HxH Système JDR

Livre de Règles

Théo Cavaillès

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Table des matières

1. Règles 3
1.1 Règles 3
1.2 Le Personnage 3
1.3 Formation 44
1.4 Art 57
1.5 L'Échelle du Monde 75
1.6 Le Combat 81
1.7 Nen 151
1.8 Annexes 187
2. Univers 189
2.1 Univers 189
2.2 Cartes du monde 189
2.3 Heavens Arena 191

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1. Règles

1.1 Règles

TODO

1.2 Le Personnage

1.2.1 Avantages

Les avantages sont ce qu'un personnage a de singulier : les dons, les acquis et les particularités qui le distinguent, au-delà de ses caractéristiques et de ses compétences. Chaque avantage porte un nom et sa propre règle, et s'achète en points d'avantage.

Les avantages se rangent en trois familles : les avantages basiques, ouverts à tous ; les avantages de Nen, qui touchent au maniement de l'aura ; les avantages de race, fixés à la naissance.

Les points d'avantage

Le nombre de points d'avantage, ou PA, d'un personnage suit son Éclat : la table ci-dessous donne le total que chaque Éclat confère. Entre deux paliers, on retient le palier inférieur : un Éclat de 7 relève du palier 5 et donne 3 PA. À sa création, un personnage reçoit les PA de son Éclat de Naissance.

Éclat	Points d'avantage
0	1
5	3
10	5
15	7
20	9
25	11
30	13
35	15
40	17
45	19
50	21

Même l'humain ordinaire dispose d'un PA : tout le monde a quelque chose de singulier ; l'Éclat en donne simplement davantage.

Changer d'Éclat

Les PA suivent l'Éclat à la hausse, jamais à la baisse. Chaque fois que l'Éclat actuel d'un personnage s'élève au-delà du plus haut palier atteint jusque-là, le personnage gagne la différence entre les PA du nouveau palier et ceux de l'ancien. Une fois gagnés, ces PA sont acquis pour toujours.

Si l'Éclat actuel retombe, le personnage ne perd rien : ni ses PA, ni les avantages qu'il a pris. Et s'il remonte ensuite à un palier qu'il a déjà atteint, il ne gagne rien non plus : chaque palier ne donne ses PA qu'une seule fois. Le total de PA d'un personnage se lit ainsi au plus haut palier d'Éclat qu'il a atteint au cours de sa vie.

> *Exemple. Un personnage à l'Éclat de 5 dispose de 3 PA. Une épreuve fait chuter son Éclat actuel à 0 : il garde ses 3 PA. S'il se ressaisit et remonte à 5, il ne gagne rien, ce palier ayant déjà donné les siens ; le jour où il s'élève à 10 en revanche, palier jamais atteint, il gagne les 2 PA d'écart et en totalise 5.*

Avantages basiques

Talent dans une compétence

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus dans une compétence au choix. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois sur la même compétence.

Bonus à la compétence	Coût
+10	1 PA
+20	2 PA
+30	3 PA

Caractéristique supérieure

1 PA / +1 caract

Le personnage gagne +1 à une caractéristique au choix, sans jamais la porter au-dessus de 20. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, y compris sur la même caractéristique.

Artiste incompris

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus à la compatibilité arts martiaux de toutes les armes quand c'est lui qui les utilise, sans jamais dépasser ✦✦✦. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Bonus de compatibilité arts martiaux	Coût
+1✦	1 PA
+2✦	2 PA
+3✦	3 PA

Disciple précoce

1 à 3 PA

Dans un art martial au choix, les prérequis de chaque palier baissent : la caractéristique requise, et chacune des compétences requises. La table ci-dessous donne le coût de chaque réduction. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois sur le même art.

Caractéristique	Compétences	Coût
−2	−40	1 PA
−4	−80	2 PA
−6	−120	3 PA

Armes de corps supérieures

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus aux dégâts de ses armes de corps, la Main, le Pied et la Tête. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus aux dégâts	Coût
+20	1 PA
+40	2 PA
+60	3 PA

Vitalité supérieure

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus à ses PV par niveau, qui entre dans le calcul de ses PV maximaux au même titre que le modificateur de taille. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus de PV par niveau	Coût
+10	1 PA
+20	2 PA
+30	3 PA

Coriace

1 à 3 PA

Le personnage retranche un montant à la gravité de chaque blessure grave qu'il subit. La table ci-dessous donne le coût de chaque réduction.

Réduction de gravité	Coût
−20	1 PA
−40	2 PA
−60	3 PA

Fatigue supérieure

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus à sa Fatigue, qui s'ajoute à sa Fatigue de base, égale à son Endurance. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus de Fatigue	Coût
+3	1 PA
+6	2 PA
+9	3 PA

Repos supérieur

1 à 3 PA

Le personnage lit la table du sommeil à la ligne de son Repos augmenté de 2, 4 ou 6. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus au Repos	Coût
+2	1 PA
+4	2 PA
+6	3 PA

Apnée supérieure

1 à 3 PA

Le personnage lit la table d'Apnée à la ligne de son Apnée augmentée de 2, 4 ou 6. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus à l'Apnée	Coût
+2	1 PA
+4	2 PA
+6	3 PA

Taille anormale

2 PA

Le personnage a une taille au-dessus ou en dessous de celle qu'il a normalement, au choix.

Sens supérieur

1 à 3 PA

Un sens du personnage, au choix, monte d'un niveau par niveau acheté : un sens Latent passe Tertiaire, un Tertiaire Secondaire, un Secondaire Primaire. La table ci-dessous donne le coût de chaque montée. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois sur le même sens.

Niveaux gagnés	Coût
+1 niveau	1 PA
+2 niveaux	2 PA
+3 niveaux	3 PA

Sens extériorisé

2 PA

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Un sens interne du personnage, au choix, devient un sens externe : il perçoit le monde autour du personnage, et non plus seulement son corps. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois sur le même sens.

Sens débloqué

1 PA

Un sens Inexistant, au choix, devient Latent chez le personnage : son corps le porte désormais, et le sens peut s'éveiller comme tout sens Latent. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois sur le même sens.

Avantages de Nen

Spécialiste

2 PA

Le personnage peut choisir l'archétype spécialiste ou l'un de ses deux hybrides, le manipulateur-spécialiste et le conjurateur-spécialiste. Sans cet avantage, ces trois archétypes sont inaccessibles et l'affinité de spécialisation reste à 0 %.

Aura anormale

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus d'UAM par prestige, qui s'ajoute aux 1000 UAM par prestige de base. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus d'UAM par prestige	Coût
+500	1 PA
+1000	2 PA
+1500	3 PA

Affinité supérieure

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus d'affinité d'emploi dans une catégorie de Nen au choix, qui s'ajoute à l'affinité que son archétype donne à cette catégorie. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois dans la même catégorie.

Bonus d'affinité d'emploi	Coût
+10 %	1 PA
+20 %	2 PA
+30 %	3 PA

Régénération supérieure

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus à sa base de RUA, qui s'ajoute à la base de 5 commune à tous. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus de base de RUA	Coût
+5	1 PA
+10	2 PA
+15	3 PA

Déploiement supérieur

1 à 3 PA

Le personnage gagne un bonus à sa base d'UAR, qui s'ajoute à la base de 5 commune à tous. La table ci-dessous donne le coût de chaque bonus.

Bonus de base d'UAR	Coût
+5	1 PA
+10	2 PA
+15	3 PA

Prédisposition

1 à 3 PA

Dans une catégorie de Nen au choix, la caractéristique requise pour concevoir un palier de module baisse de 2, 4 ou 6. La table ci-dessous donne le coût de chaque réduction. Cet avantage peut être pris plusieurs fois, jamais deux fois dans la même catégorie.

Réduction de la caractéristique requise	Coût
−2	1 PA
−4	2 PA
−6	3 PA

Avantages de race

Un personnage n'achète ses avantages de race qu'à la création : sa race lui vient à la naissance. Il peut en prendre autant qu'il veut, et devient un hybride s'il en cumule plusieurs.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Construire une race

Une race se conçoit dans un budget, fixé par son coût en PA, de 1 à 3. Ce coût lui donne des bonus de caractéristiques et des pouvoirs ; tout défaut qu'elle accepte lui en rend d'autres.

Coût	Caractéristiques	Pouvoirs
1 PA	+2	1 majeur
2 PA	+4	2 majeurs
3 PA	+6	3 majeurs

Le bonus de caractéristiques se répartit librement, sans jamais dépasser +2 sur une même. Un pouvoir majeur vaut deux pouvoirs mineurs : la race peut échanger chaque majeur contre deux mineurs, ou panacher les deux.

Un pouvoir majeur donne un nouveau moyen d'agir : une métamorphose, le vol, une transformation, une immunité large, un sens hors norme. Un pouvoir mineur n'est qu'un petit atout passif : une arme naturelle, voir dans le noir, guérir plus vite, dormir moins, résister à un poison précis, débloquer un sens, tomber sans dégâts.

Se financer par un défaut

Une race peut s'alourdir pour gagner des pouvoirs de plus, jusqu'à doubler leur nombre. La table se lit comme celle du budget : à chaque PA, la race sacrifie des caractéristiques et gagne des pouvoirs.

Coût	Caractéristiques	Pouvoirs
1 PA	−2	+1 majeur
2 PA	−4	+2 majeurs
3 PA	−6	+3 majeurs

Le malus ne dépasse jamais −2 sur une même caractéristique : un malus de −1 rend un pouvoir mineur, un malus de −2 un majeur. À la place, la race peut prendre un défaut, un pouvoir négatif. Un défaut majeur, lourde vulnérabilité ou forte contrainte, comme une allergie à une matière courante, une faiblesse marquée à un type de dégâts ou un serment qui lie, rend un pouvoir majeur ; un défaut mineur en rend un mineur.

> *Exemple. Une race de 2 PA a droit à deux pouvoirs majeurs. Pour un troisième, elle accepte un malus de −2 en Endurance, qui le lui rend.*

Pas à pas

Une race se bâtit en quatre temps. Un même exemple les suit d'un bout à l'autre : le Kiriko, une bête magique métamorphe jouée sous sa forme humaine.

1. Poser le concept

On décide ce qu'est la race et son coût, de 1 à 3 PA.

> *Exemple. Le Kiriko est fixé à 3 PA : il ouvre donc +6 de caractéristiques et trois pouvoirs majeurs.*

2. Répartir les caractéristiques

On dépense le bonus, sans dépasser +2 sur une même caractéristique.

> *Exemple. Le Kiriko porte +2 en Force, +2 en Agilité et +2 en Dextérité. Aucun bonus mental : son intelligence vaut celle d'un humain.*

3. Choisir les pouvoirs

On choisit les pouvoirs, majeurs ou mineurs, et l'on ajoute les défauts éventuels.

> *Exemple. Le Kiriko a droit à trois pouvoirs majeurs. Il en prend deux, Métamorphe et Vol, et échange le troisième contre deux mineurs, Griffes et Flair. Aucun défaut.*

4. Vérifier le compte

Le bonus de caractéristiques et les pouvoirs atteignent chacun leur budget, une fois les défauts déduits.

> *Exemple. +6 de caractéristiques, deux pouvoirs majeurs et deux mineurs, l'équivalent de trois majeurs, sans défaut : le compte du 3 PA tombe juste. Le Kiriko est prêt.*

1.2.2 Éclat

L'Éclat mesure le potentiel d'un personnage, à quel point il se distingue du commun. Il tient le plus souvent à un don reçu dès le premier souffle, l'Éclat de Naissance, mais il peut aussi se forger au fil de l'existence, à force d'épreuves et d'expérience. On le dit immuable, chacun mourant avec l'Éclat qu'il portait en naissant ; pourtant, de rares individus ont réussi à changer le leur, en bien comme en mal.

Les deux éclats

Éclat de Naissance — Le don reçu au premier souffle, fixé à la création du personnage. Rien dans la vie ordinaire ne le déplace : ni l'entraînement, ni les années, ni la volonté. Il marque le point de départ, et le plus souvent le point d'arrivée.

Éclat actuel — Celui que le personnage porte à présent. Il part de l'Éclat de Naissance et lui reste égal tant que rien ne l'en a écarté, vers le haut comme vers le bas. C'est lui que lisent l'échelle et les tableaux, et qui fixe les plafonds.

Attribuer un éclat

Les personnages-joueurs n'ont pas une vie ordinaire : les évènements les cherchent et c'est souvent à eux de dénouer ce qui doit l'être. Ceux qui font une histoire portent en eux quelque chose de plus, et l'Éclat mesure cette étoffe.

Un personnage-joueur reçoit donc d'ordinaire un Éclat supérieur au tout-venant. Le MJ fixe celui de chaque personnage à sa création, selon le ton de sa table et la place qu'il lui donne. Un Éclat de 10 ou de 15, au choix

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

du MJ, convient à la plupart. On réserve 20 ou 25 aux véritables prodiges. Au-delà, un Éclat de 30 ou plus risque de donner des personnages-joueurs trop puissants.

L'échelle de l'Éclat

L'échelle décrit l'Éclat actuel. Il se compte par paliers de cinq, de 0 (l'humain ordinaire) jusqu'à 50 et au-delà. Entre deux paliers, on retient toujours le palier inférieur : un Éclat de 4 relève du palier 0, un Éclat de 17 du palier 15. Chaque palier dit ce qu'un être porte alors en lui.

Éclat 0

L'humain ordinaire, l'immense majorité des gens. Aucun don à la naissance : tout ce qu'il devient, il l'arrache au travail, et lentement. La plupart mènent une vie honnête sans rien accomplir qu'on retienne.
Naissance : l'immense majorité des gens.

Éclat 5

L'individu doué, qui se détache dans son domaine sans toujours savoir pourquoi : l'athlète naturel, l'élève qui comprend du premier coup, l'artisan dont les mains savent avant l'esprit. Son talent le porte au-dessus de ses pairs, mais il reste dans l'ordinaire humain.
Naissance : environ 1 sur 1 000.

Éclat 10

Un talent rare, de ceux qu'une génération produit à peine. L'élite par nature : les meilleurs chasseurs, les maîtres de leur art, ceux dont le don saute aux yeux. Là où le commun s'épuise, eux paraissent à peine forcer.
Naissance : environ 1 sur 10 000.

Éclat 15

Le prodige, né pour les sommets. Il apprend à une vitesse fulgurante et saisit en quelques semaines ce qu'il faut des années à d'autres pour seulement effleurer. On dit de lui qu'il était fait pour cela.
Naissance : environ 1 sur 100 000.

Éclat 20

Le génie qui dépasse les prodiges eux-mêmes et redéfinit ce que son art croyait possible. À ce degré, le talent semble déjà toucher la limite de ce qu'on imagine un homme capable de porter.
Naissance : environ 1 sur 1 million.

Éclat 25

Un talent monstrueux, si vaste qu'il inquiète autant qu'il fascine. Ce que d'autres mettent une vie à conquérir, il l'effleure presque sans effort ; son don semble défier l'ordre des choses.
Naissance : environ 1 sur 10 millions.

Éclat 30

Un don aux confins de ce qu'on tient pour humain, qui paraît ne plus rien devoir à la nature. À ce point, le talent ressemble déjà à autre chose qu'un talent, et l'on peine à croire qu'un homme l'ait reçu en naissant.
Naissance : environ 1 sur 100 millions.

Éclat 35

Le génie effrayant, dont l'intelligence et l'instinct ploient le monde à leur volonté. Rien ne lui résiste longtemps, et sa seule existence glace ceux qui en mesurent la portée.
Naissance : environ 1 sur 1 milliard.

Éclat 40

Une puissance innée sans égale. Né au sommet, doté d'un don qu'on n'imagine pas humain, il est l'apogée du vivant : ce que les autres appellent prouesse n'est pour lui qu'un point de départ.
Naissance : environ 1 sur 10 milliards.

Éclat 45

Au-delà des plus grands. Un talent de légende, qui surpasse les êtres les plus exceptionnels que le monde ait connus ; on n'en rencontre qu'une poignée à travers les âges.
Naissance : environ 1 sur 100 milliards.

Éclat 50

L'extrême sommet, à la lisière de ce qu'un être vivant peut incarner. Un don que rien d'autre, parmi tout ce qui vit, n'égale, et qui n'a plus de point de comparaison.
Naissance : environ 1 sur 1 000 milliards.

Éclat 55 et au-delà

L'Éclat dépasse alors tout ce que le vivant peut contenir : il n'a plus de commune mesure, et l'échelle n'y connaît plus de limite supérieure.
Naissance : au-delà de tout dénombrement.

Changer d'Éclat en cours de vie

L'Éclat de Naissance ne bouge jamais ; l'Éclat actuel, lui, peut s'élever comme chuter. Il existe des moments rares où un être se révèle à lui-même et où son talent, jusque-là endormi, bascule d'un palier ou plus : son Éclat actuel passe alors au-dessus de celui de naissance. L'inverse se produit aussi : une épreuve peut le briser et faire retomber son Éclat actuel en deçà. Ce ne sont pas des progrès patients mais des bascules soudaines ; elles surviennent d'un coup, ou pas du tout.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.3 Caractéristiques

Les caractéristiques mesurent les aptitudes naturelles d'un personnage, avant tout apprentissage. La plupart des compétences reposent sur l'une d'elles, et leur valeur donne les modificateurs appliqués aux jets.

Chaque caractéristique se note de 0 à 30. 5 est la moyenne humaine, 9 le maximum humain. Au-delà commence le surnaturel : 19 marque la limite d'un être hors norme, 29 l'extrême maximum, et 30 ce qui se tient au-delà de tout.

Les douze caractéristiques se répartissent en deux groupes de six, physique et mental. Chaque caractéristique mentale se rattache à une catégorie de Nen ; ces correspondances sont détaillées plus loin.

Répartir ses caractéristiques à la création

À la création, chaque personnage dispose de 60 points à répartir entre ses douze caractéristiques, en attribuant de 3 à 9 points à chacune : 3 le minimum, 9 le maximum. Un point vaut un point, sans surcoût.

Modificateurs

Chaque caractéristique a un modificateur qui dépend de sa valeur. Le tableau suivant donne le modificateur de chaque valeur.

Caractéristique	Modificateur
0	−25
1	−20
2	−15
3	−10
4	−5
5	+0
6 – 9	+5
10 – 12	+10
13 – 14	+15
15 – 17	+20
18 – 19	+25
20 – 22	+30
23 – 24	+35
25 – 27	+40
28 – 29	+45
30	+50

Caractéristiques Physiques

Les caractéristiques physiques mesurent ce dont le corps est capable : puissance, aisance, résistance et finesse des sens. Elles décident de la façon dont un personnage agit sur le monde et combat.

Force

FOR

La Force mesure la puissance musculaire et le potentiel de destruction physique. Elle détermine la charge soulevée ou portée, la détente d'un saut, la distance d'un lancer, les dégâts au corps à corps, et la capacité à briser, forcer ou maîtriser par la vigueur. Elle régit la lutte, le saut et les prouesses de force pure.

Dextérité

DEX

La Dextérité mesure la précision du geste et la coordination main-œil. Elle gouverne le maniement des armes (mêlée, jet, arc, feu), la parade et tout travail minutieux : crocheter une serrure, manipuler un mécanisme délicat, exécuter un ouvrage fin.

Agilité

AGI

L'Agilité mesure l'aisance du corps en mouvement : équilibre, souplesse et vivacité. Elle commande l'initiative, l'esquive, la course, l'escalade, la chute, la discrétion et tout déplacement qui exige grâce et promptitude.

Endurance

END

L'Endurance mesure la résistance biologique et la vitalité. Elle détermine la faculté à encaisser les coups, à supporter la fatigue et l'effort prolongé, et à résister aux maladies, aux toxines et aux environnements hostiles. C'est la réserve où l'on puise pour tenir là où d'autres cèdent.

Perception

PER

La Perception mesure l'acuité des sens et la vigilance. Elle régit les sens que l'on dirige volontairement, la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût, le toucher et la perception de la température, et décide de la capacité à déceler un signal faible : un mouvement furtif, une odeur suspecte, un craquement lointain. Elle permet de repérer ce qui passe inaperçu et de suivre une cible sans la perdre.

Présence

PRÉ

La Présence mesure le magnétisme naturel et l'ascendant exercé par la seule apparition. Elle pèse sur l'intimidation, le commandement et l'allure, partout où il faut imposer sa figure plutôt que ses mots. Une Présence forte marque les esprits dès le premier regard.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Caractéristiques Mentales

Les caractéristiques mentales mesurent la trempe de l'esprit : vivacité, profondeur du savoir et aisance face à autrui. Elles décident de la façon dont un personnage comprend le monde, décide et agit sur les autres.

Volonté

VOL

La Volonté mesure la fermeté de l'esprit et sa résistance aux pressions. Elle décide de la capacité à garder son sang-froid, à braver la peur, à endurer la souffrance, morale comme physique, et à repousser la tentation comme la contrainte. On l'oppose à tout ce qui cherche à plier l'esprit.

Logique

LOG

La Logique mesure la rigueur du raisonnement et le sens de l'analyse. Elle permet de décomposer un problème, de comprendre un système et d'en tirer des conclusions justes. Elle sert l'enquête, la tactique et tous les jeux d'esprit où la déduction l'emporte.

Instinct

INS

L'Instinct mesure la vivacité du jugement spontané, l'intelligence qui agit avant le raisonnement. Il guide la décision prise dans l'instant, la lecture d'une situation ou d'un visage, la perception intuitive du temps, de son propre corps et des signaux que l'on capte sans y penser, le flair du survivant et du pisteur.

Érudition

ÉRU

L'Érudition mesure l'étendue du savoir acquis et la fidélité de la mémoire. Elle rassemble l'instruction, la culture et tout ce qu'on a appris : histoire, langues, sciences, médecine et bien d'autres domaines. C'est la bibliothèque intérieure que l'on consulte pour se rappeler un fait, reconnaître un objet ou maîtriser une discipline théorique.

Imagination

IMA

L'Imagination mesure la faculté de concevoir et d'inventer ce qui n'existe pas encore. Elle nourrit la création sous toutes ses formes, de la peinture à l'écriture et à la musique, et permet d'envisager des solutions inédites. Elle transforme ce qu'on perçoit en idées neuves.

Charisme

CHA

Le Charisme mesure l'intelligence sociale et l'art de toucher autrui par la parole. Il sert à convaincre, négocier, séduire, tromper ou se lier, partout où il faut choisir ses mots et lire ceux d'en face.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.4 Capacités physiques

Les capacités physiques mesurent ce que le corps d'un personnage accomplit sans jet de dé : la distance qu'il franchit, le bond qu'il fait, la charge qu'il soulève, la portée de son lancer, le souffle qu'il retient, la profondeur qu'il supporte. Chacune découle d'une caractéristique physique et se lit dans une table. Ce chapitre en définit six : le Mouvement, issu de l'Agilité ; le Saut, le Port et le Lancer, issus de la Force ; l'Apnée et la Pression, issues de l'Endurance. Il définit d'abord ce qu'elles partagent : la lecture des tables, la Fatigue, l'activité, le sommeil et le fond.

Sur l'échelle des caractéristiques, notée de 0 à 30, 5 est la moyenne humaine et 9 le plafond humain réel.

Lire une capacité

Chaque capacité est une valeur du personnage, qui porte son nom : son Mouvement, son Saut, son Port, son Lancer, son Apnée, sa Pression. Cette valeur est égale à la caractéristique dont la capacité découle : le Mouvement d'un personnage est égal à son Agilité, son Port à sa Force.

Chaque capacité tient dans une table de trente et une lignes, une par valeur de la capacité, de 0 à 30. Chaque ligne est désignée par sa valeur : la ligne 5 est celle du Mouvement 5. La plupart des tables portent trois colonnes, une par intensité d'activité : Légère, Intermédiaire et Lourde. Les autres portent leurs propres colonnes, que leur capacité explique.

Lire une capacité consiste à croiser une ligne et une colonne. Par défaut, la ligne est la valeur de la capacité du personnage ; chaque capacité précise comment se détermine la colonne. Aucun jet de dé n'intervient : la valeur lue s'applique telle quelle. Quels que soient les bonus et les malus, on ne lit jamais sous la ligne 0 ni au-delà de la ligne 30.

La fatigue

Les points de fatigue mesurent les réserves du corps. La Fatigue découle de l'Endurance : la Fatigue d'un personnage est égale à son Endurance, et c'est son maximum de points de fatigue ; bien reposé, il les possède tous.

Quand il fait un jet, un personnage peut consommer des points de fatigue pour se dépasser : chaque point consommé donne +15 au jet, jusqu'à cinq points par jet, soit +75 au plus. Il l'annonce avant de lancer les dés, et tout jet y a droit, jets de Résistance à l'Épuisement compris.

Un personnage perd aussi des points de fatigue quand il rate un jet de Résistance à l'Épuisement : il en perd un par tranche de vingt points manquants au seuil, sa marge d'échec. Rater de 20 à 39 en fait perdre un, de 40 à 59 deux, et ainsi de suite ; rater de moins de 20 n'en fait perdre aucun. Ce jet ne se fait pas n'importe quand : on le fait en forçant sur l'effort ou sur l'éveil, comme décrit plus bas (Forcer l'effort, Veiller sans dormir).

