

TENEbres

LE JOR DE STEPH

Ce jeu est dédié à toutes les personnes qui l'ont inspiré et surtout qui ont participé à sa création.

Merci en particulier à Arnaud qui, non content de m'aider à créer le système de jeu, a contribué à sa mise en ligne.

Merci à tous les joueurs testeurs réguliers ou occasionnels pour les grands moments passés ensemble à essayer d'apercevoir la lueur d'espoir au fond des Ténèbres : Arnaud, Bob, Claire, Flo, Jojo, JP, Marjo, Milie, Nono, Olivier, Val, Xham.

Merci à mon chat gris pour sa patience lors de la rédaction du jeu.

Vous trouverez dans le livre de base de quoi faire pas mal de parties, les scénars testés vont suivre ainsi que plusieurs suppléments sur les secrets du jeu. Je me tiens à la disposition des personnes intéressées pour tout renseignement. Vous pouvez me contacter au mail indiqué plus bas.

Steph Darkness

Création de personnage :

1) Des débuts prometteurs :

Vous devez choisir son âge, son sexe et son ethnie.

L'âge doit être compris entre 20 ans et 50 ans. Pour être plus jeune il vous faut le défaut jeune (cf. plus bas) et pour être plus âgé il vous faut le défaut vieux (cf. plus bas)

L'important est de choisir un personnage qui correspond à vos envies.

Le sexe n'a pas de détermination ni sur les caractéristiques, ni sur l'archétype, ni sur les compétences.

L'ethnie ne détermine pas le pays d'origine. On peut très bien être africain et vivre en Australie.

Il faut lui trouver un nom, un prénom et un surnom.

2) Caractéristiques :

Vous disposez de 100 points de caractéristiques à répartir suivant le tableau ci-dessous :

Niveau de la Caractéristique	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût d'achat en points	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25

Nous pouvons passer au calcul des caractéristiques secondaires.

Mêlée = (FOR + DEX) / 2

La mêlée permet de définir les caractéristiques de combat du personnage

Tir = (FOR + DEX + PER) / 3

Le tir permet de savoir si le personnage peut utiliser des armes à feu ou de trait.

Afin de procéder aux autres calculs, il convient de déterminer la TAI du personnage en fonction du tableau ci-dessous :

TAI	Equivalent en cm	Exemple
-4	Inférieur à 1	Microbe, petit insecte
-3	De 1 à 30	Petit couteau, clé
-2	De 30 à 100	Pistolet, roue de voiture
-1	De 100 à 170	Arme lourde, nain
0	De 170 à 180	Homme de petite taille
1	De 180 à 190	Homme standard, Pisce
2	De 190 à 210	Homme grand
3	De 210 à 230	Homme gigantesque, Aiglos
4	De 230 à 250	Aiglos grand
5	De 250 à 300	Phoque standard
6	De 300 à 400	Hippopotame standard
7	De 400 à 500	Rhinocéros standard
8	De 500 à 600	Crocodile standard

Une fois la TAI déterminée, vous pouvez calculer les points de vie de votre personnage. Il suffit pour cela de prendre : $((RES+5)/2) + TAI$. Le résultat ainsi obtenu donne le nombre de point par ligne. Le nombre minimal est toujours de 1 point par ligne.

Il faut déterminer le nombre de points de fatigue. Le nombre de points de fatigue par ligne est égal au chiffre de la RES du personnage.

Il faut également déterminer le bonus aux dommages du personnage. Il interviendra dans les combats à mains nues ou avec une arme de mêlée, ou pour les animaux lors de l'utilisation de leurs armes naturelles.

TAI + FOR	Bonus aux dommages
1-2	0
3-4	+1
5-6	+2
7-8-9	+3
10-11	+4
12-13	+5
14-15	+6
16-17	+7
18-19	+8
20-21	+9
22-23	+10
24-25	+11
26-27-28	+12
29-30-31	+13
32-33-34	+14
35-36-37	+15
38-39-40	+16
41-42-43	+17
44-45-46	+18
47-48-49	+19
50-51-52	+20

Le mouvement détermine le nombre de mètres par tour que l'individu peut effectuer sans se fatiguer.

TAI	Mouvement en mètres
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9

3) Archétype et métier :

Afin de peaufiner votre personnage, vous devez choisir un archétype et un métier. L'archétype choisi, entraîne un certain nombre de bonus dans une caractéristique et/ou des compétences.

Le Psy :

Vous êtes avant tout un pratiquant assidu et expérimenté des pouvoirs psy. Vous êtes né différent des autres, avec quelque chose en plus. Vous avez peu à peu appris à découvrir vos pouvoirs, à les maîtriser. Dans votre vie vos compétences vous aident ou au contraire vous desserve, faisant de vous un paria.

+ 1 en CAP PSY ou PUI PSY

L'élémentaliste :

Toute votre vie est axée sur et autour de la magie des éléments. La pratique magique vous a permis d'acquérir un certain prestige là où vous vivez. Vous êtes connu en tant qu'élémentaliste, cela n'a pas que des avantages car les démons et leurs alliés peuvent être tentés de vous corrompre ou de vous détruire.

+ 1 en RESO MAG ou + 2 dans l'élément pratiqué.

Le marchand :

Vous fabriquez ou non les objets que vous vendez. Depuis petit l'artisanat et/ou la vente ont rythmés votre vie.

+ 1 en CHA, ou + 2 en commerce ou en artisanat, ou en baratin

Le savant :

Vous êtes né intelligent et curieux, cela ne vous a jamais quitté. Votre métier est en accord avec vos capacités. Vous êtes reconnu comme quelqu'un qui possède de grandes connaissances.

+ 1 en INT, ou + 2 en alphabet, ou en chimie, ou en connaissances civilisations, ou en langues, ou en lois, ou en médecine, ou en minéralogie, ou en phytologie ou en zoologie ou en arts et humanités.

