAL** de niveau **DIFFICILE** (12) pour ne pas être écoeurés (échec) ou terrifiés (échec critique)

Murmure d'Insania

Talent : Invocation

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 3 points de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour/ succès

Portée : 1 mètre / dé de succès

Effets : Ce sortilège donne aux murmures du prêtre la force de persuasion d'Insania, fille de la Dame Ténébreuse. Il doit être à proximité de sa victime pour que ce

sort fonctionne. Le murmure n'est audible que par la victime et se diffuse par la magie. La victime n'a donc pas besoin de parler la même langue pour subir ce sort, et peut même être sourde.

Important : on ne peut pas convertir une personne de force avec ce sort !

Elle pourra suivre les ordres du prêtre tant que le sort durera, mais son âme sera toujours liée à son dieu d'origine.

Il faut faire un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE pour résister au sort. Chaque succès vient en déduction de la durée du sort. Le prêtre pourra donner un ordre de un mot par succès obtenu (le jet de résistance n'est pas appliqué !)

Si cet ordre est vraiment contre nature (« suicide toi ! », « tue ton ami ! ») la victime a droit à un bonus équivalent à son score de VOLONTÉ additionné à son jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE (par défaut +2)

Onguent maudit

Talent : Invocation

Divinité : Morbus

Coût : 3 points de Magie

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 10 Tour

Durée : 1 jour/ succès

Portée : SPÉCIAL

Effets : Ce rituel nécessite la préparation d'un liquide d'au-moins 10 cl. A la fin du rituel, le liquide devra être jeté ou versé dans un point d'eau dans les trois Tours suivants, sinon il disparaîtra en fumée.

Toute créature buvant de cette eau pendant la durée du sort devra faire un jet de RÉSISTANCE CONTRE LA MAGIE opposé au nombre de succès obtenus par le prêtre. En cas d'échec, la victime tombera malade et subira les

effets de la maladie choisie par le prêtre lors du rituel :

- Peste
- Diphtérie
- Choléra
- Gastro-entérite
- Etc.

La maladie contractée est naturelle, elle peut être soignée normalement ou par magie. Par contre le fait de faire bouillir l'eau n'empêche pas d'attraper la maladie, si les effets sont normaux, la contamination quant à elle est d'origine divine.

Une fois jeté dans l'eau, le liquide maudit disparaît.

Rage haineuse de Odium

Talent : Invocation

Divinité : la Dame Ténébreuse

Coût : 2 points de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour/ succès

Portée : Vue

Effets : Par le biais de ce pouvoir, le prêtre peut accorder la rage démente de Odium, la fille haineuse de la Dame Ténébreuse. La victime du pouvoir doit être à portée de vue du prêtre pour recevoir les effets du pouvoir.

Pendant la durée du pouvoir, elle ne vit plus que pour la guerre et pour le sang. Négligeant toutes les règles de savoir-vivre et de bienséance, elle ne se lave jamais, manque de respect à tout le monde et passe son temps à provoquer les autres. Prodigieusement utile dans les combats, elle se révèle extrêmement difficile à vivre en temps de paix...

La victime est immunisée aux tests de MORAL et aux malus liés aux Blessures Légères et Blessures Sérieuses. Elle ira charger en hurlant l'ennemi le proche, jusqu'à l'avoir vaincu, puis en attaquera un autre, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus ! A ce moment, la victime devra faire un jet de MORAL avec modificateur d'ENDURCISSEMENT de difficulté SIMPLE(7). En cas d'échec, la victime hurle, se griffe et vocifère à pleins poumons. Un échec CRITIQUE oblige la victime à attaquer la cible la plus proche: monture, ami, parent... On pourra refaire un jet après chaque cible vaincue...

Le maître de jeu pourra choisir d'imposer ensuite un test de MORAL pour gérer la culpabilité de la victime et le traumatisme d'avoir massacré un troupeau de moutons... ou son meilleur ami !



Malatuïl savait depuis longtemps que les dieux sombres n'exigeaient pas vraiment de lui qu'il arrache le cœur de ses victimes.

Non...

Tout ce qu'ils lui demandaient c'était de les faire souffrir.

Et pour cela, il était un artiste.

L'arrachage du cœur n'était finalement que le clou du spectacle, ce que le sorcier appelait « sa marque de fabrique » !

La Dame Ténébreuse

La Sombre Mère des Sept Pécheresses ~ Celle qui souille ~ La Grande Dévoreuse



Au commencement des temps, le Roi Créateur, maître de magie et grand démiurge était accompagné par ses deux filles, la Dame Ténébreuse et la Dame de Lumière, qui toutes deux équilibraient Sa création. Lors de la rébellion de son fils indigne, la Dame Ténébreuse prit pitié de son père trahi et le suivit dans sa déchéance, sous terre.

Aigrie par l'ingratitude des êtres vivants, qui devaient pourtant tout au Roi Créateur, elle devint mauvaise et créa de sa chair noire ses sept filles pécheresses, pour qu'elles deviennent les fléaux des vivants : Crudelitas, maîtresse de la méchanceté, Odium, maîtresse de la haine furieuse, Iniustitiam, maîtresse de l'inéquité, Insania, maîtresse de la démence, Stuprum, maîtresse de la débauche, Pusillanimitas, maîtresse de la lâcheté et Morbus, maîtresse de la maladie.

Devoirs des fidèles :

- N'obéir qu'aux prêtres de la Dame Ténébreuse et de ses filles.
- Prier au moins une fois par jour devant un symbole du culte.
- Sacrifier une créature vivante en répandant son sang au sol, durant la nuit, au moins une fois par mois.

Devoir de religieux :

Les religieux appliquent les devoirs

des fidèles et doivent en plus respecter les commandements suivants :

- Développer la compétence Éloquence durant sa carrière, jusqu'au niveau 4 au minimum, pour pouvoir critiquer efficacement les autres religions.
- Favoriser et créer le plus de sectes possibles vouées à la Dame Ténébreuse ou à l'une de ses filles.
- Encourager la rébellion et la contestation, favoriser les perversions et les débauches, encourager la violation des interdits.

Symboles religieux :

La Dame Ténébreuse est représentée par de nombreux motifs de couleur noire : disque noir, drapeau noir, etc. Ses filles quant à elles ont des emblèmes représentant leurs spécialités : une fiole de poison pour Pusillanimitas, une main aux doigts crochus surmontée de pièces d'or pour Avaritia, etc.

Temples et lieux saints :

La plupart des temples et sanctuaires voués à la Dame Ténébreuse sont clandestins. Seuls quelques grands temples, souvent situés sur d'anciens lieux de cataclysmes ou de carnages sont officiellement connus.

Table de transfiguration :

1. Yeux de Ténèbres : Les yeux du Béni deviennent d'un noir malsain avec une pupille rougeoyante en tête d'épingle. Bonus de +1 aux jets relationnels visant à intimider, menacer... Malus identique pour tous les jets basés sur la confiance, la séduction... Cumulable jusqu'à +3 / -3 et avec « Voix sinistre ».
2. Peau fumante : La peau du Béni est épaisse et dégage de fines volutes de fumée noire... Bonus de PROTECTION de +1 sur tout le corps et à la Furtivité, la nuit. Cumulable jusqu'à +3.

3. Odeur malsaine : Le Béni dégage une ignoble odeur évoquant la puanteur des cadavres et la décrépitude. Les animaux et les êtres simples (enfants, simplets...) sont instinctivement terrifiés par sa présence quand ils sont à moins de 5 mètres de lui. Les autres doivent faire un test de MORAL opposés au niveau de la bénédiction, ou ressentir une peur profonde. Débute à 1, cumulable jusqu'à 16.

4. Pattes griffues : Le Béni a des griffes et des ergots aux mains et aux pieds. Il ne supporte plus les chaussures ou les bottes... Bonus de +2 sur tous les jets d'escalade, ainsi qu'aux dégâts au corps-à-corps. NON CUMULABLE.

5. Voix sinistre : Le Béni a une voix rauque et sifflante, aux intonations maléfiques. Ceux qui l'entendent subissent des angoisses et ont l'impression d'écouter les gémissements suppliants des damnés... Bonus de +1 pour tous les jets relationnels destinés à faire peur, à intimider. Bonus de +1 aux jets relationnels envers les espèces cruelles et maléfiques. Malus de -1 envers toutes les autres espèces... Cumulable jusqu'à +3 / -3 et avec « Yeux de Ténèbres ».

6. Aura maléfique : Lorsqu'il le désire, le Béni peut former autour de lui une aura tremblotante de ténèbres où semblent onduler des visages diaboliques. L'aura dégage un froid glacial... Elle accorde un bonus de +1 aux jets de Furtivité pendant 1D6 Tours et un bonus de +1 de PROTECTION CONTRE LA MAGIE. Ceux qui attaquent le Béni au corps-à-corps subissent un choc en retour de 1 point de dégât (seules les protections magiques sont déductibles) Cumulable jusqu'à +5. Utilisable une seule fois par jour.

Le Roi Décharné

Le Roi Déchu~ Celui qui Ne Dort Plus ~ L'Éternel Maudit

nécropoles.



Au commencement des temps, le Roi Créateur, maître de magie et grand démiurge était accompagné par ses deux filles, la Dame Ténébreuse et la Dame de Lumière, qui toutes deux équilibraient Sa création. Les êtres vivants, ses créatures bien-aimées évoluaient en sagesse et Il décida de leur offrir un guide sous la forme de Son fils, le Sage. Celui-ci dépassa Ses espérances et encouragea la logique, les sciences, l'industrie auprès des êtres vivants, sous le regard bienveillant du Maître de la Magie. Mais hélas, un jour le fils dépassa Son père en puissance et Il décida de le renverser. Pour lui la magie, instable et illogique, devait s'effacer au profit des sciences exactes et des mathématiques. Aidé de la Dame de Lumière, Il affronta Son père et lui retira son immortalité et sa toute puissance, le privant de la plus grande partie de ses pouvoirs. Devenu mortel, le Roi Déchu devint le premier des mort-vivants, condamné à une éternelle décomposition pour ne pas disparaître.

Autrefois créateur généreux et bienveillant, le Roi Déchu est dorénavant animé d'une haine infinie envers ses anciennes créatures qui l'ont renié et trahi.

Devoirs des fidèles :

- Déterrer et ranimer le plus de cadavres possibles.
- Désacraliser les cimetières et les

Devoir de religieux :

Les religieux appliquent les devoirs des fidèles et doivent en plus respecter les commandements suivants :

- Développer les sortilèges du Roi Décharné jusqu'au niveau 4 au minimum durant sa carrière, afin de devenir un nécromant efficace.
- Proposer l'accès à la vie éternelle par la mort-vivance aux puissants, afin de soumettre des royaumes entiers..
- Encourager la sorcellerie et la magie, lutter contre les sciences et la logique.

Symboles religieux :

Le Roi Décharné est symbolisé par des motifs macabres : ossements, cranes, etc.

Temples et lieux saints :

La plupart des temples et sanctuaires voués au Roi Décharné sont clandestins. On les trouve au cœur des grandes nécropoles, des cimetières et des lieux souillés de magie incontrôlable.

Table de transfiguration :

1. Voix funèbre : Le Béni a une voix chuintante et sinistre, évocatrice de tombeaux... Ceux qui l'entendent prennent brusquement conscience de leur mortalité et ressentent la tristesse. Bonus de +1 pour les jets relationnels visant à imposer son autorité aux autres, à effrayer et intimider. Bonus de +1 en jets relationnels envers les mort-vivants... Cumulable jusqu'à +5.
2. Peau décharnée : La peau et la chair du Béni sont de plus en plus transparents et laissent apercevoir son squelette. Cette vision effraie tous les vivants et impose à ceux voulant affronter le Béni, ou s'y opposer, un test de MORAL opposé au niveau du Béni dans cette transfiguration. Un échec

déclenchera la peur et la fuite. Un échec critique fera faire une crise de terreur... Commence à 1, cumulable jusqu'à 16 et avec «Odeur d'ossements».

3. Odeur d'ossements : Le Béni dégage une odeur d'ossements desséchés. Les animaux et les êtres simples (enfants, simplets...) sont instinctivement terrifiés par sa présence quand ils sont à moins de 5 mètres de lui. Les autres doivent faire un test de MORAL opposé au niveau de la bénédiction, ou ressentir une peur profonde. Débute à 1, cumulable jusqu'à 16 et avec «Peau décharnée».
4. Orbites funèbres : Les yeux du Béni ne sont plus que deux orbites vides au fond desquelles brûle une lointaine lueur blanche. Le Béni voit dans le noir comme en plein jour, et a un bonus de +1 pour voir les mort-vivants et les esprits en Astral, de même que les êtres invisibles. Cumulable jusqu'à +3. Entraîne un malus de -1 pour tous les jets relationnels avec les vivants, sauf ceux visant à intimider...
5. Immunité à la peur : Le Béni n'éprouve plus aucune peur. Il est immunisé à tous les tests de MORAL et sortilèges visant à déclencher la peur ou la terreur.
6. Seigneur d'éternité : Le Béni devient un vampire dont la puissance augmente avec le niveau dans la bénédiction. Chaque tranche de deux niveaux dans la bénédiction permet au mort-vivant de gagner un point en VOLONTÉ, RÉFLEXION ou INTUITION (maximum 9), au choix du Béni. Le Béni doit suivre maintenant les règles des vampires en matière de nourriture, etc. En cas de mort du Béni, celui-ci renaît à la non-vie au bout de 1D6 mois, sous la forme d'une liche. Il suivra dorénavant les règles des liches pour se nourrir et exister.

Théurgie, la Haute Magie

Au commencement des temps, le Roi Créateur forgea de Ses rêves et de Sa magie tout ce qui est, et tout ce qui vit.

Lorsque Ses créatures progressèrent et qu'elles eurent besoin de s'organiser, le Roi Créateur décida de leur offrir le plus précieux des cadeaux : un nouveau dieu, pour les guider dans la sagesse et le savoir.

Ainsi fut créé le Sage, dieu éclairé de connaissances et de sciences.

Le Sage enseigna aux créatures mortelles l'agriculture, l'industrie, les sciences géométriques et mathématiques, l'art de l'observation et de la compréhension. Et les créatures, reconnaissantes, lui édifièrent des temples grandioses, bâtis grâce à l'exactitude des sciences architecturales, sans l'intervention de la magie.

Progressivement, les créatures mortelles se détachèrent de leur Roi Créateur, à la magie moins fiable que les sciences de la nature, dont Il avait pourtant défini les règles. Le Sage gagnait chaque jour en puissance, et le Roi Créateur décroissait.

Convaincue que la magie ne pouvait que se révéler pernicieuse pour l'âme fragile des mortels, la Dame de Lumière décida qu'il fallait progressivement la faire disparaître. Elle décida donc d'aider le Sage à renverser le Roi Créateur. Le fils était fermement décidé à éteindre définitivement toute magie incontrôlable ! Il arracha au Créateur son étincelle d'immortalité originelle et se l'appropriâ, devenant ainsi le plus puissant des dieux.

Afin d'accompagner encore ses sujets mortels dans leur évolution, il autorisa la théurgie à exister encore, jusqu'à ce qu'un jour la science la rende définitivement obsolète.

Aura de Protection contre le mal

Talent : Invocation

Divinité : Le Roi Sage

Coût : 1 point de Magie
D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour/ succès

Portée : 2 m/ succès

Effets : Ce pouvoir génère une aura qui accorde à tous ceux se trouvant dans la zone d'effet un bonus de +1 à la DÉFENSE par tranche de trois succès du prêtre contre toute attaque venant d'un non-mort ou d'une entité (esprit, démon, etc.) :

Bénédictio de la Dame de Lumière

Talent : -

Divinité : La Dame de Lumière

Coût : 0

D.M. : -

Temps d'incantation : -

Durée : Permanent

Portée : -

Effets : Ce pouvoir accorde un bonus permanent de +1 à la caractéristique VOLONTÉ du prêtre. Il permet de dépasser les maximum raciaux (maximum 4)

Bénédictio du Roi Sage

Talent : Invocation

Divinité : le Roi Sage

Coût : 1 point de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 2 Tours

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : Toucher

Effets : Ce pouvoir accorde un bonus de +1 en RESISTANCE CONTRE LA MAGIE par tranche de 3 succès, et un bonus magique de +1 par tranche de 3 succès en RÉFLEXION (maximum 6) de même que dans toutes les actions nécessitant d'employer la RÉFLEXION (ne pas ajouter le bonus de RÉFLEXION déjà accorde par ce sort !)

Bénédictio / Malédiction de la Sainte Volonté

Talent : Invocation

Divinité : Ratio

Coût : 1 point de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / Succès

Portée : 5 mètres / succès

Effets : Ce pouvoir a deux effets possibles. Il permet :

- Soit d'étouffer la volonté d'une cible (qui aura droit à un jet de RESISTANCE CONTRE LA MAGIE), celle-ci tombera alors dans un état de mollesse et d'apathie totale. Tous ses jets seront à -4, sa DÉFENSE tombera à 1 car elle n'aura plus aucune intention de se défendre (bof ! Après tout... A quoi bon ?) Un échec critique au jet de RESISTANCE CONTRE LA MAGIE imposera un test de MORAL de niveau DIFFICILE. Il est possible de viser une ou plusieurs cibles supplémentaires en augmentant le niveau de Difficulté de maîtrise du sort de +2 par cible additionnelle.
- Soit, au contraire, de stimuler la volonté d'un ou plusieurs bénéficiaires. Chaque bénéficiaire reçoit alors un bonus de +1 par tranche de deux succès à tous ses tests de MORAL tant que le sort fait effet. Il est possible de faire bénéficier de ce pouvoir à une ou plusieurs personnes supplémentaires en augmentant le niveau de DIFFICULTÉ DE MAÎTRISE du sort de +2 par bénéficiaire additionnel.

Compréhension sacrée

Talent : Invocation

Divinité : Sapientia

Coût : 1 point de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : audition et lecture

Effets : Ce sortilège ne peut être utilisé que par le prêtre qui l'emploie. Il permet un accès temporaire aux vastes connaissances de Sapientia :

- Toutes les compétences basées sur le talent ÉDUCATION concernant des savoirs provenant de l'univers connu obtiennent un bonus de +1 par tranche de 4 succès. Les langues parlées et écrites sont instinctivement comprises avec un niveau de compétence de

1 par tranche de 2 succès.

- Toutes les compétences basées sur le talent ÉDUCATION concernant des savoirs ne provenant pas de l'univers connu obtiennent un bonus de +1 par tranche de 8 succès. Les langues parlées et écrites des peuples provenant d'un autre univers sont instinctivement comprises avec un niveau de compétence de 1 par tranche de 4 succès.

Force du Noble Cœur

Talent : Invocation

Divinité : Audax

Coût : 1 point de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / succès

Portée : 5 mètres par succès

Effets : Ce sortilège permet à son bénéficiaire de recevoir un bonus de +1 par tranche de 3 succès à tous ses jets impliquant la FORCE (talents CORPS A CORPS, MÊLÉE à une ou deux mains et LANCER), ce bonus vient aussi s'ajouter aux dégâts faits avec des armes de contact ou au corps-à-corps.

De plus, il peut soulever 5 kg / 3 succès et tracter 20 kg / 3 succès, en plus de son maximum habituel.

Glaive de Foudre

Talent : Invocation

Divinité : Justitia

Coût : 2 points de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 2 actions

Durée : 1 Tour / succès

Portée : Toucher

Effets : Ce pouvoir nécessite au prêtre de porter une épée (qui peut être de pierre, de métal, courte, longue, etc.)

Le tranchant de la lame s'auréole de petits éclairs bleutés qui dégagent une légère odeur d'ozone. Lorsqu'elle touche un adversaire, l'aura électrique ajoute un bonus de +1 aux dégâts par niveau de Maîtrise dans le sort. Si la cible porte une armure métallique, le simple contact, même sans blesser, suffit à infliger les dégâts électriques sur toutes les parties protégées par

l'armure.

Il est possible aussi de lancer un éclair, une fois par Tour en sacrifiant toutes ses actions. L'éclair a une portée de :

C : 0-15m M: 15-40m L: 40-80m

Si la victime est au service des puissances ténébreuses (la Dame de Ténèbres ou l'une de ses filles, le Déchu, un non-mort...), celle-ci doit en plus faire un jet de RESISTANCE CONTRE LA MAGIE opposé au nombre de succès du prêtre. Elle perdra un point de CONSCIENCE et un point de MORAL par dé d'échec.

Immunité aux maladies contagieuses

Talent : -

Divinité : La Dame de Lumière

Coût : 0

D.M. : -

Temps d'incantation : -

Durée : Permanent

Portée : le prêtre

Effets : ce pouvoir protège contre toutes les maladies d'origine naturelle et contagieuses. Les bactéries, les virus, etc. n'ont aucune prise sur lui !

Ce pouvoirs est en revanche inefficace contre les blessures infectées, les poisons, les maladies magiques et les maladies provoquées par le prêtre lui-même (cirrhose due à l'alcool, cancer dû au tabac fumé, etc.)

Mains guérisseuses

Talent : Invocation

Divinité : Virtus

Coût : 1 point de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : Instantané

Portée : Toucher

Effets : Le prêtre doit poser les mains sur le blessé, et ce pouvoir ne peut être employé qu'en plein jour.

Le pouvoir permet de relancer un jet de RESISTANCE AU POISON ou RESISTANCE A LA MALADIE avec un bonus de +1 par tranche de 3 succès, y compris contre des poisons ou maladies d'origine magique!

De plus il permet de soigner 1 point

de vie et 1 point de Conscience par tranche de deux succès. Les points de vie seront récupérés sur les blessures les plus graves, puis sur les organes les plus blessés.

Paix

Talent : Invocation

Divinité : la Dame de Lumière

Coût : 2 points de Magie

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour / succès

Portée : 2 m / succès

Effets : Ce pouvoir réduit l'agressivité ambiante de tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet, allies ou ennemis.

Les victimes peuvent faire un jet de RESISTANCE CONTRE LA MAGIE, dont chaque succès diminuera la Durée du sort sur eux. Toutes les actions offensives (attaque, frappe, emploi de magie destructrice, ordre visant à combattre, etc.) subissent un malus de -1 par tranche de 3 succès dans la zone d'effet.

Purge des non-morts

Talent : Invocation

Divinité : Le Roi Sage

Coût : 3 points de Magie

D.M. : EXTRÊMEMENT COMPLEXE (21)

Temps d'incantation : 5 tours

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée : La cible de la purge doit être vue par le prêtre

Effets : La purge des non-morts n'atteint que les non-morts, elle est sans effet sur les êtres vivants et les entités non liées à la nécromancie. Elle apparaît comme une lumière dorée qui provient des mains du prêtre.

Cette sainte lumière inflige un point de dégâts par niveau de maîtrise du sort, localisé sur la Table des explosions à une cible visible du prêtre.

Il est possible de multiplier les dégâts pour chaque tranche de trois points de Magie supplémentaires (dégâts x 2 pour 3 points supplémentaires, x3 pour 6 points, x4 pour 9 points, etc.)

Vérité Sacrée

Talent : Invocation

Divinité : Veritas

Coût : 1 point de pouvoir

D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 action

Durée : 1 tour par dé de succès

Portée : 1 m par dé de succès

Effets : Ce pouvoir permet au prêtre de ressentir toute illusion et tout mensonge proféré sciemment dans un rayon de 1 mètre par succès du lanceur. Il est possible d'étendre la portée à 10 mètres par succès en dépensant 2 points de pouvoirs en plus.

Le prêtre verra les illusions comme des images transparentes et floues, et les menteurs auront une aura jaunâtre et malade.



La Dame de Lumière

La Source de Lumière ~ L'Éternelle Pureté ~ La Mère des Sept Vertueuses



Au commencement des temps, le Roi Créateur, maître de magie et grand demiurge était accompagné par ses deux filles, la Dame Ténébreuse et la Dame de Lumière, qui toutes deux équilibraient Sa création. Au bout de longs siècles, le Créateur offrit un dieu aux mortels, le Sage.

Inquiète de voir les mortels s'obstiner dans la facilité de recourir à la magie, instable par nature, plutôt que de faire preuve de sagesse, le Dame de Lumière encouragea le Sage à prendre l'ascendant sur son père, jusqu'à ce qu'Il parvienne à le renverser.

La Dame de Lumière guida discrètement Son frère dans sa lutte, dans l'intérêt du bien suprême, bien entendu ! Une fois le Roi Créateur déchu de son trône, Elle laissa Son frère exercer l'autorité, tout en continuant à le guider avec subtilité. Afin de l'assister dans Sa tâche, elle créa sept filles de Sa divine lumière : Justitia, maîtresse de l'équité, Virtus, maîtresse des bonnes actions, Ratio, maîtresse de modération, Veritas, maîtresse de la droiture, Vitae, maîtresse de la fertilité, Sapientia, maîtresse de sagesse et Audax, maîtresse de la bravoure.

Devoirs des fidèles :

- Agir avec modération et bienveillance en toute choses.
- Prier la Dame de Lumière au moins une fois par jour.

- Obéir aux prêtres de la Dame de Lumière.

Devoir de religieux :

Les religieux appliquent les devoirs des fidèles et doivent en plus respecter les commandements suivants :

- Développer les sortilèges de la Dame de Lumière jusqu'au niveau 4 au minimum durant sa carrière.
- Développer une compétence d'Éloquence et une autre en rapport avec la politique, jusqu'au niveau 4..
- Lutter activement contre la Dame de Ténèbres et le Roi Décharné.

Symboles religieux :

La Dame de Lumière est toujours représentée par des symboles évocateurs de lumière et de pureté : soleil, étoiles, objet en cristal...

Temples et lieux saints :

La Dame de Lumière et Ses filles ont des temples dans toutes les bourgades et les grandes villes. Leurs sanctuaires sont situés dans des grands centres politiques, judiciaires et médicaux.

Table de transfiguration :

1. Regard apaisant : Les yeux du Béni dégagent une douce lumière blanche. Bonus de +1 aux jets relationnels visant à calmer, apaiser, toute personne au contact du Béni... Cumulable jusqu'à +5.
2. Peau parfaite : La peau du Béni est sublime, pure et évocatrice de sainteté! Bonus de +1 en BEAUTÉ (peut dépasser les maximums raciaux!) NON CUMULABLE.
3. Odeur de sainteté : Le Béni dégage une odeur délicate et parfumée. Les animaux et les êtres simples (enfants, simplets...) sont instinctivement charmés par sa présence quand ils sont à moins de 5 mètres de lui. Les autres doivent faire un test de

MORAL opposé au niveau de la bénédiction, pour résister au charme. En cas d'échec, ils tomberont sous le charme et traiteront le Béni comme un ami très cher, tant qu'il sera en leur présence, et garderont de lui un excellent souvenir (sauf s'il en abuse pour obtenir des faveurs !) Débute à 1, cumulable jusqu'à 16 et avec « Voix douce ».

4. : Le Béni a une voix calme et parfaitement modulée. Tous ceux qui l'entendent se sentent calmes, rassurés et s'assoient pour l'écouter. Toute personne souhaitant résister doit faire un test de MORAL opposé au niveau du Béni dans ce pouvoir. Débute à 1, cumulable jusqu'à 16 et avec « Odeur de sainteté ».

5. Affinité avec les animaux : Le Béni obtient le pouvoir de comprendre instinctivement les animaux et peut faire un jet d'empathie avec les animaux (compétence à développer séparément, basée sur le talent RELATIONNEL) additionné au niveau de cette bénédiction pour les apaiser et s'en faire comprendre (de façon raisonnable !). Commence au niveau 1 et cumulable jusqu'à 12. Un herbivore paisible représentera une difficulté « facile », alors qu'un ours affamé et déchaîné sera considéré comme « Complexe ».

6. Aura de Lumière : Lorsqu'il le désire, le Béni peut former autour de lui une aura de lumière blanche et pure qui lui accorde un bonus de DÉFENSE de +1, ainsi qu'à tous ses jets de RÉSISTANCE ! Les mort-vivants et les entités hostiles subissent un point de dégât, impossible à sauvegarder, pour chaque Tour passé à moins de 5 mètres du Béni. L'aura dure 1D6 Tours. Cumulable jusqu'à +5 (et donc 5 points de dégâts par Tour). Utilisable une seule fois par jour.



Au commencement des temps, le Roi Créateur, maître de magie et grand demiurge était accompagné par ses deux filles, la Dame Ténébreuse et la Dame de Lumière, qui toutes deux équilibraient Sa création. Les êtres vivants, ses créatures bien-aimées évoluaient en sagesse et Il décida de leur offrir un guide sous la forme de Son fils, le Sage. Celui-ci dépassa Ses espérances et encouragea la logique, les sciences, l'industrie auprès des êtres vivants, sous le regard bienveillant du Maître de la Magie. Un jour, le fils dépassa le père en puissance et décida d'éradiquer la magie, instable et chaotique par nature, de la surface du monde. Aidé de sa sœur, la Dame de Lumière, il chassa le Roi Créateur de son trône et lui ôta son immortalité.

Galvanisé par ce triomphe de l'intelligence sur l'obscurantisme, le fils prit le titre de Roi Sage et décida de guider les mortels vers la voie de la science exacte et de la Raison.

Depuis il œuvre sans relâche pour décrédibiliser la vieille magie et la remplacer par la logique. Ses prêtres, bien qu'utilisateurs des pouvoirs de la Théurgie et sous bénéficiaires des bénédictions de la Transfiguration, sont pourtant les premiers à critiquer les usages de la magie, sauf lorsqu'elle est mise au service du culte ! Un mage employant ses sorts pour combattre des ennemis de la

Le Roi Sage

L'Industrieux ~ Celui qui Éduque ~ Le Guide Céleste

sagesse ou de la lumière sera toléré, voire récompensé. Mais à la première trace de maléfice, il pourra tout aussi vite être discrédité, voire éliminé.

Devoirs des fidèles :

- Rejeter les cultes liés à la Goétie et les pratiques des sorciers.
- Étudier au minimum un an dans l'une des écoles du culte.

Devoir de religieux :

Les religieux appliquent les devoirs des fidèles et doivent en plus respecter les commandements suivants :

- Développer au moins une compétence de Science jusqu'au niveau 4 durant sa carrière.
- Enseigner dans l'une des écoles du culte chaque fois que c'est possible.
- Encourager la Raison, les sciences et la logique. Contester les usages de la magie.

Symboles religieux :

Le Roi Sage est symbolisé par des motifs mathématiques, des outils de géométrie ou des instruments de science (téléscope, boulier...)

Temples et lieux saints :

La plupart des temples et sanctuaires voués au Roi Sage sont situés dans de grandes bibliothèques ou universités, souvent placées sous leur autorité.

Table de transfiguration :

1. Voix sage : Le Béni a une voix calme et persuasive, ferme mais bienveillante. Bonus de +1 pour les jets relationnels visant à imposer son autorité aux autres, à guider et rassurer. Bonus de +2 lorsque le Béni enseigne une science à des élèves... Cumulable jusqu'à +5 / +10. et avec le pouvoir « Regard sage ».
2. Sage éclairé : Le Béni reçoit la révélation d'une science qu'il ne connaissait pas encore (au choix du joueur). Il l'obtient au niveau 1, avec 5 points

d'expérience offerts. Cumulable jusqu'à trois sciences offertes.

3. Aura de purification : Le Béni reçoit une infime parcelle du dégoût de son dieu envers les mort-vivants. Il peut, une fois par jour, dégager une aura s'étendant jusqu'à 1 mètre par niveau dans ce pouvoir. Tous les mort-vivants se trouvant dans la zone ou y pénétrant doivent faire un jet de RÉSISTANCE A LA MAGIE, opposé au niveau de la bénédiction, ou ressentir une peur profonde et chercher à fuir la présence du Béni. Un échec critique provoque la perte de 1D6 points de vie au mort-vivant, localisés sur la Table des explosions. Débute à 1, cumulable jusqu'à 16.
4. Regard sage : Les yeux du Béni irradient une légère lueur dorée, apaisante. Accorde un bonus de +1 à tous les jets relationnels du Béni avec les personnes qui le regardent dans les yeux. Cumulable jusqu'à +3 et le pouvoir « Voix sage ».
5. Immunité à la peur : Le Béni n'éprouve plus aucune peur. Il est immunisé à tous les tests de MORAL et sortilèges visant à déclencher la peur ou la terreur.
6. Maître de Raison : Le Béni développe dorénavant une compétence de « Négation rationnelle », avec le talent ÉDUCATION. Chaque niveau dans cette transfiguration vient s'ajouter en bonus lorsque la compétence est employée. Cette compétence permet au Béni de tenter d'annuler, purement et simplement, un sortilège lancé devant lui. Pour cela, il doit obtenir un nombre de succès strictement supérieur au nombre de succès obtenus par le lanceur du sort visé. En cas d'échec, l'annulation ne fonctionnera pas. Cumulable jusqu'à +16, et utilisable une fois par jour et par niveau dans la compétence « Prêtrise ».

Le mentalisme

Si la magie repose sur la maîtrise des énergies de la nature par l'emploi de rituels, la théurgie et la goétie employant quant à elles la puissance des divinités et des esprits puissants, le mentalisme emploie l'énergie psychique générée par chaque être vivant. Bien entendu, il faut un long entraînement, associé à une discipline à toute épreuve, pour transformer les pouvoirs latents de l'esprit en forces mystiques !

La méditation, les exercices de concentration, la discipline psychique... Toute l'essence du pouvoir mentaliste s'y trouve ! Les pouvoirs sont liés à la puissance psychique et à la maîtrise des pouvoirs mentaux. Ils peuvent être employés tout en portant une armure, par contre **un casque gênera l'utilisateur, entraînant un malus de -2 au lancement du pouvoir.**

Les points de pouvoir mentalistes

Employer un pouvoir nécessite d'employer de l'énergie mentale quantifiée en Points de pouvoir mentalistes

Le score de points de pouvoir se calcule en multipliant le talent MENTALISME par 2.

Il existe trois Voies d'étude pour les mentalistes : la Voie du Corps, qui permet de contrôler les fonctions physiques et biologiques, la Voie de la Matière, qui agit sur les choses inanimées et la Voie de l'Esprit, qui s'occupe du spirituel et du mental.

Animation Suspendue

Discipline : Voie du Corps
Coût : 1 point de pouvoir
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : le mentaliste lui-même
Durée : 1 jour par dé de succès
Effets : Ce pouvoir permet au mentaliste de ralentir son métabolisme et diminue ses besoins

en air, nourriture et eau. Les hémorragies sont stoppées mais les blessures ne sont pas guéries, le sang coule juste très lentement. Le mentaliste est dans une sorte de coma, incapable de réagir par lui-même et il lui faut un Tour par jour en animation suspendue pour reprendre ses esprits. Les besoins sont divisés par le nombre de succès : 4 succès permettront au mentaliste de diviser ses besoins par 4.

Armure corporelle

Discipline : Voie de la Matière
Coût : 2 points de pouvoir
D.M. : DIFFICILE (11)
Temps d'incantation : 1 action
Durée : 1 tour par dé de succès
Portée : toucher
Effets : ce pouvoir durcit magiquement la peau pour qu'elle

résiste aux dommages. Chaque tranche de 2 succès procure 1 point de PROTECTION supplémentaire sur tout le corps. Le pouvoir d'Armure corporelle est aussi efficace en combat astral (dans ce cas il se manifestera sous la forme d'un champ énergétique bleuté).

Auto-purification corporelle

Discipline : Voie du Corps
Coût : 1 point de pouvoir
D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)
Temps d'incantation : 1 Tour
Durée : Instantané
Portée : Le mentaliste lui-même
Effets : Le mentaliste doit être conscient pour employer ce pouvoir. Le pouvoir permet de relancer un jet de RESISTANCE AU POISON ou RESISTANCE A LA MALADIE avec un bonus de +1 par tranche de 2 succès. Contre des maladies ou



poisons d'origine magique, le bonus n'est que de +1 par tranche de 4 succès.

Communion psychique

Discipline : Voie de l'Esprit

Coût : 2 points de pouvoir

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : 2 Tours

Durée : 1 jour par dé de succès

Portée : Toucher

Effets : Ce pouvoir permet de relier psychiquement le mentaliste avec une personne qu'il doit impérativement toucher. Ce pouvoir nécessite une grande concentration et doit être fait au calme pour fonctionner, sur un bénéficiaire volontaire.

La communion psychique permet au mentaliste de lancer les pouvoirs qu'il veut sur le bénéficiaire, sans être obligé de le voir! Cela lui demande juste 1 Tour de concentration supplémentaire. Il est donc possible d'employer un dialogue mental, un soin psychique ou tout autre pouvoir mentaliste, sans limite de distance, en dépensant un peu plus de points de pouvoir :

- +5 points de pouvoir : Portée augmentée de 100 km / dé de succès.
- +10 points de pouvoir : Portée augmentée de 1000 km / dé de succès.
- +20 point de pouvoir : Portée étendue à tout le système solaire.

Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les animaux et les non-morts.

Contrôle des gaz

Discipline : Voie de la Matière

Coût : 2 points de pouvoir

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : 5 mètres par succès

Effets : Ce pouvoir permet de modifier l'air environnant, qu'il soit respirable ou pas.

- Il est possible de modifier la composition de l'air environnant en altérant sa qualité. Un air irrespirable ou toxique pourra être rendu respirable à raison de 2 succès

par point de TOXICITÉ. *Par exemple, un air chloré (TOXICITÉ de 10), pourra être rendu parfaitement respirable avec 20 succès obtenus. Sinon, sa TOXICITÉ sera descendue d'autant de points que de succès). Inversement, il est possible de rendre toxique un air respirable en employant l'inverse : 1 point de TOXICITÉ par 2 succès obtenu.* Le sortilège est obligatoirement centré sur le mentaliste qui est le seul à y être immunisé. Ses alliés pourront donc en souffrir... Une fois modifié, l'air commencera à se mélanger avec l'atmosphère environnante et pourra s'améliorer ou se dégrader, sauf si le lanceur maintient sa concentration. Dans ce cas, l'air restera tel qu'il l'a voulu, aussi longtemps qu'il se concentrera.

- Il est aussi possible de ralentir ou accélérer le mouvement de l'air autour du lanceur, à raison de plus ou moins 5 km/h par succès. *Par exemple, si le lanceur est pris dans une tornade soufflant à 200 km/h, un résultat de 12 succès permettra de créer une bulle où le vent ne soufflera plus qu'à 140 km/h autour du lanceur.* Inversement, le lanceur pourra créer de violents tourbillons d'air autour de lui. Les rafales de vent accordent un bonus de DÉFENSE de +1 contre les projectiles par tranche de 20 km/h (un air tourbillonnant de 80 km/h accordera donc un bonus de +4)

Contrôle des liquides

Discipline : Voie de la Matière

Coût : 2 points de pouvoir

D.M. : COMPLEXE(17)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : 5 mètres par succès

Effets : Ce pouvoir permet de «sculpter» jusqu'à 1 litre de matière liquide par niveau de maîtrise du sort (de 1 à 10) par dé de succès, pendant la Durée du sort. (Par exemple, un niveau de maîtrise de 3, avec 8 succès obtenus, permettra

d'altérer un maximum de 24 litres de liquide)

Une modification simple (faire un trou, disposer à plat ou séparer), ne demande pas de compétence spéciale.

La compétence artistique «Sculpture» sera indispensable pour créer des objets aux formes complexes (statue, récipient...) La matière est directement sculptée par l'esprit du mentaliste, qui doit totalement se concentrer pour agir. Une interruption n'arrêtera pas le pouvoir, mais consommera de sa Durée.

Le liquide conserve sa forme donnée, mais sa texture reste la même, il n'est donc pas possible de s'en servir comme escalier ou comme objet matériel. Une fois le pouvoir terminé, le liquide perd la forme qui lui avait été donnée.

Dialogue mental

Discipline : Voie de l'Esprit

Coût : 1 point de pouvoir

D.M. : DIFFICILE (11)

Temps d'incantation : 1 action

Durée : 1 Tour par dé de succès

Portée : Le mentaliste doit voir sa cible

Effets : Ce pouvoir permet de discuter télépathiquement avec une personne volontaire. Il n'est pas possible d'avoir un dialogue mental avec un être refusant l'échange.

Le mentaliste doit voir physiquement son interlocuteur (l'emploi de miroir magique, boule de cristal, etc. ne permet pas le Dialogue Mental), toutefois ce pouvoir ne demande pas de grosse concentration et il peut donc facilement être maintenu tout en faisant autre chose (chevaucher, discuter, ou employer d'autres pouvoirs), et cela en n'appliquant qu'un malus de -1.

Le dialogue mental est une discussion verbale télépathique, il n'est pas possible de faire passer des images, des plans, etc. Tout doit être décrit oralement.

Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les animaux et les non-morts.

Éclair mental

Discipline : Voie du Corps

Coût : 2 points de pouvoir
D.M. : COMPLEXE(17)
Temps d'incantation : 1 action
Durée : Instantané
Portée : 1 mètre par dé de succès
Effets : ce pouvoir projette une attaque mentale sur une cible. Il est possible d'attaquer une cible supplémentaire avec un coût additionnel de 2 points de pouvoir par cible et une difficulté de maîtrise augmentée de 3 pour chaque cible en plus. L'éclair mental fait un point de dégât à la tête pour chaque dé de succès non annulé par un jet de sauvegarde contre le mentalisme.

Exemple : Un éclair mental obtient 6 succès. La cible obtient 3 succès à son jet de sauvegarde contre le mentalisme, le pouvoir lui fera donc 3 points de dégâts à la tête.

Important : ce pouvoir ne fait de dégât qu'aux êtres vivants dotés d'un cerveau, il ne blesse donc pas les objets, les végétaux, les non-morts sans intelligence...

Effacement psychique

Discipline : Voie de l'Esprit
Coût : 3 points de pouvoir
D.M. : COMPLEXE(17)
Temps d'incantation : 1 Tour
Durée : 1 tour par dé de succès
Portée : 1 m par dé de succès
Effets : Ce pouvoir supprime toute résonance psychique et toute trace astrale du mentaliste et des bénéficiaires. Si ce pouvoir est employé en voyage Astral, le mentaliste semble totalement disparaître. Ce pouvoir augmente de +1 par tranche de 3 succès la RESISTANCE AU MENTALISME, la DÉFENSE ASTRALE et la résistance contre tous les sorts de détection magique et scrutation à distance dirigés contre le mentaliste et les autres bénéficiaires.

