

LE MONDE D'ARLÉNOR



Manuel du Joueur
(création personnage, règles du jeu, ...)

*Le **Monde d'Arlénor** a été créé pour pouvoir être libre dans la création de scénario mais surtout, de personnages. Grâce aux différents climats, et aux diverses populations présentes dans ce jeu, chaque personnage peut avoir un rôle important dans ce monde.*

Pour les joueurs habitués, il faut savoir que dans cet univers, il n'y a pas de classe définie : laissez juste exprimer votre imagination ! Et pour tous, bonne découverte !

Manuel du Joueur © Spefire

SOMMAIRE

I - CREER UN PERSONNAGE

| | |
|---|-----------|
| A - Le héros..... | 3 |
| B - Les caractéristiques..... | 3 |
| 1) <i>Vigueur.....</i> | 3 |
| 2) <i>Habilité.....</i> | 4 |
| 3) <i>Intellect.....</i> | 4 |
| 4) <i>Présence.....</i> | 4 |
| 5) <i>Pouvoir.....</i> | 4 |
| C - Les valeurs dérivées..... | 5 |
| 1) <i>Santé.....</i> | 5 |
| 2) <i>Énergie vitale.....</i> | 6 |
| D - Les races..... | 7 |
| E - Les compétences..... | 10 |
| 1) <i>Fonctionnement des points.....</i> | 10 |
| 2) <i>Modèle de présentation.....</i> | 11 |
| 3) <i>Compétences principales.....</i> | 11 |
| 4) <i>Compétences liées aux cristaux.....</i> | 16 |
| F - Les finitions..... | 18 |

II – LE SYSTEME ET SES REGLES

| | |
|--|-----------|
| A – La base du système..... | 19 |
| 1) <i>Tests des compétences.....</i> | 19 |
| 2) <i>Difficultés.....</i> | 19 |
| 3) <i>Bonus et malus.....</i> | 20 |
| 4) <i>Subtilités.....</i> | 20 |
| B – Les tests particuliers..... | 21 |
| 1) <i>Tests innés.....</i> | 21 |
| 2) <i>Tests opposés.....</i> | 21 |
| 3) <i>Tests étendus.....</i> | 21 |
| C – Le combat..... | 22 |
| 1) <i>Initiative.....</i> | 22 |
| 2) <i>Actions disponibles.....</i> | 22 |
| 3) <i>Armes et Armures.....</i> | 24 |
| 4) <i>Expérience.....</i> | 25 |

ANNEXES – LA LISTE DES CRISTAUX

| | |
|--|-----------|
| A - Des cristaux élémentaires..... | 27 |
| B - Des cristaux d'invocation..... | 29 |
| C - Des cristaux mentaux..... | 30 |
| D - Des cristaux de transformation sur soi..... | 32 |
| E - Des cristaux spatio-temporels..... | 37 |
| F - Des cristaux spéciaux..... | 39 |

I - CREER UN PERSONNAGE

A - Le héros

Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses **caractéristiques** et ses **compétences**. Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage, et les compétences ce qu'il sait. Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit. Et c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la médecine...

Demandez au meneur de jeu quel "genre de héros" serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Après, vous êtes libres de faire ce que vous voulez, mais demandez toujours au meneur si votre personnage a la logique d'être dans le Monde d'Arlénor.

B - Les caractéristiques

Toute personne est dotée de capacités de base qui lui sont inhérentes et qu'il peut utiliser de bien des manières. Ces aptitudes naturelles sont définies par **cinq caractéristiques** distinctes, chacune évaluée sur une échelle allant de 1 à 5.

Un score de 1 dans une caractéristique indique une vraie faiblesse dans le domaine concerné, tandis qu'un 2 place le personnage dans la moyenne, ni plus ni moins. A partir de 3, la personne dispose d'une facilité particulière dans la caractéristique concernée, et un 4 indique des facultés exceptionnelles. Enfin, un score de 5 représente le maximum des capacités : seuls quelques très rares individus atteignent ce score.

Note : A la création de votre personnage, **chaque caractéristique est déjà à 1 et ne peut dépasser 5**. Vous pouvez ensuite répartir **8 points supplémentaires**, pour un total donc de 13 points.

1) Vigueur

Mélange de résistance physique et de puissance brute, la **Vigueur** évalue la forme physique de votre personnage. Cette caractéristique est importante pour les personnages combattants, les sportifs et tous ceux qui aiment se sortir de situations dangereuses.

- 1 : Fragile. Force et endurance limitées, vous vous fatiguez vite.
- 2 : Moyen. Vous n'avez de problèmes qu'avec des tours de force inhabituels.
- 3 : Costaud. Vous fatiguez rarement et réalisez des tours de force.
- 4 : Fort comme un bœuf. Peu de choses ou de personnes peuvent vous résister.
- 5 : Herculéen. Vous résistez à tout et rivalisez de puissance avec les ours.

2) *Habileté*

L'**Habileté** représente la capacité du personnage à s'acquitter de tâches de précision, sa finesse, sa dextérité, son talent pour viser ainsi que sa rapidité de réaction. C'est une aptitude inestimable pour les artisans, les voleurs, les danseurs et les tireurs de tout calibre.

- 1 : Maladroit. Vous êtes un véritable éléphant dans un magasin de porcelaine.
- 2 : Moyen. Au moins, vous ne provoquez que rarement des catastrophes.
- 3 : Agile. Vous êtes doué de vos mains, et votre agilité vous sert dans bien des situations.
- 4 : Félin. Vos réflexes et votre souplesse tiennent davantage de l'animal que de l'humain.
- 5 : Gracieux. Vos mouvements sont tellement fluides qu'ils semblent irréels.

3) *Intellect*

Les capacités intellectuelles de votre personnage, sa capacité à analyser, retenir les informations et les réutiliser en temps utile. L'**Intellect** est utile aux tacticiens, aux érudits, aux scientifiques et aux enquêteurs.

- 1 : Simplet. Vous comprenez l'essentiel, mais toutes les subtilités vous échappent.
- 2 : Moyen. Vous ne faites pas de miracles, mais vous vous en sortez honorablement.
- 3 : Vif. Vous comprenez vite, analysez de manière pertinente et savez vous adapter.
- 4 : Brillant. Vous comprenez rapidement ce que certains mettent des années à apprendre.
- 5 : Génie. Vous maniez facilement des notions que la majorité des gens sont incapables d'appréhender.

4) *Présence*

La capacité à s'imposer aux autres, à leur inspirer de la confiance, du respect ou de la crainte, ainsi qu'à les manipuler. La **Présence** comprend bien plus que la beauté physique, et est l'atout principal des dirigeants, des séducteurs et de tous les menteurs invétérés.

- 1 : Fade. Vous n'inspirez pas les autres et semblez parfois transparent à leurs yeux.
- 2 : Moyen. Vous vous faites des amis, comme tout le monde.
- 3 : Intéressant. Vous ne laissez pas les gens indifférents, et beaucoup vous apprécient.
- 4 : Captivant. Leader-né, votre personnalité attire les autres à vous.
- 5 : Fascinant. Vous pourriez amener n'importe qui à faire n'importe quoi pour vous.

5) *Pouvoir*

Le **Pouvoir** est la caractéristique déterminant le niveau de facilité à utiliser la magie des cristaux du Monde d'Arlénor. Les mages, sorciers ont généralement un bon niveau dans cette caractéristique.

C - Les valeurs dérivées

1) Santé

La **Santé** d'un personnage détermine sa résistance aux coups et aux événements qui pourraient le blesser. Lorsque les blessures s'accumulent, il s'affaiblit petit à petit. Cette section traite de la perte de Santé et des moyens de la récupérer.

Un personnage dispose d'un nombre de **points de Santé égal à 10 + 3 fois son score de Vigueur**. Si sa Vigueur augmente au cours du jeu, son nombre de points de Santé augmente en conséquence.

Les dégâts létaux

Les dégâts létaux sont causés par toute source de dégâts grave ne guérissant pas rapidement. **Ces dégâts font diminuer directement votre Santé**. Lorsque votre Santé passe en-dessous de 10 points, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions et à votre score de Défense. Lorsqu'elle passe en-dessous de 5 points, les choses s'aggravent et le malus passe à -4.

Les dégâts critiques

La Santé d'un personnage peut descendre en-dessous de 0, mais dans ce cas les choses sont très mal parties pour lui. Le malus à ses actions et à sa Défense passe à -6 et la vitesse à laquelle il se déplace est réduite de moitié.

Qui plus est, chaque fois qu'il subit des dégâts, il doit effectuer un test inné de Vigueur dont la Difficulté est égale au nombre de points de Santé négatifs accumulés jusqu'ici. Si ce test est réussi, le personnage parvient à survivre au prix d'une blessure à la discrétion du MJ (membre cassé, organe important atteint). S'il est manqué, c'est la fin. Le personnage meurt sur le coup ou agonise, mais rien ne permet plus de le sauver.

Récupération

La perte de Santé n'est pas irrémédiable, et chaque type de dégât peut se soigner.

Les dégâts létaux disparaissent seuls au rythme d'un point de Santé par jour tant que le personnage n'a pas subi de dégât critique. Un test de Médecine réussi (Difficulté 12) permet d'accélérer cette guérison et de regagner deux points de Santé par jour, à condition d'avoir une activité modérée.

Les dégâts critiques sont plus ennuyeux. Ils ne guérissent pas seuls, et empêchent la guérison des autres dégâts létaux. Ces dégâts peuvent être soignés par un test de Médecine réussi (Difficulté 11 + nombre de points de Santé en négatif du personnage au moment du test) mais seulement au rythme d'un par jour. Une fois ces dégâts critiques soignés, le rythme de guérison des dégâts létaux reprend. Si en revanche aucun soin n'est apporté, les blessures s'aggravent au rythme d'un point de dégât critique supplémentaire par jour.

La blessure handicapante accompagnant les dégâts critiques peut au gré du MJ mettre plus de temps à guérir (ainsi, une fracture mettra quelques semaines à guérir même avec des soins).