Le cultivateur :

Vous êtes doué pour faire pousser les plantes ou élever les animaux. Vous aimez travailler au milieu de la nature.

+ 1 en RES ou en PER, ou + 2 en phytologie, ou en zoologie, ou en chasse, ou en survie, ou en équitation.

Le pêcheur :

Vous êtes à l'aise dans et sur l'eau. Vous êtes né aux bords de la mer ou d'une grande étendue d'eau. Vous tirez profit de tout ce que l'eau peut vous apporter.

+ 1 en PER, ou + 2 en zoologie, ou en natation, ou en navigation, ou en pilotage bateau.

Le Rambo :

Vous aimez vous battre et vous êtes doué pour cela, en outre votre connaissance du terrain fait de vous un combattant redoutable. Vous vous sentez à l'aise en milieu hostile.

+ 1 en FOR ou en DEX ou en RES, ou + 2 dans une compétence de combat (sauf explosif et stratégie), ou en premiers soins, ou en chasse, ou en survie.

Le James Coburn :

Vous aimez tout ce qui explose et qui provoque de gros dégâts. Vous êtes capable de raser un immeuble avec un peu de sucre et de détergent.

+ 1 en DEX ou + 2 en explosifs, ou en chimie.

Le maître escrimeur :

Les armes blanches et leur maniement vous ont toujours passionné, elles n'ont plus aucun secret pour vous. Vous êtes un combattant redoutable et redouté à l'arme blanche

+ 1 en DEX ou en DEX, ou + 2 en armes blanches, ou en esquiv

L'assassin :

Pour certains tuer est une nécessité, pour vous c'est un art et vous y excellez.

+ 1 en DEX, ou + 2 dans une compétence de combat, ou en acrobatie, ou en discrétion, ou en poison, ou en serrurerie.

L'espion :

Petit déjà vous aimiez aller discrètement voir ce que les autres faisaient. Depuis votre talent pour l'espionnage s'est affûté.

+ 1 en DEX ou + 2 en acrobatie, ou en discrétion, ou en fouille, ou en serrurerie, ou en déguisement.

Le pilote :

Conduire est pour vous un plaisir et en plus vous êtes doué, très doué même.

+ 1 en DEX, ou + 2 en pilotage pour un type de véhicule

Le mécanicien :

La mécanique n'a plus de secret pour vous. Vous comprenez les mécanismes et les machines mieux que quiconque. Vous savez bricoler à peu près n'importe quelle mécanique avec trois fois rien.

+ 1 en DEX, ou + 2 en mécanique.

Le contrebandier :

Le côté illégal ne vous effraie pas au contraire. Déjà tout petit le système D n'avait aucun secret pour vous. Depuis, vous avez grandi et votre goût pour l'argent facile s'est développé.

+ 1 en PER ou en VOL, ou + 2 en baratin, ou en éloquence, ou en pickpocket, ou en vigilance, ou en lois, ou en escalade, ou en survie.

Le pirate :

Vous avez sans doute été élevé au bord de la mer. Vous avez rapidement compris que la mer et surtout ceux qui la parcourent peuvent être une source de richesse rapide bien qu'illégale.

+ 1 en PER ou en INT, ou + 2 en baratin, ou en natation, ou en stratégie, ou en navigation, ou en pilotage bateau.

Le garde du corps :

Vous êtes costaud, dissuasif et vous utilisez vos qualités pour protéger les autres, pour les défendre. Expert en combat, sachant vous montrer discret ou pas ...

+ 1 en FOR ou en RES, ou + 2 dans une compétence de combat, ou en athlétisme, ou en premiers soins.

Le mercenaire :

Vous êtes fait pour le combat, vous avez développé de grandes qualités. Votre vie est axée autour de la guerre. Vous vivez d'ailleurs de vos talents guerriers que vous louez au plus offrant.

+ 1 en FOR, ou en DEX, ou + 2 dans une compétence de combat, ou en survie, ou en esquive.

L'exclu des bas fonds :

Pas de chance, vous n'êtes pas né parmi les riches et les favorisés mais dans la rue où il vous a fallu lutter tous les jours pour assurer votre survie. **Vous gagnez gratuitement le défaut Pauvre.**

+ 1 en RES et + 1 en VOL, ou + 4 en baratin ou en premiers soins, ou en survie, ou en pickpocket, ou en fouille.

Le religieux :

Vous avez été très tôt attiré par la religion. Vous y avez voué toute ou une grande partie de votre vie.

+ 1 en INT, ou en CHA, ou + 2 en cultes, ou en alphabets, ou en langues.

Le Diplomate :

Depuis tout petit, les grandes conversations sans fon sont votre marotte. Vous êtes doué et vous avez orienté votre vie dans ce sens.

+ 1 en CHA ou en INT, ou + 2 en éloquence, ou en séduction, ou en baratin, ou en étiquette

Aristocrate :

Vous êtes né dans la haute société. Votre éducation est des plus raffinées bien que parfois un peu désuète. Vous êtes habitué à être obéi et à donner des ordres.

+ 1 en CHA ou en INT, ou + 2 en alphabet, ou en arts et humanités, ou en langues, ou en étiquette.

Le bonus de 2 points pour les compétences peut, bien en entendu, être divisé entre deux compétences.

Vous êtes libre de ne pas choisir un archétype dans ce cas, il vous est possible de rajouter 1 points dans une caractéristique ou + 2 dans une compétence à l'exception des Pouvoirs. Ce bonus doit être réparti en accord avec le gardien et l'historique du personnage.

Après avoir choisi un archétype, vous devez opter pour un métier afin de parfaire votre histoire. Il va de soi que le métier doit correspondre peu ou prou à l'archétype. Si tel n'est pas le cas l'historique doit l'expliquer, ainsi un personnage ayant l'archétype Rambo peut choisir le métier moine en expliquant qu'il s'est retiré de ce monde de violence et que désormais il se consacre à la prière et la méditation pour entrer en harmonie avec le monde et Dieu.