Si le mentaliste veut protéger d'autres personnes que lui, ceux-ci doivent le toucher lors du lancement du pouvoir. Cela coûte 3 points de pouvoir et augmente la difficulté de Maîtrise de 3 par bénéficiaire supplémentaire.

Espionnage mental

Discipline : Voie de l'Esprit
Coût : 2 points de pouvoir
D.M. : EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Temps d'incantation : 1 Tour
Durée : 1 Tour par dé de succès
Portée : Vue
Effets : Le mentaliste doit impérativement voir sa cible pour espionner ses pensées. Ce pouvoir lui permet de percevoir les pensées superficielles de sa cible (ce qu'il pense, ce qui le stresse, s'il ment, s'il se prépare à combattre ou à fuir, s'il va lancer un sortilège...)

Si la cible est engagée dans un dialogue mental ou télépathique, le mentaliste peut capter la conversation en réussissant un nombre de succès deux fois supérieur à ceux obtenus lors du lancement du Dialogue mental ou du pouvoir de télépathie. Si le résultat est inférieur, le mentaliste télépathe peut bloquer l'espionnage. La cible de l'espionnage mental peut faire un jet de RESISTANCE AU MENTALISME dont chaque succès vient en déduction de la Durée du pouvoir. La cible a droit à un jet de caractéristique INTUITION de niveau ENFANTIN (2). En cas de succès, elle « sent » qu'on l'espionne, sans savoir qui exactement.

Régénération mentaliste

Discipline : Voie du Corps
Coût : 3 points de pouvoir
D.M. : COMPLEXE(17)
Temps d'incantation : 2 actions
Durée : permanent
Portée : Le mentaliste lui-même
Effets : Ce pouvoir permet au mentaliste de se soigner une zone localisée (au choix du mentaliste) à raison de deux points de vie par dé de succès. Si la zone soignée est la tête, le pouvoir rend aussi deux points de conscience par dé de succès. Ce pouvoir permet la repousse de membres tranchés ou détruits à raison de 1cm par tour de concentration.

ATTENTION : Le mentaliste doit être conscient pour utiliser ce

pouvoir, il ne peut donc pas se soigner en étant dans le coma, ou mort.

Télékinésie

Discipline : Voie de la Matière
Coût : 1 point de pouvoir
D.M. : TRÈS DIFFICILE (13)

Temps d'incantation : 1 action
Durée : 1 tour par dé de succès
Portée :

C : 0 - 10 m M : 10 - 30 m L : 30 - 60m

Effets : Ce pouvoir permet de soulever une masse maximale de 1 kg par dé de succès et de la déplacer à une vitesse maximale de 3 km/h. Cette vitesse ne permet pas de se servir du pouvoir pour combattre, par contre il est évident qu'un bloc de pierre de 10 kg, lâché de 20 mètres de haut sur la tête d'un adversaire fera TRÈS mal...

La masse soulevée peut être d'un bloc ou composée de petits morceaux, mais ceux-ci doivent tous se toucher lorsque le pouvoir est lancé (un tas de sable, l'eau d'une flaque, etc.)

Vampire mentaliste

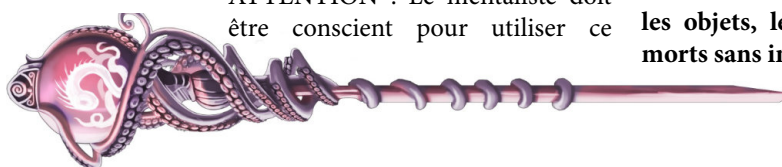
Discipline : Voie du Corps
Coût : 4 points de pouvoir
D.M. : TRÈS COMPLEXE (19)

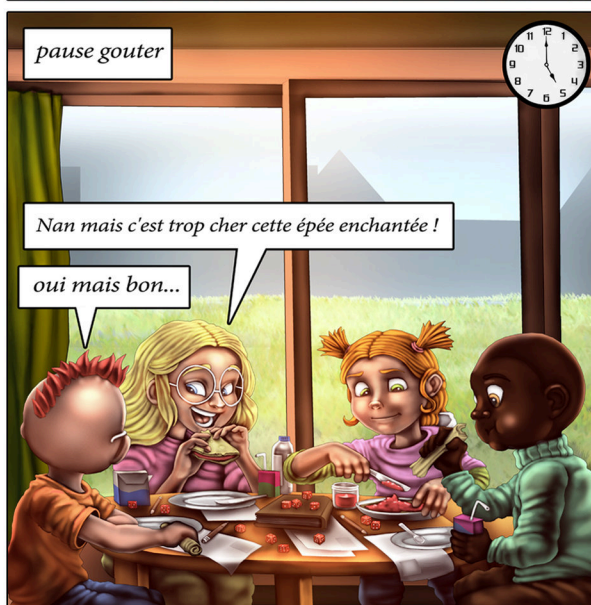
Temps d'incantation : 1 action
Durée : Instantané

Portée : 1 mètre par dé de succès
Effets : Ce pouvoir permet de puiser dans la force psychique d'une victime pour lui voler des points de pouvoir, à raison de 1 point volé par dé de succès.

La victime peut faire un jet de RESISTANCE AU MENTALISME dont chaque succès viendra en déduction de ceux du mentaliste. En cas d'échec critique au jet de résistance, la victime doit en plus faire un test de MORAL opposé au nombre de succès obtenus par le mentaliste, ou perdre 1D3 points de SANTÉ MENTALE, ET 1D3 points de vie à la tête !

Important : ce pouvoir ne fait de dégât qu'aux êtres vivants dotés d'un cerveau, il ne blesse donc pas les objets, les végétaux, les non-morts sans intelligence...





RÉSERVÉ AU MAÎTRE DE JEU



L'expérience des personnages

L'évolution des compétences

 Chaque fois qu'une compétence est réussie au **DOUBLE** de son niveau de maîtrise, le joueur coche la case « XP », placée tout au bout à droite de la ligne, sur sa feuille de personnage.

Exemple : Haru'Rak'Zall a le niveau 2 en « Escalade ». Lors d'une aventure il réussit son jet avec 4 succès. Il coche donc la case d'expérience. S'il n'avait eu que 3 succès ou moins, il n'aurait pas coché.

En fin de partie le maître de jeu attribuera des points d'expérience selon une grille. Ces points pourront ensuite être dépensés pour améliorer le personnage, cela représente son apprentissage, son évolution...

Une compétence qui a été cochée peut recevoir un point par point d'expérience qui lui est consacré (le même coût que lors de la création du personnage)

Une compétence qui n'a pas été cochée coûte le double de points ! Si un personnage a fait toute son aventure sur un bateau, il est peu probable qu'il ait développé une compétence d'alpinisme. Donc, si le joueur veut lui allouer des points en alpinisme, cela voudra dire que le personnage aura passé du temps à étudier sur des livres, ou auprès d'un maître et cette dépense de temps se paye en points de compétence. **Chaque point de compétence attribué coûte alors DEUX points d'expérience** acquise pendant le jeu.

Le barème d'attribution des points d'expérience

Dans un univers joué avec le système D6Harmonie, le maître de jeu va noter chaque joueur en fonction de quatre critères principaux :

L'imagination : le joueur a-t-il eu des idées originales ? Créatives ? Est-il sorti des sentiers battus pour faire vivre son personnage ? Le maître de jeu accordera de 0 à 5 points d'expérience.

L'esprit du personnage : le joueur a-t-il joué le rôle de son personnage ? Quel que soit son caractère dans la vraie vie, le joueur incarne un personnage et, comme au théâtre, le plaisir vient surtout quand il est incarné à 200% ! Le maître de jeu accordera de 0 à 5 points d'expérience pour la qualité d'interprétation.

Le fair-play : ce jeu... n'est qu'un jeu ! En conséquence un joueur qui se montre agréable doit être récompensé. Même si son personnage est un petit voyou sans foi ni loi, cela n'empêche pas le joueur d'être agréable et respectueux envers les autres joueurs ! Son personnage peut parfaitement faire les poches de celui de l'un des autres joueurs, sans pour autant qu'il ne soit insultant avec le joueur lui-même. Par ailleurs, il peut arriver que le personnage subisse les foudres de ses camarades (surtout s'il leur a fait les poches...) et dans ce cas, son joueur devra s'abstenir de bouder ou être désagréable. Le maître de jeu accordera de 0 à 5 points d'expérience pour la qualité de la camaraderie autour de la table de jeu.

Les actions entreprises : le personnage vit des aventures dans

lesquelles il a souvent des actions à accomplir : un coffre étrange à ouvrir, un ennemi maléfique à vaincre, un savoir secret à découvrir... Ces actions rapportent des points au joueur qui les réussit. Il est important de prévoir un peu de tout : si votre scénario n'est orienté QUE sur le combat, vos joueurs aux personnages « intellos » n'ayant pas de talent particulier pour le combat risquent de ne pas vraiment s'impliquer (et donc de vite voir leur personnage mourir, coupé en deux !)

Prévoyez toujours une ou deux énigmes pour les personnages au haut niveau d'éducation, quelques petites filouteries pour les cambrioleurs (portes verrouillées à ouvrir, victimes à espionner, poches à vider...) et quelques méchants bien détestables à rééduquer à grand coup de masse dans l'arrière train !

Les points d'expérience gagnés de cette façon doivent être cohérents : un joueur qui va s'amuser à crocheter toutes les portes du voisinage pour grappiller des points d'expérience n'en obtiendra aucun ! De même un petit malin qui ferait exploser une région entière ne gagnera pas un million de points d'expérience... Ces points viennent récompenser le succès des actions entreprises par le personnage dans le cadre du jeu et ne doivent jamais devenir une chasse à l'expérience comme on fait la chasse aux œufs, de Pâques !

Dans tous les cas, les points d'expérience pour les actions entreprises ne devraient jamais dépasser 10 points par joueur et si plusieurs personnages participent à une action commune (se mettre à plusieurs contre un dragon ou forcer un coffre-fort à trois personnages en même temps, par exemple), les points devront être partagés équitablement entre tous les personnages.

Exemple : Lors d'un combat, quatre

personnages et un PNJ venu en renfort affrontent un géant des montagnes. Après un combat acharné, le géant est vaincu. Il rapporte un total de 11 points d'expérience, qui devront être partagés entre les cinq combattants (le PNJ a participé et il reçoit donc sa part même s'il n'apparaîtra peut-être plus jamais dans la partie)

Une partie doit représenter au moins 3 à 5 heures de jeu. Si votre scénario couvre une longue période : une campagne militaire, une longue quête concernant une relique, etc. n'hésitez pas à partager des points d'expérience toutes les 5 à 6 heures de jeu si vos joueurs ont bien progressé.

Quoi qu'il en soit, c'est vous le maître de jeu donc c'est vous le PATRON !

Gain en points d'expérience selon la puissance de l'ennemi vaincu :

 **L'expérience attribuée pour les créatures ordinaires, telles que les chèvres, ne devrait être comptée que si elle a représenté un vrai challenge: scorpion dissimulé dans le lit, charge de mouflons pendant une escalade, etc.**



Ennemi vaincu	Gain en points d'expérience
Faible : moins de 80 points de compétence	0,5
Moyen : de 80 à 200 points de compétence	1
Fort : 201 à 300 points de compétence	2
Rare : 301 à 500 points de compétence	3
Exceptionnel : plus de 500 points de compétence	4
Monstre	1 point / 3 pts de vie + 1 point par pouvoir spécial + 1 point par tranche de 50 pts de compétence

Ce gain ne sera appliqué que lors du premier combat. En cas de nouvelle rencontre, seule la moitié des points d'expérience sera accordée (une fois qu'on a combattu un lion ou une chimère, on sait comment s'y prendre et l'apprentissage est moindre !)

Vous souhaitez déterminer l'expérience de vos propres créatures ?

Voici le mode de calcul pour la valeur en points d'expérience ! **Le résultat final doit être arrondi au nombre entier le plus proche, sauf s'il s'agit de créatures de très petite taille. Dans ce cas, l'expérience concerne l'essaim entier.**

En fonction des caractéristiques :

- De 1 à 19 points : 0
- De 20 à 29 points : 0,5
- De 30 à 39 points : 1
- De 40 à 49 points : 1,5
- De 50 à 59 points : 2
- De 60 à 69 points : 2,5
- De 70 à 79 points : 3
- De 80 à 89 points : 3,5
- De 90 à 99 points : 4
- Pour chaque tranche de 10 points supplémentaires : +1

En fonction des aptitudes et résistances :

Additionner les scores de RÉSISTANCE AU POISON,

MALADIE, RÉSISTANCE A LA MAGIE, RÉSISTANCE AU MENTALISME, ainsi que les scores d'INITIATIVE et de MORAL.

- De 1 à 19 points : 0
- De 20 à 29 points : 0,5
- De 30 à 39 points : 1
- De 40 à 49 points : 1,5
- De 50 à 59 points : 2
- De 60 à 69 points : 2,5
- De 70 à 79 points : 3
- De 80 à 89 points : 3,5
- De 90 à 99 points : 4
- Pour chaque tranche de 10 points supplémentaires : +1

En fonction des points de compétence :

1 point d'expérience par tranche de 50 points de compétence si vous créez la créature comme un personnage, sinon additionnez les scores de compétence (le nombre de dés à lancer pour la créature) et appliquez le barème suivant :

- De 1 à 19 points : 0
- De 20 à 29 points : 0,5
- De 30 à 39 points : 1
- De 40 à 49 points : 1,5
- De 50 à 59 points : 2
- De 60 à 69 points : 2,5
- De 70 à 79 points : 3
- De 80 à 89 points : 3,5
- De 90 à 99 points : 4
- Pour chaque tranche de 10 points supplémentaires : +1

En fonction des pouvoirs spéciaux :

Les pouvoirs spéciaux sont des pouvoirs qui ne se développent pas comme des sortilèges. Ce sont les pouvoirs de peur, de vision dans le noir, de vol, amphibie, etc.

Le pouvoir de déclencher des tests de stress se calcule en fonction de sa difficulté :

- De SIMPLE à DIFFICILE : 0,1
- De TRÈS DIFFICILE à COMPLEXE : 0,5
- De TRÈS COMPLEXE à IMPOSSIBLE : 1
- Difficulté DIVINE : 2

Les autres pouvoirs valent 0,2 points d'expérience. • Pour chaque tranche

de 10 points supplémentaires : +1
En fonction des pouvoirs spéciaux :

Les pouvoirs spéciaux sont des pouvoirs qui ne se développent pas comme des sortilèges. Ce sont les pouvoirs de peur, de vision dans le noir, de vol, amphibie, etc.

Le pouvoir de déclencher des tests de stress se calcule en fonction de sa difficulté :

- De SIMPLE à DIFFICILE : 0,1
- De TRÈS DIFFICILE à COMPLEXE : 0,5
- De TRÈS COMPLEXE à IMPOSSIBLE : 1
- Difficulté DIVINE : 2

Les autres pouvoirs valent 0,2 points d'expérience.

Gain en points d'expérience pour les actions en fonction du niveau de difficulté :

Action réussie	Gain en point d'expérience
Enfantin, Facile, Normal	0
Difficile, Très Difficile	1
Extrêmement Difficile, Complexe	2
Très Complexe, Extrêmement Complexe	3
Impossible	4
Divin	5

Exemple : voici le cas d'un farfadet.
 BEA 2 FOR 2 COO 5 DEX 5 RES
 2 PER 5 INT 2 VOL 1 REF 5

Défense :

Face : 10 Bras d'arme : 5 Bras
 bouclier: 5 Dos : 3

Résistance :

POISON : 4 MALADIE : 5 MAGIE:
 8 MENTALISME : 4

Points de vie :

Zone	Pts de vie
Tête	4
Torse	10
Bras Droit	7
Bras Gauche	7
Bassin	8
Jambe Droite	8
Jambe Gauche	8

Points de conscience : 11

INITIATIVE : 10

MORAL : 3

Compétences : Morsure : 5 (dégâts : 1), Vol : 6, Furtivité : 10, Épée courte : 6, Pouvoir de «mauvais œil» : 7, Fouille : 6

Les farfadets ont une aura protectrice qui leur donne une protection de «3» sur tout le corps et possèdent le pouvoir de voler.

La valeur en points d'expérience d'un farfadet sera donc de :

- Caractéristiques : $2+2+5+5+2+5+2+1+5 = 29$ (0,5 points)
 - Aptitudes : $4+5+8+4+10+3 = 34$ (1 point)
 - Compétences : $5+6+10+6+7+6 = 40$ (1,5 points)
 - Pouvoirs spéciaux : aura (0,2) + vol (0,2) = 0,4 points
- TOTAL : $0,5+1+1,5+0,4 = 3,4$ points d'expérience, arrondis à 3.



Les figurants

Il n'y a pas de bonne histoire sans quelques figurants, les seconds rôles qui permettent de mettre en valeur les personnages ou qui leur barrent la route !

Dans le jeu de rôles, ces figurants sont appelés Personnages Non Joueurs (abrégé en PNJ). Ces PNJs sont joués et interprétés par le maître de jeu. Il ne faut donc pas hésiter à changer un peu sa voix (grosse voix pour une grosse brute, voix pédante pour un snob, voix nasillarde pour un méchant sadique ou accent « rural » pour camper un aubergiste de la campagne...)

Il peut être utile pour le maître de jeu d'avoir à sa disposition un ou deux accessoires : une casquette, des fausses moustaches... Ce n'est pas du tout obligatoire mais ça peut vraiment aider à camper un PNJ et à le rendre crédible pour vos joueurs ! Un bon PNJ doit pouvoir être décrit en quelques phrases. Pas besoin d'une savante description à la Jules Verne !

Pour décrire un mage : « c'est un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt maigre. Il a une barbe grisonnante, les cheveux longs en bataille. Il porte une sorte de grande robe bleu sombre piquée d'étoiles en argent et un bâton un peu lumineux. »

C'est suffisant, et vos joueurs devraient vite comprendre à qui ils ont affaire !

(Après s'ils sont vraiment idiots eh bien... Quelques heures sous la forme d'un crapaud bien gluant devraient les aider à être moins débiles !)

Pour créer vos PNJ vous pouvez bien entendu faire comme pour les personnages : remplir la grille de caractéristique, calculer les talents et acheter les compétences. Mais ça risque de vite devenir fastidieux ! Papy Dessis est généreux et il vous donne tous les trucs ci-dessous :

PNJs faibles



Les PNJs faibles sont conçus avec moins de 80 points de compétence et 10 points de caractéristique (donc une seule à 2). Simples gardes faciles à neutraliser, personnages très secondaires, ils sont là pour l'ambiance !

Une compétence principale au niveau 3, et deux autres au niveau 2. Leur RÉSISTANCE est assez faible, 1 ou 2.

Ces PNJs doivent être facilement vaincus...

PNJs moyens

Les PNJs moyens équivalent à des



personnages débutants, ils sont conçus avec 80 à 200 points de compétences et 14 points de caractéristique (une à 3 et trois à 2). Ces PNJs interviennent comme des figurants plus importants : le contact qui donne la mission, le chef des gardes...

Une compétence au niveau 4, une autre au niveau 3 et deux compétences

au niveau 2, leur RÉSISTANCE est



encore faible (2 rarement 3 mais leur INITIATIVE est de 2 ou 3.

PNJs forts

Les PNJs forts sont les adversaires spécialisés des joueurs ayant un peu d'expérience, ou leurs alliés les plus appréciés ! Conçus avec 201 à 300 points de compétence et 18 points de caractéristique (deux à 3 et trois à 2), ils méritent d'être un peu personnalisés : une tenue spéciale, un blason, un tic de langage, etc. Les PNJs forts ont souvent un matériel de bonne qualité dont ils pourront se servir : une arme de qualité, des potions de soin ou du poison, un objet magique...

On peut aussi les imaginer avec un ou deux contacts utiles qui pourront aider les joueurs ou au contraire leur gâcher la vie (officier de la garde, espion, membre d'une mafia locale...)

Une compétence au niveau 6, deux compétences au niveau 3, quatre ou cinq compétences à 2. Ils doivent avoir au moins une ou deux compétences de combat (bagarre, art martial, arme...) car à ce niveau là les individus se sentent souvent jalouxés et ont donc tendance à apprendre à se défendre !

Même un marchand aura sûrement appris à protéger sa bourse rondellette...

La RÉSISTANCE devra être au moins de 2, voire 3 ou 4 pour les combattants.

Score de points de vie et points de conscience fixes selon la RESISTANCE							
RESISTANCE	1	2	3	4	5	6	7
Pts vie	14	17	29	33	37	52	57
Pts Cons.	6	12	16	20	24	28	32

PNJs rares



Les PNJs rares sont des êtres ayant su se hisser au sommet de leur profession. Talentueux et renommés, ils ont souvent de nombreux contacts, des alliés puissants et généralement quelques ennemis aussi...

Ces PNJs doivent être utilisés avec parcimonie, leur puissance doit rester peu courante. Un PNJ rare est créé avec 301 à 500 points de compétence, judicieusement répartis et 24 points de caractéristique (au moins une à 4, deux à 3 et aucune en dessous de 2). Ils seront toujours dotés de ce qui se fait de mieux en matériel dans leur métier et auront généralement une escorte ou un groupe de serviteurs / compagnons (PNJs faibles ou moyens). Pour les créer, deux compétences principales au niveau 8, quelques secondaires au niveau 4.

La **RÉSISTANCE** sera obligatoirement à 3, voire plus si la race le permet. A ce niveau de société, l'instinct de survie est développé, l'**INITIATIVE** sera haute, la **DÉFENSE** sera aussi de bon niveau.

PNJs uniques



Les PNJs uniques sont... uniques ! On en croise rarement deux semblables et chacun doit être soigneusement décrit : vêtements, habitudes, relations.

Dans leur cas, la création doit se faire à l'identique d'un personnage, avec des caractéristiques, des talents et plus de 500 points répartis entre les compétences et au minimum 30 points de caractéristique (au moins une à 5 ou 6, et aucune en dessous de 2). Maître de Guilde, Grand Prêtre, Seigneur de la Guerre, prince ou ministre, leurs compétences sont de très haut niveau avec au moins deux compétences au niveau 10, deux ou trois à 8 et beaucoup d'autres à 4 ou 5.

Leur équipement est luxueux et se compose de ce qui se fait de mieux : arme de maître, vêtements et protections conçus par les meilleurs enchanteurs ou ingénieurs, monture étrange ou ensorcelée, véhicule de luxe...

Ils ont toujours des gardes du corps, des serviteurs, bref une petite cour qui les entoure et les protège.

PNJs préconçus

La liste ci-dessous vous propose un choix exhaustif de PNJs préconçus, vous fournissant des exemples de PNJs de tous niveaux. N'hésitez pas à puiser dans leurs compétences si vous êtes en panne d'inspiration !

Le revenu indiqué dépend de l'univers dans lequel vous jouez. Considérez que le PNJ dispose d'un peu d'argent sur lui qui sera déterminé selon le niveau de richesse de l'univers. Pour cela vous lancerez le revenu correspondant dans la case « train de vie » de l'univers concerné, qui correspondra à l'épargne, la richesse du PNJ.

Vous diviserez ensuite la somme par 10 (avec un minimum de 1) pour représenter l'argent immédiatement disponible pour le PNJ (billets de banque, carte de crédit, datacredits, larakks, pièces de bronze...)

PNJs combattants



Militaires de carrière, gardes du corps professionnels, spadassins ou duellistes, les combattants professionnels se rencontrent dans tous les environnements présentant un risque potentiel : zone de guerre ou lieu à protéger.

Les gardes municipaux dépasseront rarement le niveau « moyen », tandis que les vétérans et les militaires seront souvent dans le niveau « fort ».



Faible

INITIATIVE : 2

MORAL : 2

DÉFENSE (5/5/2)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

Bagarre : 4, Une arme principale : 6,

Une arme secondaire 5, Esquive : 5,

Baratin : 3, Fouille : 3, Furtivité : 4,

Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 5,

Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Armure de cuir ou basique (Prot. 3), armes de qualité moyenne (Dégâts : 1D6+1), richesse «Pauvre».

Moyen

INITIATIVE : 3

MORAL : 4

DÉFENSE (8/8/7/3)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 7
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Compétences :

Bagarre : 4, Une arme principale : 8,

Une arme secondaire : 6, Esquive :

7, Parade au bouclier : 1, Baratin :

4, Fouille : 4, Furtivité : 4, Flairer :

4, Goûter : 4, Observer : 6, Palper :

4, Perception auditive : 4

Possessions :

Armure de cuir cloutée ou gilet pare-balles (Prot. 4), Bouclier léger (Prot. 1) armes de qualité moyenne (Dégâts 1D6+2), richesse « standard ».

Fort

INITIATIVE : 5

MORAL : 4

DÉFENSE (10/10/8/4)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 7
- Magie : 5
- Mentalisme : 5

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Compétences :

Bagarre : 7, Une arme principale :

11, Une arme secondaire : 7, Esquive : 8, Parade au bouclier : 2, Baratin : 4, Fouille : 5, Furtivité : 4, Flairer : 4, Goûter : 4, Observer : 7, Palper : 4, Perception auditive : 4

Possessions :

Haubert de mailles ou protection de qualité (Prot. 7), Bouclier de fer (Prot. 3), armes de bonne qualité (Dégâts : 1D6+4), richesse «standard» x 2.

Rare

INITIATIVE : 6

MORAL : 5

DÉFENSE (16/16/12/6)

RÉSISTANCE :

- Poison : 8
- Maladie : 9
- Magie : 7
- Mentalisme : 5

Pts vie : 33

Pts Conscience : 20

Compétences :

Bagarre : 7, Une arme principale :

15, Une arme secondaire : 14,

Esquive : 12, Parade au bouclier : 4,

Baratin : 8, Fouille : 8, Furtivité : 8,

Intimidation: 8, Stratégie : 8, Flairer :

7, Goûter : 7, Observer : 10, Palper :

7, Perception auditive : 7

Possessions :

Harnois de fer ou protection solide (Prot. 10), Bouclier de fer (Prot. 3), armes d'excellente qualité (Dégâts : 1D6+5 ou 2D6+7 si utilisée à 2 mains), richesse « aisé », un objet magique / technologique mineur

Unique

INITIATIVE : 7

MORAL : 7

DÉFENSE (23/23/17/8)

RÉSISTANCE :

- Poison : 10
- Maladie : 12
- Magie : 8
- Mentalisme : 7

Pts vie : 37

Pts Conscience : 24

Compétences :

Bagarre : 13, Une arme principale :

19, Une arme secondaire : 16,

Esquive : 17, Parade au bouclier : 6,

Baratin : 9, Fouille : 9, Furtivité : 9,

Intimidation: 10, Stratégie : 12,

Flairer : 9, Goûter : 9, Observer : 12,

Palper : 9, Perception auditive : 9

Possessions :

Harnois de fer enchanté ou armure technologique (Prot. 12), Bouclier de fer enchanté (Prot. 5), arme enchantée ou de haute technicité (Dégâts: 1D6+8 ou 2D6+10 si utilisée à 2 mains), richesse «riche», 1D3 objets magiques / technologiques mineurs.

PNJs guides, éclaireurs



Spécialistes de la survie dans un milieu précis, ils servent de guides aux marchands de passage, d'éclaireurs pour les troupes armées, de troupes légères de conscrits ou auxiliaires.

Ils peuvent aussi être des habitants locaux habitués à circuler dans leur environnement.

Faible

INITIATIVE : 2

MORAL : 2

DÉFENSE (3/3/1)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

Bagarre : 3, Survie (milieu local) : 4,

Escalade : 3, Pistage : 3, Baratin : 3,

Fouille : 3, Furtivité : 3, Esquive : 3,

Flairer : 5, Goûter : 3, Observer : 5,

Palper : 3, Perception auditive : 5

Possessions :

Matériel d'escalade, une petite arme de qualité médiocre (dégâts 1D3+1), équipement léger.

provisions pour 5 jours, richesse «pauvre».

Moyen

INITIATIVE : 4

MORAL : 2

DÉFENSE (3/3/1)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 5
- Mentalisme : 4

Pts vie : 14

Pts Conscience : 12

Compétences :

S'orienter : 7, Escalade : 6, Une arme : 5, Bagarre : 5, Baratin: 3, Fouille: 5, Furtivité: 5, Pistage: 5, Survie (milieu local) : 6, Esquive : 3, Flairer : 6, Goûter : 4, Observer : 6, Palper : 5, Perception auditive : 6

Possessions :

Matériel d'escalade, une arme de qualité médiocre (dégâts : 1D6+2), équipement correct, provisions pour 5 jours, richesse « standard ».

Fort

INITIATIVE : 5

MORAL : 4

DÉFENSE (7/7/3)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 7
- Magie : 5
- Mentalisme : 4

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Compétences :

S'orienter : 9, Escalade : 9, Une arme: 7, Bagarre : 7, Baratin: 5, Fouille: 7, Furtivité: 7, Pistage: 6, Survie (milieu local) : 6, Esquive : 7, Flairer : 7, Goûter : 5, Observer : 7, Palper : 5, Perception auditive : 7

Possessions :

Matériel d'escalade excellent, une arme de qualité moyenne (Dégâts : 1D6+2), bon équipement, provisions pour 5 jours, richesse « aisé ».

Rare

INITIATIVE : 6

MORAL : 5

DÉFENSE (12/12/6)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 8
- Magie : 6

- Mentalisme : 6

Pts vie : 33

Pts Conscience : 20

Compétences :

S'orienter : 12, Escalade: 14, Une arme principale: 10, Une arme secondaire : 10, Bagarre: 10, Baratin : 7, Fouille: 10, Furtivité: 8, Pistage: 10, Survie (milieu local) : 12, Esquive : 12, Flairer : 10, Goûter : 8, Observer : 10, Palper : 8, Perception auditive : 10

Possessions :

Matériel d'escalade excellent, une arme de bonne qualité (Dégâts: 1D6+4), Un arc et des flèches (Dégâts : 1D6+4) ou une arme de tir, très bon équipement, un objet magique / technologique mineur, provisions pour 5 jours, richesse « aisé » x 2.

Unique

INITIATIVE : 7

MORAL : 7

DÉFENSE (15/15/7)

RÉSISTANCE :

- Poison : 8
- Maladie : 11
- Magie : 9
- Mentalisme : 9

Pts vie : 33

Pts Conscience : 20

Compétences :

S'orienter : 16, Escalade : 16, Une arme principale : 14, Une arme secondaire : 14, Bagarre: 12, Baratin: 8, Fouille: 12, Furtivité: 9, Pistage: 16, Survie (milieu local) : 16, Esquive : 15, Flairer : 15, Goûter : 10, Observer : 15, Palper : 10, Perception auditive : 15

Possessions :

Matériel d'escalade enchanté, une arme d'excellente qualité (Dégâts : 1D6+6), un arc et des flèches ou une arme de Tir (Dégâts: 2D6+1), excellent équipement, 1D3 objets magiques / technologiques mineurs, provisions pour 5 jours, richesse : «riche».



PNJs marchands, commerçants



Marchand itinérant, commerçant bien établi ou négociant interstellaire, le commerçant est un PNJ incontournable. Les joueurs auront toujours besoin d'acheter du matériel, des provisions, des armes... C'est là que les vendeurs et revendeurs interviendront !

Faible

INITIATIVE : 2

MORAL : 3

DÉFENSE (3/3/1)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 4
- Magie : 4
- Mentalisme : 5

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

S'orienter : 4, Escalade: 3, Une arme : 3, Bagarre : 3, Baratin: 3, Fouille: 5, Furtivité: 4, Estimation (un type): 5, Survie (milieu local) : 3, Esquive : 3, Marchandage: 4, Flairer : 3, Goûter : 4, Observer : 3, Palper : 4, Perception auditive : 3

Possessions :

Vend des marchandises de type Courant et Adulte.

Une arme légère (Dégâts : 1D6+1), richesse « Pauvre ».

Moyen

INITIATIVE : 4
MORAL : 3
DÉFENSE (4/4/2)
RÉSISTANCE :
• Poison : 2
• Maladie : 4
• Magie : 6
• Mentalisme : 6
Pts vie : 14
Pts Conscience : 6

Compétences :

S'orienter : 5, Escalade : 4, Une arme : 4, Bagarre : 5, Baratin : 5, Fouille : 5, Furtivité : 4, Estimation (un type) : 8, Survie (milieu local) : 7, Esquive : 4, Marchandage : 7, Flairer : 4, Goûter : 5, Observer : 4, Palper : 5, Perception auditive : 4

Possessions :

Vend des marchandises de type Courant, Adulte et Réservé. Une arme légère (Dégâts : 1D6+1), richesse « Standard ».

Fort

INITIATIVE : 5
MORAL : 4
DÉFENSE (5/5/2)
RÉSISTANCE :
• Poison : 2
• Maladie : 5
• Magie : 9
• Mentalisme : 9
Pts vie : 17
Pts Conscience : 12

Compétences :

S'orienter : 8, Escalade : 5, Une arme : 5, Bagarre : 5, Baratin : 7, Fouille : 5, Furtivité : 4, Estimation (deux types) : 11, Survie (milieu local) : 9, Esquive : 5, Marchandage : 9, Flairer : 5, Goûter : 7, Observer : 5, Palper : 7, Perception auditive : 5

Possessions :

Vend des marchandises de type Courant, Adulte, Réservé et Garde. Une arme de qualité (Dégâts : 1D6+2), richesse « aisé ».

Rare

INITIATIVE : 6
MORAL : 5
DÉFENSE (6/6/3)
RÉSISTANCE :
• Poison : 4
• Maladie : 7
• Magie : 11
• Mentalisme : 10
Pts vie : 17
Pts Conscience : 12

Compétences :

S'orienter : 8, Escalade : 5, Une arme : 6, Bagarre : 5, Baratin : 9, Fouille : 6, Furtivité : 6, Estimation (trois types) : 14, Survie (milieu local) : 12, Esquive : 6, Marchandage : 14, Us & Coutume (Guilde marchande) : 12, Flairer : 6, Goûter : 8, Observer : 6, Palper : 8, Perception auditive : 6

Possessions :

Vend des marchandises de type Courant, Adulte, Réservé, Garde et Militaire.

Une armure légère ou gilet pare balles (Prot. 4), une arme de qualité (Dégâts : 1D6+3), un objet magique / technologique mineur, richesse « riche ».

Unique

INITIATIVE : 7
MORAL : 7
DÉFENSE (8/8/4)
RÉSISTANCE :
• Poison : 6
• Maladie : 10
• Magie : 12
• Mentalisme : 12
Pts vie : 29
Pts Conscience : 16

Compétences :

S'orienter : 10, Escalade : 8, Une arme : 9, Bagarre : 7, Baratin : 10, Fouille : 9, Furtivité : 8, Estimation (cinq types) : 18, Survie (milieu local) : 16, Esquive : 8, Marchandage : 17, Us & Coutume (Guilde marchande) : 18, Flairer : 8, Goûter : 10, Observer : 8, Palper : 10,

Perception auditive : 8

Possessions :

Vend des marchandises de type Courant, Adulte, Réservé, Garde, Militaire et Spécial. A les contacts pour de la marchandise Interdite. Une armure légère enchantée ou technique (Prot. 6), une arme enchantée ou spéciale (Dégâts : 1D6+5), richesse « richissime ».

PNJs mages, magiciens



Spécialistes des arcanes et des savoirs mystiques, mages et magiciens se rencontrent parfois dans le cœur des grandes villes où ils vendent leurs talents contre des sommes rondellettes, voire servent la ville comme gardiens spécialisés ou conseillers des autorités. Il arrive aussi qu'ils vivent à l'écart de la société, dans un lieu bien protégé, pour y mener leurs expériences au calme, sans être dérangés par des indésirables ou subir de questions sur les odeurs et créatures étranges qui s'échappent parfois...

Faible

INITIATIVE : 3
MORAL : 2
DÉFENSE (3/3/1)
RÉSISTANCE :
• Poison : 2
• Maladie : 3
• Magie : 5

• Mentalisme : 4

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Pts de Magie : 10

Compétences :

Sort principal : 6, deux sorts secondaires : à 5, Bagarre : 3, Baratin : 3, Fouille : 3, Furtivité : 3, Survie (milieu local) : 4, Esquive : 3, Flairer : 3, Goûter : 4, Observer : 4, Palper : 4, Perception auditive : 3

Possessions :

Un grimoire mineur et une marque d'Ombres / Lien draconique / connexion magique, un couteau (Dégâts : 1D2+1), richesse « standard ».

Moyen

INITIATIVE : 5

MORAL : 3

DÉFENSE (4/4/2)

RÉSISTANCE :

• Poison : 2

• Maladie : 4

• Magie : 8

• Mentalisme : 7

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Pts de Magie : 10

Compétences :

Sort principal : 8, deux sorts secondaires : 7, Us et Coutumes (gilde de mage) : 7, Bagarre : 4, Baratin : 4, Fouille : 3, Furtivité : 3, Survie (milieu local) : 6, Esquive : 4, Flairer : 3, Goûter : 4, Observer : 4, Palper : 4, Perception auditive : 3

Possessions :

Un grimoire avec quelques sortilèges et une marque d'Ombres / Lien draconique / Connexion magique, un couteau (Dégâts : 1D2+1), Quelques plantes, richesse « aisé ».

Fort

INITIATIVE : 5

MORAL : 4

DÉFENSE (5/5/2)

RÉSISTANCE :

• Poison : 2

• Maladie : 5

• Magie : 9

• Mentalisme : 9

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Pts de Magie : 18

Compétences :

Deux sorts principaux : 11, quatre sorts secondaires : 8, quatre sorts tertiaires : 7, Us et Coutume (gilde de mage) : 8, Compétences Astrales : 8, Bagarre : 4, Baratin : 5, Fouille : 5, Furtivité : 5, Survie (milieu local) : 8, Esquive : 5, Flairer : 4, Goûter : 5, Observer : 5, Palper : 5, Perception auditive : 4

Possessions :

Un grimoire avec une douzaine de sortilèges et une marque d'Ombres / Lien draconique / Connexion magique, un couteau (Dégâts : 1D2+1), richesse « aisé » x 2.

Rare

INITIATIVE : 7

MORAL : 5

DÉFENSE (7/7/3)

RÉSISTANCE :

• Poison : 2

• Maladie : 6

• Magie : 12

• Mentalisme : 12

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Pts de Magie : 48

Compétences :

Trois sorts principaux : 15, quatre sorts secondaires : 11, huit sorts tertiaires : 9, Us et Coutume (gilde de mage) : 12, Compétences Astrales : 12, Bagarre : 5, Baratin : 6, Fouille : 7, Furtivité : 7, Survie (milieu local) : 11, Esquive : 7, Flairer : 6, Goûter : 7, Observer : 7, Palper : 7, Perception auditive : 6

Possessions :

Un grimoire avec une vingtaine de sortilèges et une ou deux marques d'Ombres / Lien draconique / Connexions magiques, un anneau de pouvoir mineur, un couteau

(Dégâts : 1D2+1), un objet magique mineur, richesse « riche ».

Unique

INITIATIVE : 9

MORAL : 8

DÉFENSE (8/8/4)

RÉSISTANCE :

• Poison : 6

• Maladie : 12

• Magie : 17

• Mentalisme : 16

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Pts de Magie : 102

Compétences :

Quatre sorts principaux : 18, six sorts secondaires : 13, dix sorts tertiaires : 11, Us et Coutume (gilde de mage) : 14, Compétences Astrales : 14, Bagarre : 5, Baratin : 7, Fouille : 7, Furtivité : 7, Survie (milieu local) : 13, Esquive : 8, Flairer : 7, Goûter : 8, Observer : 8, Palper : 8, Perception auditive : 7

Possessions :

Un grimoire avec une quarantaine de sortilèges et une à trois marques d'Ombres / Lien draconique / Connexions magiques, un anneau de pouvoir majeur, un couteau (Dégâts : 1D2+1), trois objets magiques mineurs, richesse « richissime ».

PNJs **Marin** /
Agriculteur / **Ouvrier** /
Artisan



Gens du peuple, ouvriers ou artisans, techniciens, ingénieurs... Aucune société organisée ne peut fonctionner sans eux ! Ils vendent leur force de travail pour survivre ou vivre, et leurs compétences sont souvent indispensables !

Faible

INITIATIVE : 2

MORAL : 2

DÉFENSE (3/3/1)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

S'orienter : 3, Escalade: 3, Une compétence professionnelle : 4, Bagarre : 3, Baratin: 3, Fouille: 3, Furtivité: 3, Survie (milieu local) : 4, Esquive : 3, Flairer : 3, Goûter : 4, Observer : 4, Palper : 4, Perception auditive : 3

Possessions :

Vêtements ordinaires, outils de qualité médiocre, richesse « pauvre ».

Moyen

INITIATIVE : 4

MORAL : 2

DÉFENSE (4/4/2)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 5
- Mentalisme : 4

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

S'orienter : 4, Escalade: 5, Une compétence professionnelle : 8, Bagarre : 5, Baratin: 4, Fouille: 5, Furtivité: 5, Survie (milieu local) : 5, Esquive : 4, Flairer : 4, Goûter : 5, Observer : 5, Palper : 5, Perception auditive : 4

Possessions :

Vêtements ordinaires, outils de qualité moyenne, richesse « standard ».

Moyen

INITIATIVE : 4

MORAL : 5

DÉFENSE (6/6/3)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 8
- Magie : 6
- Mentalisme : 6

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Compétences :

S'orienter : 5, Escalade: 5, Une compétence professionnelle : 10, Bagarre : 6, Baratin: 5, Fouille: 5, Furtivité: 5, Survie (milieu local) : 6, Us & Coutume (gilde) : 6, Esquive : 6, Flairer : 5, Goûter : 6, Observer : 6, Palper : 6, Perception auditive : 5

Possessions :

Vêtements de bonne qualité, quelques bijoux, outils de bonne qualité, richesse « standard » x 2.

Rare

INITIATIVE : 6

MORAL : 5

DÉFENSE (7/7/3)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 8
- Magie : 8
- Mentalisme : 7

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Compétences :

S'orienter : 6, Escalade: 8, Deux compétences professionnelles : 14, Bagarre : 8, Une arme: 7, Baratin: 7, Fouille: 6, Furtivité: 7, Survie (milieu local) : 8, Us & Coutume (gilde professionnelle) : 9, Esquive : 7, Flairer : 7, Goûter : 10, Observer : 10, Palper : 10, Perception auditive : 7

Possessions :

Vêtements de très bonne qualité, nombreux bijoux, arme de très bonne qualité (Dégâts : 1D6+3), outils enchantés / technologiques / robots, richesse « aisé ».

