

Édition 2018

Accomplir une tâche

Lancer le(s) dé(s) et tenter d'atteindre ou de dépasser un niveau de difficulté de 1 à 10. Le nombre de dés lancés va selon l'échelle suivante :

Désavantage: 1d6 (possible avec certains objets ou handicaps)

Normal: 2d6 (choisir le meilleur résultat)

Avantage: 3d6 (choisir le meilleur résultat)

Avoir à la fois l'Avantage et le Désavantage pour une même tâche en fait un jet Normal.

Dés explosifs

Chaque fois qu'un 6 est lancé, relancez-le. S'il tombe à nouveau sur un 6, le résultat augmente de 1. Continuez tant qu'un 6 est lancé ou jusqu'à l'obtention d'un résultat de 10 (le maximum).

Succès automatique

Lorsque la difficulté est de 0, aucun dé n'a à être lancé pour réussir. La majorité des actions sans risque ni opposition sont des succès automatiques (respirer, manger, dormir, marcher, parler...).

Échec automatique

Lorsque la difficulté est de plus de 10, la tâche est impossible à réussir donc aucun dé n'est lancé.

Difficulté. vs Avantage

Le MJ utilise et ajuste la difficulté pour définir la difficulté (sic) du contexte, toujours par rapport aux personnages joueurs. Les joueurs lancent tous les dés donc les Avantages et les Désavantages sont des caractéristiques exclusives à leurs personnages.

Action!

Les personnages effectuent une action chacun leur tour. Une action peut inclure un déplacement adjacent pour s'ajuster mais sinon se résume à une seule tâche.

Réaction!

Chaque fois qu'une créature ou qu'un obstacle pose un danger ou tente d'agir contre un personnage joueur, le joueur lance les dés pour se défendre contre la difficulté de cet ennemi ou de cet obstacle.

Distance et déplacements

La distance est calculée en trois unités: adjacente, courte (adjacent x5) et longue (adjacent x10).

La plupart du temps cela se traduit sur la table par ~3cm, 15cm et 30cm respectivement mais les mesures exactes ont peu d'importance. L'important est que l'arbitrage soit constant pour les personnages joueurs comme pour les non-joueurs. Ces règles sont utilisables peu importe l'échelle, autant pour l'exploration que pour les poursuites ou les combats intergalactiques.

Distance

La difficulté pour utiliser les armes à distance augmente avec la distance. Généralement, chaque courte distance entre le tireur et sa cible augmente de 1 la difficulté du tir (doubler cette difficulté pour les objets lancés). Une cible adjacente a aussi sa difficulté augmentée de 1.

Déplacement

Une action peut être dédiée à parcourir une courte distance (difficulté 0) ou une longue distance (difficulté 4), augmentés respectivement à 4 et à 8 en terrain difficile.

La distance parcourue dépend du résultat du dé. Donc, obtenir 3 ou moins (7 ou moins en terrain difficile) permet de parcourir une courte distance. Obtenir 3 ou moins en terrain difficile permet de faire quelques pas.

Actions complexes

Les actions complexes se font en augmentant la difficulté pour réussir chaque tâche de 2 par tâche ajoutée. Si des points de réserve sont utilisés, ils sont dépensés par tâche (jet de dés) et non pour toute l'action. Comme toujours, une difficulté de plus de 10 rend une tâche impossible à tenter.

Exemples

- charge : se déplacer (+2), attaquer (+2)
- déplacer un autre personnage : le maîtriser (+2), le déplacer (+2)
- recharger son arme et l'utiliser : recharger (+2), attaquer (+2)
- voler l'arme d'un autre et l'utiliser : désarmer (+4), attrapper l'arme (+4), attaquer (+4)
- perdre son temps : examiner (+8), réfléchir (+8), discuter (+8), bouger (+8), attaquer (+8)

Réserve

Ces points, utilisés avant de lancer les dés, réduisent la difficulté de la tâche de 1 par point dépensé. Une tâche impossible (difficulté de plus de 10) ne peut pas être rendue 'possible' de cette façon. Par contre, une tâche 'possible' peut devenir un succès automatique avec assez de points de réserve.

