

Terre d'origine et milieu social

S'il est une chose qui définit fondamentalement un personnage, c'est bien sa culture d'origine, ou du moins la culture qui l'a vu grandir. Ainsi, le joueur doit choisir pour son personnage une **Terre d'origine** (selon univers de jeu), qui est l'endroit où il a passé en majeure partie son enfance. Celle-ci détermine les connaissances de base que l'enfant a pu acquérir, mais surtout le mode de pensées et les coutumes qu'il a intégrés. Puisque toutes les cultures ne sont pas uniformes, mais généralement différenciées en plusieurs classes sociales, le joueur choisit également le type de **Milieu social** (selon univers de jeu) dans lequel son personnage a été élevé et qui impacte également ses compétences et son comportement.

Caractéristiques un personnage débutant réparti 11 points de caractéristiques

Toutes les créatures sont définies techniquement par quatre caractéristiques :

L'Adresse, qui regroupe l'habileté, la souplesse, la coordination et la dextérité du personnage.

La Personnalité, qui symbolise la détermination et la force de caractère du personnage, à la fois sa capacité à influencer les autres et à ne pas se laisser manipuler.

La Perspicacité, qui est la capacité à percevoir et à comprendre son environnement, rapidement et en profondeur, ainsi que la mémoire.

La Vigueur, qui représente sa forme physique, sa carrure, sa puissance musculaire, la résistance de son organisme.

Pour les êtres humains, ces caractéristiques sont notées de 1 à 5.

Caractéristiques

- 1 = Faible, handicapé
- 2 = Moyen, commun
- 3 = Fort, doué
- 4 = Exceptionnel
- 5 = Fantastique

Passions un personnage débute avec chaque Passion à 1 et peut ajouter 3 points à son choix

Les Passions du personnage sont les éléments de sa personnalité qui le font réagir d'une manière ou d'une autre. Il y a 5 passions, qui doivent être chacune assorties d'un objet qui précise sur quoi elle trouve le plus volontiers à s'exprimer chez lui :

La Colère est ce qui met hors de lui le personnage, ce qui déclenche chez lui une rage destructrice.

Le Désir décrit ce que le personnage souhaite le plus dans la vie, ce qui l'attire et occupe ses pensées.

La Disposition est ce qui motive le personnage à agir de façon sociale. C'est son code de conduite vis-à-vis des autres.

La Foi est ce en quoi le personnage croit sans preuve rationnelle et qui le soutient dans ses efforts.

La Peur désigne ce qui effraie le personnage aux tréfonds de lui-même, ce qu'il ne peut s'empêcher de craindre.

A ces Passions est associé un chiffre de 1 à 5, qui qualifie l'importance que cette motivation prend dans le caractère du personnage.

Passions

- 1 = Léger, n'apparaît que comme un simple trait de personnalité
- 2 = Marqué, apparaît nettement en présence de l'objet de la motivation
- 3 = Fort, est un trait évident de la personnalité qui se manifeste souvent
- 4 = Obsessionnel, occupe une grande partie des pensées du personnage
- 5 = Pathologique, focalise toute l'attention et les actions du personnage

Compétences un personnage débutant possède 3 spécialisations à +2 et 6 à +1, l'une de ces 2 catégories pouvant être remplacée par +1 dans un domaine ; il peut aussi augmenter 6 spécialisations de 1, issues de sa Terre d'origine et de son Milieu social

Les Compétences sont regroupées en 7 domaines : Combattre, Communiquer, se Déplacer, Façonner, Ressentir, Savoir, Survivre. Tous démarrent à 1 et ne peuvent dépasser 2.

Chacun se subdivise en spécialisations dont la liste n'est pas limitée. Elles décrivent les différentes connaissances, capacités ou techniques qu'il a développées durant sa vie ou qui lui ont été gracieusement offertes par Dame nature. Chaque spécialisation couvre un domaine particulier, mais il est parfois possible que ceux-ci se chevauchent. Dans ce cas, le meneur de jeu peut choisir d'utiliser celle qui est la plus appropriée. Les spécialisations démarrent au score du domaine dont elles dépendent et peuvent le dépasser de 3 (donc elles sont chiffrées de 1 à 5).