Les points de fatigue peuvent descendre sous zéro, qu'ils soient consommés ou perdus. Chaque point sous zéro donne –10 à tous les jets du personnage, jets de Résistance à l'Épuisement compris : à –1 il subit –10, à –3 il subit –30. Ce malus vaut pour les jets suivants : il ne touche pas le jet qui vient de créer ces points.

Quand ses points de fatigue tombent à son maximum en négatif, ou en dessous, le personnage s'effondre d'épuisement et sombre dans l'Inconscience : avec une Fatigue de 8, il s'effondre à –8. Un personnage peut se dépenser jusqu'à s'effondrer : le jet se résout d'abord, puis il tombe. L'effondrement se poursuit en sommeil : le personnage ne peut pas être réveillé avant d'avoir dormi le temps de sommeil que demande son Repos, et ce sommeil compte comme correct.

Les points de fatigue ne remontent qu'en dormant correctement. Dormir correctement, c'est dormir au moins le temps de sommeil que demande son Repos, donné par la table du sommeil. Ce sommeil ramène les points de fatigue au maximum, remet à zéro le compte des jets d'effort (Forcer l'effort) et redonne les durées d'activité de la journée. Le personnage repart frais.

Activité

Une activité est tout ce qu'un personnage fait de son corps, du repos au combat. On ne classe pas le geste lui-même mais l'effort fourni, en trois intensités : légère, intermédiaire ou lourde.

Un personnage est toujours dans une seule intensité à la fois : celle de son effort le plus intense du moment. S'il fait plusieurs choses en même temps, seule la plus exigeante compte.

Pour classer une activité, on la compare aux exemples ci-dessous ; en cas de doute, le MJ tranche.

> **Légère :** un effort minime, soutenu toute la journée sans peine, qui n'entame jamais les réserves. C'est l'intensité ordinaire d'une journée éveillée : ni heures ni fatigue à compter. Par exemple : marcher d'un pas tranquille, flâner ; cuisiner, ranger un campement, jardiner sans forcer ; lire, étudier, dessiner une carte, converser ; monter la garde, faire le guet, voyager assis ; s'étirer, répéter des gestes lents.
>
> **Intermédiaire :** un effort moyen, tenable de longues heures avec des pauses. Le personnage transpire et fournit un travail réel sans se mettre à bout : le rythme d'une vraie journée de labeur. Par exemple : randonner sac au dos, marcher vite, trottiner longtemps ; fendre du bois, creuser, manier la pioche, charrier des charges ; travailler à la forge, aux champs ou sur un chantier ; nager, ramer, pédaler à rythme régulier.
>
> **Lourde :** un gros effort à pleine puissance, à l'intensité maximale du corps. Le personnage se dépense sans retenue et puise dans ses réserves : il ne tient ce rythme qu'un temps limité avant de réclamer du repos. Par exemple : combattre, en duel ou en mêlée ; sprinter, fuir, poursuivre à toutes jambes ; pousser le corps à sa limite lors d'un exploit.

Sommeil et repos

Le Repos découle de l'Endurance : le Repos d'un personnage est égal à son Endurance, et c'est à sa ligne que se lit sa table, ci-dessous. Chaque jour, un personnage a besoin du temps de sommeil que demande son Repos. Un personnage qui a dormi correctement commence sa journée bien reposé, sans malus.

Un sommeil plus court que le temps requis ne redonne rien : ni points de fatigue, ni réserves d'effort. En revanche, un sommeil interrompu peut reprendre : on additionne tout ce que le personnage dort depuis son dernier sommeil correct, et dès que le total atteint son temps de sommeil requis, il a dormi correctement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Un personnage ne peut pas se rendormir aussitôt après un sommeil correct : il doit d'abord rester éveillé un temps minimal, la moitié de son temps avant d'être fatigué (Veiller sans dormir). Un sommeil trop court pour être correct n'impose pas ce délai. La table du sommeil, ci-dessous, donne les deux durées, aux colonnes Avant de pouvoir redormir et Avant d'être fatigué.

Temps avant de pouvoir redormir = temps avant d'être fatigué ÷ 2

Repos	Temps de sommeil	Avant de pouvoir redormir	Avant d'être fatigué
0	18 h	3 h	6 h
1	16 h	4 h	8 h
2	14 h	5 h	10 h
3	12 h	6 h	12 h
4	10 h	7 h	14 h
5	8 h	8 h	16 h
6	7 h 30	8 h 15	16 h 30
7	7 h	8 h 30	17 h
8	6 h 30	8 h 45	17 h 30
9	6 h	9 h	18 h
10	5 h 30	9 h 15	18 h 30
11	5 h	9 h 30	19 h
12	4 h 30	9 h 45	19 h 30
13	4 h	10 h	20 h
14	3 h 30	10 h 15	20 h 30
15	3 h	10 h 30	21 h
16	2 h 30	10 h 45	21 h 30
17	2 h	11 h	22 h
18	1 h 30	11 h 15	22 h 30
19	1 h	11 h 30	23 h
20	aucun	12 h	24 h
21	aucun	12 h	24 h
22	aucun	12 h	24 h
23	aucun	12 h	24 h
24	aucun	12 h	24 h
25	aucun	12 h	24 h
26	aucun	12 h	24 h
27	aucun	12 h	24 h
28	aucun	12 h	24 h
29	aucun	12 h	24 h
30	aucun	12 h	24 h

> **Aucun :** le personnage n'a pas besoin de dormir. On considère qu'il se repose quand il est capable de dormir (son délai Avant de pouvoir redormir écoulé), qu'il est en activité légère depuis le début de son tour précédent et qu'il l'annonce (aucune action requise) : ce repos compte comme un sommeil correct.

Le Fond

Le Fond découle de l'Endurance : le Fond d'un personnage est égal à son Endurance. C'est l'endurance de son corps à l'effort soutenu, lue à sa ligne dans la table du Fond, ci-dessous : la durée d'activité intermédiaire et la durée d'activité lourde qu'il peut fournir dans une journée sans rien risquer.

La colonne Activité intermédiaire donne la durée totale d'activité intermédiaire qu'un personnage peut fournir dans sa journée ; la colonne Activité lourde, la durée totale d'activité lourde. Les deux durées se dépensent séparément ; le reste de la journée se passe en activité légère, qui ne se compte pas. Un sommeil correct rend les deux durées en entier.

Fond	Activité intermédiaire	Activité lourde
0	3 h	1 min
1	4 h	2 min
2	5 h	3 min
3	6 h	5 min
4	7 h	10 min
5	8 h	20 min
6	9 h	30 min
7	10 h	40 min
8	11 h	50 min
9	12 h	1 h
10	12 h	1 h 30
11	12 h	2 h
12	12 h	2 h 30
13	12 h	3 h
14	12 h	3 h 30
15	12 h	4 h
16	12 h	4 h 30
17	12 h	5 h
18	12 h	5 h 30
19	12 h	6 h
20	12 h	6 h 30
21	12 h	7 h
22	12 h	7 h 30
23	12 h	8 h
24	12 h	8 h 30
25	12 h	9 h
26	12 h	9 h 30
27	12 h	10 h
28	12 h	10 h 30
29	12 h	11 h
30	12 h	12 h

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

> *Exemple. Avec une Endurance de 5, la moyenne humaine, un personnage dort 8 heures ; son Fond lui donne jusqu'à 8 heures d'activité intermédiaire mais à peine une vingtaine de minutes d'activité lourde dans sa journée, tout le reste se passant en activité légère. Au pic humain réel (Endurance 9), six heures de sommeil lui suffisent, et son Fond tient 12 heures d'intermédiaire et tout juste une heure de lourde.*

Forcer l'effort

Les durées du Fond donnent ce qu'un personnage peut faire dans sa journée sans danger : tant qu'il reste sous sa durée d'activité intermédiaire et sous sa durée d'activité lourde, il ne risque rien. Le MJ juge au cas par cas ce qui compte dans chaque intensité : le but est de limiter les journées où l'on force trop, pas de chronométrer chaque geste.

Quand un personnage a épuisé l'une de ces durées et continue quand même dans cette intensité, il force sur un corps déjà à bout. Il fait alors un jet de Résistance à l'Épuisement, une première fois au moment où il dépasse la durée, puis régulièrement tant qu'il continue : toutes les heures en activité intermédiaire, toutes les dix minutes en activité lourde. S'il s'arrête puis reprend plus tard, la durée toujours épuisée, il refait un jet aussitôt, puis aux mêmes intervalles : les pauses ne remettent rien à zéro avant le prochain sommeil correct. La difficulté augmente à chaque jet :

Difficulté = 100 + 20 × le nombre de jets déjà faits pour forcer l'effort depuis le dernier sommeil correct

Le premier jet se fait donc à 100, le deuxième à 120, et ainsi de suite ; les jets de veille (Veiller sans dormir) ne comptent pas dans ce total. S'il réussit, le personnage tient jusqu'au prochain jet. S'il échoue, il perd des points de fatigue selon sa marge d'échec ; rien ne l'empêche de continuer, sinon la fatigue elle-même.

Veiller sans dormir

Un personnage peut rester éveillé sans risque pendant son temps avant d'être fatigué, qui dépend de son Repos :

Temps avant d'être fatigué = 24 heures – le temps de sommeil requis

Au-delà, chaque heure d'éveil en plus lui demande un jet de Résistance à l'Épuisement, de plus en plus difficile :

Difficulté = 20 pour la première heure dépassée, +20 par heure suivante

La première heure dépassée demande donc un jet à 20, la deuxième un jet à 40, et ainsi de suite. Ces jets suivent leur propre compte, séparé de celui de Forcer l'effort : un personnage qui force à la fois sur l'éveil et sur ses durées d'activité fait les deux séries de jets. Les heures dormies ne comptent pas comme heures d'éveil, et le compte d'heures dépassées ne repart de zéro qu'après un sommeil correct. S'il réussit, le personnage reste debout jusqu'à l'heure suivante. S'il échoue, il perd des points de fatigue selon sa marge d'échec. Il peut renoncer et dormir dès qu'il le peut ; sinon, la fatigue finit par le faire tomber : arrivé à son maximum en négatif, il s'effondre d'épuisement.

Mouvement

Le Mouvement découle de l'Agilité : le Mouvement d'un personnage est égal à son Agilité. C'est la distance qu'il franchit en un round, soit 6 secondes. Cette distance constitue son mouvement passif : il la parcourt durant son tour sans dépenser d'action, en une ou plusieurs fois, autour de ses actions. Tout mouvement qu'il n'utilise pas durant son tour reste disponible pour ses réactions, jusqu'au début de son prochain tour.

Ce Mouvement se lit dans trois milieux, sur terre, dans l'eau et dans les airs : le personnage a donc un mouvement terrestre, un mouvement aquatique et un mouvement aérien, qui peuvent différer. Sa forme donne l'accès à chaque milieu. Un milieu ouvert se lit au Mouvement plein ; un milieu pénalisé applique un malus au Mouvement, comme un terrain difficile ; un milieu fermé interdit tout déplacement. Un corps humain court sur terre à son Mouvement plein, patauge dans l'eau à 3 de moins et, faute d'ailes, ne vole pas.

Dans la table ci-dessous, la colonne se choisit par l'allure que le personnage adopte, et chaque allure impose son intensité d'activité :

> **Légère, la marche :** la distance franchie d'un pas tranquille, toute la journée sans s'essouffler. Tant qu'un personnage ne dépasse pas cette distance dans le round, il reste en activité légère.
>
> **Intermédiaire, la course :** la distance couverte en course soutenue, pendant des heures avec des pauses. Dès qu'un personnage dépasse sa marche dans un round, il court et passe au moins en activité intermédiaire.
>
> **Lourde, le sprint :** la distance parcourue en sprint, un effort bref à pleine vitesse. Sprinter exige l'action Foncer : sans elle, un personnage ne dépasse jamais sa course dans un round. Sprinter est une activité lourde.

Mouvement	Légère	Intermédiaire	Lourde
0	0 m	0 m	0 m
1	2 m	4 m	10 m
2	3 m	6 m	15 m
3	4 m	8 m	20 m
4	6 m	12 m	30 m
5	8 m	16 m	40 m
6	10 m	20 m	50 m
7	12 m	24 m	60 m
8	14 m	28 m	70 m
9	16 m	32 m	80 m
10	20 m	40 m	100 m
11	30 m	60 m	150 m
12	40 m	80 m	200 m
13	60 m	120 m	300 m
14	80 m	160 m	400 m
15	100 m	200 m	500 m
16	150 m	300 m	750 m
17	200 m	400 m	1 km
18	300 m	600 m	1.5 km
19	400 m	800 m	2 km

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Mouvement	Légère	Intermédiaire	Lourde
20	600 m	1.2 km	3 km
21	800 m	1.6 km	4 km
22	1 km	2 km	5 km
23	1.5 km	3 km	7.5 km
24	2 km	4 km	10 km
25	3 km	6 km	15 km
26	5 km	10 km	25 km
27	10 km	20 km	50 km
28	20 km	40 km	100 km
29	50 km	100 km	250 km
30	100 km	200 km	500 km

Exemple. Avec un Mouvement de 5, un personnage couvre par round 8 m en marche (activité légère), 16 m en course (activité intermédiaire), puis 40 m en sprint (activité lourde), à condition de Foncer.

Foncer

Foncer est une action qui permet au personnage de se déplacer en allure lourde, le sprint, jusqu'au début de son prochain tour. C'est un effort en soi : tant que son effet dure, le personnage est au moins en activité intermédiaire.

En fonçant, le personnage peut faire un jet de la compétence de déplacement qui convient à son milieu pour aller plus vite : Course pour un déplacement terrestre, Natation pour un déplacement aquatique, Vol pour un déplacement aérien. Le jet donne un bonus au Mouvement, lu dans la table ci-dessous à la ligne du plus haut seuil atteint. Jusqu'au début de son prochain tour, le personnage lit toutes ses distances à la ligne de son Mouvement augmenté de ce bonus, quelle que soit la colonne. Avec un Mouvement de 5 et un jet à 180 (+2), il lit la ligne 7 : 12 m en marche, 24 m en course, 60 m en sprint. La distance du round en cours est relue à la nouvelle valeur, et ce qu'il a déjà parcouru ce round s'en décompte.

Jet de déplacement	Bonus au Mouvement
Difficile (120)	+1
Très difficile (180)	+2
Absurde (240)	+3
Quasi impossible (320)	+4
Impossible (400)	+5
Surhumaine (520)	+6
Prodigieuse (640)	+7
Insurmontable (780)	+8
Inimaginable (920)	+9

Rien n'empêche de Foncer tour après tour : c'est la durée d'activité lourde de la journée qui limite le sprint. Un personnage qui fonce à chacun de ses tours peut conserver le dernier jet de déplacement qu'il a fait, ou relancer.

Changer d'allure ou de terrain en chemin

Rien n'oblige à garder la même allure durant tout un round : le personnage passe de l'une à l'autre à sa guise. Quand il change d'allure, on retire tout le mouvement déjà parcouru ce round de la distance de la nouvelle allure : ce qui reste est ce qu'il peut encore parcourir.

Distance restante = nouvelle distance lue – mètres déjà parcourus ce round

S'il ne reste rien, le mouvement du round est épuisé. L'intensité d'activité du round est celle de l'allure la plus exigeante employée.

La même soustraction s'applique chaque fois que la distance lue change en plein déplacement, quand le personnage entre sur un terrain difficile ou en sort, ou quand l'effet de Foncer commence ou s'arrête : on retire les mètres déjà parcourus ce round de la nouvelle distance. S'il a déjà parcouru autant ou plus, son mouvement du round est épuisé.

Exemple. Avec un Mouvement de 5, un personnage court 16 m ou sprinte 40 m par round. S'il court 8 m puis se met à sprinter, en Fonçant, il retire ces 8 m des 40 m du sprint : il peut encore parcourir 32 m. À l'inverse, s'il entre dans la boue d'un terrain Difficile (–2) après 6 m de route, sa course s'y lit au Mouvement 3, soit 8 m, dont il retire les 6 m déjà parcourus : il n'avance plus que de 2 m ce round.

Terrain difficile

Un sol qui gêne la progression, boue, éboulis, sous-bois, neige, décombres ou foule, ralentit le mouvement sans rien coûter d'autre. Le MJ classe le terrain parmi les six types ci-dessous, en le comparant aux exemples, et le personnage applique le malus de la table à la ligne où il lit sa distance, à la colonne de l'allure qu'il adopte : l'inverse de Foncer, qui la fait lire plus haut. Les bonus et les malus au Mouvement s'additionnent : +2 en fonçant et –3 de terrain Éprouvant font –1.

On ne cumule pas plusieurs obstacles : un seul type s'applique, celui qui décrit le mieux l'ensemble du terrain.

Terrain	Mouvement
Dégagé	0
Encombré	–1
Difficile	–2
Éprouvant	–3
Ardu	–4
Impraticable	–5

Dégagé : sol ferme et libre, route, plaine, plancher. Le mouvement se lit normalement.

Encombré : gravats épars, herbes hautes, eau aux chevilles, foule clairsemée. À peine ralenti, il garde presque toute son allure.

Difficile : boue, éboulis, broussailles, neige à mi-mollet. La progression tombe de moitié.

Éprouvant : marécage, pente d'éboulis instable, neige à mi-cuisse, ronciers. Chaque mètre demande un effort.

Ardu : boue profonde, congères, amas de rochers. On n'y gagne que quelques pas par round.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

> **Impraticable :** marécage jusqu'au torse, ronciers inextricables, éboulement. On n'y avance presque plus : pour un corps ordinaire, Mouvement 5 ou moins, c'est l'arrêt.

> *Exemple. Avec un Mouvement de 5, un personnage court 16 m par round en activité intermédiaire. Sur un terrain Difficile, il lit sa distance au Mouvement 3 : 8 m. Sur un terrain Éprouvant, il tombe au Mouvement 2, soit 6 m. Sur un terrain Impraticable, il descend au Mouvement 0 : il ne bouge plus.*

Déplacement dans l'eau

Dans l'eau, le Mouvement se lit sur la même table, avec la compétence Natation pour Foncer. Sans paire de nageoires ni de tentacules, c'est le cas du corps humain, un personnage nage avec –3 au Mouvement, comme le veulent les formes du vivant.

Déplacement dans les airs

Dans les airs, le Mouvement se lit sur la même table, avec la compétence Vol pour Foncer. Seule une forme pourvue d'ailes vole ; sans aile, les airs lui sont fermés et il n'y a pas de mouvement aérien, comme le veulent les formes du vivant.

Chute

Un personnage qui tombe subit les dégâts de l'impact, donnés par la hauteur de la chute dans la table ci-dessous. On lit la plus grande hauteur qui ne dépasse pas celle de la chute : une chute de 10 mètres se lit à la ligne 8 m et inflige 30 dégâts. En dessous de 3 mètres, la chute n'inflige rien.

Les dégâts de chute sont des dégâts contondants, et ils ignorent 100 points de réduction de dégâts de la cible, quel qu'en soit le type d'armure.

Un personnage commence à chuter instantanément, dès qu'il peut tomber. Il effectue ensuite son mouvement de chute à la fin de son tour, et ce mouvement ne s'effectue qu'une seule fois par round. Il descend de 150 mètres au premier round où il commence à chuter, puis de 300 mètres par round, sa vitesse plafonnant à 50 m/s, soit 180 km/h, atteinte après 450 mètres de chute.

Les dégâts suivent l'énergie de l'impact, donc le carré de la vitesse : ils augmentent avec la hauteur, d'abord vite, puis de moins en moins à mesure que l'air freine. À la vitesse maximale, atteinte à 450 mètres, la chute cesse d'accélérer : au-delà, on ne tombe pas plus vite, donc pas plus fort, et les dégâts plafonnent à 500.

Hauteur de chute	Dégâts
3 m	10
5 m	20
8 m	30
12 m	50
16 m	60
20 m	70
25 m	90
30 m	100
40 m	140
50 m	160
60 m	190
80 m	240
100 m	280
130 m	320
160 m	360
200 m	400
250 m	430
300 m	450
400 m	480
450 m et plus	500

Toucher le sol déclenche une réaction : le personnage fait un jet de la compétence Chute, et chaque point du jet à partir de 100 retire un point aux dégâts de la chute.

Réduction des dégâts = résultat du jet de Chute – 100

Un jet de 130 retire ainsi 30 points aux dégâts ; un jet sous 100 ne retire rien. En amortissant ou en roulant au sol, le personnage change une chute brutale en réception maîtrisée. Un personnage hors d'état de réagir, Inconscient par exemple, ne fait pas ce jet et subit les dégâts entiers.

> *Exemple. Une chute de trois cents mètres inflige 450 dégâts. Le personnage obtient 400 à son jet de Chute et en retire 300 : il n'en subit plus que 150. Le même jet annulerait entièrement une chute de cent mètres, qui n'inflige que 280 dégâts.*

Chuter dans l'eau

Tomber dans l'eau plutôt que sur une surface dure amortit la chute, à condition que l'eau soit assez profonde : 5 m suffisent toujours, quelle que soit la hauteur de chute, car l'eau freine d'autant plus fort qu'on la frappe vite. Les dégâts sont alors divisés par deux, après le jet de Chute : on applique d'abord la réduction du jet, puis on divise ce qui reste par deux. Une eau trop peu profonde compte comme un sol dur.

Saut

Le Saut découle de la Force : le Saut d'un personnage est égal à sa Force. C'est la distance qu'il atteint en sautant, donnée par la table ci-dessous. La colonne Avec élan vaut pour un saut pris en pleine course ; la colonne Sans élan, pour un saut à l'arrêt, qui s'élève moitié moins haut. L'élan demande de Foncer et de courir au moins 10 mètres en ligne droite juste avant de sauter, quelle que soit la hauteur du saut. À 5, la moyenne humaine s'élève de 0.5 m sans élan et de 1 m avec ; à 9, le sommet humain réel, 3.5 m et 7 m.

Sauter est une action et un effort à pleine puissance : le round où il saute, le personnage est en activité lourde. La course d'élan compte dans le mouvement du round ; le saut, lui, n'y compte pas. Un saut qui aboutit sur un sol se termine par un simple atterrissage, sans dégâts.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Un personnage dont le saut le laisse en l'air y reste, là où son saut l'a porté. Il peut se laisser tomber quand il le souhaite pendant son tour (aucune action requise) ; s'il ne l'a pas fait avant la fin de son tour, il tombe alors, selon les règles de la Chute.

Saut	Sans élan	Avec élan
0	0 m	0 m
1	0 m	0.1 m
2	0.1 m	0.2 m
3	0.2 m	0.3 m
4	0.3 m	0.5 m
5	0.5 m	1 m
6	1 m	2 m
7	1.5 m	3 m
8	2.5 m	5 m
9	3.5 m	7 m
10	5 m	10 m
11	10 m	20 m
12	15 m	30 m
13	25 m	50 m
14	35 m	70 m
15	50 m	100 m
16	100 m	200 m
17	150 m	300 m
18	250 m	500 m
19	350 m	700 m
20	500 m	1 km
21	1 km	2 km
22	1.5 km	3 km
23	2.5 km	5 km
24	3.5 km	7 km
25	5 km	10 km
26	10 km	20 km
27	15 km	30 km
28	25 km	50 km
29	35 km	70 km
30	50 km	100 km

Au moment de sauter, le personnage peut faire un jet de Saut (aucune action requise) pour aller plus loin. Le jet donne un bonus au Saut, lu dans la table ci-dessous à la ligne du plus haut seuil atteint : le personnage lit alors la table à la ligne de son Saut augmenté de ce bonus. Un jet sous Difficile (120) ne donne aucun bonus.

Jet de Saut	Bonus au Saut
Difficile (120)	+1
Très difficile (180)	+2
Absurde (240)	+3
Quasi impossible (320)	+4
Impossible (400)	+5
Surhumaine (520)	+6
Prodigieuse (640)	+7
Insurmontable (780)	+8
Inimaginable (920)	+9

> *Exemple. Avec un Saut de 5, un personnage s'élève de 1 m en sautant avec élan. Sur un jet de Saut à 180 (+2), il lit la ligne 7 : 3 m. Au sommet humain réel (Saut 9), le même saut sans jet atteint 7 m.*

Saut en longueur

Le personnage peut augmenter son saut uniquement dans la longueur, en consommant son mouvement : chaque mètre de mouvement dépensé ajoute un mètre au saut. Il peut au mieux multiplier la distance du saut par quatre.