Récupération de réserve

Chaque personnage a droit à quatre jets de récupération, permettant de récupérer 1d6 réserve chacun. Le premier jet prend une action, le second dix minutes, le troisième une heure et le quatrième huit heures de repos. Il faut faire les jets dans l'ordre et utiliser le quatrième jet (huit heures de repos) pour boucler la boucle et recommencer au premier jet (une action).

Blessures

Les joueurs et les PNJs importants doivent être blessés trois fois pour être vaincus. Les PNJs mineurs et la plupart des obstacles sont vaincus par une seule tâche réussie. Une blessure se guérit au moins une journée après avoir été causée, suite à un jet de guérison de difficulté 6. Tenter plusieurs guérisons dans une même journée est une action multiple (difficulté 8 pour deux, 10 pour trois).

Vaincu

Un personnage vaincu est inconscient et à la merci des autres, qui peuvent en disposer comme bon leur

semble. Laisse à ses propres moyens il peut se reposer, récupérer et guérir normalement.

Ennemis

Les ennemis, comme les obstacles, sont représentés par une difficulté de 1 à 10. Leur équipement, pouvoirs et caractéristiques peuvent modifier leur difficulté. La difficulté est définie par rapport aux joueurs vu que ce sont toujours les joueurs qui lancent les dés (agissent et réagissent).

Exemple pour un ennemi de difficulté 3 avec une armure lourde et une arme légère

- Blessé : 5 (armure lourde : +2 pour résister)
- Résister, éviter : 4 (arme légère : +1 aux attaques)
- Autre : 3

La difficulté peut changer avec les circonstances, généralement d'un point en sa faveur ou en sa défaveur. Par exemple, un ennemi empêtré ou plaqué au sol peut voir sa difficulté réduite de 1. La difficulté à agir et réagir contre un ennemi embusqué sera, au contraire, augmentée de 1.

Les ennemis nombreux vont souvent mettre les chances de leur côté en utilisant la force du nombre.

Groupe

Les assauts d'un groupe de trois ou plus contre un même joueur sont considérés comme une seule action, de la difficulté la plus élevée +2.

Foules

Les foules, stampedes, nuées et autres groupes trop nombreux pour être comptés affectent tout dans leur zone à leur difficulté de base +2.

Objets

Les objets donnent des caractéristiques et/ou changent la difficulté de certaines tâches. Exemples :

- Un oeil cybernétique qui donne le sens de la vue, même à un personnage aveugle.
- Un appareil de plongée qui permet de respirer sous l'eau pendant un certain temps.
- Un ensemble de cordes et de poulies qui, lorsqu'installé, multiplie la force par 10.
- Les munitions permettent d'utiliser les armes à distance (une par utilisation).
- **Arme**: Difficulté -1 pour causer des blessures.
 - **Lourde**: Difficulté -2. Requiert deux mains.
- **Armure**: Difficulté -1 pour résister aux coups. Désavantage pour utiliser les pouvoirs.
 - **Lourde**: Difficulté -2. Désavantage pour les déplacements et pour utiliser les pouvoirs.

Personnages joueurs

Un personnage joueur commence avec 3 avantages dans des tâches générales. Le personnage commence aussi avec 3 blessures, 3 points de Réserve, des vêtements et l'équipement pour une tâche.

Exemples d'avantages généraux

Force, dextérité, endurance, intelligence, perception, charisme, discrétion, survie, rapidité, artisanat, marchandage, navigation, pilotage, recherche, tactique, stratégie, un type de pouvoir.