Compétences

- 1 = Novice
- 2 = Amateur
- 3 = Professionnel
- 4 = Expert
- 5 = Maître

Les Compteurs

La Fatigue correspond au niveau d'épuisement du personnage qu'il peut accumuler en faisant des activités intenses, en étant malade ou en manquant de repos. Si la Fatigue d'un personnage devient trop importante, il est épuisé et ne peut plus rien faire.

Les Blessures correspondent aux chocs physiques, contusions, coupures, plaies, brûlures et autres joyeusetés que le personnage a reçus, ou encore à des dégradations sérieuses de son organisme (venins, malnutrition...). Leur accumulation conduit au coma, à la mutilation et au trépas.

La Folie est un indicateur de la fragilité de l'esprit du personnage. Les dangers qui menacent le corps sont une chose, mais ceux qui menacent l'esprit sont tout aussi nombreux et bien plus terribles : rites abominables, créatures innommables surgies des cauchemars d'entités impies, sortilèges qui pervertissent la réalité, sans compter les massacres sauvages, trop communs. Plus le score de Folie du personnage est important, plus son esprit est instable et propice à la démente.

Le Social un personnage débutant réparti 7 points dans ses traits Sociaux

Les traits Sociaux sont toutes les relations que le personnage peut développer au cours de son existence, ainsi que les biens matériels qu'il peut acquérir. Il en existe de plusieurs types, que l'on peut par exemple regrouper comme suit :

- Les **Alliés**, qui sont des individus unis au personnage par une cause commune.
- Les **Contacts**, qui sont des réseaux de connaissance.
- La **Fortune**, qui est la richesse matérielle du personnage en monnaie et biens.
- Le **Matériel**, qui comprend tous l'équipement spécial que peut posséder le personnage.
- La **Réputation**, qui rend compte de la célébrité du personnage dans un certain domaine.
- Le **Statut**, qui donne le rang social du personnage dans une certaine communauté.

Chaque trait Social est gradué de 1 à 5 selon l'impact qu'il a sur la vie du personnage (plus ou moins grosse Fortune, Matériel plus ou moins rare ou exotique...). Le joueur doit détailler en quoi consistent les traits Sociaux de son personnage (qui sont ses Alliés, quelle est sa Réputation et auprès de qui...)

Impact Social

- 1 = Faible
- 2 = Significatif
- 3 = Important
- 4 = Critique
- 5 = Majeur

Resolution

Lorsqu'une action n'est ni une réussite automatique, ni un échec inévitable, le joueur ajoute :

- une Caractéristique,
 - une Compétence,
 - éventuellement une Passion (pour une action qui va en faveur de cette Passion) mais cela une seule fois par scène (pas par action) et en interprétant correctement cette Passion.
 - Il lance ensuite un dé à 6 faces auquel il soustrait un autre dé et ajoute le résultat au total ci-dessus,
 - en fonction de la façon dont le meneur estime que l'action du joueur est ou non appropriée, bien décrite, ou simplement si elle lui plaît ou non, ou si les circonstances sont favorables ou pas au personnage, il peut ajouter au total un bonus ou un malus de 1 à 3.
- Le total obtenu est comparé à un niveau de Difficulté. S'il lui est supérieur ou égal, l'action est une réussite, sinon, c'est un échec. Le niveau de Réussite est égal à la différence entre le total obtenu et le niveau de Difficulté, divisé par deux.

Difficultés

- 3 : Facile**
6 : Assez difficile
9 : Difficile
12 : Très difficile
15 : Incroyable

Niveau de Réussite

- 0 : Réussite marginale**
1 : Réussite mineure
2 : Réussite significative
3 : Réussite majeure
4 : Réussite exceptionnelle
5 : Réussite légendaire

Prendre un Risque

Un joueur peut déclarer qu'il **prend un Risque**, ce qui doit colorer sa description d'action. Si l'un ou l'autre des 2 dés fait 6, il est alors relancé et ajouté au 6 obtenu (si c'est le dé soustrait qui fait 6, le total diminue donc), jusqu'à obtenir autre chose que 6. En outre, si les 2 dés font le même score (y compris deux 6 qu'on ne relance alors pas), cela signifie que l'action est un **échec catastrophique**, avec des conséquences négatives pour le joueur et ses alliés.

