

RÉSUMÉS

CRÉATION DU PERSONNAGE

1. Race

Facile, *hombre* : ton héros est un humain bien vivant et tu peux lui choisir un Atout supplémentaire.

2. Traits

Ton héros débute avec un d4 dans chaque Attribut et dispose de 5 points avec lesquels il peut les augmenter. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point.

Tu as 15 points pour tes Compétences.

Chaque type de dé investi dans une Compétence coûte 1 point jusqu'à égaler le dé de l'Attribut dont dépend la Compétence. Au-delà, le coût est de 2 points.

Le Charisme est égal au total des bonus ou des malus donnés par les Atouts ou les Handicaps.

L'Allure est de 6 cases (12 mètres).

La Parade est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat.

La Résistance est égale à 2 plus la moitié de Vigueur. Tu peux y ajouter le bonus de l'armure portée sur le torse pour accélérer le calcul en cours de partie mais ce bonus ne compte pas pour les autres parties du corps.

3. Atouts & Handicaps

Tu gagnes des points supplémentaires en prenant un Handicap Majeur (2 points) et jusqu'à deux Handicaps mineurs (1 point chacun).

Pour 2 points tu peux :

- Obtenir une augmentation d'Attribut.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point tu peux :

- Obtenir une augmentation de Compétence.
- Doubler tes fonds initiaux.

COMPÉTENCES

Compétence	Attribut
Combat	Agilité
Conduite	Agilité
Connaissances	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Équitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pilotage	Agilité
Pistage	Intellect
Recherche	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasme	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité

4. Équipement

Ton Héros commence sa carrière avec les vêtements qu'il porte et 250 \$.

5. Histoire personnelle

Rajoute les détails concernant ton Héros qui te semblent importants et n'oublie pas d'écrire son pire cauchemar.

HANDICAPS

Handicap	Type	Effets
Âgé	Majeur	-1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des compétences liées à l'Intellect.
Anémique	Mineur	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
Arrogant	Majeur	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.
Aveugle	Majeur	-6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jet sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.
Bavard	Mineur	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.



Handicap	Type	Effets
Bizarrie	Mineur	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.
Boiteux	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4.
Borgne	Majeur	-1 en Charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.
Chimères	Min/Maj	Le personnage croit des choses non fondées.
Code d'honneur	Majeur	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard	Majeur	-2 en Tripes.
Cupide	Min/Maj	Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux	Majeur	Le personnage veut tout savoir.
Deux mains gauches	Mineur	-2 en réparation, un jet de Compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.
Dur d'oreille	Min/Maj	-2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur
Ennemi	Min/Maj	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Étranger	Mineur	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Frêle	Majeur	-1 en Résistance.
Gamin	Majeur	3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, +1 Jeton par session.
Héroïque	Majeur	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant	Majeur	-2 en Culture générale
Illettré	Mineur	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.
Lambin	Mineur	Allure -1, cumulable avec Boiteux.
Loyal	Mineur	Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux	Majeur	Un Jeton de moins par session.
Manchot	Majeur	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent 2 bras (Escalade).
Mauvaise habitude	Min/Maj	Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Mauvais rêves	Majeur	1 Jeton en moins en début de séance, cumulable avec Malchanceux.
Moche	Mineur	-2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope	Min/Maj	-2 en Combat ou Perception à plus de 5.
Obèse	Mineur	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.
Pacifiste	Min/Maj	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.
Petite nature	Majeur	Pénalité supplémentaire de -1 à toutes les actions tant que Blessé.
Phobie	Min/Maj	-2 ou -4 sur les jets de Traits quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.
Pied tendre	Mineur	Trempe -1, incompatible avec Dur à cuire, rachetable au Rang Aguerri.
Poches Percées	Mineur	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Présomptueux	Majeur	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Prudent	Mineur	Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier	Min/Maj	Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché	Min/Maj	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Rien à perdre	Mineur	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.
Sale Caractère	Mineur	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Sanguinaire	Majeur	Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.
Sceptique	Mineur	Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Serment	Min/Maj	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Serment des anciennes traditions	Min/Maj	Voir texte page 60.
Sommeil lourd	Mineur	Pénalité -4 au jet de Perception pour se réveiller, de Vigueur pour rester éveillé.
Souffrant	Min/Maj	Pénalité -1 aux jets de fatigue (Majeur : -2) pour les efforts physiques + voir texte.
Unijambiste	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux Compétences nécessitant une mobilité.
Têtu	Mineur	Le héros veut toujours avoir raison.
Les Yeux du menteur	Mineur	Pénalité de -2 aux jets d'Intimidation, de Persuasion pour mentir, de Jeu pour bluffer.