Personnalisation et pouvoirs

Chaque avantage général peut être remplacé par deux avantages spécifiques, la connaissance de deux pouvoirs, ou l'accès à un type de pouvoir et la connaissance d'un pouvoir de ce type

Exemples d'avantages spécifiques

Survie dans le désert, pose de trappes, traque, discrétion en ville, attaque sans arme, défense sans armure, clés d'articulations, tir à l'arc, combat au couteau, pilotage d'avion, navigation en mer, séduction, artisanat de meubles, initiative, équilibre, mouvement, un pouvoir spécifique.

Expérience (XP)

Intrusion!

À tout moment, le MJ peut imposer une situation à un joueur pour faire avancer l'histoire tout en lui donnant de l'expérience pour compenser. Le joueur peut refuser l'intrusion en dépensant un de ses propres points d'expérience. S'il accepte l'intrusion, le MJ lui donne 2 points d'expérience, mais il doit en donner un à un autre joueur de son choix.

Événements

Pour signifier les points marquants de l'histoire, les découvertes et la résolution de situations, le MJ donne de 1 à 3 points d'expérience à chaque joueur selon l'importance de l'événement.

En tout temps, les joueurs peuvent dépenser leurs points d'expérience des facons suivantes :

- **1 XP** permet de **faire relancer n'importe quel(s) dé(s)**, même pour les jets qui ne sont pas des tâches, *même pour les autres joueurs!* Le joueur qui lance le(s) dé(s) choisit le résultat utilisé.
- **2 XP** donne une **familiarité** : un Avantage sur une tâche spécifique pour un individu, un objet ou un endroit spécifique (exemple : grimper cette montagne, utiliser cette hache).
- **3 XP** donne un **bénéfice à long terme** : trésor, contact, monture, véhicule, laissez-passer, etc.

Progression

Entre deux sessions, jusqu'à 7 progressions peuvent être prises, suite à quoi elles peuvent être remplacées (4 XP). Chaque progression augmente de 1 le maximum de Réserve, jusqu'à un total de 10.

- **4 XP** donne l'Avantage dans une tâche spécifique (*exemple: combat au couteau, pas 'combat'*).
- **4 XP** augmente la récupération de Réserve de +1 par jet de récupération.
- **4 XP** permet d'apprendre un Pouvoir d'un type accessible (campagnes avec Pouvoirs).

Pouvoirs

Utiliser un pouvoir requiert deux tâches qui font partie de la même action, sans pénalité.

1. La première tâche est de manifester le pouvoir. La difficulté est basée sur sa complexité, à laquelle s'ajoute toute modification ainsi que le nombre de pouvoirs maintenus actifs.
2. La seconde tâche est d'appliquer le pouvoir. La difficulté est donc la résistance de ses cibles.

Pouvoir de base

- La difficulté initiale pour le manifester est de 1.
- Il n'affecte qu'une seule cible.
- La cible doit être adjacente.

Garder un pouvoir actif

Certains pouvoirs n'ont de sens que lorsqu'ils sont gardés actifs. Chaque pouvoir actif augmente de 1 la difficulté pour utiliser d'autres pouvoirs mais peut être maintenu indéfiniment et désactivé à n'importe quel moment. La mort d'un personnage met fin à tous ses pouvoirs actifs.

Modification d'un pouvoir

Modifier un pouvoir augmente la difficulté pour le manifester. Les modifications peuvent être accumulées mais la difficulté l'est aussi. Un Avantage n'est pas applicable sur un pouvoir modifié.

- **Mineure (difficulté +2 par modification)**
 - force d'effet (+1 au résultat de la tâche pour appliquer).
 - portée (courte, longue, 1km, 2km, etc.).
 - zone d'effet (adjacent, court rayon, long rayon, 1km, 2km, etc.).
 - ignorer un type de cible dans la zone d'effet.
- **Majeure (difficulté +4 par modification)**

Étendre l'effet en restant dans l'esprit de base du pouvoir. Par exemple :

 - Employer un contrôle des animaux pour contrôler un ordinateur.
 - Repousser des flammes avec de l'énergie magnétique.
 - Utiliser la foudre pour se déplacer instantanément à distance.