Source de dommages (maladie)

Les maladies impliquent un test de Vigueur pour éviter de les contracter (Difficulté 7 pour des virus communs, jusqu'à 20 pour des maladies rarissimes). Une fois contractée, la maladie affaiblit les caractéristiques du personnage, et il faut un test étendu de Vigueur contre la Difficulté de la maladie pour s'en débarrasser (Objectif 10 et plus). Le test de Vigueur peut être remplacé, le cas échéant, par un test de Médecine d'une Difficulté de 5 points supérieure. Un seul test est effectué par jour.

Note : Ces règles peuvent aussi servir pour les poisons. Et certaines maladies ne se contentent pas de diminuer une fois les caractéristiques du personnage, mais les font chuter chaque fois que le test de Vigueur de ce dernier est un échec. Celles-ci peuvent être fatales.

Source de dommages (chutes)

Les chutes infligent 1 point de dégât létal tous les 1m de chute, sans égard pour la Défense du personnage, jusqu'à un maximum de 30 points dégâts (30 mètres et plus).

Autres sources de dommages

Le feu, l'électrocution ou une collision violente (objet qui tombe sur les personnages ou véhicule les percutant de face) fonctionnent sur le même principe de dégâts fixes. Un feu de camp pourra infliger 2 dégâts létaux, tandis qu'une fournaise pourra en infliger 8 par tour à tout personnage pris à l'intérieur.

Note : Dans les cas extrêmes, certaines attaques n'ont pas besoin d'en passer par la Santé ou les tests quelconques. Un personnage armé d'une épée qui veut tuer un adversaire ligoté y parviendra directement, de même qu'un autre qui sera sous le point de chute d'un tir de catapulte n'a aucune chance de s'en tirer. Il faut faire preuve de logique.

2) Énergie vitale

Dans le Monde d'Arlénor, la quasi-totalité des personnes (dont les héros), utilisent des cristaux dans leur vie quotidienne. En étant à leur contact, ces cristaux permettent d'utiliser certains pouvoirs, très souvent en échange d'énergie vitale.

| Rang | Rareté | Puissance | Coût en Énergie vitale |
|-------------|---------------|------------------|-------------------------------|
| S | Unique | Extrême | 5 |
| A | Rare | Forte | 3 |
| B | Peu rare | Moyenne | 2 |
| C | Commune | Faible | 1 |
| D | Très commune | Nulle | 0 |

Faire appel au pouvoir d'un cristal est une action rapide. Il suffit que le personnage le désire, et l'utilisation du pouvoir est alors immédiat. Néanmoins, ce n'est pas sans coût ni sans échec possible : pour activer le pouvoir d'une cristal, le personnage doit puiser dans son énergie vitale, et essayer de contrôler ce pouvoir pour obtenir l'effet voulu.

Le nombre de points d'énergie vitale de base dépend de la race de la personne, car certaines ont plus évolué que d'autres autour des cristaux (voir la section sur les Races). Pour la création de personnage, les joueurs se concerteront avec leur MJ afin de définir les cristaux qu'ils peuvent avoir et leur rang.

Leur personnage pourra alors avoir en général, au début de sa création :

- Soit 1 cristal de rang A
- Soit 2 cristaux de rang B
- Soit 4 cristaux de rang C
- Ou soit 1 cristal de rang B et 2 cristaux de rang C.

Ces points d'énergie sont dépensés pour utiliser le pouvoir des cristaux, mais sont difficilement régénérés au cours d'une aventure... car pour **pouvoir régénérer des points d'énergie vitale**, il faut au minimum **un jour de repos complet** sans événement perturbateur, **ou méditer** pour un nombre d'un point d'énergie vitale récupéré par tranche de 4 heures de méditation. Attention car la méditation plonge le personnage dans un état mental et physique tel qu'il n'aura aucune conscience de ce qu'il se passera à côté de lui.

Note : Si les personnages tentent d'utiliser un pouvoir sans avoir les points d'énergie nécessaires, ils tomberont dans un coma profond, voire même la mort si le meneur de jeu est sadique, ou réaliste.

D - Les races

Chaque **race possède ses avantages et ses inconvénients**, ainsi qu'une certaine difficulté ou facilité à être jouée dans le Monde d'Arlénor. Mieux vaut privilégier les races les plus simples pour les nouveaux joueurs, et les plus complexes pour les amateurs de risques. Les races sont présentées ici dans l'ordre de difficulté croissante.

Note : La quantité d'Énergie Vitale ainsi que les bonus de compétences sont à reporter sur la fiche de personnage.

Humains

Les humains sont les premiers à vivre dans le Monde d'Arlénor. Les autres races sont des humains ayant subi des mutations au fil des générations, dû à l'exposition quotidienne des cristaux.

Les humains aiment construire autant que détruire, sont aussi savant qu'ignorant... La polyvalence des humains font qu'ils n'ont pas d'affiliation spécifique avec les cristaux, et rares sont ceux qui utilisent ceux de haut-niveau.

Avantages :

- Polyvalence et simplicité du personnage
- (Stat) Base de compétence : Athlétisme à 1

Inconvénient :

- (Stat) Quantité d'énergie vitale : 6

Elfes

Les elfes sont les premiers humains à avoir muté dans le Monde d'Arlénor. Au fur et à mesure des siècles, ils ont vu leurs oreilles pousser, leurs poils disparaître... mais aussi leur affiliation aux cristaux s'agrandir, ce qui a fait d'eux une race dite 'supérieure' aux humains. Les elfes se sont habitués à ce statut, si bien que lorsque d'autres races sont apparues, une foule de discriminations envers ces dernières, ont commencé.

De plus, leur affinité aux cristaux est devenue au fil des siècles un problème d'addiction...

Avantages :

- Personnage très respecté globalement par les humains et les autres elfes.
- (Stat) Quantité d'énergie vitale : 8

Inconvénients :

- Personnage craint ou hait globalement par les nains et les mutants
- (Choix 1) Addiction à la dépense d'énergie vitale : devoir au moins utiliser un cristal de rang B par jour.
- (Choix 2) Addiction à la diversité des cristaux : ne pas pouvoir utiliser plus de deux fois d'affilé un même cristal.

Nains

Les nains furent les premiers à être discriminés, par leur taille, par leur pilosité abondante... Cependant, ils sont aussi craints car les nains peuvent très vite être dangereux. Ils possèdent en eux une force, une soif de sang, une envie de... de manger de la viande crue, fraîchement découpée.

Les nains, rejetés et discriminés, se sont alors regroupés dans les hautes montagnes de Kazador. La rumeur dit qu'ils y cachent un grand secret...

Il n'est pas rare de voir des nains dans la cité de Jirakan, mais le plus souvent, les quelques nains qui naissent en dehors des montagnes, les rejoignent souvent en étant adulte... et rares sont ceux qui souhaitent ensuite les quitter.

Avantages :

- (Choix 1) Immunité aux maladies et aux poisons
- (Choix 2) Sang très chaud, immunité au froid
- (Stat) Base de compétence : Animaux et Combat à 1
- (Stat) Quantité d'énergie vitale : 8

Inconvénients :

- Besoin quasi permanent de chasser, de tuer, et de manger de la viande crue.

Mutants

Le peuple des mutants lui, n'est pas reconnu officiellement. C'est le seul peuple, race, où la mutation physique n'est pas clairement définie : une ou plusieurs parties de leur corps, sont confondues avec celle d'un animal.

Les humains et les elfes les considèrent comme des bêtes, des sauvages, et la loi même... condamne leur existence. Les mutants ont peu souvent confiance en eux, et finissent par vivre cachés, seuls. Cependant un groupe de résistants a commencé à se fonder dans les souterrains de la cité de Faradel, ce qui leur redonne espoir.

Avantages :

- (Choix) Le personnage possède une partie animale et ses propriétés.
- (Stat) Base de compétence : Furtivité et Manipulation à 1
- (Stat) Quantité d'énergie vitale : 8

Inconvénients :

- Menacé d'être exécuté si l'on découvre sa partie animale.
- (Choix) Le personnage possède un comportement de l'animal en question, selon le degré de la mutation.

Pan

Les pans sont aussi petits que les nains mais ce sont des enfants humains qui n'ont pas grandi et dont la couleur de peau est devenue bleutée au fil du temps. Leur peau emprunterait le ciel, devenant plus foncée la nuit, et plus claire le jour.

Après un certain âge, quand leur peau eut fini de se transformer, les pans disparaissent dans la forêt de Miryden. Il est alors rare d'en apercevoir, et restent très mystérieux sur leur peuple.

De ce que l'on sait, les pans sont secrètement appelés par un grand arbre qu'ils ont nommé Nebulus. Et leur devoir serait de protéger l'énergie vitale des espèces végétales et animales.

Avantages :

- Peut manipuler l'énergie vitale végétale et animale, voire même l'utiliser...
- (Stat) Base de compétence : Intuition et Médecine à 1
- (Stat) Quantité d'énergie vitale : 12

Inconvénients :

- N'apprécie pas l'utilisation inutile des cristaux et protège la vie.
- (Choix 1) Fort dégoût pour les cités et la technologie.
- (Choix 2) Anxiété sociale, peur des foules.

Arlénien

Les arlénien sont un peuple vivant caché dans la forêt de Miryden, et considère eux aussi la Nature offerte par Arlénor comme sacrée. C'est un peuple très uni, fondé sur l'honnêteté, la liberté d'expression et le respect de chacun.

Toutefois, les arlénien éprouvent un profond dégoût pour les autres races (hormis les pans), les considérant comme des souilleurs, un poison pour le Monde d'Arlénor... Ils espèrent un jour y mettre un terme en les éliminant.