Unique

INITIATIVE : 7

MORAL : 6

DÉFENSE (8/8/4)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 9
- Magie : 9
- Mentalisme : 9

Pts vie : 33

Pts Conscience : 20

Compétences :

S'orienter : 8, Escalade: 8, Trois compétences professionnelles : 18, Bagarre : 10, Une arme: 12, Baratin: 10, Fouille: 9, Furtivité: 9, Survie (milieu local) : 10, Us & Coutume (gilde professionnelle / Syndicat): 14, Esquive : 8, Flairer : 9, Goûter : 12, Observer : 12, Palper : 12, Perception auditive : 9

Possessions :

Vêtements excellents, nombreux bijoux, arme enchantée (Dégâts : 1D6+6), outils enchantés ou de haute technicité / robots, richesse « riche ».

PNJs mentaliste / psionique



Mutants ou êtres d'exception, ces êtres emploient la puissance de leur esprit pour développer des pouvoirs étranges. Sans sortilèges ni

conjurations, ils maîtrisent des dons qui peuvent être puissants ! Certains sont des érudits, d'autres ne reçoivent aucune formation et développent leurs dons en autodidactes...

Faible

INITIATIVE : 3

MORAL : 2

DÉFENSE (3/3/1)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 5
- Mentalisme : 4

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Pts de pouvoir psychique : 10

Compétences :

S'orienter : 4, Escalade: 3, Une arme : 3, Bagarre : 3, Baratin: 3, Fouille: 3, Furtivité: 3, Survie (milieu local) : 3, Esquive : 3, un pouvoir principal: 5, un pouvoir secondaire: 4, Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 4, Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Une arme légère (Dégâts : 1D3+1), tenue confortable, richesse « standard ».

Moyen

INITIATIVE : 4

MORAL : 4

DÉFENSE (4/4/2)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 5
- Magie : 9
- Mentalisme : 9

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Pts de pouvoir psychique : 18

Compétences :

S'orienter : 7, Escalade: 3, Une arme : 4, Bagarre : 3, Baratin: 4, Fouille: 3, Furtivité: 3, Survie (milieu local): 7, Esquive : 4, un pouvoir principal: 8, un pouvoir secondaire: 7, un pouvoir tertiaire : 6, Flairer :

3, Goûter : 3, Observer : 4, Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Une arme moyenne (Dégâts : 1D6+1), tenue confortable, richesse « standard » x 2.

Fort

INITIATIVE : 5

MORAL : 4

DÉFENSE (5/5/2)

RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 5
- Magie : 9
- Mentalisme : 9

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Pts de pouvoir psychique : 18

Compétences :

S'orienter : 7, Escalade: 3, Une arme : 5, Bagarre : 4, Baratin: 5, Fouille: 5, Furtivité: 5, Survie (milieu local): 7, Esquive : 5, Us & Coutume (gilde mentaliste) : 7, un pouvoir principal: 12, deux pouvoirs secondaires: 9, un pouvoir tertiaire : 8, Flairer : 4, Goûter : 4, Observer : 5, Palper : 4, Perception auditive : 4

Possessions :

Une arme moyenne (Dégâts: 1D6+2), armure légère (Prot. 4), tenue confortable, richesse « aisé ».

Rare

INITIATIVE : 6

MORAL : 7

DÉFENSE (9/9/4)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 10
- Magie : 12
- Mentalisme : 12

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Pts de pouvoir psychique : 48

Compétences :

S'orienter : 10, Escalade: 6, Une arme : 5, Bagarre : 4, Baratin: 7, Fouille: 7, Furtivité: 6, Survie (milieu

local) : 10, Esquive: 9, Us & Coutume (gilde mentaliste) : 10, deux pouvoirs principaux: 16, trois pouvoirs secondaires: 12, quatre pouvoirs tertiaires : 10, Flairer : 5, Goûter : 5, Observer : 7, Palper : 5, Perception auditive : 5

Possessions :

Une arme magique ou technologique (Dégâts : 1D6+3), Cotte mailles / armure renforcée (Prot. 7), tenue confortable, anneau de pouvoir mineur / amplificateur psionique mineur, livres, richesse « aisé » x 2.

Unique

INITIATIVE : 8

MORAL : 8

DÉFENSE (11/11/5)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 11
- Magie : 15
- Mentalisme : 15

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Pts de pouvoir psychique : 90

Compétences :

S'orienter : 12, Escalade: 7, Une arme : 7, Bagarre : 6, Baratin: 7, Fouille: 7, Furtivité: 7, Survie (milieu local) : 12, Esquive : 11, Us & Coutume (gilde mentaliste) : 12, trois pouvoirs principaux: 18, quatre pouvoirs secondaires: 16, dix pouvoirs tertiaires : 12, Flairer : 7, Goûter : 7, Observer : 9, Palper : 7, Perception auditive : 7

Possessions :

Une arme magique ou technologique (Dégâts: 1D6+3), armure magique ou spéciale (Prot. 10), tenue confortable, livres, anneau de pouvoir majeur / amplificateur psionique majeur, richesse « riche »

PNJs Noble / Politicien



Si les gens du peuple forment l'ossature et la structure de la société, l'élite gouvernante la dirige et la guide, avec plus ou moins d'honnêteté et de respect. Noblesse héréditaire, pouvoir népotique, professionnels de la politique, tous ces gens ont en commun l'art d'haranguer les foules et le désir profond de protéger leurs avantages et leurs privilèges.

Faible

INITIATIVE : 2
MORAL : 2
DÉFENSE (3/3/1)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

S'orienter : 3, Escalade : 3, Bagarre : 3, Baratin : 5, Fouille : 3, Furtivité : 3, Survie (milieu local) : 3 Éloquence : 4, Esquive : 3, Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 4, Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Vêtements ordinaires, quelques relations locales, richesse «standard»

Moyen

INITIATIVE : 3
MORAL : 3
DÉFENSE (4/4/2)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 4
- Magie : 6
- Mentalisme : 6

Pts vie : 14

Pts Conscience : 6

Compétences :

S'orienter : 5, Escalade : 3, Une arme : 3, Bagarre : 3, Baratin : 6, Fouille : 5, Furtivité : 3, Survie (milieu local) : 5, Éloquence : 6, bureaucratie : 5, Intimidation : 5, Esquive : 4, Flairer : 4, Goûter : 4, Observer : 5, Palper : 4, Perception auditive : 4

Possessions :

Vêtements de bonne qualité, quelques relations locales et régionales. Poignard ou arme légère (Dégâts : 1D3+1), richesse «standard» x 2.

Fort

INITIATIVE : 4
MORAL : 3
DÉFENSE (7/7/3)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 4
- Magie : 6
- Mentalisme : 6

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Compétences :

S'orienter : 5, Escalade : 5, Une arme : 5, Bagarre : 5, Baratin : 8, Fouille : 5, Furtivité : 5, Survie (milieu local) : 6, Éloquence : 8, bureaucratie : 8, Intimidation : 7, Esquive : 7, Flairer : 6, Goûter : 8, Observer : 8, Palper : 6, Perception auditive : 6

Possessions :

Vêtements d'excellente qualité, bon réseau de connaissances locales et régionales, dans tous les milieux. Poignard ou arme légère (Dégâts : 1D3+1), richesse « aisé ».

Rare

INITIATIVE : 5
MORAL : 6
DÉFENSE (8/8/4)
RÉSISTANCE :

- Poison : 8
- Maladie : 9

- Magie : 9
- Mentalisme : 9

Pts vie : 17

Pts Conscience : 12

Compétences :

S'orienter : 7, Escalade : 5, Une arme : 7, Bagarre : 6, Baratin : 10, Fouille : 7, Furtivité : 7, Survie (milieu local) : 8, Éloquence : 13, bureaucratie : 13, Intimidation : 10, Esquive : 8, Flairer : 7, Goûter : 11, Observer : 11, Palper : 7, Perception auditive : 8

Possessions :

Vêtements d'excellente qualité, excellent réseau de connaissances locales, régionales et nationales, dans tous les milieux. Amulette antipoison ou implant médical technologique (+2 aux jets de RÉSISTANCE AU POISON). Poignard magique ou petite arme technologique (Dégâts : 1D3+3), richesse « riche ».

Unique

INITIATIVE : 7
MORAL : 8
DÉFENSE (11/11/5)
RÉSISTANCE :

- Poison : 10
- Maladie : 12
- Magie : 12
- Mentalisme : 12

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Compétences :

S'orienter : 8, Escalade : 7, Une arme : 11, Bagarre : 7, Baratin : 18, Fouille : 8, Furtivité : 8, Survie (milieu local) : 10, Éloquence : 18, bureaucratie : 18, Intimidation : 18, Esquive : 11, Flairer : 8, Goûter : 14, Observer : 14, Palper : 8, Perception auditive : 10

Possessions :

Vêtements d'excellente qualité enchantés ou renforcés (Prot. 6), excellent réseau de connaissances locales, régionales, nationales et internationales / interstellaires, dans tous les milieux. Amulette antipoison ou implant médical technologique (+2 aux jets de RÉSISTANCE AU POISON), anneau de charisme ou système d'assistance technologique (+1 en caractéristique BEAUTÉ). Poignard magique ou petite arme

technologique (Dégâts : 1D6+5),
richesse « richissime ».

PNJs Prêtre / Religieux / Théurgiste



Gens de foi et de religion, totalement dévoués à leur divinité ou leur panthéon, ces PNJs représentent souvent les guides spirituels du peuple, ses conseillers moraux et les intermédiaires entre le profane et le sacré. Leur vie est entièrement consacrée à leur mission sacrée, et ils reçoivent en échange des pouvoirs alimentés par la puissance de l'être divin qu'ils servent.

Faible

INITIATIVE : 2
MORAL : 2
DÉFENSE (3/3/1)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 14
Pts Conscience : 6
Pts de Magie : 6

Compétences :

Prêtrise : 3, 2 sortilèges de magie religieuse : 4, Une arme : 3, Bagarre : 3, Baratin : 4, Us & Coutume (Temple) : 3, Fouille : 3, Furtivité : 3, Survie (milieu local) : 3, Esquive : 3, Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 4, Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Quelques vêtements, une arme médiocre (Dégâts : 1D6+1), quelques outils de foi, richesse « pauvre ».

Moyen

INITIATIVE : 3
MORAL : 3
DÉFENSE (4/4/2)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 4
- Magie : 6
- Mentalisme : 6

Pts vie : 14
Pts Conscience : 6
Pts de Magie : 12

Compétences :

Prêtrise : 5, 3 sortilèges de magie religieuse : 6, Une arme : 4, Bagarre : 4, Baratin : 5, Us & Coutume (Temple) : 5, Fouille : 3, Furtivité : 3, Survie (milieu local) : 4, Esquive : 4, Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 4, Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Vêtements sacerdotaux ordinaires, une arme moyenne (Dégâts : 1D6+1), quelques outils de foi, richesse « standard ».

Fort

INITIATIVE : 4
MORAL : 4
DÉFENSE (4/4/2)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 5
- Magie : 7
- Mentalisme : 8

Pts vie : 17
Pts Conscience : 12
Pts de Magie : 14

Compétences :

Prêtrise : 8, 4 sortilèges de magie religieuse : 7, Une arme : 5, Bagarre : 5, Baratin : 6, Us & Coutume (Temple) : 7, Fouille : 5, Furtivité : 5, Survie (milieu local) : 5, Esquive : 4, Éloquence : 6, Flairer : 4, Goûter : 4, Observer : 5, Palper : 4, Perception auditive : 4

Possessions :

Vêtements sacerdotaux de bonne qualité, une arme moyenne (Dégâts : 1D6+1), très bon matériel religieux, richesse « aisé ».

Rare

INITIATIVE : 5
MORAL : 6
DÉFENSE (6/6/3)
RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 9
- Magie : 9
- Mentalisme : 9

Pts vie : 17
Pts Conscience : 12
Pts de Magie : 18

Compétences :

Prêtrise : 10, 6 sortilèges de magie religieuse : 11, Une arme : 7, Bagarre : 5, Baratin : 8, Us & Coutume (Temple) : 10, Fouille : 5, Furtivité : 5, Survie (milieu local) : 10, Esquive : 6, Éloquence : 11, Flairer : 5, Goûter : 5, Observer : 7, Palper : 5, Perception auditive : 5
Spécial : 2 tirages dans la table des transmutations.

Possessions :

Vêtements sacerdotaux excellents, une arme magique ou technologique (Dégâts : 1D6+4), très bon matériel religieux, un objet sacré mineur, richesse « riche ».

Unique

INITIATIVE : 6
MORAL : 7
DÉFENSE (9/9/4)
RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 10
- Magie : 10
- Mentalisme : 11

Pts vie : 29
Pts Conscience : 16
Pts de Magie : 40

Compétences :

Prêtrise : 13, 8 sortilèges de magie religieuse : 16, Une arme : 8, Bagarre : 7, Baratin : 9, Us & Coutume (Temple) : 12, Fouille : 7, Furtivité : 7, Survie (milieu local) : 12, Esquive : 9, Éloquence : 15, Flairer : 7, Goûter : 7, Observer : 10, Palper : 7, Perception auditive : 7
Spécial : 5 tirages dans la table des transmutations.

Possessions :

Vêtements sacerdotaux excellents, une arme enchantée ou technologique (Dégâts : 1D6+6), matériel religieux rare, 1D3 objets magiques ou sacrés mineurs, un

anneau de pouvoir mineur, richesse « richissime »

PNJs Voyou / Brigand / Coupe-jarret



Dans toute société disposant de richesses, il y a ceux évoluant dans l'ombre, désireux de s'enrichir sans passer par la contrainte du travail et des métiers. Combinards, fripons et fripouilles, ils forment la lie de leur population, même s'ils y remplissent aussi le rôle de pourvoyeurs de plaisirs interdits, de petits boulots à la sauvette et de vices plus ou moins immoraux.

Faible

INITIATIVE : 3
MORAL : 2
DÉFENSE (4/4/2)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 14
Pts Conscience : 6

Compétences :

Escamotage : 5, Crochetage : 4, Escalade : 4, Une arme : 4, Bagarre : 4, Baratin : 3, Fouille : 3, Furtivité : 5, Survie (milieu local) : 3, Esquive : 4, Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 4, Palper : 3, Perception auditive : 3

Possessions :

Armure de cuir ou légère (Prot. 2), arme médiocre (Dégâts : 1D3+2),

richesse « pauvre ».

Moyen

INITIATIVE : 4
MORAL : 2
DÉFENSE (7/7/3)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 3
- Mentalisme : 3

Pts vie : 17
Pts Conscience : 12

Compétences :

Escamotage : 8, Crochetage : 7, Escalade : 6, Us & Coutume (milieu criminel local) : 3, Une arme : 6, Bagarre : 6, Baratin : 3, Fouille : 5, Furtivité : 7, Survie (milieu local) : 4, Esquive : 7, Flairer : 3, Goûter : 3, Observer : 5, Palper : 3, Perception auditive : 5

Possessions :

Armure de cuir cloutée ou blouson de cuir épais (Prot. 3), arme moyenne (Dégâts : 1D6+2), richesse « standard ».

Fort

INITIATIVE : 5
MORAL : 2
DÉFENSE (9/9/4)
RÉSISTANCE :

- Poison : 2
- Maladie : 3
- Magie : 5
- Mentalisme : 4

Pts vie : 29
Pts Conscience : 16

Compétences :

Escamotage : 10, Crochetage : 8, Escalade : 7, Us & Coutume (milieu criminel local) : 5, Une arme : 9, Bagarre : 7, Baratin : 4, Fouille : 7, Furtivité : 7, Connaissance des pièges : 4, Survie (milieu local) : 5, Connaissance des poisons : 4, Intimidation : 3, Esquive : 9, Flairer : 5, Goûter : 5, Observer : 7, Palper : 5, Perception auditive : 7

Possessions :

Armure de cuir cloutée ou gilet pare balles (Prot. 3), arme moyenne (Dégâts : 1D6+3). Quelques poisons / drogues, richesse « aisé ».

Rare

INITIATIVE : 7
MORAL : 4
DÉFENSE (14/14/7)

RÉSISTANCE :

- Poison : 6
- Maladie : 7
- Magie : 7
- Mentalisme : 5

Pts vie : 29

Pts Conscience : 16

Compétences :

Escamotage : 12, Crochetage : 12, Escalade : 9, Us & Coutume (milieu criminel local) : 7, Une arme : 11, Bagarre : 8, Baratin : 3, Fouille : 10, Furtivité : 11, Connaissance des pièges : 6, Survie (milieu local) : 6, Connaissance des poisons : 7, Intimidation : 7, Assassinat (1 espèce) : 6, Esquive : 14, Flairer : 7, Goûter : 7, Observer : 11, Palper : 7, Perception auditive : 11

Possessions :

Armure de cuir enchantée ou armure technologique légère (Prot. 4), arme de qualité (Dégâts : 1D6+5). Poisons, drogues et bons outils. Richesse « riche ».

Unique

INITIATIVE : 9
MORAL : 5
DÉFENSE (18/18/9)
RÉSISTANCE :

- Poison : 8
- Maladie : 9
- Magie : 9
- Mentalisme : 6

Pts vie : 33

Pts Conscience : 20

Compétences :

Escamotage : 20, Crochetage : 20, Escalade : 14, Us & Coutume (milieu criminel local) : 10, Une arme : 15, Bagarre : 10, Baratin : 6, Fouille : 14, Furtivité : 16, Connaissance des pièges : 8, Survie (milieu local) : 10, Connaissance des poisons : 10, Intimidation : 11, Assassinat (3 espèces) : 10, Esquive : 18, Flairer : 9, Goûter : 9, Observer : 15, Palper : 9, Perception auditive : 16

Possessions :

Armure de cuir enchantée ou armure technologique très discrète (Prot. 6), arme enchantée ou technologique (Dégâts : 1D6+6). Outils de crochetage enchantés ou robot de hacking (+1 aux jets), 1 objet magique mineur ou objet technologique, richesse « richissime ».

La santé mentale

Les personnages vivent des aventures, ils sont donc sujets au stress et peuvent subir des événements traumatisants.

Les tests de moral

En situation de stress, le maître de jeu pourra demander au joueur d'effectuer un test de MORAL.

Exemple : Haru'Rak'Zall se retrouve face à une scène de carnages, entouré des cadavres en décomposition de plusieurs amis. Le niveau d'horreur de la scène est estimé à Très Difficile. Haru'Rak'Zall a déjà subi des stress et s'est endurci, il fait son jet à +8 et réussit son jet, il endure stoïquement la scène.

En tant que maître de jeu, vous aurez à suivre de très près l'évolution de vos personnages vers une éventuelle folie, via la feuille de suivi de personnage.

Vos joueurs ne verront que la partie apparente de l'iceberg : quelques cochés, des bonus ou des malus à leurs jets... Mais vous, vous suivrez avec attention leur joyeuse avancée vers le royaume des entonnoirs sur la tête et des brosse à dent tendrement baptisées « Médor » !

 **Le score d'ENDURCISSEMENT peut varier de +20 à -20.**
Un succès critique permet de gagner +1 en ENDURCISSEMENT, un échec critique entraîne une perte de -1.

Chaque fois que le personnage échoue à un test de MORAL, il pourra perdre une ou plusieurs cases de santé mentale et descendre en douceur (ou pas) vers la démence.



Le choc

Le choc est la première étape. Arrivé à ce stade, le personnage ne peut plus agir. Il doit choisir entre trois possibilités : la panique, la paralysie ou la frénésie :

- S'il choisit de céder à la panique, il devra s'enfuir le plus vite et le plus loin possible de ce qui lui fait peur, sans pouvoir effectuer d'autre action.
- S'il choisit la paralysie, le personnage se retrouve confronté à un sentiment d'impuissance qui se transforme vite en panique et en résignation. Voilà le personnage cloué au sol, incapable de bouger tant que la frayeur lui noue les entrailles. La crise peut être silencieuse, comme entrecoupée de sanglots et de cris de détresse.

- La frénésie parle d'elle-même : le personnage se rue sur l'origine du malaise pour s'acharner dessus, mordre, cogner, ou frapper avec tout ce qui lui tombe sous la main. Il est suffisamment conscient pour utiliser ses armes, mais sa science du combat se limite à des attaques frontales : ni esquive, ni manœuvre, ni double salto arrière...

À partir du moment où le joueur a choisi la réaction de son personnage, il doit s'y tenir jusqu'à ce que la source de sa peur ait complètement disparu, quitte à rester tétanisé face à un ennemi qui s'acharne sur lui. Cela risque de mal finir, mais c'est comme ça.

La bonne nouvelle, c'est que le personnage est épargné de Test de MORAL pendant toute cette

période.

Vu son état, rien d'autre ne peut l'affecter et il n'a donc pas à faire de nouveau jet.

Exemple : En plein combat, alors que P'tit Pierre frappe son adversaire à grands coups de barre de fer, il voit soudain son arme se changer en serpent et tenter de le mordre ! Son ennemi est un magicien, et ce qu'il vient de faire l'expose à un Test de MORAL de rang DIFFICILE... qu'il échoue de façon critique et atteint le niveau « choc » en santé mentale. La frénésie s'empare de lui : il ferme les yeux et il frappe de plus belle, mais le magicien se défend par une attaque magique et lui arrache des morceaux de chair à mains nues !

En temps normal, toute victime d'un événement aussi choquant aurait dû effectuer un Test de MORAL TRÈS DIFFICILE, mais dans l'état où il est il est inutile de lancer les dés.

La déprime

Cette étape survient après le choc. Le personnage tombe doucement dans une lassitude extrême. Tout lui semble ennuyeux, triste... Il n'a plus envie de se lever, de se battre, tout le désole. Le personnage est à -2 dans toutes ses actions et à -3 dans ses tests relationnels.

Le joueur devra veiller à agir de façon adaptée, quitte à rendre son personnage pénible envers les autres joueurs...

La névrose

Cet état se produit quand la déprime du personnage s'aggrave au point de devenir vraiment handicapante. Le personnage est conscient d'avoir un problème et s'en plaint.

Le Maître de jeu devra déterminer quelle névrose subit le personnage: phobie en rapport avec le dernier traumatisme subi, angoisses prononcées, obsessions...

La psychose

La psychose est le dernier stade de la santé mentale. A ce niveau le personnage n'a plus du tout

conscience d'avoir un problème!

Sa maladie devient au contraire parfaitement normale pour lui et c'est le comportement des autres qui peut lui paraître étrange. Le Maître de jeu choisira alors une maladie qui viendra soit compléter la névrose précédente, soit la remplacer : délires hallucinatoires, pulsions obsessionnelles, crises psychotiques...

A ce stade le personnage devient généralement soit un obstacle pour ses partenaires, soit un danger...

Devenir insensible

A force de voir des horreurs, beaucoup finissent par perdre jusqu'à la faculté d'avoir peur.

Les guerriers, les bourreaux, les nécromanciens... Tous ceux qui possèdent un haut niveau d'ENDURCISSEMENT savent qu'on finit par ne plus éprouver de peur ou de dégoût devant certaines situations.

Et c'est TRÈS ENNUYEUX !

La peur peut nous fragiliser c'est vrai, mais elle nous donne aussi notre caractère, nous incite à être sociable pour être protégé par le groupe... La peur enseigne la sagesse et incite au respect des règles. Le fait de ne plus l'éprouver fait prendre de la distance avec les règles de vie en communauté, le savoir-vivre et finalement rend indifférent aux autres.

Savez-vous comment cela s'appelle ?

Être un sociopathe.



Un personnage devient sociopathe quand il a atteint le niveau +20 en ENDURCISSEMENT. A partir de ce moment, son score ne bougera plus tant qu'il n'aura pas été soigné !

Exemple : un personnage avec un score d'ENDURCISSEMENT à +18 réussit coup sur coup deux tests de MORAL en réussite critique, il atteint le +20 fatidique. Il est alors considéré comme sociopathe.

Dès lors, le personnage ne peut plus faire appel à ses émotions : noblesse, tristesse et passion ne représentent plus rien pour lui. Il ne peut plus y faire allusion et bien sûr elles ne lui donnent plus aucun avantage.

Devenir ultrasensible

À l'inverse de la sociopathie, l'ultrasensibilité est caractérisée par un degré de réaction excessive à tous les stress et stimuli émotionnels.

La moindre ombre, le plus petit bruit pourront alors déclencher des phénomènes de panique ou d'agressivité.

Et cela aussi c'est TRÈS ennuyeux !

L'ultra-sensible devient incapable de gérer ses émotions, va pleurer ou se mettre à hurler sans raison apparente, ce qui finira par le rendre insupportable aux autres !

 **Un personnage devient ultrasensible quand il a atteint le niveau -20 en ENDURCISSEMENT.**

A partir de ce moment, son score ne bougera plus tant qu'il n'aura pas été soigné !

Se faire soigner

Tant que le cas du personnage n'est pas complètement irrécupérable, c'est à dire qu'il n'a pas atteint le niveau « Psychose », « Ultra-sensible » ou « Sociopathe », il peut encore se faire soigner en s'adressant à un spécialiste: psychothérapeute, mentaliste spécialisé, conseiller philosophique, robot psychiatre ou n'importe quel autre professionnel en qui il peut avoir confiance.

Une fois qu'il a atteint les seuils les plus graves, la situation devient beaucoup plus compliquée... Naturellement, le personnage ne peut pas se soigner tout seul...

Après quelques séances préliminaires visant à instaurer un climat de confiance, le professionnel devra faire un jet de Psychanalyse, Psychologie ou Psychiatrie (spécialisation de médecine) supérieur ou égal au niveau de difficulté, qui dépend du stade dans lequel se trouve le personnage :

- Normal : SIMPLE
- Choc : DIFFICILE
- Déprime : EXTRÊMEMENT DIFFICILE;
- Névrose : TRÈS COMPLEXE;
- Psychose : IMPOSSIBLE;
- Sociopathe ou Ultra-sensible : DIVIN

Chaque fois qu'une réussite est obtenue le personnage regagne un point en guérison (on décoche donc une case, en partant du niveau le

plus grave) sans bien sûr pouvoir dépasser son total de départ.

- Un succès critique permet de regagner 1D6 points de Santé Mentale en plus du nombre de points de guérison regagnés.
- Un échec critique aggrave la situation et fait perdre un point de Santé Mentale supplémentaire.

 **On ne peut faire qu'un seul essai de soin psychique par semaine, que ce soit par le biais d'un thérapeute ou l'usage de la magie. Même un sortilège va avoir besoin de temps pour apaiser l'esprit !**

Dans le cas d'une sociopathie, ultra-sensibilité ou d'un soin visant à équilibrer le score d'ENDURCISSEMENT, le jet doit obtenir plus de succès que le score d'ENDURCISSEMENT. Dans le cas de l'ENDURCISSEMENT négatif, le score sera bien entendu considéré comme un score positif pour le jet ! Un succès permet de d'évoluer d'un point en direction du zéro et de s'éloigner de la maladie. Un succès critique permettra d'évoluer de deux points vers le zéro...

Exemple : si l'ENDURCISSEMENT a un score de +15, il faudra donc obtenir un minimum de 16 succès pour réussir et la passer à +14. Un hypothétique résultat critique de 32 succès permettra de passer à +13 ! Si l'ENDURCISSEMENT a un score de -10, il faudra obtenir un minimum de 11 succès pour le ramener à -9.

La folie

À partir du moment où un personnage atteint le stade névrose ou celui de la psychose, il développe un trouble mental, une folie permanente dont il devra définir la forme avec le



meneur de jeu. Il faudra essayer de trouver une folie en rapport avec la cause d'origine ou les passions du personnage. Ce n'est pas nécessairement un drame ! C'est juste un petit challenge de plus à relever dans le jeu !

Il n'est possible de développer qu'une seule folie par névrose, et une seule par psychose (ou de fusionner les deux !)

Et c'est déjà plus que suffisant !

Quelques exemples de folies permanentes?

Phobie.

Si quelque chose a réussi à rendre fou le personnage, celui-ci a toutes les chances d'en être dorénavant terrorisé. Dès lors, chaque fois que quelqu'un l'évoquera devant lui, qu'il tombera sur une image ou un objet qui la représente, il devra effectuer un test de MORAL de difficulté DIFFICILE pour ne pas craquer. S'il y est confronté directement, il sera inutile de jeter les dés : il tombera automatiquement en état de choc et devra réagir soit en panique, paralysie ou frénésie.

Il faudra faire preuve de discernement et ne pas abuser des causes de phobie. Un personnage phobique des rongeurs après avoir été mordu par un rat géant ne sera pas tétanisé en voyant une souris ou même un rat normal. Il aura par contre une angoisse, un mal-être et le Maître de jeu pourra imposer à son joueur un malus de -1 ou -2 à

ses actions, surtout celles nécessitant de la concentration.

Traumatisme

Comparable à la phobie, mais lié à un détail contextuel de l'événement plus que par un de ses déclencheurs. Par exemple, si le père du personnage le battait tous les matins s'il n'avait pas son gobelet plein de bière, c'est l'odeur de la bière qui pourra le faire transpirer et trembler de terreur.

Dans ce cas aussi, un test de MORAL de niveau DIFFICILE sera demandé si le personnage est mis en présence du déclencheur traumatique.

La gestion des traumatismes peut être plus délicate que celle des phobies car l'élément déclencheur est plus spécifique. N'hésitez pas à insister avant tout sur les sensations de gêne et les angoisses, tremblements, lorsque la source du traumatisme est évoquée.

Flash-back

Également connu le nom de « désordre post-traumatique », le flash-back est un violent afflux de souvenirs libérés par un détail rappelant une scène douloureusement vécue.

On peut aimer la bière et en boire régulièrement sans qu'il ne se passe rien, jusqu'au jour où son odeur montera au cerveau et fera revivre une raclée paternelle.

Bière du matin, bruits de pas dans l'escalier, réveil en pleine nuit...

Le moindre détail peut le plonger dans le passé, comme ces vétérans paniqués par les grands feux des soirées de fêtes, qui leur rappellent le dragon qui a détruit leur village.

Un flash-back pourra être déclenché en présence d'une situation similaire à la souffrance vécue. Dans ce contexte, un test de MORAL de niveau DIFFICILE sera demandé pour ne pas craquer.

Black-out

le personnage perd conscience de lui-même et se met à errer, sans contrôle ni objectif. Il tient des

propos incohérents et peut paniquer s'il est soumis à un stress.

Généralement non violent, la présence d'amis ou de personnes sécurisantes peuvent aider à revenir à la raison... Jusqu'à la prochaine crise.

Les black-out se déclencheront surtout en période de gros stress : le personnage subit des blessures lors d'un combat, il est jeté en prison ou tombe dans un piège. Un test de MORAL de niveau DIFFICILE sera demandé pour voir s'il tombe en état de fuite mentale. Cet état pourra durer jusqu'à 1D6 heures en cas d'échec, 1D6 jours en cas d'échec critique.

Comportement compulsif

Le personnage a choisi de combattre le mal par le mal et s'adonne à des comportements excessifs qui l'aident à oublier ses problèmes. Consommation excessive d'alcools et / ou de stupéfiants, ingestion massive de nourriture, troubles obsessionnels compulsifs, automutilation...

Le comportement compulsif pourra avoir tendance à s'aggraver avec le temps, en nécessitant des quantités de plus en plus importantes d'alcool, narcotiques etc.

Ces situations sont à réserver à des joueurs adultes sachant bien gérer leur personnage.

Comportement obsessionnel

Le personnage considère qu'une situation, une personne, un objet est vecteur de sa guérison ou de sa souffrance. Il cherchera à fuir ou combattre le focus douloureux, ou cherchera la présence du talisman ou de la personne qui au contraire sera perçue comme un élément de guérison. Une collection de petits objets religieux ou de trophées, une haine méthodique contre les fourmis ou ceux qui portent des vêtements rouges...

Si le personnage est privé de la source qui l'apaise, ou au contraire confronté à l'objet de sa haine, il

devra faire un test de MORAL de niveau DIFFICILE pour ne pas craquer.

Ces situations sont à réserver à des joueurs adultes sachant bien gérer leur personnage.

Illusion

Le personnage croit avec la plus absolue certitude à quelque chose de faux. Cette attitude peut aller jusqu'à l'affabulation ou au délire hallucinatoire, mais qu'importe ! Tout est bon pourvu que cela aide à stabiliser la souffrance.

Si le personnage est confronté à quelqu'un ou quelque chose niant son illusion, et lui démontrant qu'il est dans l'erreur (que ce soit par la moquerie, la logique ou tout autre moyen), le personnage devra faire un test de MORAL de niveau DIFFICILE pour ne pas craquer.

Dans cette situation, le craquage commencera généralement par une négation farouche de la preuve observée. En cas d'insistance ou de persistance de la preuve (le dragon est toujours en train de voler dans le ciel, les drapeaux sont toujours de couleur verte, etc.) la réaction aura tendance à être de plus en plus violente. La plupart du temps, le malade s'enfuira, mais parfois cela pourra déclencher des réactions de rage incontrôlée !

Ces situations sont à réserver à des joueurs adultes sachant bien gérer leur personnage.





La vie quotidienne des personnages

Le matériel

Bien souvent, vos joueurs auront envie de faire des emplettes pour équiper leur personnage. Que ce soit pour acheter un équipement adapté à une mission, se procurer une arme ou un véhicule, vous aurez à gérer les demandes de vos joueurs de façon logique. En effet, il n'est pas possible d'acheter tout ce que l'on veut dans les petits villages et les prix peuvent varier !

Légalité des objets

Les scores indiqués sont ceux communément trouvés dans une cité moyenne.

- **Courant (C)** : vente libre
- **Adulte (A)** : vente réservée aux majeurs et créatures libres. Interdit aux esclaves et aux enfants.
- **Réservé (R)** : vente réservée aux détenteurs d'un permis. Délit mineur si l'acheteur n'en est pas détenteur.
- **Garde (G)** : vente réservée aux gardes, policiers et forces de sécurité publique. La détention par un particulier est un délit.
- **Militaire (M)** : vente réservée aux combattants professionnels, mercenaires, soldats de l'armée régulière ou gardes royaux. La détention par un particulier est un délit grave.
- **Spécial (S)** : vente formellement interdite. L'objet est dangereux ou réservé à des castes précises (agent secret, sorcier...) et sa détention est très sévèrement punie.
- **Interdit (I)** : vente formellement interdite, l'objet est extrêmement dangereux ou réservé à une caste et sa détention est passible de la peine de mort ou d'une très longue peine de prison...

Dans une ville moyenne, on pourra appliquer les niveaux de difficulté

suivants à un jet de Survie en ville, pour trouver les marchandises recherchées :

- Courant (C) : Enfantin (3)
- Adulte (A) : Normal (9)
- Réservé (R) : Difficile (11)
- Garde (G) : Très Difficile (13)
- Militaire (M) : Complexe (17)
- Spécial (S) : Très Complexe (19)
- Interdit (I) : Impossible (23)

Bien entendu, des modificateurs doivent être apportés par le Maître de jeu. Ainsi, un objet typique d'une région, de niveau « Réservé » dans une ville de cette région sera au niveau « Spécial » voire « Interdit » dans une petite cité d'une autre région. A l'inverse, si l'on cherche spécifiquement dans un quartier spécialisé (une rue de revendeurs célèbres dans la grande capitale régionale, par exemple), le niveau de difficulté peut descendre de 1 ou 2 degrés.

La légalité d'un objet conditionne généralement la fréquence de renouvellement du stock. Un objet légal sera approvisionné tous les matins, alors qu'il faudra parfois patienter plusieurs semaines pour des armes lourdes (le temps qu'elles soient acheminées par un réseau de contrebande), voire des années pour certains objets rarissimes.

En cas d'échec à son jet, le personnage pourra refaire un nouveau jet selon une fréquence en temps de jeu (pas en temps réel !) qui dépend de sa légalité :

- Courant : une fois par jour
- Adulte : une fois tous les 3 jours
- Réservé : une fois par semaine
- Garde : une fois toutes les deux semaines
- Militaire : une fois par mois
- Spécial : une fois tous les six mois
- Interdit : une fois par an



Équipement des villes et des régions

Chaque ville ou région dispose d'un score d'ÉQUIPEMENT correspondant à trois catégories : les objets courants, l'armurerie et les spiritueux/drogues. Ces scores permettent de savoir rapidement ce qui est facilement disponible dans le secteur.

Les objets et produits ayant un score inférieur ou égal à celui d'ÉQUIPEMENT du secteur (région ou ville) seront disponibles avec un jet de compétence SURVIE adapte (voir « Disponibilité des objets ».)

Exemple : dans une ville de taille moyenne, un personnage recherche un livre technique (Adulte : score de 3). La ville a un niveau d'ÉQUIPEMENT de 7/5/4, donc 7 en « objets courants », il suffirait donc normalement au joueur de réussir un jet de SURVIE EN VILLE avec trois succès pour trouver cet objet chez un libraire. Toutefois la ville est isolée et plutôt à l'écart des grands centres universitaires, le Maître de jeu ajoute donc un malus de +2 au jet. Le joueur devra donc obtenir 5 succès.

- Un petit village de campagne ou de montagne aura un score d'ÉQUIPEMENT de 4/2/1 : il y aura de bonnes chances d'y trouver les produits de première nécessité, par contre les armes autres que des haches et des dagues de chasses, et là fortiori les drogues plus fortes que la gnôle y seront rares...
- Une ville moyenne (sous-préfecture) aura un score d'ÉQUIPEMENT de 7/5/4 : les équipements de base, les véhicules seront courants, on y trouvera les armes de chasse mais pas d'armes lourdes, et les drogues et spiritueux les plus courants se trouveront

facilement.

- Une grande ville (préfecture) aura un score d'ÉQUIPEMENT de 10/8/8 : la plupart des biens et objets s'y trouveront, ainsi que les armes les plus courantes et les toxiques les plus répandus.
- Une capitale aura un score d'ÉQUIPEMENT de 15/10/10 : tout s'y trouve, le pire comme le meilleur...

Quand un objet dépasse le score d'ÉQUIPEMENT de la région où on le recherche, chaque point de plus multiplie le temps nécessaire avant de pouvoir refaire un jet de SURVIE (en cas d'échec au premier jet)

Exemple : un personnage souhaitant se procurer un objet Militaire (score 9D) devrait pouvoir faire un test de SURVIE une fois par mois. Cependant, s'il se trouve dans une ville moyenne (score d'ÉQUIPEMENT de 5 pour les armes), il lui manquera 4 points de différence entre le score de l'objet et celui de la ville, il pourra donc faire un essai une fois toutes les $1 \times 4 = 4$ mois ! Il ferait mieux d'aller ailleurs si ça ne marche pas du premier coup...

La vie entre les parties

Parfois, dans une crise de délire mystique, le joueur de jeu de rôle s'interroge : qu'advient-il de mon personnage entre deux aventures ? Tombe-t-il dans quelque faille spatio-temporelle ? Prend-t-il un petit boulot tranquille comme cuisinier ou charpentier ?

Afin de vous épargner les affres du doute et de l'angoisse, Papy D6Harmonie vous propose ici une solution simple. Pour chaque mois en temps de jeu entre deux aventures, le joueur jette un dé et applique le résultat ci-dessous.

Résultat	Effets
1	Mauvais mois : -50% sur la richesse du personnage.
2	Mois difficile : -20% sur la richesse du personnage.
3 à 4	Mois normal : pas d'économies
5	Bon mois : +20 % sur la richesse du personnage.
6	Excellent mois : +50 % sur la richesse du personnage.

Exemple : entre deux parties, le maître de jeu estime qu'il s'est écoulé 3 mois. La richesse de P'tit Pierre était de 32 500 euros après sa dernière aventure. Son joueur lance 3 dés (un par mois écoulé) et obtient 1, 2 et 5. Il perd d'abord 50% de sa richesse (-10 833 euros !) il lui reste 21 667 euros. Le mois suivant, encore une perte (-20 %), il ne lui reste plus que 18 056 euros. Le troisième mois, sa richesse augmente de 20 % (+3 611 euros) et passe à 21 667 euros. Il va être temps de faire une bonne mission pour remplir les poches !

Si ce système vous paraît compliqué, contentez vous d'additionner les modificateurs les uns aux autres et appliquez le résultat final.

Exemple : dans le cas précédent le joueur aurait additionné -50 -20 + 20 = -50 % !

C'est moins réaliste mais plus rapide !

S'il s'est écoulé plus d'une année, ce système devient fastidieux. Aussi, parce que Papy D6Harmonie vous aime, voici un système plus adapté aux longues ellipses entre deux aventures.

Pour chaque année totalement écoulée, le joueur jette 2D6, additionne le résultat et regarde dans la table ci-dessous. Tout mois supplémentaire n'est pas pris en compte, seules les années complètes sont tirées aux dés. Les années sont prises en compte par ordre croissant, première année puis seconde année, puis troisième, etc.

Table des événements annuels

Résultat	Effets
2	Année catastrophique! Lancer 1D6 explosif dans la table des années dramatiques. +2 xp
3	Année mauvaise. Richesse -2D6%. +4 xp
4	Année médiocre. Richesse -1D6%. + 5 xp à dépenser dans une compétence relationnelle. +3 xp supplémentaires.
5	Un événement commercial! + 5 xp à dépenser en baratin, marchandage ou estimation. Richesse +1D6%. +3 xp supplémentaires
6	Un combat, une bagarre + 5 xp à dépenser dans une compétence martiale. +3 xp supplémentaires
7	Une année animée ! + 20 xp, richesse +2d6%
8	Un voyage. + 10 xp dans une compétence de survie, baratin ou marchandage, +10 xp dans une compétence de langage, +10 xp supplémentaires.
9	Un héritage inattendu. Richesse +4D6%, +10 xp supplémentaires
10	Année fertile en échanges et en rencontres. +20 xp en compétences relationnelles, +20 xp supplémentaires.
11	Année faste ! Richesse +6D6%. 40 xp supplémentaires. Lancer 1D6 explosif dans la table des années exceptionnelles.
12	Année bénie des dieux. Richesse +8d6%. 50 xp supplémentaires. Lancer 1D6 explosif dans la table des années exceptionnelles.

Table des années dramatiques

Lancer 1D6 explosif et additionner les scores.

Exemple avec 6, relancer et additionner le nouveau résultat. Si un nouveau 6 est obtenu, relancer de nouveau et additionner encore, etc.