Liste des métiers :

Guerrier : + 1 dans une compétence de combat ou en athlétisme.
Garde du corps : + 1 dans une compétence de combat ou en vigilance.
Démineur : + 1 en explosifs ou en chimie.
Espion : + 1 en discrétion ou en fouille
Tueurs à gages : + 1 dans une compétence de combat ou en pilotage.
Chasseur de primes : + 1 dans une compétence de combat ou en chasse.
Policier : + 1 dans une compétence de combat ou en lois.
Maître d'armes : + 1 dans une compétence de combat ou en esquive.
Sans profession : + 1 dans une compétence de Souk
Prêtre, moine, religieux : + 1 dans cultes ou dans alphabet.
Dignitaire religieux : + 1 dans cultes ou en éloquence
Guérisseur : + 1 en premiers soins ou en médecine
Enseignant en magie : + 1 en connaissance magie élémentaire ou dans un des quatre éléments.
Mage : + 1 dans un des quatre éléments ou en démonologie.
Psy officiel : + 1 en connaissance en pouvoir psy ou en éloquence.
Pêcheur : + 1 en navigation ou en zoologie.
Maraîcher : + 1 en phytologie ou en commerce.
Berger : + 1 en zoologie ou en vigilance.
Fermier : + 1 en zoologie ou en commerce.
Réparateur : + 1 en mécanique ou en pilotage pour un type de véhicule.
Artisan : + 1 en artisanat ou dans une spécialité liée à cette compétence.
Marchand : + 1 en commerce ou en baratin.
Membre d'un conseil : + 1 en étiquette ou en éloquence
Représentant d'une cité : + 1 en éloquence ou en connaissance civilisation.
Juriste : + 1 en lois ou en éloquence.
Biologiste : + 1 en minéralogie ou en phytologie ou en zoologie ou en chasse.
Chimiste : + 1 en chimie ou en poison
Médecin : + 1 en médecine ou en premiers soins.
Interprète officiel : + 1 en langues ou en alphabet
Ecrivain public : + 1 en alphabet ou en arts et humanités
Taxi : + 1 en pilotage pour un type de véhicule ou en navigation
Transporteur livreur : + 1 en pilotage pour un type de véhicule ou en mécanique

4) Compétences :

Vous disposez de 125 points de compétences à répartir suivant le tableau ci-dessous :

Niveau de la Compétence	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût d'achat en points	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25

Pour prendre une spécialité, il faut avoir au moins 7 dans la compétence de base. Le coût à la création d'une spécialité est de 5 points. Lors de l'évolution du personnage, le coût en Px d'une spécialité est de 10. Une spécialité ce peut être une compétence plus précise comme par exemple artisanat spécialité tannerie mais aussi une maîtrise d'un objet précis par exemple armes blanches spécialité dague

Armes blanches : savoir manier et entretenir un minimum une arme blanche

Armes de poing : savoir utiliser et, entretenir un pistolet mitrailleur, un pistolet même lourd.

Armes d'épaules : savoir utiliser et entretenir une mitrailleuse légère ou lourde, un fusil d'affût.

Fusils : savoir utiliser et entretenir un fusil à pompe.

Armes de trait : savoir manier et entretenir un arc ou une arbalète.

Lance projectile : Savoir utiliser un lance-roquette, un bazooka ou un lance-grenade.

Bagarre : savoir se battre sans arme, il existe 3 spécialités : arts martiaux, boxe anglaise et lutte. Ces spécialités sont indispensables pour utiliser les manœuvres de combat à mains nues. Il est possible de posséder les trois spécialités.

Explosifs : savoir manier des explosifs sans risque ou presque, compétence indispensable pour déminer ou désamorcer.

Stratégie : être capable d'établir au mieux une tactique de combat, définir la meilleure position pour tirer en sniper, analyser une situation de combat, en cas de combat de masse être capable de placer ses troupes, ...

Physiques :

Acrobatie : être capable d'effectuer un saut périlleux, une roulade ou tout autre acrobatie mais aussi savoir jongler, tenir en équilibre sur un fil, pouvoir ralentir une chute en se raccrochant à une branche par exemple.

Athlétisme : courir, sauter, lancer, porter un poids important.

Chasse : suivre une piste en milieu naturel, repérer des traces, faire des pièges, savoir se mettre à l'affût.

Discrétion : arriver à se déplacer ou effectuer une action sans se faire repérer par autrui.

Equitation : savoir monter à cheval ou sur n'importe quel type de monture.

Escalade : grimper sur un mur, à la corde, sur une échelle mais aussi savoir préparer et utiliser du matériel d'escalade.

Esquive : être capable d'éviter un coup, un objet qui vient dans votre direction mais aussi passer entre des obstacles rapprochés.

Natation : savoir nager, être capable d'aider une personne qui se noie, résister au courant dans une rivière, éviter de se faire emporter par une vague.

Premiers soins : être capable de soigner quelqu'un qui a des blessures légères ou stopper temporairement les conséquences d'une blessure plus importante.

Survie : arriver à subvenir aux besoins essentiels en pleine nature, cela peut aller de trouver un endroit agréable pour se reposer à chercher de la nourriture en pleine forêt.

Savoirs :

Alphabets : savoir lire et écrire une langue.

Arts et humanités : connaissances littéraires et artistiques

Artisanat : Savoir se servir de ses mains pour fabriquer des objets ou les réparer.

Chimie : connaître la chimie, l'utilisation des produits, être capable d'identifier les constituants d'une substance.

Connaissance civilisation : connaître les éléments importants de la civilisation, tel que l'histoire, la politique, l'économie.

Cultes : connaissances religieuses et théologiques.