Actions opposées

Une action est opposée si elle confronte deux êtres vivants. La Difficulté est la somme d'une Caractéristique et d'une Compétence de l'opposant, plus une éventuelle Passion.

La Fatigue

Lorsque le personnage entreprend une activité physiquement éprouvante, qu'il ne subvient pas correctement à ses besoins vitaux, ou qu'il tombe malade, son niveau de Fatigue augmente de 1. Quelques exemples sont donnés ici : une journée de marche, 1 heure de course, une minute de sprint, 12h sans repos, 1 journée sans manger, 12h sans boire. Pour chaque niveau de Fatigue, le niveau de Difficulté est augmenté de un pour toute action qu'il entreprend. A 10, il perd conscience sauf s'il réussit à chaque tour un jet de **Vigueur + Survivre (Endurance)** ou **Personnalité + Survivre (Volonté)** de Difficulté égale à son score de Fatigue. Il se réveille après un nombre d'heures égal à sa Fatigue.

Elimination

Les points de Fatigue s'éliminent normalement à raison de 1 point par heure si le personnage se repose, ou après une bonne nuit de repos. Si le personnage est malade, il ne peut pas éliminer ses points tant qu'il n'est pas guéri.

Les Blessures

Pour chaque point de Blessures reçu, le personnage voit tous ses niveaux de Difficulté augmenter de 1. De plus, à chaque fois que son niveau de Blessures augmente, le personnage doit faire un jet de **Vigueur + Survivre (Endurance)** ou **Personnalité + Survivre (Volonté)** de Difficulté égale à ses Blessures. S'il échoue, il tombe inconscient (réveil après autant d'heures que ses Blessures). Arrivé à 10, un échec à ce jet signifie qu'il tombe dans le coma (réveil si ses Blessures tombent en dessous de 10). Il fait alors un jet toutes les minutes pour ne pas mourir.

Toute blessure qui représente plus de Blessures que **Vigueur + 3** entraîne une mutilation, ce qui octroie un point de Folie.

Elimination

Pour pouvoir éliminer ses points de Blessures, le personnage doit être complètement au repos. Dans ce cas, chaque jour, il fait un jet de **Vigueur + Survivre (Endurance)** et, s'il réussit, son compteur de Blessures baisse de 1. Sinon, son état est stationnaire. Si le personnage a une activité quelconque (ne serait-ce que se déplacer à cheval), il fait ce même jet, mais son Compteur augmente de 1 s'il échoue et reste stable s'il réussit. En cas d'activité intense ou de milieu particulièrement peu stérile (marais, champ de bataille...), le personnage subit un malus de -2. Les mutilations ne peuvent en principe être guéries (sauf surnaturel).

La Folie

Désavantages

Le seuil de choc est égal à la **Personnalité + 3**. Si ce niveau est dépassé en une fois, le joueur doit choisir entre ces trois options sans compromis : se battre jusqu'à la mort, fuir à toute jambes, ou être paralysé de terreur. Si le score de Folie atteint 10, le personnage sombre un peu plus dans la folie : il acquiert un trouble mental choisi par le meneur au vu des circonstances. Cela peut modifier une Passion de 1 point (Disposition si le personnage devient psychorigide ou avide d'affection, Désir s'il devient obsédé ou indifférent, Peur s'il développe une phobie ou devient insensible, Colère s'il devient psychopathe ou autiste, Foi s'il devient fanatique ou désespéré...).

Elimination

Le personnage élimine des Points de Folie lorsqu'il remporte de grand succès sur l'adversité, ou s'il se repose loin de toute agitation. S'il défait un de ses ennemis jurés, découvre une vérité importante, connaît une progression sociale importante, se fait une nouvelle relation solide et durable, ou connaît un autre événement positif et important dans sa vie, alors il élimine un point de Folie. De même, pour un mois passé au repos, sans stress, le personnage élimine un point de Folie. Les troubles ne se guérissent qu'avec de la chance et du temps (au gré du meneur).