Modification permanente (4 XP)

La difficulté pour manifester une modification permanente est réduite de 1. De plus, cette modification peut bénéficier d'un Avantage qui lui est propre en dépensant 4 XP supplémentaires. Il n'est pas possible d'apprendre la version modifiée d'un pouvoir déjà modifié.

Types de pouvoirs

Selon la campagne les pouvoirs peuvent être séparés en types qui se comportent chacun à leur façon. Exemples: medieval-fantasy (alchimie, sorcellerie et prières), science-fiction (psionique et implants).

Numenéra

Les personnages commencent la partie avec 3 Blessures, 3 Réserve, un Descripteur, un Type, un Focus, une limite de 2 Cyphers, 10 Shins, un objet étrange et deux armes (ou une arme et une armure légère).

Descripteur

- **Humain** - choisir un Avantage général parmi les suivants : *Charmant, Discret, Érudit*, Endurant, Fort, Gracieux, Intelligent, Mystique/Mécanique**, Perceptif, Rapide, Survivaliste, Tête dure, Vif d'esprit.*

**Érudit ne donne pas d'avantage mais équivaut à posséder un livre sur tous les sujets existants.*

***Avantage pour tout Numenéra. Mystique connaît Prestidigitation, Mécanique connaît Analyse.*

- **Artificiel** - invulnérable à : suffocation, faim, soif, fatigue, poison, maladie et vieillissement.

- **Lattimor (visitant symbiotique)** - Change de personnalité par une action mentale de difficulté 4 : Neem (Avantage mental/Désavantage physique), Bursk (l'inverse), Lattimor (aucun).

- **Varjellen (visitant métamorphe)** - Avantage spécifique flexible (1 jet de récupération pour changer).

Type

- **Glaive**: +1 aux jets de récupération, la Réserve sert à toutes les tâches d'une même action.

- **Nano***: +1 à la limite de Cyphers, accès aux Ésotéries de tier 1 à 6 (en connaît deux de tier 1).

- **Jack**: +1 à la limite de Cyphers, Avantage spécifique flexible (1 jet de récupération pour changer), accès aux Ésotéries de tier 1 à 3 (n'en connaît aucune au départ, une seule de tier 3 peut être apprise).

**Un Nano qui n'a pas le descripteur Érudit ou Mystique/Mécanique possède un livre sur les Numenéra. Un livre donne l'avantage pour son sujet lorsqu'au moins 30 minutes sont dédiées à effectuer la tâche.*

Focus (pouvoir)

Type de pouvoir exclusif à chaque personnage. Le personnage commence avec un pouvoir de base de difficulté 1 inspiré du thème choisi. Comme pour tout pouvoir, il est possible de le modifier et d'en apprendre des versions modifiées pour 4 XP, qui voient leurs difficultés réduites de 1.

Focus pertinents du jeu de base : *A un halo de feu, A une carapace de glace, Chevauche les éclairs, Contrôle les bêtes, Contrôle la gravité, Contrôle la matière avec son esprit, Créé des illusions, Est partiellement hors-phase, Explore les endroits sombres, Fusionne la chair et le métal, Hurlé à la lune, Manipule le magnétisme, Manipule les esprits, Navigue les milieux interlopes, Parle aux machines, Vit dans la nature.*

Ésotéries (pouvoir)

Les Ésotéries sont considérées comme des Numenéra. Chaque fois qu'un personnage progresse, le tier disponible augmente de 1 (tier 6 accessible à la progression no.5). Une seule Ésotérie du tier maximal peut être connue (tier 6 pour les Nanos, tier 3 pour les Jacks, tier 1 pour les Mystiques/Mécaniques).