Langues : comprendre et parler une langue. Sachant que la langue internationale du monde est devenue l'anglais mais que les langues locales ont parfois subsisté. On considérera que tous les personnages arrivent à se débrouiller en anglais. Ils ont à la création l'anglais au niveau de leur INT.

Lois : connaître les lois qui régissent le monde et certaines lois particulières des grandes cités.

Mécanique : connaître les machines mais surtout être capable de les réparer.

Médecine : connaître le corps humain et son fonctionnement. Etre capable d'effectuer une opération ou des soins compliqués à condition bien entendu d'avoir à sa disposition le matériel adapté.

Minéralogie : connaître les minéraux, leur utilité

Navigation : savoir se repérer dans n'importe quel endroit, être capable de lire et d'utiliser correctement une carte.

Phytologie : connaître les plantes et leur usage.

Pilotage moto : savoir conduire une moto.

Pilotage auto : savoir conduire une auto. Arrivé au niveau 5, le niveau 1 en 4 X 4 ou en camion est considéré comme acquis.

Pilotage 4 X 4 : savoir conduire un véhicule 4 roues motrices. Arrivé au niveau 5, le niveau 1 en camion ou en voiture est considéré comme acquis.

Pilotage camion : savoir conduire un camion. Arrivé au niveau 5, le niveau 1 en 4 X 4 ou en voiture est considéré comme acquis.

Poisons : être capable d'identifier un poison et d'en maîtriser l'utilisation.

Zoologie : connaître les animaux, leur comportement, savoir ce qu'il convient de faire face à un animal.

Souk :

Baratin : être capable d'embobiner n'importe qui en lui racontant une histoire totalement invraisemblable.

Cacher : savoir cacher un objet sur soi ou n'importe où.

Commerce : savoir évaluer le prix d'un produit, être capable de marchander.

Déguisement : changer d'apparence pour passer inaperçu ou pour se faire passer pour un autre.

Eloquence : savoir bien parler en société et captiver votre auditoire.

Etiquette : connaître les us et coutumes afin de bien se comporter en société.

Fouille : savoir chercher un objet caché ou pas dans une pièce ou sur une personne.

Pickpocket : être capable de déléster un quidam de ses économies ou de ses papiers sans se faire prendre.

Séduction : user et abuser de son charme auprès des autres.

Serrurerie : rendre même la serrure la compliquée ou le cadenas le plus solide totalement inefficace.

Vigilance : être toujours aux aguets afin de voir ou d'entendre avant ou mieux que les autres.

Pouvoirs :

Air : être capable de maîtriser la magie élémentaire liée à l'Air.

Eau : être capable de maîtriser la magie élémentaire liée à l'Eau.

Feu : être capable de maîtriser la magie élémentaire liée au Feu.

Terre : être capable de maîtriser la magie élémentaire liée à la Terre.

Connaissance magie élémentaire : savoir identifier un effet magique, être capable d'identifier un sort et d'avoir une idée sur la façon de le contrer. Peut permettre de détecter la présence d'une gemme sur un élémentaliste ou pas.

Connaissance pouvoirs psy : savoir reconnaître un pouvoir psy, en comprendre le fonctionnement.

Démonologie : connaître les démons, leur façon d'agir, leurs pouvoirs.

5) Avantages et défauts :

Vous pouvez affiner ses traits en achetant des avantages et des défauts. Vous ne pouvez pas totaliser plus de 12 points d'avantages pour autant de points de défauts. Il est impossible d'avoir plus de points d'avantage que de défauts, en revanche l'inverse est tout à fait possible.

Les avantages :

Physique :

Grand : 1

Le personnage est plus grand que la moyenne. Il gagne +1 en TAI.

Séduisant : 1

Le personnage est attirant, il plait. +1 sur tous les jets de relation sociale.

Sommeil facile : 1

Vous êtes capable de dormir à peu près n'importe où, de plus vous vous endormez très vite même s'il y a du bruit.

Ambidextre : 2

Le personnage sait se servir de ses 2 mains. Le malus pour se battre avec les deux mains n'est plus que de -5.

Réflexes éclairs : 2

Le personnage réagit très vite. Il a +3 à l'initiative.

Spartiate : 2

Vous mangez et buvez beaucoup moins que la moyenne. Sur les jets de RES à la faim et à la soif vous avez un bonus de +3.

Charismatique : 3

Le personnage n'est pas forcément beau mais il fascine les autres. +1 en CHA.

Constitution de fer : 3

Le personnage récupère ses points de vie deux fois plus vite. En outre, les malus de -1 et -2 en cas de blessure sont annulés.

Habile : 3

Le personnage est particulièrement adroit. Il a +1 en DEX. Cet avantage est incompatible avec le défaut Main de beurre

Œil de lynx : 3

Vous êtes plus attentif et vous voyez mieux. Tous vos jets de PER + vigilance reçoivent un bonus de +2

Sens aiguisés : 3

Le personnage a les sens plus affûtés que les autres. +1 en PER

Endurant : 4

Votre personnage dépense ses points de fatigue deux fois moins vite et les récupère deux fois plus vite.

Géant : 4

Vous êtes vraiment beaucoup plus grand que les autres sans pour autant être plus costaud. Vous avez +2 en TAI

Jeune : 4

Vous êtes plus jeunes que les autres personnages. Vous gagnez +1 en CHA, ou en PER, ou en DEX. En revanche votre manque d'expérience se ressent, vous perdez 10 points pour la création de compétence

Bête de combat : 5

Le perso est une véritable machine à tuer, un spécialiste des armes et de leur maniement. Il commence avec 3 compétences de combat à un niveau de 5.

Homme des bois : 5

Le perso a l'habitude de vivre et de survivre en milieu hostile. Il reçoit un niveau de 5 en survie et dans 2 autres compétences physiques au choix.