Entrez dans la Légende...

Au travers de ses aventures, un personnage peut progresser et se faire un nom. Il devient une Légende.

A la fin d'une session de jeu, le meneur de jeu peut accorder de 0 à 4 points de Légende à un personnage selon le critère des 4D :

- Découverte : le personnage a acquis de nouvelles connaissances ou a fait de nouvelles expériences.
- Danger : le personnage s'est trouvé dans des situations délicates et y a survécu.
- Diffusion : le personnage s'est fait remarquer par d'autres durant ses aventures (en bien ou en mal !).
- Drame : le joueur a fait des choix dans l'intérêt de la partie plutôt que dans celui de son personnage.

Le meneur de jeu accorde à chacun 0 ou 1 point pour chaque critère.

Le joueur peut dépenser ses points de Légende pour :

- améliorer son personnage : 1 point pour augmenter une spécialisation, 6 pour une caractéristique, un savoir magique ou un domaine de compétences.
- relancer un dé (l'ajouté ou le soustrait) à raison de 1 point par dé.

Les Passions, capacités surnaturelles et traits Sociaux évoluent, dans les 2 sens, en fonction des aventures du personnage et de la façon de l'interpréter à la discrétion du meneur de jeu (une évolution de 1 point par session de jeu est un maximum).

Tactiques

Lors d'un combat au contact, un personnage peut opter pour plusieurs tactiques. Outre les actions diverses et variées qu'il peut être à même de tenter dans le feu de l'action (fatiguer l'adversaire, l'assommer...), sur un plan strictement martial, il peut envisager quatre possibilités :

-L'attaque **rapide**. Elle privilégie la vitesse d'exécution pour pouvoir agir avant l'opposant. En contrepartie, elle n'est ni précise, ni puissante.

-L'attaque **brutale**. Elle consiste à frapper le plus fort possible sur son adversaire pour lui faire le plus de dommages possibles. C'est une attaque efficace mais elle est relativement facile à éviter.

-L'attaque **opportune**. Cette tactique consiste à laisser agir son adversaire pour pouvoir analyser la situation et profiter du meilleur avantage tactique. C'est une attaque lente, mais elle est sûre.

-L'**esquive**. Le personnage ne fait que se défendre et tente de se retirer du combat.

Avantages et inconvénients des tactiques

Vitesse d'exécution

Une attaque rapide se résout toujours avant une attaque brutale, qui se résout avant une attaque opportune.

Puissance du coup

Une attaque brutale bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages, une attaque opportune d'aucun bonus et une attaque rapide d'un malus de -2.

Précision

Une attaque opportune a un bonus de +2 au toucher, une attaque rapide aucun bonus et une attaque brutale un malus de -2.

Si un personnage esquive, tous ses opposants ont un malus de -2 à tous les types d'attaques.

Déclaration des tactiques

Le meneur de jeu compte jusqu'à 3, et chaque protagoniste (joueur/ meneur ou joueur/ joueur) montre sa main façon Pierre/ Papier/ Ciseaux

Pierre : Attaque brutale

Papier : Attaque opportune

Ciseaux : Attaque rapide

Main en l'air ! : Esquive

Déroulement

Lors d'un conflit entre deux ou plusieurs personnages, l'action est découpée en tours de jeu. A chaque tour, on suit la séquence suivante :

-**Déclaration d'intention** : les joueurs déclarent ce que compte faire leur personnage au cours du tour de jeu. S'ils se battent, ils choisissent leur Tactique.

-Résolution des attaques **à distance**

-Résolution des attaques **rapides**

-Résolution des attaques **brutales**

-Résolution des attaques **opportunes**

Au cours d'une phase de résolution c'est le personnage qui a la plus grande Perspicacité qui agit en premier. En cas d'égalité, c'est celui qui a la Compétence utilisée la plus élevée. En cas de nouvelle égalité, les effets sont appliqués simultanément.

Résolution

Une attaque se résout comme une action opposée. En score actif, on compte **Adresse** (armes légères, pugilat) ou **Vigueur** (armes lourdes, prises) + **Combattre (Mêlée/ Lutte)**.