Tier 1 : Analyse, Assaut, Poussée, Prestidigitation, Protection

Tier 2 : Adaptation, Flash, Lecture de pensée, Lévitiation, Stase

Tier 3 : Barrière, Contremesures, Interface de visée, Protection énergétique, Senseur

Tier 4 : Contrôle d'esprit, Invisibilité, Meurtre, Régénération, Transformation

Tier 5 : Absorption, Connaître l'inconnu, Désintégration, Téléportation

Tier 6 : Contrôler le temps, Déplacer les montagnes, Émuler un Cypher, Traverser les mondes

Progression

En plus des options de base, (Avantage spécifique, +1 par jet de Récupération, nouveau Pouvoir), les personnages peuvent augmenter de 1 le maximum de Cyphers qu'ils peuvent porter et manipuler.

Avantages spécifiques aux Numenéra

Numenéra (choisir : Cyphers, mécanique, chimique, électronique, transdimensionnel, etc.)

Armure

Dans Numenéra l'armure donne un désavantage sur les Ésotéries mais pas sur les Focus.

Cyphers

Les Cyphers sont des Numenéra utilisables une seule fois. Il est dangereux d'en porter trop à la fois. Advenant le cas, référer au chapitre *Table des dangers liés aux Cyphers*. Pour affecter une cible les Cyphers utilisent leur difficulté comme "résultat", qui peut être augmenté avec des points de Réserve.

Identifier la fonction d'un Cypher

Prend 15 minutes d'inspection et la réussite d'une tâche (Numenéra) de difficulté 2.

Artéfacts

Les artéfacts, Numenéra réutilisables, sont rares et mystérieux. Cependant, 3 XP peuvent être dépensés pour garantir d'en trouver un (bénéfice à long terme). Deux options possibles :

1- Un artéfact, choisi par le MJ, est découvert immédiatement.

2- Découverte de l'information pour obtenir un artéfact désiré par le joueur*. Reste à l'obtenir...

*le MJ a le dernier mot sur les spécificités de l'artéfact mais respecte l'esprit de la demande.

Identifier les fonctions d'un Artéfact

Prend 1 heure d'inspection et la réussite d'une tâche (Numenéra) de sa difficulté.

Les artéfacts s'usent, se vident et se brisent. Après chaque utilisation le joueur lance 1d6, 2d6 ou 3d6 selon l'artéfact. Si tous les dés tombent sur un 1, l'artéfact est vidé, brisé ou désintégré.

Conversion (à partir des règles de Numenéra)

3 sur 3d6 : équivalent à aucun bris

2 sur 2d6 : équivalent à 1 sur 1d20, 1d100, ou autre

1 sur 1d6 : équivalent à 1 sur 1d6

Artisanat

L'artisanat, la conception, la fabrication d'objets et leur réparation requièrent du temps et le succès d'une tâche d'artisanat appropriée. La table ci-dessous sert de référence et donne quelques exemples.

Difficulté 0 (1-2 minutes) : quelque chose d'extrêmement simple comme faire un noeud dans une corde, trouver un caillou de la bonne taille ou bricoler un Cypher à partir de débris de Numenéra.

Difficulté 1 (5 minutes) : torche, poser un piège, allumer un feu (conditions idéales).

Difficulté 2 (1 heure) : lance, abri simple, petit meuble, piège, radeau.

Difficulté 3 (1 journée) : arc, outil, porte, gros meuble, chariot.

Difficulté 4 (2-3 jours) : épée, armure, petite maison.

Difficulté 5 (1 semaine) : Numenéra commun (globe lumineux mineur).

Difficulté 6 (1 mois) : Numenéra rare (globe lumineux majeur).

Difficulté 7 (1 an) : Numenéra très rare (voile de brillance).

Difficulté 8 (5 ans) : Artéfact (niveau 1-2).

Difficulté 9 (10 ans) : Artéfact (niveau 3-4).

Difficulté 10 (plusieurs décénies) : Artéfact (niveau 5-6).