> *Exemple. Avec un Saut de 5 et son élan, un personnage saute 1 m. En dépensant 3 m de mouvement, il franchit 4 m en longueur, son maximum (quatre fois 1 m).*

Port

Le Port découle de la Force : le Port d'un personnage est égal à sa Force. Son indice de poids fixe la charge qu'un personnage porte, soulève ou brise. La colonne se détermine par la charge maniée, et la charge impose son intensité d'activité :

> **Légère :** le poids porté ou déplacé sans aucune fatigue, indéfiniment. Tant qu'une charge n'excède pas cette valeur, elle ne coûte aucun effort et laisse le personnage en activité légère.
>
> **Intermédiaire :** le poids manié au prix d'un vrai effort, des heures durant mais avec des pauses. Dès qu'une charge dépasse la colonne Légère, le personnage passe au moins en activité intermédiaire.
>
> **Lourde :** le poids maximal soulevé ou brisé à pleine puissance, le temps d'un seul effort. Mouvoir une charge qui dépasse la colonne Intermédiaire exige l'action Forcer : sans elle, elle reste hors de portée. Le personnage passe alors en activité lourde.

Port	Légère	Intermédiaire	Lourde
0	0 kg	0 kg	0 kg
1	1 kg	2 kg	5 kg
2	2 kg	5 kg	10 kg
3	3 kg	8 kg	20 kg

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Port	Légère	Intermédiaire	Lourde
4	5 kg	15 kg	50 kg
5	10 kg	30 kg	100 kg
6	20 kg	60 kg	200 kg
7	30 kg	100 kg	300 kg
8	50 kg	150 kg	500 kg
9	100 kg	300 kg	1 t
10	1 t	3 t	10 t
11	2 t	6 t	20 t
12	3 t	10 t	30 t
13	5 t	15 t	50 t
14	10 t	30 t	100 t
15	100 t	300 t	1 000 t
16	200 t	600 t	2 000 t
17	300 t	1 000 t	3 000 t
18	500 t	1 500 t	5 000 t
19	1 000 t	3 000 t	10 000 t
20	10 000 t	30 000 t	100 000 t
21	20 000 t	60 000 t	200 000 t
22	30 000 t	100 000 t	300 000 t
23	50 000 t	150 000 t	500 000 t
24	100 000 t	300 000 t	1 000 000 t
25	1 000 000 t	3 000 000 t	10 000 000 t
26	2 000 000 t	6 000 000 t	20 000 000 t
27	3 000 000 t	10 000 000 t	30 000 000 t
28	5 000 000 t	15 000 000 t	50 000 000 t
29	10 000 000 t	30 000 000 t	100 000 000 t
30	100 000 000 t	300 000 000 t	1 000 000 000 t

> *Exemple. Avec un Port de 5, la moyenne humaine, un personnage porte sans fatigue 10 kg en activité légère, manie 30 kg en activité intermédiaire, puis soulève jusqu'à 100 kg le temps d'un effort en activité lourde.*

Forcer

Forcer est une action. Le personnage fait un jet de Prouesse de Force : le jet donne un bonus au Port, lu dans la table ci-dessous à la ligne du plus haut seuil atteint. Jusqu'à la fin du prochain round, il en tire deux effets : il peut mouvoir les charges de sa colonne Lourde ; et pour soulever, briser ou résister à un écrasement, il lit la table à la ligne de son Port augmenté de ce bonus. Un jet sous Difficile (120) ne donne aucun bonus, mais permet tout de même de mouvoir les charges de la colonne Lourde.

Jet de Prouesse de Force	Bonus au Port
Difficile (120)	+1
Très difficile (180)	+2
Absurde (240)	+3
Quasi impossible (320)	+4
Impossible (400)	+5
Surhumaine (520)	+6
Prodigieuse (640)	+7
Insurmontable (780)	+8
Inimaginable (920)	+9

Tirer et pousser

Tirer ou pousser une charge suit le même indice de poids, mais toutes ses valeurs sont multipliées par dix : on tire ou pousse dix fois ce qu'on porterait. Les intensités imposées et l'action Forcer pour la colonne Lourde s'appliquent comme au soulevé. Ainsi un Port de 9, sommet humain réel, soulève une tonne à pleine puissance mais en tire ou pousse dix.

Écrasement

Une masse trop lourde qui s'abat sur un personnage, ou sous laquelle il est coincé, l'écrase. On compare la masse à sa colonne Lourde : tant qu'elle n'excède pas ce qu'il lève à pleine puissance, il la supporte sans dégâts, quitte à rester bloqué. Au-delà, on cherche le Port requis, le plus petit Port dont la colonne Lourde atteint la masse, et chaque point d'écart inflige 40 dégâts :

Dégâts par round = 40 × (Port requis − Port du personnage)

Ces dégâts tombent une première fois dès l'écrasement, puis à la fin de chacun de ses tours tant qu'il reste pris. À chaque fois, il peut faire un jet de Prouesse de Force (aucune action requise) : le bonus au Port que donne son jet, lu dans la table de Forcer, efface autant de points d'écart, et les dégâts du round retombent de 40 par point effacé.

> *Exemple. Avec un Port de 5, un personnage lève 100 kg à pleine puissance (ligne 5 de la colonne Lourde). Pris sous un bloc d'une tonne, que seul un Port de 9 soulèverait, il est dépassé de quatre points, soit 160 dégâts. S'il atteint Très difficile (180) à son jet de Prouesse de Force, il en efface deux et n'en subit plus que 80 ce round-là.*

Lancer

Le Lancer découle de la Force : le Lancer d'un personnage est égal à sa Force. La table ci-dessous en tire un multiplicateur, qui multiplie les portées des armes que les muscles du porteur propulsent, aussi bien les armes de jet que les arcs. Chez la moyenne humaine (Lancer 5), les portées des armes se lisent telles quelles (×1) ; au sommet humain réel (Lancer 9), elles triplent (×3) : c'est l'écart réel entre un lancer ordinaire et un record du monde.

Le multiplicateur ne s'applique qu'aux armes que le corps propulse. Une arme à Propulsion mécanique garde ses portées inchangées, quel que soit le tireur.

Lancer	Portées de lancer et de tir
0	×0

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Lancer	Portées de lancer et de tir
1	×0.2
2	×0.4
3	×0.6
4	×0.8
5	×1
6	×1.5
7	×2
8	×2.5
9	×3
10	×5
11	×7
12	×10
13	×20
14	×30
15	×50
16	×70
17	×100
18	×200
19	×300
20	×500
21	×700
22	×1 000
23	×2 000
24	×3 000
25	×5 000
26	×7 000
27	×10 000
28	×20 000
29	×30 000
30	×50 000

Exemple. Une dague se lance à 5/10 m. Avec un Lancer de 9 (×3), elle porte 15/30 m ; avec un Lancer de 12 (×10), 50/100 m. Un Lancer de 0 (×0) ne lance rien, et un fusil tire à la même distance quel que soit le tireur.

RETENIR SON SOUFFLE

L'Apnée découle de l'Endurance : l'Apnée d'un personnage est égale à son Endurance. C'est la durée pendant laquelle il retient sa respiration. À l'inverse du Mouvement et du Port, la colonne ne se choisit pas, elle se subit : l'apnée se lit à la colonne de l'intensité d'activité du moment, et un effort plus intense la raccourcit, car plus le corps s'active, plus il brûle d'oxygène.

Retenir son souffle coûte une action, le temps de bloquer sa respiration. Le personnage tient ensuite la durée que lui donne son Apnée, lue à la colonne de l'intensité d'activité qu'il fournit pendant ce temps.

Apnée	Légère	Intermédiaire	Lourde
0	moins de 6 s	0 s	0 s
1	6 s	moins de 6 s	0 s
2	12 s	6 s	moins de 6 s
3	18 s	12 s	6 s
4	30 s	18 s	12 s
5	1 min	30 s	18 s
6	2 min	1 min	30 s
7	3 min	2 min	1 min
8	5 min	3 min	2 min
9	10 min	5 min	3 min
10	20 min	10 min	5 min
11	30 min	20 min	10 min
12	1 h	30 min	20 min
13	2 h	1 h	30 min
14	3 h	2 h	1 h
15	5 h	3 h	2 h
16	10 h	5 h	3 h
17	1 jour	10 h	5 h
18	2 jours	1 jour	10 h
19	3 jours	2 jours	1 jour
20	5 jours	3 jours	2 jours
21	10 jours	5 jours	3 jours
22	20 jours	10 jours	5 jours
23	1 mois	20 jours	10 jours
24	2 mois	1 mois	20 jours
25	3 mois	2 mois	1 mois
26	5 mois	3 mois	2 mois
27	10 mois	5 mois	3 mois
28	illimitée	10 mois	5 mois
29	illimitée	illimitée	10 mois
30	illimitée	illimitée	illimitée

Légère : au repos ou en activité légère, le souffle se garde le plus longtemps.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

> **Intermédiaire :** sous une activité intermédiaire, qu'il porte une charge, coure ou peine, la même apnée fond déjà de beaucoup.
>
> **Lourde :** en activité lourde, lorsqu'il force, sprinte ou se bat, le souffle file au plus vite.

> *Exemple. Avec une Apnée de 5, un personnage retient son souffle 1 minute au repos en activité légère, 30 secondes sous un effort modéré en activité intermédiaire, puis 18 secondes en plein combat en activité lourde.*

En bloquant sa respiration, le personnage peut faire un jet d'Apnée (aucune action requise). Le jet donne un bonus à l'Apnée, lu dans la table ci-dessous à la ligne du plus haut seuil atteint : pour toute la durée de ce souffle, le personnage lit la table à la ligne de son Apnée augmentée de ce bonus. Un jet sous Difficile (120) ne donne aucun bonus.

Jet d'Apnée	Bonus à l'Apnée
Difficile (120)	+1
Très difficile (180)	+2
Absurde (240)	+3
Quasi impossible (320)	+4
Impossible (400)	+5
Surhumaine (520)	+6
Prodigieuse (640)	+7
Insurmontable (780)	+8
Inimaginable (920)	+9

Alterner entre deux activités en apnée

Rien n'oblige à garder la même intensité durant toute une apnée : le personnage passe de l'une à l'autre à sa guise. Le souffle reste une réserve unique, que chaque intensité épuise plus ou moins vite. On la suit en fractions :

Part consommée = temps passé dans l'intensité ÷ durée maximale de la colonne

Chaque part consommée se reporte à l'identique sur les autres colonnes, et le souffle est épuisé quand la somme des parts atteint le tout.

> *Exemple. Avec une Apnée de 10, un personnage tient 20 minutes en activité légère, 10 en intermédiaire et 5 en lourde. Une minute en activité lourde lui en coûte le cinquième, soit 4 minutes d'activité légère (un cinquième de 20). En se calmant, il ne lui reste plus que 16 minutes d'apnée légère.*

Suffocation

Privé d'air, étranglé, noyé ou enfermé sans oxygène, un personnage suffoque. La suffocation est subie de force, en pleine détresse, là où l'apnée mesure le souffle retenu de plein gré : un personnage dont l'apnée s'épuise sans qu'il retrouve d'air se met aussitôt à suffoquer. Retrouver de l'air met fin à la suffocation.

La Suffocation découle de l'Endurance : la Suffocation d'un personnage est égale à son Endurance. Le personnage résiste un nombre de rounds égal à sa Suffocation : le décompte part de sa Suffocation et baisse de 1 par round. À 0, il sombre dans l'Inconscience ; inconscient, le décompte poursuit sa chute au même rythme, et le personnage meurt lorsqu'il atteint l'opposé de sa Suffocation.

> *Exemple. Avec une Suffocation de 10, un personnage lutte 10 rounds avant de sombrer dans l'Inconscience, puis tient 10 rounds encore, jusqu'à –10, avant de mourir. Un round durant 6 secondes, c'est une minute de résistance, puis une minute de sursis.*

Pression aquatique

La Pression découle de l'Endurance : la Pression d'un personnage est égale à son Endurance. C'est la profondeur qu'il supporte, donnée par la table ci-dessous. La colonne se détermine par la profondeur où il se trouve, et la profondeur impose son intensité d'activité :

> **Légère :** la profondeur supportée indéfiniment. Tant que le personnage ne descend pas plus bas, la pression le laisse en activité légère.
>
> **Intermédiaire :** la profondeur supportée au prix d'un vrai effort, de longues heures durant. Plus bas que sa profondeur Légère, le personnage passe au moins en activité intermédiaire.
>
> **Lourde :** la profondeur maximale que le corps supporte, à pleine puissance. Plus bas que sa profondeur Intermédiaire, le personnage passe en activité lourde.

Pression	Légère	Intermédiaire	Lourde
0	0 m	0 m	0 m
1	0.2 m	0.4 m	1 m
2	0.4 m	1 m	2 m
3	0.6 m	1.6 m	4 m
4	1 m	3 m	10 m
5	2 m	6 m	20 m
6	4 m	12 m	40 m
7	6 m	20 m	60 m
8	10 m	30 m	100 m
9	20 m	60 m	200 m
10	200 m	600 m	2 km
11	400 m	1.2 km	4 km
12	600 m	2 km	6 km
13	1 km	3 km	10 km
14	2 km	6 km	20 km
15	20 km	60 km	200 km
16	40 km	120 km	400 km
17	60 km	200 km	600 km
18	100 km	300 km	1 000 km
19	200 km	600 km	2 000 km
20	2 000 km	6 000 km	20 000 km
21	4 000 km	12 000 km	40 000 km
22	6 000 km	20 000 km	60 000 km
23	10 000 km	30 000 km	100 000 km

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Pression	Légère	Intermédiaire	Lourde
24	20 000 km	60 000 km	200 000 km
25	200 000 km	600 000 km	2 000 000 km
26	400 000 km	1 200 000 km	4 000 000 km
27	600 000 km	2 000 000 km	6 000 000 km
28	1 000 000 km	3 000 000 km	10 000 000 km
29	2 000 000 km	6 000 000 km	20 000 000 km
30	20 000 000 km	60 000 000 km	200 000 000 km

La profondeur Lourde est la limite du corps : plus bas, le poids de l'eau écrase le personnage. On cherche alors sa Pression requise : la plus petite Pression dont la profondeur Lourde atteint celle où il se trouve. Chaque point d'écart lui inflige 40 dégâts, comme un Écrasement : une première fois quand il passe sous sa limite, puis à la fin de chacun de ses tours suivants tant qu'il reste à cette profondeur. La Pression requise suit la profondeur du personnage : remonter réduit les dégâts, et remonter au-dessus de sa profondeur Lourde y met fin.

Dégâts par round = 40 × (Pression requise – Pression du personnage)

> *Exemple. Avec une Pression de 5, un personnage nage sans effort jusqu'à 2 m de fond, passe en activité intermédiaire jusqu'à 6 m, puis en activité lourde jusqu'à 20 m, sa limite. À 45 m, il faudrait une Pression de 7 (60 m) : avec deux points d'écart, il subit 80 dégâts en descendant, puis autant à la fin de chacun de ses tours tant qu'il reste à cette profondeur. Avec une Pression de 13, la fosse la plus profonde de l'océan (10 km) est à sa portée, à pleine puissance.*

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.5 Points de formation

Les points de formation, ou PF, paient la progression. L'essentiel de ce qui définit un personnage s'acquiert en PF : ses caractéristiques, ses compétences, ses formations. Le développement intérieur forge le Nen, les points d'avantage paient les avantages ; les PF forgent le corps, le savoir et les compétences.

Un personnage gagne des PF au fil de son entraînement et de ses aventures, puis les investit librement. À la création, il reçoit un capital de PF qui fixe ce qu'il est au départ. Ensuite, chaque point gagné se dépense aussitôt ou s'épargne pour un progrès plus coûteux.

Niveau

Le total de PF gagné marque le niveau. Tous les 100 PF, le personnage franchit un niveau.

Niveau = ⌈ *PF* ÷ *100* ⌉

Points de formation	Niveau
1 à 100	1
101 à 200	2
201 à 300	3
301 à 400	4
401 à 500	5
501 à 600	6
601 à 700	7
701 à 800	8
801 à 900	9
901 à 1 000	10

Et ainsi de suite, 100 points par niveau, sans plafond.

Développer une compétence

Hausser une compétence se paie en PF par tranches de 5 : chaque tranche de 5 PF ajoute 20 à sa base.

Amélioration	Effet	Coût
Base de compétence	+20 à la base	5 PF

Par niveau, un personnage ne peut pas consacrer plus de 5 PF à une même compétence : aucune ne progresse donc de plus de 20 par niveau. Ce rythme se combine aux plafonds de formation de sa classe, qui bornent la part de PF investie dans chaque champ.

Vitesse d'apprentissage

L'Éclat commande l'allure à laquelle un personnage gagne ses points de formation : à effort égal, le plus doué progresse plus vite et avance encore longtemps après que l'autre a touché son plafond.

On lit la cadence ainsi : à la ligne de son Éclat et dans la colonne de son palier actuel, un personnage qui s'entraîne gagne dix PF par période indiquée. Le départ est rapide, puis la cadence ralentit régulièrement jusqu'à un sommet qui ne se conquiert qu'après des décennies ; le tiret marque la fin du chemin, là où le talent ne mène pas plus loin.

Éclat	Points de formation					
	Niveau 1-3	Niveau 4-6	Niveau 7-9	Niveau 10-12	Niveau 13-15	Niveau 16-18
0	10/trimestre	10/semestre	10/an	10/décennie	–	–
5	10/mois	10/trimestre	10/semestre	10/an	10/décennie	–
10	10/semaine	10/mois	10/trimestre	10/semestre	10/an	10/décennie
15	10/jour	10/semaine	10/mois	10/trimestre	10/semestre	10/an
20	10/demi-journée	10/jour	10/semaine	10/mois	10/trimestre	10/semestre
25	10/heure	10/demi-journée	10/jour	10/semaine	10/mois	10/trimestre
30	10/minute	10/heure	10/demi-journée	10/jour	10/semaine	10/mois
35	instantané	10/minute	10/heure	10/demi-journée	10/jour	10/semaine
40	instantané	instantané	10/minute	10/heure	10/demi-journée	10/jour
45	instantané	instantané	instantané	10/minute	10/heure	10/demi-journée
50	instantané	instantané	instantané	instantané	10/minute	10/heure

Au-delà du palier 16-18, la cadence continue de la même façon, perdant un cran tous les trois niveaux.

Au fil du temps

Le tableau précédent donne la cadence ; celui-ci en montre le fruit, pour qui s'entraîne chaque jour sans relâche : le niveau atteint selon l'Éclat et le temps d'entraînement, compté depuis le début de la formation (vers dix ans, d'ordinaire).

Éclat	Niveau												
	1 mois	2 mois	3 mois	6 mois	1 an	2 ans	3 ans	5 ans	10 ans	20 ans	30 ans	50 ans	100 ans
0	1	1	1	1	1	1	2	2	4	6	7	9	10

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Éclat	Niveau												
	1 mois	2 mois	3 mois	6 mois	1 an	2 ans	3 ans	5 ans	10 ans	20 ans	30 ans	50 ans	100 ans
5	1	1	1	1	2	3	4	4	6	8	10	12	13
10	1	1	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	16
15	4	4	4	6	7	8	9	10	12	14	16	18	19
20	5	7	7	8	10	11	12	13	15	17	19	21	22
25	8	10	10	11	13	14	15	16	18	20	22	24	25
30	11	13	13	14	16	17	18	19	21	23	25	27	28
35	14	16	16	17	19	20	21	22	24	26	28	30	31
40	17	19	19	20	22	23	24	25	27	29	31	33	34
45	20	22	22	23	25	26	27	28	30	32	34	36	37
50	23	25	25	26	28	29	30	31	33	35	37	39	40

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.6 Compétences

Les compétences mesurent ce qu'un personnage sait faire. Chacune repose sur une caractéristique et relève d'un ou plusieurs groupes.

Difficulté

La plupart des actions réussissent sans jet. Quand l'issue est incertaine, le MJ demande un test et lui fixe une difficulté : le seuil à atteindre ou dépasser. Le joueur lance, ajoute la caractéristique et la compétence, puis compare le total au seuil. Le test réussit si le total atteint le seuil, échoue sinon.

Le MJ fixe la difficulté en jugeant la tâche d'après l'échelle ci-dessous. Chaque palier réclame plus de maîtrise.

Le seuil 0 correspond au minimum humain moyen : ce que n'importe qui réussit avec ses connaissances communes, comme une addition à deux chiffres, sans jet. Il ne couvre que les actions à la portée de tous. Une compétence spécialisée comme le crochetage en sort : sans l'avoir apprise, un personnage ne fait rien, même devant la serrure la plus simple. On sait tous compter, pas tous crocheter.

Difficulté	Seuil
Triviale	0
Très facile	20
Facile	40
Moyenne	80
Difficile	120
Très difficile	180
Absurde	240
Quasi impossible	320
Impossible	400
Surhumaine	520
Prodigieuse	640
Insurmontable	780
Inimaginable	920

Les seuils suivent une progression régulière : le pas s'élargit par multiples de 20 en sautant chaque centaine, chaque incrément servant pour deux paliers consécutifs.

$$I_k = 20 \times \lfloor (5k - 1) / 4 \rfloor$$

Chaque palier de l'échelle recouvre un ordre d'action distinct :

> **Triviale (0) :** actions ordinaires que presque n'importe qui accomplit sans y penser : monter un escalier deux marches à la fois, entendre un bruit fort. Le MJ ne demande quasiment jamais de jet, sauf circonstances inhabituelles.
>
> **Très facile (20) :** actions familières à tous, comme se rappeler une chanson. Même un novice y parvient d'ordinaire en deux ou trois tentatives.
>
> **Facile (40) :** un peu de méthode suffit ; on réussit de façon fiable avec un minimum de pratique.
>
> **Moyenne (80) :** un peu de connaissance ou d'expérience est requis pour réussir régulièrement, comme crocheter une serrure simple ou venir à bout d'un rhume tenace.
>
> **Difficile (120) :** très ardu pour une personne ordinaire ; il faut de réelles capacités ou une chance peu commune, comme escalader un mur sans aide ou jongler à un niveau de cirque.
>
> **Très difficile (180) :** limite supérieure de ce qu'une personne normale peut espérer franchir : marcher sur un câble en hauteur, ou exécuter des numéros de trapèze à risquer sa vie.
>
> **Absurde (240) :** seuls les plus grands ou les êtres incroyablement doués y réussissent avec une certaine régularité, comme retenir une page entière après une seule lecture.
>
> **Quasi impossible (320) :** même les meilleurs au monde les trouvent très ardues et échouent le plus souvent, comme attraper une mouche avec une paire de baguettes, les yeux bandés.
>
> **Impossible (400) :** à la lisière du réel, ces actions restent miraculeuses, mais au moins physiquement concevables.
>
> **Surhumaine (520) :** actions qui défient la logique : la compétence seule n'y suffit plus, il faut des aptitudes qui dépassent l'humain.
>
> **Prodigieuse (640) :** tenues pour irréalisables, comme courir cent mètres en deux secondes ; aucune maîtrise ordinaire n'y suffit, seule une capacité proprement surhumaine les permet.
>
> **Insurmontable (780) :** ces actions frôlent l'extrême sommet ; même les êtres les plus exceptionnels n'y accèdent presque jamais.
>
> **Inimaginable (920) :** aucune de ces actions n'appartient au réel ; chevaucher un rayon de lumière en est un exemple. Comme les précédentes, nulle maîtrise n'y suffit : il faut une capacité surnaturelle.