Résultat	Effets
1	Année médiocre. Perte de 2d6 % de la richesse, avec un minimum de 1 mois de salaire standard. Si le joueur n'a pas assez de richesse pour payer la somme, une dette est créée.
2 à 5	Très mauvaise année! Perte de 3d6 % de la richesse, avec un minimum de 3 mois de salaire standard. Si le joueur n'a pas assez de richesse pour payer la somme, une dette est créée.
6 à 9	Maladie incapacitante. Le personnage est à -2 dés dans toutes ses actions pour encore 1D6 semaines, ou doit faire procéder à un soin magique ou hospitalier opposé à une difficulté TRÈS DIFFICILE. Perte de 4d6 % de la richesse, avec un minimum de 6 mois de salaire standard. Si le joueur n'a pas assez de richesse pour payer la somme, une dette est créée.
10 à 12	Tête mise à prix. Une mafia, un état, une religion ou une école de magie ont décrété le personnage hors la loi et mis sa tête à prix. Il est recherché activement.
13 et +	Maudit par une divinité. -5 à toutes les actions du personnage jusqu'à ce qu'un sortilège de Miracle ou un exorcisme (difficulté DIVINE) soit fait. Choisir la divinité avec le MJ et placer sa relation à «exécration» Dans un univers strictement athée, le joueur a juste une longue période de malchance, avec - 5 à toutes ses actions pour 1D6 années!

Table des années exceptionnelles

Lancer 1D6 explosif et additionner les scores.

Exemple avec 6, relancer et additionner le nouveau résultat. Si un nouveau 6 est obtenu, relancer de

nouveau et additionner encore, etc.

Résultat	Effets
1	Petit gain imprévu. +1D6 x 1 mois de salaire standard
2 à 5	Un objet magique, spécial ou technologique d'une valeur maximale de 5 ans de salaire standard est obtenu. UN SEUL OBJET !
6 à 9	Un objet magique, spécial ou technologique d'une valeur maximale de 10 ans de salaire standard est obtenu. UN SEUL OBJET !
10 à 12	Un objet magique, spécial ou technologique d'une valeur maximale de 20 ans de salaire standard est obtenu. UN SEUL OBJET !
13 et +	Choyé par une divinité. Relation avec la divinité au niveau "excellent". Bonus permanent de +1 dans une caractéristique, pouvant dépasser le maximum racial. Relancer un nouveau dé 6 explosif dans cette table en ignorant tout nouveau résultat de 13 et plus, qui sera transformé en 12 Dans un univers strictement athée le joueur a simplement bénéficié d'un extraordinaire concours de circonstance.



La résistance des objets et matériaux

Il peut arriver des accidents, des incidents, des agressions, des souffles de dragon, des chutes vertigineuses, des... eh bien... Tout ce qui peut arriver dans un univers de jeu de rôle !

Autrement dit, à peu près tout et n'importe quoi.

Il peut être utile de savoir si les objets portés, les richesses, les objets magiques ou de haute technologie, peuvent résister à ces aléas.

La règle est simple : l'objet fera un jet de STRUCTURE, correspondant à sa nature et ses éventuels bonus d'enchantement ou de blindage, opposé à un niveau de difficulté correspondant à la violence de l'événement subi. Si l'objet obtient un score supérieur ou égal au niveau de difficulté, tout va bien. Sinon... Il se brise, fond, éclate...

Bref ! Il est DÉTRUIT.

Matériaux ordinaires

La solidité des objets ordinaires dépend de leur nature : verre, bois, métal... Un objet particulièrement renforcé pourra voir ses points de structure doublés. Le tableau ci-dessous vous donne la valeur en points de structure des matériaux les plus courants **POUR UNE ÉPAISSEUR DE 1 CM.**

Ainsi, une porte de 4 cm d'épaisseur aura donc le quadruple de points.

Matériaux	Pts structure / cm
Acier trempé	10
Argent	3
Bois dur (chêne, ébène...)	4
Bois mou (liège)	1
Bois tendre (pin, bouleau...)	3
Brique	4
Bronze	4
Calcaire, plâtre	4

Matériaux	Pts structure / cm
Cuir	2
Cuir bouilli	3
Cuir (éléphant...) dense	4
Cuivre	4
Fer	8
Granit	8
Or	3
Os, corne...	2
Pierre précieuse	1
Titane	7
Tuile, terre cuite	3
Verre	1

Matériaux spéciaux

Matériaux	Pts structure / cm
Dragon (cuir)	9
Dragon (écaille)	12
Licorne (corne)	11
Orichalque	6
Serpent de mer géant (cuir écailleux)	8

Modificateurs magiques

Les bonus magiques, la qualité des enchantements et leur puissance modifient la solidité des objets.

Une épée d'acier trempé est solide, mais une épée d'acier trempé, renforcée de fils d'orichalque et puissamment enchantée sera de nature à – peut-être – résister au souffle d'un dragon.

Cet aspect du jeu se manifeste en bonus appliqué au score de points de structure de l'objet.

Type d'objet	Bonus en Pts structure / cm
Mineur	+ 1
Moyen	+ 2
Majeur	+ 3
Puissant	+ 5
Rare	+ 7
Léendaire	+ 9
Artefact	+ 11
Relique sacrée	+ 12

Score de résistance

Type d'agression	Niveau de difficulté
De 1 à 2 pts de dégâts	Enfantin (2)
De 3 à 5 pts de dégâts	Facile (5)
De 6 à 10 pts de dégâts	Simple (7)
De 11 à 15 pts de dégâts	Normal (9)
De 16 à 20 pts de dégâts	Difficile (11)
De 21 à 25 pts de dégâts	T. Difficile (13)
De 26 à 30 pts de dégâts	Ext. Difficile (15)
De 31 à 35 pts de dégâts	Complexe (17)
De 36 à 40 pts de dégâts	T. Complexe (19)
De 41 à 45 pts de dégâts	Ext. Complexe (21)
De 46 à 50 pts de dégâts	Impossible (23)
51 pts de dégâts et +	Divin (25)
Coup critique. Par niveau de coup critique reçu.	+ 1 à la difficulté
Choc thermique. Par tranche de 50°C de différence brutale.	+1 à la difficulté (maximum + 10)

Dégâts imprévus

Les coups de haches et morsures de dragons ne sont hélas pas les seules sources de dégâts qui peuvent affliger les personnages de vos joueurs. Une chute, une noyade, peuvent tout aussi bien les envoyer rejoindre le panthéon des personnages malchanceux !

Chute

Pour chaque tranche de 3 mètres de chute, la victime subit 1D6 points de dégâts et points de Conscience, localisés sur la Table des Explosions. La protection de l'armure s'applique.

Noyade / Asphyxie

Pour chaque point de caractéristique RESISTANCE, le personnage peut rester 1 mn ou 1 Tour de Combat sans respirer. Chaque minute ou Tour de Combat supplémentaire inflige 1D3 points de dégâts au Torse et 1D6 points de Conscience, sans qu'aucune Protection ne s'applique.

Feu

Traverser des flammes naturelles, inflige 1D6 points de dégâts par tranche de 5 secondes ou Tour de Combat, liés à la chaleur. La protection de l'armure s'applique (elle peut subir des dégâts. La fumée inflige des dégâts d'asphyxie (voir la règle plus haut).



Les objets spéciaux, magiques ou de haute technologie

Les objets spéciaux sont extrêmement rares. Qu'ils soient d'origine magique, extraterrestre ou issus des grands laboratoires de haute technologie, la plupart d'entre-eux sont des œuvres d'art, des chef-d'œuvres voire des trésors uniques. La création d'un seul d'entre-deux demande souvent des mois, éventuellement des années ou des décennies de recherche et de travail.

Il est important que vous, Maître de jeu, soyez extrêmement modéré et économe envers ces objets, si vous ne voulez pas que vos personnages deviennent des chars d'assaut ambulants qu'un dragon ou un croiseur spatial de combat fera à peine sourciller. Les prix indiqués sont ceux que l'on applique dans les grandes métropoles centrales, là où ces objets sont trouvables dans des boutiques de grand luxe, à l'accès strictement contrôlé.

Pour les régions de moins d'importance, les tarifs devront être multipliés, et la difficulté de Disponibilité subira un modificateur selon le barème suivant :

Zone	Modificateurs	
	Prix	Disponibilité
Secteur isolé ou désertique, village minuscule, etc.	x20	+10
Village mineur, petite ville provinciale...	x10	+8
Ville d'importance moyenne	x8	+6
Grande ville, capitale régionale	x6	+5
Métropole régionale, ville universitaire importante...	x4	+4
Grand laboratoire, école de magie indépendante, centre spécialisé...	x2	+2



 Les objets magiques créés par des mortels sont strictement limités à des modificateurs maximum de +3. Seuls les objets d'origine divine peuvent atteindre des modificateurs supérieurs !

 Les objets technologiques ont un niveau maximal dépendant du score d'ingénierie et du niveau de Disponibilité du lieu de fabrication. Le bonus maximal ne peut pas dépasser la moitié de chacun de ces scores, arrondi à l'entier inférieur.

Exemple : un ingénieur avec une compétence d'ingénierie de niveau 8 travaillant dans un laboratoire avec un score de Disponibilité de 7 ne pourra créer que des objets accordant un bonus de +3 au maximum (le score de disponibilité de 7, divisé par deux donne 3.5, arrondi à 3).

Les objets magiques ordinaires

Ces objets sont ceux que l'on a le plus de chance de croiser, principalement dans les grandes capitales ou les trésors de l'ancien temps. On les dit

« ordinaires » car leur structure de base a été copiée de nombreuses fois. La forme et la décoration d'une épée au tranchant magiquement affûté peut varier mille fois, mais elle restera toujours une arme +1 en terme de jeu !

Attention toutefois à ne pas banaliser ces objets, car ils doivent demeurer des trésors d'exception !

Vous retrouverez dans la liste suivante certains objets déjà présentés dans le matériel de base, sous une forme définie : anneau, bracelet, etc. Les listes suivantes sont généralistes. Le prix indiqué doit TOUJOURS être ajouté à celui de l'objet de base (l'épée, le bouclier, l'anneau...) sur lequel se trouve l'enchantement. Cet objet devra impérativement être d'une qualité exceptionnelle et coûtera au minimum le double de son prix normal.

Les matériaux.

Allez voir page 57 pour le prix des gemmes et matériaux.

N'oubliez pas de multiplier le coût par deux pour la qualité exceptionnelle.

La main d'œuvre

Le prix à la journée d'un enchanteur est en moyenne de dix fois le salaire moyen standard. Vous pouvez éventuellement augmenter ce tarif si les enchanteurs sont rares ou débordés dans la région !

La journée de travail moyenne d'un enchanteur est de 8 heures.

Vous trouverez ci-dessous le temps de travail nécessaire pour chaque modificateur ou effet de l'objet.

Bonus d'action

Bonus accordé à un score (attaque, protection, compétence...) de +1 à +3 maximum.

- +1 : 10 jours
- +2 : 20 jours
- +3 : 40 jours

ATTENTION CES POUVOIRS NÉCESSITENT LA PRÉSENCE D'UN ESPRIT DANS L'OBJET !

Effets supplémentaires :

Coups critiques additionnels en cas de coup critique infligé, bonus de points de Magie ou multiplicateurs...

- **Coup critique primaire** (de niveau égal à celui du coup critique infligé lors de l'attaque): 60 jours
- **Coup critique secondaire** (-1 par rapport au résultat du coup critique infligé) : 30 jours
- **Coup critique tertiaire** (-2 par rapport au résultat du coup critique infligé) : 15 jours
- **Réserve de points de Magie ou de Mentalisme.** Chaque point de Magie / Mentalisme fourni en réserve demande 5 jours de travail. **La réserve ne peut pas dépasser 30 points de Magie / Mentalisme.**
- **Multiplicateur de points de Magie / Mentalisme x 2.** Permet de doubler le nombre de points de Magie ou de Mentalisme. Ne peut pas être cumulé avec un autre multiplicateur ou une réserve de points de Magie / Mentalisme : 40 jours.
- **Multiplicateur de points de Magie / Mentalisme x 3.** Permet de tripler le nombre de points de Magie ou de Mentalisme. Ne peut pas être cumulé avec un autre multiplicateur ou une réserve de points de Magie / Mentalisme : 80 jours.
- **Protection mineure contre une divinité, un esprit...** (bonus de +1 aux jets de RESISTANCE contre les sorts et pouvoirs de l'entité, et les dégâts infligés par ces pouvoirs subissent un malus de -1 : 20 jours.
- **Protection majeure contre une divinité, un esprit...** (bonus de +2 aux jets de RESISTANCE contre les sorts et pouvoirs de l'entité, et les dégâts infligés par ces pouvoirs subissent un malus de -2 : 40 jours

- **Protection suprême contre une divinité, un esprit...** (bonus de +3 aux jets de RESISTANCE contre les sorts et pouvoirs de l'entité, et les dégâts infligés par ces pouvoirs subissent un malus de -3 : 60 jours

ATTENTION CES POUVOIRS NÉCESSITENT LA PRÉSENCE D'UN ESPRIT DANS L'OBJET !

Sortilèges incorporés :

Un objet magique peut lancer un ou plusieurs sortilèges. Lorsque ce sortilège ne peut être lancé qu'un certain nombre de fois avant épuisement, on parle de « charge ».

Lorsque ce sortilège se renouvelle automatiquement (chaque jour, chaque semaine, chaque mois, etc.) on parle de sortilège « renouvelable ».

Le coût en main d'œuvre d'un sortilège est calculé selon son coût en points de Magie (consultez les grimoires) multiplié par son niveau de maîtrise (de 1 à 10) en heures de travail.

Exemple : le sortilège de Lévitation coûte 1 point de Magie. S'il doit pouvoir être lancé au niveau 5, il faudra donc $1 \times 5 = 5$ heures de travail pour l'enchanter.

Ceci permet de lancer le sortilège une seule fois. Ensuite, la charge sera consommée et disparaîtra définitivement. Bien entendu, il est possible de mettre plusieurs charges du même sortilège dans un objet.

Pour qu'un sortilège se renouvelle automatiquement et devienne « renouvelable », il faut multiplier le temps de travail nécessaire :

- **Renouvellement une fois par an** (fixer un jour précis, tel que Premier jour de l'hiver, troisième jour après le Nouvel An...) : x4
- **Renouvellement une fois par mois** (déterminer le moment précis : pleine lune, dernier jour du mois, etc.) : x 8
- **Renouvellement une fois par semaine** (déterminer le jour) : x 12
- **Renouvellement une fois par jour** (déterminer le moment : à

l'aube, à midi, au crépuscule...) : x 20

ATTENTION CES POUVOIRS NÉCESSITENT LA PRÉSENCE D'UN ESPRIT DANS L'OBJET !

Additionnez ce temps de main d'œuvre et multipliez par le coût à la journée de votre enchanteur, vous aurez ainsi à la fois le temps qu'il a fallu pour fabriquer votre objet magique, et les honoraires du sorcier...

Exemple : pour fabriquer une baguette en or de 200 grammes, permettant de lancer cinq fois le sortilège Ouverture / Verrouillage Magique au niveau 6 il faudra donc : Faire fabriquer la baguette : 200×50 deniers = 10 000 deniers. A cela s'ajoutent 10 jours de travail de l'orfèvre, 200 deniers.

Le sortilège d'Ouverture / Verrouillage Magique coûte 1 point de Magie. Pour qu'il soit lancé au niveau 6 cela demandera donc 6 heures de travail. La baguette contiendra 5 charges, donc : $6 \times 5 = 30$ heures de travail. A raison de 8 heures de travail par jour, cela fait donc 4 jours, soit 80 deniers.

Cette petite baguette de 5 charges coûtera donc au total 10 280 deniers et demandera un total de 14 jours de travail.

Une fois qu'elle aura dépensé toutes ses charges, la baguette pourra bien entendu de nouveau être enchantée !

Pouvoirs permanents

Pour qu'un pouvoir devienne permanent, il faudra obligatoirement invoquer un esprit (démon, entité, etc.) et le lier en lançant une nouvelle fois le sortilège d'enchantement ET en obtenant plus de succès que le score d'âme de l'esprit. C'est la présence de l'esprit dans l'arme qui nourrira magiquement le sortilège et le rendra définitif : la lame d'une épée sera en permanence entourée d'éclairs, un anneau permettra de voler ou devenir invisible sur un simple mot de commande aussi souvent qu'on le souhaitera.

Le niveau de puissance de l'esprit conditionne la quantité d'énergie qui peut-être contrôlée : **il est possible**

de stocker jusqu'à 5 dés de sortilèges OU un modificateur de +1 par niveau de l'esprit. Seul un esprit majeur permet d'accorder un multiplicateur de points de Magie x2, et un esprit puissant, un multiplicateur x3.

 **L'invocation et le lien d'un esprit nécessitent 5 jours de travail par niveau de l'esprit.**

Seuls les esprits de niveau « Courant » ou plus élevé sont doués de conscience et d'intelligence. Ceux-ci peuvent donc disposer de pouvoirs qui leur sont propres, et que le propriétaire de l'objet pourra leur ordonner d'utiliser.

Ces pouvoirs sont à déterminer avec le Maître de jeu.

Bien entendu, l'esprit doit être nourri sinon il finit par disparaître, il faudra donc donner de la vie à l'objet: **une dépense d'un point de vie par niveau de l'esprit permettra de garder actif, « vivant », l'objet pendant 1 jour.** Ce don de point de vie est un don magique, le sang qui sera dispersé sur l'objet ne pourra pas être guéri magiquement et devra être récupéré de façon naturelle.

Beaucoup de sorciers n'hésitent pas à sacrifier des troupeaux entiers de bétail pour enchanter un objet sur de longs siècles ! **Comptez environ 1 Ferlin par point de vie de bétail.**

Exemple : Une vache permettra d'obtenir environ 25 points de vie, soit 12 jours de vie pour un esprit de niveau 2.

L'emploi de sang de créature magique (ou d'un sorcier, mentaliste...) pour nourrir l'objet augmente considérablement sa durée de vie, celle-ci sera d'un mois par point de vie de la créature au lieu d'un jour.

Bien entendu les besoins en fonction du niveau de l'esprit restent les mêmes et un esprit de niveau 10 aura donc besoin de dix fois plus de sang qu'un esprit de niveau 1.

Exemple : une épée contenant un esprit de niveau 1, trempée dans 30

litres de sang de géant des montagnes lors de son enchantement durera donc 30 mois, soit 2 ans.

Le sang employé lors de l'enchantement est instantanément absorbé par l'objet, il ne peut donc pas être utilisé sur plusieurs objets en cours d'enchantement.

 **Il est possible de nourrir de nouveau un objet magique, pour le prolonger ! Pour cela, il suffit de relancer le sortilège d'enchantement en connaissant le nom magique de l'esprit lié (un sort d'Analyse Magique avec autant de succès que le niveau de l'esprit est suffisant !), puis de le plonger dans un gros bain de sang !**

Les reliques

Le principe des reliques est profondément lié à la foi. Qu'il s'agisse des fragments du corps d'un saint, destinés à la vénération, d'un objet rituel investi de la sombre puissance d'un grand démon ou d'un objet directement béni par une divinité, les reliques renferment en elles une étincelle de pouvoir des dieux, bons ou mauvais.



Les reliques sont souvent exposées sous bonne garde dans des temples et des sanctuaires, offertes à la vénération des fidèles venus en pèlerinage pour obtenir en retour un miracle, une guérison, ou simplement pour conforter leur foi.

Il n'y a pas de Disponibilité pour les reliques, chacune d'entre-elle est unique ! De même il n'y a pas de prix : certaines guerres ont été déclenchées pour obtenir une relique particulièrement révéérée. Par ailleurs, des cambriolages audacieux et des assassinats ont déjà été commis pour s'emparer de fragments sacrés !

Il suffira de dire que le mage Olanus Versanstadt se vit offrir la royauté sur la principauté impériale de Koshkk en échange du reliquaire contenant le torse momifié de Zalina Devordak, sainte oratrice de sa déesse, réputée guérir les maladies mentales. Cela fit la fortune du temple bénéficiaire, ainsi que celle de la région toute entière grâce aux innombrables pèlerins et donateurs...

Toutes les reliques d'origine divine ou sacrée accordent un bonus de +5 pour l'emploi de sorts et les conjurations en rapport avec la divinité qu'ils concernent ! Les malus relationnels envers les dieux s'appliquent à l'éventuelle religion du porteur...

Ami Maître de jeu, si vous voulez créer un objet aux pouvoirs totalement déraisonnables, c'est le moment ou jamais. Par principe, une relique devrait toujours avoir un ou deux grands pouvoirs principaux (guérison d'une maladie spécifique, production d'une eau sacrée...) et quelques petits pouvoirs secondaires, en plus des bonus accordés.

Soignez leur aspect, créez leur une histoire... Les reliques sont des stars, souvent célèbres !

Exemple : le reliquaire de Marek Bulhus. Cet ogre fut maître cuisinier du Grand Temple de Flobok, la Gourmande, déesse ogre. Ce fin

gourmet conserva un petit morceau de langue séchée de chaque créature qu'il cuisina dans sa longue carrière dans l'idée d'en faire un jour un immense pot-au-feu, pour sa retraite. Malheureusement, la mort l'emporta avant qu'il ne puisse réaliser son rêve. En remerciement de son talent, Flobok transforma sa trentaine de tonneaux remplis de viande séchée en un magnifique buste de femme en argent. Elle plaça le cœur, la langue et le cerveau de Marek à l'intérieur et leur accorda de grands pouvoirs. Le reliquaire accorde à celui qui le touche la compétence Cuisine au niveau 6, un bonus de RESISTANCE AU POISON de +2D6 pendant 1D6 lunes, un bonus en ENDURCISSEMENT de +1, la capacité de manger n'importe quelle nourriture, même toxique pour son espèce et... la disparition définitive des tabous liés au cannibalisme !



Les objets de haute technologie

Implants cybernétiques innovants, moteurs de vaisseaux révolutionnaires, bidules étranges aux effets surprenants... Les univers modernes, steampunk ou futuristes regorgent de savants brillants ou fous à lier, œuvrant dans le secret de leurs laboratoires pour améliorer / anéantir le quotidien des gens !

Les créations technologiques de haut niveau nécessitent souvent des

alliages spéciaux, des métaux supraconducteurs, etc. En tant que Maître de jeu, essayez de créer une machine « cohérente » : il est peu probable qu'une caisse à savon bricolée avec de vieilles boîtes de conserves et un réacteur d'avion de chasse permette de rouler à 800 km/h. Il est beaucoup plus probable que cela finira en longue traînée sanglante de plusieurs dizaines de mètres de long, ou en explosion.

Visez donc des alliages performants ou créez-en avec des noms originaux (quand ça finit en -ium ou -on, cela fait souvent très sérieux !)

Les matériaux.

Allez voir page 57 pour le prix des gemmes et matériaux. Pour créer vos alliages, regardez les prix des matériaux de base (titane, acier et platine, par exemple) et **multipliez par trois pour le prix du raffinage et de la fonte.**

La main d'œuvre

Le prix à la journée d'un ingénieur est en moyenne de cinq fois le salaire moyen standard. Vous pouvez éventuellement augmenter ce tarif si les spécialistes sont rares ou débordés dans la région !

La journée de travail moyenne d'un ingénieur est de 8 heures.

Vous trouverez ci-dessous le temps de travail nécessaire pour chaque modificateur ou effet de l'objet.

Souvenez-vous que le score de Disponibilité de l'atelier ou du laboratoire limite le niveau maximal de l'objet technologique. Celui-ci ne peut pas avoir de bonus dépassant la moitié du score de Disponibilité, arrondi à l'entier inférieur.

Bonus d'action

Bonus accordé à un score (attaque, protection, compétence...) de +1 à +5 maximum.

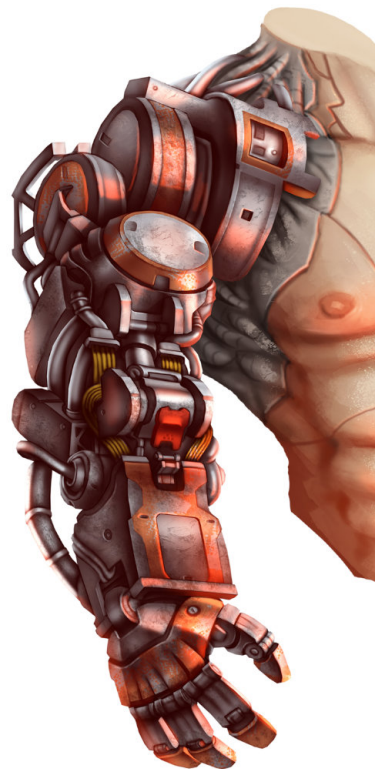
- +1 : 5 jours
- +2 : 10 jours
- +3 : 15 jours
- +4 : 20 jours
- +5 : 30 jours.

Effets supplémentaires :

Coups critiques additionnels en cas de coup critique infligé, champ de force...

- **Coup critique primaire** (de niveau égal à celui du coup critique infligé lors de l'attaque): 20 jours
- **Coup critique secondaire** (-1 par rapport au résultat du coup critique infligé) : 10 jours
- **Coup critique tertiaire** (-2 par rapport au résultat du coup critique infligé) : 5 jours
- **Champ de force protecteur** : bonus de +1 en PROTECTION par tranche de 5 jours de travail (maximum +5)
- **Booster de vitesse d'un véhicule / vaisseau** : la vitesse maximale est augmentée de 10% par tranche de 2 jours de recherche (maximum 300%)

Exemple : dans un univers de science-fiction, un véhicule antigravité modèle sport peut voler jusqu'à 300 km/h. Afin de le booster au maximum (300%), son propriétaire devra financer un ingénieur pendant $30 \times 2 = 60$ jours, en ajoutant 30 jours pour passer son ordinateur de bord à +5 en aide en pilotage, ce qui ne sera pas de trop pour un bolide filant à 900 km/h sur la route...



Bestiaire

Chaque univers de jeu est infiniment riche et varié. Rien que sur notre bonne planète Terre, des millions d'animaux se côtoient et contribuent à l'équilibre de l'écosystème.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des animaux classiques, rapidement détaillés, et d'autres créatures plus fantastiques, disposant d'une fiche plus détaillée.

La plupart de ces créatures sont des animaux inoffensifs. D'autres sont particulièrement dangereuses car agressives, ensorcelées ou issues des êtres mystiques ayant créé le monde. Le score de «Base» s'applique à toutes les compétences qui ne sont pas précisées.

Animaux ordinaires

Aigle pêcheur

INI : 4 / DEF : 3 / P.V. : 1

Base : 3, Vol : 12, Fouille : 8, Natation : 6, Survie en mer : 6, Coup de bec : 5 (dégâts : 1D3), Flairer : 2, Goûter : 2, Observer : 14, Palper : 2, Perception auditive : 6

Âne / Mule

INI : 3 / DEF : 3/3/2 / P.V. : 6

Base : 3, Survie en ville : 5, Fouille : 5, Coup de sabot : 5 (dégâts : 1D6, P.V. et P.C), Flairer : 4, Goûter : 4, Observer : 6, Palper : 2, Perception auditive : 6

Belette

INI : 5 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 2, Escalade : 6, Fouille : 7, Survie dans la forêt : 5, Morsure : 4 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 9, Goûter : 4, Observer : 6, Palper : 2, Perception auditive : 12

Buse

INI : 5 / DEF : 5 / P.V. : 3

Base : 3, Vol : 10, Fouille : 10, Survie dans la forêt : 6, Coup de bec : 5 (dégâts : 1D2), Flairer : 2, Goûter : 2, Observer : 12, Palper : 2, Perception auditive : 8

Campagnol

INI : 2 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 1, Escalade : 4, Fouille : 4, Survie dans la forêt : 5, Morsure : 1 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 10, Goûter : 5, Observer : 5, Palper : 2, Perception auditive : 5. Peut dévorer / souiller des provisions à raison de 100 g par jour.

Canard

INI : 3 / DEF : 3 / P.V. : 1

Base : 2, Natation : 5, Vol : 8, Fouille : 7, Survie en eau douce : 6, Coup de bec : 1 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 4, Goûter : 4, Observer : 7, Palper : 2, Perception auditive : 7

Castor

INI : 4 / DEF : 4 / P.V. : 3

Base : 3, Escalade : 4, Natation : 6, Fouille : 6, Survie en eau douce : 4, Morsure : 4 (dégâts : 1D3), Flairer : 7, Goûter : 7, Observer : 9, Palper : 6, Perception auditive : 12

Cerf

INI : 6 / DEF : 4/4/2 / P.V. : 8

Base : 4, Course : 12, Survie dans la forêt : 7, Fouille : 6, Charge : 6 (dégâts : 1D3+1, P.V. et P.C), Flairer : 7, Goûter : 7, Observer : 8, Palper : 4, Perception auditive : 13

Chat domestique

INI : 5 / DEF : 5 / P.V. : 1

Base : 2, Escalade : 8, Fouille : 7, Esquive : 2, Survie en ville : 6, Pistage : 5, Morsure / Griffes : 1 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 8, Goûter : 6, Observer : 12, Palper : 7, Perception auditive : 12

Cheval

INI : 3 / DEF : 5/5/3 / P.V. : 18

Base : 3, Survie en ville : 4, Fouille : 5, Esquive : 2, Coup de sabot : 8 (dégâts : 1D6+3, P.V. et P.C), Morsure : 5 (dégâts : 1D3+1), Flairer : 7, Goûter : 3, Observer : 8, Palper : 4, Perception auditive : 8

Chien

INI : 3 / DEF : 4/4/2 / P.V. : 2

Base : 3, Escalade : 2, Esquive : 2, Course : 8, Fouille : 9, Perception auditive : 9, Odorat : 9, Survie en ville :

7, Pistage : 8, Morsure : 6 (dégâts : 1D2+1), Flairer : 12, Goûter : 6, Observer : 10, Palper : 3, Perception auditive : 14

Chien (molosse)

INI : 4 / DEF : 8/8/4 / P.V. : 8

Base : 3, Escalade : 6, Esquive : 5, Course : 12, Fouille : 12, Perception auditive : 11, Odorat : 11, Survie en ville : 3, Pistage : 9, Morsure : 8 (dégâts : 1D6+2), Flairer : 12, Goûter : 6, Observer : 10, Palper : 3, Perception auditive : 14

Expérience : 1

Chouette hulotte

INI : 4 / DEF : 3 / P.V. : 1

Base : 3, Vol : 12, Furtivité : 10, Fouille : 5, Survie dans la forêt : 4, Coup de bec : 1 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 4, Goûter : 2, Observer : 14, Palper : 2, Perception auditive : 14

Corbeau

INI : 5 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 3, Vol : 8, Fouille : 8, Survie dans la forêt : 6, Coup de bec : 3 (dégâts : 1), Flairer : 2, Goûter : 2, Observer : 13, Palper : 2, Perception auditive : 10

Dauphin

INI : 5 / DEF : 8/7/4 / P.V. : 12 (Prot. : 1)

Base : 3, Natation : 10, Esquive : 4, Fouille : 6, Survie en mer : 4, coup de nez : 8 (dégâts : 1D3), Flairer : 7, Goûter : 7, Observer : 11, Palper : 7, Perception auditive : 11

Grand requin

INI : 5 / DEF : 4/4/2 / P.V. : 12 (Prot. : 1)

Base : 4, Natation : 12, Fouille : 6, Survie en mer : 8, morsure : 10 (dégâts : 1D3+1), Flairer : 16, Goûter : 4, Observer : 2, Palper : 2, Perception auditive : 10

Expérience : 1



Lapin

INI : 3 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 2, Escalade : 4, Fouille : 6, Course : 10, Survie dans la forêt : 3, Morsure : 1 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 8, Goûter : 4, Observer : 8, Palper : 4, Perception auditive : 10

Loup

INI : 4 / DEF : 8/8/4 / P.V. : 8

Base : 3, Escalade : 4, Esquive : 5, Course : 8, Fouille : 7, Survie dans la forêt : 7, Pistage : 8, Morsure : 8 (dégâts : 1D6), Flairer : 15, Goûter : 4, Observer : 12, Palper : 2, Perception auditive : 11

Expérience : 1

Lynx

INI : 6 / DEF : 4 / P.V. : 4

Base : 4, Escalade : 8, Fouille : 8, Pistage : 6, Survie dans la forêt : 5, Morsure : 6 (dégâts : 1D3+1), Flairer : 14, Goûter : 5, Observer : 10, Palper : 2, Perception auditive : 14

Expérience : 1

Orque

INI : 4 / DEF : 4/4/2 / P.V. : 16 (Prot.:2)
Base : 3, Natation : 12, Fouille : 6, Survie en mer : 8, morsure : 10 (dégâts : 1D6), Flairer : 12, Goûter : 2, Observer : 5, Palper : 2, Perception auditive : 14

Expérience : 1

Ours brun

INI : 5 / DEF : 8/8/4 / P.V. : 16

Base : 4, Escalade : 8, Fouille : 7, Natation : 7, Survie dans la forêt : 7, Esquive : 4, Pistage : 8, Morsure : 9 (dégâts : 1D6+1) OU Griffes : 7 (2 attaques, 1D6+1 chacune), Flairer : 12, Goûter : 5, Observer : 12, Palper : 7, Perception auditive : 12

Expérience : 1

Rat

INI : 3 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 3, Escalade : 6, Fouille : 5, Survie en plaine : 5, Morsure : 2 (dégâts : 1, seulement sur coup critique, jet de RESISTANCE aux MALADIES niv. 3 pour éviter une infection mineure), Flairer : 14, Goûter : 8, Observer : 6, Palper : 7, Perception auditive : 10
Peut dévorer/souiller des provisions à raison de 100 g par jour.

Renard

INI : 4 / DEF : 3 / P.V. : 4

Base : 3, Survie dans la forêt : 8, Fouille : 6, Pistage : 10, Morsure : 3 (dégâts : 1D2), Flairer : 10, Goûter : 6, Observer : 12, Palper : 5, Perception auditive : 12

Salamandre

INI : 1 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 1, Escalade : 3, Fouille : 2, Survie dans la forêt : 7, Peau toxique si avalée, J.R. POISON TOX. 6 - dégâts en P.V. et P.C.), Flairer : 8, Goûter : 5, Observer : 2, Palper : 10, Perception auditive : 10

Sanglier

INI : 5 / DEF : 4/4/2 / P.V. : 8

Base : 3, Survie dans la forêt : 8, Fouille : 6, Charge : 8 (dégâts : 1D3+1, P.V. et P.C.), Flairer : 12, Goûter : 8, Observer : 8, Palper : 4, Perception auditive : 10

Expérience : 1

Vipère

INI : 4 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 1, Escalade : 5, Natation : 5, Fouille : 6, Survie dans la forêt : 5, Morsure : 4 (dégâts : 1, J.R. POISON TOX. 6 - dégâts en P.V. et P.C.), Flairer : 14, Goûter : 2, Observer : 2, Palper : 2, Perception auditive : 14 (par le ventre)

Vison

INI : 3 / DEF : 4 / P.V. : 1

Base : 2, Escalade : 6, Fouille : 6, Survie dans la forêt : 5, Morsure : 4 (dégâts : 1, seulement sur coup critique), Flairer : 9, Goûter : 5, Observer : 10, Palper : 5, Perception auditive : 12



Pour qu'elle puisse avoir un corps physique, il faudra lui fournir un corps préparé à l'avance.

Les entités décrites ont, dans leur aspect matériel les caractéristiques habituelles auxquelles s'ajoute éventuellement **une caractéristique spirituelle unique : l'ÂME**. Plus le score d'ÂME est élevé, plus l'entité est ancienne et puissante :

- Score de 1 à 3 : esprit mineur
- Score de 4 à 6 : esprit courant
- Score de 7 à 9 : esprit majeur
- Score de 10 à 12 : esprit puissant
- Score de 13 et supérieur : seigneur spirituel

Sous son aspect immatériel, sa forme brumeuse, l'entité est impalpable : **elle ne pourra pas être touchée, elle ne pourra rien porter, etc. Seules les armes magiques, les sortilèges et les autres créatures spirituelles pourront l'atteindre**. Par contre, ses effets sur le monde seront nécessairement limités et seul l'usage de ses pouvoirs lui sera possible, **ses seules caractéristiques seront celles de la colonne «Spirituelle»**.

A l'inverse, quand une entité est incarnée dans un corps physique, elle bénéficie des caractéristiques physiques de son corps hôte : **elle aura la force, la beauté, l'agilité et toutes les autres particularités physiques qu'il avait avant sa possession, y compris ses compétences**. Les caractéristiques mentales (VOLONTÉ, INTUITION et RÉFLEXION) seront remplacées par celles de l'entité. De même, les autres caractéristiques et le MORAL pourront recevoir des bonus liés à la nature de l'esprit possédant (ces

Créatures spirituelles

Les créatures spirituelles n'ont pas de corps, ce sont des entités désincarnées. Il arrive qu'au hasard d'une faille entre les mondes magiques et le monde matériel ou par le caprice d'un sorcier, l'une de ces créatures soit appelée dans le monde des mortels. Elle apparaîtra le plus souvent comme une silhouette brumeuse, impalpable ou transparente.

bonus apparaîtront dans la colonne « Spirituelle » avec un score type +1, +2, etc. dans la case). Parfois le bonus indiqué est « +âme », il faudra alors ajouter le score d'âme de l'entité. Un « XX » indique qu'il n'y a pas de modification apportée.

Il arrive qu'un mortel soit volontaire pour accueillir une entité : chaman en pleine transe, adepte totalement dévoué à son culte, etc. Dans ce cas de figure, l'âme de l'hôte reste présente dans son corps, elle devient simplement spectatrice de ses propres actions... A la fin de la possession quand l'entité quittera le corps de l'hôte volontaire, **celui-ci devra faire un TEST DE MORAL dont le niveau de difficulté sera de 1 par semaine de possession.** Autant dire qu'il ne faut pas que cela dure trop longtemps... Un échec critique entraînera la mort...

Le plus souvent l'hôte n'est pas volontaire pour se faire posséder : esclave acheté pour l'occasion, victime enlevée dans la rue, animal... Il aura alors droit à un jet de RESISTANCE CONTRE LA MAGIE opposé à un jet d'Attaque Astrale de l'entité pour tenter de résister. Un succès critique l'immunisera définitivement à toute nouvelle tentative de possession par cette entité. Si malheureusement la victime échoue à son jet de résistance, elle sera possédée. Son âme souffrira horriblement de la possession et lors du TEST DE MORAL de départ, un échec amènera le départ de l'âme laissant un pantin totalement idiot et incapable de se nourrir : un véritable légume...

La présence d'une entité entraîne des modifications progressives du corps hôte. **Pour chaque semaine passée, il faudra faire un test opposant le score d'ÂME de l'entité au score de VOLONTÉ qu'avait l'hôte avant sa possession.** En cas d'échec de l'hôte, son corps prendra quelques aspects typiques de l'entité : de petites nageoires pousseront pour une possession par

un esprit de l'eau, les cheveux prendront l'aspect de flammes pour une possession par un démon du feu, etc. Chaque entité est décrite avec son aspect symbolique, c'est sur cela que le maître de jeu pourra s'appuyer pour montrer l'évolution.

Il faut en général sept échecs pour que l'hôte perde totalement son aspect initial et n'ait plus que l'aspect symbolique. En cas d'exorcisme et d'arrêt de la possession, l'aspect symbolique disparaît brutalement et le corps reprend son aspect d'origine. Toutefois, le test de MORAL de départ devra quand même être fait pour voir si la victime a survécu au traumatisme.

La valeur en expérience des créatures spirituelle est la même sous la forme matérielle ou immatérielle. Dans le cas d'une entité incarnée dans un corps, le score d'expérience doit être AJOUTÉ à celui de l'hôte.

Parmi ces créatures certaines, parmi les plus puissantes, peuvent matérialiser un corps physique si elles le désirent (ou si elles y sont contraintes par le sorcier qui les conjure.)

Ces entités auront deux tables de caractéristique, l'une marquée « Forme Matérielle » et l'autre « Forme Spirituelle ». Seules les entités possédant le pouvoir Matérialisation / Dématérialisation peuvent effectuer cette transformation.

Sous forme matérielle, les entités sont immunisées aux maladies et aux poisons naturels. Seules les maladies magiques et les poisons ensorcelés peuvent les atteindre.



Matérialisation / Dématérialisation

Racine : VOLONTÉ

Coût : 4 points de Magie

D.M. : COMPLEXE (17)

Temps d'incantation : 1 Tour

Portée : l'entité

Durée : SPÉCIALE

Effets : Ce sortilège permet à une entité de prendre une forme matérielle, ou au contraire de redevenir immatérielle. La transformation prend 1 Tour.

La matérialisation permet à l'esprit de prendre physiquement sa forme symbolique, dont la taille variera selon son score d'ÂME. Rester sous une forme physique consomme autant de point de Magie que le score d'ÂME, chaque Tour.

La dématérialisation permet de reprendre la forme immatérielle. Sous cet aspect, l'entité ne dépense pas de points de Magie chaque Tour.

Évolution du score d'Âme

Une créature spirituelle peut évoluer en absorbant l'âme de créatures plus faibles ou vaincues.

Même la plus insignifiante des créatures spirituelles est ancienne de plusieurs centaines d'années, toutefois sa compréhension du monde matériel peut être extrêmement limitée. Nourrie de pensées et d'émotions, elle peut être totalement ignorante de ce qu'est un effort physique, une douleur articulaire ou la sensation de la faim !



Afin de déterminer la puissance d'ÂME d'un mortel, il suffit d'additionner ses trois caractéristiques intellectuelles : INTUITION + VOLONTÉ + RÉFLEXION. Chaque tranche de 5 points représente 1 point d'ÂME.

Exemple : avec 4 en INTUITION, 3 en VOLONTÉ et 4 en RÉFLEXION, v d'ÂME de 2, Haru'Rak'Zall totalise $4+3+4$: 11 points de caractéristiques intellectuelles soit 3 points d'ÂME. Un PNJ moyen doté d'un score de 2 dans ses trois caractéristiques intellectuelles aura donc un total de 6, soit un score d'ÂME de 2.

 **Pour augmenter son score d'ÂME, une entité doit absorber 10 fois le score supérieur à celui qu'elle a actuellement.**

Exemple : un esprit avec un score d'ÂME de 2 devra donc absorber un total de $3 \times 10 = 30$ points d'ÂME pour passer à 3.