Les arléniens sont les meilleurs adeptes de la magie des cristaux. Cependant, ils n'arrivent pas à les utiliser dans leur état solide. Les arléniens ont alors un rituel, prenant une semaine au minimum, pour transformer un cristal en encre puis en tatouage. Les arléniens possédant le plus de tatouages sont considérés comme les plus puissants.

| Rang | Retrait de points de Santé (par tatouage) | Coût en Énergie vitale (par utilisation) |
|------|--|---|
| S | 10 | 3 |
| A | 5 | 2 |
| B | 3 | 1 |
| C | 1 | 0 |
| D | 0 | 0 |

Avantages :

- Un tatouage demande moins d'énergie vitale qu'un cristal.
- (Stat) Base de compétence : Combat, Intuition et Survie à 1
- (Stat) Quantité d'énergie vitale : 10

Inconvénients :

- Difficulté à faire confiance aux autres peuples.
- Ne peut pas utiliser de cristal, autrement que par ses tatouages.
- Pour chaque tatouage acquis, il faut retirer des points de Santé maximum.

E - Les compétences

Survivre en milieu hostile. Mentir. Utiliser un pouvoir élémentaire. Autant de savoir-faire qu'un personnage peut, ou non, développer au cours de sa vie. Cette section s'intéresse à ces compétences que les personnages apprennent ou non à utiliser et qui les différencient les uns des autres.

1) Fonctionnement des points

Attribution des points

Chaque personnage dispose, à sa création, de 50 points à répartir entre ses différentes compétences. Le nombre de points investi dans chaque compétence donnera le modificateur utilisé lors des tests correspondants. Ainsi, un personnage ayant investi 5 points en Intuition et ayant 3 en Intellect, lancera 3D6 + 5 lors de ses tests d'Intellect + Intuition.

Note : De base, toutes les compétences sont à 0 point par défaut (sans compter le bonus aux compétences dû aux races). Et aucun score de compétence ne peut dépasser +10.

Spécialités

Vous pouvez décider de sacrifier deux points de création pour acheter une Spécialité dans l'une de vos compétences. Il s'agit d'un bonus de +4 qui ne s'applique qu'à une utilisation précise de la compétence. Par exemple, un personnage possédant la compétence Combat à +4 et une Spécialité (Épée) aura un bonus de +8 chaque fois qu'il combattra à l'épée, mais seulement de +4 pour toute autre forme de combat.

Note : Vous pouvez n'acheter qu'une Spécialité pour une même compétence.

2) Modèle de présentation

Nom de la compétence

Description rapide de ses usages principaux. Vous trouvez ici tout ce que cette compétence permet de faire.

Exemples : Quelques exemples de tests avec la Difficulté appropriée.

Temps d'action : Le temps nécessaire pour faire appel à cette compétence.

Spécialités : Des exemples de Spécialité pour cette compétence. Vous êtes libre, bien entendu, d'en imaginer d'autres avec l'accord du MJ.

3) Compétences principales

Animaux

Cette compétence mesure le degré d'affinité du personnage avec les animaux, qu'ils soient sauvages ou domestiques. Elle permet de comprendre leur langage corporel, de deviner leurs intentions, de s'adapter à leur comportement et même de les dresser.

Exemples : Comprendre le comportement d'un animal domestique (Int. + Animaux, Diff. 8). Avoir le comportement adéquat devant un animal sauvage en colère (Pré. + Animaux, Diff. 14). Élever un animal sauvage intelligent (Test étendu, Pré. + Animaux, Diff. 18, Objectif 50).

Temps d'action : Variable. Comprendre un comportement est une action instantanée, mais pour ce qui est d'élever un animal, il faut une semaine d'action complète pour effectuer un test.

Spécialités : Animaux domestiques, animaux sauvages, comportement, dressage.

Art

La capacité artistique pure et simple. Les grands peintres, les musiciens, les chanteurs, sculpteurs et comédiens ont tous en commun l'utilisation de cette compétence. Elle permet de gagner sa vie et de se faire apprécier de ceux que l'on rencontre.

Exemples : Gagner quelques piécettes dans la rue (Pré. + Art, Diff. 6). Impressionner la foule locale d'une taverne en arrivant sur les lieux (Pré. + Art, Diff. 12). Peindre un chef d'œuvre à la gloire de la princesse (Test étendu, Hab. + Art, Diff. 22, Objectif 20).

Temps d'action : Variable. Faire un concert ou une représentation de comédie dure environ une heure, tandis que composer une œuvre prend une journée par test.

Spécialités : Comédie, Écriture, Musique, Peinture, Sculpture.

Artisanat

Cette compétence est celle que partagent tous les bricoleurs, jusqu'aux grands maîtres artisans créant des pièces uniques. Fonctionnant surtout sur le principe du test étendu, l'Artisanat permet aux personnages de créer seuls ce qu'ils ne trouvent pas ailleurs.

Exemples : Gagner sa vie en tant qu'artisan (Hab. + Artisanat, Diff. 12). Expertiser un objet ancien redécouvert récemment (Int. + Artisanat, Diff. 16). Construire un objet de maître (Hab. + Artisanat, Diff. 20 et plus, Objectif de 10 à 100 et plus selon la taille de l'objet).

Temps d'action : Le plus souvent, une journée par test.

Spécialités : Architecture, Armurerie, Archéologie, Artisanat naval, Couture, Ébénisterie,.

Athlétisme

Cette compétence regroupe les capacités sportives. Un personnage avec un haut niveau d'Athlétisme peut courir vite et longtemps, escalader des parois difficiles d'accès, nager sur de longues distances et tenir en équilibre sur un fil.

Exemples : Courir après quelqu'un (test en opposition étendu de Vig. + Athlétisme, Difficulté et Objectif variable selon la distance entre les personnages). Tenir en équilibre tout en avançant sur une corniche étroite (Hab. + Athlétisme, Diff. 14). Nager au beau milieu d'une mer démontée (Vig. + Athlétisme, Diff. 20).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Course, Équilibre, Escalade, Lancer, Natation, Saut.

Combat

L'aptitude du personnage à manier les armes et à se défendre en situation d'affrontement physique. Cette compétence regroupe la maîtrise de tous les types d'armes ainsi que du combat à mains nues. Cependant, elle ne gère absolument pas ce qui concerne le combat avec les cristaux !

Exemples : Voir les règles de bases.

Temps d'action : Généralement, un tour de combat.

Spécialités : Arcs, Épées, Dagues, Esquive, Parade.

Étiquette

Cette compétence évalue la capacité du personnage à évoluer au sein de la société, à se montrer élégant, raffiné mais également à comprendre les rouages du monde dans lequel il vit. Un haut niveau d'Étiquette devient un véritable atout dès lors qu'il s'agit de repérer les personnalités influentes, de demander quelque chose ou lorsqu'il faut simplement savoir à qui on s'adresse.

Exemples : Tenir un rang lors d'une réception de la haute société (Pré. + Etiquette, Diff. 10). Identifier le titre ou le rôle politique d'une personne (Int. + Etiquette, Diff. 12). Solliciter et obtenir une entrevue avec une personne haut placée (Pré. + Etiquette, Diff. 18).

Temps d'action : Instantané au moment de la rencontre, la plupart du temps. Dès lors qu'il s'agit de faire jouer ses relations ou d'obtenir une faveur, un jour entier de travail est nécessaire pour réaliser un test.

Spécialités : Héraldique, Influence, Personnalités, Relations politiques.

Furtivité

Cette compétence est celle des criminels, des espions et des enquêteurs. Elle permet de se cacher en toutes circonstances, qu'il s'agisse de se faire discret dans une forêt ou de paraître anonyme au milieu de la foule.

Exemples : Le test d'Habileté + Furtivité du personnage est toujours un test en opposition avec un test d'Intellect + Investigation de celui ou ceux qui auraient intérêt à le repérer. Si le personnage échoue à ce test, il est repéré.

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Anonymat, Camouflage, Filature.

Information

Cette compétence permet d'obtenir rapidement des informations sur tout un tas de sujets. Les experts dans ce domaine savent délier les langues rapidement, fouiller aux bons endroits et connaissent les endroits appropriés pour obtenir ce qu'ils cherchent, même si cela signifie prendre des risques. Ainsi, échouer à un test d'Information peut parfois poser de sérieux problèmes.

Exemples : Obtenir des informations sur la situation locale (Pré. + Information Diff. 9). Trouver un receleur dans une grande ville (Int. + Information Diff. 15). Obtenir des informations classées secret défense (Int. + Information Diff. 25).

Temps d'action : Une journée de recherche par test.

Spécialités : Discussions de comptoir, Légendes urbaines, Réseaux criminels, Bibliothèque.

Intuition

Sens aigu de la psychologie ou capacité à remarquer ce qui ne va pas, l'intuition permet au personnage de remarquer les détails chez les autres sans y réfléchir, de discerner l'état émotionnel de ses interlocuteurs ou de comprendre quand on lui ment.

Exemples : Comprendre l'émotion principale d'une personne qui ne ment pas (Int. + Intuition Diff. 10). Percer à jour un mensonge (Test en opposition Int. + Intuition contre Pré. + Manipulation).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Comportement, Motivations secrètes, Intuition magique.

Investigation

L'Investigation est la compétence qui permet au personnage de trouver des indices, d'établir des relations entre différents éléments et de remarquer les détails de son environnement, ce qui comprend les personnes ou objets cachés.

Exemples : Trouver un indice sur une scène de crime (Int. + Investigation Diff. 10). Établir un lien entre plusieurs éléments (Int. + Investigation Diff. 16). Repérer un détective en filature (Int. + Investigation contre Hab. + Furtivité).

Temps d'action : Une heure de recherche par test environ. Repérer quelqu'un est un test instantané.

Spécialités : Audition, Dédution, Chercher objets, Odorat, Toucher, Cryptographie.

Larcin

Toutes les capacités des filous, trafiquants, voleurs à la tire et amateurs de contrefaçon sont regroupées dans cette compétence. Ses usages sont divers et variés, et peuvent même servir à accomplir des choses en toute légalité.