Champ martial

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Initiative	Agilité	Physique	●●●●●	
Armes de mêlée	Dextérité	Physique, Attaque	●●●●○	
Armes de jet	Dextérité	Physique, Attaque	●●●●○	
Armes de trait	Dextérité	Physique, Attaque	●●●●○	
Armes à feu	Dextérité	Physique, Attaque	●●●●○	
Parade	Dextérité	Physique, Défense	●●●●○	
Esquive	Agilité	Physique, Défense	●●●●○	
Port d'Armure	Endurance	Physique	●●●○○	

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

CHAMP ATHLÉTIQUE

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Course	Agilité	Physique, Mouvement	●●●●○	
Saut	Force	Physique, Mouvement	●●●○○	
Natation	Agilité	Physique, Mouvement	●●○○○	
Escalade	Agilité	Physique, Mouvement	●●●○○	
Équilibre	Agilité	Physique	●●○○○	
Contorsion	Agilité	Physique	●●●●○	
Chute	Agilité	Physique	●●●○○	
Lutte	Force	Physique	●●●●○	
Prouesse de Force	Force	Physique	●●●○○	
Apnée	Endurance	Physique	●○○○○	
Vol	Agilité	Physique, Mouvement	●●●○○	Non

CHAMP VITAL

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Résistance à la Maladie et au Poison	Endurance	Physique	●●●○○	
Résistance à l'Environnement	Endurance	Physique	●●○○○	
Résistance à l'Épuisement	Endurance	Physique	●●●●○	
Résistance à la Douleur	Volonté	Mental	●●●●●	
Résistance à la Peur	Volonté	Mental	●●●●○	
Résistance à l'Influence	Volonté	Mental	●●●●○	

CHAMP SOCIAL

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Persuasion	Charisme	Social, Vocal	●●●○○	
Rhétorique	Charisme	Social, Mental, Vocal	●○○○○	
Négociation	Charisme	Social, Vocal	●●○○○	
Tromperie	Charisme	Social, Vocal	●●●○○	
Séduction	Charisme	Social, Vocal	●●○○○	
Intimidation	Présence	Social, Vocal	●●●○○	
Commandement	Présence	Social, Vocal	●●○○○	

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Pédagogie	Charisme	Social, Mental, Vocal	●○○○○	
Relation	Charisme	Social, Vocal	●●○○○	
Étiquette	Érudition	Social, Mental, Vocal	●○○○○	
Style	Présence	Social	●○○○○	

CHAMP INTELLECTUEL

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Histoire	Érudition	Mental	●○○○○	
Archéologie	Érudition	Mental	●○○○○	
Géographie	Érudition	Mental	●○○○○	
Cartographie	Logique	Mental	●●○○○	
Économie	Érudition	Mental	●○○○○	
Estimation	Érudition	Mental	●●○○○	
Politique	Érudition	Mental	●○○○○	
Droit	Érudition	Mental	●○○○○	
Langues	Érudition	Mental	●●○○○	
Astronomie	Érudition	Mental	○○○○○	
Architecture	Érudition	Mental	●○○○○	
Géologie	Érudition	Mental	○○○○○	
Biologie	Érudition	Mental	●○○○○	
Faune	Érudition	Mental	●○○○○	
Flore	Érudition	Mental	●○○○○	
Météorologie	Érudition	Mental	●○○○○	
Mémorisation	Érudition	Mental	●●○○○	
Occultisme	Érudition	Mental	●○○○○	
Théologie	Érudition	Mental	○○○○○	
Médecine	Érudition	Physique, Mental	●●●○○	
Enquête	Logique	Mental	●●●○○	
Psychologie	Érudition	Mental	●●○○○	
Perspicacité	Instinct	Mental	●●●○○	
Tactique	Logique	Mental	●●○○○	
Jeu d'argent	Logique	Mental	●○○○○	
Jeux de stratégie	Logique	Mental	●○○○○	

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

CHAMP NATUREL

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Survie	Instinct	Physique, Mental	●●●○○	
Pistage	Instinct	Physique, Mental	●●○○○	
Chasse	Instinct	Physique, Mental	●○○○○	
Pêche	Instinct	Physique	●○○○○	
Dressage	Instinct	Physique	●○○○○	
Élevage	Érudition	Physique, Mental	○○○○○	
Agriculture	Érudition	Physique, Mental	○○○○○	

CHAMP SENSORIEL

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Vue	Perception	Sensoriel	●●●○○	
Ouïe	Perception	Sensoriel	●●●○○	
Odorat	Perception	Sensoriel	●○○○○	
Goût	Perception	Sensoriel	●○○○○	
Toucher	Perception	Sensoriel	●○○○○	
Chémesthésie	Perception	Sensoriel	○○○○○	
Chronoception	Instinct	Sensoriel	○○○○○	
Équilibrioception	Instinct	Sensoriel	○○○○○	
Intéroception	Instinct	Sensoriel	○○○○○	
Nociception	Instinct	Sensoriel	○○○○○	
Proprioception	Instinct	Sensoriel	●○○○○	
Thermoception	Perception	Sensoriel	○○○○○	
Séismoréception	Perception	Sensoriel	●○○○○	
Magnétoréception	Perception	Sensoriel	○○○○○	
Écholocation	Perception	Sensoriel	●○○○○	
Vision polarisée	Perception	Sensoriel	○○○○○	
Vision ultraviolette	Perception	Sensoriel	○○○○○	
Infrasons et ultrasons	Perception	Sensoriel	○○○○○	
Baroréception	Instinct	Sensoriel	○○○○○	
Électroréception	Perception	Sensoriel	○○○○○	Non
Détection infrarouge	Perception	Sensoriel	●○○○○	Non
Ligne latérale	Perception	Sensoriel	○○○○○	Non

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Hygroréception	Perception	Sensoriel	○○○○○	Non

CHAMP TECHNIQUE

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Mécanique	Logique	Physique, Mental	●●○○○	
Électronique	Logique	Physique, Mental	●●○○○	
Programmation	Logique	Mental	●○○○○	
Cybersécurité	Logique	Mental	●○○○○	
Réseaux & télécoms	Logique	Mental	●○○○○	
Cryptographie	Logique	Mental	●○○○○	
Chimie	Érudition	Physique, Mental	●○○○○	
Pharmacologie	Érudition	Physique, Mental	●○○○○	
Explosifs	Érudition	Physique, Mental	●●○○○	

CHAMP TRANSPORT

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Conduite	Dextérité	Physique	●●●○○	
Navigation	Dextérité	Physique	●○○○○	
Pilotage	Dextérité	Physique	●○○○○	
Équitation	Agilité	Physique	●○○○○	
Glisse	Agilité	Physique, Mouvement	●○○○○	

CHAMP FURTIF

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Discrétion	Agilité	Physique	●●●○○	
Camouflage	Dextérité	Physique	●●○○○	
Filature	Perception	Physique, Mental	●●○○○	
Escamotage	Dextérité	Physique	●●○○○	
Crochetage	Dextérité	Physique	●●●○○	
Pièges	Dextérité	Physique, Mental	●●○○○	

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Déguisement	Dextérité	Physique	●●○○○	
Contrefaçon	Dextérité	Physique	●○○○○	

Champ artisanal

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Forge / Métallurgie	Dextérité	Physique	●○○○○	
Travail du bois	Dextérité	Physique	○○○○○	
Travail de la pierre	Dextérité	Physique	○○○○○	
Textile	Dextérité	Physique	○○○○○	
Travail du cuir	Dextérité	Physique	○○○○○	
Poterie	Dextérité	Physique	○○○○○	
Verre	Dextérité	Physique	○○○○○	
Joaillerie	Dextérité	Physique	○○○○○	
Cuisine	Dextérité	Physique	●○○○○	
Brasserie & distillation	Érudition	Physique, Mental	○○○○○	
Parfumerie	Érudition	Physique, Mental	○○○○○	
Calligraphie	Dextérité	Physique	○○○○○	

Champ artistique

Compétence	Caractéristique	Groupes	Utilité	Accessible
Peinture & dessin	Imagination	Physique	●○○○○	
Écriture	Imagination	Mental	●○○○○	
Conte / Narration	Charisme	Social, Vocal, Sonore	●○○○○	
Musique	Imagination	Physique, Sonore	●○○○○	
Chant	Charisme	Physique, Social, Vocal, Sonore	●○○○○	
Danse	Agilité	Physique	●○○○○	
Personnification	Charisme	Social, Physique, Vocal	●●○○○	

Groupes

Chaque compétence porte un ou plusieurs groupes. Un effet peut frapper un groupe entier d'un coup (« –X aux compétences Physique ») au lieu d'énumérer les compétences une à une. Les quatre premiers sont les grandes natures d'une action, les suivants affinent ce découpage.

> **Physique :** ce qui sollicite le corps et ses gestes.
>
> **Sensoriel :** ce qui passe par les sens et la perception.
>
> **Mental :** ce qui demande de savoir, de raisonner ou de se concentrer.
>
> **Social :** ce qui agit sur autrui.
>
> **Vocal :** ce qui exige d'utiliser ses cordes vocales.
>
> **Sonore :** ce dont le son est le produit même, comme un récit, une musique ou un chant ; sans effet là où le son ne porte pas.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

> **Mouvement :** ce qui consiste à se déplacer par son propre corps.
>
> **Attaque :** ce qui sert à frapper une cible avec une arme.
>
> **Défense :** ce qui sert à parer ou esquiver une attaque.

Champ Martial

Initiative

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Vivacité de réaction qui décide qui agit en premier quand un affrontement éclate. Permet de dégainer avant un adversaire ou de réagir à une embuscade une fraction de seconde avant les autres.

Armes de mêlée

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique, Attaque

Frapper au corps à corps, une arme en main ou à mains nues. Pour enchaîner les passes d'épée dans un duel ou placer son poing au bon endroit dans une rixe.

Armes de jet

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique, Attaque

Lancer avec précision couteaux, javelots, haches et autres projectiles. Pour clouer une cible d'un couteau bien placé ou abattre une sentinelle avant l'alerte.

Armes de trait

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique, Attaque

Tirer à l'arc et à l'arbalète. Pour viser un garde depuis un toit ou décocher une flèche à travers une meurtrière étroite.

Armes à feu

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique, Attaque

Manier tout ce qui tire à la poudre, du pistolet de poing au fusil lourd. Pour placer un tir précis sous la pression ou arroser une position retranchée.

Parade

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique, Défense

Bloquer ou dévier une attaque avec une arme ou un bouclier. Pour arrêter net une lame sur sa garde ou détourner un coup de massue.

Esquive

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique, Défense

Échapper à une attaque par un déplacement vif du corps. Pour se jeter hors de la trajectoire d'une balle ou pivoter sous le tranchant d'une épée.

Port d'Armure

Caractéristique : Endurance
Groupes : Physique

Porter une armure et s'y mouvoir sans entrave : en supporter le poids, garder ses gestes et son souffle. Plus la protection est lourde, plus il faut de métier pour ne pas être ralenti ni essoufflé sous la charge.

Champ Athlétique

Course

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique, Mouvement

Vitesse de pointe et endurance à la foulée. Pour distancer un poursuivant dans une ruelle ou tenir un rythme soutenu sur de longues distances.

Saut

Caractéristique : Force
Groupes : Physique, Mouvement

Franchir une distance ou une hauteur d'un bond. Pour passer d'un toit à l'autre ou bondir par-dessus un fossé.

Natation

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique, Mouvement

Se déplacer et se maintenir dans l'eau. Pour traverser une rivière au courant fort ou plonger récupérer un objet au fond.

Escalade

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique, Mouvement

Gravir parois, murs et surfaces verticales. Pour remonter une falaise à mains nues ou atteindre une fenêtre en façade.

Équilibre

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Rester stable sur un appui étroit ou instable. Pour traverser une poutre au-dessus du vide ou garder ses appuis sur un sol qui tangue.

Contorsion

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Souplesse pour se plier et se faufiler. Pour se glisser entre les barreaux d'une grille ou s'extraire de liens trop serrés.

Chute

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Amortir un impact pour en réduire ou annuler les dégâts. Pour rouler à la réception d'un saut ou survivre à une chute de plusieurs étages.

Lutte

Caractéristique : Force
Groupes : Physique

Empoigner, projeter, étrangler et immobiliser au corps à corps. Pour plaquer un adversaire au sol ou l'étrangler jusqu'à l'inconscience à mains nues.

Prouesse de Force

Caractéristique : Force
Groupes : Physique

Pure puissance musculaire pour soulever, briser, plier ou forcer. Pour soulever une porte de fer tombée ou tordre les barreaux d'une cellule.

Apnée

Caractéristique : Endurance
Groupes : Physique

Retenir sa respiration et fonctionner sans air. Pour traverser un bassin immergé ou tenir dans une pièce envahie par les gaz.

Vol

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique, Mouvement

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Se mouvoir dans les airs et s'y diriger : prendre de l'altitude, virer, se poser sans dommage. Hors de portée d'un corps humain ordinaire, ce déplacement suppose un moyen de voler, une aile, une aura ou un appareil.

Champ Vital

Résistance à la Maladie et au Poison

Caractéristique : Endurance
Groupes : Physique

Neutraliser un agent étranger qui pénètre l'organisme, vivant ou chimique. Pour surmonter une infection de plaie, survivre à un repas empoisonné ou tenir debout après une morsure venimeuse. Le corps l'oppose à la virulence du germe comme du poison pour savoir si le mal prend ou s'il en vient à bout.

Résistance à l'Environnement

Caractéristique : Endurance
Groupes : Physique

Endurer les conditions d'un milieu hostile subies du dehors : froid, chaleur, altitude, noyade. Pour traverser un désert brûlant ou survivre une nuit en haute montagne sans abri.

Résistance à l'Épuisement

Caractéristique : Endurance
Groupes : Physique

Tenir bon quand le corps épuise ses réserves. C'est elle qu'on teste pour pousser l'effort au-delà de ce qu'on soutient dans la journée, rester éveillé quand le sommeil manque, ou endurer la faim et la soif, sans sombrer dans la Fatigue.

Résistance à la Douleur

Caractéristique : Volonté
Groupes : Mental

Garder ses moyens malgré la souffrance d'une blessure. Pour serrer les dents sous une plaie atroce, ne pas s'évanouir sous le choc ou continuer à agir malgré tout. C'est elle qu'on teste lorsqu'une blessure menace de faire tomber Inconscient.

Résistance à la Peur

Caractéristique : Volonté
Groupes : Mental

Garder ses moyens devant un danger présent qui déclenche la peur. Pour ne pas se figer face à un prédateur, tenir sa position quand tout pousse à fuir ou surmonter une frayeur soudaine.

Résistance à l'Influence

Caractéristique : Volonté
Groupes : Mental

Ne pas plier face à qui cherche à le faire céder par la parole. Pour résister à une persuasion habile, repousser une tentation ou tenir bon sous l'intimidation. Elle décide si la pression prend, sans démasquer le menteur, ce qui reste affaire de Perspicacité.

Champ Social

Persuasion

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Vocal

Amener autrui à adhérer par des arguments sincères. Pour rallier un témoin réticent ou convaincre un garde de fermer les yeux.

Rhétorique

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Mental, Vocal

Convaincre une assemblée par un discours construit et éloquent. Pour emporter l'adhésion d'une foule ou retourner une salle d'audience.

Négociation

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Vocal

Marchander et trouver un accord avantageux. Pour faire baisser un prix au marché noir ou conclure une trêve entre deux camps.

Tromperie

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Vocal

Mentir, bluffer et faire passer le faux pour le vrai : l'acte de parole, dans l'instant. Pour lâcher un alibi crédible sous les questions ou bluffer une main perdante. Tenir dans la durée l'identité d'un autre, ses manières et sa voix, relève de la Personnification.

Séduction

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Vocal

Charmer et attiser le désir ou l'affection. Pour détourner l'attention d'une cible ou gagner la confiance intime d'un informateur.

Intimidation

Caractéristique : Présence
Groupes : Social, Vocal

Plier autrui par la menace, la peur ou la seule présence. Pour faire reculer une bande de voyous ou arracher des aveux par la pression.

Commandement

Caractéristique : Présence
Groupes : Social, Vocal

Diriger, galvaniser et faire obéir un groupe en temps réel. Pour tenir une troupe au combat ou coordonner une évacuation dans la panique. Concevoir le plan, lui, relève de la Tactique.

Pédagogie

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Mental, Vocal

Transmettre un savoir ou une technique à autrui. Pour former un apprenti ou expliquer une manœuvre complexe en pleine action.

Relation

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Vocal

Tisser et entretenir un réseau de contacts utiles. Pour connaître la bonne personne dans une ville inconnue ou obtenir une faveur d'un vieil ami.

Étiquette

Caractéristique : Érudition
Groupes : Social, Mental, Vocal

Connaissance des codes, usages et protocoles. Pour se fondre dans une réception huppée ou éviter l'impair qui trahirait un intrus.

Style

Caractéristique : Présence
Groupes : Social

Soigner son allure et sa prestance pour marquer les esprits. Pour imposer le respect d'un coup d'œil ou se faire prendre pour quelqu'un d'important.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Champ Intellectuel

Histoire

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des époques, événements et civilisations passées. Pour reconnaître l'origine d'un blason ancien ou comprendre la portée d'un conflit oublié.

Archéologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Repérer, fouiller et dater ruines et vestiges. Pour estimer l'âge d'un temple enfoui ou repérer un passage scellé depuis des siècles.

Géographie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des pays, reliefs, climats et peuples du monde. Pour tracer un itinéraire à travers une région hostile ou situer une cité d'après une description.

Cartographie

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Lever, lire et interpréter des cartes. Pour dresser le plan d'un complexe exploré ou retrouver un lieu d'après une carte incomplète.

Économie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Compréhension des marchés, échanges, monnaies et finances. Pour flairer une fraude dans des comptes ou anticiper l'effondrement d'un cours.

Estimation

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Évaluer la valeur et l'authenticité d'un objet. Pour démasquer un faux tableau ou chiffrer un butin d'un coup d'œil.

Politique

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Compréhension des jeux de pouvoir et des institutions. Pour deviner qui tire les ficelles d'une cour ou prévoir la réaction d'une faction.

Droit

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des lois, procédures et systèmes juridiques. Pour exploiter une faille dans un contrat ou savoir jusqu'où aller sans enfreindre la loi.

Langues

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Comprendre, parler et lire des langues étrangères. Pour déchiffrer un document étranger ou soutenir une conversation dans un pays inconnu.

Astronomie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des astres, de leurs cycles et de leur lecture. Pour se repérer la nuit aux étoiles ou prédire une éclipse.

Architecture

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Compréhension de la conception et de la structure des bâtiments. Pour deviner l'emplacement d'une pièce cachée ou repérer le point faible d'un édifice.

Géologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des roches, minerais, sols et reliefs. Pour flairer un filon dans une mine ou juger la stabilité d'un terrain avant de creuser.

Biologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance fondamentale du vivant : cellule, micro-organismes, hérédité et physiologie. Pour identifier un micro-organisme inconnu, comprendre un mécanisme héréditaire ou raisonner sur une forme de vie jamais répertoriée.

Faune

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des animaux, de leur anatomie et de leur comportement. Pour anticiper la charge d'un prédateur ou identifier une espèce à sa dépouille. Suivre une bête à ses empreintes relève du Pistage, la manier du Dressage.

Flore

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des plantes, de leurs propriétés et de leurs usages. Pour distinguer une baie comestible d'une vénéneuse ou trouver une herbe médicinale.

Météorologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Lire le ciel et prévoir le temps. Pour anticiper une tempête qui se prépare ou juger si un col restera praticable.

Mémorisation

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Retenir et restituer fidèlement ce qu'on a perçu. Pour réciter une suite de chiffres entrevue ou redessiner un visage croisé une seule fois.

Occultisme

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des mythes, symboles et savoirs ésotériques. Pour interpréter un rituel inconnu ou reconnaître la marque d'une secte.

Théologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Connaissance des religions, panthéons et doctrines. Pour dialoguer avec un clergé ou comprendre les interdits d'une foi étrangère.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Diagnostiquer, soigner et opérer blessures et maladies. Pour stopper une hémorragie sur le terrain ou identifier la cause d'un empoisonnement.

Enquête

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Rassembler indices et témoignages pour reconstituer des faits passés. Pour confondre un coupable à partir des preuves ou recouper des récits contradictoires.

Psychologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Mental

Compréhension raisonnée des mécanismes de l'esprit et du comportement, à tête reposée. Pour profiler une cible, anticiper une réaction ou calmer une personne au bord de la rupture. Lire un interlocuteur sur le vif relève de la Perspicacité.

Perspicacité

Caractéristique : Instinct
Groupes : Mental

Sentir sur le vif les intentions, le mensonge et le non-dit d'un interlocuteur qu'on a en face. Pour deviner qu'on lui ment ou pressentir un piège qui se referme. L'analyse à froid d'un comportement relève de la Psychologie.

Tactique

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Concevoir manœuvres et plans d'affrontement. Pour tendre une embuscade efficace ou trouver la disposition qui bat un ennemi supérieur en nombre. Faire obéir la troupe et la tenir dans l'action relève du Commandement.

Jeu d'argent

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Jouer, parier et lire les jeux de hasard et de mise. Pour tenir une table de cartes ou repérer un tricheur à l'œuvre.

Jeux de stratégie

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Maîtrise des jeux de réflexion comme les échecs ou le go. Pour prévoir les coups d'un adversaire et penser plusieurs temps à l'avance.

Champ Naturel

Survie

Caractéristique : Instinct
Groupes : Physique, Mental

Se nourrir, s'abriter et s'orienter en milieu sauvage. Pour monter un campement à l'abri d'une tempête ou trouver de l'eau potable dans une contrée aride.

Pistage

Caractéristique : Instinct
Groupes : Physique, Mental

Lire et suivre les traces physiques laissées au sol : empreintes, pistes, indices de passage. Pour remonter la trace d'un fuyard ou deviner combien étaient passés là, et quand.

Chasse

Caractéristique : Instinct
Groupes : Physique, Mental

Traquer et prélever du gibier. Pour abattre une proie pour se nourrir ou poser des collets autour d'un campement.

Pêche

Caractéristique : Instinct
Groupes : Physique

Prendre du poisson à la ligne, au filet ou au piège. Pour assurer un repas au bord d'une rivière ou de quoi tenir lors d'une longue traversée.

Dressage

Caractéristique : Instinct
Groupes : Physique

Apprivoiser, dresser et diriger un animal par le comportement. Pour calmer une bête affolée ou apprendre des ordres à une monture ou à un chien de garde. La conduire une fois en selle relève de l'Équitation.

Élevage

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Élever, soigner et reproduire le bétail. Pour maintenir un troupeau en bonne santé ou juger l'état d'une bête d'un coup d'œil.

Agriculture

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Cultiver la terre et récolter. Pour tirer une récolte d'un sol ingrat ou reconnaître ce qui pousse dans un champ abandonné.

Champ Sensoriel

Vue

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Capacité visuelle et intuitive à chercher une chose concrète, entrée secrète ou objet caché. Par exemple chercher une trappe sous un tapis ou repérer le reflet d'une lunette de visée au loin.

Ouïe

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Traquer un son précis dans le silence ou le chaos urbain. Pour écouter une conversation privée à travers une cloison ou détecter le clic d'un percuteur avant un coup de feu.

Odorat

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Identifier et suivre une signature chimique volatile. Pour remonter l'origine d'une fuite de gaz inodore ou reconnaître le parfum laissé par un suspect dans une pièce vide.

Goût

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Déceler la composition ou l'altération d'une substance. Pour identifier un sédatif dilué dans un cocktail ou reconnaître un composant chimique dans une poudre inconnue.

Toucher

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Analyser surfaces et vibrations mécaniques au toucher. Pour chercher des inscriptions gravées sur un mur dans le noir ou percevoir les vibrations annonçant l'approche d'un véhicule lourd.

Chémesthésie

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir les substances chimiques comme une sensation de brûlure, de piquant ou de fraîcheur, sans odeur ni saveur. Pour sentir un gaz lacrymogène mordre les muqueuses avant qu'il ne soit visible ou reconnaître à la morsure laissée sur la peau un solvant agressif.

Chronoception

Caractéristique : Instinct
Groupes : Sensoriel

Perception intuitive du temps qui s'écoule. Pour compter les secondes avant l'explosion d'une bombe ou estimer depuis combien d'heures on est retenu prisonnier dans une cellule sans fenêtre.

Équilibrioception

Caractéristique : Instinct
Groupes : Sensoriel

Sens de l'orientation spatiale qui situe sa position par rapport à la verticale. Pour ressentir l'inclinaison subtile d'une pièce piégée ou garder ses repères lors d'une chute libre ou d'une vrille en véhicule.

Intéroception

Caractéristique : Instinct
Groupes : Sensoriel

Ressentir les fonctions internes du corps. Pour évaluer si une accélération cardiaque vient de la peur ou de l'injection d'un stimulant chimique à son insu.

Nociception

Caractéristique : Instinct
Groupes : Sensoriel

Système d'alerte qui identifie la nature et l'emplacement exact d'une douleur. Pour déterminer si une souffrance vient d'un empoisonnement interne ou d'une hémorragie cachée sous l'armure.

Proprioception

Caractéristique : Instinct
Groupes : Sensoriel

Conscience corporelle qui situe ses membres sans les regarder. Pour se faufiler dans un conduit de ventilation étroit sans heurter les parois ou réaliser un geste technique complexe à l'aveugle.

Thermoception

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Détecter des sources de chaleur ou de froid. Pour repérer la zone encore tiède d'un lit et savoir si une cible vient de partir, ou ressentir le courant d'air froid d'une sortie cachée.

Séismoréception

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir les vibrations qui se propagent par le sol et le substrat. Pour deviner le nombre d'assaillants au rythme de leurs pas ou sentir un éboulement lointain bien avant tout autre signe.

Magnétoréception

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir les champs magnétiques de la planète et s'orienter par eux. Pour garder le nord sans boussole, sous terre ou par nuit sans étoiles.

Écholocation

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Localiser et reconnaître ce qui entoure par l'écho des sons qu'on émet. Pour se déplacer dans le noir total ou déceler une paroi que l'œil ne voit pas.

Vision polarisée

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir le plan de polarisation de la lumière. Pour distinguer une nappe d'eau d'un mirage ou repérer le reflet qui trahit une vitre.

Vision ultraviolette

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir la lumière ultraviolette, normalement invisible à l'œil humain. Pour suivre une trace fluorescente ou lire une marque tracée à l'encre invisible.

Infrasons et ultrasons

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Entendre les sons trop graves ou trop aigus pour l'oreille humaine. Pour capter le grondement sourd d'un séisme lointain ou le sifflement d'un dispositif tenu pour silencieux.

Baroréception

Caractéristique : Instinct
Groupes : Sensoriel

Percevoir la pression du sang dans ses propres vaisseaux. Pour sentir sa tension monter avant le malaise ou jauger l'effort que son cœur peut encore tenir.

Électroréception

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir les champs électriques des êtres vivants et des machines. Pour deviner une proie tapie ou un câble sous tension sans le voir. Sens propre aux créatures, hors de la physiologie humaine.