En score passif, on compte **Adresse/ Vigueur + Combattre (Mêlée/ Lutte/ Esquive)**. En cas de réussite, l'attaque a porté.

Si on se bat seul contre plusieurs adversaires, on a un malus de 1 par adversaire en surnombre. On peut en frapper plusieurs par action en décrivant comment.

Une attaque à distance se résout comme une action simple avec **Perspicacité + Combattre (Tir/ Lancer)**. La difficulté est fixée en fonction des conditions de tir (distance par rapport à la portée de l'arme, mouvement, visibilité...), sauf si la cible esquive, auquel cas elle peut ajouter à cette difficulté son score de **Combattre (Esquive)**.

Les portées se divisent en bout portant (+1), normale, longue (-1) et extrême (-2)

Effets

Si l'attaque a porté et qu'elle recherche des effets spéciaux (chute, désarmement...), ceux-ci sont estimés en fonction du degré de réussite de l'attaque.

Si elle cause des dommages, la cible prend un nombre de points de blessures égal à **Vigueur + Dégâts de l'arme + Niveau de réussite**.

Ce nombre est diminué de la valeur de protection de l'armure de la cible.

Protection

Une armure protège son porteur contre les coups. Elle réduit les dommages de son score de protection, qui est égal à :

- 2 si l'armure est épaisse, 1 sinon
- +1 si elle contient du métal (ou autre matériau technologique), +2 si elle en est complètement faite.
- +2 si elle est rigide

Un bouclier donne un bonus de 1 à 2 selon sa taille, sa maniabilité et sa composition.

Une armure donne un malus égal à sa protection divisée par 2 (arrondi en dessous) à toutes les actions de mouvement, d'agilité, de souplesse ou de discrétion, et de -1 à la perception si elle comporte un casque. La haute technologie permet de dépasser ces limites.

Cuir bouilli (rigide) : +3/-1

Cote de mailles (épaisse, total métal) +2+2=+4/-2

Armure de plaques complète

(épaisse, total métal, rigide)+2+2+2=+6/-3 (-1 Per)

Power Armor SpaceJaguar™ : +12/-2

Targe : +1 / Bouclier Hoplite : +2

Armes

Une arme est définie par les grandeurs techniques suivantes : ses **Dégâts** et éventuellement sa **Tactique favorisée (Tf)** (bonus de +1 à l'attaque si elle est employée) et sa **Tactique défavorisée (Td)** (malus de -1 si employée). Les Dégâts d'une arme sont calculés comme suit :

- +2 elle se manie à 2 mains, +1 sinon.
- +2 si elle est lourde (> 5 kg)
- +2 si elle est tranchante ou perçante.

-Si une arme est à 1 main, sa Tf est l'Attaque Opportune, et sa Td l'Attaque Brutale.

-Si une Arme est lourde, sa Tf est l'Attaque Brutale et sa Td l'Attaque Rapide.

-Si une arme est à 2 mains mais pas lourde, sa Tf est l'Attaque Rapide, sa Td l'Attaque Opportune.

-Si une arme est à 2 mains et lourde, sa Tf est l'Attaque Brutale, sa Td l'Attaque Opportune.

Pour les armes à propulsion mécanique (Tir), les dégâts ne dépendent pas de la Vigueur et vont de 2 à plus de 10.

Certaines armes peuvent tirer plusieurs coups par action, au moment où se résolvent certains des 3 types d'attaques au contact, d'autres ont un mécanisme complexe qui ne peut agir qu'après plusieurs actions.

Certaines armes permettent d'effectuer une attaque de zone, donc d'atteindre non pas une cible mais un groupe de cibles rapprochées. C'est le cas des attaques de contact des créatures de grande taille.