Puis, pour passer à 4, elle devra absorber 40 nouveaux points d'ÂME, etc.

 **Les entités enfermées dans des objets magiques sont moins sensibles psychiquement et doivent absorber le double d'ÂME. En conséquence, leur évolution spirituelle est ralentie !**

Exemple : un esprit lié à une épée, avec un score d'ÂME de 2 devra donc absorber un total de $3 \times 2 \times 10 = 60$ points d'ÂME pour passer à 3. Puis, pour passer à 4, elle devra absorber 80 nouveaux points d'ÂME, etc.



Si l'âme avait des compétences, son absorption lui fera transférer ses savoirs à celui qui l'a dévoré, en divisant par 2 le score d'EXPÉRIENCE qui était acquis.

Exemple : l'absorption d'une âme ayant la compétence «crochetage» au niveau 4 (60 points d'EXPÉRIENCE) la transférera avec seulement 30 points. Ceux-ci viendront s'ajouter aux points éventuellement possédés auparavant.

Les entités dans le monde Astral

Le Monde Astral est le milieu naturel des entités. Elles y sont à leur aise, comme un oiseau dans le ciel. Les mortels ne peuvent qu'essayer de rivaliser avec eux, dans cet environnement, mais ils sont généralement surclassés.

Les six caractéristiques astrales des entités sont calculées de la même façon que pour les mortels, en employant bien entendu leurs caractéristiques SPIRITUELLES, même s'ils sont incarnés dans un être vivant ou sous forme matérielle. Toutefois celles-ci contiennent le score d'ÂME. Ce qui fait qu'ils peuvent rapidement atteindre un niveau conséquent...

Par exemple, un élémentaire de la Terre de niveau courant (4 de score d'ÂME) a comme caractéristiques spirituelles $1 + \text{ÂME}$ en INTUITION, VOLONTÉ et RÉFLEXION, soit un score de $1+4=5$ dans chacune de ces caractéristiques, sous forme spirituelle.

Il aura donc les caractéristiques astrales suivantes :

- Attaque Astrale (VOLONTÉ + VOLONTÉ), soit $5+5 = 10$.
- Défense Astrale (VOLONTÉ + RÉFLEXION), soit $5 + 5 = 10$ etc.

Toutes ses caractéristiques Astrales seront à 10. Et pour certaines espèces plus fortes encore dans certaines caractéristiques intellectuelles, comme les élémentaires de l'Air en RÉFLEXION ($3 + \text{ÂME}$), une entité avec 4 en ÂME aurait elle aussi 10 en



Attaque Astrale, Recherche Astrale et Vitesse Astrale. Mais elle aurait $5+7=12$ en Défense Astrale et Initiative Astrale, et même $7+7=14$ en Furtivité Astrale, et il ne s'agit que d'un esprit «courant» !

Le déplacement en Astral

Contrairement aux idées reçues, une entité ne se déplace pas instantanément dans le Monde Astral ! Comme toute matière et énergie, elle ne peut dépasser la vitesse de la lumière (300 000 km/seconde).

Dans la plupart de leurs déplacements, les entités se déplacent au maximum à quelques centaines de km/h en Astral (selon leur score de Vitesse Astrale, multiplié par 10 km/h).

Toutefois, lors d'une conjuration, l'entité est violemment arrachée à son lieu de résidence et est attirée à une vitesse proche de celle de la lumière ! La plupart des esprits habitent en milieu naturel ou dans le creux de la roche, leur arrivée ne demandera que quelques secondes ou minutes en général.

Démon



Expérience : 9 + ÂME

DÉFENSE	Face : 8 + ÂME	Bras d'arme : 8 + ÂME
	Bras bouclier : 8 + ÂME	Dos : 4 + ÂME

ASTRAL	Attaque : 4+ÂME	Initiative : 4+ÂME	Recherche : 4+ÂME
	Défense : 4+ÂME	Furtivité : 4+ÂME	Vitesse : 4+ÂME

RÉSIS.	POIS. : 2+ÂME	MALA. : 4+ÂME	MAGIE : 6+ÂME	MENT. : 6+ÂME
--------	------------------	------------------	------------------	------------------

3D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
18		Tête	4+ÂME	
11-17		Torse	10+ÂME	
10		Aile G.	7+ÂME	
9		Aile D.	7+ÂME	
8		Bras G.	7+ÂME	
7		Bras D.	7+ÂME	
6		Bassin	7+ÂME	
5		Queue	7+ÂME	
4		Jambe G.	8+ÂME	
3		Jambe D.	8+ÂME	

Pts Consc. (ÂME x 5)	INIT : (4+ÂME)	MORAL (3+ÂME)	Pts Magie : (ÂME x 8)
-------------------------	-------------------	------------------	--------------------------

Issus des cauchemars et des terreurs les plus profondes des vivants, les démons règnent sur les enfers et les damnés...

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 8+ÂME, Combat avec une arme au choix : 8+ÂME, Esquive : 8, Fouille : 8+ÂME, Furtivité : 8+ÂME, Pistage : 6+ÂME, Intimidation : 10+ÂME, Baratin : 8+ÂME, Marchandage : 8+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 8+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 8+ÂME, Flairer : 8+ÂME, Goûter : 8+ÂME, Observer : 8+ÂME, Palper : 8+ÂME, Perception auditive : 8+ÂME

Spécial : Les démons sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un démon a 2 sortilèges ou pouvoirs par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME

Aspect immatériel : un démon apparaît comme une fumée noirâtre dans laquelle scintillent deux yeux enragés. Il s'exprime par chuintements et croassements. La vision d'un démon dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, le démon lui fera progressivement prendre son aspect préféré : cornes, ailes, sabots... La vision d'un démon dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE+ÂME (11 + ÂME).

Démon de combat



Expérience : 13 + ÂME

DÉFENSE	Face : 14 + ÂME	Bras d'arme : 14 + ÂME
	Bras bouclier : 14 + ÂME	Dos : 7 + ÂME

ASTRAL	Attaque : +ÂME	Initiative : 2+ÂME	Recherche : 2+ÂME
	Défense : 1+ÂME	Furtivité : 2+ÂME	Vitesse : 1+ÂME

RÉSIS.	POIS. : 8+ÂME	MALA. : 9+ÂME	MAGIE : 3+ÂME	MENT. : 3+ÂME
--------	------------------	------------------	------------------	------------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12		Tête	6+ÂME	
7-11		Torse	14+ÂME	
6		Bassin	9+ÂME	
5		Bras gauche	9+ÂME	
4		Bras droit	9+ÂME	
3		Jambe G.	10+ÂME	
2		Jambe D.	10+ÂME	

Pts Consc. (ÂME x 5)	INIT : (5+ÂME)	MORAL (5+ÂME)	Pts Magie : (ÂME x 8)
-------------------------	-------------------	------------------	--------------------------

Provenant de la violence tapie au cœur de l'âme des mortels, ces démons forment l'ossature des armées démoniaques. Seuls la guerre et la violence ont de l'intérêt à leurs yeux !

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 12+ÂME, Combat avec une arme au choix : 12+ÂME, Combat à deux mains : 12+ÂME, Esquive : 14, Fouille : 12+ÂME, Furtivité : 7+ÂME, Pistage : 6+ÂME, Intimidation : 10+ÂME, Baratin : 6+ÂME, Marchandage : 6+ÂME, Science (Poliurcétique) : 9+ÂME, Stratégie : 9+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 4+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 5+ÂME, Flairer : 9+ÂME, Goûter : 8+ÂME, Observer : 9+ÂME, Palper : 8+ÂME, Perception auditive : 9+ÂME

Spécial : Les démons de combat sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un démon de combat a 2 sortilèges ou pouvoirs, orientés vers le combat et la protection, par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME

Aspect immatériel : un démon de combat apparaît comme une fumée noirâtre bouillonnante dans laquelle scintillent deux yeux enragés. Il s'exprime par grognements et hurlements. La vision d'un démon de combat dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (12).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, le démon de combat lui fera progressivement prendre son aspect préféré : griffes, écailles, épines osseuses, cornes... La vision d'un démon de combat dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE+ÂME (12 + ÂME).

Démon de séduction



Expérience : 12 + ÂME

DÉFENSE	Face : 8 + ÂME	Bras d'arme : 8 + ÂME
	Bras bouclier : 8 + ÂME	Dos : 4 + ÂME

ASTRAL	Attaque : 6+ÂME	Initiative : 4+ÂME	Recherche : 4+ÂME
	Défense : 5+ÂME	Furtivité : 4+ÂME	Vitesse : 5+ÂME

RÉSIS.	POIS. : 2+ÂME	MALA. : 5+ÂME	MAGIE : 7+ÂME	MENT. : 8+ÂME
--------	------------------	------------------	------------------	------------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12		Tête	4+ÂME	
8-11		Torse	10+ÂME	
7		Queue	7+ÂME	
6		Bassin	7+ÂME	
5		Bras gauche	7+ÂME	
4		Bras droit	7+ÂME	
3		Jambe G.	8+ÂME	
2		Jambe D.	8+ÂME	

Pts Consc. (ÂME x 5)	INIT : (3+ÂME)	MORAL (4+ÂME)	Pts Magie : (ÂME x 8)
-------------------------	-------------------	------------------	--------------------------

Du plus profond de leurs désirs secrets, plaisirs interdits ou rêves d'excès, les mortels ont fait jaillir les démons de séduction. Leur puissance provient des désirs cachés, non de la violence... Et ils sont redoutables !

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 5+ÂME, Combat avec une arme au choix : 5+ÂME, Esquive : 8, Fouille : 6+ÂME, Perception auditive : 8+ÂME, Furtivité : 10+ÂME, Pistage : 6+ÂME, Séduction : 14+ÂME, Science (Un plaisir, au choix...) : 14+ÂME, Baratin : 12+ÂME, Marchandage : 12+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 8+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 5+ÂME, Flairer : 8+ÂME, Goûter : 10+ÂME, Observer : 8+ÂME, Palper : 10+ÂME

Spécial : Les démons de séduction sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un démon de séduction a 2 sortilèges ou pouvoirs, orientés vers la séduction et la domination d'autrui, par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME
Aspect immatériel : un démon de séduction apparaît comme un ensemble d'entrelacs brumeux et colorés, parcouru de bulles chatoyantes et parfumées. Il s'exprime par des petits gloussements et chuchotements surexcités.. La vision d'un démon de séduction dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, le démon de séduction lui fera progressivement prendre son aspect préféré : appendices, sécrétions parfumées, petits gâteaux sucrés... La vision d'un démon de séduction dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau NORMAL+ÂME (9 + ÂME).

Élémental de l'Air



Expérience : 12 + ÂME

DÉFENSE	Face : 16 + ÂME	Bras d'arme : 16 + ÂME
	Bras bouclier : 16 + ÂME	Dos : 8 + ÂME

ASTRAL	Attaque : 2+ÂME	Initiative : 4+ÂME	Recherche : 2+ÂME
	Défense : 4+ÂME	Furtivité : 6+ÂME	Vitesse : 2+ÂME

RÉSIS.	POIS. : 2+ÂME	MALA. : 3+ÂME	MAGIE : 7+ÂME	MENT. : 5+ÂME
--------	------------------	------------------	------------------	------------------

3D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
18		Tête	4+ÂME	
10-17		Torse	10+ÂME	
9		Aile G.	7+ÂME	
8		Aile D.	7+ÂME	
7		Bras G.	7+ÂME	
6		Bras D.	7+ÂME	
5		Bassin	7+ÂME	
4		Jambe G.	8+ÂME	
3		Jambe D.	8+ÂME	

Pts Consc. (ÂME x 5)	INIT : (6+ÂME)	MORAL (2+ÂME)	Pts Magie : (ÂME x 8)
-------------------------	-------------------	------------------	--------------------------

Enfants du vent et des tempêtes, les élémentaux de l'Air suivent les brises et les souffles au gré de leurs fantaisies...

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 4+ÂME, Esquive : 16, Fouille : 14+ÂME, Furtivité : 14+ÂME, Pistage : 12+ÂME, Baratin : 12+ÂME, Marchandage : 12+ÂME, Science (Musique) : 15+ÂME, Science (Climatologie) : 16+ÂME, Science (Parfumerie) : 16+ÂME, Science (Ornithologie) : 16+ÂME, Voler (30 km/h / point d'ÂME) : 18+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 12+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 7+ÂME, Flairer : 15+ÂME, Goûter : 4+ÂME, Observer : 4+ÂME, Palper : 3+ÂME, Perception auditive : 15+ÂME

Spécial : Les élémentaux de l'air sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un élémental de l'air a 2 sortilèges ou pouvoirs, en rapport avec l'air, par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME

Aspect immatériel : un élémental de l'air apparaît comme un tourbillon de vent au cœur duquel scintillent deux yeux d'un blanc glacé. Il s'exprime en émettant des odeurs et des parfums. La vision d'un élémental de l'air dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, l'élémental lui fera progressivement prendre un aspect éthéré et aérien : plumes colorées, brume s'élevant de sa peau, voix ventueuse... La vision d'un élémental de l'air dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau NORMAL+ÂME (9 + ÂME).

Élémental de la Terre



	Matériel	Spirituel
BEA	+ÂME	XX
FOR	5+ÂME	+2+ÂME
COO	+ÂME	XX
DEX	+ÂME	XX
RES	5+ÂME	+ÂME
PER	1+ÂME	XX
INT	1+ÂME	+ÂME
VOL	4+ÂME	+1+ÂME
REF	1+ÂME	+ÂME

Expérience : 14 + ÂME

DÉFENSE	Face :		Bras d'arme :	
	5 + ÂME		5 + ÂME	
	Bras bouclier :		Dos :	
	5 + ÂME		2 + ÂME	

ASTRAL	Attaque :		Initiative :		Recherche :	
	8+ÂME		2+ÂME		2+ÂME	
	Défense :		Furtivité :		Vitesse :	
	5+ÂME		2+ÂME		5+ÂME	

RÉSIS.	POIS. :	MALA. :	MAGIE :	MENT. :
	10+ÂME	14+ÂME	6+ÂME	9+ÂME

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	10	Tête	7+ÂME	
7-11	10	Torse	16+ÂME	
6	10	Bassin	10+ÂME	
5	10	Bras gauche	10+ÂME	
4	10	Bras droit	10+ÂME	
3	10	Jambe G.	11+ÂME	
2	10	Jambe D.	11+ÂME	

Pts Cons.	INIT :	MORAL	Pts Magie :
(ÂME x 5)	(2+ÂME)	(9+ÂME)	(ÂME x 8)

Créatures des roches et de la végétation, esprits de la terre et du métal, les élémentaux de la Terre sont lents, robustes et taciturnes. Durs comme le granit et obtus comme l'acier !

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 14+ÂME, Esquive : 5, Fouille : 6+ÂME, Furtivité : 4+ÂME, Pistage : 8+ÂME, Baratin : 4+ÂME, Marchandage : 4+ÂME, Science (Géologie) : 15+ÂME, Science (Minéralogie) : 16+ÂME, Science (Animaux terrestres) : 16+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 4+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 7+ÂME, Flairer : 4+ÂME, Goûter : 4+ÂME, Observer : 4+ÂME, Palper : 15+ÂME, Perception auditive : 8+ÂME

Spécial : Les élémentaux de la Terre sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un élémental de la Terre a 2 sortilèges ou pouvoirs, en rapport avec la terre, les métaux, la solidité, par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME
Aspect immatériel : un élémental de la Terre apparaît comme une masse terreuse inconstante au cœur de laquelle scintillent deux yeux d'un vert profond. Il s'exprime en émettant des grondements et grincements rocheux. La vision d'un élémental de la Terre dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, l'élémental lui fera progressivement prendre un aspect rocheux et végétal, avec une voix profonde aux relents d'humus et de pierre... La vision d'un élémental de la Terre dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE+ÂME (12 + ÂME).

Élémental de l'Eau



	Matériel	Spirituel
BEA	1+ÂME	+ÂME
FOR	+ÂME	+ÂME
COO	5+ÂME	+2+ÂME
DEX	5+ÂME	+2+ÂME
RES	+ÂME	+ÂME
PER	3+ÂME	+1+ÂME
INT	3+ÂME	+1+ÂME
VOL	3+ÂME	+1+ÂME
REF	3+ÂME	+1+ÂME

Expérience : 13 + ÂME

DÉFENSE	Face :		Bras d'arme :	
	16 + ÂME		16 + ÂME	
	Bras bouclier :		Dos :	
	16 + ÂME		8 + ÂME	

ASTRAL	Attaque :		Initiative :		Recherche :	
	6+ÂME		6+ÂME		6+ÂME	
	Défense :		Furtivité :		Vitesse :	
	6+ÂME		6+ÂME		6+ÂME	

RÉSIS.	POIS. :	MALA. :	MAGIE :	MENT. :
	2+ÂME	5+ÂME	9+ÂME	9+ÂME

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12		Tête	4+ÂME	
7-11		Torse	10+ÂME	
6		Bassin	7+ÂME	
5		Nageoire G.	7+ÂME	
4		Nageoire D.	7+ÂME	
3		Jambe G.	8+ÂME	
2		Jambe D.	8+ÂME	

Pts Cons.	INIT :	MORAL	Pts Magie :
(ÂME x 5)	(8+ÂME)	(4+ÂME)	(ÂME x 8)

Esprits de l'eau et des liquides, les élémentaux de l'Eau habitent les mers, les rivières et les océans. Fluides et souples, ils sont curieux de tout et adorent créer !

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 4+ÂME, Esquive : 16, Fouille : 12+ÂME, Furtivité : 14+ÂME, Pistage : 6+ÂME, Baratin : 10+ÂME, Marchandage : 10+ÂME, Science (Hydraulique) : 15+ÂME, Science (Animaux marins) : 16+ÂME, Science (Océanographie) : 16+ÂME, Natation : 18+ÂME, Navigation : 18+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 10+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 7+ÂME, Flairer : 4+ÂME, Goûter : 8+ÂME, Observer : 8+ÂME, Palper : 3+ÂME, Perception auditive : 15+ÂME

Spécial : les élémentaux de l'Eau sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un élémental de l'Eau a 2 sortilèges ou pouvoirs, en rapport avec l'eau et les illusions, par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME

Aspect immatériel : un élémental de l'Eau apparaît comme une vague ou un tourbillon marin au cœur de laquelle scintillent deux yeux d'un bleu gris profond. Il s'exprime en émettant des gargouillis et des bruits aquatiques. La vision d'un élémental de l'Eau dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, l'élémental lui fera progressivement prendre un aspect aquatique : écailles argentées, algues en guise de cheveux, voix évoquant le ressac... La vision d'un élémental de l'Eau dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE+ÂME (12 + ÂME).

Élémental du Feu



Expérience : 9 + ÂME

	Matériel	Spirituel
BEA	3+ÂME	+1+ÂME
FOR	4+ÂME	+1+ÂME
COO	5+ÂME	+2+ÂME
DEX	5+ÂME	+2+ÂME
RES	+ÂME	XX
PER	+ÂME	XX
INT	+ÂME	+ÂME
VOL	+ÂME	+ÂME
REF	+ÂME	+ÂME

DÉFENSE	Face :		Bras d'arme :	
	16 + ÂME		16 + ÂME	
	Bras bouclier :		Dos :	
	16 + ÂME		8 + ÂME	

ASTRAL	Attaque :		Initiative :		Recherche :	
	2+ÂME		2+ÂME		2+ÂME	
	Défense :		Furtivité :		Vitesse :	
	2+ÂME		2+ÂME		2+ÂME	

RÉSIS.	POIS. :	MALA. :	MAGIE :	MENT. :
	2+ÂME	3+ÂME	3+ÂME	3+ÂME

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12		Tête	4+ÂME	
7-11		Torse	10+ÂME	
6		Bassin	7+ÂME	
5		Bras gauche	7+ÂME	
4		Bras droit	7+ÂME	
3		Jambe G.	8+ÂME	
2		Jambe D.	8+ÂME	

Pts Cons.	INIT :	MORAL	Pts Magie :
(ÂME x 5)	(6+ÂME)	(2+ÂME)	(ÂME x 8)

Esprits de la lave et de la flamme, les élémentaux du Feu sont sauvages, indomptables et plutôt inconscients ! Ils peuvent être drôles et amicaux, et soudainement se mettre à incendier tout leur environnement, par jeu.

Compétences : Base : 3+ÂME, Bagarre : 14+ÂME, Esquive : 16, Fouille : 5+ÂME, Furtivité : 4+ÂME, Pistage : 4+ÂME, Baratin : 3+ÂME, Marchandage : 4+ÂME, Science (Thermodynamique) : 15+ÂME, Science (Vulcanologie) : 16+ÂME, Parler/Lire/Écrire une langue : 4+ÂME, Connaissance des créatures magiques : 7+ÂME, Flairer : 5+ÂME, Goûter : 18+ÂME, Observer : 9+ÂME, Palper : 3+ÂME, Perception auditive : 3+ÂME

Spécial : Les élémentaux du Feu sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle. En moyenne, un élémental du Feu a 2 sortilèges ou pouvoirs, en rapport avec le feu, la lumière ou la chaleur, par point d'ÂME, avec un score de 8+ÂME, Matérialisation / Dématérialisation : 8+ÂME

Aspect immatériel : un élémental du Feu apparaît comme une flamme vive au cœur de laquelle scintillent deux yeux d'un blanc de supernova. Il s'exprime en émettant des crépitements. La vision d'un élémental du Feu dans son aspect immatériel impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11).

Aspect symbolique : Incarné dans un être vivant, l'élémental lui fera progressivement prendre un aspect enflammé : peau charbonneuse parcourue de flammes, cheveux de feu vif, yeux d'un rouge de braise... La vision d'un élémental de l'air dans son aspect physique impose de faire un TEST DE MORAL de niveau TRÈS DIFFICILE+ÂME (13 + ÂME).

Créatures fantastiques

Issues du folklore et des légendes, ces créatures sont évocatrices des contes de fée et des plus anciennes traditions des peuples : géants, dragons, zombies...

Nous ne présentons que quelques unes de ces créatures ici, mais nul doute que vous aurez à cœur de créer les vôtres, issues de vos légendes et de vos lectures !

Comme toujours, n'oubliez pas que ces êtres doivent toujours avoir une logique qui leur est propre : une créature chthonienne par exemple n'aura pas spontanément envie de s'installer dans une forêt, mais privilégiera les grottes, les montagnes et les failles...

Amusez vous, et créez des êtres cohérents dans leur écosystème ou, si ce n'est pas le cas, inventez une bonne raison : créatures invoquées autrefois par un sorcier, qui les a oubliées ensuite, tribu ayant migré pour fuir une famine ou un prédateur, etc.



Araignée géante



BEA	1
FOR	8
COO	8
DEX	4
RES	8
PER	4
INT	2
VOL	1
REF	1

Expérience : 9

DÉFENSE :		Face : 15	Flanc : 15	Dos : 7	
RÉSIS.		POIS. : 16	MALA. : 17	MAGIE : 3	MENT. : 3
Pts. Con. : 36		INIT. : 9	MORAL : 9	Pts. Magic : XX	
2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels	
12		Chélicères	10		
7-11	6	Céphalothorax	22		
6	8	Abdomen	23		
5	2	Paire pattes av. G	13		
4	2	Paire pattes av. D	13		
3	2	Paire pattes ar. G	13		
2	2	Paire pattes ar. D.	13		
Pts de vie fixes : 62		Actuels :			

Chasseuses silencieuses et patientes, les araignées géantes sont de nombreuses sortes. Certaines chassent en extérieur, sans utiliser de toile, d'autres tissent d'immenses filets gluants pour piéger les animaux et les hominidés. Ce sont des prédatrices terrifiantes qui peuvent atteindre les 3 mètres de haut pour une envergure de pattes déployées de 8 mètres...

Compétences : Base : 3, Morsure : 19 (Dégâts : succès+4, poison TOXICITÉ 14, -1 Point de Vie OU -2 points de Conscience par dé d'échec à la RESISTANCE AU POISON), Esquive : 15, Fouille : 10, Perception vibratoire par les pattes : 18, Furtivité : 18, Natation : 13, Course : 13 Escalade : 20, Pistage : 14., Flairer : 2, Goûter : 2, Observer : 2, Palper : 8, Perception auditive : 2

Spécial : Lors de ses attaques, l'araignée pourra injecter plus ou moins de venin. Autant que possible, elle essaiera de paralyser sa victime (perte de points de conscience uniquement) pour la manger ensuite. La morsure mortelle n'interviendra que si elle est en danger réel. Chaque araignée grégaire tisse de longues toiles aux fils solides (protection 4 et 5 points de vie par fil) et gluants (si une victime est piégée dans une toile, elle devra réussir un jet de FORCE ou de COORDINATION de niveau DIFFICILE (11) pour s'échapper, ou parvenir à la trancher ou y mettre le feu. Il est possible de réessayer chaque Tour, avec un bonus cumulable de +1 par Tour.

Bien entendu cela risque fort d'attirer l'attention de l'Araignée géante, qui percevra les vibrations de sa toile !

Les chasseuses, quant à elles, se contentent de ligoter leurs proies dans des cocons, sans tisser de toile.

Voir une araignée géante impose de faire un TEST DE MORAL de niveau COMPLEXE (17)

Chimère



BEA	1
FOR	10
COO	5
DEX	5
RES	7
PER	5
INT	4
VOL	4
REF	2

Expérience : 5

DÉFENSE :		Face : 13		Flanc : 13		Dos : 6			
RÉSIS.		POIS. : 14		MALA. : 18		MAGIE : 8		MENT. : 10	
Pts. Con. : 32		INIT. : 7		MORAL. : 11		Pts. Magie : XX			
3D6		Prot.		Zone		Pts Vie		Actuels	
18		2		Tête de lion		9			
17		6		Tête de dragon		9			
16		3		Tête de chèvre		9			
11-15		4		Torse		20			
10		3		Aile G.		12			
9		3		Aile D.		12			
8		6		Queue		13			
7		4		Bassin		12			
6		3		Patte avant G.		12			
5		3		Patte avant D.		12			
4		3		Patte arr. G.		13			
3		3		Patte arr. D.		13			
Pts de vie fixes : 57				Actuels :					

Les chimères sont issues de l'imaginaire collectif méditerranéen. Ces créatures sont en fait un mélange de plusieurs animaux dans un corps unique. La chimère proposée ici est la plus courante : corps et tête de lion queue, ailes et tête de dragon, tête de chèvre.

De nombreuses autres variantes existent !

Compétences : Base : 5, Griffes : 22 (Dégâts : 1D6+1), Morsure (tête de lion):22 (Dégâts : 1D6+1), Morsure (tête de dragon) : 22 (Dégâts 1D6+1, poison TOX 10, paralyse 1 Tour / Dé d'échec), Coup de cornes (tête de chèvre): 22 (1D3+1), Coup de queue : 17 (Dégâts 2D6), Esquive : 13, Fouille : 14, Perception auditive : 11, Observer : 12, Flairer : 12, Furtivité : 12, Course : 14, Vol : 14, Pistage : 12, Goûter : 9, Palper : 5

Spécial : Chaque tête peut attaquer indépendamment des autres (à raison d'une action à la fois).

La tête de dragon peut soit mordre, soit souffler du feu jusqu'à 6 mètres (dégâts 1D6, peut enflammer des matériaux)

Voir une chimère impose de faire un TEST DE MORAL de niveau EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15)

Dragon ardent



BEA	3
FOR	15
COO	12
DEX	8
RES	15
PER	7
INT	8
VOL	15
REF	10

Expérience : 40

DÉFENSE :	Face : 31	Flanc : 31	Dos : 15
-----------	-----------	------------	----------

RÉSIS.	POIS. : 30	MALA. : 45	MAGIE : 35	MENT. : 40
--------	------------	------------	------------	------------

Pts. Con. : 75	INIT. : 22	MORAL : 30	Pts. Magie : 50
----------------	------------	------------	-----------------

3D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
18	11	Tête	23	
17	15	Cou	30	
11-16	18	Torse	39	
10	12	Aile G.	27	
9	12	Aile G.	27	
8	15	Bassin	27	
7	15	Queue	30	
6	12	Bras G.	27	
5	12	Bras D.	27	
4	15	Patte G.	30	
3	15	Patte D.	30	

Pts de vie fixes : 123	Actuels :
------------------------	-----------

Les dragons ardents sont intimement liés au feu et dégagent en permanence une chaleur insoutenable accompagnée de flammes et de fumée. Territoriaux et agressifs, ils se considèrent supérieurs à toutes les autres créatures. Les trésors qu'ils accumulent servent à affirmer leur position sociale au sein de leur peuple. Une femelle pèse environ 8 tonnes avec une longueur de 30 mètres pour une envergure de 60 mètres, un mâle pèse 6 tonnes, mesure 20 mètres avec une envergure de 40 m.

Compétences : Base : 9, Griffes : 37 (Dégâts : 3D6+15), Morsure : 37 (Dégâts:3D6+25), Esquive : 31, Fouille : 24, Perception auditive : 26, Observer : 24, Flairer : 26,, Goûter : 22, Palper : 14, Furtivité : 30, Vol: 30, Décorporation : 30, Parler / lire : écrire la plupart des langues modernes et anciennes : 35

Spécial : Un dragon ardent maîtrise une douzaine de sortilèges au minimum, au niveau 25.

Il peut souffler jusqu'à 30 mètres, dégâts localisés sur la table des explosions (2D6+6)

Il peut voler jusqu'à 120 km/h, sa vitesse diminue de 10 km/h par tranche de 200 kg transportés.

Voir un dragon ardent impose de faire un TEST DE MORAL de niveau COMPLEXE.(18)

Géant des collines



BEA	2
FOR	12
COO	3
DEX	3
RES	8
PER	4
INT	2
VOL	3
REF	2

Expérience : 7

DÉFENSE :	Face : 11/16	Boucl. : 16	Flanc : 11	Dos : 5
-----------	--------------	-------------	------------	---------

RÉSIS.	POIS. : 16	MALA. : 19	MAGIE : 7	MENT. : 8
--------	------------	------------	-----------	-----------

Pts. Con. : 36	INIT. : 5	MORAL : 11	Pts. Magie : 14
----------------	-----------	------------	-----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	2	Tête	10	
7-11	4	Torse	22	
6	4	Bassin	13	
5	4	Bras Gauche	13	
4	4	Bras Droit	13	
3	4	Jambe Gauche	14	
2	4	Jambe Droite	14	

Pts de vie fixes : 62	Actuels :
-----------------------	-----------

Les géants des collines représentent les forces naturelles incontrôlées qui parcourent les campagnes et les forêts. Leurs pas font les tremblements de terre, leurs grognements ébranlent les maisons... D'une intelligence ordinaire, ils sont par contre extrêmement obstinés et surtout d'une force redoutable. Ils mesurent en moyenne entre 6 et 8 mètres de haut pour un poids de 800 kg à 2 tonnes.

Compétences : Base : 8, Bagarre : 16 (Dégâts : succès+12), Mêlée a une main:17 (gourdin, tronc d'arbre... Dégâts : 2D6+12), Parer (grand bouclier de fer +4) : 5, Lancer de rochers : 17 (dégâts 1D6+12), Esquive: 11, Fouille : 9, Perception auditive : 9, Observer : 12, Flairer : 9, Furtivité: 7, Survie en plaine: 12, Survie en forêt: 12, Pistage : 12, Parler/Lire/Écrire une langue : 10, Parler aux animaux des forêts : 10, Goûter : 8, Palper : 8

Spécial : Les géants des collines peuvent devenir totalement invisibles quand ils sont en milieu naturel (plaine ou forêt) en dépensant 1 point de Magie, en 1 Action. Cette dissimulation magique entraîne un malus de -4 pour toute tentative de les repérer, même de façon magique, par contre elle leur empêche de faire toute autre action que des déplacements furtifs ou l'utilisation de pouvoirs mentaux. La moindre action ou attaque leur fait perdre instantanément leur invisibilité, qui peut toutefois être réactivée en dépensant de nouveau 1 point de Magie et 1 Action.

Pouvoirs mentaux : Armure Corporelle (Voie de la Matière) : 10, Télékinésie (Voie de la Matière) : 10

Voir un géant des collines impose de faire un TEST DE MORAL de niveau COMPLEXE.(17)

Géant du froid



BEA	2
FOR	14
COO	5
DEX	5
RES	12
PER	3
INT	4
VOL	5
REF	3

Expérience : 16

DÉFENSE :	Face : 15/20	Boucl. : 20	Flanc : 15	Dos : 7
-----------	--------------	-------------	------------	---------

RÉSIS.	POIS. : 24	MALA. : 29	MAGIE : 11	MENT. : 13
--------	------------	------------	------------	------------

Pts. Con. : 60	INIT. : 8	MORAL : 17	Pts. Magie : 24
----------------	-----------	------------	-----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	8	Tête	18	
7-11	8	Torse	32	
6	8	Bassin	22	
5	8	Bras Gauche	22	
4	8	Bras Droit	22	
3	8	Jambe Gauche	24	
2	8	Jambe Droite	24	

Pts de vie fixes : 99	Actuels :
-----------------------	-----------

Les géants du froid vivent sur les banquises et les sommets enneigés. Ces êtres ressemblent à des humains gigantesques, aux yeux bleus et aux cheveux blonds ou blancs. La plupart d'entre-eux arborent des difformités, toutefois certains sont extrêmement beaux et sages. Leur taille varie de 3 mètres de haut à plusieurs centaines de mètres pour les plus grands et anciens ! Le géant présenté ici mesure environ 10 mètres de haut pour un poids de 1 tonne. Le score de PROTECTION correspond à l'épaisseur de leur peau. Si une armure est portée, elle devra donc être ajoutée...

Compétences : Base : 9, Bagarre : 20 (Dégâts : succès+14), Mêlée à une main:21, Mêlée à deux mains : 21, Esquive : 15, Fouille : 8, Observer: 10, Flairer : 8, Perception auditive : 8, Furtivité: 12, Parler/ Lire/Écrire une langue : 12, Pistage: 12, Ski : 18., Parer (grand bouclier de fer +4) : 5, Palper : 9, Goûter : 9.

Spécial : Les géants du froid sont totalement immunisés au froid et à ses conséquences, ainsi qu'aux maladies et poisons d'origine naturelle.

Pouvoirs mentaux : Animation suspendue (Voie du Corps) : 12, Armure Corporelle (Voie de la Matière) : 12, Dard de douleur (Sorcellerie) : 14, Éclair (Sorcellerie, apparaît sous une forme glacée) : 14, Malédiction de Terreur (Sorcellerie) : 15, Métamorphose (Sorcellerie) : 15, Télékinésie (Voie de la Matière) : 10

Voir un géant du froid impose de faire un TEST DE MORAL de niveau COMPLEXE.(17)

Licorne



BEA	9
FOR	7
COO	7
DEX	7
RES	5
PER	6
INT	4
VOL	5
REF	5

Expérience : 14

DÉFENSE :	Face : 20	Flanc : 20	Dos : 10
-----------	-----------	------------	----------

RÉSIS.	POIS. : 24	MALA. : 29	MAGIE : 11	MENT. : 13
--------	------------	------------	------------	------------

Pts. Con. : 24	INIT. : 8	MORAL : 17	Pts. Magie : 30
----------------	-----------	------------	-----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	6	Tête	7	
7-11	6	Poitrail	16	
6	6	Bassin	16	
5	6	Jambe ar. G.	11	
4	6	Jambe ar. D.	11	
3	6	Jambe av. G.	11	
2	6	Jambe av. D.	11	

Pts de vie fixes : 37	Actuels :
-----------------------	-----------

Les licornes sont extrêmement rare, on ne le croise que dans les plus profondes forêts. Sa corne est un réceptacle de Magie aussi puissant que l'orichalque, ce qui fait que de nombreux chasseurs spécialisés la traquent. Seule une jeune fille vierge peut apprivoiser une licorne... Les licornes sont bénies par les puissances du bien, mais on raconte que certaines d'entre-elles sont noires car la Mort leur a accordé sa propre bénédiction...

Compétences : Base : 9, Corne : 15 (dégâts : 1D6+5), Esquive : 20, Fouille: 14, Perception auditive : 15, Observer : 12, Flairer : 14, Goûter: 14, Furtivité : 18, Survie en plaine : 17, Survie en forêt : 17, Pistage : 8, Course : 20, Palper : 9

Spécial : Les licornes sont totalement immunisées aux maladies et poisons d'origine naturelle. La corne des licornes blanches fait le double de dégâts sur les démons, et celle des licornes noires fait le double de dégâts sur les non-morts.

Pouvoirs mentaux : Animation suspendue (Voie du Corps) : 20, Malédiction de Terreur (Sorcellerie) : 20, Métamorphose (Sorcellerie) : 20

Voir une licorne impose de faire un TEST DE MORAL de niveau EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15), sauf pour les jeunes filles vierges.

Manticore



BEA	2
FOR	9
COO	6
DEX	6
RES	7
PER	6
INT	2
VOL	2
REF	1

Expérience : 14

DÉFENSE :	Face : 17	Flanc : 17	Dos : 8
-----------	-----------	------------	---------

RÉSIS.	POIS. : 14	MALA. : 16	MAGIE : 4	MENT. : 5
--------	------------	------------	-----------	-----------

Pts. Con. : 32	INIT. : 7	MORAL : 9	Pts. Magie : 8
----------------	-----------	-----------	----------------

3D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
18	3	Tête	9	
12-17	5	Poitrail	20	
11	2	Aile G.	12	
10	2	Aile D.	12	
8-9	4	Bassin	12	
7	2	Queue	12	
6	5	Patte ar. G.	13	
5	5	Patte ar. D.	13	
4	5	Patte av. G.	13	
3	5	Patte av. D.	13	

Pts de vie fixes : 57	Actuels :
-----------------------	-----------

Les manticores vivent dans les zones désertiques et se nourrissent d'absolument toutes les proies disponibles... Elles ont soit une tête humaine, soit léonine. Un corps de lion massif, des ailes de chauve-souris ou d'aigle et une queue de scorpion ou hérissée de piquants. Cette créature attaque souvent en embuscade.

Compétences : Base : 6, Morsure : 18 (Dégâts : 1D6+9), Griffes : 16 (Dégâts:1D6+9), Esquive : 17, Fouille : 14, Perception auditive : 14, Observer : 13, Flairer : 16, Palper : 6, Goûter : 12, Furtivité : 14, Natation : 13, Pistage : 14, Vol : 14.

Spécial : Si la queue est hérissée de piquants, ceux-ci peuvent être violemment projetés jusqu'à 1 mètre par succès. Projection de piquants : 20 (Dégâts de 1 par succès obtenu. Les piquants sont empoisonnés avec une TOXICITÉ de 1 par succès, -1 point de vie à la zone touchée par dé d'échec à la RESISTANCE AU POISON.)

Si la queue est une queue de scorpion, le dard peut toucher jusqu'à 2 mètres de distance. Coup de dard : 20 (dégâts 1D3+9, poison TOXICITÉ de 12, les effets sont les mêmes que pour les piquants).

Voir une manticore impose de faire un TEST DE MORAL de niveau TRÈS DIFFICILE (13).

Momie



BEA	1
FOR	3
COO	2
DEX	1
RES	8
PER	1
INT	2
VOL	2
REF	2

Expérience : 10

DÉFENSE :	Face : 11	Boucl. : 11	Flanc : 8	Dos : 4
-----------	-----------	-------------	-----------	---------

RÉSIS.	POIS. : 16	MALA. : 18	MAGIE : 6	MENT. : 6
--------	------------	------------	-----------	-----------

Pts. Con. : XX	INIT. : 3	MORAL : 9	Pts. Magie : 12
----------------	-----------	-----------	-----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12		Tête	10	
7-11		Torse	22	
6		Bassin	13	
5		Bras Gauche	13	
4		Bras Droit	13	
3		Jambe Gauche	14	
2		Jambe Droite	14	

Pts de vie fixes : 62	Actuels :
-----------------------	-----------

Les nécropoles du désert reçoivent les morts, souvent dans de grandes salles communes, seuls les plus riches ayant les moyens de se faire creuser des tombeaux privés. Afin de les accompagner dans l'autre monde comme serviteurs, des esclaves sont généralement sacrifiés rituellement et ensorcelés. Leur corps vidé de ses entrailles, enveloppé de bandes et de talismans ensorcelés, hante alors le tombeau du maître et en assure l'entretien et la protection.

Compétences : Base : 3, Bagarre : 7 (Dégâts : succès+3), Mêlée à une main : 8 (khepesh ou masse rituelle, dégâts : 1D3+5), Parer (petit bouclier rond en cuivre) : 3, Esquive : 8, Fouille : 8, Perception auditive : 6, Observer : 5 (vision dans le noir parfaite), Palper : 6, Goûter : 2, Flairer : 6, Furtivité : 6, Pistage : 8.

Spécial : les momies n'ont plus d'organes vitaux, ceux-ci sont conservés dans des vases spéciaux. Il est impossible de tuer une momie si ses quatre vases canopes ne sont pas détruits aussi.

Une fois neutralisée, celle-ci se régénère au rythme de 1 point de vie par heure sur chaque partie du corps. Seule la destruction d'une momie par le feu l'empêche de se ré-assembler. Son âme se transformera alors en spectre après 1D6 jours. Les momies sont bien entendu immunisées aux poisons et aux maladies d'origine naturelle.

Voir une momie impose de faire un TEST DE MORAL de niveau EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15).

Sphinx



BEA	4
FOR	8
COO	7
DEX	7
RES	6
PER	5
INT	3
VOL	4
REF	5

Expérience : 18

DÉFENSE :	Face : 19/23	Boucl. : 23	Flanc : 19	Dos : 9
-----------	--------------	-------------	------------	---------

RÉSIS.	POIS. : 12	MALA. : 16	MAGIE : 14	MENT. : 13
--------	------------	------------	------------	------------

Pts. Con. : 28	INIT. : 12	MORAL : 10	Pts. Magie : 28
----------------	------------	------------	-----------------

3D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
18	3	Tête	8	
12-17	5	Torse	18	
11	2	Aile G.	11	
10	2	Aile D.	11	
8-9	4	Bassin	12	
7	2	Queue	11	
6	5	Patte ar. G.	12	
5	5	Patte ar. D.	12	
4	5	Patte av. G.	12	
3	5	Patte av. D.	12	

Pts de vie fixes : 52	Actuels :
-----------------------	-----------

A l'origine, les sphinx symbolisaient l'union du dieu solaire avec le pouvoir royal : la puissance du lion céleste s'incarnait dans l'intelligence du souverain. Les sphinx sont souvent des grands mages ou des membres de la famille royale honorés par les dieux après leur mort. Ils renaissent sous la forme de ces créatures afin de garder les temples et les lieux de pouvoir : palais royal ou grand tribunal. Il arrive plus rarement qu'un sphinx soit puni et qu'il doive défendre un simple carrefour ou un passage.