La tâche requiert de la matière première ayant au moins le même niveau de difficulté que la tâche, soit pour l'objet lui-même ou comme consommable (outils, solvants, catalyseurs, etc.).

Il est possible de fabriquer des objets de meilleure qualité en augmentant la difficulté (ET le temps) pour mieux planifier leur conception, peaufiner leur aspect et travailler avec de meilleurs matériaux.

De même, les tâches d'artisanat peuvent être faites à la hâte. Le temps est réduit d'un échelon mais la difficulté reste la même. Chaque fois qu'il est utilisé, un objet d'artisanat fabriqué à la hâte cause une intrusion (sans donner d'expérience) sur un résultat de 1 ou 2 sur le dé.

Pour les Numenéra, il faut posséder un Avantage (Numenéra) correspondant à l'aspect principal de l'objet pour le fabriquer correctement (si flexible, doit rester le même pendant toute la durée de fabrication) : *mécanique, chimique, électronique, transdimensionnel, etc.*

Fabriquer un numenéra sans remplir cette condition donne un Cypher, peu importe le temps investi. *Les Cyphers sont des débris de Numenéra trouvés ou assemblés à la McGyuver, juste assez stables pour en tirer un usage unique, ont peu ou pas de valeur marchande et ne sont pas vraiment de l'artisanat.*

Valeur en shins: difficulté de fabrication au carré (1x1, 2x2, etc.).

D'autres professionnels peuvent utiliser la même référence pour leurs tarifs. Un joueur doit avoir un Avantage dans la tâche pour toute sa durée pour recevoir le plein tarif, sinon il recevra la moitié.

Table des dangers liés aux Cyphers

Chaque fois qu'un personnage porte un nombre de Cyphers plus grand que sa limite, le MJ note le nombre de Cyphers excédentaires. Au début de la journée suivante le joueur lance 1d6 par cypher excédentaire noté lors de la journée, l'additionne au *danger* noté sur sa feuille de personnage et applique l'effet approprié de la table ci-dessous. Le *danger* est remis à zéro lorsque le personnage passe une journée complète sans porter trop de Cyphers.

1-10 : Rien ne se passe.

11-20 : Une odeur, un picotement ou une aura dérangeante émanent du personnage et ce jusqu'à ce que le résultat du jet soit remis à zéro. Si cet effet est déjà présent, appliquez **26-35**.

21-25 : Un des Cyphers impliqués est détruit ou cesse de fonctionner.

26-35 : Le personnage se sent mal. Tous ses jets ont faits à -1 jusqu'au début de la prochaine journée (après le jet de *danger* lié aux cyphers s'il y a lieu). Si cet effet est déjà présent, appliquez **41-45**.

36-40 : Deux des Cyphers impliqués sont détruits ou cessent de fonctionner.

41-45 : Le personnage tombe malade. Pour les prochains 1d6 jours, la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 1. Si cet effet est déjà présent, appliquez **51-55**.

46-50 : Tous les Cyphers impliqués sont détruits ou cessent de fonctionner.

51-55 : Le personnage tombe terriblement malade. Pour les prochains 2d6 jours, la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2. Si cet effet est déjà présent, appliquez **71-75**.

56-60 : Deux Cyphers fondent en une masse volatile qui cause une Blessure au personnage.

61-70 : Deux Cyphers explosent, causant une Blessure au personnage (impossible à éviter) et à tous les personnages adjacents (difficulté 3 pour éviter).

71-75 : Le personnage est sérieusement blessé. Ses Cyphers sont détruits et il prend deux Blessures.

76 : Une conscience s'éveille des Cyphers. Ils fusionnent en une entité avec des pouvoirs rappelant les Cyphers détruits et qui possède sa propre personnalité, probablement hostile.

77+ : Une singularité apparaît pour une picoseconde. Elle consume le personnage et ce qu'il porte.