Hache de guerre (2 mains, lourde, tranchante): Dom:+2+2+2=+6; Tf brutale; Td opportune

Dague (1 main, perçante): Dom +1+2=+3, Tf opportune, Td brutale

Épée longue (1main, lourde, perçante): Dom=+1+2+2=+5, Tf brutale, Td rapide

Bâton de combat (2 mains) Dom+2; Tf rapide; Td opportune

Fronde: Dom +3 (1/tour)

Arc: Dom +5

Colt .45: Dom +10

Démolécularisateur protonique: Dom +15

Les savoirs magiques un personnage débutant peut dépenser des points de caractéristiques pour augmenter ses savoirs magiques qui sont sinon à 0. Ils ne peuvent dépasser 5.

La magie est classée en six techniques selon les champs de pouvoir qu'elle couvre. Chaque technique peut être utilisée pour annuler des effets obtenus par la même technique. Chaque technique est associée à un domaine de compétence directeur.

• **Divination**, pouvoir d'étendre ses sens au-delà des limites de l'espace et du temps, qui confère prophéties et dons de clairvoyance. Son domaine de compétence directeur est **Ressentir** qui révèle à l'observateur les signes discrets envoyés par le destin.

• **Enchantement**, science de la transmutation des substances naturelles afin d'en exploiter les pouvoirs magiques pour fabriquer des poudres, onguents, potions aux effets étranges et façonner des amulettes, talismans, bijoux et baguettes ensorcelés. Son domaine de compétence directeur est **Façonner** qui dévoile les propriétés secrètes des substances.

• **Envoûtement**, faculté de manipuler les esprits et les perceptions qui permet de donner une apparence à ce qui n'est pas et d'influencer les êtres. Son domaine de compétence directeur est **Communiquer** qui permet de s'imposer aux esprits faibles.

• **Evocation**, manipulation de la puissance des éléments naturels, comme le feu, la foudre, le vent. Son domaine de compétence directeur est **Survivre** qui dévoile les mystères de la Nature.

• **Invocation** qui permet d'ouvrir des brèches dans la frontière de notre monde pour se déplacer hors de l'espace-temps ou appeler des êtres de l'au-delà. Il est ensuite possible d'utiliser leurs formidables pouvoirs, si on est prêt à en payer le prix... Son domaine de compétence directeur est **Savoir** qui enseigne les Arcanes et les langages oubliés.

• **Métamorphose**, capacité à altérer la forme et les propriétés des êtres et des choses. Son domaine de compétence directeur est **se Déplacer** qui donne la maîtrise de son corps.

Sortilèges

Les sortilèges sont les effets magiques que le personnage connaît. Le joueur peut décrire tous les effets qu'il veut, et leur impact est qualifié par la **Puissance** du sortilège, qui va de 1 à 5. La **Difficulté** d'un sortilège est égale à 3 fois sa Puissance. Pour déterminer si le personnage connaît effectivement le rituel du sortilège en question, le joueur doit réussir un **jet du domaine de compétence directeur** (une spécialisation ad hoc peut s'appliquer) + le **Savoir magique de Difficulté égale à la Difficulté du sortilège**. Un seul jet est possible pour une situation donnée.

Puissance d'un sortilège

- 1 : effets mineurs**, un peu plus puissants ou plus rapides que des effets naturels
- 2 : effets sensibles**, de même nature mais nettement plus efficaces que des conséquences naturelles
- 3 : effets conséquents**, qui défient les lois de la nature à l'échelle locale
- 4 : effets majeurs**, qui sont clairement surnaturels et d'un impact durable et radical sur l'environnement
- 5 : effets légendaires**, qui ont des conséquences étendues, permanentes et terribles sur la réalité.

Rituels

Pour qu'un sortilège soit opérant, il faut que le magicien effectue un rituel, plus ou moins complexe selon la puissance des effets désirés. Pour exécuter un rituel, le magicien doit réunir tous les éléments décrits ci-dessous :

- **Mineurs** pour une puissance de 1 ou 2 : simple gestuelle, quelques incantations et des composants matériels simples à trouver. Dure 1 tour.
- **Significatifs** pour une puissance de 3 ou 4 : gestuelle complexe, longues incantations, ingrédients rares ou difficiles à préparer. Dure 1d6 heures.
- **Majeurs** pour une puissance de 5 : rites très complexes, lieu et période fixée, ingrédients exceptionnellement rares, voire uniques, sacrifice(s) humain(s). Dure 1d6 jours.