ATOUTS

Atout	Prérequis	Effets
Acolyte	<i>L, Joker</i>	Un Joker Novice se met au service du personnage.
Acrobate	<i>N, Agi d8, For d6</i>	+2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
Afflux de Pouvoir	<i>Joker, A, Comp. d'Arcane d10</i>	+2d6 PP en cas de Joker lors de l'Initiative.
Ambidextre	<i>N, Agi d8</i>	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Adepte	<i>N, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8</i>	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé ; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
Arcanes	<i>N, Spécial</i>	Permet de disposer de pouvoirs surnaturels.
Arme fétiche	<i>N, Combat ou Tir d10</i>	+1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
• Arme fétiche adorée	<i>V, Arme fétiche</i>	+2 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arts martiaux	<i>N, Combat d6</i>	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé
• Maîtrise des arts martiaux	<i>V, Art martiaux, Combat d10</i>	For+d6 pour les attaques à mains nues
As	<i>N, Agi d8</i>	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.
Assassin	<i>N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6</i>	+2 aux dégâts contre une cible surprise
Balayage	<i>N, For d8, Combat d8</i>	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
• Grand balayage	<i>V, Balayage</i>	Attaque tous les adversaires adjacents.
Bagarreux	<i>N, For d8</i>	+2 aux dégâts à mains nues
• Cogneur	<i>A, Bagarreux</i>	Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
Bidouilleur	<i>N, voir texte</i>	+2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
Blocage	<i>A, Combat d8</i>	Parade +1
• Grand blocage	<i>V, Blocage</i>	Parade +2
Brave	<i>N, Âme d6 +2</i>	+2 aux jets de Terreur
Bricoleur de génie	<i>N, voir texte</i>	Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.
Champion	<i>N, voir texte</i>	+2 au dégâts et en Résistance contre le mal d'origine surnaturelle.
Chanceux	<i>N</i>	+1 Jeton par session.
• Très Chanceux	<i>N, Chanceux</i>	+2 Jetons par session.
Charismatique	<i>N, Âme d8</i>	Charisme +2
Combat à deux armes	<i>N, Agi d8</i>	Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples
Combatif	<i>A</i>	+2 pour récupérer d'un état Secoué.
Commandement	<i>N, Int d6</i>	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
• Grande aura de commandement	<i>N, Commandement</i>	L'aura de commandement a un rayon de 10 cases.
Contacts	<i>N</i>	Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
Contre-attaque	<i>A, Combat d8</i>	Attaque gratuite par round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque.
• Grand contre-attaque	<i>V, Contre-attaque</i>	Comme ci-dessus, sans le malus de -2.
Costaud	<i>N, For d6, Vig d6</i>	Résistance +1, limite de poids à 8 × For
Coup Puissant	<i>Joker, A, Combat d10</i>	Double les dégâts en mêlée en cas de Joker lors de l'Initiative.
Courage liquide	<i>N, Vig d6</i>	Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.
Dans le mille !	<i>Joker, A, Tir/Lancer d10</i>	Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
Débrouillard	<i>N, Int d6, Réparation d6, Perception d8</i>	Peut improviser des gadgets.
Dégaine comme l'éclair	<i>N, Agi d8</i>	Peut dégainer une arme en action gratuite.