Détection infrarouge

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir à distance la chaleur rayonnée par les corps, même dans le noir total. Pour distinguer un vivant d'un décor froid ou suivre une empreinte thermique. Sens propre aux créatures, hors de la physiologie humaine.

Ligne latérale

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

Percevoir les mouvements, pressions et vibrations de l'eau tout autour du corps. Pour sentir approcher ce qui nage, sans le voir ni l'entendre. Sens propre aux créatures, hors de la physiologie humaine.

Hygroréception

Caractéristique : Perception
Groupes : Sensoriel

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Percevoir le taux d'humidité de l'air. Pour flairer la pluie qui vient ou trouver une source à la moiteur de l'air. Sens propre aux créatures, hors de la physiologie humaine.

Champ Technique

Mécanique

Caractéristique : Logique
Groupes : Physique, Mental

Concevoir, réparer et démonter machines et mécanismes. Pour remettre un moteur en marche ou saboter discrètement un engrenage.

Électronique

Caractéristique : Logique
Groupes : Physique, Mental

Concevoir et réparer circuits et appareils. Pour réparer un émitteur endommagé ou bricoler un détonateur de fortune.

Programmation

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Écrire et comprendre des logiciels. Pour automatiser une tâche ou comprendre ce que fait un programme inconnu.

Cybersécurité

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Pénétrer ou protéger des systèmes informatiques. Pour forcer l'accès à un serveur ou repérer une intrusion avant qu'elle ne se propage.

Réseaux & télécoms

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Installer et exploiter réseaux et moyens de communication. Pour mettre une cellule sur écoute ou rétablir une liaison coupée.

Cryptographie

Caractéristique : Logique
Groupes : Mental

Chiffrer et déchiffrer messages et codes. Pour protéger des plans sensibles ou casser un message intercepté.

Chimie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Préparer et analyser substances et réactions. Pour identifier une poudre inconnue ou synthétiser un composé dans un labo de fortune. Elle raisonne sur la matière, mais l'effet d'une substance sur le vivant relève de la Pharmacologie, et la mise en œuvre d'un engin, des Explosifs.

Pharmacologie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Élaborer remèdes, drogues et poisons. Pour doser un antidote ou préparer un sédatif indétectable.

Explosifs

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Fabriquer, poser et désamorcer des engins. Pour faire sauter un coffre-fort ou neutraliser une charge avant qu'elle n'explose.

Champ Transport

Conduite

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Mener les véhicules terrestres à moteur, voiture ou camion. Pour semer une poursuite en ville ou garder le contrôle sur une route défoncée.

Navigation

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Mener et manœuvrer une embarcation. Pour franchir une passe dangereuse ou tenir un cap par gros temps.

Pilotage

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Mener aéronefs et engins volants. Pour décoller dans l'urgence ou poser un appareil endommagé.

Équitation

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Monter et mener une monture en mouvement. Pour lancer un cheval au galop sur un terrain accidenté ou tenir en selle quand il rue. Apaiser une bête affolée, elle, relève du Dressage.

Glisse

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique, Mouvement

Mener les engins qui se dirigent au mouvement du corps : planche, patins et autres engins de glisse. Pour dévaler une pente sur une planche ou se faufiler dans la circulation en équilibre.

Champ Furtif

Discrétion

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Se déplacer et se cacher sans être repéré. Pour traverser une pièce gardée sans bruit ou se fondre dans l'ombre à l'approche d'une ronde.

Camouflage

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Soustraire une chose au regard : fondre un objet, un piège ou une trace dans le décor. Là où la discrétion cache la personne, le camouflage cache ce qu'elle veut soustraire aux yeux des autres.

Filature

Caractéristique : Perception
Groupes : Physique, Mental

Suivre en direct une cible qu'on garde en vue, sans se faire remarquer. Pour filer un suspect dans une foule ou surveiller une planque sans éveiller les soupçons.

Escamotage

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Subtiliser et dissimuler un objet par la dextérité des mains. Pour faire les poches d'une cible ou glisser un objet hors de vue en pleine fouille.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Crochetage

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Ouvrir serrures et verrous sans la clé. Pour forcer une porte close ou ouvrir des menottes en quelques secondes.

Pièges

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique, Mental

Concevoir, poser et désamorcer des pièges. Pour protéger un campement d'alarmes ou neutraliser un dispositif sur le pas d'une porte.

Déguisement

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Modifier son apparence pour passer pour un autre. Pour endosser l'uniforme d'un garde ou se vieillir pour passer inaperçu.

Contrefaçon

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Fabriquer un faux crédible : le bon support, le sceau, la mise en page, la provenance. Pour monter de faux papiers qui passent un contrôle. Le tracé même de l'écriture ou d'une signature relève de la Calligraphie ; les deux se cumulent sur un document forgé.

Champ Artisanal

Forge / Métallurgie

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Travailler le métal pour façonner armes, outils et pièces. Pour réparer une lame ébréchée ou forger une pièce introuvable.

Travail du bois

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Façonner et assembler le bois. Pour tailler un manche solide ou réparer une charpente fragilisée.

Travail de la pierre

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Tailler et sculpter la pierre. Pour dégager un passage dans un mur ou graver une inscription durable.

Textile

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Filage, tissage et couture d'étoffes et de vêtements. Pour réparer une tenue déchirée ou confectionner un déguisement sur mesure.

Travail du cuir

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Tanner et façonner le cuir. Pour fabriquer une sangle solide ou réparer une pièce d'armure souple.

Poterie

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Modeler et cuire l'argile. Pour façonner un récipient étanche ou réparer une céramique fêlée.

Verre

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Souffler et travailler le verre. Pour façonner une fiole pour conserver une substance ou polir une lentille soignée.

Joaillerie

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Tailler pierres précieuses et monter des bijoux. Pour sertir une gemme ou juger une pierre à l'œil et au toucher.

Cuisine

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Préparer et accommoder des plats. Pour tirer un repas correct de maigres provisions ou masquer le goût d'un ingrédient ajouté.

Brasserie & distillation

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Brasser et distiller bières, vins et spiritueux. Pour produire un alcool de qualité ou en tirer un solvant fort.

Parfumerie

Caractéristique : Érudition
Groupes : Physique, Mental

Composer parfums, encens et essences. Pour créer une fragrance marquante ou masquer une odeur révélatrice.

Calligraphie

Caractéristique : Dextérité
Groupes : Physique

Tracer une écriture soignée et reproduire fidèlement un tracé, jusqu'à imiter la main d'un autre. Pour rédiger un document d'apparat ou copier un style d'écriture à s'y méprendre. Faire passer le faux pour authentique relève de la Contrefaçon.

Champ Artistique

Peinture & dessin

Caractéristique : Imagination
Groupes : Physique

Représenter par le trait et la couleur. Pour croquer un portrait-robot d'après un témoignage ou relever fidèlement un lieu.

Écriture

Caractéristique : Imagination
Groupes : Mental

Composer textes, récits et ouvrages. Pour rédiger un discours percutant ou coucher un savoir par écrit.

Conte / Narration

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Vocal, Sonore

Captiver un auditoire par un récit raconté. Pour tenir une assemblée en haleine ou détourner l'attention par une histoire bien menée.

Musique

Caractéristique : Imagination
Groupes : Physique, Sonore

Jouer d'un instrument. Pour animer une soirée ou transmettre un message codé dans une mélodie.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Chant

Caractéristique : Charisme
Groupes : Physique, Social, Vocal, Sonore

Chanter juste et avec expression. Pour porter un air qui émeut une assemblée ou tenir sa partie dans un chœur.

Danse

Caractéristique : Agilité
Groupes : Physique

Exécuter des enchaînements de mouvements rythmés. Pour briller dans un bal mondain ou gagner en grâce et en contrôle de ses appuis.

Personnification

Caractéristique : Charisme
Groupes : Social, Physique, Vocal

Incarner un personnage dans la durée, en endosser les manières, la voix et les émotions. Pour tenir un rôle de couverture ou feindre un sentiment de façon convaincante. Le mensonge énoncé au fil de l'eau, lui, relève de la Tromperie.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.7 Classes

Points de vie

Les points de vie, ou PV, mesurent ce qu'un personnage encaisse avant de tomber. Chaque niveau lui apporte un nombre fixe de PV, ses PV par niveau, que le modificateur de taille ajuste.

PV max = (PV par niveau + modificateur de taille) × niveau

Les PV par niveau d'un personnage valent 100.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.8 Les sens

Un personnage perçoit le monde, et son propre corps, par ses sens. Chaque sens a sa compétence : plus elle est élevée, mieux le personnage perçoit.

Quel que soit son niveau, un sens ne perçoit que ce qui lui parvient : la Vue n'atteint que ce que la lumière éclaire, l'Ouïe que ce qui émet un son, l'Écholocation que ce que touche l'écho des sons qu'elle émet. La fiche de compétence de chaque sens décrit ainsi son domaine.

Sens externes et sens internes

Les sens externes perçoivent le monde autour du personnage : par eux, il se situe dans l'espace, remarque ce qui l'entoure et y réagit.

Les sens internes perçoivent son propre corps : par eux, il tient debout, maîtrise ses gestes et sait dans quel état il se trouve.

Les niveaux

Chaque sens occupe un niveau, qui fixe ce qu'il permet de faire. Les trois premiers, Primaire, Secondaire et Tertiaire, sont les niveaux actifs : tout personnage possède les sens de ces niveaux et s'en sert librement.

> **Se repérer :** percevoir son environnement ou son corps dans son ensemble : s'orienter, remarquer une présence, éviter un obstacle. Aucune action requise : le sens le fait en continu.
>
> **Localiser :** situer précisément une chose perçue : sa direction, sa distance, sa position. Localiser est une action.
>
> **Identifier :** reconnaître une chose perçue : sa nature, son identité. Identifier est une action.

Les deux derniers niveaux sont à part : un sens Latent dort dans le corps du personnage, un sens Inexistant lui manque. Les niveaux dépendent du corps : cette page donne le classement des sens humains.

Primaire

Se repérer

Le sens perçoit son domaine dans son ensemble. Un sens externe embrasse l'espace : le personnage s'y repère, évite les obstacles et se déplace avec aisance.

Un sens interne embrasse le corps : le personnage sent d'un bloc son équilibre et sa posture.

Externes

Vue

Internes

Équilibrioception

Un sens Primaire peut effectuer tout ce qu'un sens Secondaire ou Tertiaire peut effectuer. Le personnage peut donc utiliser Localiser ou Identifier avec un sens Primaire.

Secondaire

Localiser

Le personnage localise par ce sens. Un sens externe donne la position, la distance ou la direction de ce qu'il perçoit.

Un sens interne situe un membre ou l'endroit exact d'une sensation.

Externes

Ouïe Toucher

Internes

Proprioception Nociception

Un sens Secondaire peut effectuer tout ce qu'un sens Tertiaire peut effectuer. Le personnage peut donc utiliser Identifier avec un sens Secondaire.

Tertiaire

Identifier

Le personnage identifie par ce sens. Un sens externe reconnaît la nature ou l'identité de ce qu'il perçoit.

Un sens interne met un nom sur une sensation ou un état du corps.

Externes

Odorat Goût Chémesthésie Thermoception Séismoréception

Internes

Intéroception Chronoception

Latent

Endormi

Le sens dort : il ne perçoit rien tant qu'il n'a pas été éveillé. Une fois éveillé, il perçoit ce que décrit sa compétence, mais se place un cran sous le Tertiaire : même identifier lui demande de remonter d'un niveau.

Externes

Magnétoréception Écholocation Vision polarisée Vision ultraviolette Infrasons et ultrasons

Internes

Baroréception

Inexistant

Hors de portée

Le sens manque au corps du personnage : rien ne peut l'éveiller. Seul un corps d'une autre forme le porte.

Externes

Électroréception Détection infrarouge Ligne latérale Hygroréception

Changer le niveau d'un sens

Le personnage peut utiliser un sens comme un sens d'un niveau plus haut que le sien : l'Odorat, sens Tertiaire, peut ainsi localiser une odeur, comme un sens Secondaire, ou se repérer par elle, comme un sens Primaire. Pour cela, il fait remonter le sens au niveau voulu : le changement coûte une action, quel que soit le niveau visé, et le sens remonté subit –120 à ses jets par niveau remonté. Un sens Latent éveillé part d'un cran sous le Tertiaire : –120 dès le niveau Tertiaire, jusqu'à –360 au niveau Primaire. Il est impossible d'utiliser cette règle sur un sens Inexistant.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Malus = 120 × niveaux remontés

La clarté des sens

Chaque sens a une clarté, notée de 0 à 10, qui mesure son état du moment. Un sens intact est à 10 et n'impose aucun malus. La fumée, l'éblouissement, le vacarme, l'engourdissement ou une blessure font perdre des points de clarté ; le MJ fixe la perte selon la force de la gêne. La clarté se compte sens par sens, et les pertes de sources différentes s'additionnent, sans jamais la faire descendre sous 0. Une gêne qui frappe l'organe ou le milieu touche tous les sens qui en dépendent : la fumée qui voile la Vue voile aussi la Vision ultraviolette.

La clarté remonte dès que la cause de la perte disparaît : le personnage sort de la fumée, l'éblouissement passe. Les pertes dues à une blessure s'effacent à mesure qu'elle guérit. La cécité n'est pas un état : c'est la Vue à 0 de clarté ; la surdité, l'Ouïe à 0. Et quand percevoir est matériellement impossible, yeux détruits ou noir absolu, il n'y a pas de jet, quelle que soit la clarté : rien ne se perçoit.

Percevoir ne demande un jet que si la perception est incertaine : élément caché, lointain, noyé dans le bruit. Le reste s'obtient sans les dés. Le MJ dit sur quels sens un jet s'appuie, et le jet ne prend que les malus de ces sens-là. Un personnage privé d'un sens se rabat donc sur le meilleur qui lui reste : un combattant aveuglé qui entend sa cible attaque par l'Ouïe et subit son malus, pas celui de la Vue.

Sous 10, le sens dégradé pénalise les jets qui s'appuient sur lui. Le malus dépend du but du jet : obtenir une information, c'est percevoir ; produire un effet, c'est agir. Un même jet subit l'un des deux malus, jamais les deux.

Percevoir

Quand le jet sert à percevoir par ce sens (se repérer, localiser ou identifier), chaque point de clarté manquant inflige –20 au jet, quel que soit le sens.

Malus de perception = 20 × points de clarté manquants

Agir

Quand le jet sert à agir en s'appuyant sur ce sens (attaquer, esquiver, se déplacer), chaque point de clarté manquant inflige –10 au jet, quel que soit le sens. Attaquer une cible mal vue est agir : le jet cherche à toucher, pas à obtenir une information, même si la Vue guide le coup.

Par défaut, agir physiquement s'appuie sur la Vue : toute compétence du groupe Physique subit le malus d'action de la Vue. Un personnage qui ne voit pas se rabat sur un autre sens, au choix du MJ.

Malus d'action = 10 × points de clarté manquants

Cumul et limites

Le malus ne se cumule pas d'un sens à l'autre : quand un jet s'appuie à la fois sur plusieurs sens dégradés, seul le plus fort s'applique. Si la Vue impose –40 et l'Ouïe –20, le personnage subit –40.

À 0 de clarté, tant que percevoir reste possible, le malus atteint son plafond : –200 en perception, –100 en action. Le sens n'est jamais rayé de la fiche : simplement, tout jet dont le résultat final tombe sous 0 échoue d'office. Un novice échoue ainsi dans une fumée où un maître réussit encore.

> *Exemple. Une fumée épaisse réduit à 4 la clarté de Vue d'un personnage, soit 6 points manquants. Pour distinguer une silhouette dans la fumée, son jet de perception subit 6 × –20, soit –120. Pour attaquer un ennemi qu'il distingue mal, il subit 6 × –10, soit –60.*

Modificateurs de clarté de la vue

Les tables ci-dessous donnent la perte de clarté que les gênes courantes infligent à la Vue, une table par type de gêne. Le MJ classe les autres gênes par comparaison. Les pertes de sources différentes s'additionnent : une nuit de pleine lune sous le brouillard fait –8.

Obscurité

Lumière	Clarté
Plein jour	0
Pénombre	–1
Tombée de la nuit	–2
Nuit de pleine lune	–4
Nuit étoilée, sans lune	–6
Nuit noire, ciel couvert	–8

Brouillard et fumée

Voile	Clarté
Brume, fumée légère	–2
Brouillard	–4
Fumée épaisse	–6
Purée de pois, fumée d'incendie	–8

Intempéries

Temps	Clarté
Crachin	–1
Pluie battante	–3
Tempête de neige ou de sable	–5

Sens spéciaux

Les sens latents et inexistants ne comptent pas parmi les compétences de perception ordinaires. Seul un sens latent peut s'acquérir, dans des

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

conditions particulières que le MJ fixe. Le sens qui s'éveille naît avec une clarté de 10, puis s'utilise et s'entraîne comme toute autre compétence ; il perçoit ce que décrit sa compétence et remonte les niveaux depuis un cran sous le Tertiaire. Un sens inexistant, lui, reste hors d'atteinte : il faudrait au personnage un corps d'une autre forme.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.9 États du personnage

Un état est une circonstance ou une affliction qui modifie ce qu'un personnage peut faire. Cette page en présente deux sortes : les situations de combat et les autres états.

Chaque état dépend de sa cause. C'est elle qui l'inflige, et l'état dure tant qu'elle persiste. Sauf mention contraire, le personnage en sort en faisant cesser cette cause. La façon d'y parvenir, et ce qu'elle coûte, dépendent donc de la cause et non de l'état : se relever coûte une action, alors que se défaire d'une entrave dépend de l'entrave.

Chaque puce donne un malus et ce qu'il touche. Défense désigne l'Esquive et la Parade. Presque toutes les compétences de combat appartiennent aussi au groupe Physique : un jet ne subit donc qu'un seul malus par état, le plus précis qui le désigne. Un jet d'esquive prend le malus de Défense, pas celui de Physique.

Situations

Les situations ci-dessous sont des circonstances de combat. Sauf mention contraire, un malus ne s'applique que contre l'adversaire qui en est la cause.

De flanc

Attaque −10 | Défense −30

Un adversaire attaque de côté, hors de l'axe que la garde couvre. Un combattant tient trois assaillants en vue à la fois : au-delà, le quatrième et le cinquième arrivent sur ses flancs. Ces malus ne valent que contre eux.

De dos

Attaque −30 | Défense −80

L'assaillant frappe dans le dos, hors de vue et hors de garde. Un seul ennemi derrière ne suffit pas : le personnage pivote pour lui faire face. Mais si cinq l'entourent déjà, le sixième est forcément dans son dos. Ces malus valent contre lui et contre les suivants.

Espace réduit

Attaque −40 | Défense −40 | Physique −20

Le combat se joue dans un espace très étroit : un couloir de moins d'un mètre, une embrasure, un angle encombré. Le personnage ne peut ni prendre son élan, ni reculer. Par exception, ces malus valent contre tous les adversaires, tant qu'il y reste.

Surpris

Initiative −120

Le personnage ne voit pas l'attaque venir : un ennemi sort d'une cachette, un traître frappe le premier. Le malus ne vaut que pour son jet d'initiative automatique ; ensuite, il n'est plus Surpris.

Abri

Un obstacle protège le personnage : un mur, un rocher, un pilier, ou le corps d'un allié. Par exception, le malus ne frappe pas le personnage mais l'adversaire qui agit contre lui à travers l'abri : ses jets d'attaque et ses jets de perception subissent le palier atteint. La défense du personnage ne s'améliore pas, et le malus ne vaut que depuis le côté couvert.

Léger

Attaque −20 | Sensoriel −20

Le personnage s'accroupit derrière un simple rebord. Son corps dépasse encore largement.

Partiel

Attaque −40 | Sensoriel −40

Un tiers du corps environ est caché derrière l'obstacle.

Important

Attaque −60 | Sensoriel −60

La moitié du corps est cachée. Seul le haut du corps reste exposé.

Très important

Attaque −80 | Sensoriel −80

Presque tout le corps est caché. Seule une petite partie dépasse encore.

Maximal

Attaque −100 | Sensoriel −100

Le personnage est caché derrière l'obstacle et ne laisse qu'une fente pour regarder et frapper. C'est cette fente qui le rend encore atteignable.

Autres états

Les autres états tiennent au personnage lui-même : à son corps, ou à ce qui le retient.

Mutisme

La voix du personnage ne sort plus : gorge blessée, maladie, ou une main serrée sur son cou. Le palier dépend de la gravité de la cause. Seul le palier atteint s'applique.

Léger

Vocal −80

Sa gorge est blessée ou serrée. Sa voix est faible et rauque.

Partiel

Le personnage ne peut plus former un mot, ni employer aucune compétence du groupe Vocal. Il produit encore des sons : des râles, des grognements.

Total

Aucun son ne sort de sa bouche, pas même un murmure. Le personnage ne peut employer aucune compétence du groupe Vocal.

Prise

Un adversaire tient le personnage avec une arme dotée de la propriété Saisie, ses mains comprises : la prise porte donc à la portée de cette arme. Les manœuvres Agripper, Maîtriser et Soumettre infligent les paliers ci-dessous, et disent comment s'en libérer. Chaque prise porte son propre palier, et un palier remplace le précédent de cette prise.

Agrippé

L'adversaire a saisi une partie de son corps. Retenu, le personnage ne se déplace plus seul, mais son adversaire peut l'entraîner avec lui, son propre déplacement réduit de moitié. Il subit aussi une Paralysie légère.

Maîtrisé

Le personnage est plaqué, tordu ou bloqué. Tenu ainsi, il ne se déplace plus du tout. Il subit aussi une Paralysie partielle.

Soumis

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

L'adversaire contrôle entièrement son corps, jusqu'à la position de ses membres. Le personnage ne se déplace plus du tout. Il subit aussi une Paralysie totale.

Immobilisé

Quelque chose retient physiquement le personnage : des liens, des chaînes, un membre coincé, un éboulis. Son Mouvement tombe à 0, quelle que soit l'allure. Un adversaire qui le tient inflige une Prise, pas cet état.

Paralysie

Les muscles du personnage répondent mal à sa volonté : nerfs pincés, membres engourdis, corps tenu par un adversaire, ou bras occupé à le tenir. Si plusieurs paralysies se cumulent, seule la plus grave s'applique. La paralysie ne bloque pas le déplacement : elle n'impose que les malus indiqués.

Légère

Attaque −20 | Parade −20 | Initiative −20 | Esquive −40 | Physique −40

Ses gestes sont lents et mal assurés, et la force n'y est plus.

Partielle

Attaque −80 | Défense −80 | Initiative −30 | Physique −60

Une partie de son corps ne répond plus : un côté, un membre, une zone.

Totale

Attaque −200 | Défense −200 | Physique −200 | Initiative −100

Plus aucun muscle ne répond correctement. Le personnage ne contrôle presque plus son corps.

À terre

Attaque −40 | Défense −40 | Physique −40

Le personnage combat au sol, couché sur le dos ou à quatre pattes. Il n'a plus d'appui ni de hauteur pour agir, et son Mouvement subit −2. Se relever coûte une action.

Inconscience

Clarté des sens −8

Le personnage a perdu connaissance : endormi, assommé ou évanoui.

Il lâche ce qu'il tenait et tombe À terre. Son Mouvement tombe à 0, et tous ses sens perdent en clarté. Il n'effectue aucune action ni aucune réaction : il ne se défend pas, et son résultat final de défense vaut 0 contre chaque attaque.

Percevoir quelque chose lui permet de reprendre connaissance, si la cause le permet : un dormeur se réveille, un assommé reste au sol.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.2.10 L'influence

L'influence décrit ce qu'une personne éprouve pour une autre, et la manière dont ces sentiments guident son comportement. Elle se mesure sur huit axes : chacun porte le nom d'un sentiment et va de son contraire le plus fort à sa forme la plus forte.

Ces règles sont optionnelles : le MJ s'en sert à sa guise.

Envers une même personne, chacun occupe une seule position par axe, mais les axes se combinent librement, même quand ils semblent se contredire : on peut aimer et se méfier, craindre et admirer.

L'échelle des crans

Chaque axe prend une valeur parmi 0, ±1, ±3 et ±9 : 0 est le neutre, l'indifférence, l'état par défaut ; plus la valeur s'éloigne du neutre, plus le sentiment est fort. Ces crans ne sont que des indicateurs, ils donnent l'intensité du sentiment et guident le MJ dans les réactions de celui qui l'éprouve.

Cran	Ce qu'il produit
0	L'indifférence : aucun sentiment.
±1	Le sentiment teinte les réactions : préférences, humeurs, petits gestes. Celui qui l'éprouve reste maître de lui.
±3	Le sentiment engage : il fait agir. En positif, des risques limités, de vrais services ; en négatif, des refus, des évitements, des coups bas.
±9	Le sentiment gouverne : il domine la conduite, jusqu'au sacrifice de soi ou à la ruine de l'autre, et fausse le jugement.

Comportement

Le comportement d'une personne envers une autre se lit dans la somme de ses huit axes : elle lui est favorable au-dessus de +2, défavorable au-dessous de −2, neutre entre les deux.