Pour réussir son Rituel le magicien doit réussir un **jet de Personnalité + Savoir magique contre la Difficulté du sortilège**.

Des exemples de sortilèges et de rituels appropriés sont fournis dans les univers.

Réussites

De la qualité de la réussite du rituel dépendent les effets finaux du sortilège

5 : au-delà de toutes espérances, le sortilège a des effets plus importants que prévus (Puissance+1). Ce n'est pas forcément une bonne chose...

3-4 : le sortilège réussit comme prévu

1-2 : le sortilège réussit, mais dans une forme légèrement atténuée

0 : le sortilège échoue, mais il engendre quelques effets secondaires cosmétiques

<0 : aucun effet visible...

Echec catastrophique : les effets sont de la même Puissance que ceux envisagés mais ne sont pas maîtrisés par le magicien !

Effets secondaires

Nul ne sort indemne d'une expérience magique. Tout témoin d'une expérience magique doit faire un jet de **Personnalité+Survivre (volonté) de difficulté égale à la Difficulté du sortilège**. S'il échoue, il gagne un **nombre de points de Folie égal à son niveau d'échec (en valeur absolue)**. Le magicien doit lui aussi faire ce jet ! En outre, le magicien reçoit, à l'issue du rituel, un nombre de **points de fatigue égal à la Difficulté** du sortilège.

Capacités surnaturelles

Sans être un magicien, un personnage peut posséder des capacités qui sortent de l'ordinaire. Selon l'univers de jeu, le meneur est libre ou non d'offrir cette possibilité aux personnages. Pour acquérir une capacité surnaturelle, le joueur doit dépenser des points de caractéristiques. Le coût en points dépend de l'impact potentiel de la capacité sur les situations et de la fréquence avec laquelle le personnage peut utiliser son pouvoir : Impact faible (effets mineurs) : 1 point - Impact significatif (effets notables) : 2 points - Impact majeur (effets importants) : 3 points

Fréquence rare : +0 points – Fréquence occasionnelle : +1 point – Fréquence commune : +2 points

L'utilisation octroie à chaque utilisation un nombre de points de Fatigue égal à son Impact sauf si ses effets sont permanents, auquel cas il n'y a pas de dépense de Fatigue mais le coût est majoré de 1 point. Si la Capacité surnaturelle handicape par ailleurs le personnage, son coût est diminué de 1.

Exemple : nyctalopie permanente mais cécité en plein jour (1+1+1-1) = 2.

Nom :
Terre d'origine :
Milieu social :

Mutilations, troubles mentaux, capacités surnaturelles

Passions

Légende :

Caracteristiques

Adresse 00000

Personnalité 00000

Perspicacité 00000

Vigueur 00000

Colère 00000

Désir 00000

Disposition 00000

Foi 00000

Peur 00000

Fatigue 00000

00000

Blessures 00000

Seuil (Vig +3) 00000

Folie 00000

Seuil (Per +3) 00000

Compétences

Combattre 00

esquive 000

lancer 000

lutte 000

mêlée 000

tactique 000

tir 000

000

Communiquer 00

baratin 000

commandement 000

comédie 000

commerce 000

éloquence 000

intimidation 000

séduction 000

000

se Déplacer 00

acrobaties 000

athlétisme 000

discrétion 000

équitation 000

escalade 000

natation 000

000

Façonner 00

art 000

artisanat 000

mécanismes 000

prestidigitation 000

000

Ressentir 00

empathie 000

orientation 000

perception 000

pister 000

000

Savoir 00

ésotérisme 000

faune 000

flore 000

géographie 000

histoire 000

médecine 000

peuples 000

physique 000

000

Survivre 00

astuce 000

endurance 000

force 000

navigation 000

réflexes 000

volonté 000

000

Social

Alliés 00000

Contacts 00000

Fortune 00000

Matériel 00000

Réputation 00000

Statut 00000

Savoirs magiques

Divination 00000 Evocation 00000

Enchantement 00000 Invocation 00000

Envoûtement 00000 Métamorphose 00000

Équipement :