Pilote hors pair : 5

Le personnage est un as du pilotage, il reçoit un niveau de 3 pour 3 engins différents (Parmi : Moto, auto, 4 X 4, camion, bateau)

Sommeil superflu : 5

4 heures de sommeil par jour vous suffisent. Vous êtes actif plus longtemps, la conséquence directe est que le temps d'apprentissage est divisé par 2.

Force de la nature : 6

Le personnage est plus grand et plus fort que la moyenne. +1 en TAI et +2 en FOR (avec un minimum de 5 points dans cette caractéristique avant de prendre cet avantage)

Immunité : variable

Le personnage a la faculté de résister plus facilement à une substance toxique. Les jets de RES à une substance toxique ont un bonus. Le coût dépend de la toxicité du produit choisi.

Mental :**Inventif : 1**

Le personnage possède une qualité bien pratique, il a de l'imagination et parvient souvent à trouver des idées originales. De plus il est rarement pris au dépourvu.

Dons des langues : 2

Le personnage est un polyglotte né. Il débute avec 2 langues supplémentaires à 1. En outre, le coût et l'apprentissage des langues sont divisés d'un tiers.

Volonté de fer : 3

Le personnage possède un moral à toute épreuve même dans les pires situations il garde mieux son sang froid que les autres. +1 en VOL.

Professionnel hors pair : 3

Vous êtes naturellement doué pour votre métier. Tous vos jets reçoivent un bonus de + 1, en outre vous apprenez votre métier et tout ce qui s'y rapporte deux fois plus vite.

Mémoire éditique : 4

Le personnage a une mémoire exceptionnelle, il lui suffit de se concentrer et il peut tout retenir. Le **Gardien** devra donc lui redonner toutes les informations qu'il est sensé avoir emmagasinées si le joueur le demande.

Tête d'œuf : 4

Le perso est particulièrement intelligent et cultivé. Il reçoit +1 en INT et un niveau de 5 dans n'importe quelle compétence de savoir de son choix.

Société :**Célèbre : 1**

Le personnage est connu dans les alentours, les gens le respectent et son avis est toujours écouté. Il a fait de grande chose pour être connu, à vous d'imaginer quoi...

Riche : 2

Le perso a de l'argent et c'est bien utile dans un monde qui ne connaît pas d'autre raison que celle du plus puissant.

Abri secret : 2

Le personnage possède un refuge, un lieu où il se sent en sécurité et qui normalement n'est connu que de lui seul.

Chanceux : 4

Si vous faites 10 sur le Dé, vous lancez 2 fois et gardez le meilleur résultat.

Amitié : variable

Vous avez la chance d'avoir un ami qui peut aller jusqu'au bout du monde avec vous (coût 5) ou jusqu'au bout de la rue (coût 1)

Chantage : variable

Le personnage fait chanter une personne. Le coût de cet avantage dépend du statut de la victime et de ce qu'elle est prête à faire pour son maître chanteur.

Animal familier : variable

Vous avez un animal qui vous suit fidèlement. Il peut s'agir d'un animal mutant (dans ce cas le coût est au minimum de 5)

Pouvoirs :**Psy entraîné : 2**

Le personnage possède les deux premiers niveaux de pouvoir dans une même voie.

Psy éveillé : 2

Le personnage peut posséder un pouvoir psy dans une voie supplémentaire d'une même famille. Cet avantage donne gratuitement deux pouvoirs mineurs de la même famille à la création.

Magicien érudit : 3

Vous connaissez plus de sorts que bon nombre d'élémentalistes. Vous gagnez 30 points dans le calcul des points de seuil lors de la création du personnage.

Savant Psy : 3

Le perso démarre avec un niveau de 5 en connaissance en pouvoirs psy. Il connaît particulièrement bien ce domaine.

Psy absolu : 4

Le personnage peut posséder un pouvoir psy supplémentaire dans une autre famille. Cet avantage donne gratuitement deux pouvoirs mineurs dans des familles différentes.

Connaissance des démons : 4

Vous avez d'importantes connaissances concernant les démons. Cela est sans doute lié à votre passé (à voir avec le Gardien). Vous avez + 3 en démonologie.

Magicien rapide : 5

Le temps de préparation est divisé par 2, on arrondit au supérieur.

Psy rapide : 5

Le temps de transe est divisé par 2, on arrondit au supérieur.

Magicien double gemme : 6

Vous possédez 2 gemmes et pratiquez donc deux types de magie élémentaire. Cet avantage ne doit être pris qu'avec l'accord du Gardien. Il ne peut être pris qu'une fois.

Magicien ultime : 8

Le seuil des sorts est baissé de 5 points, ainsi un sort de niveau 25 ne nécessitera qu'un score 20 pour être lancé

Psy ultime : 8

Le seuil des pouvoirs est baissé de 5 points, ainsi un pouvoir de niveau 25 ne nécessitera qu'un score de 20 pour être lancé.

Les défauts :

Physique :

Sommeil lourd : 1

Il est très difficile de vous réveiller, il va s'en dire qu'un cri en plein sommeil risque de ne pas être entendu

Tic de langage : 1

Vous avez tendance à répéter un mot ou une expression. Cela entraîne un malus de -1 sur vos jets d'éloquences.

Bègue : 2

Vous bégayer et cela peut s'avérer gênant. Cela provoque un malus de -2 sur tous vos jets liés à la parole.

Boiteux : 2

Pour une raison à déterminer vous boitez, c'est un handicap lors des déplacements et aussi lors des combats. -2 sur vos jets d'initiatives, et votre mouvement est divisé par 2.

Gros dormeur : 2

Vous avez toujours eu besoin de beaucoup de sommeil pour être opérationnel. Si vous n'avez pas vos 10 heures de sommeil par jour vous aurez un malus de -1 pour toutes vos actions physiques pendant la journée et tant que vous n'aurez pas récupéré.

Lent : 2

Vous réagissez moins vite que la moyenne. Malus de -3 sur vos jets d'initiative.