Comportement = somme des huit axes

La table donne un aperçu de ses réactions selon la somme. Entre deux lignes, on retient toujours la plus proche de zéro : une somme de +8 relève de la ligne +6, une somme de −8 de la ligne −6.

Total	Comportement	Description
+48	Inconditionnelle	Elle se sacrifierait pour lui.
+24	Acquise	Elle l'aide même quand ça lui coûte.
+12	Chaleureuse	Elle l'aide volontiers.
+6	Amicale	Elle lui veut du bien.
+3	Bien disposée	Elle le reçoit favorablement.
0	Neutre	Elle réagit selon les circonstances.
−3	Froide	Elle le reçoit avec réserve.
−6	Hostile	Elle ne lui veut pas de bien.
−12	Malveillante	Elle lui nuit volontiers.
−24	Acharnée	Elle lui nuit même quand ça lui coûte.
−48	Implacable	Elle se sacrifierait pour l'abattre.

Le comportement n'est lui aussi qu'un indicateur : il ne dicte pas les actes. Selon les circonstances, une personne hostile peut aider l'autre, et une personne amicale l'attaquer.

Les huit axes

Attirance

L'attirance est l'attrait que l'autre exerce sur le cœur, les sens ou l'esprit du personnage. Son contraire est la répulsion.

Cran	Sentiment	Description
+9	passionné	Il brûle pour l'autre, qui occupe toutes ses pensées.
+3	amoureux	Il l'aime et cherche à lui plaire.
+1	séduit	L'autre lui plaît, son regard le cherche.
0	indifférent	L'autre ne lui fait ni chaud ni froid.
−1	incommodé	Il le trouve déplaisant.
−3	rebuté	Son contact lui répugne.
−9	révulsé	Sa seule vue le dégoûte.

Amitié

L'amitié est l'attachement que le personnage porte à l'autre, le plaisir de sa compagnie comme le souci de son bien. Son contraire est l'inimitié.

Cran	Sentiment	Description
+9	frère	Il le tient pour de la famille et veille sur lui.
+3	ami	Sa compagnie lui est chère.
+1	camarade	Il apprécie sa compagnie.
0	indifférent	Sa compagnie lui est égale.
−1	lassé	Sa compagnie lui pèse.
−3	brouillé	Il ne veut pas de lui dans la même pièce.
−9	haineux	Il ne supporte rien de lui, pas même son nom.

Confiance

La confiance est le crédit que le personnage accorde à la parole et aux intentions de l'autre. Son contraire est la méfiance.

Cran	Sentiment	Description
+9	crédule	Il croit tout ce que l'autre dit, sans jamais vérifier.
+3	confiant	Il croit sa parole et s'y fie.
+1	ouvert	Il l'écoute sans arrière-pensée.
0	indifférent	Il le croit ou non, selon les faits.
−1	dubitatif	Il vérifie ce que l'autre avance.
−3	méfiant	

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Cran	Sentiment	Description
		Il cherche le piège derrière chacun de ses mots.
−9	incrédule	Il tient chacune de ses paroles pour un mensonge.

Estime

L'estime est la valeur que le personnage reconnaît à l'autre. Son contraire est le mépris.

Cran	Sentiment	Description
+9	subjugué	Il le place au-dessus de tous.
+3	admiratif	Il le cite en exemple.
+1	respectueux	Il reconnaît sa valeur.
0	indifférent	Il ne le juge ni en bien ni en mal.
−1	condescendant	Il le regarde de haut.
−3	dédaigneux	Il le juge indigne de son temps.
−9	méprisant	Il le tient pour moins que rien.

Gratitude

La gratitude est la dette que le personnage ressent envers l'autre, pour un bienfait reçu comme pour un tort qu'il lui a causé. Son contraire est la rancune.

Cran	Sentiment	Description
+9	son obligé	Il lui doit la vie, ou tout comme.
+3	redevable	Il lui doit beaucoup et veut s'acquitter.
+1	reconnaissant	Il n'oublie pas ce qu'il lui doit.
0	indifférent	Ils ne se doivent rien.
−1	froissé	Il garde un tort en travers de la gorge.
−3	rancunier	Il attend son heure pour lui faire payer.
−9	vindicatif	Faire payer le tort passe avant tout le reste.

Sérénité

La sérénité est le calme que le personnage trouve auprès de l'autre. Son contraire est la peur.

Cran	Sentiment	Description
+9	inébranlable	À ses côtés, il se sent hors d'atteinte.
+3	serein	Il se sent en sécurité près de lui.
+1	apaisé	Sa proximité le détend.
0	indifférent	Sa proximité ne lui fait rien.
−1	nerveux	Près de lui, il reste sur ses gardes.
−3	craintif	Il évite de se trouver seul avec lui.
−9	terrifié	Sa seule approche le glace.

Émulation

L'émulation est l'élan que les succès et les atouts de l'autre donnent au personnage. Son contraire est la jalousie.

Cran	Sentiment	Description
+9	galvanisé	Chacun de ses succès le pousse à se surpasser.
+3	inspiré	Ses succès le poussent à travailler pour l'égaler.
+1	stimulé	Ses succès lui donnent envie de faire mieux.
0	indifférent	Ses succès ne lui font rien.
−1	dépité	Ses succès lui laissent un goût amer.
−3	jaloux	Ses succès le rongent.
−9	hanté	Il ne vit plus que pour le surpasser.

Loyauté

La loyauté est la place que le personnage accorde à l'autorité de l'autre. Son contraire est la rébellion.

Cran	Sentiment	Description
+9	dévoué	Il le suivrait partout, sans discuter ses ordres.
+3	fidèle	Il suit ses décisions, même sans les comprendre.
+1	rallié	Il le suit de bonne grâce.
0	indifférent	Il suit ou non, selon son intérêt.
−1	réticent	Il rechigne aux ordres et traîne des pieds.
−3	frondeur	Il conteste ses décisions à voix haute.
−9	rebelle	Il refuse ses ordres et se dresse contre lui.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3 Formation

1.3.1 Formations martiales

Une formation est un apprentissage précis et délimité que le personnage acquiert par entraînement. Là où une compétence mesure une aptitude générale, une formation ouvre des possibilités fermées à qui ne l'a pas suivie.

Acquérir une formation coûte des points de formation ; une fois payée, elle reste acquise. Certaines se suivent plusieurs fois, élargissant chaque fois le répertoire.

Formations d'armes

Nul ne manie toutes les armes d'emblée. Le combattant en connaît quelques-unes, réparties en familles, et aborde les autres à partir d'elles. Les formations suivantes élargissent ce répertoire, une arme ou une famille à la fois.

Un personnage développe son attaque et sa défense avec une arme précise, choisie dès le départ. Avec une autre arme, il applique un malus à ses jets d'attaque et de parade, d'autant plus fort que l'arme lui est étrangère.

Arme employée	Malus (attaque et parade)
Même famille qu'une arme connue	–20
Famille différente	–40

Une arme d'une famille déjà pratiquée coûte –20 : qui manie l'épée longue retrouve l'essentiel de son geste avec un sabre ou une dague, toutes des Lames. Une arme d'une famille inconnue coûte –40 : le bretteur qui empoigne une masse ou une lance perd ses repères. Une formation d'apprentissage efface ce malus pour les armes qu'elle couvre.

Arme proche

une arme de plus

Prérequis : aucun
Coût : 10 PF

Le personnage apprend une arme supplémentaire de son choix, prise dans une famille qu'il pratique. La formation se suit autant de fois qu'on le souhaite, pour une arme différente à chaque fois.

Arme étrangère

hors de son répertoire

Prérequis : aucun
Coût : 20 PF

Le personnage apprend une arme supplémentaire de son choix, prise dans une famille qui lui était étrangère. Comme la précédente, elle se suit plusieurs fois, pour une arme différente à chaque fois.

Famille entière

toute une famille

Prérequis : aucun
Coût : 50 PF

Le personnage maîtrise toute une famille d'armes. Il choisit une famille et en manie toutes les armes sans aucun malus aux jets de combat, y compris celles qu'il n'a jamais tenues.

Armes à projectiles

tout ce qui se décoche

Prérequis : aucun
Coût : 50 PF

Le personnage emploie n'importe quelle arme de trait, de la fronde à l'arbalète, avec le même jet d'attaque.

Armes de jet

tout ce qui se lance

Prérequis : aucun
Coût : 50 PF

Le personnage lance toutes sortes d'objets avec le même jet d'attaque. Cela ne rend pas lançable une arme qui n'est pas conçue pour l'être : seule la justesse du lancer est acquise.

Armes improvisées

le premier objet venu

Prérequis : aucun
Coût : 50 PF

Le personnage emploie n'importe quel objet ramassé comme arme improvisée, sans le malus habituel.

Formations de combat

Ces formations portent sur la conduite du combat, non sur le maniement d'une arme : elles donnent des options que le seul talent n'offre pas.

Attaque supplémentaire

une attaque de plus

Prérequis : 100 points dans une compétence d'attaque
Coût : 40 PF

Le personnage peut accomplir une action Attaquer de plus à chacun de ses tours, par-delà la limite d'une attaque par tour. Les compétences d'attaque sont les quatre compétences d'arme : Armes de mêlée, Armes de jet, Armes de trait et Armes à feu.

Cette formation se suit une fois par tranche de 100 points dans une même compétence d'attaque, en retenant la plus haute et non la somme. Par exemple, avec 120 en Armes de mêlée et 80 en Armes de jet, le personnage

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

n'y a droit qu'une fois, car une seule compétence franchit 100 ; il lui faut 200 dans une même compétence pour la suivre une deuxième fois.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.2 Formations athlétiques

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.3 Formations vitales

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.4 Formations sociales

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.5 Formations intellectuelles

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.6 Formations naturelles

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.7 Formations sensorielles

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.8 Formations techniques

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.9 Formations du transport

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.10 Formations furtives

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.11 Formations artisanales

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.3.12 Formations artistiques

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4 Art

1.4.1 Arts martiaux

Chaque art se concentre sur un aspect unique, approfondi progressivement par trois paliers : *Basique* (✦✧✧), *Avancé* (✦✦✧) et *Expert* (✦✦✦). La compatibilité arts martiaux (AM) d'une arme indique le palier le plus haut qu'elle permet d'atteindre : une arme ✦✦✧ ouvre les paliers Basique et Avancé, une arme ✦✧✧ le seul palier Basique, une arme ✧✧✧ aucun.

Chaque palier fournit aussi une valeur de dégâts de frappe, une base plus un multiple du modificateur de Force, que le pratiquant peut employer à la place des dégâts de son arme.

Asie de l'Est

Karaté

TODO

✦✧✧ Basique

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×2 (main et pied)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 120 + ×3 (main et pied)

✦✦✦ Expert

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 140 + ×4 (main et pied)

Judo

Le judo est l'art de la projection. Le pratiquant emprunte la force de l'adversaire, rompt son équilibre et le jette au sol.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Agilité 7, Lutte 100, Équilibre 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Mettre à terre dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –40 au jet d'attaque de la manœuvre Mettre à terre est réduit à –20.
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Agilité 13, Lutte 260, Équilibre 140
Effet : la manœuvre Mettre à terre ne subit plus aucun malus au jet d'attaque. Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Mettre à terre.
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ Expert

Prérequis : Agilité 19, Lutte 420, Équilibre 220
Effet : lorsqu'une cible subit l'état À terre par la manœuvre Mettre à terre du personnage, on considère qu'elle vient de chuter de 450 m.
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Aïkido

TODO

✦✧✧ Basique

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ Expert

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Jiu-jitsu japonais

TODO

✦✧✧ Basique

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ Expert

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Sumo

Le sumo est l'art de la poussée. Le pratiquant met son poids entier dans chaque coup et déplace ce qu'il frappe : les corps volent, traversent les portes et roulent au bas des pentes.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Force 7, Lutte 100, Prouesse de Force 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Pousser dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –40 au jet d'attaque de la manœuvre Pousser est réduit à –20.
Dégâts : 60 + ×1 (main)

✦✦✧ Avancé

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Prérequis : Force 13, Lutte 260, Prouesse de Force 140
Effet : la manœuvre Pousser ne subit plus aucun malus au jet d'attaque. Lorsqu'il effectue une attaque sur lui-même, le personnage peut utiliser la manœuvre Pousser, alors qu'elle l'interdit normalement : il ne fait alors aucun jet et se pousse directement de la distance qu'il choisit, jusqu'à la distance que sa Force donne à la manœuvre. Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Pousser.
Dégâts : 80 + ×2 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Force 19, Lutte 420, Prouesse de Force 220
Effet : la distance de ses poussées est multipliée par 2. Lorsqu'il utilise la manœuvre Toucher dans une attaque, le personnage peut aussi utiliser la manœuvre Pousser.
Dégâts : 100 + ×3 (main)

Kung-fu

Le kung-fu est l'art des postures. Le pratiquant passe d'une garde à l'autre au fil du combat et tire parti de chacune sans en subir les entraves.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Agilité 7, Armes de mêlée 100, Équilibre 60
Effet : le malus de –30 des postures Défensive partielle et Offensive partielle est réduit à –10 pour le personnage. En posture Défensive totale, le personnage peut attaquer normalement, avec un malus de –30 à ses jets d'attaque ; en Offensive totale, il peut se défendre normalement, avec un malus de –30 à ses jets de défense.
Dégâts : 60 + ×1 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Agilité 13, Armes de mêlée 260, Équilibre 140
Effet : le malus des postures Défensive partielle et Offensive partielle est annulé pour le personnage. En posture Défensive totale, il attaque normalement avec un malus de –10 ; en Offensive totale, il se défend normalement avec un malus de –10.
Dégâts : 80 + ×2 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Agilité 19, Armes de mêlée 420, Équilibre 220
Effet : le personnage ne subit plus aucun malus de posture et conserve leurs bonus entiers : il peut attaquer et se défendre normalement dans toutes les postures, totales comprises.
Dégâts : 100 + ×3 (main et pied)

Le malus sur l'action que la posture bride d'ordinaire, palier par palier :

Palier	Défensive partielle	Offensive partielle	Défensive totale	Offensive totale
Sans l'art	attaque –30	défense –30	Toucher seul	Se laisser toucher seul
Basique	attaque –10	défense –10	attaque –30	défense –30
Avancé	aucun	aucun	attaque –10	défense –10
Expert	aucun	aucun	attaque libre	défense libre

Tai-chi

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Wing Chun

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×1 (main)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×2 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×3 (main)

Taekwondo

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 120 + ×2 (pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 140 + ×3 (pied)

✦✦✦ EXPERT

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 160 + ×4 (pied)

Hapkido

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 40 + ×1 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×2 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×3 (main et pied)

Asie du Sud-Est et du Sud

Muay Thaï

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 140 + ×2 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 160 + ×3 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 180 + ×4 (main et pied)

Silat

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×1 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×2 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 120 + ×3 (main et pied)

Lethwei

Le lethwei est l'art du combat à poings nus. Il ne connaît qu'une seule victoire : l'adversaire qui ne se relève pas.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Force 7, Armes de mêlée 100, Résistance à la Douleur 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Assommer dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –40 au jet d'attaque de la manœuvre Assommer est réduit à –20.
Dégâts : 160 + ×3 (tout le corps)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Force 13, Armes de mêlée 260, Résistance à la Douleur 140
Effet : la manœuvre Assommer ne subit plus aucun malus au jet d'attaque. Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Assommer.
Dégâts : 180 + ×4 (tout le corps)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Force 19, Armes de mêlée 420, Résistance à la Douleur 220
Effet : les critiques que le personnage inflige avec la manœuvre Assommer gagnent +50 à leur gravité.
Dégâts : 200 + ×5 (tout le corps)

Kali

Le kali est l'art du bâton et de la lame courte. Le pratiquant frappe la main armée avant l'homme : l'arme adverse tombe, ou change de camp.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Dextérité 7, Armes de mêlée 100, Parade 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Désarmer dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –20 au jet d'attaque de la manœuvre Désarmer est annulé ; le malus de Viser demeure.
Dégâts : 60 + ×1 (main)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Dextérité 13, Armes de mêlée 260, Parade 140
Effet : Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Désarmer. Le personnage ne subit plus le malus de –40 pour prendre l'objet au lieu de le laisser tomber.
Dégâts : 80 + ×2 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Dextérité 19, Armes de mêlée 420, Parade 220
Effet : le +20 au jet de l'adversaire pour un objet tenu à plusieurs mains ne s'applique plus contre le personnage. Lorsqu'il prend l'arme qu'il vient de Désarmer, le personnage peut immédiatement attaquer avec elle (aucune

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

action requise), une seule fois par tour.
Dégâts : 100 + ×3 (main)

Kalaripayattu

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 40 + ×1 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×2 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×3 (main et pied)

Occident et autres

Boxe anglaise

La boxe anglaise est l'art de la riposte. Jeu de jambes, esquive courte et contre au cordeau : le pratiquant laisse l'adversaire s'ouvrir, et frappe dans le temps.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Dextérité 7, Armes de mêlée 100, Esquive 60
Effet : le malus de –40 au jet de défense de la manœuvre Contre-attaquer est réduit à –20 pour le personnage.
Dégâts : 140 + ×2 (main)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Dextérité 13, Armes de mêlée 260, Esquive 140
Effet : la manœuvre Contre-attaquer ne subit plus aucun malus au jet de défense. Une contre-attaque préparée n'est consommée que si la défense réussit.
Dégâts : 160 + ×3 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Dextérité 19, Armes de mêlée 420, Esquive 220
Effet : le bonus au jet d'attaque de la riposte du personnage n'est plus plafonné à +100.
Dégâts : 180 + ×4 (main)

Savate

TODO

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×2 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 120 + ×3 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 140 + ×4 (main et pied)

Lutte gréco-romaine

La lutte gréco-romaine est l'art de la saisie. Bras, torse et nuque : le pratiquant enferme le haut du corps adverse et ne le rend plus.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Force 7, Lutte 100, Prouesse de Force 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Agripper dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –40 au jet d'attaque de la manœuvre Agripper est réduit à –20.
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Force 13, Lutte 260, Prouesse de Force 140
Effet : la manœuvre Agripper ne subit plus aucun malus au jet d'attaque. Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Agripper.
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Force 19, Lutte 420, Prouesse de Force 220
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Agripper, le personnage peut aussi utiliser la manœuvre Maîtriser dans la même attaque.
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Lutte libre

La lutte libre est l'art du contrôle. Tout se saisit, jambes comprises : le pratiquant amène l'adversaire au sol et l'y tient.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Agilité 7, Lutte 100, Prouesse de Force 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Maîtriser dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –40 au jet d'attaque de la manœuvre Maîtriser est réduit à –20.
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Agilité 13, Lutte 260, Prouesse de Force 140
Effet : la manœuvre Maîtriser ne subit plus aucun malus au jet d'attaque. Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Maîtriser.
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Agilité 19, Lutte 420, Prouesse de Force 220
Effet : le personnage peut utiliser la manœuvre Maîtriser sur une cible À terre qu'il n'a pas Agrippée : en cas de réussite, elle devient directement

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Maîtrisée.
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Jiu-jitsu brésilien

Le jiu-jitsu brésilien est l'art de la soumission. Au sol, chaque position prépare la suivante, jusqu'à la clé ou l'étranglement qui ne laisse d'autre choix que d'abandonner.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Agilité 7, Lutte 100, Contorsion 60
Effet : lorsqu'il utilise la manœuvre Blesser, le personnage peut utiliser la manœuvre Soumettre dans la même attaque ; Blesser n'inflige alors que la moitié de ses dégâts. Le malus de –40 au jet d'attaque de la manœuvre Soumettre est réduit à –20.
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Agilité 13, Lutte 260, Contorsion 140
Effet : la manœuvre Soumettre ne subit plus aucun malus au jet d'attaque. Blesser inflige la totalité de ses dégâts lorsqu'il est utilisé avec Soumettre.
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ Expert

Prérequis : Agilité 19, Lutte 420, Contorsion 220
Effet : lorsque sa Prise atteint Soumise, le personnage peut la déplacer sur le Cou (aucune action requise) ; ce déplacement ne demande aucun jet.
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Capoeira

TODO

✦✧✧ Basique

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×1 (pied et tête)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×2 (pied et tête)

✦✦✦ Expert

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×3 (pied et tête)

Krav Maga

TODO

✦✧✧ Basique

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×1 (tout le corps)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×2 (tout le corps)

✦✦✦ Expert

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×3 (tout le corps)

Sambo

TODO

✦✧✧ Basique

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 40 + ×1 (main et pied)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×2 (main et pied)

✦✦✦ Expert

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×3 (main et pied)

Systema

Le systema est l'art d'absorber les coups. Le corps relâché, le souffle continu, le pratiquant accompagne la frappe au lieu de la subir : elle glisse et se dissipe dans un corps qui ne lui oppose rien.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Volonté 7, Résistance à la Douleur 100, Esquive 60
Effet : le malus de –80 au jet de défense de la manœuvre Encaisser est réduit à –60 pour le personnage.
Dégâts : 40 + ×1 (main)

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Volonté 13, Résistance à la Douleur 260, Esquive 140
Effet : le malus de –80 au jet de défense de la manœuvre Encaisser est réduit à –40 pour le personnage.
Dégâts : 60 + ×2 (main)

✦✦✦ Expert

Prérequis : Volonté 19, Résistance à la Douleur 420, Esquive 220
Effet : la manœuvre Encaisser ne subit plus aucun malus au jet de défense pour le personnage. Lorsqu'il utilise la manœuvre Encaisser, le personnage peut aussi utiliser la manœuvre Contre-attaquer dans la même défense, tant qu'il en remplit le prérequis.
Dégâts : 80 + ×3 (main)

Pankration

TODO

✦✧✧ Basique

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 60 + ×1 (main et pied)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 80 + ×2 (main et pied)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : TODO
Effet : TODO
Dégâts : 100 + ×3 (main et pied)

MMA

Le MMA est l'art de faire de chaque membre une arme. Le pratiquant aiguise ses armes de corps l'une après l'autre, main, pied et tête.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Force 7, Armes de mêlée 100, Lutte 60
Effet : le personnage choisit une de ses armes de corps, main, pied ou tête, et lui ajoute un degré d'illégalité, jusqu'à ★☆☆☆☆. Ce degré rembourse 20 points, que le personnage dépense librement dans les propriétés de cette arme, hormis celles que le tableau ci-dessous ferme au corps nu.
Dégâts : 40 + ×1 (tout le corps)

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Force 13, Armes de mêlée 260, Lutte 140
Effet : le personnage ajoute un deuxième degré d'illégalité, sur une nouvelle arme de corps de son choix ou empilé sur la première. Chaque degré rembourse 20 points, réservés à l'arme qu'il grève : le personnage porte ainsi deux armes de corps à ★☆☆☆☆, avec 20 points chacune, ou une seule à ★★☆☆☆, avec 40 points.
Dégâts : 60 + ×2 (tout le corps)

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Force 19, Armes de mêlée 420, Lutte 220
Effet : le personnage ajoute un troisième degré d'illégalité, réparti à sa guise sur ses armes de corps. Empilés sur un même membre, les trois degrés le portent à ★★★☆☆ : une telle illégalité rabaisserait normalement la compatibilité arts martiaux de l'arme à ✦✦✧, mais une arme de corps travaillée par le MMA fait exception et garde sa pleine compatibilité ✦✦✦.
Dégâts : 80 + ×3 (tout le corps)

Les points remboursés financent des propriétés bonus ou sans coût, ainsi que l'allonge qui étend la portée de mêlée ; une contrainte, qui rembourserait des points, n'est jamais prenable. Les portées à distance et les propriétés qu'un corps nu ne peut pas produire restent fermées, quel que soit le palier :

Motif	Propriétés fermées
Portée à distance	Lancer, Tir, Cône, Retour
Objet ou mécanisme	Munitions, Recharge rapide

Tout le reste demeure ouvert : la saisie, la projection, la poussée, le désarmement, l'assommement, la perce-armure, la déchirure qui saigne, les dégâts en sphère, la finesse, la précision, la parade et les bonus de touche.

1.4.2 Arts athlétiques

Parkour

TODO

Qinggong

Le qinggong est l'art de la légèreté. Le pratiquant court où rien ne devrait porter un corps : un mur, une paroi, la surface d'un étang.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Agilité 7, Équilibre 100, Chute 60
Effet : le personnage se déplace sur les surfaces verticales, murs, parois et troncs, comme sur un sol : il y lit son Mouvement normalement, terrain difficile compris. S'il termine son tour sur une telle surface, il chute.

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Agilité 13, Équilibre 260, Chute 140
Effet : le personnage se déplace aussi sur les plafonds et sur les liquides, eau, boue ou lave. S'il termine son tour sur une telle surface, il chute ou s'enfonce.

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Agilité 19, Équilibre 420, Chute 220
Effet : le personnage se déplace sur toute surface, même un nuage, une fumée ou un feuillage, et peut désormais terminer son tour sur n'importe laquelle sans chuter.

Wuqiao

TODO

Hors-piste

Le hors-piste est l'art d'avancer là où le sol se dérobe. Neige, éboulis, marécage ou décombres, le pratiquant lit le terrain et pose chaque pas au seul endroit qui tient.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Agilité 7, Course 100, Escalade 60
Effet : les malus de terrain difficile que subit le personnage sont réduits de 3.