Compétences : Base : 7, Griffes : 18 (Dégâts : 1D6+5), Mêlée à une main : 19 (khepesh, dégâts : 1D3+9), Parer (petit bouclier rond en cuivre) : 4, Tir à l'arc court : 14, Esquive : 19, Séduction : 12, Marchandage : 12, Intimidation : 13, Fouille : 11, Observer : 12, Flairer : 12, Perception auditive : 13, Palper : 10, Goûter : 10, Furtivité : 15, Natation : 15, Pistage : 13, Parler/Lire/Écrire une langue : 10, Survie dans le désert : 10, Vol : 16, Course : 15.

Spécial : 6 sortilèges de Magie, avec le talent de Sorcellerie (11), répartir 50 dés entre ces 6 sortilèges.

Les sphinx peuvent s'équiper d'un khepesh, d'un bouclier court et d'un arc court en cas de besoin. Leur peau est naturellement résistante (PROTECTION 5).

Voir un sphinx impose de faire un TEST DE MORAL de niveau EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15).

Troll de pierre



BEA	1
FOR	12
COO	3
DEX	2
RES	8
PER	3
INT	4
VOL	4
REF	2

Expérience : 19

DÉFENSE :	Face : 8	Flanc : 8	Dos : 4
-----------	----------	-----------	---------

RÉSIS.	POIS. : 16	MALA. : 20	MAGIE : 8	MENT. : 10
--------	------------	------------	-----------	------------

Pts. Con. : 36	INIT. : 5	MORAL : 12	Pts. Magie : 16
----------------	-----------	------------	-----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	10	Tête	10	
7-11	10	Torse	22	
6	10	Bassin	13	
5	10	Bras Gauche	13	
4	10	Bras Droit	13	
3	10	Jambe Gauche	14	
2	10	Jambe Droite	14	

Pts de vie fixes : 62	Actuels :
-----------------------	-----------

Les trolls de pierre habitent les montagnes et les landes désertiques. Ils n'aiment pas les humains et n'hésitent pas à attaquer ceux qui s'aventurent dans leurs domaines, toutefois c'est principalement pour qu'on les laisse tranquilles ! Ils ont l'aspect de gros rochers, de forme vaguement humanoïde, souvent couvert de mousse et de plantes sauvages. Les plus vieux d'entre eux se laissent souvent pétrifier en plein air pendant des décennies, afin d'avoir le temps «d'écouter respirer la terre». A leur réveil, il n'est pas rare qu'ils trouvent des nids d'oiseaux et des arbres sur leur crâne ! Les trolls de pierre sont d'excellents maçons et forgerons, souvent connaisseurs de l'art d'enchanter.

Compétences : Base : 5, Bagarre : 18 (Dégâts : 1D6+12), Mêlée à une main : 16 (une arme énorme, dégâts 2D6+15), Artisanat (Forge) : 15, Artisanat (Taille de pierre) : 15, Artisanat (Maçonnerie) : 15, Marchandage : 10, Esquive : 8, Fouille : 8, Observer : 6, Perception auditive : 8, Flairer : 8, Goûter : 8, Palper : 8, Furtivité : 7, Parler une langue : 7, Pistage : 6.

Spécial : les trolls de pierre sont totalement immunisés aux maladies et poisons d'origine naturelle. La lumière directe du soleil les pétrifie pendant 1D6 jours...

4 sortilèges de Magie, avec le talent de Sorcellerie (7), répartir 35 dés entre ces 4 sortilèges. Privilégier les sortilèges d'Ouverture / Fermeture, Enchantement, etc.

Voir un troll de pierre impose de faire un TEST DE MORAL de niveau EXTRÊMEMENT DIFFICILE (15).

Vampire



BEA	4
FOR	5
COO	5
DEX	5
RES	7
PER	5
INT	6
VOL	8
REF	8

Expérience : 27

DÉFENSE :	Face : 18/24	Boucl. : 24	Flanc : 18	Dos : 9
-----------	--------------	-------------	------------	---------

RÉSIS.	POIS. : 14	MALA. : 22	MAGIE : 24	MENT. : 24
--------	------------	------------	------------	------------

Pts. Con. : 32	INIT. : 13	MORAL : 15	Pts. Magie : 48
----------------	------------	------------	-----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12		Tête	9	
7-11		Torse	20	
6		Bassin	12	
5		Bras Gauche	12	
4		Bras Droit	12	
3		Jambe Gauche	13	
2		Jambe Droite	13	

Pts de vie fixes : 57	Actuels :
-----------------------	-----------

Les vampires inspirent la terreur dans le cœur des mortels depuis des siècles, et leur puissance les rend quasiment invulnérables. Souvent au sommet de la hiérarchie locale, seigneur ou grand dignitaire, leurs moyens leur permettent d'entretenir des forteresses, des armées privées, et pour les plus malins d'entre-eux, des juristes qui protègent légalement leurs intérêts...

Compétences : Base : 9, Bagarre : 12 (Dégâts : succès+5), Mêlée à une main : 18, Esquive : 18, Séduction : 15, Parade au bouclier : 6 (ajouter le score du bouclier choisi à la DÉFENSE), Marchandage : 15, Fouille : 14, Perception auditive : 14, Furtivité : 16, Natation : 11, Pistage : 16, Parler/Lire/Écrire une langue : 24, Flairer : 14, Goûter : 8, Observer : 14 (vision nocturne parfaite), Palper : 8

Spécial : les vampires sont allergiques au soleil. Pour chaque heure passée sous la lumière du soleil, le vampire perd 1 point de vie à chaque partie du corps exposée. Par contre, lorsque le vampire boit du sang de mortel, il regagne un point de vie par point de vie absorbé à sa victime (1 par tour à aspirer du sang), de plus il gagne un point de FORCE et un point d'INITIATIVE pour chaque tranche de 10 points de vie absorbés (sans pouvoir dépasser un bonus de +6). Les vampires sont immunisés aux armes non magiques ainsi qu'aux poisons et maladies d'origine naturelle.

10 pouvoirs de Mentalisme (base 14) ou Sorcellerie (base 13) avec 100 dés à répartir entre ces 10 pouvoirs.

Voir un Vampire impose de faire un TEST DE MORAL de niveau COMPLEXE (18)

Zombi



BEA	1
FOR	2
COO	1
DEX	1
RES	2
PER	2
INT	1
VOL	1
REF	1

Expérience : 2

DÉFENSE :	Face : 5/6	Boucl. : 6	Flanc : 5	Dos : 2
-----------	------------	------------	-----------	---------

RÉSIS.	POIS. : 4	MALA. : 5	MAGIE : 3	MENT. : 3
--------	-----------	-----------	-----------	-----------

Pts. Con. : XX	INIT. : 2	MORAL : 3	Pts. Magie : XX
----------------	-----------	-----------	-----------------

Pour localiser les dégâts, employez une table de l'espèce concernée (cheval, humain, etc.) avec une moyenne de 8 points de vie par membre, 4 à la tête et 10 au torse. Pour un petit animal (chien, lapin...) divisez les scores par 2.

Pts de vie fixes : X	Actuels :
----------------------	-----------

Les zombis sont les cadavres de malheureux n'ayant pas été incinérés ou enterrés en terre consacrée. Au bout de quelques jours, un résidu de force de vie revient dans leur chair pourrissante et il ne reste plus qu'une faim dévorante dans leur âme en souffrance. Les zombis cherchent instinctivement à se regrouper pour compenser leur lenteur et capturer des proies à dévorer, qui viendront ensuite augmenter leurs rangs si elles sont encore physiquement capables de se déplacer.

Compétences : Base : 2, Bagarre : 5, Mêlée à une main OU deux mains : 5 (dégâts selon l'arme), Fouille : 6, Perception auditive : 4, Observer : 3, Esquive : 5, Parer : 1 (généralement bouclier rouille ou pourri, limité à +1), Furtivité : 3, Parler la langue natale (lentement et en bavant...) : 4.

Spécial : En dehors des dégâts causés par le feu, seuls les dégâts FATALS causés à la tête tueront le zombi. Tous les autres, même les plus terribles, se régénéreront au rythme de 1 point de vie pour chaque tranche de 10 points de vie de victime dévorée.

De plus, étant déjà en piteux état, les zombis sont immunisés aux tests de stress mais pas aux pouvoirs d'attaque mentale (éclair psychique, domination mentale...)

Les zombis sont lents et ils se déplacent toujours à la moitié de la vitesse qu'ils auraient eu en marchant quand ils étaient vivants. Un humain zombi se déplacera donc à 2 km/h, un chien zombi à 4km/h, un géant zombi à 8 km/h, etc.

Si un zombi possède des ailes (dragon, aigle, chauve-souris...), il doit être « frais » pour pouvoir encore voler. Au delà de trois mois après leur mort, ils n'ont plus assez de surface portante pour voler...

Les zombis ne peuvent pas lancer de sorts ou utiliser de pouvoirs psychiques, même s'ils en avaient de leur vivant.

Étant déjà morts, les zombis n'ont pas de points de conscience et sont immunisés au poison et à la maladie, sauf d'origine magique !

Voir un zombi impose de faire un TEST DE MORAL de niveau DIFFICILE (11)

Et les dieux ?

Si vos joueurs deviennent vraiment puissants ou qu'ils sont d'humeur suicidaire, ils peuvent tenter de s'en prendre aux divinités. Soyons clair : c'est généralement une très mauvaise idée !

La puissance des dieux est variable et dépend de leur nature.

On considère qu'une divinité possède environ 1 point de Magie par famille de fidèles (4 personnes) et 1 point de Magie par fidèle fanatique.

Les immortels sont des êtres vivants auxquels une divinité accorde l'immortalité et l'accès à ses pouvoirs. Ils peuvent disposer de chapelles ou de temples personnels, toutefois ils n'ont le plus souvent qu'un autel mineur placé dans les temples de la divinité qui les a élevés à l'immortalité.

Les dieux mineurs et majeurs sont quasiment immortels et ne peuvent disparaître que si la totalité de leurs adorateurs disparaissent. Les dieux mineurs disposent de quelques milliers de points de Magie, les dieux majeurs de quelques dizaines de milliers. Ils ne sont pas soumis à la limite de puissance de magie et peuvent donc lancer des sortilèges de plusieurs centaines ou milliers de dés...

Un dieu ne quitte jamais son lieu de résidence (Asgard, pour les dieux vikings, par exemple), par contre il peut créer un avatar de lui-même en y consacrant au minimum 100 points de Magie, qui seront sa réserve jusqu'à ce qu'il meure ou retourne dans son domaine.

Les avatars des divinités ne peuvent apparaître qu'à moins de 10 mètres d'un de leurs lieux consacrés, d'un de leurs prêtres ou d'un rassemblement de leurs fidèles, en

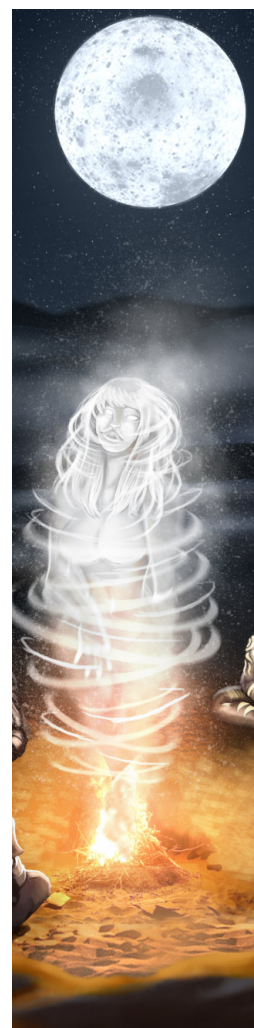
prière, regroupant au moins 100 points de Magie.

Une fois créé, l'avatar peut ensuite évoluer librement et sans limite, tant qu'il lui reste des points de Magie. Ce qu'il voit, entend, ressent est perçu par la véritable divinité dans son panthéon.

Devant toute cette puissance, on peut légitimement se demander pourquoi les dieux ne créent pas des dizaines d'avatars pour exterminer les opposants à leurs cultes. La principale raison est que cela entraînerait des guerres entre dieux. Ensuite, n'oublions pas que les dieux ont besoin de garder beaucoup de puissance pour eux-mêmes afin de subsister !

On peut raisonnablement considérer qu'il n'existe pas plus de deux ou trois avatars de chaque dieu en circulation dans tout l'univers !

	Immortel	Dieu mineur	Dieu majeur
Sortilèges	Accès à tous les sortilèges de leur dieu, à 25 dés	Accès à tous les sortilèges de leur panthéon et aux sortilèges communs aux prêtres, à 1 dé / point de Magie dépensé. Ils n'ont bien sûr aucune contrepartie pour le sort « Miracle », qui chez eux correspond à « Je veux ! »	
Protection	Aura de protection permanente leur accordant un bonus de +5 à la DÉFENSE et une PROTECTION de 20. Immunité aux maladies naturelles, aux armes non enchantées et aux poisons non magiques.	Aura de protection permanente leur accordant un bonus de +10 à la DÉFENSE et une PROTECTION de 30. Immunité aux maladies naturelles, aux armes non enchantées ou d'une puissance inférieure à +2 pour toucher, et aux poisons non magiques.	Aura de protection permanente leur accordant un bonus de +20 à la DÉFENSE et une PROTECTION de 50. Immunité aux maladies naturelles, aux armes non enchantées ou d'une puissance inférieure à +5 pour toucher, et aux poisons non magiques.
Puissance	Possibilité d'avoir une ou plusieurs caractéristique jusqu'au score de 9.	Toutes les caractéristiques sont au minimum à 9 et peuvent aller jusqu'à 15.	Toutes les caractéristiques sont au minimum à 12 et peuvent aller jusqu'à 25.
En cas de mort	Résurrection en 1D6 jours. Son équipement fait partie de lui, et tout objet qui lui sera volé réapparaîtra à ses côtés en 1d6 heure.	La divinité peut créer instantanément un nouvel avatar (en dépensant de nouveau un minimum de 100 points de Magie) et l'expédier auprès de son prêtre ou temple le plus proche. On peut supposer qu'elle sera de très mauvaise humeur, les dieux ayant une <i>sainte</i> horreur qu'on leur manque de respect...	



Les coups critiques

Ce système optionnel vous est proposé pour apporter un peu d'humour, de «gore» et de diversité à vos combats. Au lieu de simplement modifier votre nombre de points de dégâts infligés, vos coups critiques seront maintenant détaillés et amèneront une modulation des dégâts subis.

Mais... Comment ça marche ?

Petit rappel : en situation de combat, vous obtenez une réussite critique (ou coup critique) si vous obtenez au moins deux fois plus de succès qu'il n'en fallait pour toucher l'adversaire.

Exemple : si votre adversaire a une DÉFENSE de 3, il vous faudra au moins 6 succès pour lui infliger un coup critique.

L'effet du coup critique dépend du nombre de succès que vous avez en supplément du nombre minimal à obtenir.

Exemple : S'il fallait 6 succès pour obtenir un coup critique, un résultat de 9 fera donc un coup critique de $9-6 = 3$ points.

Il vous suffit alors de regarder dans le tableau correspondant au type d'arme employé pour savoir quel est le résultat du coup critique, en fonction de la localisation des dégâts.

La mention «dégât maximum» indique qu'aucun jet de dégâts n'est nécessaire, le maximum sera appliqué d'office.

Exemple une épée courte (1D3+1) fera donc obligatoirement 4 points de dégâts.

Bien entendu, il ne faut pas oublier les points de dégâts additionnels accordés par le nombre de succès supérieur à ce qui était nécessaire, et l'éventuel bonus de FORCE ou de DEXTÉRITÉ de l'attaquant !

Exemple : Une attaque à l'épée courte opposée à une DÉFENSE de 4, faisant 9 succès entraîne donc un coup critique de 1.

Les dégâts de base seront donc de

4, auxquels on ajoutera le score de FORCE de l'attaquant (2) et le nombre de succès dépassant le score de DÉFENSE de la cible (5 dés), soit $4+2+5 = 11$ points de dégâts. Le niveau 1 de Coup Critique rajoute +2 points de dégâts à ce total.

 Afin de prendre en compte les protections portées, celles-ci diminuent le résultat du coup critique d'un point par point de protection. Un résultat négatif correspond à un coup critique de niveau zéro.

Exemple : un harnois blanc confère une protection de 10. Si un coup critique est infligé, le résultat sera donc diminué de 10 points. Ainsi, une attaque faisant un coup critique CONTONDANT au torse de 10 points devrait entraîner une mort aussi brutale que sale, mais avec la protection de 10 elle ne produit que «Coup à l'estomac, l'adversaire perd son souffle. Dégâts maximum en points de vie.» Même en tenant compte des dégâts additionnels liés aux succès et à la FORCE, la mort sera donc évitée !

Merci mon harnois blanc...

Lors d'un combat à l'épée, le chevalier Goderic de Sang-Vert affronte Wulfric, un chevalier sans

terre. Goderic porte un haubert de mailles et un heaume de fer, il est armé d'une épée à deux mains.

Son adversaire porte un harnois de fer sans casque, il est lui aussi armé d'une épée à deux mains.

Après quelques passes d'arme aux dégâts absorbés par les armures, Wulfric obtient un coup critique de 5 points au torse avec son épée. La protection donnée par le haubert de mailles est de 7, le résultat final du coup critique est de $5 - 7 = -2$, on applique donc le résultat «dégât maximal» L'épée fait 12 points de dégâts, auxquels s'ajoutent 6 points de succès et FORCE. En déduisant le score de protection du haubert, Goderic perd 11 points de vie au torse... Une sacrée estafilade et une blessure grave !

Lors du tour suivant, il vise la tête de son adversaire (il retire donc deux dés à son jet de «Tranchante à deux mains») et obtient malgré tout un coup critique chanceux de 8 points à la tête. Son adversaire n'a aucune protection à cet endroit, il subit donc un coup critique tranchant à la tête de 8 points : «Coup rasant sur le côté du visage, l'oreille est tranchée, avec un bon morceau de joue et une partie du cou. Le veine jugulaire est tranchée. Dégâts maximums +10, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.» Avec un total de 22 points de dégâts, Wulfric meurt immédiatement ! Goderic de Sang-Vert pourra repartir avec l'équipement de son adversaire, comme le veut la tradition !



Différence de taille

Il est évident que si une fourmi mord un éléphant, même si elle fait un coup critique les dégâts seront dérisoires. Pour représenter cela, une règle s'applique au score de coups critiques (C.C.) en fonction de la différence entre les scores de FORCE des deux adversaires, **Cette règle ne s'applique pas pour les explosions et les armes de tir.**

Différence de FORCE	L'attaquant est plus fort que l'adversaire	L'attaquant est plus faible que l'adversaire
0 à 3	Aucune différence	
4 à 6	C.C. x 2	C.C. / 2
7 à 9	C.C. x 3	C.C. / 3
10 à 12	C.C. x 4	C.C. / 4
13 à 15	C.C. x 5	C.C. / 5
Plus de 15	C.C. x 6	Aucun C.C.

Exemple : un troll de pierre a une FORCE de 12. Dans un combat face à un humain doté d'une FORCE de 2, leur différence sera de $12 - 2 = 10$. Les scores de coups critiques du troll seront multipliés par 4 et ceux de l'humain seront divisés par 4...

Par exemple un coup critique infligé au Torse de l'humain par un coup de masse du troll (dégâts contondants) avec un score de 3 donnera donc un coup critique de 12 ! L'armure de l'humain est une brigantine (PROTECTION 5), ce qui fait passer le coup critique à 7 : «Coup au sternum, 2D6 côtes fracturées. Jet de MORAL niveau NORMAL (8) sinon tombe immédiatement dans le COMA. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +6 points de CONSCIENCE»

En supposant que l'humain survive à ce coup effroyable et qu'il ne tombe dans le Coma, s'il parvient à infliger un coup particulièrement efficace (en dépensant un point de Destin, par exemple) et obtient un coup critique de niveau 12, le sien ne sera finalement que de 3. Avec une peau dotée d'une PROTECTION de 10, le coup critique a toutes les chances de ne jamais dépasser le niveau zéro : dégâts maximums, qui seront absorbés par la peau cuirassée !

Voilà pourquoi ce n'est jamais une

bonne idée d'attaquer seul un monstre énorme...

Exemple : un coup critique avec un score de 4 imposera aux alliés un test de MORAL avec un seuil de 4 succès.

Et ma gloire alors ?

Suivant la règle décrite plus haut, il semble bien qu'un humain n'ait aucune chance de vaincre un dragon ou un géant d'un coup critique bien placé. Pourtant les légendes et les meilleures parties de jeu de rôle regorgent d'histoires d'un Saint Georges terrassant le dragon d'un coup de lance bien placé ou d'un David tuant un Goliath d'une pierre de fronde en pleine tête !

Ces êtres étaient des HÉROS d'exception. On pourra considérer qu'ils ont bénéficié d'une aide divine ou d'une arme magique (ou les deux).

En terme de jeu, une action particulièrement audacieuse pourra voir ses effets amplifiés par l'emploi d'un point de destin ou d'une arme spéciale offrant des modificateurs de dégâts : épée « tueuse de dragons », flèche perceuse de cœur, etc.

Ces armes doivent être exceptionnelles et devraient nécessiter une quête spéciale pour être obtenues !



Si cette règle de la différence de taille

paraît

contraignante

appliquer,

vous d'ajouter

un bonus de +1 au score de Coup Critique par tranche de 3 à la caractéristique FORCE, au-dessus de 3 :

• De 1 à 3 : +0

• De 4 à 6 : +1

• De 7 à 9 : +2

Etc.

Quelle horreur !



Les coups critiques sont si horribles qu'ils peuvent démoraliser les alliés des blessés.

Chaque allié du blessé ayant vu le coup critique doit faire un test de MORAL du niveau du coup critique.



Coups critiques contondants

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Coup au bas de la jambe, l'articulation est enflée. Dégâts maximum en points de vie.	Choc au bras, un impact énorme ! Dégâts maximum en points de vie.	Choc à la hanche, ça craque et ça fait mal ! Dégâts maximum en points de vie.
1	Coup au pied. Dégâts maximum +1, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE. Jet de MORAL niveau FACILE (5) sinon perte de 4 points de CONSCIENCE au lieu d'un seul.	Coup à la main. Dégâts maximum +1, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE. Jet de MORAL niveau FACILE (5) sinon tout objet porté est immédiatement lâché.	Coup au bas ventre. Dégâts maximum +1, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE. Jet de MORAL niveau FACILE (5) sinon tombe à genoux en vomissant.
2	Coup au genou, l'articulation subit une fracture. Dégâts maximum +2, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE jet de MORAL niveau FACILE (6) sinon tombe immédiatement dans le COMA pour 1D6 tours.	Coup à l'avant bras, l'os subit une fracture. Dégâts maximum +2, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE. Le bras est inutilisable.	Coup dans la fesse droite, l'os est fracturé. Impossible de s'asseoir ou de dormir pendant 2D6 jours. Dégâts maximum +2, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.
3	Coup à la cuisse, l'os est cassé. Dégâts maximum +3, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE.	Coup sur le poignet, l'articulation est cassée et tout objet porté est immédiatement lâché. Dégâts maximum +3, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE.	Coup sur le haut des fesses, l'os est cassé. Dégâts maximum +3, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE. La douleur est insupportable, jet de MORAL niveau TRÈS SIMPLE (7) pour ne pas se rouler par terre en hurlant.
4	Coup au mollet, l'os est cassé. Dégâts maximum +4, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup au coude, l'articulation est déboîtée et l'avant-bras pendouille mollement. Dégâts maximum +4, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup sur la hanche droite, l'articulation est déboîtée et la jambe est inutilisable. Dégâts maximum +4, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.
5	Coup à la cheville, toute l'articulation est écrasée et les os sont fracturés. Dégâts maximum +5, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup sur l'épaule, l'articulation est fracturée. Dégâts maximum +5, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup sur le bas des fesses, les os du bassin sont broyés et les organes endommagés. Dégâts maximum +5, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.
6	Coup à la cuisse, l'os est fracturé. Dégâts maximum +6, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup au bras, l'os est fracturé dans un craquement effroyable. Dégâts maximum +6, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup brutal à l'entrejambe... La douleur est insupportable. Jet de MORAL niveau NORMAL (9) sinon tombe immédiatement dans le COMA. Dégâts maximum +6, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.
7	Coup derrière le genou, les chairs sont déchiquetées et l'os est fracturé. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.	Coup sur l'avant bras, les os sont fracturés. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.	Coup sur la hanche, fracture de l'articulation et de l'os de la jambe. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.
8	Coup sur le bas de la jambe, l'os et le pied sont fracturés. Hémorragie à la jambe de 1 point / tour. Dégâts maximum +8, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.	Coup sur la main, tous les os sont instantanément broyés, tout objet tenu est lâché. Dégâts maximum +8, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.	Coup sur la fesse gauche, l'os éclate en multiples fractures. Des éclats perforent les organes et déclenchent une hémorragie interne de 1 point par tour. Dégâts maximum +8, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.
9	Coup sur le devant du genou, toute l'articulation est fracturée et la jambe plie dans un angle tout à fait anormal ! Ouille ! Dégâts maximum +9, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE.	Coup destructeur en plein centre de l'avant bras. Les os explosent en une multitude de fragments. Le bras pend comme une chaussette molle... Dégâts maximum +9, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE.	Coup en plein centre des fesses qui éclate le bassin et les hanches. Multiples fractures et hémorragie de 1 point de vie par tour. Dégâts maximum +9, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE.
10	Coup terrifiant à la cuisse, l'os éclate sous le choc. Fracture ouverte avec nombreux éclats d'os. Dégâts maximum en points de vie + 10, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (13) sinon la mort survient immédiatement par arrêt cardiaque.	Coup sur l'épaule extrêmement violent, les os sont fracturés et déboîtés. Dégâts maximum en points de vie +10, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (13) sinon la mort survient en 2 tours par hémorragie.	Coup monstrueux dans le bas ventre. Les parties génitales sont totalement broyées. Dégâts maximum en points de vie + 10, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (14) sinon la mort survient immédiatement par arrêt cardiaque.
Plus de 10	Coup latéral qui fauche les deux jambes dans une bouillie sanglante de chair et d'os déchiquetés. Les jambes sont totalement détruites. Dégâts maximum +12 à la jambe visée et dégâts maximum +1 à l'autre jambe, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (14) sinon meurt instantanément en hurlant.	Coup balayant qui broie le bras et enfonce la cage thoracique. Le bras est éparpillé sous forme de bouillie d'os et de chair. Dégâts maximum +12 au bras et dégâts maximum +1 au torse, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (14) sinon meurt instantanément le cœur perce.	Coup de bas en haut qui remonte le bas ventre au niveau de l'estomac. Stérilité définitive. Dégâts maximum +12 au bassin et dégâts maximum +1 au torse, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (14) sinon meurt instantanément d'un arrêt cardiaque. Bobo !

Coups critiques contondants

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Choc au milieu du membre. Gros impact brutal. Dégâts maximums en Points de vie.	Coup à l'abdomen, l'adversaire perd son souffle. Dégâts maximum en points de vie.	Coup sur l'oreille, l'adversaire aura des acouphènes pendant 2 jours. Dégâts maximum en points de vie.
1	Coup sur le dessus du membre. Dégâts maximum +1, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE. Les vertèbres caudales craquent	Coup à la poitrine. Dégâts maximum +1, dégâts additionnels de +1 point de CONSCIENCE.	Coup sur le crâne. Dégâts maximum +1, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.
2	Coup à l'extrémité du membre qui brise les deux dernières vertèbres. Impossible de dormir pendant 2D6 jours. Dégâts maximum +2.	Choc dans les côtes, plusieurs sont fracturées. Dégâts maximum +2, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE. Essoufflé pendant 1D6 tours.	Coup sur l'oreille. Dégâts maximum +2, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE. Surdité pendant 1D6 jours.
3	Coup rasant dans la longueur du membre, la peau et une bonne masse de graisse sont arrachés. Dégâts maximum +3, dégâts additionnels de +1 points de CONSCIENCE.	Coup au milieu du dos, plusieurs vertèbres de déplacées. Dégâts maximum +3, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup à la mâchoire, l'os est cassé et 1D6 dents tombent. Dégâts maximum +3, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE.
4	Impact brutal sur la base du membre. 1D6 vertèbres caudales sont brisées. Dégâts maximum +4, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup au torse, 1D6 côtes de cassées. Dégâts maximum +4, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE. Essoufflé pendant 1D6 tours.	Coup sur le visage, le nez est broyé. Dégâts maximum +4, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE. Hémorragie de 1 point de vie à la tête par tour.
5	Coup au milieu du membre qui lui donne un angle bizarre en W et fracture 1D6 vertèbres caudales. Dégâts maximum +5, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup à l'abdomen qui enfonce les organes. Dégâts maximum +5, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE.	Coup sur le front, fracture du crâne. Dégâts maximum +5, dégâts additionnels de +6 points de CONSCIENCE.
6	Coup dans le prolongement du membre qui le rentre de 10 cm dans le fessier. Dégâts maximum +6, dégâts additionnels de +2 points de CONSCIENCE.	Coup à la base du dos, les os sont écrasés. Paralysie du bas du corps. Dégâts maximum +6, dégâts additionnels de +5 points de CONSCIENCE.	Coup sur un œil, l'orbite est fracturée et l'œil est arraché, il s'envole à 1D6 mètres. Dégâts maximum +6, dégâts additionnels de +6 points de CONSCIENCE.
7	Coup brutal aplatisant le sommet du membre. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.	Coup au sternum, 2D6 côtes fracturées. Jet de MORAL niveau NORMAL (10) sinon tombe immédiatement dans le COMA. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +6 points de CONSCIENCE.	Coup sur le sommet du crâne, fracture du crâne. Jet de MORAL niveau NORMAL (10) sinon tombe immédiatement dans le COMA. Dégâts maximum +7, dégâts additionnels de +7 points de CONSCIENCE.
8	Coup aplatisant l'extrémité du membre, qui ressemble maintenant à une spatule éclatée. Dégâts maximum +8, dégâts additionnels de +3 points de CONSCIENCE.	Coup monstrueux à l'abdomen qui fait éclater les organes. Hémorragie violente de 2 points de vie par tour. Dégâts maximum +8, dégâts additionnels de +6 points de CONSCIENCE.	Coup sur la nuque qui fait gicler les deux yeux des orbites, les globes oculaires pendent au bout du nerf optique. Dégâts maximum +8, dégâts additionnels de +7 points de CONSCIENCE.
9	Coup broyant d'une violence extrême réduisant en pulpe le milieu du membre. Dégâts maximum +9, dégâts additionnels de +4 points de CONSCIENCE.	Coup entre les épaules particulièrement brutal. 2D6 côtes fracturées, 1D6 vertèbres cassées, poumons perforés. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Dégâts maximum +9, dégâts additionnels de +7 points de CONSCIENCE.	Coup du lapin à la base du crâne, sur les cervicales. Définitivement paralysé sous le cou. Dégâts maximum +9, dégâts additionnels de +7 points de CONSCIENCE.
10	Le choc produit un « splotch » écœurant en éclatant le membre et répandant sa chair dans un rayon de 1D6 mètres. Dégâts maximum en points de vie +10, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (13) sinon la mort survient en 3 Tours par hémorragie.	Coup balayant dans la poitrine qui dévaste les côtes et la colonne vertébrale. Les organes thoraciques sont perforés. Le torse subit une hémorragie de 3 points de vie par tour. Dégâts maximum en points de vie +10, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (13) sinon la mort survient immédiatement par arrêt cardiaque.	Choc direct sur le cou qui fracasse les vertèbres et arrache la tête dans un craquement écœurant. La tête s'envole à 1 mètre par dé de succès. La mort est instantanée.
Plus de 10	La violence absolue du coup enfonce intégralement le membre dans le corps et la fait violemment vibrer dans l'abdomen de la victime. Dégâts maximum +12 au bras et dégâts maximum +2 au torse, jet de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (14) sinon meurt instantanément l'appareil digestif éclate.	Coup ahurissant qui déchiquette le torse de l'épaule au bassin dans une explosion d'organes. Dégâts maximum +12 au torse et dégâts maximum +1 au bassin. La mort est aussi douloureuse qu'immédiate. Test de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (13) à tous les alliés de la victime qui ont vu la scène.	Coup brutal sur le haut du crâne, qui explose en projetant de la cervelle et du sang à plusieurs mètres. Dégâts maximum +15 à la tête. La mort est instantanée. Test de MORAL niveau TRÈS DIFFICILE (13) à tous les alliés de la victime qui ont vu la scène.

Coups critiques tranchants

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Blessure au bas de la jambe. Dégâts maximum en points de vie.	Coup au haut du bras. Dégâts maximum en points de vie.	Coup sur le bas des fesses, un bon morceau de gras est tranché ! Dégâts maximum en points de vie.
1	Coup sur la cuisse, le muscle est tranché. Dégâts maximum en points de vie +2.	Coup au milieu du bras, le muscle est tranché et pendouille. Dégâts maximum en points de vie +2.	Coup de haut en bas sur la hanche, le muscle est tranché. L'adversaire tombe, sa jambe est inutilisable. Dégâts maximum en points de vie +2.
2	Coup au bas de la cuisse, la chair est tranchée. Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie / tour	Coup rasant à l'avant bras qui débite le muscle comme une escalope. Dégâts maximums +3. La main est inutilisable.	Coup du plat de la lame sur les fesses, choc très violent qui propulse l'adversaire sur 1 mètre et lui fait perdre l'initiative. Fracture du bassin. Dégâts maximums +3.
3	Coup rasant sur le devant du genou, l'articulation est tranchée dans le sens de la longueur avec un gros morceau de peau. Dégâts maximums +4, jambe inutilisable	Coup violent qui tranche tous les doigts à part le pouce. Les doigts tombent au sol comme des saucisses ! Dégâts maximums +4. La main est inutilisable, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup sur la hanche qui tranche le muscle et l'os. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour. La jambe de ce côté est inutilisable.
4	Coup à l'arrière du bas de la jambe qui tranche le muscle et fissure l'os. Dégâts maximum +5	Coup en haut du bras qui tranche le muscle et racle l'os. Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup de haut en bas qui tranche les organes et remonte jusqu'à l'os. Stérilité définitive. Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour. Jet de MORAL niveau SIMPLE (7) sinon tombe dans le COMA.
5	Coup sur la cheville, le pied est tranché net. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour	Coup à l'intérieur du bras, le muscle est tranché, la lame rebondit sur l'os et vient entailler le torse. Dégâts maximums +6, bras inutilisable, 1D6 points de dégâts supplémentaires au torse (déduire une éventuelle protection). L'os est cassé. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup sur la fesse qui tranche un large steak dans le muscle fessier. Dégâts maximums +6 et perte supplémentaire de 5 points de conscience.
6	Coup de haut en bas qui entaille la jambe sur toute sa longueur. Les muscles sont tranchés nets et s'ouvrent en deux comme un livre. Dégâts maximums +7, hémorragie de 1 point de vie par tour. Aie !	Coup au poignet qui tranche net la main. La main s'envole à 1D6 mètres. Dégâts maximums +7, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup tailladant qui déchire les deux muscles fessiers. Dégâts maximums +7 et perte supplémentaire de 8 points de conscience. Jet de MORAL niveau NORMAL (9), sinon s'enfuit en hurlant.
7	Coup oblique qui entaille le devant du bas de la jambe, le muscle et l'os sont tranchés net, la jambe se dérobe et fait perdre l'équilibre. Dégâts maximums +9, hémorragie de 1 point de vie par tour	Coup au coude qui tranche les tendons et fracture l'articulation. Dégâts maximums +8, le bras est totalement inutilisable.	Coup de face qui tranche la moitié du bassin, fracture les deux os et éventre les organes. Dégâts maximums +8 et perte supplémentaire de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
8	Coup par l'arrière qui tranche la jambe au niveau du genou, la partie basse de la jambe tombe au sol, l'adversaire est déséquilibré et doit réussir un test de COORDINATION SIMPLE (7) ou tomber au sol. Dégâts maximums +10, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup sous le coude qui tranche les muscles et l'os. Ce qui reste du bras pend mollement de l'os par quelques bouts de chair. Dégâts maximums +9, le bras est totalement inutilisable. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup oblique qui entaille profondément le bassin, rebondit et vient trancher dans la jambe opposée. Dégâts maximums +9 et perte supplémentaire de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Dégâts de 1D6 points de vie à la jambe opposée (déduire une éventuelle protection).
9	Coup en haut de la cuisse qui tranche la jambe comme un jambon. La jambe tombe au sol dans une large giclée de sang, l'adversaire est déséquilibré et doit réussir un test de COORDINATION NORMAL (9) ou tomber au sol. Dégâts maximums +11, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup dans le sens de la longueur qui tranche l'avant bras et la main en séparant net les os du bras. Les deux morceaux s'écartent et s'ouvrent comme une fleur ! Dégâts maximum +10, hémorragie de 2 points de vie par tour. Le bras est inutilisable.	Coup au sommet des fesses qui tranche le bas du dos. La colonne vertébrale est coupée nette. Paralysie des membres inférieurs. Dégâts maximums +10, hémorragie de 1 point de vie par tour.
10	Coup terrible de bas en haut qui tranche la jambe au niveau de la cuisse et remonte jusqu'à la hanche. L'adversaire s'effondre au sol. Dégâts maximums +13, 1D6 points de dégâts supplémentaires au bassin, hémorragie de 2 points de vie par Tour à la jambe	Coup sur l'épaule qui tranche muscles et tendons. Le bras tombe au sol dans un « splotch ! » répugnant. Dégâts maximums +12, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup oblique qui tranche dans la hanche et s'enfonce profondément dans le bassin. Les organes sont déchirés, et les organes génitaux sont détruits. Dégâts maximums +11 et perte supplémentaire de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour.
Plus de 10	Véritable coup de bûcheron qui tranche les deux jambes en même temps au niveau des genoux. La douleur est monstrueuse ! Dégâts maximums +15 à la jambe visée, dégâts maximums +6 à l'autre jambe, dégât de 1D3 points de vie au visage (l'adversaire est tombé brutalement au sol, abattu comme un jeune arbre!) Hémorragie de 2 points de vie par Tour à chaque jambe.	Coup violent qui tranche le haut du bras et s'enfonce dans le torse. Les muscles du haut du bras sont tranchés, de même que l'os. 1D6 côtes de cassées. Dégâts maximums +14, hémorragie de 2 points de vie par tour. Dégâts maximums au torse (déduire une éventuelle protection)	L'adversaire est tranché en deux dans le sens horizontal. Ses jambes restent debout 1D6 minutes tandis que le haut de son corps tombe mollement au sol. Dégâts maximums +13 et perte supplémentaire de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par Tour au Torse et au Bassin.

Coups critiques tranchants

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Coup à la jonction du corps, un gros morceau est tranché ! Dégâts maximum en points de vie.	Coup sous les épaules, la lame est arrêtée par les côtes ! Dégâts maximum en points de vie.	Coup sur la joue, une grosse balafre défigure l'adversaire. Dégâts maximum en points de vie.
1	Coup dans le sens de la longueur qui entaille un bon tiers du membre. Dégâts maximum en points de vie +2.	Coup au flanc, l'abdomen est sévèrement entamé. Dégâts maximum en points de vie +2.	Coup à l'arrière du crâne, une partie de la peau est tranchée : belle tonsure laissant apparaître l'os crânien ! Dégâts maximum en points de vie +2.
2	Coup brutal qui tranche jusqu'au cœur du membre. Fracture de 1D3 vertèbres caudales. Dégâts maximums +3.	Coup dans le dos avec le plat de la lame, 1D6 côtes cassées et fracture de la colonne vertébrale. L'adversaire est déséquilibré et tombe au sol, il perd l'initiative. Dégâts maximums +3	Coup à la gorge, large entaille qui tranche l'avant du cou avec netteté. Dégâts maximums +3. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
3	Coup glissant qui emporte un large morceau de chair. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup de haut en bas qui frappe entre la gorge et l'épaule. L'adversaire manque d'être décapité ! 1D6 côtes tranchées, l'artère sous clavière est fendue. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup à la tempe, terrible entaille au crâne et à la joue. Dégâts maximums +4 et perte supplémentaire de 7 points de conscience.
4	Coup cinglant qui emporte l'extrémité du membre, tranché nette. Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour. Jet de MORAL niveau SIMPLE (7) sinon perte de 2D6 points de CONSCIENCE.	Coup au flanc qui emporte de gros morceaux de chair. Des organes pendent par la plaie. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au visage, le nez et les lèvres sont tranchés, les fluides vitaux coulent à gros bouillons. Dégâts maximums +5. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
5	Large entaille à la base du membre, remontant jusqu'au bassin. Dégâts maximums +6 et perte supplémentaire de 2 points de vie au bassin.	Coup en plein torse qui fracture 2D6 côtes, tranche les organes et endommage les poumons. Dégâts maximums +7, perte supplémentaire de 6 points de conscience, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup tranchant au sommet du crâne, le dessus de la calotte est découpé et le cerveau est mis à nu. Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
6	Coup du plat rebondissant sur le membre en emportant un petit salami de chair déchiquetée. Dégâts maximums +7 et perte supplémentaire de 8 points de conscience.	Coup brutal au milieu du dos qui tranche la colonne vertébrale et détruit plusieurs organes. Dégâts maximums +8, perte supplémentaire de 6 points de conscience, hémorragie de 1 point de vie par tour. Paralyse des membres inférieurs.	Coup sur la mâchoire, l'os est fracassé, 1D6 dents sont arrachées et la langue est tranchée. Dégâts maximums +8. Hémorragie de 1 point de vie par tour. L'adversaire zozotera, s'il survit !
7	Coup au milieu du membre qui la tranche net. Dégâts maximums +8. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Jet de MORAL niveau NORMAL (10), sinon tombe dans le COMA.	Coup à l'abdomen qui taillade les organes. Dégâts maximums +9, perte supplémentaire de 6 points de conscience, hémorragie de 1 point de vie par tour. Le dernier repas se répand sur les pieds de l'adversaire.	Coup aux yeux, les deux yeux sont tranchés et l'os frontal est fracture. Dégâts maximums +9, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. L'adversaire est aveugle.
8	Toute l'extrémité du membre est tranchée dans le sens de la longueur sur 3D6 cm. Dégâts maximums +9 et perte supplémentaire de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup à l'abdomen qui déchire les muscles abdominaux. Les organes se répandent au sol et l'adversaire essaye désespérément de les rentrer dans son ventre. Dégâts maximums +10, perte supplémentaire de 6 points de conscience, hémorragie de 1 point de vie par tour. Incapable d'agir.	Coup rasant sur le côté du visage, l'oreille est tranchée, avec un bon morceau de joue et une partie du cou. Les fluides vitaux s'échappent à longs jets. Dégâts maximums +10, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
9	Coup à 1D6 cm du torse, qui tranche net le membre. Dégâts maximums +10, hémorragie de 2 point de vie par tour.	Coup latéral particulièrement chanceux qui enfonce les côtes et tranche net les organes vitaux. Dégâts maximums +12, hémorragie de 2 points de vie. L'adversaire meurt au Tour suivant.	Coup de haut en bas sur le sommet du crâne. L'os crânien est fendu en deux, le cerveau éclate en miettes. Mort instantanée.
10	Coup cinglant qui tranche le membre en deux dans le sens de la longueur Dégâts maximums +11 et perte supplémentaire de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. La douleur est insoutenable !	Véritable coup de hachoir à viande en plein dans le torse ! Les côtes explosent sous la violence du choc et les poumons sont tranches net ! Lancez 1D6 : sur un résultat de 1, votre lame reste bloquée dans les côtes pendant 1 tour. Dégâts maximums +13, perte de 8 points de conscience, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup digne d'une guillotine qui tranche net la gorge dans un sifflement aigu. L'adversaire meurt au bout de deux minutes en observant sa gorge projeter des gerbes de fluides vitaux. Dégâts maximums +13.
Plus de 10	Coup frénétique qui découpe le membre en 4D6 morceaux distincts. Avec un résultat de 6 sur 1D6, les morceaux retombent en étant disposés artistiquement. Un vrai maître du sushi... Dégâts maximums +13 et perte supplémentaire de 10 points de conscience. Hémorragie de 3 points de vie par tour.	Coup oblique qui dévaste l'abdomen. Les organes et viscères sont sauvagement arrachés et s'éparpillent autour de l'adversaire avec des bruits écoeurants. Dégâts maximums +14, hémorragie de 2 points de vie. L'adversaire meurt au Tour suivant.	Un coup légendaire ! La lame s'enfonce de haut en bas avec une force hallucinante dans l'adversaire, elle tranche d'abord la tête, puis le torse et l'abdomen en suivant la colonne vertébrale. Le corps se sépare en deux moitiés qui tombent chacune de leur côté dans un déluge de viscères, d'organes et de fluides vitaux. Mort instantanée.