Ésotéries

Les ésotéries, surtout *Assaut*, *Flash* et *Barrière*, peuvent suivre le thème du Focus du personnage.

Tier 1

Analyse : Révèle les particularités de la cible. Un échec révèle sa difficulté.

Assaut : Blesse la cible par une force physique. La force peut être mentale (difficulté 3).

Poussée : Déplace la cible d'une distance adjacente à sa position dans la direction voulue.

Prestidigitation : Effets mineurs (lumière, son, feu, couleur, goût, adhésion, déguisement, etc.)

Protection : Réduit de 1 la difficulté pour résister aux blessures, peu importe la source.

Tier 2

Adaptation : La cible n'est pas incommodée par l'environnement choisi (espace, eau, etc.).

Flash : Blesse les cibles adjacentes au point d'impact. Peut être mental (difficulté 4).

Lecture de Pensée : Lit les pensées et émotions de surface de la cible (mais pas ses intentions).

Lévitiation : Fait flotter et déplace la cible sur une courte distance (action pour maintenir).

Stase : La cible est arrêtée dans le temps. Elle est immobile, inconsciente et invulnérable.

Tier 3

Barrière : Champ de force de la forme voulue dans un court rayon (3 blessures, difficulté 3).

Contre Mesures : Met fin à l'effet ciblé (ne restaure pas les Blessures ni la Réserve).

Interface de Visée : Réduit de 1 la difficulté pour réussir ses attaques et pouvoirs à distance.

Protection Énergétique : Immunise à un type d'énergie (électrique, thermique, cinétique, etc.).

Senseur : Une Sphère immobile qui sert de point d'origine aux sens et aux ésotéries.

Tier 4

Contrôle d'Esprit : Contrôle la cible et décide de ses actions (action pour maintenir).

Invisibilité : La cible est invisible (action pour maintenir).

Meurtre : Cause deux blessures à une cible organique, explosant la plupart sur le coup.

Regénération : Tente de guérir une blessure après avoir été maintenu dix minutes (diff 6).

Transformation : Changement grossier et permanent d'un matériau (rayon adjacent).

Tier 5

Absorbition : Détruit un Cypher (succès automatique) pour récupérer sa difficulté en réserve.

Connaître l'Inconnu : Pose une question au MJ, qui y répond selon le résultat de la tâche.

Désintégration : Cause deux blessures une cible matérielle. La tuer ne laisse rien derrière.

Téléportation : Envoie la cible à un endroit visité, ou connu via *Connaître l'Inconnu*, dans le même monde.

Tier 6

Contrôler le Temps : Change la météo pour une autre (vaincre la difficulté de la plus forte).

Déplacer les Montagnes : Modèle le paysage jusqu'à un kilomètre, endommage les structures.

Émuler un Cypher : Détruit un Cypher (succès automatique). Réutiliser l'ésotérie applique l'effet du Cypher détruit ou détruit un autre Cypher, qui remplace le précédent.

Traverser les Mondes : Envoie la cible à un endroit visité, ou connu via *Connaître l'Inconnu*, dans n'importe quel monde.

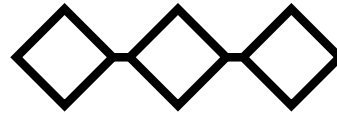
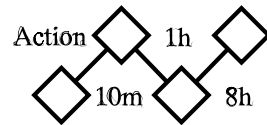
Reserve

Recuperation

Blessures

Experience

d6+_____

Maximum
de Reserve

Traits de base

[illegible]

Inventaire

Limite

2+_____

Cyphers

Danger

[illegible]

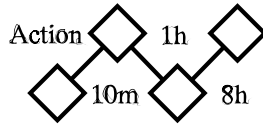
Exemple : Clint Aneenwood

Reserve

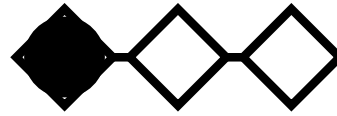
7

Recuperation

d6+ 2



Blessures






Experience











Maximum
de Reserve

Traits de base

-  Glaive : +1 Récup, Réserve sert à toutes les tâches d'une action
-  Mécanique : Avantage (numenéra), Ésotérie (Analyse, tier 1)
-  Explore les endroits sombres : Pouvoir