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Agilité 13, Course 260, Escalade 140
Effet : les malus de terrain difficile que subit le personnage sont réduits de 5.

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Agilité 19, Course 420, Escalade 220
Effet : le malus de terrain difficile du personnage s'inverse et devient un bonus au Mouvement. Sur un terrain Impraticable, le personnage obtient +5 au Mouvement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Highline

TODO

Uran Nugaralt

L'uran nugaralt est l'art de la contorsion. Le pratiquant plie son corps au-delà de ce que les articulations promettent : épaules déboîtées à volonté, colonne nouée, membres rangés là où la place manque.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Agilité 7, Contorsion 100, Résistance à la Douleur 60
Effet : le personnage ignore les malus de l'état Espace réduit.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Agilité 13, Contorsion 260, Résistance à la Douleur 140
Effet : le personnage peut se glisser par toute ouverture assez large pour y passer sa tête.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Agilité 19, Contorsion 420, Résistance à la Douleur 220
Effet : le personnage peut se glisser par toute ouverture assez large pour y passer un doigt.

Harri-jasotze

TODO

Ama

TODO

Lung-gom-pa

Le lung-gom-pa est l'art de la course en transe. Le pratiquant cale son souffle sur ses foulées, fixe l'horizon et laisse son corps courir seul : les distances fondent sous un pas qui ne pèse rien.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Endurance 7, Course 100, Résistance à l'Épuisement 60
Effet : le personnage peut Foncer en restant en activité intermédiaire : il ne peut pas prendre l'allure lourde, mais bénéficie du jet de déplacement pour augmenter son Mouvement.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Endurance 13, Course 260, Résistance à l'Épuisement 140
Effet : le personnage se déplace une colonne au-dessus de son effort : il peut utiliser la colonne Intermédiaire du Mouvement en restant en activité légère, et la colonne Lourde en restant en activité intermédiaire.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Endurance 19, Course 420, Résistance à l'Épuisement 220
Effet : le personnage peut utiliser la colonne Lourde du Mouvement en restant en activité légère.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.3 Arts vitaux

Tummo

Le tummo est l'art du feu intérieur. En comprimant son souffle sous le nombril, le pratiquant produit sa propre chaleur : il médite peu vêtu dans la neige et sèche sur son dos des étoffes trempées, en plein hiver de haute montagne.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Volonté 7, Apnée 100, Résistance à l'Environnement 60
Effet : tant que le personnage retient sa respiration, il bénéficie d'une réduction de dégâts de 40 contre les dégâts de Froid.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Volonté 13, Apnée 260, Résistance à l'Environnement 140
Effet : tant qu'il retient sa respiration, la réduction contre le Froid passe à 80, et le personnage peut remplacer le type des dégâts qu'il inflige avec ses armes de corps par du Feu.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Volonté 19, Apnée 420, Résistance à l'Environnement 220
Effet : tant qu'il retient sa respiration, la réduction contre le Froid passe à 120. Le personnage peut utiliser sa caractéristique de Volonté à la place de sa caractéristique d'Endurance pour calculer son Apnée.

Mithridatisation

TODO

Vipassana

Le vipassana est l'art de l'équanimité. Le pratiquant observe chaque sensation de son corps sans y réagir : la douleur devient une sensation parmi d'autres, qui naît, passe et ne commande plus rien.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Volonté 7, Résistance à la Douleur 100, Intéroception 60
Effet : le personnage ignore les malus à toutes les actions que lui infligent ses blessures graves de degré 1. Les autres effets de ses blessures, Saignements, états et pertes, s'appliquent normalement.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Volonté 13, Résistance à la Douleur 260, Intéroception 140
Effet : le personnage ignore les malus à toutes les actions que lui infligent ses blessures graves de degré 2 et 3.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Volonté 19, Résistance à la Douleur 420, Intéroception 220
Effet : le personnage ignore les malus à toutes les actions que lui infligent ses blessures graves de degré 4 et 5.

Agôgê

TODO

Fud0shin

Le fud€shin est l'art de l'esprit immuable. Le pratiquant ne sursaute pas, ne gèle pas, ne cède pas : la surprise et la menace glissent sur un jugement que rien ne déplace.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Volonté 7, Résistance à la Peur 100, Résistance à l'Influence 60
Effet : le malus de l'état Surpris que subit le personnage est réduit de 40.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Volonté 13, Résistance à la Peur 260, Résistance à l'Influence 140
Effet : le malus de l'état Surpris que subit le personnage est réduit de 80. Le personnage peut entrer en état de fud€shin : y entrer ou en sortir coûte une action. Tant qu'il est dans cet état, le Comportement du personnage envers toute personne vaut toujours 0 (neutre) et ne peut être changé d'aucune manière.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Volonté 19, Résistance à la Peur 420, Résistance à l'Influence 220
Effet : le personnage est immunisé à l'état Surpris.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.4 Arts sociaux

Sophistique

TODO

Éristique

TODO

Realpolitik

TODO

Libertinage

TODO

Camelot

TODO

Panache

Le panache est l'art de l'entrée en scène. Quand le pratiquant paraît, les conversations meurent, les regards convergent et le lieu entier retient son souffle.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Présence 7, Style 100, Intimidation 60
Effet : le personnage arrive toujours au bon moment. Une personne peut dépenser une action pour faire venir le personnage plus vite : le temps de trajet du personnage jusqu'au lieu où elle se trouve est alors divisé par 2. Un même trajet ne peut être raccourci qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'actions dépensées.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Présence 13, Style 260, Intimidation 140
Effet : lorsqu'une personne le fait venir, le temps de trajet du personnage jusqu'à elle est divisé par 5 au lieu de 2.

Lorsque le personnage entre dans un lieu, un espace ou une pièce, toute créature autour de lui fait un jet de Résistance à l'Influence ou de Résistance à la Peur, au choix du personnage selon la manière dont il fait son entrée, contre une difficulté égale au niveau du personnage × 20 + 40. Une créature qui rate son jet se fige et se tourne vers lui. Une créature dont la Présence est supérieure ou égale à celle du personnage ne fait pas ce jet : elle n'est pas affectée.

Le figement dure un round, pendant lequel le personnage agit librement, tant qu'il n'interagit pas avec autrui autrement que par un jet social. Sinon, le figement prend fin.

Une créature figée ne peut pas agir durant son tour (aucune action ni déplacement possible) ; elle peut tout de même effectuer des réactions, comme répondre au personnage quand il lui parle.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Présence 19, Style 420, Intimidation 220
Effet : lorsqu'une personne le fait venir, le personnage arrive avant la fin du round, quelle que soit la distance à parcourir.

Le figement ne demande plus aucun jet : toute créature autour du personnage se fige d'office, même celles dont la Présence est supérieure ou égale à la sienne.

Maïeutique

TODO

Sprezzatura

TODO

Rizz

Le rizz est l'art d'éveiller l'attirance. Le pratiquant sait ce qu'il inspire, à qui, et comment le faire grandir : un regard tenu, un mot juste, une absence bien placée.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Présence 7, Séduction 100, Style 60
Effet : le rizz coûte une action. Le personnage fait un jet de Séduction opposé à la Résistance à l'Influence de la cible. Si le résultat du personnage égale ou dépasse celui de la cible, l'Attirance de la cible envers lui passe à séduit (+1), sans jamais la faire baisser. Le rizz échoue automatiquement si la cible est au moins Froide envers le personnage. Il ne peut viser une même personne qu'une fois entre deux sommeils corrects.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Présence 13, Séduction 260, Style 140
Effet : si le résultat du personnage dépasse celui de la cible d'au moins 50, l'Attirance de la cible passe à amoureux (+3). Le rizz fonctionne désormais sur une cible Froide, mais échoue toujours à partir d'Hostile.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Présence 19, Séduction 420, Style 220
Effet : si le résultat du personnage dépasse celui de la cible d'au moins 100, l'Attirance de la cible passe à passionné (+9). Le rizz fonctionne sur tout personnage, quel que soit son comportement.

Attirance obtenue	Écart entre les résultats	Palier requis
séduit (+1)	0	Basique
amoureux (+3)	50	Avancé
passionné (+9)	100	Expert

Aura farm

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

L'aura farming est l'art de cultiver son aura, le poids que le personnage dégage sans un mot. Chaque geste la travaille : un silence tenu, un calme que rien n'entame, une sortie au bon moment.

L'art débloque une valeur : l'aura, de 0 à 100 000. Le personnage bénéficie de tous les paliers d'aura qu'il atteint dans la table ci-dessous, si le palier de l'art les débloque.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Présence 7, Style 100, Étiquette 60
Effet : le personnage débloque son aura et les paliers 1 à 3 ; son aura ne peut pas dépasser 1 000. Tout ce qu'il fait change son aura : le MJ fixe le gain ou la perte selon la gloire ou la honte du geste, de ±1 pour un détail remarqué à ±10 000 pour un fait dont tout un pays parle.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Présence 13, Style 260, Étiquette 140
Effet : le personnage débloque les paliers 4 à 6 ; son aura ne peut pas dépasser 10 000.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Présence 19, Style 420, Étiquette 220
Effet : le personnage débloque les paliers 7 à 9 ; son aura ne peut pas dépasser 100 000.

Palier	Aura	Effet
0	0	Aucun.
1	200	Aucune personne ne peut avoir une Estime méprisante envers le personnage.
2	500	Lorsqu'il effectue un jet social, le personnage peut dépenser 100 aura pour obtenir +1 au jet. Il peut au maximum obtenir un +10 par jet de cette manière.
3	1 000	Le personnage peut dormir éveillé : ce sommeil suit toutes les règles du sommeil, mais le personnage reste conscient de ce qui l'entoure. Tant qu'il dort ainsi, il ne peut pas se déplacer et ne peut faire que des jets des champs Sensoriel et Social ; s'il se déplace ou fait un autre jet, ce sommeil s'interrompt.
4	2 000	Aucune personne ne peut avoir une Estime dédaigneuse envers le personnage.
5	5 000	En dépensant de l'aura sur un jet social, le personnage peut désormais obtenir jusqu'à un +30 par jet, toujours à 100 aura pour +1.
6	10 000	Le personnage reconnaît les espaces d'aura farming : il en existe généralement au moins un par lieu, et le MJ définit leur emplacement. Sur un tel espace, entrer en état d'aura farming ou en sortir coûte une action. Tant qu'il est dans cet état, le personnage ne peut ni se déplacer ni être déplacé, quelle que soit la méthode.
7	20 000	Aucune personne ne peut avoir une Estime condescendante envers le personnage.
8	50 000	En dépensant de l'aura sur un jet social, le personnage peut désormais obtenir jusqu'à un +50 par jet, toujours à 100 aura pour +1.
9	100 000	Le personnage peut utiliser sa caractéristique de Présence à la place de sa caractéristique de Charisme.

Mage noir

Le mage noir est l'art de la pucellerie érigée en voie de pouvoir. Le pratiquant garde sa pureté comme d'autres gardent un trésor : chaque année de continence le rapproche des arcanes, et les railleries du monde ne font que tremper sa volonté. La légende l'affirme : à trente ans de pucellerie ininterrompue, l'absence totale de vice s'embrase en pouvoirs extraordinaires, capables de figer le temps et l'espace, et les prétendants affluent pour être repoussés un à un, car aucun n'est digne de lui.

L'art ne demande ni caractéristique ni compétence : seuls comptent l'âge et le pucelage.

✦✧✧ Basique : Déchet de la société

Prérequis : avoir au moins 21 ans et être puceau
Effet : le personnage est considéré comme un déchet de la société. Il subit un malus permanent de –2 en Présence et en Charisme. Chaque fois qu'il entre en contact avec une personne du sexe opposé, il subit 100 dégâts de décomposition, qui ignorent toute réduction de dégâts. Il ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par round.

✦✦✧ Avancé : Mage noir

Prérequis : avoir au moins 30 ans, être puceau et avoir été Déchet de la société pendant au moins 5 ans
Effet : le personnage est considéré comme un mage noir. Il débloque la magie : il possède la classe Magicien du Manuel des joueurs 2024 de Donjons et Dragons, à un niveau égal à la moitié du sien, arrondi à l'inférieur, et la joue avec la Conversion Magicien D&D.

✦✦✦ Expert : Transcendant

Prérequis : avoir au moins 90 ans, être puceau et avoir été Mage noir pendant au moins 20 ans
Effet : le personnage est considéré comme un transcendant. Il ne subit plus les dégâts du contact du sexe opposé et perd son malus permanent de –2 en Présence et en Charisme.

La table ci-dessous donne le grade qu'un mage noir porte selon son âge. Seuls trois de ces grades sont des paliers de l'art ; les autres sont de simples titres, sans effet. Au-delà de 120 ans, personne ne sait ce que devient un mage noir.

Âge	Grade
18 ans	Full puceau
21 ans	Déchet de la société
25 ans	Guerrier solitaire
30 ans	Mage noir
40 ans	Archimage
50 ans	Overlord ou seigneur de guerre
58 ans	Modérateur
65 ans	Terreur de la lumière
70 ans	Éternel
75 ans	Spectre
80 ans	Immanent ou empereur du chaos
90 ans	Transcendant
100 ans	Entité d'énergie pure
110 ans	Collisionneur de mondes
120 ans	Obédiant créateur de la matière cosmique

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.5 Arts intellectuels

Méthode des loci

La méthode des loci est l'art du palais mental. Le pratiquant range ce qu'il perçoit dans un édifice imaginaire qu'il connaît par cœur : chaque scène y devient une pièce, où il retourne se promener en pensée.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Érudition 7, Mémorisation 100, Enquête 60
Effet : le personnage peut graver une scène, ce qui coûte une action : il enregistre tout ce que ses sens perçoivent durant le round où il la grave, avec leur clarté du moment. La scène gravée ne s'altère pas avec le temps. Le personnage conserve jusqu'à 3 scènes gravées ; en graver une nouvelle au-delà efface une scène de son choix.

Il peut revisiter une scène gravée à tout moment (aucune action requise), et y faire des jets sensoriels comme s'il y était encore, avec la clarté d'alors.

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Érudition 13, Mémorisation 260, Enquête 140
Effet : le personnage conserve jusqu'à 10 scènes gravées. Une fois entre deux sommeils corrects, il peut graver une scène après coup, pourvu qu'il l'ait vécue depuis son dernier sommeil correct ; elle s'enregistre telle que ses sens la percevaient sur le moment.

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Érudition 19, Mémorisation 420, Enquête 220
Effet : le personnage grave chaque round qu'il vit. Ses scènes gravées sont sans limite de nombre et ne s'effacent plus : tout ce qu'il a vécu depuis l'apprentissage de ce palier peut être revisité.

Méthode de Zadig

TODO

Anzan

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.6 Arts naturels

Bushcraft

TODO

Kalahari

TODO

Vénerie

TODO

Berkutchi

TODO

Gaucho

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.7 Arts sensoriels

Écholocation

L'écholocation est l'art de voir par le son. Le pratiquant claque la langue, frappe le sol de sa canne, et lit le monde dans l'écho qui lui revient : les murs, les corps, les mouvements.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Perception 7, Écholocation 100, Ouïe 60
Effet : le personnage éveille son sens de l'Écholocation, qui se place au niveau Tertiaire.

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Perception 13, Écholocation 260, Ouïe 140
Effet : l'Écholocation du personnage devient un sens Secondaire.

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Perception 19, Écholocation 420, Ouïe 220
Effet : l'Écholocation du personnage devient un sens Primaire : il peut combattre et agir sans la Vue.

Oreille absolue

TODO

Vigie

La vigie est l'art de veiller. Le pratiquant tient son poste des heures durant sans que son attention retombe, balaye l'horizon par habitude et remarque ce qui cloche avant de savoir pourquoi.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Perception 7, Vue 100, Ouïe 60
Effet : le personnage est constamment alerte : la perte de clarté que lui inflige l'Inconscience est réduite de 4.

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Perception 13, Vue 260, Ouïe 140
Effet : la perte de clarté que lui inflige l'Inconscience est annulée. Le personnage sait toujours s'il est observé. Cependant il ne sait ni qui l'observe, ni d'où on l'observe : pour cela, il doit effectuer un jet.

Lorsqu'il est inconscient, le personnage peut toujours effectuer des réactions et utiliser son mouvement pour celles-ci : son Mouvement subit –2 au lieu de tomber à 0. Il ne peut toujours pas utiliser son mouvement durant son tour.

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Perception 19, Vue 420, Ouïe 220
Effet : lorsqu'il est inconscient, tant qu'il reste en activité légère, le personnage peut tout de même agir, actions, réactions et déplacements compris. Son Mouvement ne subit plus aucun malus dû à l'Inconscience.

Konnakol

TODO

Décorporation

La décorporation est l'art de se percevoir du dehors. Le pratiquant regarde la scène comme s'il s'y tenait en spectateur : son propre dos, l'angle mort, la pièce entière.

✦✧✧ BASIQUE

Prérequis : Perception 7, Proprioception 100, Intéroception 60
Effet : le personnage ne peut pas subir l'état De flanc, et les malus de l'état De dos sont divisés par 2 pour lui.

✦✦✧ AVANCÉ

Prérequis : Perception 13, Proprioception 260, Intéroception 140
Effet : le personnage ne peut plus subir l'état De dos.

✦✦✦ EXPERT

Prérequis : Perception 19, Proprioception 420, Intéroception 220
Effet : le personnage perçoit complètement à la troisième personne, comme s'il voyait à travers une caméra placée à 2 m de lui. Il peut déplacer la caméra tant qu'elle reste dans un rayon de 2 m autour de lui (aucune action requise). Bien qu'elle n'existe pas vraiment, la caméra ne peut pas traverser ce qui est physique. Le personnage peut utiliser tous ses sens comme s'il était à la place de la caméra.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.8 Arts techniques

Système D

TODO

Cheval de Troie

TODO

Enigma

TODO

Sape

TODO

Alchimie

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.9 Arts du transport

Grand Prix

TODO

Cadre noir

TODO

Cascade

TODO

Cap-hornier

TODO

Voltige

TODO

Dakar

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.10 Arts furtifs

Shinobi

TODO

Prestidigitation

La prestidigitation est l'art du geste plus rapide que l'œil. Entre les mains du pratiquant, les objets disparaissent, réapparaissent et changent de mains sous le regard même de qui les fixe.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Dextérité 7, Escamotage 100, Discrétion 60
Effet : le personnage peut résoudre la manœuvre Désarmer avec un jet d'Escamotage à la place de son jet de lutte. L'adversaire s'y oppose alors avec un jet du sens externe de son choix, à la place de son jet de lutte ou de compétence d'arme.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Dextérité 13, Escamotage 260, Discrétion 140
Effet : le personnage peut désarmer une arme Indésarmable, avec un malus de –40 à son jet d'Escamotage, tant qu'il ne s'agit pas d'une arme de corps.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Dextérité 19, Escamotage 420, Discrétion 220
Effet : le personnage peut désarmer une arme Indésarmable sans le malus de –40.

Le personnage peut aussi utiliser la manœuvre spéciale Démembrer, en Visant une zone du corps : le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –80, augmenté par le malus de Viser de la zone visée : soit –100 en tout pour un bras (Bras, –20) ; sur une touche, le personnage fait un jet d'Escamotage opposé au jet du sens externe au choix de l'adversaire, avec un bonus égal à la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100.

En cas de réussite, la cible subit une blessure grave de degré 5 à la zone visée, dont elle subit tous les effets : la perte ou la destruction de la zone, ses états et les soins qu'elle exige, tels que les décrit l'entrée de la zone.

La cible n'éprouve cependant aucune douleur : elle ne fait aucun jet de Résistance à la Douleur et ne subit ni Saignement ni malus à ses actions. La zone escamotée se retrouve dans la main du personnage.

Filoche

TODO

Faussaire

TODO

Monte-en-l'air

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.11 Arts artisanaux

Damas

TODO

Cordon-bleu

Le cordon-bleu est l'art de la grande cuisine. Un plat du pratiquant ne nourrit pas seulement : il répare le corps comme une nuit de repos.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Imagination 7, Cuisine 100, Goût 60
Effet : le personnage peut cuisiner jusqu'à 10 mets, ce qui demande une heure de travail, des ingrédients et de quoi cuire. Un mets rend 3 points de fatigue à la personne qui le mange ; il perd ses effets s'il n'est pas mangé dans la journée.

Consommer un mets coûte une action. Une même personne ne peut profiter d'un mets du personnage qu'une fois entre deux sommeils corrects.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Imagination 13, Cuisine 260, Goût 140
Effet : le mets cuisiné par le personnage rend 10 points de fatigue à qui le mange, au lieu de 3.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Imagination 19, Cuisine 420, Goût 220
Effet : un mets du personnage rend à qui le mange tout ce que rend un sommeil correct : les points de fatigue remontent au maximum, le compte des jets d'effort retombe à zéro et les durées d'activité de la journée sont rendues. Le mets ne compte pas comme un sommeil correct : il ne remet pas à zéro le temps avant d'être fatigué, et le besoin de dormir demeure. Une même personne ne peut toujours en profiter qu'une fois entre deux sommeils corrects.

Murano

TODO

Grasse

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.4.12 Arts artistiques

Trompe-l'œil

Le trompe-l'œil est l'art de peindre le réel au point de s'y substituer. Les raisins du pratiquant attirent les oiseaux, sa porte peinte arrête les passants.

✦✧✧ Basique

Prérequis : Imagination 7, Peinture & dessin 100, Vue 60
Effet : le personnage peut peindre un trompe-l'œil, ce qui demande de quoi peindre et le temps donné par la table ci-dessous, selon la taille de l'œuvre. Un trompe-l'œil représente un objet ou un environnement, une porte, un couloir, un coffre, et se fait passer pour la chose représentée. À la création, le personnage fait un jet de Peinture & dessin : le résultat devient le score de l'œuvre.

Une créature qui n'utilise que la Vue comme sens Primaire croit l'œuvre vraie, à moins de dépasser son score par un jet de Vue ; la toucher révèle la peinture.

✦✦✧ Avancé

Prérequis : Imagination 13, Peinture & dessin 260, Vue 140
Effet : le personnage peint ses trompe-l'œil en la moitié du temps donné par la table.

✦✦✦ Expert

Prérequis : Imagination 19, Peinture & dessin 420, Vue 220
Effet : le trompe-l'œil du personnage devient réel une fois achevé. L'objet ou l'environnement peint devient véritable : une porte peinte peut s'ouvrir, un couloir peint peut être emprunté. La chose créée a les dimensions et les matières de ce que l'œuvre représentait, et elle reste réelle pour toujours ; la peinture, elle, n'existe plus.

Taille	Durée
Infime	10 min
Minuscule	20 min
Très petite	30 min
Petite	1 h
Moyenne	2 h
Grande	5 h
Très grande	10 h
Gigantesque	2 jours
Colossale	5 jours
Titanesque	10 jours

Un jour de la table représente 8 heures de travail.

Bel canto

TODO

Commedia dell'arte

TODO

Belles-lettres

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.5 L'Échelle du Monde

1.5.1 Les tailles

Toute créature et tout objet ont une taille, parmi onze catégories, de la microscopique à la titanesque. La taille mesure l'ampleur physique : elle fixe la place occupée, la portée des coups et la facilité à atteindre l'être. Le cœur de l'échelle reprend les neuf catégories de D&D 3.5 ; on ajoute le microscopique et le titanesque aux extrémités, pour l'infiniment petit comme le démesuré.

Les catégories de taille

Catégorie	Hauteur ou Longueur	Poids	Espace	Allonge
Microscopique	jusqu'à 1 mm	jusqu'à 0.1 g	1 mm	1 mm
Infime	1 mm à 15 cm	0.1 à 50 g	10 cm	10 cm
Minuscule	15 à 30 cm	50 à 500 g	20 cm	20 cm
Très petite	30 à 60 cm	0.5 à 5 kg	50 cm	50 cm
Petite	60 cm à 1.4 m	5 à 50 kg	75 cm	75 cm
Moyenne	1.4 à 2.5 m	50 à 500 kg	1 m	1 m
Grande	2.5 à 5 m	500 kg à 5 t	2 m	2 m
Très grande	5 à 10 m	5 à 50 t	5 m	5 m
Gigantesque	10 à 20 m	50 à 500 t	10 m	10 m
Colossale	20 à 100 m	500 à 50 000 t	20 m	20 m
Titanesque	100 m et plus	50 000 t et plus	100 m	100 m

Déterminer la taille

La catégorie d'un être se lit d'abord sur sa hauteur ou sa longueur. On retient la hauteur pour les créatures dressées, comme les humanoïdes, et la longueur pour les créatures allongées, comme les serpents ou les quadrupèdes très étirés.

Hauteur et poids ne sont que des repères, pour les joueurs comme pour le maître du jeu. Une créature n'a pas à correspondre à une catégorie sur les deux critères à la fois : un colosse étonnamment léger ou une petite bête anormalement dense sont permis. Ces chiffres orientent, ils ne contraignent pas.