Mains de beurre : 2

Il ne sait pas vraiment pourquoi mais le personnage est né maladroit. Il a -1 en DEX. Ce défaut est incompatible avec l'avantage habile.

Maladif : 2

Le personnage est plus fragile que les autres, il a un malus sur ses jets de RES de -3.

Muet : 2

Le personnage ne peut pas parler, la seule langue qu'il peut connaître pour lui permettre de communiquer avec les autres est celle des signes.

Ombre indépendante : 2

Votre ombre ne vous suit pas toujours, ce qui ne rassure pas forcément les personnes que vous rencontrez.

Pilote du dimanche : 2

Vous n'êtes pas un as du pilotage loin s'en faut. Vous avez tendance à paniquer aux commandes d'un engin. Vous aurez un malus de -3 sur tous vos jets de pilotage.

Sourd : 2

Le personnage n'entend rien, il a -5 sur ses jets de perception et -2 sur ses jets de discrétion car il est difficile d'être discret quand on ne se rend pas compte que l'on est bruyant

Arthrite : 3

Vous n'êtes pas vieux et pourtant vos articulations sont douloureuses et souvent coincées. - 1 en DEX

Borgne : 3

Il vous manque un œil, tous les jets nécessitant le regard reçoivent un malus de -3.

Défiguré : 3

Tous les jets sociaux (tel qu'éloquence, baratin ou séduction) reçoivent un malus de -5 en raison de l'apparence désagréable du personnage.

Fragile : 3

Votre constitution n'est pas des plus solides. -1 en RES.

Malingre : 3

Vous êtes né moins fort que les autres et c'est toujours le cas aujourd'hui. -1 en FOR.

Pas futé : 3

Pas de chance, vous étiez absent le jour de la distribution. -1 en INT.

Aveugle : 5

Le personnage ne voit rien par contre comme tous les aveugles son ouïe et son touché sont plus efficace, il n'a donc qu'une pénalité de -1 pour ses jets de perception. Il va par contre de soi que pour se battre ce n'est pas très pratique, il a donc un malus de -5 pour le combat à l'arme blanche et de -15 pour les armes à feu et de jet. En outre dans n'importe quel environnement inconnu, le Gardien demandera plus régulièrement des jets de PER et de DEX pour s'assurer que l'aveugle détecte les obstacles et ne trébuche pas.

Marque des démons : 5

Vous avez deux petites cornes sur le sommet du crâne qui font que l'on vous prend facilement pour un démon ou pour un Fantos.

Mutilé : 5

Il vous manque un bras ou une jambe. Tous vos jets physiques reçoivent un malus de -6.

Vieillard : 5

Vous êtes vieux et même si cela apporte la sagesse dit-on, c'est aussi un handicap physique. - 1 en FOR et -1 en RES par contre 10 points de compétences de savoir à répartir comme bon vous semble.

Paraplégique : 6

Le personnage se déplace en fauteuil roulant. Il ne peut pas faire bon nombre d'actions. Ce défaut doit être pris avec l'accord du Gardien au vu de la difficulté qu'il représente.

Mental :

Paranoïa : 1

On vous veut du mal, un complot se trame dans l'ombre pour vous éliminer. Vous en êtes sûr c'est vous le prochain sur la liste !

Casse cou : 2

Le personnage ne peut pas s'empêcher de prendre des risques inconsidérés et ce quelle que soit la situation.

Colérique : 2

Quand il est provoqué le personnage doit faire un jet de volonté diff. 20, en cas d'échec il se met en colère et risque bien d'en venir aux mains avec le malotru qui a osé le provoquer.

Distrait : 2

Ce n'est pas de votre faute mais malgré toute votre bonne volonté vous êtes distrait. Malus de -1 sur tous les jets demandant de l'attention.

Sans pitié : 2

Rien ne peut vous toucher. Ni la détresse, ni la misère. De plus, il vous est difficile (jet de VOL difficulté 20) de vous arrêter avant d'avoir tuer la personne avec qui vous avez engagé le combat.

Phobie : 3

Le perso a une peur irrépressible. Quand il est confronté avec l'élément déclencheur, il doit faire un jet de volonté diff. 20 pour ne pas entrer en catatonie pour 2D10 minutes puis en sommeil pour un 1D10 heures à moins de recevoir un calmant (Diff. 15 en médecine à condition d'avoir un calmant sur soi bien sûr).

Couard : 4

Face au danger, votre premier réflexe est de vous enfuir. Vous devez réussir un jet de Vol difficulté 20 pour rester et si le jet est réussi vous aurez tout de même un malus de -5 sur vos actions à venir.

Fleur bleue : 4

Le perso a un malus de -5 sur tous ses jets liés au combat. Il n'aime pas se battre et ça se voit.

Dérangement mental : 5

Vous avez un gros souci psychologique, un rien schizophrénique par exemple. A titre d'exemple, pensez à Looping dans l'agence tout risque.

Société :

Amour perdu : 1

Vous avez connu l'amour et l'objet de vos désirs a disparu ou vous a quitté. Votre seul but est de le retrouver ou de le reconquérir/

Dette : 1

Vous avez contracté une dette et depuis vos créanciers vous recherchent.

Etranger : 1

Vous n'êtes pas du coin et cela se voit immédiatement. Les autochtones se méfient de vous et ne feront rien pour vous venir en aide.

Mauvaise réputation : 1

Quoique vous ayez pu faire, cela se sait et ne contribue pas à votre rayonnement auprès des autres. On raconte pi que pendre sur vous et l'on ne vous fait pas confiance.

Orphelin : 2

Vous avez du vous débrouiller très tôt seul, vous ne pouvez avoir aucune compétence en savoir supérieure à 3.

Pauvre : 2

Le perso n'a pas ou peu d'argent, il sait bien se débrouiller sans mais dans un monde où tout doit être acheter ce n'est pas toujours facile. Ce défaut est incompatible avec l'avantage riche.