Exemples : Voler un objet dans la poche de son propriétaire (Hab. + Larcin contre Int. + Investigation de la victime). Créer une contrefaçon d'un document officiel (test étendu, Hab. + Larcin Diff. 15, Objectif 10). Crocheter une serrure de bonne qualité (Hab. + Larcin Diff. 16).

Temps d'action : Un tour de combat ou instantané, le plus souvent. Réaliser une contrefaçon prend une heure par test.

Spécialités : Contrefaçon, Sabotage, Serrurerie, Vol à la tire.

Manipulation

Cette compétence est celle qui permet d'obtenir ce que l'on veut des autres. Elle sert à mentir, tricher et lancer des rumeurs sans se faire prendre, ainsi qu'à dissimuler ses véritables émotions et objectifs aux yeux des autres.

Exemples : La Manipulation fonctionne principalement sur un test en opposition de Pré. + Manipulation contre Int. + Intuition.

Temps d'action : Instantané pour camoufler ses intentions. Mentir à quelqu'un et obtenir ce que l'on veut de lui peut prendre plus de temps, voire demander un test étendu.

Spécialités : Camouflage, Mensonge, Messages cachés, Séduction.

Médecine

La médecine est la compétence qui permet au personnage de comprendre les causes des maladies, de soigner les blessures et de guérir une personne empoisonnée. Elle comprend la fabrication des médicaments et remèdes, mais également celle des poisons.

Exemples : Diagnostiquer une maladie simple (Int. + Médecine Diff. 9). Fabriquer un antidote à un poison courant (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 14, Objectif 10). Traiter une maladie inconnue et mortelle (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 25, Objectif 30 et plus).

Temps d'action : Variable. Le plus souvent, une heure est requise pour tenter un diagnostic ou faire un test pour fabriquer un médicament. Pour soigner les blessures ou traiter une maladie, il faut une journée par test.

Spécialités : Apothicaire, Chirurgie, Diagnostic, Poisons, Maladies, Secourisme.

Persuasion

Capacité à convaincre les autres par la force de vos arguments ou par la crainte, la Persuasion est l'instrument préféré des diplomates, des vendeurs et de tous les professionnels de la négociation. Elle permet d'obtenir un prix sur un objet autant que de captiver les foules.

Exemples : Que ce soit pour faire avouer un secret à quelqu'un en le menaçant ou pour convaincre quelqu'un, la Persuasion se joue par un test opposé (Pré. + Persuasion contre Int. + Intuition). Si plusieurs orateurs cherchent à se convaincre, un test opposé de Pré. + Persuasion a lieu, et le plus haut score l'emporte.

Temps d'action : Variable.

Spécialités : Discours, Interrogatoire, Marchandage.

Pilotage

L'aptitude à monter à cheval et à guider et conduire toute sorte de véhicules, depuis la diligence jusqu'aux hélicoptères. La plupart des gens peuvent effectuer des tâches de ce genre, mais seuls les vrais pilotes s'en sortent lorsque la situation devient urgente ou complexe.

Exemples : Conduire un véhicule à allure lente sur un terrain plat (Hab. + Pilotage Diff. 4). Piloter un vaisseau de tourisme (Hab. + Pilotage Diff. 14). Négocier en véhicule un virage serré à toute allure par temps de pluie (Hab. + Pilotage Diff. 18).

Temps d'action : Instantané lorsqu'un danger inhabituel se présente. Dans des conditions de déplacement normales, un seul test est suffisant.

Spécialités : Vaisseau, Conduite, Équitation, Motos, Navires.

Savoir

Cette compétence évalue l'érudition du personnage. Elle représente un savoir général dans tous les domaines, de l'histoire aux sciences de la vie, et celui qui la maîtrise à un haut niveau peut être considéré comme un véritable puits de science. De plus, celui qui maîtrise cette compétence peut identifier des sorts, connaît les créatures magiques et la science des potions et philtres en tous genres.

Exemples : Selon la rareté de l'information et sa précision, la Difficulté varie.

Temps d'action : Instantané. Le personnage sait ou ne sait pas, mais régler une énigme mystique particulièrement longue peut demander plus de temps, et un test étendu.

Spécialités : Astronomie, Histoire et Géographie, Informatique, Ingénierie, Théologie, Occultisme, Entités mystérieuses, Identification.

Survie

Survivre en milieu hostile n'est pas donné à tout le monde. Avec cette compétence, le personnage a appris à se débrouiller pour trouver un abri, sait comment chasser et éviter les plantes toxiques et peut éviter de mourir de froid, de soif ou dans un piège naturel.

Exemples : Trouver quelques fruits comestibles à la bonne saison (Int. + Survie Diff. 8). Reconnaître un danger naturel comme des sables mouvants (Int. + Survie Diff. 14). Survivre sans matériel au cœur d'une montagne enneigée (Int. + Survie Diff. 20).

Temps d'action : Variable. Reconnaître un danger est instantané, mais un test pour survivre doit être réalisé chaque jour que le personnage passe dans un environnement sauvage.

Spécialités : Chasse, Pister, Désert, Flore, Montagne.

4) Compétences liées aux cristaux

Temps d'action : Variable. Selon l'action à réaliser.

Spécialité : Un cristal, ou plusieurs cristaux, en particulier.

Cristaux élémentaires

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « élémentaires » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Créer une flamme sur du bois de camp (Pou. + Élémentaires, Diff. 7).

Inonder une petite pièce (Pou. + Élémentaires, Diff. 14).

Créer une tornade dévastatrice (Pou. + Élémentaires, Diff. 25).

Cristaux d'invocation

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « invocations » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Invoquer une souris (Pou. + Invocations, Diff. 6).
Invoquer un goule (Pou. + Invocations, Diff. 22).
Invoquer un dragon (Pou. + Invocations, Diff. 30).

Cristaux mentaux

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « mentaux » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Créer une amnésie temporaire (Pou. + Mentaux, Diff. 7).
Communiquer avec un mort (Pou. + Mentaux, Diff. 16).
Donner un ordre absolu (Pou. + Mentaux, Diff. 27).

Cristaux de transformation

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « transformation » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Améliorer sa vision (Pou. + Transformation, Diff. 7).
Se camoufler comme un caméléon (Pou. + Transformation, Diff. 15).
Se métamorphoser en une autre personne (Pou. + Transformation, Diff. 28).

Cristaux spatiaux-temporels

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « spatiaux-temporels » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Créer un champ de force (Pou. + Spatiaux-temporels, Diff. 10).
Annuler la magie des cristaux dans une pièce (Pou. + Spatiaux-temporels, Diff. 18).
Arrêt sur image (Pou. + Spatiaux-temporels, Diff. 26).

Cristaux spéciaux

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « spéciaux », des cristaux qui n'entrent pas dans les autres catégories, et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Entraver une personne (Pou. + Spéciaux, Diff. 9).
Voler de la vie (Pou. + Spéciaux, Diff. 17).
Transférer les blessures et la douleur (Pou. + Spéciaux, Diff. 22).

F - Les finitions

Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles. Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur un formulaire. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son "état civil". Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Évitez les noms ridicules ou connotés, car au bout de quelques parties, cela ne fera plus rire personne. Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants...

La description

Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ? Prenez aussi un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent.

Le comportement

Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rousSES ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ? Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

L'histoire personnelle

Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là. Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il des amis ? De la famille ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

Dans la campagne principale du Monde d'Arlénor, les personnages joueurs, seront obligatoirement des enfants adoptés par une famille, et ne connaissent pas leurs véritables parents, ni même ce qu'il s'est passé avant leur adoption.

La motivation

Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que "accumuler de l'or et de la gloire" ou "sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou" fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre "retrouver sa sœur, enlevée par des êtres inconnus il y a dix ans").

II – LE SYSTEME ET SES REGLES

Le système de jeu est une partie importante du jeu de rôles, puisque c'est grâce à lui que vous savez si votre personnage, au cours du jeu, réussit ou non les actions qu'il entreprend.

Ce système de jeu est basé sur celui de « L'Horlogerie des Mondes » de Sephirel, adapté ensuite pour le Monde d'Arlénor.

A - La base du système

1) Tests de compétences

Le **test classique qui détermine si un personnage réussit ou non une action** se réalise de la façon suivante. Le MJ détermine quelle caractéristique de base du personnage est concernée (Vigueur, Habileté, Intellect, Présence, Pouvoir), ainsi que la compétence mise en jeu si nécessaire. Il annonce cette combinaison au joueur, qui lance autant de dés à 6 faces qu'il a de points dans la caractéristique concernée, additionne les résultats puis rajoute son score de compétence. Il compare ensuite le total à la difficulté fixée par le MJ.

Si le résultat de son test est supérieur ou égal à cette difficulté, il l'emporte.

2) Difficulté

Le Maître du Jeu évalue la difficulté de l'action avant que le joueur effectue un test. Plus l'action est dure, plus la difficulté est élevée :

- **Action élémentaire : Difficulté 4 et moins.** N'importe qui peut y arriver en un temps réduit. Exemple : Lancer un fruit pourri sur une cible immobile à 5m.

- **Action simple : Difficulté 7 environ.** La majorité des personnages peut le faire rapidement, et un spécialiste n'éprouve aucune difficulté. Exemple : Obtenir des informations sur une légende urbaine bien connue.

- **Action complexe : Difficulté 10.** Ce genre d'action pose de sérieux problèmes aux profanes, mais les personnes entraînées ou naturellement douées les réussissent rapidement. Exemple : Conduire un attelage de nuit sur une route cahoteuse.

- **Action difficile : Difficulté 15 environ.** Quasi impossible sans formation à moins de circonstances favorables ou d'un don particulièrement marqué, ces actions n'ont de bonne chance d'être réussies que par les spécialistes. Exemple : Trouver de quoi se nourrir en hiver pendant plusieurs semaines dans un bois profond.

- **Action très difficile : Difficulté 22 environ.** Complexe même pour les spécialistes, ces actions sont impossibles pour des personnes non formées. Seuls les meilleurs experts s'en tirent à bon compte. Exemple : Traverser un océan avec un simple voilier.