Coups critiques perforants

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Coup au mollet qui rase l'os du bas de la jambe. Dégâts maximums.	Coup qui perce le muscle. Dégâts maximums.	Coup dans le gras du muscle fessier. Dégâts maximums.
1	Coup au pied qui fracture les os. L'adversaire boite et perd l'initiative. Dégâts maximums +1.	Coup à l'avant bras qui perce le muscle. Tout objet porte est lâché. Dégâts maximums +1.	Coup dans la hanche d'avant en arrière, qui perce les muscles et fracture l'os de la hanche. Dégâts maximums +1.
2	Coup à la cuisse, le muscle est transperce et l'os est fêlé. Dégâts maximums +2	Coup à la main, l'os est transperce. Tout objet tenu est lâché. Dégâts maximums +2	Coup latéral qui s'enfonce profondément dans la hanche. Le muscle moyen est perforé et l'os est fêlé. Dégâts maximums +2
3	Coup au genou qui transperce brutalement l'articulation. La pointe de l'arme ressort en arrachant des morceaux d'os et en déchirant la chair. Jambe inutilisable. Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup à l'épaule qui transperce le muscle en emportant un gros morceau de chair. Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au creux de l'aîne qui perce l'artère fémorale. Le sang gicle violemment ! Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie par tour.
4	Coup au mollet qui embroche les muscles et les os du bas de la jambe. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup à l'avant bras qui transperce l'os et le muscle en emportant un gros morceau. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au bas ventre, perte des parties génitales et la vessie est déchiquetée, stérilité définitive. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.
5	Coup à la cuisse qui transperce le muscle droit et fracture l'os. Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup en haut du bras qui transperce le muscle et fracture l'os. Dégâts maximums +5. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup latéral qui transperce une hanche et ressort par l'autre. Les deux muscles fessiers sont perforés, la douleur est extrême ! Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour.
6	Coup à la base de la jambe qui la transperce complètement en emportant un morceau du muscle. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup à la main assez violent pour arracher les os et les chairs. Définitivement manchot. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au bas ventre qui perce la vessie et remonte dans le ventre en ressortant au milieu du dos à travers un organe. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour. Dégât supplémentaire de 1D6 points de vie au torse (protection non applicable!)
7	Coup brutal à la cuisse qui arrache le muscle et la chair. Dégâts maximums +7, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup qui embroche le muscle dans le sens de la longueur en ressortant par l'épaule. Dégâts maximums +7, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup à la hanche qui transperce le muscle et ressort à travers les fesses en fracturant le bassin. Dégâts maximums +7, hémorragie de 2 points de vie par tour.
8	Coup sévère qui défonce le genou et arrache littéralement le bas de la jambe, qui pendouille au bout de la lame. L'adversaire tombe au sol en hurlant. Dégâts maximums +8, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup vicieux qui emporte l'articulation de l'épaule et projette le bras à 1D6 mètres. Dégâts maximums +8, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup à l'articulation de la hanche qui perce les chairs et détruit complètement le bassin. Dégâts maximums +8, hémorragie de 2 points de vie par tour.
9	Coup puissant à la cuisse qui fracasse l'os en nombreux éclats, entraînant de multiples blessures aux muscles. Dégâts maximums +9, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup au haut du bras qui sectionne les muscles et les tendons. Le bras pend au bout de quelques morceaux de chairs sanglants. Dégâts maximums +9, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup au bas ventre, la victime voit ses parties génitales au bout de la lame... Stérilité définitive ! Dégâts maximums +9, hémorragie de 2 points de vie par tour. Oups ! J'ai mal...
10	Coup de bas en haut qui embroche la cuisse, transperce le bas ventre et ressort dans le dos. Nombreuses hémorragies et douleur terrible! Dégâts maximums +11, hémorragie de 3 points de vie par tour. dégâts supplémentaires de 1D6 points de vie au bassin et au torse (protection non applicable!)	Coup qui transperce le muscle et vient s'enfoncer dans les côtes! Les organes sont perforés et 1D6 côtes sont fracturées. Dégâts maximums +11, hémorragie de 3 points de vie par tour. dégâts supplémentaires de 1D6 points de vie au torse (protection non applicable).	Coup au creux de l'aîne qui perce les organes. Dégâts maximums +11, hémorragie de 3 points de vie par tour.
Plus de 10	Coup latéral qui embroche les deux jambes en perforant les muscles et les chairs. Quand la lame ressort, elle arrache de larges quartiers de viande qui forment une sorte de brochette ! Dégâts maximums +13 à la jambe visée, dégâts maximums +5 à l'autre jambe, hémorragie de 3 points de vie par Tour à chaque jambe.	Coup latéral qui embroche le bras visé, transperce la poitrine en perforant les poumons et ressort en embrochant l'autre bras ! Un vrai personnage de baby-foot ! Dégâts maximums +13 au bras visé, dégâts maximums +5 au torse, dégâts maximums à l'autre bras, hémorragie de 3 points de vie par Tour à chaque bras et au torse.	On vous fait un « empalage » cadeau ? L'arme rentre entre les fesses jusqu'à jaillir du ventre en transperçant les organes. Dégâts maximums +13, hémorragie de 3 points de vie au bassin et au torse chaque tour. Dououreux. Vraiment TRÈS douloureux !

Coups critiques perforants

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Coup dans le sens de la longueur du membre. Dégâts maximums.	Coup sur le torse qui laissera une large entaille. Dégâts maximums.	Coup qui transperce une joue et ressort par l'autre. Dégâts maximums
1	Le membre est cloué au sol par l'impact. Dégâts maximums +1.	Coup dans le haut du dos qui entaille les muscles et racle plusieurs côtes. Dégâts maximums +1.	Coup à l'oreille qui déchire la peau et emporte une partie de l'oreille. Dégâts maximums +1.
2	Coup par le haut qui explose 1D3 vertèbres caudales. Dégâts maximums +2	Coup à l'abdomen qui perfore les organes. Dégâts maximums +2. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup rasant qui racle le front et emporte une partie de la peau du crâne. Large balafre profonde qui perd abondamment ses fluides vitaux. Dégâts maximums +2. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
3	Perforation brutale de bas en haut ! l'arme ressort avec un gros morceau de viande au bout. Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au sommet du dos qui transperce les muscles et ressort par le centre du torse en éclatant les côtes. Un poumon perforé ! Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au visage qui transperce un œil et s'enfonce jusque dans l'orbite en fracturant l'os crânien. Traumatisme crânien et perte définitive de l'œil. Dégâts maximums +3, hémorragie de 1 point de vie par tour.
4	Impact brutal faisant éclater 1D6 vertèbres caudales dont la moitié restent enfilées sur l'arme comme des perles. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup en pleine poitrine qui éclate les côtes et ressort dans le dos en perforant un poumon et les muscles. 1D6 côtes brisées. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup dans la gorge qui transperce le cou et ressort par la nuque. Dégâts maximums +4, hémorragie de 1 point de vie par tour.
5	Coup impressionnant embrochant le membre dans le sens de la longueur. Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour. La queue est inutilisable.	Coup en plein ventre qui transperce les muscles abdominaux et vient tourbillonner dans les organes, les enroulant comme des spaghettis autour d'une fourchette ! Répugnant... Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup dans la nuque qui s'enfonce dans la base du crâne. L'os crânien s'enfonce dans un craquement impressionnant. Traumatisme crânien et paralysie complète du corps. Dégâts maximums +5, hémorragie de 1 point de vie par tour.
6	Coup rasant perforant 2D6 cm de longueur du membre. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup au milieu du dos qui transperce la colonne vertébrale au bas du dos. Paralysie des membres inférieurs. Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup de bas en haut qui accroche le nez et l'arrache brutalement en emportant la lèvre supérieure. Totalement défiguré ! Dégâts maximums +6, hémorragie de 1 point de vie par tour.
7	La graisse du membre gicle violemment par le trou provoqué. Dégâts maximums +7, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup au plexus solaire qui fracasse des côtes et perfore les organes. 1D6 côtes fracturées qui perforent deux poumons. Dégâts maximums +7, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup rasant latéral qui emporte les deux yeux, embrochés sur la lame. Définitivement aveugle. Fracture des os orbitaux. Dégâts maximums +7, hémorragie de 2 points de vie par tour.
8	Perforation sauvage du membre dont la longueur est littéralement enfoncée de moitié par l'impact. Dégâts maximums +8, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup en pleine poitrine qui transperce les poumons. Mort le Tour suivant dans un gargouillis sanglant. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2 la lame reste bloquée dans les côtes pendant un tour. Dégâts maximums +8, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup qui rentre dans l'œil et transperce le crâne en perforant le cerveau. Mort instantanée. Dégâts maximums +8, hémorragie de 2 points de vie par tour.
9	L'impact est assez brutal pour faire fracturer 2D6 vertèbres caudales et projeter des éclats d'os dans le membre entier. Dégâts maximums +9, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup au bas du dos qui déclenche une importante hémorragie interne. Le choc plonge immédiatement l'adversaire dans le COMA. Dégâts maximums +9, hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup qui pénètre par le menton et cloue cruellement la langue au palais. Dégâts maximums +9, hémorragie de 2 points de vie par tour. Si l'adversaire survit (peu probable), il restera muet.
10	Coup remontant clouant le membre au milieu du dos de la victime. Dégâts maximums +11, hémorragie de 3 points de vie par Tour et dégât additionnel de 1D6 points de vie au Torse (déduire une éventuelle protection)	Coup en plein cœur dont la violence perfore la colonne vertébrale en projetant plusieurs vertèbres à 3 mètres ! Mort instantanée. Dégâts maximums +11, hémorragie de 3 points de vie par tour.	Coup en pleine gorge qui détruit les tendons et perfore sur toute la largeur. Dégâts maximums +11, hémorragie de 3 points de vie par tour.
Plus de 10	Le membre est transpercé dans le sens de la longueur avec assez de violence pour faire éclater toutes les vertèbres caudale et s'enfoncer dans le bassin. Dégâts maximums +13, hémorragie de 3 points de vie additionnels au bassin. La victime s'effondre dans le COMA.	C'est la foire à la brochette ! L'arme pénètre par le flanc, perfore plusieurs organes et ressort finalement par le dos en emportant avec elle de gros morceaux de viscères ! Dégâts maximums +13, hémorragie de 3 points de vie par Tour au torse. Quelqu'un a de la moutarde ?	Le choc est si brutal qu'il entraîne l'éclatement du crâne, comme un fruit trop mûr ! La méduse rougeâtre qui sert maintenant de cerveau à l'adversaire se désagrège en tombant au sol et rend la vie impossible. Une mort aussi sale qu'immédiate.

Coups critiques d'attaque au corps-à-corps (poings, pieds, coup de boule...)

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Coup de pied au bas de la jambe. Un TRÈS gros impact ! Dégâts maximums.	Coup de poing à l'épaule qui claqué fortement. Dégâts maximums.	Coup de pied aux fesses ! L'adversaire bouge de 30 cm. Dégâts maximums.
1	Coup puissant mais mal dirigé qui tape au dessus du genou. Dégâts maximums. L'adversaire boite pendant 5 tours.	Coup du tranchant de la main sur le poignet. Dégâts maximums. Tout objet tenu est lâché.	Coup de pied à la hanche. Dégâts maximums. Aie !
2	Coup de pied de balayage. Dégâts maximums +1. L'adversaire trébuche et perd toutes ses actions restantes pour ce tour.	Prise de projection à l'avant bras. Dégâts maximums +1. L'adversaire bondit d'un mètre sur le côté et perd 1 point de conscience supplémentaire.	Coup de pied au bas ventre. Dégâts maximums +1. L'adversaire tombe à genoux et bave, il perd toutes ses actions restantes jusqu'à la fin du tour.
3	Coup de poing sur le haut de la jambe. Dégâts maximums +1. L'adversaire crie de douleur et perd toutes ses actions jusqu'à la fin du tour.	Coup de poing sur le haut du bras, le muscle est déchiré. Dégâts maximums +1. Tout objet tenu est lâché, bras inutilisable pendant 2 jours.	Coup de genou au bas du dos. Dégâts maximums +1. Deux vertèbres lombaires sont démisées, l'adversaire est à -1 dans toutes ses actions jusqu'à guérison.
4	Coup de genou en haut de la cuisse. Dégâts maximums +2. Le choc claqué violemment sur le muscle droit fémoral qui subit une déchirure, le fémur est cassé.	Coup de pied au poignet. Dégâts maximums +2. Tout objet tenu est lâché, le poignet est cassé, la main est inutilisable.	Coup de pied circulaire qui frappe au sommet des fesses et fait éclater le bassin. Dégâts maximums +2. La douleur est insupportable !
5	Balayage au sol qui fauche les jambes et fait tomber l'adversaire. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. L'adversaire est étourdi et incapable d'agir pendant deux tours.	Coup de coude de haut en bas sur l'avant bras qui fracture l'os. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Le bras est inutilisable.	Coup de pied sur le haut de la hanche qui fracture l'articulation de la jambe. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. La jambe est inutilisable est l'adversaire perd toutes ses actions pour deux tours.
6	Coup de pied sur le côté de la cheville qui fracture le bas de la jambe. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire tombe au sol et perd toutes ses actions pour deux tours. Jambe inutilisable.	Coup de poing au coude qui fracture l'articulation et déboîte l'avant bras. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour deux tours. L'avant bras pend mollement au bout de l'articulation.	Coup de genou en plein bas ventre. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire tombe en position fœtale, vomit et perd toutes ses actions pour deux tours.
7	Prise à la cheville, la jambe est soulevée et la cheville est sauvagement tordue jusqu'à ce que les tendons se déchirent et que le pied soit presque arraché. Dégâts maximums +3, perte supplémentaire de 5 points de conscience. Jambe inutilisable et l'adversaire perd toutes ses actions pour 2 tours.	Clef de bras redoutable qui déboîte l'épaule et immobilise l'adversaire. Dégâts maximums +3, perte supplémentaire de 5 points de conscience. Bras inutilisable et l'adversaire perd toutes ses actions pour 2 tours.	Coup de la pointe du pied en plein bassin. Dégâts maximums +3, perte supplémentaire de 5 points de conscience. La vessie se vide immédiatement, souillant d'urine les vêtements de la victime, qui perd à la fois sa fierté et toutes ses actions pour 2 tours.
8	L'adversaire est plaqué au sol par une clef de jambe particulièrement efficace. Dégâts maximums +4, déchirure au biceps fémoral, ménisque cassé et perte supplémentaire de 6 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour 3 tours.	Coup de talon en plein milieu du bras qui fracture l'os. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 6 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour 3 tours.	Coup rapide du genou en bas du dos qui fait claquer la colonne vertébrale et projette l'adversaire au sol. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 6 points de conscience. L'adversaire est paralysé sous la ceinture et perd toutes ses actions pour 3 tours.
9	Coup du tranchant de la main sur le genou qui déboîte la jambe et fait éclater l'artère fémorale. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire tombe au sol et perd toutes ses actions pour 3 tours. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Vous empoignez le bras de votre adversaire et vous venez brutalement le projeter sur votre genou. La chair et les os éclatent sous l'impact. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire roule au sol et perd toutes ses actions pour 3 tours. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Coup de genou en pleine hanche qui fracture l'articulation. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire tombe à plat ventre et perd toutes ses actions pour 4 tours.
10	Balayage au sol et projection à 3 mètres. Les os du fémur et du tibia sont fracturés. Dégâts maximums +5, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire tombe au sol et ne peut plus se relever.	Vous empoignez les deux bras et vous les relevez brutalement dans le dos. Les articulations cèdent dans un craquement qui fait froid dans le dos... Dégâts maximums +5, dégâts maximums à l'autre bras, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour 5 Tours et ne peut plus utiliser ses bras.	Prise au bas ventre. Les parties génitales produisent un étrange craquement mouillé... Vous découvrez que vous avez arraché lesdites parties génitales à pleines mains ! Dégâts maximums +5, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour 5 Tours et doit faire un jet de MORAL de niveau TRÈS DIFFICILE (13), sinon il meurt d'une crise cardiaque. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
Plus de 10	Coup de genou extrêmement brutal en haut de la cuisse qui brise le fémur et remonte ensuite dans le bas ventre. La jambe est broyée et une hémorragie interne se déclenche. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 3 points de vie au bassin et de 9 points de conscience.	Coup du tranchant de la main incroyablement puissant qui tranche le bras comme de la guimauve. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour.	Coup de bas en haut avec le genou au centre du bas ventre. Les organes éclatent en même temps que le bassin. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. L'adversaire perd toutes ses actions pour 5 Tours et doit faire un jet de MORAL de niveau TRÈS DIFFICILE (14), sinon il meurt d'une crise cardiaque.

Coups critiques d'attaque au corps-à-corps (poings, pieds, coup de boule...)

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus et la FORCE aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Morsure brutale au membre. Dégâts maximums.	Coup de poing dans la poitrine. Dégâts maximums.	Vous enfoncez votre main dans la bouche de l'adversaire et vous la faites ressortir en lui déchirant la joue. Dégâts maximums.
1	L'agresseur atterrit à pieds joints sur le membre et l'écrase avec un craquement réjouissant (pour lui, pas pour l'adversaire !). Dégâts maximums.	Coup de genou dans l'abdomen. Dégâts maximums. L'adversaire perd son souffle et son initiative diminue de 2 actions pour ce tour.	Coup de poing à la mâchoire. Dégâts maximums. L'adversaire perd une dent.
2	Frappe brutale à la jonction du membre et du torse. Dégâts maximums +1. 1D3 vertèbres caudales démisées.	Coup de coude au plexus solaire. Dégâts maximums +1. L'adversaire est plié en deux, il perd toutes ses actions restantes jusqu'à la fin du tour.	Coup de poing sur la tempe. Dégâts maximums +1. L'adversaire est étourdi et perd 3 points de conscience supplémentaires.
3	Coup en cisailles au milieu du membre. Dégâts maximums +1. 1D3 vertèbres caudales sont cassées, l'adversaire est à -1 dans toutes ses actions jusqu'à guérison.	Violent coup de poing en haut du dos, l'adversaire est projeté au sol. Dégâts maximums +1. 1D3 côtes cassées, l'adversaire perd toutes ses actions jusqu'à la fin du tour.	Coup du tranchant de la main au bas de la gorge. Dégâts maximums +1. L'adversaire s'étouffe et perd toutes ses actions jusqu'à la fin du tour.
4	Coup de coude brutal sur l'extrémité du membre qui explose la dernière vertèbre. Dégâts maximums +2.	Coup du tranchant de la main qui fracture l'épaule. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience.	Prise de projection qui fait atterrir l'adversaire sur la tête ! Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire est étourdi et incapable d'agir pendant deux tours.
5	L'attaquant empoigne le membre et le brise sur son genou Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Malus de -2 à toutes les actions.	Coup de poing brutal dans l'abdomen. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire est plié en deux et vomit son dernier repas, il perd toutes ses actions pour deux tours.	Coup de boule en plein visage qui fracasse le nez et le transforme en bouillie sanglante. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour deux Tours et l'odorat pour 2 mois.
6	Coup de boule à la racine du membre provoquant un craquement terrifiant. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. 1D6 vertèbres caudales fracturées.	Coup de coude au milieu du dos qui fracture la colonne vertébrale. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. L'adversaire est paralysé sous la ceinture.	Uppercut au menton qui projette violemment la tête en arrière. Dégâts maximums +3, perte supplémentaire de 6 points de conscience. Adversaire inconscient pendant 5 tours.
7	Coup du tranchant de la main faisant brutalement gicler la graisse du membre. Dégâts maximums +3, perte supplémentaire de 5 points de conscience. Les doigts de l'agresseur glissent pendant 1 Tour.	Coup de poing en pleine poitrine, 1D6 côtes cassées, un poumon perforé. Dégâts maximums +3, perte supplémentaire de 5 points de conscience et hémorragie de 1 point de vie par tour. L'adversaire perd toutes ses actions pour 2 tours.	Coup de poing à l'arrière du crâne qui fait craquer la nuque. Dégâts maximums +3, l'adversaire tombe dans le COMA.
8	L'attaquant atterrit brutalement sur le membre et lui fait faire un angle anormal. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 6 points de conscience. Le membre pend mollement et est inutilisable jusqu'à complète guérison.	Coup du plat de la main en plein plexus qui projette l'adversaire au sol. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 6 points de conscience. L'adversaire est assommé et perd toutes ses actions pour 3 tours.	Coup montant du tranchant de la main en plein nez. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire est assommé et perd toutes ses actions pour 3 tours. Le nez est fracassé et un petit morceau d'os s'enfonce dans le cerveau. Mort en 10 tours.
9	Coup de pied au-dessous de la base du membre, explosant en même temps le bassin. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience et de 2 points de vie au bassin.	Coup de pied au torse qui projette l'adversaire 3 mètres en arrière et le fait tomber. 1D6 côtes fracturées et choc aux vertèbres. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire tombe sur le dos et se trouve paralysé sous le cou.	Vous empoignez l'adversaire et vous bloquez sa nuque entre vos genoux avant de faire une brutale rotation. Dégâts maximums +4, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire tombe au sol et meurt en 8 tours.
10	L'attaquant mord le membre avec une telle violence qu'il arrive à le trancher d'un coup sec ! Dégâts maximums +5, perte supplémentaire de 8 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour.	Roulé-boulé vicieux, l'adversaire atterrit à plat ventre et vous vous relevez. Dégâts maximums +5, perte supplémentaire de 8 points de conscience. L'adversaire perd toutes ses actions pour 5 Tours et a 2D6 côtes fracturées. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Vous frappez sèchement sur le côté du cou, les vertèbres et les tendons sont brisés et la tête fait un angle anormal. Mort en 3 Tours par étouffement.
Plus de 10	Le membre est plié et fracturé en 2D6 angles horriblement douloureux. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. L'adversaire perd toutes ses actions pour 2D6 Tours.	Le coup de pied frappe en plein plexus et broie 2D6 côtes. Il provoque un arrêt cardiaque immédiat. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience. Mort immédiate.	Coup de pique des doigts à la base du cou. L'adversaire a la gorge écrasée, traumatisme violent et mort par asphyxie en 1 tour. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience.

Coups critiques de feu et de chaleur

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Brûlure à la cuisse, de grosses cloques ! Dégâts maximums.	Brûlures à l'avant bras. Dégâts maximums.	Cela s'appelle « avoir le feu au c...! » Brûlures au bas du dos. Dégâts maximums.
1	Brûlures à l'arrière de la cuisse, le muscle est endommagé. Dégâts maximums +1.	Brûlures à la main, la douleur empêche de tenir un objet. Dégâts maximums +1.	Brûlures à la fesse, les muscles sont lourdement brûlés. Dégâts maximums +1.
2	Le mollet s'enflamme et la chair est brûlée au troisième degré, le muscle est gravement brûlé. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	L'onde de chaleur remonte le bras et brûle tout l'avant bras. Le muscle est gravement brûlé. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Le souffle brûlant irradie sur tout le bas ventre, la douleur est infernale ! Sans protection, les vêtements portent s'enflamment. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.
3	Toute la jambe s'enflamme, les muscles sont endommagés. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Tout le bras s'enflamme, les muscles sont endommagés. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Les flammes s'engouffrent sur tout le bas ventre. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.
4	Le genou est frappé par une chaleur insoutenable, les tendons fondent et l'articulation éclate. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Jambe inutilisable.	L'avant bras est gravement brûlé, les chairs rôtissent et le muscle est détruit. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Bras inutilisable.	Le flanc est frappé par une onde incandescente, les chairs fondent et le bassin casse. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans protection, les vêtements s'enflamment.
5	Le pied rôtit instantanément et la chair tombe en cendre, laissant les os apparents. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jambe inutilisable.	La main tombe en cendre et tout objet porté est détruit. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Bras inutilisable.	Flamme rugissante au bas ventre. Les parties génitales sont touchées et carbonisées. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Stérilité définitive.
6	Ce soir, c'est soirée « jambon » ! Touché à l'arrière de la cuisse, le muscle est détruit. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Touché en haut du bras et à l'épaule, les muscles sont détruits. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Les flammes carbonisent les fesses et s'enroulent autour du bassin. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.
7	La cuisse est incinérée jusqu'à l'os qui se fend en deux sous le choc. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jambe coupée en deux.	Le coude est fondu par la chaleur et se soude définitivement aux os. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Bras inutilisable.	Le bassin est touché dans son ensemble sur le devant. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Stérilité définitive.
8	Le mollet est ébouillanté et l'os du bas de la jambe éclate en miettes fumantes. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jambe inutilisable.	Le bras est engouffré dans les flammes et les os explosent. Le bras est coupé en deux. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Bras inutilisable.	Le flanc est totalement brûlé, les os du bassin sont apparents et cassent d'un coup sec. L'adversaire est paralysé sous la ceinture. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.
9	La jambe est fauchée sous l'impact et les muscles sont tous réduits en cendre. L'adversaire tombe au sol. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Jambe détruite.	Le bras est totalement carbonisé jusqu'à l'os. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Bras détruit.	Le bassin est volatilisé sous la chaleur, les os éclatent. Les deux jambes tombent au sol, chacune de leur côté et le torse tombe à 1 mètre. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 5 tours.
10	La jambe ressemble à un nem carbonisé. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !	Le bras est carbonisé et tombe en flocons de cendres au premier courant d'air. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !	L'adversaire est vaporisé en son milieu et tombe au sol. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 2+RESISTANCE tours.
Plus de 10	Votre adversaire se résume à une ombre dessinée sur le sol avec de la cendre, quelques éclats d'os carbonisés et des dents fumantes. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !		

Coups critiques de feu et de chaleur

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Brûlures sur le haut du membre. Dégâts maximums.	Brûlures à la poitrine. Dégâts maximums.	Sympathique courant d'air chaud ! Idéal pour se sécher les cheveux... Dégâts maximums !
1	La graisse du membre grésille et fume. Dégâts maximums +1.	Brûlures à l'abdomen, de larges plaques de peau se détachent. Dégâts maximums +1.	Les cheveux et la pilosité du visage s'enflamment et tombent en cendre. Dégâts maximums +1.
2	La peau rougit et tombe par plaques. Sans protection, les vêtements portés s'enflamment. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Le dos est brûlé sur toute sa longueur. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Tout le côté droit du visage est gravement brûlé et restera marqué. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.
3	L'onde de chaleur cloque toute la longueur du membre. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Les flammes recouvrent la poitrine et font griller les chairs. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Les flammes carbonisent une oreille et la détruisent complètement. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience. Malus définitif de -1 aux tests auditifs.
4	Le membre se tend brutalement sous l'impact et 1D6 cm de l'extrémité tombent en cendres. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans protection, les vêtements s'enflamment.	L'abdomen est si violemment atteint que les chairs fondent et que plusieurs organes sont brûlés. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans protection, les vêtements s'enflamment. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Les flammes sont inhalées par le nez et ravagent le nez et la gorge. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
5	La base du membre est brûlée au troisième degré. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Touché en pleine poitrine, le plexus solaire est grillé. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jet de MORAL de niveau SIMPLE (8), sinon tombe dans le COMA.	Touche à l'arrière de la tête, la nuque est endommagée. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jet de MORAL de niveau SIMPLE (8), sinon tombé dans le COMA.
6	La chaleur remonte la longueur du membre et fait éclater 1D6 vertèbres caudales. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Les flammes frappent le bas du dos et rôtissent les organes. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. La circulation des fluides dans les organes sera TRÈS perturbée.	Les flammes frappent au niveau des yeux qui gonflent et éclatent sous la chaleur. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Définitivement aveugle.
7	L'extrémité du membre fond comme du caramel sur 3D6 cm. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Le haut du dos est violemment poussé par le souffle enflammé, l'adversaire est jeté au sol. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Incapable d'agir pendant 2 tours.	Le feu s'engouffre dans la bouche et détruit la langue et les lèvres. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Définitivement muet.
8	Le membre est totalement grillé comme un marshmallow, la douleur est monstrueuse. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Les flammes transpercent la poitrine et mettent à nu les côtes, qui éclatent sous la chaleur. Les poumons rôtissent. L'adversaire tombe au sol et étouffe. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Mort en 5+RESISTANCE tours.	Flammes rugissantes qui font fondre les chairs. Totalement défiguré. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Mort en 5+RESISTANCE tours.
9	Excellente odeur de grillade grasse accompagnée du son des écailles qui tombent au sol. Sinistre mais réjouissant. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !	Les flammes suivent la courbure du dos et détruisent la colonne vertébrale dont chaque vertèbre éclate comme du pop-corn ! Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 2+RESISTANCE tours.	Le cerveau bouillonne dans le crâne et finit par ruisseler par les oreilles. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort instantanée.
10	Le membre est totalement carbonisé et s'envole en petits nuages de cendres. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 1+RESISTANCE tours.	Un petit kebab sans frites ? Tous les organes ont été cuits à point... Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 1+RESISTANCE tours.	Vous fumez trop ! La tête est n'est plus qu'un tas de cendres fumantes... Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Mort instantanée.
Plus de 10	Votre adversaire se résume à une ombre dessinée sur le sol avec de la cendre, quelques éclats d'os carbonisés et des dents fumantes. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !		

Coups critiques de froid

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Coup glacial au pied. Dégâts maximums.	Brise gelée à l'avant bras. Dégâts maximums.	Sensation de froid glacial aux fesses. Dégâts maximums.
1	Engelures sur la jambe, la peau est douloureuse. Dégâts maximums +1, dégâts supplémentaires de 1 point de conscience.	Formation de givre sur la main, les doigts sont engourdis. Tout objet tenu est lâché. Dégâts maximums +1, dégâts supplémentaires de 1 point de conscience.	Touché à la hanche, sensation de froid douloureuse. Dégâts maximums +1, dégâts supplémentaires de 1 point de conscience.
2	Touché à la cuisse, engelures profondes. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 2 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe.	Touché à l'avant bras, la douleur fait lâcher tout objet tenu. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Touché au bas ventre, les parties génitales sont gelées. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 2 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe.
3	Le pied est gelé, s'il y a une chaussure elle est détruite. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe. Le pied est perdu.	Le muscle est gelé. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe. Bras inutilisable.	L'onde glaciale gèle les muscles de chaque jambe. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Impossible d'utiliser les jambes pendant 2D6 tours.
4	Touché à l'arrière de la cuisse. Les muscles gèlent. Dégâts maximums +4, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (8) sinon la gangrène s'installe. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Touché sous l'épaule, l'articulation et les muscles sont gelés. Dégâts maximums +4, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (8) sinon la gangrène s'installe. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Touché aux fesses, les muscles fessiers et les organes sont gelés. Dégâts maximums +4, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (8) sinon la gangrène s'installe. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
5	Le genou est gelé, l'articulation devient friable et casse. Dégâts maximums +5, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (9) sinon la gangrène s'installe. Jambe inutilisable.	Tout l'avant bras est gelé, la main se couvre de glace et le muscle se déchire. Dégâts maximums +5, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (9) sinon la gangrène s'installe. Tout objet tenu est lâché, bras inutilisable.	Touché au bas ventre, les parties génitales sont gelées et éclatent jusqu'à la vessie, qui répand son urine au sol. Dégâts maximums +5, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (9) sinon la gangrène s'installe. Stérilité définitive.
6	Tout l'arrière de la jambe est gelé. Les muscles sont gravement blessés. Dégâts max. +6, dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (10) sinon la gangrène s'installe. Jambe inutilisable.	Les muscles sont congelés et se brisent en miettes. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (10) sinon la gangrène s'installe. Bras inutilisable.	Touché à la hanche, les chairs noircissent et tombent par plaques. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (10) sinon la gangrène s'installe.
7	Touché à la cuisse, tous les muscles sont gelés et paralysés. Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Sans soin sous 6 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (11), sinon la gangrène s'installe. Jambe inutilisable.	Tout l'avant bras est congelé, de la main au coude. Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Sans soin sous 6 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (11), sinon la gangrène s'installe. Bras inutilisable.	Touché aux fesses, les muscles fessiers sont gelés jusqu'à la base du dos. Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Sans soin sous 6 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (11), sinon la gangrène s'installe. La douleur est horrible !
8	Les muscles du bas de la jambe sont gelés et congelés, les vêtements et les protections deviennent cassants. Dégâts max. +8, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Sans soin sous 2 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (12), sinon la gangrène s'installe.	Tous les muscles du bras sont congelés et les doigts tombent au sol, les vêtements et les protections deviennent cassants. Dégâts max. +8, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Sans soin sous 2 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (12), sinon la gangrène s'installe.	Touché à la hanche, les vêtements et les protections deviennent cassants. Dégâts maximums +8, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Sans soin sous 2 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (12), sinon la gangrène s'installe.
9	La jambe est gelée du pied à la cuisse, elle se brise et tombe en miettes. Les vêtements et les protections non magiques éclatent en tombant au sol. Dégâts maximums +9, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience.	Le bras est gelé totalement, il se fendille et tombe en cristaux de glace. Les vêtements et les protections non magiques éclatent en tombant au sol. Dégâts maximums +9, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience.	Tout le bas ventre est gelé, il se casse dans un craquement écœurant et la victime tombe au sol, tranchée en deux. Les vêtements et les protections non magiques éclatent en tombant au sol. Dégâts max. +9, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience.
10	Les deux jambes sont emportées par l'onde de froid, elles éclatent en miettes et la victime tombe au sol. Mort par arrêt cardiaque en 1+RESISTANCE tours.	Le froid remonte le long du bras, va geler le cou et le haut du torse. Mort par asphyxie en 1+RESISTANCE tours.	Totalement congelé des genoux au torse, la douleur est horrible pendant deux Tours puis le froid anesthésie toute sensation. Mort par arrêt cardiaque au troisième tour. La victime tombe et se brise. Le résultat final ressemble à un Picasso!
Plus de 10	AAARGH ! L'adversaire et ses vêtements, de même que tout type de protections non magiques sont instantanément congelés et explosent en millions de fragments à 2D6 mètres autour du point d'impact.		

Coups critiques de froid

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Des cristaux de glace sur le bout du membre. Dégâts maximums.	Choc glacial a la poitrine. Dégâts maximums.	Sensation de brise glaciale dans la nuque. Dégâts maximums.
1	Touché au sommet du membre. Dégâts maximums +1, dégâts supplémentaires de 1 point de conscience.	Refroidissement au ventre. Dégâts maximums +1, dégâts supplémentaires de 1 point de conscience. Diarrhées pendant 1D3 jours.	Touché au cou. Dégâts maximums +1, dégâts supplémentaires de 1 point de conscience. L'adversaire aura un torticolis : malus de -1 à toutes ses actions demandant du mouvement.
2	Des stalactites de glace sur tout la longueur. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Touché au milieu du dos. Le froid bloque les lombaires, toutes les actions sont à -1 pendant 1D6 heures. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Touché au côté de la tête, l'oreille est gelée. Dégâts maximums +2, dégâts supplémentaires de 2 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe.
3	Violent recul de tout le membre, raideur et souffrance. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe.	Choc en pleine poitrine, nombreuses engelures sur le muscle. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe.	Les muscles faciaux sont gelés et la langue est congelée. Dégâts maximums +3, dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Sans soins sous 12 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (7) sinon la gangrène s'installe. Muet définitivement.
4	Touché sous le membre, nombreuses engelures. Dégâts maximums +4, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (8) sinon la gangrène s'installe. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Formation de glace au niveau du plexus, le cœur s'emballé ! Dégâts maximums +4, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (8) sinon la gangrène s'installe. Jet de MORAL niveau DIFFICILE sinon meurt d'un arrêt cardiaque en 3 tours.	Le nez est complètement gelé, il craque et tombe au sol comme un glaçon ! Dégâts maximums +4, dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau SIMPLE (8) sinon la gangrène s'installe. Plus d'odorat.
5	Le froid fait éclater 3D6 cm de l'extrémité du membre. La victime hurle de douleur. Dégâts maximums +5, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (9) sinon la gangrène s'installe.	L'abdomen est gelé, les intestins ressemblent à des gros vers rosâtres et bouffis, congelés... Dégâts maximums +5, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (9) sinon la gangrène s'installe. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	Jet glacial latéral, les deux yeux sont gelés. Dégâts maximums +5, dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (9) sinon la gangrène s'installe. Définitivement aveugle.
6	Le côté droit du membre est totalement congelé. Les écailles tombent par plaques. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (10) sinon la gangrène s'installe.	Londe glaciale se répand dans les poumons et les gèle. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Sans soins sous 8 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau NORMAL (10) sinon la gangrène s'installe.	Touché à la nuque, les vertèbres cervicales sont bloquées. Dégâts maximums +6, dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Tous les mouvements de tête et les actions demandant du mouvement sont à -4
7	Le membre ressemble à un stalagmite de glace bleutée... Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Sans soins sous 6 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (11), sinon la gangrène s'installe. Malus de -3 à tous les test impliquant de l'équilibre.	Touché en plein dos, une glace épaisse se forme et tous les muscles dorsaux sont congelés. Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Sans soins sous 6 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (11), sinon la gangrène s'installe.	Touché sur le dessus du crâne, les cheveux éclatent en paillette congelées. Dégâts maximums +7, dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Sans soins sous 6 heures, la victime perdra définitivement 2 points de RÉFLEXION à cause des dégâts subis au cerveau.
8	Toute la surface inférieure du membre éclate sous l'impact glacial. Dégâts maximums +8, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Sans soins sous 2 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (12), sinon la gangrène s'installe.	Touché à l'abdomen, les muscles et les organes sont congelés, les vêtements et les protections deviennent cassants. Dégâts maximums +8, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Sans soins sous 2 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (12), sinon la gangrène s'installe.	Touché en plein visage, les yeux, le nez et les lèvres sont congelés et détruits. Dégâts maximums +8, dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Sans soins sous 2 heures, il faudra faire un jet de RESISTANCE aux maladies de niveau DIFFICILE (12), sinon la gangrène s'installe. Définitivement aveugle, muet et sans odorat.
9	Le membre gèle intégralement à la base, craque, s'effrite et tombe au sol avec un bruit mat. Les vêtements et les protections non magiques éclatent en tombant au sol. Dégâts max. +9, dégâts supplémentaires de 9 points de conscience.	Tout le torse gèle, les poumons se fendent et le cœur s'arrête immédiatement, avant d'éclater sous le choc. Les vêtements et les protections non magiques éclatent en tombant au sol. Mort instantanée.	Londe glaciale pénètre par le nez et gèle instantanément le cerveau. Mort instantanée. La victime garde un sourire de débile profond sur son visage glacé (jusqu'à ce qu'il dégèle, bien entendu !)
10	Le membre explose en tout petits cubes de glace. Les amateurs de boissons fraîches peuvent toujours s'en servir pour mettre dans leur verre. Mort par arrêt cardiaque en deux tours.	La victime est intégralement congelée et se transforme en statue de glace. Elle gardera la même position jusqu'à ce qu'elle ait dégelé. Mort aussi glaciale qu'instantanée !	La tête est instantanément congelée, elle se décroche du cou dans un claquement sec et va rouler à 2D6 mètres de son corps. Mort instantanée.
Plus de 10	AAARGH ! L'adversaire et ses vêtements, de même que tout type de protections non magiques sont instantanément congelés et explosent en millions de fragments à 2D6 mètres autour du point d'impact.		