Secret terrible ou honteux : 2

Vous avez fait quelque chose de grave autrefois mais heureusement personne n'est au courant car si tel n'était pas le cas vous auriez à coups sûrs des ennuis.

Tête mise à prix : 3

Vous avez fait ou vous êtes recherché à tort mais en tout cas les chasseurs de primes vous en veulent, tout comme les forces de l'ordre.

Scoumoune : 4

Si le joueur fait un 1 sur le Dé, il relance deux fois et garde le moins bon de ses résultats.

Avoir un faible : variable

Vous avez un faible pour quelqu'un (coût 1) ou pour un objet dont vous ne pouvez vous séparer (coût 2)

Ennemi : variable

Vous avez un ennemi mortel prêt à tout pour vous retrouver et assouvir sa vengeance (coût 5) ou simplement quelqu'un qui ne vous apprécie guère (coût 2)

Pouvoirs :**Elémentaliste lent : 2**

Vous n'êtes pas rapide pour lancer un sort, le temps de préparation est doublé.

Psy lent : 2

Vous n'êtes pas rapide pour utiliser vos pouvoirs, le temps de transe est doublé.

Magie avec effet secondaire : 3

Chaque sort lancé entraînera un effet secondaire. Ainsi sur un sort d'eau cela pourra être une grande flaque par terre ou une pluie fine dans la zone où se trouve l'élémentaliste. L'effet secondaire est à déterminer en accord avec le Gardien.

Magie faible : 4

Vous êtes magicien mais hélas vous ne serez jamais un magicien puissant. Vous ne pouvez lancer de sorts d'un seuil supérieur à 15.

Magicien maladroit : 5

En cas d'échec lors s'un jet pour lancer un sort, le Gardien devra toujours considéré qu'il s'agit d'un échec critique.

Magicien peu endurant : 5

Seuil du sort utilisé	Nombre de points de magie dépensés
10	2
15	4
20	6
25	8

Psy limité : 5

Le psy ne peut pas développer ses pouvoirs au delà du seuil de 15

Psy peu endurant : 5

Le compte de dépense des points psy est modifié comme suit :

Seuil du pouvoir psy utilisé	Nombre de points psy dépensés
10	2
15	4
20	6
25	8

Psy maladroit : 5

En cas d'échec dans le jet de dé pour déclencher un pouvoir, le Gardien devra toujours considérer qu'il s'agit d'un échec critique

Les mutations :

Le fait de choisir des mutations pour son perso revient à prendre des avantages et des défauts. Il faut donc en tenir compte lors du décompte des points d'avantage et de défaut. Le Gardien ne doit accorder aux persos des mutations qu'avec parcimonie.

Pour chaque mutation, il y a des conséquences en point d'avantage et de défaut comme le précise le tableau suivant.

Mutation	Avantage	Défaut
Main palmée	1 pt. Bonus de +3 en natation	2 pts Malus de -1 sur les jets de DEX concernant les mains
Pieds palmés	1 pt Bonus de + 3 en natation	2 pts Malus de -1 sur les jets de DEX concernant les pieds
Peau bleutée	1 pt Bonus de +3 en discrétion ou camouflage dans l'eau.	3 pts Malus de -1 en CHA
Peau verte	1 pt Bonus de +2 en discrétion dans la nature	3 pts Malus de -1 en CHA
Peau écailleuse	3 pts Armure naturelle P : +3 C : +3 T : +3 Pas de malus au mouvement	3 pts Malus de -1 en CHA
Peau en écailles renforcées	6 pts Armure naturelle P : +6 C : +6 T : +6	6 pts Malus de -1 en CHA et malus de -1 en DEX
Peau de caméléon	6 pts La peau peut changer de couleur. Bonus de +7 en discrétion	6 pts -2 en CHA car la peau change très souvent de couleur sans contrôle
Recouvert de poils	1 pt Bonus de +3 pour jet de RES au froid	3 pts Malus de -1 en CHA
Yeux de Pisce	1 pt Pas de malus pour voir sous l'eau	3 pts Malus de -1 en CHA
Dents pointues	1 pt	1 pt Malus de -1 sur les jets sociaux où il faut sourire
Griffes	2 pts si courtes, 3 pts si moyennes et 4 pts si longues	1 pt -1 sur jets sociaux si courtes, 2 pts et -2 si moyennes, 3 pts et -3 si longues
Yeux de chat	5 pts Pas de malus pour voir de nuit	2 pts Malus de -2 sur tous les jets sociaux
Structure corporelle assouplie	2 pts Bonus de +3 sur les jets d'acrobatie	2 pts Malus de -1 sur les jets de RES
Ossature renforcée	3 pts +1 en RES	3 pts -1 en DEX
Amphibie	5 pts Aucun malus sous l'eau, possibilité de rester 1heure sans remonter	3 pts -1 en CHA les branchies ça se voit !
Ailes d'Aiglos	6 pts Vous pouvez voler Vous commencez avec 3 en compétence vol	3 pts -1 en CHA De plus les Aiglos se méfient de vous au moins au début.
Queue préhensible	3 pts Bonus de +4 sur les jets d'acrobatie et de +2 en escalade dans les arbres	3 pts -1 en CHA

La fatigue, les blessures et la mort :

La dépense de point de fatigue est effective quand le personnage se déplace. S'il va au double de son mouvement, il dépense un point de fatigue par tour, et s'il court il dépense 2 points de fatigue par tour. Toute action physique comme sauter, grimper, soulever du poids entraîne une dépense de point de fatigue. On considérera qu'une action physique banale est sanctionnée par la dépense d'un point de fatigue par tour et que toute action physique difficile provoque la perte de 2 points de fatigue par tour. Le Gardien est libre de gérer la dépense de points de fatigue de façon hyper réaliste ou alors de laisser les personnages plus libres pour favoriser les actions héroïques.