- **Action épique : Difficulté 30 et plus.** Seule une poignée de personnes peuvent espérer réussir un tel défi, qui demande des aptitudes quasi surnaturelles. Exemple : Au cours d'une réception, voler la couronne de la Reine, qu'elle porte sur la tête, au vu de tous et sans se faire remarquer.

3) Bonus et malus

Parfois, la Caractéristique et la Compétence du personnage ne suffisent pas à évaluer la situation avec justesse. Ainsi, plusieurs **bonus ou malus** peuvent intervenir sur un test, et s'ajouter ou se soustraire à son résultat :

- Un personnage Spécialisé au sein d'une compétence bénéficie d'un bonus de +4 sur tous les tests relatifs à sa spécialité.

- Un personnage doté d'un objet adéquat pouvant l'aider dans sa situation bénéficie d'un bonus allant de +2 (outil utile) à +6 (outil de maître ou de qualité supérieure).

- A l'inverse, un personnage sans équipement adéquat peut subir un malus de -4 si l'absence de matériel est spécialement handicapante (ainsi en est-il d'un médecin opérant sans matériel adapté).

- Chaque circonstance extérieure favorable au personnage lui donne un bonus de +2 à son test. Chaque circonstance défavorable lui donne un malus de -2.

- Un personnage devant utiliser une compétence dans laquelle il n'a aucun point est dit incompetent et subit un malus de -4 à son test.

L'immense majorité des actions des personnages ne demande aucun jet de dés. Ainsi, inutile de tester toutes les actions de difficulté élémentaire effectuées par les personnages. En revanche, chaque fois que les personnages sont pressés par le temps, ou que leur nombre de tentatives est limité, ou que leur échec peut avoir des conséquences sérieuses, n'hésitez pas à faire effectuer un test.

4) Subtilités

Coopérer

Parfois, plusieurs personnes décident de s'entraider pour parvenir à un résultat qu'une seule ne peut atteindre. Dans ce cas, l'un des personnages concernés sera considéré comme le meneur du travail d'équipe. Chaque assistant effectue le test demandé, mais avec une Difficulté diminuée de 5 points. Si ce test est réussi, le meneur d'équipe bénéficie d'un bonus de +2 à son test par assistant ayant réussi.

Le bonus de coopération peut être limité : au-delà d'un certain nombre d'assistants, on ne travaille pas plus efficacement. A l'inverse, il est parfois impossible de coopérer : se mettre à plusieurs pour se cacher plus efficacement, par exemple, est rarement une bonne idée.

Échec critique

Un personnage obtient un échec critique chaque fois que **tous les dés de son test donnent un 1**. Soit le test était tout de même une réussite (en calculant le résultat du test) et alors l'action est un échec malgré tout. Soit le test était un échec et alors l'action est manquée, mais en plus le personnage provoque une catastrophe. Il dit une phrase malheureuse, frappe un de ses camarades, fait une erreur de débutant quelconque.

Note : Plus le personnage a un score de Caractéristique de base élevée, plus les risques d'un échec critique sont faibles.

Réussite critique

Un personnage obtient une réussite critique chaque fois que **tous les dés de son test donnent un 6**. Le joueur peut alors lancer 1D6 supplémentaire pour compléter son score !

B – Les tests particuliers

1) Tests innés

Parfois, vous n'avez pas besoin de tester une compétence. Parfois, seules les capacités innées du personnage sont concernées. Aucune compétence n'aide à se souvenir d'une information importante ou à éviter de tomber dans un trou. Dans ce cas, vous effectuez un test basé sur la seule Caractéristique de base du personnage, et n'y ajoutez qu'un éventuel matériel utile ou des modificateurs dus aux circonstances.

La Difficulté est également abaissée (puisque vous ne disposez pas du bonus de compétence, ni de Spécialités) :

- **Action simple : Difficulté 5 et moins.** Exemple : Résister au sommeil après une journée classique (Vigueur).

- **Action complexe : Difficulté 8-10.** Exemple : Se remémorer avec précision une information entendue quelques jours auparavant (Intellect).

- **Action difficile : Difficulté 12 environ.** Exemple : Éviter un piège bien conçu que l'on n'avait pas remarqué (Habilité).

- **Action très difficile : Difficulté 15 environ.** Exemple : Attirer l'attention d'une personne précise au milieu d'une foule un jour de fête (Présence).

- **Action épique : Difficulté 20 et plus.** Exemple : Retranscrire de tête un long document officiel après l'avoir parcouru quelques minutes (Intellect).

2) Tests opposés

Il arrive fréquemment que plusieurs personnages se mesurent entre eux, et non à une épreuve d'une difficulté fixe. Dans un tel cas, chaque concurrent réalise un test, et celui qui obtient le meilleur résultat s'en sort le mieux. Cela peut être le même test (deux personnages faisant une course de vitesse, par exemple), ou deux tests différents, comme un menteur utilisant Présence + Manipulation et une victime potentielle utilisant Intellect + Intuition pour le contrer. Si le menteur l'emporte, sa cible le croit, mais si celle-ci l'emporte, elle perce à jour sa ruse.

Encore une fois, il est inutile d'effectuer des tests lorsque le résultat ne fait aucun doute. Ainsi, si deux personnages se livrent à un duel de force pure, c'est celui qui a la meilleure Vigueur qui l'emportera.

3) Tests étendus

Et enfin, il arrive qu'un seul test ne suffise pas à simuler l'action en cours.

Par exemple, un personnage peut tenter de fabriquer un objet complexe, ou faire des recherches importantes, ou tenter de manipuler une personne, et tout régler en un seul test paraît réducteur. Dans ce cas, on parlera de test étendu.

Le MJ fixe une Difficulté, ainsi qu'un Objectif. Chaque fois que le personnage effectue un test, chaque point de son résultat qui dépasse la Difficulté du test est mis de côté, jusqu'à ce que le nombre de points acquis de cette manière soit égal ou supérieur à l'Objectif fixé initialement, auquel cas la tâche est considérée comme terminée.

Si le test est un échec, la tâche ne progresse pas. S'il est raté de plus de 5 points, le personnage fait une erreur importante, et chaque point manquant au-delà vient se retrancher au nombre de points accumulés jusqu'ici.

C- Le combat

Le combat est le conflit par excellence : il implique toute la force de volonté des personnages, mobilise leur concentration et comprend de grands risques. Dans le cadre d'un jeu, ce type de conflit demande des règles spécifiques, et une comptabilisation du temps là où la plupart des autres situations ne demandent pas une telle précision. Ainsi, un affrontement de ce genre se joue en plusieurs tours, chacun représentant quelques secondes, où chaque protagoniste agit à son tour de jeu. Lorsque chaque combattant a agi, un nouveau tour commence, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné ou qu'un événement vienne perturber le combat.

1) Initiative

La première chose à déterminer lorsqu'un combat commence, c'est l'ordre dans lequel les différents participants vont jouer. Pour se faire, **on lance un dé à six faces** pour chaque combattant, auquel **on ajoute son score d'Habileté et son score d'Intellect**.

Le personnage ayant obtenu le meilleur score joue le premier, le second ensuite, et ainsi de suite. Si une égalité est atteinte, les protagonistes jouent simultanément, et leurs actions sont résolues au même moment.

Ce test n'a lieu qu'une fois par combat, et ne doit pas être renouvelé à chaque tour. Lorsque le dernier a accompli son action, c'est de nouveau au premier dans l'ordre du tour d'agir, et ainsi de suite.

2) Actions disponibles

Lors de son tour de jeu, un personnage peut effectuer plusieurs actions, dans l'ordre de son choix :

(UN déplacement + DES actions rapides + UNE action longue) OU (Porter UNE attaque)

Un déplacement

A chaque tour de jeu, le personnage peut se déplacer de 10m sur la scène du combat. Si le terrain est accidenté ou difficile à traverser, ce déplacement est réduit à 5m. Il ne peut bien entendu pas se déplacer si la zone qu'il cherche à atteindre est impraticable.

Des actions rapides

Ce sont toutes les actions qui ne prennent que quelques instants : crier un mot à ses camarades, lâcher un objet, jeter un œil derrière soi sont autant d'exemples d'actions que vous n'avez pas besoin de comptabiliser et qui peuvent être réalisées librement pendant le tour.

Une action longue

La plupart du temps, cette action consistera à porter une attaque, mais le MJ peut autoriser d'autres actions : actionner un levier, ouvrir une porte, se saisir d'un objet, sont autant d'actions qu'un personnage peut réaliser au cours de son tour.

Ou porter une attaque

Un personnage qui désire porter une attaque doit effectuer un test pour atteindre sa cible. Le test dépend de l'arme utilisée :

- Arme légère ou arme à distance :

Test (Habilité) + Combat + Spécialité (Arme) + Bonus / Malus (Équipement)

- Arme moyenne ou lourde :

Test (Vigueur) + Combat + Spécialité (Arme) + Bonus / Malus (Équipement)

- Cristal :

Test (Pouvoir) + Type du cristal + Spécialité (Cristal) + Bonus / Malus (Équipement)

Il faut ensuite **comparer ce résultat à la Défense de la cible**, qui représente sa capacité à éviter les coups ou à en minimiser les effets. La Défense d'un personnage est calculée en fonction du type d'attaque subit :

- Attaque, magie au corps à corps :

Test (Vigueur) + Combat + Spécialité (Parade) + Bonus / Malus (Équipement)

- Projectile, magie à distance :

Test (Habilité) + Combat + Spécialité (Esquive) + Bonus / Malus (Équipement)

- Attaque surprise :

Test (Vigueur) + Combat

Si le résultat de l'Attaque dépasse la Défense de son adversaire, il y a une blessure infligée : le nombre de points de dégâts infligés est égal à la différence entre l'Attaque portée et la Défense de sa cible. Si le résultat est négatif ou égal à zéro, aucune blessure n'est infligée.