Progression

-  Avantage (fusils)
-  Pouvoir (Ténèbres, diff 2)
-  Avantage (Analyse)
-  +1 Récupération
-  _____
-  _____
-  _____
-  _____

Benefices

- Monture (aneen, diff 3)
- Avantage (Monture)
- _____
- _____

Pouvoirs actifs



Inventaire

14 Shins

- Fusil électrique (5) artéfact, 1d6
- Globe lumineux majeur (illimité)
- Kit d'explorateur
- Armure légère (+1 vs blessures, désavantage ésotéries)
- _____

Limite

2+ _____

Cyphers

Danger

12

- Pilule (3) récupère 3 Réserve.
- Injecteur (5) vision nocturne 5 min.
- Ceinture (7) lévitation 7 min.
- _____
- _____

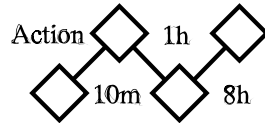
Exemple : Derek Shaun

Reserve

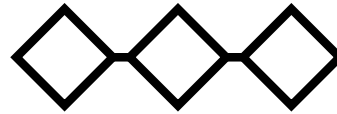
6

Recuperation

d6+ 1



Blessures



Experience



Maximum
de Reserve

Traits de base

- ◆ Jack : +1 Cypher, Ésotéries 1-3, Avantage flexible
- ◆ Perceptif : Avantage (perception)
- ◆ Hurle à la lune : Forme (Avantage physique, désavantage mental, diff 4)

Progression

- ◆ Ésotérie (Prestidigitation, tier 1)
- ◆ Ésotérie (Adaptation, tier 2)
- ◆ +1 Récupération
- ◆
- ◆
- ◆
- ◆

Benefices

Laissez-passer (cité de Qi)

Pouvoirs actifs



Inventaire

9 Shins

Limite

2+ 1

Cyphers

Danger

-

Parasite (2) Fait un jet de guérison à +2

Huile (6) prochaine attaque ignore armure

Cape (3) hors-phase 3 minutes

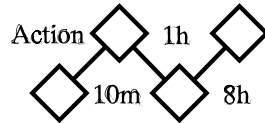
Exemple : Merien Danchanteur

Reserve

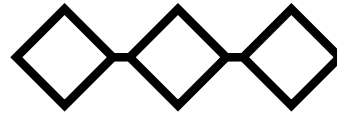
10

Recuperation

d6+ -



Blessures



Experience



Maximum
de Reserve

Traits de base

- ◆ Nano : +1 Cypher, Ésotéries 1-6, Tier 1 (Poussée, Protection)
- ◆ Charmant : Avantage (charisme)
- ◆ Manipule les esprits : Pouvoir

Progression

- ◆ Ésotérie (Stase, 2)
- ◆ Pouvoir (Contrôle d'esprit, 3)
- ◆ Ésotérie (Contremesures, 3)
- ◆ Ésotérie (Invisibilité, 4)
- ◆ Ésotérie (Connaître l'inconnu, 5)
- ◆ Ésotérie (Téléportation, 5)
- ◆ Ésotérie (Usurper Cypher, 6)

Benefices

Servante (humain, diff 3)

Titre (Noble)

Pouvoirs actifs



Inventaire

47 Shins

Livre (30+ min, Avantage numenéra)

Bâton (léger, +1 pour blesser)

Limite

2+ 1

Cyphers

Danger

-

Explosif (5) dimensionnel (adjacent)

Lentille (2) vision dimensionnelle 2 min.

Bague (4) Déplacement x2 (4 actions)