Les points de fatigue se regagnent comme suit : 1 point par tour de repos ou de marche légère. Si le personnage est épuisé, il doit se reposer totalement jusqu'à remonter sur la ligne de points de fatigue du dessus (1 point regagné par tour de repos total). En outre un personnage épuisé doit faire un jet de RES difficulté 20 pour ne pas s'évanouir. Dans ce cas il reste évanoui le temps que les points de fatigue remonte à la ligne du dessus.

Chaque coup important, chaque choc provoque la perte de points de vie. Quand le personnage n'a plus de point de vie, il meurt. En outre, les blessures graves et critiques directes, c'est-à-dire une blessure grave ou critique en un coup sont gérées de manière particulière. En fonction de la nature de ce qui a provoqué la blessure, le Gardien devra indiquer au joueur que son perso a un membre fracturé pour les blessures graves et lésé pour les blessures critiques. Dans le cas d'une blessure critique avec un objet tranchant, on peut aller jusqu'à un membre tranché par exemple.

Les points de vie se regagnent comme suit : RES/2 par nuit de repos complet si pas de blessure critique. En cas de blessure grave, le jet de premiers soins est obligatoire pour espérer reprendre des points de vie ; si le jet n'est pas effectué on regagne 1 point de vie par nuit. En cas de blessure critique, le jet de médecine est obligatoire pour reprendre des points de vie, si l'on effectue seulement un jet de premiers soins le personnage ne pourra reprendre qu'1 point de vie par nuit de repos. Si le jet n'est pas effectué, on regagne 1 point toutes les 2 nuits.

Le Feu :

Chaque feu possède un POTentiel qui correspond au nombre de points de dégâts par tour qu'il inflige. Ainsi, une torche possède un POT de 5, un feu de cheminée un POT de 10, un bûcher un POT de 20.

Le venin :

Chaque venin possède une VIRulence, ce chiffre correspond à la difficulté du jet de RES que l'on doit effectuer d'emblée pour ne pas être empoisonné. En cas d'échec au jet de RES la victime encaisse VIR points de dégâts moins RES. En cas de réussite du jet, la victime n'encaisse que le quart de la VIR points de dégâts.

Les maladies :

Chaque maladie possède un POTentiel INFectieux, ce chiffre permet de déterminer si les personnages en contact avec un malade vont contracter la maladie. Pour cela chaque personnage fait un jet de RES, si le résultat est supérieur au POT INF il ne se passe rien si ce n'est pas le cas le perso tombe malade.

Certaines maladies ont muté, d'autres ont disparu. Les vaccins sont très rares mais il existe encore des médicaments, le plus souvent fait à partir de plantes.

La grippe : Maladie courante POT INF 15 si le perso est à moins de 5 mètres d'un malade pendant 5'. Le perso tombe malade le lendemain, il aura de la fièvre (son nombre de points de fatigue est divisé par 2 durant la maladie). En outre, son chiffre de PER subit un malus de -2. La maladie passe d'elle-même au bout de 5 jours. Seul un jet de médecine et l'utilisation de médicaments adéquats permettent de soigner plus rapidement la personne. Il n'existe quasiment plus de vaccin.

La peste bubonique : Maladie assez rare POT INF 20 si le perso touche une personne malade, sinon POT INF 10 si à moins de 10 mètres d'un malade pendant 2'. Le perso tombe malade au bout de 12 heures, il se couvre peu à peu de bubons (de gros boutons purulents). Il est incapable de se déplacer. On considère que la peste bubonique possède une VIR de 10. Si le malade n'est pas soigné avec des médicaments appropriés, la mort est la seule issue.

La trembleuse : Maladie courante POT INF 25 si le perso touche une personne malade. Le perso tombe malade au bout d'une semaine. Il se met à trembler de manière irrégulière. Sa DEX est temporairement diminuée de 3 points. Il existe un médicament assez répandu, sinon la maladie passe au bout d'une dizaine de jours.

Le masque : Maladie rare POT INF 20 si le perso est à moins de 5 mètres d'un malade pendant 30'. Les conséquences de cette maladie sont horribles, le visage du malade devient peu à peu fixe comme un masque de théâtre, la maladie met un mois à se développer totalement. Le malade perd 2 points de CHA. Cette maladie est très difficilement curable, il n'existe quasiment pas de remède.

La chute :

Si un perso tombe, le joueur effectue un jet de RES pour déterminer les conséquences de l'atterrissage. La difficulté du jet de RES est égale à : **(hauteur en mètres moins TAI du perso en mètres arrondie au mètre supérieur) X 3**

Si le jet de RES est réussi, il n'y a pas de dégâts sinon se reporter au tableau suivant :

Ecart entre le résultat du jet de RES et le niveau de difficulté	Perte de points de vie
-1 à -3	Hauteur
-4 à -5	Hauteur X 2
-6 à -8	Hauteur X 3
-9 à -10	Hauteur X 4
Echec critique	Mort

La mort :

Si un perso perd tous ses points de vie il meurt, mais si le MJ considère que sa mort est héroïque, comme lors d'un combat violent contre des forces démoniaques, il peut faire intervenir **Gaïa** en personne. Dans ce cas, le perso entendra une voix féminine qui lui expliquera que le temps n'est pas encore venu, il apercevra une silhouette féminine vert bleue. Le perso se réveillera alors avec RES points de vie et vraisemblablement à l'issue du scénario au lieu de gagner des PX il aura droit à un pouvoir psy de base dans une autre voie que celle ou celles déjà ouvertes. En outre, le persos s'avérera incapable de parler de ce qu'il a vu ou entendu à part à quelqu'un ayant vécu la même expérience ou ayant déjà rencontré **Gaïa**.

Le MJ ne doit pas abuser de cette règle, il peut tout à fait arriver qu'un personnage meurt, c'est triste mais c'est comme cela.