3) Armes et Armures

Les armes de corps à corps

Dégâts : Le bonus accordé au test de Combat de l'utilisateur de l'arme

Défense : Le bonus accordé à la Défense de celui qui manie l'arme en question. Ce bonus n'est efficace qu'au corps à corps. Les armes lourdes infligent quant à elle un malus, qui reste actif contre les attaques à distance.

Catégories : Les armes légères demandent un test d'Habileté + Combat pour être employées, les armes moyennes et lourdes un test de Vigueur + Combat. Les armes lourdes demandent les deux mains pour être utilisées.

| Nom de l'arme | Dégâts | Défense | Type de dégâts | Catégorie |
|---|--------|---------|----------------|-------------------|
| Mains nues | 0 | 0 | Temporaires | Légères |
| Lame courte (dague) | 2 | 2 | Létaux | Légère |
| Arme à une main (épée longue, hache) | 4 | 0 | Létaux | Moyenne |
| Arme à deux mains (espadon, grande hache) | 6 | -2 | Létaux | Lourde |
| Armes d'hast (lances, hallebardes) | 3 | 1 | Létaux | Lourde |
| Armes contondantes (matraque, bâton) | 2 | 2 | Temporaires | Légère ou Moyenne |

Les armes à distance

Chargeur : La quantité d'attaques pouvant être réalisées avec l'arme sans avoir besoin de la recharger.

Rechargement : Le temps de rechargement nécessaire. Rapide : l'arme se recharge sans perdre de temps. Déplacement : l'arme se recharge au prix d'une action de déplacement, ou de l'action normale du tour du personnage s'il préfère se déplacer. Action : Recharger l'arme prend l'action du tour du personnage, ne lui laissant que la possibilité de se déplacer et d'effectuer des actions rapides lorsqu'il recharge.

Portée efficace : Chaque fois que cette portée est dépassée, le personnage subit un malus cumulatif de -2 à son test de Combat. Ainsi, un archer tirant sur une cible à 100m tire à 4 fois sa portée efficace, subissant un malus de -8 à son test.

| Nom de l'arme | Dégâts | Chargeur | Rechargement | Portée efficace | Type de dégâts |
|---------------|--------|----------|--------------|-----------------|----------------|
| Arc | 2 | 1 | Déplacement | 25m | Létaux |
| Arbalète | 4 | 1 | Action | 35m | Létaux |
| Fronde | 0 | 1 | Rapide | 10m | Létaux |

| Nom de l'arme | Dégâts | Chargeur | Rechargement | Portée efficace | Type de dégâts |
|--|--------|----------|--------------|-----------------|----------------|
| Armes de lancer (couteaux, shurikens) | 2 | 1 | Rapide | 5m | Létaux |
| Armes à feu légère (pistolet) | 4 | Variable | Action | 20m | Létaux |
| Armes à feu lourde (fusil) | 6 | 2 | Action | 150m | Létaux |

Les armures

Défense : Le bonus à la valeur de Défense du personnage.

Mobilité : Les armures lourdes réduisent la mobilité du personnage et l'empêchent de courir.

Malus aux actions : Les armures encombrantes réduisent la capacité de mouvement du personnage. Elles lui imposent un malus à ses tests d'Habileté ou d'Athlétisme. Les attaques à distance du personnage ne souffrent pas de ce malus.

| Type d'armure | Défense | Mobilité | Malus aux actions | Vigueur nécessaire |
|---|---------|----------|-------------------|--------------------|
| Vêtement renforcé | 2 | Normale | 0 | 1 |
| Armure légère (cuir, cotte de mailles) | 4 | Normale | -2 | 2 |
| Armure lourde (cuirasse, armure complète) | 6 | Réduite | -4 | 3 |
| Bouclier | 2 | Normale | -2 | 2 |

4) *Expérience*

A la fin d'une séance de jeu, les personnages se voient attribuer des points d'expérience, récompensant leur investissement et leur permettant d'améliorer leurs capacités pour la suite de leurs aventures.

Chaque **personnage gagne des points d'expérience** selon les critères suivants :

- 1 point pour avoir été présent.
- 1 point si un danger important a été surmonté au cours de la séance.
- 1 point si l'aventure a été terminée au cours de la séance.

- 1 point pour avoir eu une idée intelligente, un bon plan au bon moment qui a véritablement été utile au groupe.

- 1 point si le joueur a joué son héros de façon mémorable : une décision difficile mais conforme au caractère de son personnage, une action épique, ou un jeu de rôles inédit avec son personnage.

Ces points s'accumulent au cours du jeu, et peuvent être dépensés avant de commencer une nouvelle séance pour améliorer les capacités du personnage :

- **Augmenter une Caractéristique d'un point** (sans dépasser le maximum autorisé, 5 pour un personnage classique) : 5 points d'expérience.

- **Augmenter une Compétence (EN DEHORS DES CRISTAUX)** d'un point sans dépasser le maximum autorisé : 2 points d'expérience.

- **Augmenter une Compétence (POUR LES CRISTAUX)** d'un point sans dépasser le maximum autorisé : 5 points d'expérience.

- **Gagner une Spécialité** : 2 points d'expérience.

- **Augmenter la capacité d'Énergie Vitale** d'un point : 10 points d'expérience.

ANNEXES – LISTE DES CRISTAUX

A – Des cristaux élémentaires

Contrôle du Vent

Le pouvoir de contrôler le vent, sa force, de générer des bourrasques... ne permet pas, en revanche, de créer du vent.

Contrôle de l'Eau

Contrôler l'eau sous toutes ses formes (eau, glace, neige, vapeur) à sa guise à partir d'un point d'eau plus ou moins proche. Cependant, la personne ne peut la créer.

Contrôle du Feu

A partir d'une source de feu, la personne peut augmenter, diminuer, et contrôler la puissance des flammes et leurs mouvements. Elle peut également éteindre une flamme, mais ne peut pas créer le feu ni en changer les propriétés (température, ...).

Contrôle de la Foudre

La personne a une affinité avec les charges d'électricité. Elle est elle-même un conducteur puissant : l'électricité peut circuler dans son corps, sans la blesser. Elle peut ainsi la manipuler à sa guise, faire fonctionner des appareils électriques. Si la personne est dehors sous l'orage, elle attirera la foudre sur elle. Elle ne peut en revanche pas créer la foudre.

Contrôle de la Pression

La pression atmosphérique est la masse de l'air. La ressource est donc omniprésente autour de la personne. Elle peut baisser ou augmenter le poids de l'air qui l'entoure. Quand la pression atmosphérique est faible, l'air est plus chaud, donc plus léger. C'est la dépression, qui provoque la pluie. Quand la pression atmosphérique est haute, c'est l'inverse : c'est l'anticyclone qui "dégage" le ciel. En somme, le personnage fait la pluie et le beau temps.

Contrôle de la Roche

La personne peut mettre en mouvement tout élément minéral. Elle peut déplacer ou scinder une roche, contrôler les mouvements de grains de sables... Elle ne peut en revanche ni créer ni détruire l'élément.

Contrôle de la Terre

La personne contrôle l'élément naturel de la terre. Il s'agit de la couche superficielle de la croûte terrestre, l'élément où poussent les végétaux. Elle peut en modifier la solidité, et la déplacer à sa guise.

Contrôle des Plantes

La personne peut influencer la taille des végétaux, les déplacer, en changer la nature (piques, couleurs...) : elle peut même augmenter légèrement leur taille. Toutefois, elle ne peut pas faire pousser les plantes à partir de rien.

Contrôle de l'Hémoglobine

Manipulation du sang, que ce soit celui du possesseur ou d'une autre personne (certains ne maîtrisent que leur propre sang, d'autres seulement celui des autres). Le sang peut être solidifié, manipulé de façon à avoir telle ou telle forme... Mais cela peut être très dangereux si ce don n'est pas maîtrisé.

Contrôle de l'Encre

Comme son nom l'indique, ce don permet de contrôler les encres, les déplacer en majorité, ce qui permet réparation rapide des tâches et dessins sans se fatiguer ! En revanche, il ne permet pas de générer de l'encre.

Contrôle des Métaux

Tout élément fait de, ou possédant des métaux peut être contrôlé par l'individu. Plus le taux de métaux est élevé, plus l'emprise est grande. La personne peut changer l'état des métaux et ainsi les modeler à sa guise. En revanche, elle ne peut pas créer des métaux.

Contrôle de la Gravité

Il s'agit de la loi physique expliquant l'attraction terrestre des corps. Ainsi, la personne peut modifier la force de gravitation d'une zone. Il faut noter que cela n'est pas sans conséquence sur un corps humain.

Contrôle de la Température Extérieure

Pouvoir d'augmenter ou diminuer la température dans une zone donnée; à savoir que des températures extrêmes affecteront plus ou moins l'environnement. Ne marche pas sous l'eau.

Contrôle des Ondes sismiques

Les plaques terrestres bougent les unes par rapport aux autres. Parfois brusque, ce mouvement peut provoquer une onde de choc appelée « onde sismique » qui se propage, à partir du foyer, dans le sol et en surface. La personne peut ici créer un « foyer », et choisir la direction de l'onde ainsi que son intensité.

Matérialisation de l'Eau

Pouvoir générer de l'eau à partir des particules d'hydrogène, mais pas la contrôler.

Matérialisation du Feu

Ce pouvoir permet de transformer l'air nous entourant en flammes, c'est donc un pouvoir assez compliqué à maîtriser, l'oxygène étant omniprésent. Ne permet pas de contrôler le feu.

Matérialisation de la Glace

Pouvoir générer de la glace, mais pas la contrôler.

Matérialisation de la Flore

Pouvoir de faire pousser des plantes à partir de rien, mais pas les contrôler.

Matérialisation du Sang

Capacité de créer du sang, pas de le contrôler.

B – Des cristaux d'invocation

Contrôle des Insectes

Contrôler la venue ou la sortie des insectes, en faire apparaître X nombre. Il ne s'agit pas d'une invocation : l'utilisateur fait seulement appel à des insectes présents.