2



Atout	Prérequis	Effets
Don des langues	<i>N, Int d6</i>	Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.
Drain de l'âme	<i>A, voir texte</i>	Spécial.
Endurci	<i>L</i>	Résistance +1
• Coriace	<i>L, Endurci</i>	Résistance +2
Enragé	<i>N</i>	Voir texte.
Érudit	<i>N, d8 dans les Compétences concernées</i>	+2 dans deux Connaissances.
Esquive	<i>A, Agi d8</i>	-1 aux attaques à distance contre le personnage.
• Grande esquive	<i>V, Esquive</i>	-2 aux attaques à distance contre le personnage.
Extraction	<i>N, Agi d8</i>	Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
• Grande extraction	<i>N, Extraction</i>	Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.
Ferveur	<i>V, Âme d8, Commandement</i>	Les troupes ont un bonus de +1 aux dégâts.
Florentine	<i>N, Agi d8, Combat d8</i>	+1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.
Forestier	<i>N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8</i>	+2 en Survie, Pistage et Discretion.
Frappe éclair	<i>N, Agi d8</i>	Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
• Frappe Foudroyante	<i>H, Frappe éclair</i>	Peut attaque tous les adversaires se portant au contact.
Frénésie	<i>A, Combat d10</i>	Peut faire deux attaques de Combat avec un malus de -2.
• Frénésie Suprême	<i>V, Frénésie</i>	Comme Frénésie, mais sans le malus de -2.
Guérison rapide	<i>N, Vigueur d8</i>	+2 au jets de guérison naturelle.
Guérisseur	<i>N, Âme d8</i>	+2 au jets de Soins.
Guerrier saint / impie	<i>N, voir texte</i>	Voir texte
Improvisation martiale	<i>A, Int d6</i>	Ignore le malus de -1 pour l'attaque et la Parade avec des armes improvisées
Increvable	<i>N, Joker, Âme d8</i>	Ignore le malus de Blessures lorsqu'il passe dans un État critique.
• Trompe-la-mort	<i>V, Increvable</i>	50 % de chance de survivre à une « mort ».
Inspiration	<i>A, Commandement</i>	Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.
Instinct de tueur	<i>H</i>	Rempporte les oppositions en cas d'égalité. Possibilité de relancer un 1 sur un jet Opposé.
Investigateur	<i>N, Int d8, Recherche d8, Réseaux d8</i>	+2 en Recherche et Réseaux.
Leader naturel	<i>N, Âme d8, Commandement</i>	Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.
Lien animal	<i>N</i>	Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.
Lien mutuel	<i>N, Joker, Âme d8</i>	Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.
Mage	<i>N, voir texte</i>	Chaque Relance sur le jet d'Arcanes réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
Maître d'armes	<i>L, Combat d12</i>	Parade +1
• Maître d'armes légendaire	<i>L, Maître d'armes</i>	Parade +2
Maître des bêtes	<i>N, Âme d8</i>	Vous obtenez un compagnon animal.
Meneur d'hommes	<i>V, Commandement</i>	Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés
Nerfs d'acier	<i>N, Joker, Vigueur d8</i>	Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.
• Nerfs d'acier trempé	<i>N, Nerfs d'acier</i>	Ignore 2 points de malus liés aux Blessures.
Notable	<i>N</i>	Riche, Charisme +2, Statut et richesse.
Nouveau Pouvoir	<i>N, Arcanes</i>	Le personnage obtient un nouveau pouvoir.
Panache	<i>N, Âme d8</i>	+2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement)

Atout	Prérequis	Effets
Poigne Ferme	<i>N, Agi d8</i>	Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.
Points de Pouvoir	<i>N, Arcanes</i>	+5 PP, une fois par Rang.
Professionnel	<i>L, d12 dans le Trait</i>	Le Trait passe à d12+1
• Expert	<i>L, Professionnel dans le Trait</i>	Le Trait passe à d12+2
•• Maître	<i>L, Joker, Expert dans le Trait</i>	Le dé Joker passe à d10 pour ce Trait.
Recycleur	<i>N, Chanceux</i>	Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session
Résistance aux arcanes	<i>N, Âme d8</i>	Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.
• Grande résistance	<i>N, Résistance aux arcanes</i>	Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
Riche	<i>N</i>	3 fois les fonds de départ, 75 000 \$ de salaire annuel.
• Très riche	<i>N, Riche</i>	5 fois les fonds de départ, 250 000 \$ de salaire annuel.
Rock n' Roll !	<i>A, Tir d8</i>	Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.
Sans pitié	<i>A</i>	Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.
Séduisant	<i>N</i>	Charisme +2
• Très séduisant	<i>N, Séduisant</i>	Charisme +4
Serrez les Rang !	<i>A, Int d8, Commandement</i>	Les troupes ont un bonus de +1 aux Résistance.
Sixième sens	<i>N</i>	Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
Source de pouvoir	<i>A, Âme d6, Arcanes</i>	Regagne 1 PP toutes les 30 minutes.
• Grande source de pouvoir	<i>V, Source de pouvoir</i>	Regagne 1 PP toutes les 15 minutes.
Suivants	<i>L, Joker</i>	Attire 5 suivants.
Tacticien	<i>A, Joker, Int d8, Conn. (Bataille) d6</i>	Le joueur fait un jet de Connaissance (Bataille) et gagne une carte d'action par Succès et Relance. Il peut par la suite remplacer la carte d'un allié par une de celles-ci durant le combat.
Tête froide	<i>A, Int d8</i>	Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
• Sang-froid	<i>A, Tête Froide</i>	Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
Tireur d'élite	<i>A</i>	La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
Touche-à-tout	<i>N, Int d10</i>	Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisées.
Tueur de géant	<i>V</i>	+1d6 aux dégâts contre les grandes créatures.
Véloce	<i>N, Agi d6</i>	Allure +2, le dé de Course passe à d10.
Vif	<i>N</i>	Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
Vigilant	<i>N</i>	+2 en Perception
Voleur	<i>N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8</i>	+2 en Escalade, Crochetage, Discrétion, et pour désamorcer les pièges.
Volonté de Fer	<i>N, Intimidation d6</i>	+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.