Coups critiques d'électricité

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	La jambe est entourée de nombreuses étincelles. Dégâts maximums.	La décharge électrique fait trembler le bras. Dégâts maximums.	Le choc électrique entraîne un pet bruyant. Dégâts maximums.
1	Le haut de la jambe est paralysé pour deux tours. Dégâts maximums +1 et dégât supplémentaire de +1 en points de conscience.	Le muscle de l'avant bras est paralysé pour deux tours. Dégâts maximums +1 et dégât supplémentaire de +1 en points de conscience.	Décharge au bas ventre, la vessie et les intestins se relâchent... La honte se mêle à la douleur ! Dégâts maximums +1 et dégât supplémentaire de +1 en points de conscience.
2	Le muscle du bas de jambe est paralysé pendant deux tours. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de +2 en points de conscience.	Le muscle de l'épaule est paralysé pendant deux tours. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de +2 en points de conscience. Tout objet tenu est lâché.	Le muscle du grand fessier frissonne pendant deux tours. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de +2 en points de conscience. Perte d'initiative.
3	Les muscles sont paralysés pendant trois tours. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de +3 en points de conscience. -2 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2.	La main se bloque, doigts écartés et est paralysée pendant trois tours. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de +3 en points de conscience. Tout objet tenu est lâché.	Le bassin subit une crampe violente pendant trois tours. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de +3 en points de conscience. Perte d'initiative.
4	Décharge au muscle du bas de jambe, la jambe est paralysée pendant 4 tours. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de +4 en points de conscience. -2 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2.	Le bras fume et est paralysé pendant 4 tours. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de +4 en points de conscience. Tout objet tenu est lâché.	Les muscles du bassin sont paralysés pendant 4 tours. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de +4 en points de conscience. Perte d'initiative et hurlements atroces !
5	Arc électrique qui frappe le pied, la jambe est paralysée pendant 5 tours. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de +5 en points de conscience. -2 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2. Les chaussures sont détruites.	Tous les muscles du bras se contractent instantanément, paralysie pendant 5 tours. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de +5 en points de conscience. Tout objet tenu est lâché.	L'arc électrique passe d'une hanche à l'autre. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de +5 en points de conscience. La victime se roule par terre en hurlant, impossible d'agir pendant 5 tours.
6	Nombreux petits éclairs qui parcourent toute la jambe, paralysée pendant 6 tours. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de +6 en points de conscience. -2 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2. Les chaussures sont détruites.	La main est gravement brûlée, paralysie pendant 6 tours. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de +6 en points de conscience. Tout objet tenu est lâché. Les gants et les bagues sont détruits.	Impact au bas ventre, les parties génitales sont touchées et instantanément incinérées. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de +6 en points de conscience. La victime est en état de choc, impossible d'agir pendant 6 tours. Stérilité définitive.
7	Le genou est brisé et de nombreux nerfs sont détruits, jambe paralysée pendant 8 tours. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de +7 en points de conscience. -4 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2 jusqu'à complète guérison.	Les os éclatent sous le choc électrique, paralysie pendant 8 tours. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de +7 en points de conscience. Tout objet non magique tenu est détruit.	Touché à la hanche ! Le choc fait danser une gigue étrange et saccadée... Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de +7 en points de conscience. La victime tombe au sol, assommée pour 8 tours.
8	Tous les os de la jambe explosent sous le choc, la jambe se répand par terre comme une méduse molle. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de +8 en points de conscience. -4 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2 jusqu'à complète guérison. Le traumatisme tue en 3+RESISTANCE tours.	Le bras est coupé en deux sous le coude par la puissance de l'impact électrique. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de +8 en points de conscience. Tout objet tenu est détruit. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Le traumatisme tue en 3+RESISTANCE tours.	L'arc électrique frappe aux fesses, il pénètre par l'anus et carbonise plus d'un mètre d'intestins... Il flotte une odeur de tripes grillées ! Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de +8 en points de conscience. La victime tombe au sol, assommée pour 10 tours. Le traumatisme tue en 3+RESISTANCE tours.
9	Les muscles de la jambe grésillent et fondent comme du caramel, tandis que les os tombent en cendre. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de +9 en points de conscience. -4 à tous les mouvements, déplacement divisé par 2. Le traumatisme tue en 1+RESISTANCE tours.	L'arc électrique pénètre par les doigts et remonte jusqu'à l'épaule en décollant progressivement tous les muscles des os. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de +9 en points de conscience. Tout objet tenu est détruit. Le traumatisme tue en 1+RESISTANCE tours.	L'électricité remonte par le bassin et fait éclater les organes un à un ! Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de +9 en points de conscience. La victime meurt en deux Tours en état de choc. La chair tombe au sol avec une bonne odeur de barbecue ! Quelqu'un a pensé aux chips ?
10	Les deux jambes sont emportées par un incroyable arc électrique bleuté et explosent dans un giclement d'éclats d'os et de morceaux de chair grillée ! Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de +10 en points de conscience. Impossible de se déplacer, la victime meurt au Tour suivant d'un arrêt cardiaque.	Le bras disparaît entièrement dans un nuage de vapeur et de cendres ! Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de +10 en points de conscience. Tout objet tenu est détruit. La mort survient au Tour suivant par choc traumatique.	La totalité du bassin et des hanches disparaît dans un flash lumineux ! Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de +10 en points de conscience. Le torse et chacune des jambes tombent séparément, les chairs cautérisées. La mort survient au Tour suivant par choc traumatique.
Plus de 10	Gigantesque flash de lumière avec une forte odeur d'ozone ! De nombreux petits éclairs crépitent et des étincelles pétillent. C'est splendide ! (sauf pour la victime dont il ne reste qu'un filet de fumée bleue, un petit tas de poussière grise et quelques dents éparées. Quel manque de sensibilité artistique, vraiment !)		

Coups critiques d'électricité

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Le membre reste raide pendant 2d6 Tours. Dégâts maximums.	Légers grésillements dans le dos. Dégâts maximums.	Les cheveux sont dressés sur la tête. Dégâts maximums.
1	De nombreuses zones de peau tombent en plaque au sol, avec des étincelles. Dégâts maximums +1 et dégât supplémentaire de +1 en points de conscience.	Les muscles abdominaux sont tétanisés pendant deux tours. Perte d'initiative. Dégâts maximums +1 et dégât supplémentaire de +1 en points de conscience.	Les dents se mettent à claquer violemment. Dégâts maximums +1 et dégât supplémentaire de +1 en points de conscience.
2	Un gros nuage de fumée bleue s'élève du membre, parcourue de petits éclairs. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de +2 en points de conscience.	Les muscles du torse se bloquent. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de +2 en points de conscience. Perte d'initiative à cause de l'étouffement.	Les yeux sont paralysés, aveugle pour 2 tours. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de +2 en points de conscience. -4 à toutes les actions nécessitant la vue.
3	De nombreuses crampes parcourent le membre et lui donnent une forme étrange, et fumante... Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de +3 en points de conscience. -2 à toutes les actions impliquant l'adresse.	Les muscles du dos se mettent à trembler violemment. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de +3 en points de conscience.	Les muscles de la bouche sont paralysés, la langue pend mollement pendant 2 tours. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de +3 en points de conscience. -4 à toutes les actions nécessitant la parole.
4	1D6 vertèbres caudales sont fracturées par l'onde électrique. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de +4 en points de conscience. Légère odeur de viande rôtie et de graisse fondue, miam !	Les muscles abdominaux sont touchés et se contractent brutalement. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de +4 en points de conscience. Perte d'initiative et vomissements...	Les vertèbres cervicales sont touchées. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de +4 en points de conscience. Perte de conscience pendant 2 tours, paralysie complète pendant les 2 Tours suivants.
5	Le membre se replie nerveusement sur lui-même comme un escargot. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de +5 en points de conscience.	La colonne vertébrale est touchée, tout le système nerveux est paralysé. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de +5 en points de conscience. Impossible d'agir pendant 5 tours.	Les cheveux s'enflamment et le cuir chevelu est détruit. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de +5 en points de conscience. Bloqué en état de choc pendant 5 tours.
6	3D6 cm de l'extrémité du membre sont totalement incinérés. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de +6 en points de conscience. La victime est prostrée au sol, impossible d'agir pendant 1D6+2 tours.	Arc électrique à l'épaule. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de +6 en points de conscience. Impossible d'agir pendant 6 tours. Jet de RESISTANCE aux MALADIES niveau DIFFICILE pour éviter l'infection des brûlures.	Les oreilles sont touchées et l'oreille interne est endommagée. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de +6 en points de conscience. Définitivement sourd et toutes les manœuvres sont à -4 pendant 2D6-RESISTANCE jours.
7	Électrocuté à la base du dos, jonction du membre. L'impact projette la victime à 1D6 mètres vers l'avant. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de +7 en points de conscience. La victime tombe au sol, assommée pour 2 tours.	L'électricité se diffuse dans tout le torse avec une forte odeur de viande rôtie. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de +7 en points de conscience. Impossible d'agir pendant 8 tours.	La décharge électrique frappe la gorge et grille les chairs du cou. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de +7 en points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. La victime est assommée pour 8 tours.
8	Des milliers de petits éclairs parcourent le membre et produisent une douleur cuisante. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de +8 en points de conscience. La victime tombe au sol, assommée pour 1D6+2 tours. Le traumatisme tue en 3+RESISTANCE tours.	L'électricité projette de nombreux arcs électriques tout autour de la victime. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de +8 en points de conscience. Impossible d'agir pendant 10 tours. Dégâts additionnels de +4 points de vie à toutes les autres parties du corps dus aux brûlures.	L'arc électrique pénètre par le nez et la bouche, et carbonise les poumons. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de +8 en points de conscience. Mort par asphyxie en 3+RESISTANCE tours.
9	Le membre prend feu sous l'impact et carbonise rapidement. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de +9 en points de conscience. La victime meurt en 1D3+RESISTANCE Tours en état de choc.	L'arc électrique frappe en plein cœur et le fait éclater en cuisant le système veineux. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de +9 en points de conscience. Mort en 1+RESISTANCE Tours par arrêt cardiaque.	L'électricité se diffuse dans le crâne et produit les mêmes résultats qu'une chaise électrique : le cerveau est totalement grillé ! La mort est instantanée.
10	Le membre est totalement désintégré dans un éclat survolté. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de +10 en points de conscience. Le bassin prend feu, de même que la base du dos. La mort survient en 1+RESISTANCE tour, par choc traumatique. Tous les vêtements et protections non magiques sont changés en cendres.	La victime se révèle un excellent conducteur d'électricité ! Tout son corps est parcouru d'éclairs du bel effet tandis que ses chairs brûlent et tombent en cendre. Mort en 1+RESISTANCE Tour d'une éblouissante et néanmoins abominable agonie !	Le crâne ne supporte pas la violence du choc électrique, les chairs cuisent et gonflent en dégageant des vapeurs sous pression. L'os crânien fragilisé n'arrive pas à supporter la pression et finit par éclater comme une tomate trop mûre, en projetant des bouts de matière cérébrale et d'yeux grillés dans un rayon de 3 mètres. ! La mort est TRÈS sale et instantanée.
Plus de 10	Gigantesque flash de lumière avec une forte odeur d'ozone ! De nombreux petits éclairs crépitent et des étincelles pétillent. C'est splendide ! (sauf pour la victime dont il ne reste qu'un filet de fumée bleue, un petit tas de poussière grise et quelques dents éparses. Quel manque de sensibilité artistique, vraiment !)		

RAPPEL : L'électricité se déplace TRÈS bien dans le métal. Toute victime portant une armure métallique perd l'avantage accordé par sa PROTECTION envers le niveau de Coup Critique ! A l'inverse, une victime portant une combinaison isolante (en caoutchouc ou autre) aura un résultat de -1 supplémentaire contre les coups critiques d'électricité qu'elle pourrait subir.

Coups critiques d'acide

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Le bas de la jambe commence à cloquer et fondre ! Dégâts maximums.	Cloques fumantes à l'avant bras. Dégâts maximums.	La hanche fume et blanchit sous l'acide. Dégâts maximums.
1	Le bas de la jambe est atteint. Dégâts maximums +1. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1 Tour.	1D3 doigts fument et commencent à fondre. Dégâts maximums +1. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1 Tour.	Les muscles fessiers sont atteints et brûlent horriblement. Dégâts maximums +1. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1 Tour.
2	La cuisse fond jusqu'à révéler l'os et quelques tendons. Dégâts maximums +2. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Jambe inutilisable.	Les muscles du bras tombent en lambeaux dégoûtants au sol. Dégâts maximums +2. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Bras détruit.	Le bas ventre est touché, les organes génitaux sont fondus en gelatine jaune, la douleur est monstrueuse (stérilité définitive). Dégâts maximums +2. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
3	Le muscle du bas de jambe est percé de petits trous fumants. Dégâts maximums +3. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'explosion molle des muscles du bras produit un bruit écoeurant. Dégâts maximums +3. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide ronge tout le côté gauche et met à nu les os de la hanche. Dégâts maximums +3. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
4	La chair est rongée jusqu'à l'os, qui dégage une fine fumée verte. Dégâts maximums +4. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'os craque et cloque pendant que les muscles disparaissent en jus gluant. Dégâts maximums +4. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Tout le flanc est dissout, le bassin apparaît, les os sont fendillés. Dégâts maximums +4. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
5	Toute la chair de la jambe fond et l'os est mis à nu. Dégâts maximums +5. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	La main fond en gelatine et tout objet non magique porté est détruit. Dégâts maximums +5. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Les fesses disparaissent en fumée acide, les muscles pèlent et tombent. Dégâts maximums +5. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
6	Les muscles de l'arrière de la jambe éclatent en giclées dégoûtantes. Dégâts maximums +6. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Tout l'avant bras est instantanément dissout et laisse apparaître les os. Dégâts maximums +6. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide frappe les fesses, il remonte par l'anus et fait fondre les intestins. Dégâts maximums +6. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
7	La chair est liquéfiée par l'acide et l'os tombe au sol. Dégâts maximums +7. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Jambe détruite.	Les muscles sont immédiatement réduits en pulpe onctueuse et fumante. Dégâts maximums +7. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Bras détruit.	L'avant du bassin dégouline et répand ses organes au sol. Dégâts maximums +7. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
8	Le pied disparaît en bouillie jaunâtre. Dégâts maximums +8. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Le coude fond et l'avant du bras tombe au sol, agite de contractions nerveuses. Dégâts maximums +8. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Tout le flanc est enduit d'acide et se désagrège en bouillie gluante. Le corps tombe au sol, partagé en deux. Dégâts maximums +8. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
9	La jambe éclate en énormes bubons gluants. Dégâts maximums +9. L'acide cause 5 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Jambe détruite.	Le bras tombe par plaques filandreuses au sol et se désagrège en fumant. Dégâts maximums +9. L'acide cause 5 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Bras détruit.	Le bassin craque et se dessèche sous l'acide, les organes fondent et disparaissent. Dégâts maximums +9. L'acide cause 5 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
10	La jambe est dissoute en une pulpe jaunâtre, au milieu de laquelle flottent quelques grumeaux. La mort survient après 1+RESISTANCE Tours, par arrêt cardiaque. Les vêtements et protections non magiques sont détruits.	Le bras disparaît en fumant, seuls quelques os restent et tombent au sol. La mort survient après 1+RESISTANCE Tours, par arrêt cardiaque. Les vêtements et protections non magiques sont détruits.	Le bassin se dissout intégralement en 1 Tour, laissant lentement apparaître les muscles, tendons, organes, puis les os. Le corps est coupé en deux. La mort survient après 1+RESISTANCE Tours, par arrêt cardiaque. Les vêtements et protections non magiques sont détruits.
Plus de 10	L'adversaire fond en hurlant abominablement jusqu'à être réduit à une simple flaque d'acide fumant, au fond d'un cratère. Une mort qui laisse un petit goût... acide ! Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits.		

Coups critiques d'acide

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Nombreuses cloques, ulcères sur le membre. Dégâts maximums.	Une épaisse fumée jaune s'élève de la poitrine. Dégâts maximums.	Le sommet du crâne fume et cloque. Dégâts maximums !
1	La sommet du membre fume, des écailles se dissolvent. Dégâts maximums +1. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1 Tour.	Les muscles du torse se contractent et bloquent sous la douleur. Dégâts maximums +1. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1 Tour.	La joue droite fond lentement et révèle les os et les dent. Dégâts maximums +1. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1 Tour. -1 à la BEAUTÉ (minimum 1).
2	1D6 cm de l'extrémité du membre disparaît instantanément en bouillie. Dégâts maximums +2. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1D3 Tour (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	La poitrine se couvre d'ulcères fumants et 1D6 côtes apparaissent au travers. Dégâts maximums +2. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1D3 Tour (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Le sommet du crâne fond et révèle la matière cérébrale. Dégâts maximums +2. L'acide cause 1 point de dégât par Tour pendant 1D3 Tour (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).
3	La base du membre se décompose en filaments blanchâtres. Dégâts maximums +3. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tour (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). La queue est inutilisable.	Tout le dos fume et se craquelle jusqu'aux muscles, mis à nus. Dégâts maximums +3. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tour (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Le nez disparaît en fondant horriblement. Dégâts maximums +3. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tour (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). L'odorat est détruit. -1D3 en BEAUTÉ (minimum 1).
4	Le dessus du membre est lentement épluché par l'acide, jusqu'aux vertèbres caudales. Dégâts maximums +4. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide ronge lentement les poumons et la victime crache une fumée étrange. Dégâts maximums +4. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Mort en 1D6 Tours.	Les yeux fondent et tombent en pulpe collante. Dégâts maximums +4. L'acide cause 2 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Définitivement aveugle. -1D3 en BEAUTÉ (minimum 1).
5	Le dessous du membre tombe en grumeaux au sol. Dégâts maximums +5. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'abdomen se liquéfie, les organes se répandent au sol en fumant. Dégâts maximums +5. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	La nuque fond et la tête tombe en avant avec un angle étrange. Dégâts maximums +5. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Mort en 1+RESISTANCE Tour.
6	L'acide ronge rapidement la chair du membre et fait éclater 1D6 vertèbres caudales. Dégâts maximums +6. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide ronge le dos jusqu'à la chair, répandant les organes et les viscères au sol. Dégâts maximums +6. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide s'engouffre dans les oreilles et ronge jusqu'au cerveau qui finit par dégouliner par les narines. Dégâts maximums +6. L'acide cause 3 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Mort en 1+RESISTANCE Tour.
7	Le membre semble implorer tandis que l'acide ronge les os et fait tomber la chair par plaques. Dégâts maximums +7. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	La poitrine est atrocement perforée par des milliers de gouttes d'acide, jusqu'aux organes. Dégâts maximums +7. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide rentre par les narines et liquéfie tout l'avant du visage. Dégâts maximums +7. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D3 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). -1D3+1 en BEAUTÉ (minimum 1).
8	Le membre se recroqueville en fumant et tombe au sol dans une giclée de tissus fondus. Dégâts maximums +8. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	Les poumons et les organes du torse fondent et se répandent sur les organes inférieurs, formant une pâte infâme. Dégâts maximums +8. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Mort en 1+RESISTANCE Tours.	Le visage est totalement détruit par l'acide, le nez, les oreilles et les yeux ne forment plus qu'une masse unique. Dégâts maximums +8. L'acide cause 4 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). -1D3+1 en BEAUTÉ (minimum 1).
9	Le membre ressemble à une méduse gélatineuse glougloutante. Dégâts maximums +9. L'acide cause 5 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites).	L'acide anéantit tous les organes de l'abdomen et transforme la victime en porridge sanglant. Dégâts maximums +9. L'acide cause 5 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Mort en 1+RESISTANCE Tours.	L'acide ronge les yeux jusqu'au cerveau et détruit la totalité de la chair, ne laissant qu'un crâne fumant. Dégâts maximums +9. L'acide cause 5 points de dégât par Tour pendant 1D6 Tours (seules les protections magiques sont éventuellement déduites). Mort en 1+RESISTANCE Tours.
10	Le membre fond comme du fromage à raclette en dégageant une épaisse fumée verte. La mort survient après 1+RESISTANCE Tours, par arrêt cardiaque. Les vêtements et protections non magiques sont détruits.	Le torse fond et seules reste la cage thoracique, qui forme comme une volière creuse et vide. La mort est instantanée et atroce. Les vêtements et protections non magiques sont détruits.	Une tête ? Quelle tête ? Il ne reste qu'un cou fumant et dégoulinant d'acide bouillonnant. La mort est aussi douloureuse qu'immédiate. Les vêtements et protections non magiques sont détruits.
Plus de 10	L'adversaire fond en hurlant abominablement jusqu'à être réduit à une simple flaque d'acide fumant, au fond d'un cratère. Une mort qui laisse un petit goût... acide ! Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits.		

Coups critiques d'effet de souffle ou « blast »

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Jambe	Bras	Bassin
0	Impact à la cuisse, un bel hématome ! Dégâts maximums.	Choc à l'avant bras. Dégâts maximums.	Projection du bassin vers l'avant. Dégâts maximums.
1	La jambe est décalée sur le côté (Faire un jet de COORDINATION de niveau ENFANTIN (2) pour ne pas tomber. Dégâts maximums +1.	Le bras est violemment poussé sur le côté, lancer 1D6, sur un résultat de 1 tout objet porté est lâché. Dégâts maximums +1.	Sensation de coup de pied au c... ! Dégâts maximums +1.
2	Le mollet est fauché comme par un tacle (Faire un jet de COORDINATION de niveau ENFANTIN (4) pour ne pas tomber. Dégâts maximums +2.	Le coude est projeté vers l'avant, renversant tout liquide tenu. Dégâts maximums +2.	L'impact comprime violemment le bas ventre, qui libère ses gaz et ses fluides... C'est assez répugnant, et franchement humiliant. Dégâts maximums +2.
3	Toute la jambe est secouée fortement (Faire un jet de COORDINATION de niveau FACILE (6) pour ne pas tomber.. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 1 point de conscience.	Tout le bras est sauvagement écarté, lancer 1D6, sur un résultat de 1 ou 2 tout objet porté est lâché. Dégâts maximums +3.	Le souffle provoque un gros choc aux parties génitales. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.
4	Le genou est frappé par un impact irrésistible qui arrache les ligaments. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience. Jambe inutilisable.	L'avant bras est gravement impacté, les muscles se déchirent. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience. Bras inutilisable.	Le flanc est frappé par l'onde de choc, le bassin casse. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience.
5	Le pied éclate sous l'impact, laissant les os apparents. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont broyés. Jambe inutilisable.	La main est déchiquetée et tout objet porté est détruit. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont éclatés. Bras inutilisable.	Véritable boulet de canon au bas ventre, les parties génitales sont broyées. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Stérilité définitive.
6	Touché à l'arrière de la cuisse, le muscle est détruit. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont déchiquetés.	Touché en haut du bras et à l'articulation de l'épaule, les muscles sont détruits. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	L'impact projette les muscles fessiers contre les os du bassin, fracture des deux crêtes iliaques. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.
7	Le genou éclate sous l'impact et s'éparpille en esquilles. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jambe coupée en deux.	Le coude amorce un mouvement de vrille et fait tourner le bras comme un moulin. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Bras inutilisable.	Le bassin est décalé de 1D6 x 10 cm sur le côté, faisant ressembler la victime à une danseuse de teneur. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jambes inutilisables.
8	Le mollet est déchiqueté et les os du bas de la jambe se fendent en petits morceaux. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jambe inutilisable.	L'impact frappe le bras dans le sens de la longueur, les os explosent. Le bras est détruit jusqu'à l'épaule. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Bras inutilisable.	Le flanc est totalement explosé, les os du bassin sont apparents et cassent d'un coup sec. L'adversaire est paralysé sous la ceinture. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.
9	La jambe est fauchée sous l'impact et les muscles sont tous réduits en pulpe. L'adversaire tombe au sol. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Jambe détruite.	Le bras est totalement broyé jusqu'à l'os. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 9 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Bras détruit.	Le bassin est pulvérisé sous l'impact, les os éclatent. Les deux jambes tombent au sol, chacune de leur côté et le torse tombe à 1D6 mètres. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 5 tours.
10	La jambe ressemble à du hachis. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !	Le bras est pulvérisé et tombe en miettes sanguinolentes. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !	Le bassin explose brutalement et l'adversaire tombe au sol. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 2 tours.
Plus de 10	L'adversaire éclate en une gerbe de viscères, de viande sanglante et d'éclats d'os dans un rayon de 2D6 mètres. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !		

Coups critiques d'effet de souffle ou «blast»

(N'oubliez pas d'ajouter les succès obtenus aux dégâts, et de déduire le score de PROTECTION de la victime du niveau de Coup Critique !)

Nbr. succès	Queue / Aile	Torse	Tête
0	Choc sur le haut du membre. Dégâts maximums.	Impact brutal à la poitrine. Dégâts maximums.	Sensation de coup de boule bien violent. Dégâts maximums !
1	La surface du membre ondule sous le choc. Dégâts maximums +1.	Choc latéral à l'abdomen. Dégâts maximums +1.	Les cheveux sont arrachés du crâne avec un bon morceau de peau. Dégâts maximums +1.
2	Les épaisseurs du derme se fendillent et tombent, les vêtements portés s'effritent. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Le ventre est enfoncé avec la force d'un bélier. Sans protection, les vêtements se déchirent. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Tout le nez est écrasé et le visage sera dorénavant marqué. Sans protection, les vêtements se déchirent. Dégâts maximums +2 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.
3	L'onde de choc déchiquette toute la surface du membre. Sans protection, les vêtements se déchirent. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	L'onde de choc percute la poitrine et fait éclater 1D6 côtes. Sans protection, les vêtements se déchirent. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 2 points de conscience.	Le choc broie une oreille et fait éclater le tympan. Dégâts maximums +3 et dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Malus définitif de -1 aux tests auditifs.
4	Le membre se replie brutalement et des fractures apparaissent. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Sans protection, les vêtements sont détruits.	Le dos est si violemment percuté que la peau éclate et plusieurs organes sont endommagés. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Sans protection, les vêtements sont détruits. Hémorragie de 1 point de vie par tour.	L'impact disloque la mâchoire et fait tomber 2D6 dents. Dégâts maximums +4 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour.
5	La base du membre est fracturée, l'os dépasse de la chair. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 3 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Coup de boutoir en pleine poitrine. Le corps est projeté 1D3 mètres en arrière. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jet de MORAL de niveau SIMPLE (8), sinon tombe dans le COMA.	Touché à l'arrière de la tête, la nuque est endommagée. Dégâts maximums +5 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Jet de MORAL de niveau DIFFICILE (11), sinon tombe dans le COMA.
6	Le choc remonte en faisant vibrer le membre et fracture 1D6 vertèbres caudales. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 4 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	L'impact percute le haut du dos éclate 1D6 vertèbres. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	Le choc fait éclater les globes oculaires et fracture l'os orbital. Dégâts maximums +6 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Définitivement aveugle.
7	Les os du membre explosent sous le choc, et il pend dorénavant comme une manche à air molle. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 5 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	L'abdomen est violemment percuté et l'estomac éclate sous le choc, l'adversaire tombe au sol en vomissant. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Incapable d'agir pendant 2 Tours puis tombe dans le COMA.	La mâchoire est fracassée par l'onde de choc, qui se répercute dans tout le crâne et fait éclater la langue et le palais. Dégâts maximums +7 et dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Définitivement muet.
8	Le membre est réduit en bouillie. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 6 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits.	L'onde de choc fait éclater les côtes en dizaines de shrapnels qui perforent les poumons. L'adversaire tombe au sol et étouffe. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Mort en 10 tours.	Un œuf à la coque : le sommet du crâne éclate sous la violence de l'onde de choc et un peu de matière cérébrale s'échappe. Dégâts maximums +8 et dégâts supplémentaires de 8 points de conscience. Hémorragie de 1 point de vie par tour. Les vêtements et les protections de cuir sont détruits. Mort en 10 tours.
9	Le membre vibre et se disloque lentement en 1D3 Tours, tandis que les écailles et la chair bondissent en tout sens. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 7 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !	Les vibrations font résonner la colonne vertébrale jusqu'à ce qu'elle éclate ! L'adversaire tombe au sol et agonise. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 5 tours.	Le visage est enfoncé et il ne reste plus qu'une pâte informe de laquelle dépassent quelques dents et fragments d'os. Dégâts maximums +9 et dégâts supplémentaires de 10 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort instantanée.
10	Le membre est totalement éclaté et ses fragments sont projetés à 1D6 mètres. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 2 tours.	Tous les organes sont réduits en charpie... Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Hémorragie de 2 points de vie par tour. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits ! Mort en 2 tours.	L'arrière du crâne ressort par le devant, en faisant gicler les yeux, la langue et la matière cérébrale... C'est immonde. Dégâts maximums +10 et dégâts supplémentaires de 12 points de conscience. Mort instantanée.
Plus de 10	L'adversaire éclate en une gerbe de viscères, de viande sanglante et d'éclats d'os dans un rayon de 2D6 mètres. Les vêtements et tout type de protections non magiques sont détruits !		

Feuilles de personnage



Talents		Talents		Talents		Talents		Talents		Talents		Talents		Talents		Talents		Talents		Talents						
Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score					
Créativité	INT+ REF	Technique	REF+ COO	Manuel	DEX+ COO	Magie	REF+ VOL	Perception	PER+ INT	Mêlée à 1 main	FOR+ COO	Lancer	FOR+ PER	Arme de poing	PER+ COO	Épaule (Instinctif)	INT+ PER	Étourdi (-2D)	□	□	□	□	□	□	□	□
Éducation	VOL+ REF	Relationnel	BEA+ INT	Pilote	PER+ COO	Mentalisme	VOL+ INT	Corps à corps	FOR+ COO	Mêlée à 2 mains	FOR+ DEX	Arme de trait	DEX+ PER	Épaule (précis.)	DEX+ PER	Arme lourde	REF+ PER	Assommé (-3D)	□	□	□	□	□	□	□	□
																		Coma	□	□	□	□	□	□	□	□

SANTÉ MENTALE (VOLONTÉ + RÉFLEXION + INTUITION)																			
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	Seuil
																			Choc
																			Déprime
																			Névrose
																			Psychose
ENDURCISSEMENT						NOTES													

RÉPUTATION					
	Lamentable	Mauvaise	Neutre	Bonne	Excellente
La Loi					
Parole donnée					
L'amitié					
L'amour					
L'argent					

TALENTS	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score		
	Créativité	INT+ REF	Technique	REF+ COO	Manuel	DEX+ COO	Magie	REF+ VOL	Perception	PER+ INT	Mêlée à 1 main	FOR+ COO	Lancer	FOR+ PER	Arme de poing	PER+ COO	Épaulé (instinctif)	INT+ PER
	Éducation	VOL+ REF	Relationnel	BEA+ INT	Pilote	PER+ COO	Mentalisme	VOL+ INT	Corps à corps	FOR+ COO	Mêlée à 2 mains	FOR+ DEX	Arme de trait	DEX+ PER	Épaulé (précis.)	DEX+ PER	Arme lourde	REF+ PER

[illegible][illegible]

RÉPUTATION					
	Lamentable	Mauvaise	Neutre	Bonne	Excellente
La Loi	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
Parole donnée	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'amitié	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'amour	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'argent	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□

IDENTITÉ

Espèce :
Ethnie :
Âge :
H/F :
Taille :
Poids :
Cheveux :
Yeux :
Peau :

CARACTÉRISTIQUES

Base Bonus Total

Beauté
Force
Coordination
Dextérité
Résistance
Perception
Intuition
Volonté
Réflexion

DEFENSE

Esquive Parade Bonus Total

De face
Bras d'arme
Bouclier
De dos /2

RESISTANCES

Base Bonus Bonus Total

Poison
Maladie
Magie
Mentalisme

POINTS DE VIE

2D6 Zone Prot. 7 6 5 4 3 2 1 BS (-2D) B.G. (-4D) M. (-6D)

12 Tête
7-11 Torse
6 Bassin
5 Bras G.
4 Bras D.
3 Jambe D.
2 Jambe G.

POINTS DE CONSCIENCE

RESISTANCE 7 6 5 4 3 2 1

Sonné (-1D)
Étourdi (-2D)
Assommé (-3D)
Coma

POINTS DE MAGIE
Base :
Magie x 2

CRÉATIVITÉ

INT+REF Maï. Bonus Total XP Acquise

RELATIONNELLES

INT+BEA Maï. Bonus Total XP Acquise

Baratiner
Furtivité
Séduire

ÉDUCATION

VOL+REF Maï. Bonus Total XP Acquise

Lange ()
S'orienter
Survie ()

MANUEL

DEX+COO Maï. Bonus Total XP Acquise

Escalade
Esquive

MAGIE

VOL+REF Maï. Bonus Total XP Acquise

PERCEPTION

INT+PER Maï. Bonus Total XP Acquise

Flairer
Fouille
Goûter
Observer
Palper
Perception auditive

PILOTAGE

COO+PER Maï. Bonus Total XP Acquise

TECHNIQUE

COO+REF Maï. Bonus Total XP Acquise

CORPS A CORPS

FOR+COO Maï. Bonus Total XP Acquise

Bagarre

MÊLÉE A 1 MAIN

FOR+COO Maï. Bonus Total XP Acquise

MÊLÉE A 2 MAINS

FOR+DEX Maï. Bonus Total XP Acquise

ARMES DE TRAIT

DEX+PER Maï. Bonus Total XP Acquise

ARMES DE POING

DEX+COO Maï. Bonus Total XP Acquise

ÉPAULE (instinctif)

INT+PER Maï. Bonus Total XP Acquise

ÉPAULE (précision)

DEX+PER Maï. Bonus Total XP Acquise

LANCER

FOR+PER Maï. Bonus Total XP Acquise

ARMES LOURDES

PER+REF Maï. Bonus Total XP Acquise

ARMES

Type

Dégâts
Portée

Type

Dégâts
Portée

Type

Dégâts
Portée

Type

Dégâts
Portée

SANTÉ MENTALE (VOLONTÉ + RÉFLEXION + INTUITION)

21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 Seuil

Choc

Déprime

Névrose

Psychose

ENDURCISSEMENT

NOTES

RÉPUTATION

Lamentable Mauvaise Neutre Bonne Excellente

La Loi
Parole donnée
L'amitié
L'amour
L'argent

Rappel des seuils :

1 XP : Niv. 05XP : Niv. 120 XP : Niv. 240 XP : Niv. 360 XP : Niv. 480 XP : Niv. 5100 XP : Niv. 6125 XP : Niv. 7150 XP : Niv. 8175 XP : Niv. 9200 XP : Niv.10

TALENTS	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score	Talent	Score		
	Créativité	INT+ REF	Technique	REF+ COO	Manuel	DEX+ COO	Magie	REF+ VOL	Perception	PER+ INT	Mêlée à 1 main	FOR+ COO	Lancer	FOR+ PER	Arme de poing	PER+ COO	Épaulé (Instinctif)	INT+ PER
	Education	VOL+ REF	Relationnel	BEA+ INT	Pilotage	PER+ COO	Mentalisme	VOL+ INT	Corps à corps	FOR+ COO	Mêlée à 2 mains	FOR+ DEX	Arme de trait	DEX+ PER	Épaulé (précis.)	DEX+ PER	Arme lourde	REF+ PER

[illegible][illegible]

ARMES			
		Type	
Dégâts			
Portée			
		Type	
Dégâts			
Portée			
		Type	
Dégâts			
Portée			
		Type	
Dégâts			
Portée			

Notes :

RÉPUTATION					
	Lamentable	Mauvaise	Neutre	Bonne	Excellente
La Loi	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
Parole donnée	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'amitié	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'amour	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'argent	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□

NOM DU PERSONNAGE :

[illegible]

CRÉATIVITÉ	INT+ REA	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquis	RELATIONNELLES	INT+ REA	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquis
							Baratiner		1				5
							Furtivité	COO x2	1				5
							Séduire		1				5

[illegible][illegible]

ARMES	Type			Type			Type		
	Dégâts			Dégâts			Dégâts		
	Portée			Portée			Portée		

POINTS DE VIE															
2D6	Zone	Prot.	7	6	5	4	3	2	1	B.S. (-2D)	B.G. (-4D)	(-6D)			
12			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
11			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
10			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
9			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
8			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
7			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
6			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
5			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
4			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
3			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			
2			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐	☐	☐	☐			

POINTS DE CONSCIENCE							
RESISTANCE	7	6	5	4	3	2	1
Sonné (-1D)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Étourdi (-2D)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Assommé (-3D)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Coma	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

POINTS DE MAGIE

Actuels :

Base :

Magie x 2

CORPS A CORPS	FOR+ COO	Maî.	Bonus	Total	XP	Acquise
Bagarre						

MÊLÉE A 1 MAIN	FOR+ COO	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise

MÊLÉE A 2 MAINS	FOR+DEX	Maï.	Bonus	Total	XP	Acquise

ARMES DE TRAIT	DEX + PER	Maï.	Bonus	Total	XP	Acquise

ARMES DE POING	DEX+ COO	Maï.	Bonus	Total	XP	Acquise

ÉPAULE (instinctif)	INT+ PER	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise

ÉPAULE (précision)	DEX + PER	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise

LANCER	FOR+ PER	Maî.	Bonus	Total	XP	Acquise

ARMES LOURDES	PER+ REF	Maî.	Bonus	Total	XP	Acquise

SANTÉ MENTALE (VOLONTÉ + RÉFLEXION + INTUITION)																				
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	Seuil	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ Choc
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ Déprime
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ Névrose
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ Psychose
ENDURCISSEMENT								NOTES												

ENDURCISSEMENT		NOTES
----------------	--	-------

RÉPUTATION					
	Lamentable	Mauvaise	Neutre	Bonne	Excellente
La Loi	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
Parole donnée	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'amitié	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'amour	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□
L'argent	□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□

NOM DU PERSONNAGE :

[illegible]

Rappel des seuils : 1 XP : Niv. 0 5XP : Niv. 1 20 XP : Niv. 2 40 XP : Niv. 3 60 XP : Niv. 4 80 XP : Niv. 5 100 XP : Niv. 6 125 XP : Niv. 7 150 XP : Niv. 8 175 XP : Niv. 9 200 XP : Niv.10

[illegible]

Compétences Astrales					Talents					
Détail	Talent	Maî.	Bonus	Total	XP	Acquise	Talent	Score	Talent	Score
Attaque Astrale	VOL x2						Sorcellerie	VOL+ COO	Invocation	VOL+ INT
Défense Astrale	REF+ VOL								Enchantement	VOL+ REF
Initiative Astrale	REF+ INT						Notes :			
Furtivité Astrale	REF x2									
Recherche Astrale	INT x2									
Vitesse Astrale	INT+ VOL									

[illegible]

NOM DU JOUEUR : _____

NOM DU PERSONNAGE : _____

COMPÉTENCES ASTRALES

Détail	Talent	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise
Attaque Astrale	VOL x2					
Défense Astrale	REF+ VOL					
Initiative Astrale	REF+ INT					
Furtivité Astrale	REF x2					
Recherche Astrale	INT x2					
Vitesse Astrale	INT+ VOL					

Rappel : en présence Astrale, les sortilèges font le double d'effets, et ont une difficulté de Maîtrise doublée !

Il est possible d'accorder un bonus de +2 à l'emploi d'une compétence Astrale en dépensant un point de pouvoir (maximum 5 points)

Notes :

POINTS DE POUVOIR

Base :

MENTALISME x 2

Actuels :

VOIE DU CORPS

Talent

REF+
VOL

Pouvoir	Talent	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise	Coût	Mai	T.I..	Durée	Portée	Effets

VOIE DE LA MATIÈRE

Talent

COO+
VOL

Pouvoir	Talent	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise	Coût	Mai	T.I..	Durée	Portée	Effets

VOIE DE L'ESPRIT

Talent

INT+
VOL

Pouvoir	Talent	Mai.	Bonus	Total	XP	Acquise	Coût	Mai	T.I..	Durée	Portée	Effets

MATÉRIEL / ÉQUIPEMENT

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

AVANTAGES ET DÉFAUTS

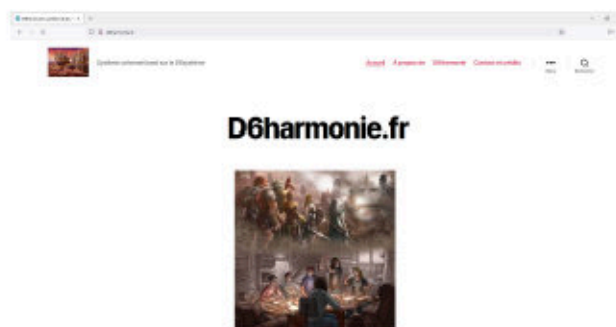
DIVERS

RICHESSSES

Vous désirez de nouvelles règles ?
D'autres archétypes ?
De nouveaux sortilèges ?

Ou tout simplement retrouver toutes les règles mises à jour ?

Le site www.d6harmonie.fr est là pour vous !



Papy Déssis-Harmonie est présent sur le site internet, avec ses points de règles, ses détails et ses conseils.

Il a toujours aussi mauvais caractère, mais ce trésor de savoirs inépuisables sait tout ! Comment lui en vouloir s'il lui arrive de désintégrer, involontairement bien entendu, quelque malheureux ?

Une interface simple et intuitive, 100 % gratuite.

Une navigation par rubriques et par thème.

Toutes les règles et tous les univers, accessibles en totalité.

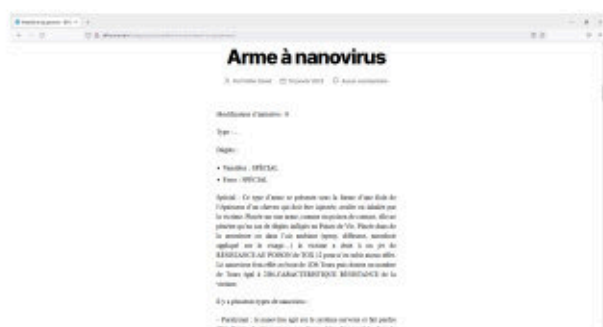
Mise à jour des règles en fonction des retours de la communauté des joueurs.



Vous disposez d'un capital de 100 points à répartir entre les compétences.

Chaque compétence est notée sur un nombre de points. On additionne les points d'expérience attribués à la compétence jusqu'à atteindre le total souhaité.
Chaque compétence est notée sur un nombre de points. Le joueur doit avoir des compétences.
Exemple : L'arme ne peut pas être développée seule, il faut avoir une compétence en magie, en physique, en technique, en médecine, etc.

COMPÉTENCES CRÉATIVES



Quatre univers disponibles, avec leur matériel, leurs armes, des règles spécifiques...

- Médiéval (fantastique ou réaliste)
- Contemporain
- Futur proche / cybernétique
- Science-fiction

Et les autres univers fonctionnant sous D6harmonie, créés et à venir !