Contrôle des Animaux marins

Compréhension des intentions des animaux marins, et capacité à communiquer avec eux. Ils sont sensibles au personnage, à sa volonté, et exécutent ses désirs. Ils restent néanmoins des animaux pour la plupart, sauvages, et ont donc moins d'enclin à l'obéissance que les animaux domestiques.

Contrôle des Animaux terrestres

Compréhension des intentions des animaux terrestres, et capacité à communiquer avec eux. Ils sont sensibles au personnage, à sa volonté, et exécutent ses désirs. Les animaux domestiques sont plus faciles à contrôler que les animaux sauvages.

Contrôle des Animaux volants

Compréhension des intentions des animaux volants, et capacité à communiquer avec eux. Ils sont sensibles au personnage, à sa volonté, et exécutent ses désirs. Ils restent néanmoins des animaux sauvages, et ont donc moins d'enclin à l'obéissance que les animaux domestiques.

Doppelganger

Ou clonage de soi-même.

Donner vie à un objet

Permet d'insuffler la vie dans un objet inanimé. Il pourra donc se déplacer de lui-même, comme s'il possédait sa propre volonté.

Donner vie aux dessins

Le dessin s'anime seul, il peut sortir de son support ou non, et n'est pas forcément sous le contrôle de la personne. En revanche, si vous matérialisez une pomme avec ce pouvoir, il s'agira d'une pomme de papier.

Invocation d'Animaux

Fait appel à des animaux à la demande de l'invocateur. En revanche, vous ne pouvez pas pour autant les contrôler.

Invocation d'Insectes

Fait appel à des insectes à la demande de l'invocateur. En revanche, vous ne pouvez pas pour autant les contrôler.

Invocation de créatures mystiques

Fait appel à des créatures mystiques à la demande de l'invocateur. En revanche, vous ne pouvez pas pour autant les contrôler.

Langage animal

Possibilité de comprendre mais aussi de parler le langage animal.

Nécromancie

Pouvoir ressusciter un cadavre pour une durée indéterminée. Ne restitue pas l'état de cadavre à son état originel.

C – Des cristaux mentaux

Ami Imaginaire

Il s'agit d'une personne que vous seul pouvez voir et entendre, comme ce pourrait être le cas d'un ami imaginaire dans le langage courant ; à cette différence près que celui-ci peut avoir un contact physique avec vous.

Amnésie

Ce don permet de faire oublier n'importe quoi à n'importe qui. Plus il est maîtrisé, plus ce qui est effacé de la mémoire de la personne est précis.

Amplificateur

Permet d'amplifier la puissance des dons, mais pas d'en élargir les effets. Par exemple, un contrôleur du feu pourra mieux contrôler le feu mais ne pourra pas faire des choses que son pouvoir est incapable de faire, comme générer du feu.

Attraction

Le détenteur de ce don n'a aucun souci à séduire puisqu'il lui permet d'attirer naturellement les gens lorsqu'il est activé.

Chamanisme

Ce don permet d'être, de façon temporaire, l'hôte de l'esprit d'un défunt qui agira ainsi à travers votre enveloppe charnelle. Peut causer une amnésie de ce qui est arrivé durant ce laps de temps.

Communication avec les Morts

Permet de parler avec des personnes défuntes. À la différence du chamanisme, le corps ne devient pas l'hôte des morts : la personne entend des morts dans sa tête, par exemple.

Communication avec la Nature

Permet de comprendre les besoins et/ou désirs des choses vivantes de la nature tels que l'herbe ou les arbres.

Contrôle des Émotions

Ce don peut vous permettre de rendre heureux une personne triste, d'énervé une personne calme, etc... Il permet d'apaiser, ou de faire l'inverse. Tâchez juste de ne pas vous attaquer à une personne relativement dangereuse.

Contrôle du Sommeil

Possibilité de faire dormir, de se faire dormir sur le champ ou encore d'atténuer considérablement la fatigue.

Copieur

Vous voulez contrôler le feu ? Ou être capable de vous transformer en lapin ? Il vous suffit de trouver une personne possédant le don que vous voulez, et vous serez en mesure de copier ce don et en user. Mais attention, toute bonne chose a une fin. Et il va de soit que vous ne pouvez pas contrôler un autre don que le vôtre à la perfection. De plus, vous ne pouvez copier qu'un nombre limité de dons à la fois. Si vous en "copiez" un, un autre s'effacera (vous devrez alors le re-copier).

Cupidon

Tout le monde connaît ce petit chérubin ailé armé de son arc et de ses flèches. Eh bien ce don vous permet de faire la même chose que ce petit ange. Vous pouvez rendre amoureux les gens. Cela dit, vous pouvez dire adieu à l'arc et aux flèches, c'est pas fourni avec.

Détraqueur de dons

Votre ami arrive à peine à faire apparaître une fleur alors que, d'habitude, il peut sortir un énorme bouquet ? C'est sans doute à cause de ce don. Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet de faire dysfonctionner le don des autres. Attention, ce don peut rendre les autres dangereux.

Détecteur de mensonges

Savoir immédiatement lorsque que quelqu'un ment.

Esprit impénétrable par la Magie

L'esprit ne peut être atteint par les pouvoirs mentaux.

Échangeur d'esprits

Permet d'échanger son esprit avec celui d'une autre personne, ou d'échanger les esprits de deux personnes entre elles. Ainsi, vous pourrez vous retrouver dans le corps de quelqu'un d'autre et lui à votre place.

Hypnose

Faculté d'endormir les gens, de leur faire exécuter des actions sommaires.

Illusions

Créé des illusions qui trompent les sens des autres personnes.

Lecture de la mémoire

Connaître les souvenirs d'une personne.

Lecture des pensées

Savoir ce que pense votre interlocuteur... sans en demander le droit, évidemment.

Lecture et modification des rêves

La personne peut entrer dans votre esprit au moment où vous rêvez. Elle assiste au rêve, et peut manipuler ces derniers à sa guise sans que vous vous en rendiez compte, vous faisant rêver à ce qu'elle veut.

Marionnettiste

La marionnettiste peut jouer avec votre corps selon son désir, véritable poupée, vos mouvements sont ceux choisis par le marionnettiste. Il a une emprise totale sur votre corps. Il s'agit de fils invisibles avec lesquels il vous dirige à sa guise.

Marque enflammée

Permet de poser une marque sur une personne. Cette marque donnera une sensation de brûlure lorsque le marqueur le souhaitera. Ne peut brûler une personne qu'une seule fois.

Modification de la mémoire

Le possesseur de ce pouvoir peut modifier votre mémoire, en y implantant de faux souvenirs ou en supprimant des vrais.

Modification des liens

Capacité de changer l'idée d'une relation d'un individu en modifiant ses souvenirs liés à une personne.

Ordre Absolu

On ne peut refuser un ordre donné par le possesseur de ce pouvoir, quel qu'il soit.

Perception des liens

Voir les liens qui unissent différentes personnes. Ceux-ci se matérialisent sous la forme de sillons lumineux dont la couleur et l'épaisseur varient en fonction de la nature du lien et de sa force. Il est impossible d'agir physiquement sur ces sillons cela dit, mais ils peuvent changer de couleur selon l'évolution du lien entre deux personnes.

Personnification des ténèbres

Capacité de créer des illusions qui reflètent les cauchemars de la cible.

Porte-chance

Vous rendre chanceuses les personnes autour de soi, volontairement ou non. Vous venez de gagner au loto ? Pensez peut-être à remercier la personne à côté de vous.

Porte-malheur

L'inverse de porte chance, donc apporter du malheur aux personnes alentour.

Poupée Vaudou

Le détenteur du pouvoir est lui-même la poupée vaudou de la personne ciblée: lorsqu'il s'afflige quelque chose, la cible en reçoit les effets.

Projection de pensées

Avec ce pouvoir, vous pouvez projeter n'importe laquelle de vos pensées comme un hologramme afin de les revivre en direct. Ce pouvoir s'applique aussi aux autres personnes : il faut simplement que l'utilisateur garde un contact avec pendant la durée de la projection. Le défaut est que le pouvoir ne projette pas le passé exact mais les souvenirs de la personne. Autrement dit, il est impossible de projeter ce qu'on a oublié.

Sérum de Vérité

Force la personne à dire la vérité. Généralement, ce pouvoir agit par contact humain - l'utilisateur doit toucher la cible pour pouvoir éliminer tous les mensonges.

Souffrance

Capacité de faire ressentir la souffrance physique ou morale, pure et simple.

Technopathe

La personne peut par contact visuel et/ou physique communiquer avec les machines pour leur intimer des ordres simples (allumer ou éteindre par exemple) ou compliqués (piratage).

Télékinésie

Faculté de déplacer des objets sans intervention physique, uniquement par la pensée.

Traqueur

Permet de connaître le don (le cristal utilisé) d'une personne, et de repérer où se trouve quelqu'un en « recherchant » son cristal (en cours d'utilisation).

Vol

Capacité de voler et de rester en suspension au dessus du sol.

Voyager dans les rêves

Se promener dans les rêves des autres.

Voyance

Capacité à percevoir une information dans l'espace et dans le temps.

D – Des cristaux de transformation

Armure

La peau devient dure comme une armure. Pouvant se recouvrir d'écailles, changer de couleur. Ne protégeant que des coups physiques.

Adaptation

Permet une appréhension accélérée des choses, le corps s'adapte à la tâche effectuée et assimile ainsi les choses plus rapidement que la normale et à une vitesse incroyable. Vous pourrez donc apprendre à tisser ou danser en quelques jours, mais vous serez loin d'un niveau expert. Vous connaîtrez seulement les bases.

Vision améliorée

Les lunettes ou lentilles sont devenues inutiles, il est même possible de voir une île clairement dans le brouillard si vous sillonnez la mer de votre regard. Rend la vision plus nette et plus lointaine.

Ouïe améliorée

Ouïe améliorée, désormais les pas des rongeurs dans les jardins ne seront pas inaudibles.

Odorat amélioré

Capacités olfactives accrues, les senteurs aux alentours viendront directement jusqu'à vos conduits nasaux.

Toucher amélioré

Même avec les yeux bandés, vous ne vous trompez pas ; votre toucher est implacable. Reconnaître le nom d'un objet en l'effleurant et sans rien savoir, c'est possible.

Goût amélioré

Même avec les yeux bandés, vous ne vous trompez pas ; votre goût est implacable. Reconnaître le nom d'un aliment sur votre palais et sans rien savoir, c'est possible.

Berserker

Entre dans un état de rage, force sur-développée, perte de contrôle de soi.

Caméléon

Pouvoir se fondre dans le décor, n'importe quand, en imitant les couleurs de son environnement. A ne pas confondre avec invisibilité.

Contrôle du Corps

Possibilité de varier sa masse corporelle, de se faire devenir grand comme petit, d'augmenter fortement sa température corporelle ou bien de la faire baisser à sa guise, de contrôler la pousse des poils, de contrôler du taux de phéromones sécrétées. Permet aussi de faire varier le rythme cardiaque en l'accélération ou en le ralentissant.

Contrôle de l'Alcool

Peu importe la quantité d'alcool absorbée, la personne peut maîtriser son taux d'alcoolémie dans le sang, et donc, avoir le contrôle sur ses effets. La personne doit ingérer au moins une goutte pour augmenter ou diminuer son taux d'alcoolémie. Elle peut être complètement saoule avec une gorgée de bière, ou parfaitement sobre après 4 bouteilles de whisky.

Cri

Décuplement de la voix qui permet aussi des variations de grave à aigu. Cela peut entraîner des pertes de voix momentanées.

Élasticité

Vos membres sont aussi souples et extensibles que de l'élastique, il est possible d'étendre votre corps de nombreuses manières possibles grâce à ce pouvoir.

Estomac sur-développé

Possibilité d'engloutir des kilos de nourriture sans faire d'indigestions (sauf si la nourriture en question est périmée).

Fusion avec un objet

Possibilité de "s'unir" avec un objet.

Fusion élémentaire

Pouvoir consistant à fusionner son corps avec un - ou plusieurs éléments fondamentaux, c'est donc l'air, la terre, le feu, et l'eau. Il peut donc à tout moment prendre la forme d'une flammèche, se liquéfier, etc.

Griffes rétractiles

Griffes présentes sous la peau, et capacité de les sortir à la surface de la peau.

Guérison

Sert à guérir autrui comme à se guérir soi même, mais bien sûr, son effet est bien moindre que la régénération. Par exemple, on ne pourra pas réparer un membre coupé, seulement couper l'hémorragie etc.

Hermaphrodisme

Capacité de devenir totalement homme ou femme. Ce pouvoir modifie seulement les propriétés de votre corps en rapport avec votre sexe : si vous êtes un homme aux cheveux courts, vos cheveux ne deviendront pas brusquement longs juste parce que vous devenez une femme. Votre taille, en revanche, peut changer.

Insensibilité physique

Sens du toucher inexistant, permet de ne pas ressentir la douleur.

Invisibilité

Pouvoir de devenir invisible aux yeux des êtres vivants. Le possesseur peut rendre invisible ce qu'il touche et doit maintenir le contact avec ce qu'il veut rendre invisible.

Magnétisme

Affinité avec le métal, attire tout les métaux comme un aimant puissant.

Métamorphe humain

La personne possédant ce pouvoir est l'espion par excellence. Il a la possibilité de se transformer en l'apparence d'une autre personne qu'il aurait déjà vue. Grâce au pouvoir, la personne serait identique en tout point à la personne ciblée, même intonation de voix. Il aura toujours sa personnalité de base et son pouvoir de base.

Musculature sur-développée

Une force herculéenne. Non contrôlée, celle-ci peut s'avérer dévastatrice. Il est possible de briser une main en la serrant trop fort, par exemple.

Nyctalopie

Le don d'être nyctalope, donc de voir dans le noir.

Perception des mouvements

Prévoir les mouvements d'autrui à l'avance. Ce pouvoir ne permet pas d'esquiver les mouvements, mais uniquement de les percevoir.

Poison naturel

Le corps produit naturellement un poison toxique, il y a possibilité de transmettre ce poison à quelqu'un en lui faisant ingérer une sécrétion naturellement qui contiendra donc ces toxines.

Transformation en Animaux marins

Possibilité de se transformer soit en un animal marin particulier, soit en n'importe quel animal marin existant. Vous ne pouvez pas vous transformer en tous les animaux marins existants, seulement en un en particulier ou une sous-espèce.

Transformation en Animaux terrestres

Possibilité de se transformer soit en un animal particulier, soit en une sous-espèce particulière (félins, canins...).

Transformation en Animaux volants

Possibilité de se transformer soit en un animal volant particulier, soit en une sous-espèce particulière.

Transformation en Plante

Capacité de métamorphoser chaque partie de son propre corps en une ou plusieurs espèces de plantes.

Transformation en Créature mystique

Possibilité de se transformer en créature mystique. Vous ne pouvez prendre l'apparence que d'une créature mystique.

Transformation en Créature démoniaque

Possibilité de se transformer en une forme, en monstre démoniaque.

Transformation en Insecte

Possibilité de se transformer soit en un insecte particulier, soit en n'importe quel insecte existant.

Réflexes sur-développés

Réflexes plus développés que les êtres humains. Vous ne pourrez pas sentir le danger mais vous pourrez réagir à une vitesse surprenante très souvent.

Régénération

Capacité à régénérer n'importe quelle partie de son corps. Ce pouvoir ne fonctionne que sur votre corps et non pas sur autrui. Vous pouvez vous reconstruire votre bras, par exemple, le processus sera simplement plus long que pour une blessure mineure.

Respiration Sous-marine

Respirer sous l'eau sans branchies.

Sacrifice des sens

Permet de sacrifier totalement quatre sens au profit du cinquième qui en est décuplé.

Sirène

Au contact de l'eau, le corps se transforme en corps de sirène / triton.

Spiderman

Capacités d'une araignée appliquées à l'homme. Plus exactement, capacité de créer de la toile ou d'adhérer un peu aux murs.

Vitesse sur-développée

Mouvements capables de s'exécuter bien plus rapidement qu'un être humain.

E – Des cristaux spatiaux-temporels

Arrêt sur image

Création d'une zone délimitée par le détenteur où le temps s'arrête momentanément. On ne peut pas y rentrer tant que c'est actif ni en sortir.

Anti-magie

Effets et pouvoirs magiques cessent de fonctionner dans une aire d'antimagie. L'antimagie ne fait pas disparaître la magie des cristaux, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les pouvoirs magiques recommencent à faire effet dès que l'aire d'antimagie disparaît ou se déplace.

Bouclier Psychique

Création d'un bouclier invisible d'une taille spécifique capable de protéger des chocs non-magiques. Plus l'impact est puissant, plus le bouclier est difficile à tenir pour le détenteur du don.

Champ de Force

Génère une barrière protectrice permettant au détenteur du don de parer toute magie offensive.

Contrôle de l'Age

Permet de contrôler votre âge ou l'âge d'une personne pour un laps de temps relativement long selon la maîtrise.

Distorsion spatiale

Peut créer une zone où l'espace est plié à la volonté du détenteur, modifier les dimensions d'un objet ou d'un être ciblé et inverser les directions. Cependant, les cibles ne ressentent les effets que tant qu'elles sont dans la zone.

Écrire le futur

Modifier le futur très proche par l'intermédiaire d'un stylo, plume... vous pouvez par exemple écrire que votre chat se cassera la gueule dans les escaliers dans la minute qui suit.

Échangeur de place

Échange la place géographique de deux personnes.

Immortalité temporelle

Le corps ne peut pas vieillir, il passe les époques sans une ride. L'utilisateur peut néanmoins se faire tuer mais pas mourir de maladie.

Passe Muraille

Capacité de se rendre intangible et de traverser les matières.

Portail

Génère deux portail, pouvant passer de l'un à l'autre sans réel soucis. Différence avec la téléportation.

Save and Reload

Ce pouvoir permet, à l'aide d'un totem, de créer un Save-Point et d'y revenir en conservant vos souvenirs, le tout en retrouvant votre corps tel qu'il était au moment de la sauvegarde. Attention néanmoins : si votre totem se retrouve endommagé entre temps, la sauvegarde ne fonctionnera plus. Aussi, même avec une maîtrise parfaite, la sauvegarde ne peut excéder 2 jours. Enfin, vous ne pouvez pas créer plusieurs Save-Point: la sauvegarde la plus récente supprimera toujours la précédente.

Téléportation

Permet de se téléporter à X endroit rapidement.

Transposition des objets

Permet de trans-positionner un objet d'un point A à un point B.

Vide parallèle

Création de monde vide, où seul le détenteur du don peut pénétrer.

Voyage à travers les miroirs

Passer d'un miroir à un autre.

F – Des cristaux spéciaux

Entrave

Permet d'immobiliser une personne ou un objet grâce a des liens magiques.

Explosion

Permet de faire exploser n'importe quel élément. Il peut s'agir d'un objet ou même des vêtements que porte une personne.

Vol de Vitalité

Capacité d'absorber l'énergie (les points de vie) d'un être vivant, le privant de la sienne au fur et à mesure.

Renvoi-dégâts

Lorsqu'on utilise son pouvoir sur une personne contrôlant ce pouvoir là, celui-ci, s'il active son pouvoir au bon moment, vous en renvoie les effets.

Rotting flesh

Putréfaction des membres, permet de faire pourrir un corps, un membre ou simplement une parcelle de peau, pendant une durée limitée ou jusqu'à la mort de la victime.

Sacrifice

Transfère les blessures et la douleur d'une personne jusqu'au possesseur. La cible doit être dans le champ de vision de celui-ci.