L'espace et l'allonge

L'espace est la place qu'occupe la créature au sol. L'allonge est la distance à laquelle elle peut frapper au corps à corps : tant qu'une cible se tient dans cette portée, la créature l'atteint de ses propres membres.

Modificateur de PV par taille

La taille change ce qu'un être encaisse. Le gain de PV par niveau s'ajuste selon l'écart avec la Moyenne, la taille de référence : chaque cran au-dessus ajoute 10 PV par niveau, chaque cran en dessous en retire autant.

PV max = (PV par niveau + modificateur de taille) × niveau

Taille	Modificateur
Microscopique	–50 PV / niveau
Infime	–40 PV / niveau
Minuscule	–30 PV / niveau
Très petite	–20 PV / niveau
Petite	–10 PV / niveau
Moyenne	
Grande	+10 PV / niveau
Très grande	+20 PV / niveau
Gigantesque	+30 PV / niveau
Colossale	+40 PV / niveau
Titanesque	+50 PV / niveau

Interagir avec une cible plus petite

Plus une cible est petite que soi, plus elle est dure à frapper et à suivre. Par palier de taille d'écart vers le bas, le personnage subit –10 à toutes ses interactions physiques avec elle : la frapper, la percevoir, la saisir, tout ce qui passe par le corps.

Le malus ne joue que vers le bas : viser une cible plus grande que soi n'impose aucune pénalité de taille.

> *Exemple. Une créature Moyenne s'en prend à une cible Très petite, deux paliers plus bas qu'elle. Elle subit –20 sur chacune de ses tentatives pour l'atteindre, la percevoir ou la saisir.*

1.5.2 Types de Dégâts

Toute source de dégâts relève d'un ou plusieurs des sept types, répartis en deux familles : physiques et élémentaires. Le type fixe la réduction de dégâts de l'armure qui s'applique en défense et la nature des effets secondaires éventuels (saignement, brûlure, etc.).

Dégâts physiques

Type	Abr.	Exemples
Contondant	CON	Masses, poings, chutes, projections
Tranchant	TRA	Lames,

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Type	Abr.	Exemples
		griffes, fil tendu
Perforant	PER	Pointes, flèches, balles, aiguilles

DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES

Type	Abr.	Exemples
Feu	FEU	Feu, lave, vapeur brûlante
Froid	FRO	Glace, gel, froid surnaturel
Électricité	ÉLE	Foudre,
		décharges, lumière
Décomposition	DÉC	Corruption, pourriture, acide, ténèbres

Les dégâts d'Électricité couvrent aussi la lumière (éclairs aveuglants, rayons aveuglants, lumière pure).

RÈGLES GÉNÉRALES

Une arme inflige un ou plusieurs types. Si elle en a plusieurs, l'attaquant choisit lequel au moment de l'attaque, avant le jet.

Une armure a une réduction de dégâts distincte par type, physique comme élémentaire. Seule celle du type de l'attaque s'applique.

> ***TODO :*** *effets secondaires par type (saignement, brûlure…) et cas des créatures immatérielles.*

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.5.3 Formes du vivant

Une forme est le plan de corps d'un être : son inventaire de membres, et rien d'autre. Elle sert à bâtir une créature qui n'est pas humaine, qu'on la conjure, qu'on l'émette, qu'on la manipule ou qu'on s'y remodèle par la métamorphose.

L'humain, le bipède à bras, sert de référence : ses caractéristiques physiques valent la moyenne, et tous les écarts se comptent à partir de lui. Ces écarts décrivent le plan de corps à taille comparable ; la taille propre de la créature se règle séparément.

Ce qu'une forme n'inclut pas se pose ailleurs : les cornes, dards et défenses sont des armes, la carapace et la coquille une armure, les antennes et les yeux servent les sens.

Les formes en bref

Chaque forme, ses animaux-types et sa biologie de base : le milieu où elle respire, son alimentation courante et, s'il y a lieu, une propriété spéciale qui touche son déplacement.

Forme	Exemples	Respiration	Alimentation	Propriété spéciale
Bipède à bras	humain, grand singe	air	omnivore	
Bipède à bras et queue	kangourou, théropode	air	herbivore ou carnivore	
Bipède à deux ailes	oiseau, chauve-souris	air	herbivore, carnivore ou omnivore	
Quadrupède	grenouille	air	carnivore	
Quadrupède à queue	chien, lézard, dinosaure quadrupède	air	herbivore, carnivore ou omnivore	
Quadrupède à trompe	tapir, éléphant	air	herbivore	
Vermiforme	ver, serpent	air	détritivore ou carnivore	Ondulation
Nageur à deux nageoires	baleine, dauphin	air	carnivore ou filtreur	
Nageur à quatre nageoires	poisson, tortue marine	air ou eau	herbivore, carnivore ou omnivore	
Hexapode	fourmi, puce	air	omnivore ou carnivore	
Hexapode à deux ailes	mouche, moustique	air	détritivore ou carnivore	
Hexapode à quatre ailes	papillon, libellule	air	herbivore ou carnivore	
Octopode	araignée	air	carnivore	
Octopode à pinces	crabe	eau	omnivore ou détritivore	
Octopode à pinces et queue	scorpion, homard	air ou eau	carnivore ou omnivore	
Décapode à queue	crevette, limule	eau	détritivore ou omnivore	
Myriapode	mille-pattes, scolopendre	air	détritivore ou carnivore	
Céphalopode à huit tentacules	pieuvre	eau	carnivore	Propulsion à réaction
Céphalopode à dix tentacules	calmar, seiche	eau	carnivore	Propulsion à réaction
Radiaire à tentacules	méduse, anémone	eau	carnivore	Pulsation
Radiaire à cinq bras	étoile de mer	eau	carnivore ou détritivore	Podia
Informe	éponge	eau	filtreur	
Objet conscient	lame animée, pantin	aucune	aucune	

Herbivore : se nourrit de végétaux : folivore (feuilles), frugivore (fruits), granivore (graines), nectarivore (nectar), palynivore (pollen), algivore (algues), xylophage (bois).

Carnivore : se nourrit d'animaux : insectivore (insectes), piscivore (poissons), hématophage (sang), ovivore (œufs), molluscivore (mollusques), vermivore (vers).

Omnivore : aussi bien végétal qu'animal.

Détritivore : matière organique morte : saprophage (débris en décomposition), nécrophage ou charognard (charognes), coprophage (excréments).

Filtreur : particules et plancton filtrés dans l'eau : planctonivore, microphage, suspensivore.

Fongivore : se nourrit de champignons, ni plante ni animal ; rare, aucune forme ci-dessus ne s'y limite.

Mixotrophe : complète son régime en cultivant des algues symbiotiques dans ses tissus, comme les coraux, les bénitiers ou certaines méduses.

Une propriété spéciale tient lieu de nage à la forme qui la porte : celle-ci se déplace dans l'eau à son Agilité pleine, sans le malus de déplacement aquatique. Chaque propriété dit aussi combien de membres la nage occupe, car un membre qui propulse le corps ne peut pas agir en même temps.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Ondulation : le corps allongé avance en ondulant d'un bout à l'autre. Aucun membre n'est occupé.

Propulsion à réaction : la forme aspire l'eau dans son corps et la rejette par un siphon qui l'oriente. Aux allures légère et intermédiaire, ses tentacules restent libres ; à l'allure lourde, trois d'entre eux servent à la propulsion et ne sont plus libres.

Pulsation : la forme avance en contractant et relâchant tout son corps. Ses tentacules restent libres.

Podia : des centaines de petits pieds font ramper la forme sur le fond. Avancer occupe trois de ses cinq bras et laisse les deux autres libres.

Les membres de chaque forme

Chaque forme porte une tête ou non, et des membres pris dans une palette : la patte ou la jambe, l'aile, la nageoire, le bras, le tentacule, la pince, la trompe, la queue.

Forme	Tête	Patte / jambe	Bras	Aile	Nageoire	Tentacule	Pince	Trompe	Queue
Bipède à bras	1	2	2						
Bipède à bras et queue	1	2	2						1
Bipède à deux ailes	1	2		2					1
Quadrupède	1	4							
Quadrupède à queue	1	4							1
Quadrupède à trompe	1	4						1	1
Vermiforme	1								
Nageur à deux nageoires	1				2				1
Nageur à quatre nageoires	1				4				1
Hexapode	1	6							
Hexapode à deux ailes	1	6		2					
Hexapode à quatre ailes	1	6		4					
Octopode	1	8							
Octopode à pinces	1	8					2		
Octopode à pinces et queue	1	8					2		1
Décapode à queue	1	10							1
Myriapode	1	Z 10							
Céphalopode à huit tentacules	1					8			
Céphalopode à dix tentacules	1					10			
Radiaire à tentacules						8			
Radiaire à cinq bras			5						
Informe									
Objet conscient									

Les caractéristiques de chaque forme

Le plan de corps hausse ou abaisse les six caractéristiques physiques. Les valeurs se comptent à partir de l'humain, à taille comparable ; un zéro signale une caractéristique identique à la sienne.

Forme	FOR	DEX	AGI	END	PER	PRÉ
Bipède à bras	0	0	0	0	0	0
Bipède à bras et queue	+2	−1	+1	+1	0	+1
Bipède à deux ailes	−1	−2	+3	−1	+2	+2
Quadrupède	+1	−3	+2	+2	0	−1
Quadrupède à queue	+2	−3	+2	+1	+1	0
Quadrupède à trompe	+2	−1	0	+1	+1	+1
Vermiforme	+1	−3	+1	+2	−1	0
Nageur à deux nageoires	+1	−4	+1	+2	+2	−1
Nageur à quatre nageoires	0	−4	+2	+2	+2	−1
Hexapode	+1	−2	+2	+2	+1	−2
Hexapode à deux ailes	0	−2	+4	+1	+2	−2

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Forme	FOR	DEX	AGI	END	PER	PRÉ
Hexapode à quatre ailes	0	−2	+4	+2	+2	−2
Octopode	0	−2	+2	+3	+1	−1
Octopode à pinces	+2	−2	+1	+3	+1	−1
Octopode à pinces et queue	+3	−2	0	+3	+1	0
Décapode à queue	+1	−2	+1	+3	+1	−2
Myriapode	+1	−3	0	+3	0	0
Céphalopode à huit tentacules	+2	+3	+2	−1	+2	0
Céphalopode à dix tentacules	+2	+2	+3	−1	+2	0
Radiaire à tentacules	−3	−4	−2	+2	−2	−2
Radiaire à cinq bras	−2	−3	−3	+3	−2	−3
Informe	−4	−4	−4	+4	−4	−4
Objet conscient	0	−2	0	+4	−2	0

Le déplacement

Une forme se déplace dans trois milieux : sur terre, dans l'eau et dans les airs. Sa vitesse se lit sur la table de Mouvement, à l'Agilité de la créature. Selon ses membres, un milieu lui est ouvert, pénalisé ou fermé ; une pénalité est un malus au Mouvement, comme un terrain difficile.

> **Sur terre :** une forme à patte ou à jambe avance normalement. Sans aucune des deux, elle rampe, à −4 au Mouvement.
>
> **Dans l'eau :** une forme à nageoire ou à tentacule nage normalement, comme celle qu'une propriété spéciale fait nager. Sans rien de tout cela, elle pataugе, à −3 au Mouvement.
>
> **Dans les airs :** une forme à aile vole. Sans aile, le ciel lui est fermé.

Se déplacer occupe les membres qui portent ou propulsent le corps ; les autres agissent librement. Sur pattes, les jambes avancent et les bras restent libres. Quand les mêmes membres portent et agissent, comme les bras d'une étoile de mer, la propriété spéciale de la forme dit combien il en faut pour avancer.

> *Pour mémoire, ces pénalités collent au réel pour une créature de taille et d'Agilité moyennes : sans pattes, ramper ramène la course entre 1 et 6 km/h, comme un serpent ; sans nageoire, nager la ramène entre 0.5 et 2.5 m/s, comme un humain.*

Les sens externes de chaque forme

Les sens externes mesurent le monde autour. Chaque colonne est l'un des dix-sept sens externes du livre ; la couleur d'une case donne le niveau du sens pour la forme, une case vide signalant un sens inexistant : P primaire, S secondaire, T tertiaire, L latent. L'humain y retrouve exactement le classement des sens.

Forme	Vue	Ouïe	Odorat	Toucher	Goût	Esthésie	Chaleur	Froid	Douleur	Équilibre	Accélération	Pression	Vibration	Sursaut	Vertige	Mal de mer	Mal de l'air	Mal de l'espace	Mal de l'altitude	Mal de l'abîme	Mal de l'écho
Bipède à bras	P	S	S	T	T	T	T	T	L	L	L	L	L								
Bipède à bras et queue	P	S	S	T	T	T	T	T	L	L	L	L	L								
Bipède à deux ailes	P	S	S	T	T	T	T	T	S	S	T	T	T								L
Quadrupède	P	S	S	T	T	T	T	T	L		L	L	L							L	T
Quadrupède à queue	P	S	S	T	T	T	T	T	L	L	L	L	T								
Quadrupède à trompe	P	S	S	T	T	T	T	S	L	L	L	L	S								L
Vermiforme	L	L	P	T	T	T	T	S	L		L	L	L			L					T
Nageur à deux nageoires	S	S	T	L	T	T	T	L	T	P	L	L	S								
Nageur à quatre nageoires	P	S	T	T	T	T	T	L	T		T	T	L	S			S				
Hexapode	P	L	S	S	T	T	T	T	L		S	T	L	L							T
Hexapode à deux ailes	P	T	S	S	T	T	S	T	L		T	T	L	L	T						T
Hexapode à quatre ailes	P	T	S	S	T	T	T	T	T		S	T	T	L	L						T
Octopode	S	L	P	T	T	T	T	S	L		T	T	L	L							T
Octopode à pinces	P	L	S	S	T	T	T	T	L		T	L	L								L
Octopode à pinces et queue	T	L	P	T	T	T	T	S	L		L	L	L								T
Décapode à queue	P	L	S	S	T	T	T	T	L		T	T	L								
Myriapode	L	L	P	S	T	T	T	S	L		L	L	L								T

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Forme	Vue	Ouïe	Odorat	Toucher	Goût	Kinesthésie	Chimiocéption	Thermoception	Électroréception	Magnétoréception	Hydrodynamoréception	Électroréception	Pression	Vibration	Température	Humidité	Douleur	Nociception
Céphalopode à huit tentacules	P	L	S	T	T	T	T	L	L		S	L	L				S	
Céphalopode à dix tentacules	P	L	S	T	T	T	T	T	L		S	L	L				S	
Radiaire à tentacules	L		P	T	T	T	T	S										
Radiaire à cinq bras	S		P	S	T	T	T	T	L		L	L						
Informe			P	T	T	S	L	L										
Objet conscient	T	S	P				L	S										

Les sens internes de chaque forme

Les sens internes mesurent l'état du corps même, avec la même notation (P, S, T, L ; case vide pour un sens inexistant).

Forme	Proprioception	Équilibrioception	Kinéthésie	Nociception	Thermoception	Chimiocéption	Électroréception	Magnétoréception
Bipède à bras	P	S	S	T	T	L		
Bipède à bras et queue	P	S	S	T	T	L		
Bipède à deux ailes	P	S	S	T	T	T		
Quadrupède	P	S	S	T	T	L		
Quadrupède à queue	P	S	S	T	T	L		
Quadrupède à trompe	P	S	S	T	T	L		
Vermiforme	P	S	S	T	T	L		
Nageur à deux nageoires	P	S	S	T	T	T		
Nageur à quatre nageoires	P	S	S	T	T	T		
Hexapode	P	S	S	T	T	L		
Hexapode à deux ailes	P	S	S	T	T	L		
Hexapode à quatre ailes	P	S	S	T	T	L		
Octopode	P	S	S	T	T	L		
Octopode à pinces	P	S	S	T	T	L		
Octopode à pinces et queue	P	S	S	T	T	L		
Décapode à queue	P	S	S	T	T	L		
Myriapode	P	S	S	T	T	L		
Céphalopode à huit tentacules	P	S	S	T	T	T		
Céphalopode à dix tentacules	P	S	S	T	T	T		
Radiaire à tentacules	P	L	S	T	L			
Radiaire à cinq bras	S	P	S	T	L			
Informe				P	L			
Objet conscient	S	P		T	L			

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.6 Le Combat

1.6.1 Déroulement du combat

Le combat se découpe en rounds. À chaque round, les combattants agissent chacun à leur tour, dans l'ordre fixé par l'initiative. On enchaîne les rounds jusqu'à la fin du combat.

Pendant son tour, un personnage agit via ses actions, en nombre limité. Hors de son tour, il répond aux événements par des réactions, illimitées mais soumises à un déclencheur.

Initiative

L'initiative est une compétence fondée sur l'Agilité. Elle fixe l'ordre d'action : le plus haut résultat passe en premier, puis les autres par ordre décroissant. À égalité, le meilleur dé l'emporte ; si les dés sont aussi à égalité, le MJ tranche.

> **Initiative Automatique :** Au début du combat, chacun lance son initiative, et l'ordre obtenu vaut pour tout le combat. Un personnage qui rejoint le combat en cours lance aussi son initiative automatique et entre dans l'ordre au round suivant.
>
> **Initiative Manuelle :** À son tour, un personnage peut relancer son initiative en dépensant une Action. Son nouveau résultat fixe sa place dans l'ordre dès le prochain round.

Round

Chaque combattant prend un tour, une seule fois. Quand tous ont agi, le round s'achève et un nouveau commence, dans le même ordre, jusqu'à la fin du combat. Un round dure 6 secondes.

Tour

Le tour est le moment du round qui appartient à un personnage : c'est là, et nulle part ailleurs, qu'il agit. Quand il a fini, le tour passe au combattant suivant dans l'ordre de l'initiative.

Action

Pendant son tour, un personnage dispose d'un nombre d'actions qui lui est propre, en général de 1 à 10. Il les dépense dans l'ordre voulu, et chaque action accomplit une chose : porter une attaque, franchir une distance, utiliser une compétence, manipuler un objet. Il ne peut pas accomplir deux fois le même type d'action dans un tour, sauf mention contraire. Les actions non utilisées ne se reportent pas.

Mouvement

Un personnage peut se déplacer en utilisant son mouvement passif, dont la portée dépend de son Agilité.

Réaction

En plus de ses actions, un personnage dispose de réactions. Une réaction se joue à tout moment, même pendant le tour d'un autre, sans consommer d'action ; leur nombre est illimité. En contrepartie, elle n'est possible que lorsque survient son déclencheur, l'événement précis qui l'autorise. Sans déclencheur, pas de réaction.

1.6.2 Attaque et Défense

Attaque

Une attaque est l'action par laquelle un personnage cherche à atteindre un adversaire. Attaquer prend une action et un personnage ne peut normalement utiliser cette action qu'une fois par round.

Avant de lancer les dés, le personnage compose son attaque. Il choisit d'abord l'arme avec laquelle il attaque, puis le type d'attaque qu'il en fait, parmi ceux que l'arme permet : arme de mêlée, arme de jet, arme de trait ou arme à feu. Ce type fixe la compétence employée pour le jet d'attaque.

Il choisit ensuite les options d'attaque qu'il emploie, comme Viser ou Attaquer en retard, puis sélectionne la manœuvre que suit son attaque. Les options restent facultatives ; la manœuvre, elle, est toujours choisie.

Après avoir annoncé ses options et sa manœuvre, le personnage fait un jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire. Il lance d'abord son jet de compétence, calcule son résultat final et l'annonce au défenseur ; celui-ci résout ensuite sa défense. Si le résultat final de l'attaque est supérieur ou égal au résultat final de la défense, on dit que l'attaque touche et on calcule alors le degré de touche ; sinon, elle manque.

Le degré de touche mesure la marge de la réussite : c'est le résultat final de l'attaque moins le résultat final de la défense, lu en pourcentage et toujours arrondi à la dizaine inférieure (une marge de 32 donne 30 %). Le degré de touche ne peut pas dépasser 200 %, c'est le maximum possible. Si le degré de touche atteint 200 %, on considère alors qu'il s'agit d'un critique (voir Critique et Blessures).

Le degré de touche commande ce que l'attaque produit ; chaque manœuvre précise l'usage qu'elle en fait.

Postures de combat

Durant son tour, le personnage peut prendre une posture de combat. Prendre une posture de combat coûte 1 action et dure jusqu'au début du prochain tour du personnage. Il est impossible de prendre plus d'une posture dans le même round et un personnage ne peut en tenir qu'une à la fois, gardant toujours la dernière posture prise.

Les postures sont :

> **Défensive partielle :** Le personnage privilégie sa garde. Tant qu'il maintient cette posture, il obtient un +10 à ses jets de défense et un −30 à ses jets d'attaques.
>
> **Défensive totale :** Le personnage se consacre tout entier à sa protection. Tant qu'il maintient cette posture, il obtient un +30 à ses jets de défense et ne peut effectuer que des attaques avec la manœuvre Toucher.
>
> **Offensive partielle :** Le personnage appuie son attaque. Tant qu'il maintient cette posture, il obtient un +10 à ses jets d'attaques et un −30 à ses jets de défense.
>
> **Offensive totale :** Le personnage attaque à corps perdu. Tant qu'il maintient cette posture, il obtient un +30 à ses jets d'attaques et ne peut effectuer que des défenses avec la manœuvre Se laisser toucher.

Posture	Attaque	Défense
Défensive partielle	−30	+10
Défensive totale	Spécial	+30
	+10	−30

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Posture	Attaque	Défense
Offensive partielle		
Offensive totale	+30	Spécial

Employer une manœuvre

Une manœuvre est une façon particulière de porter une attaque ou d'opposer une défense. Une action de combat ordinaire se règle par son seul jet ; une manœuvre y ajoute un tour de main et échange l'effet habituel contre un autre : projeter la cible, la désarmer, l'agripper, riposter ou se protéger autrement. Le personnage annonce la manœuvre employée avant de lancer les dés.

Les manœuvres se rangent en deux familles, selon qu'elles servent à frapper ou à se défendre : les manœuvres d'attaque et les manœuvres de défense.

Manœuvres d'attaque

Lorsqu'il effectue une attaque, le personnage doit choisir une manœuvre. Il ne peut choisir qu'une seule manœuvre par attaque et doit faire le choix avant de lancer les dés.

Si d'une manière ou d'une autre, le personnage est capable d'utiliser plusieurs manœuvres dans une même attaque, il n'effectue qu'un seul jet d'attaque pour toutes les manœuvres qui nécessitent un jet d'attaque. À cette attaque, il applique évidemment tous les malus des manœuvres utilisées.

Blesser

Prérequis : aucun

Sur une touche, la cible subit les dégâts de l'arme en fonction du degré de touche.

Dégâts = dégâts de l'arme × degré de touche ÷ 100

Par exemple, à 0 %, le personnage touche mais ne fait (généralement) pas de dégâts, à 50 % il effectue la moitié des dégâts de l'arme, à 100 % il effectue les dégâts normaux de l'arme et à 200 % le personnage fait le double de dégâts de l'arme.

Si le personnage Vise dans son attaque, la blessure éventuelle se localise sur la zone visée (voir Blessures) au lieu d'être tirée au hasard.

Blesser est la manœuvre par défaut : si un personnage effectue une attaque sans préciser la manœuvre qu'il utilise, alors on considère qu'il utilise Blesser.

Assommer

Prérequis : aucun

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –40 ; sur une touche, l'attaque n'inflige aucun dégât. Mais en échange, son seuil de critique s'abaisse : l'attaque devient un critique à partir d'un degré de touche de 100 %, au lieu des 200 % ordinaires.

Sur un critique, on calcule la gravité du coup et on en tire le degré de blessure, comme pour une blessure grave (voir Critique et Blessures) ; les dégâts que l'attaque aurait infligés avec la manœuvre Blesser tiennent lieu de dégâts subis. La cible ne reçoit pas cette blessure : le degré de blessure fixe seulement la difficulté d'un jet de Résistance à la Douleur, donnée par la table ci-dessous. Si la cible rate ce jet, elle sombre dans l'Inconscience (voir États) pendant 1 heure ; si elle le réussit, elle reste consciente.

Degré de blessure	Résistance à la Douleur
1	Difficile (120)
2	Très difficile (180)
3	Absurde (240)
4	Quasi impossible (320)
5	Impossible (400)

Si le personnage Vise dans son attaque, un coup au bon endroit étourdit bien plus sûrement : la zone visée ajoute un bonus à la gravité du coup. Les zones absentes de la liste n'ajoutent rien.

Zone visée	Tête
Effet	+100 à la gravité.
Zone visée	Cou · Bouche
Effet	+80 à la gravité.
Zone visée	Foie · Testicules · Estomac
Effet	+60 à la gravité.
Zone visée	Oreille · Aine · Vulve
Effet	+40 à la gravité.

Si un même coup porte à la fois Assommer et une autre manœuvre, leurs critiques se règlent séparément : celui d'Assommer se déclenche à partir de 100 % de degré de touche et n'ouvre que le jet de Résistance à la Douleur ; celui de l'autre manœuvre attend le seuil ordinaire de 200 % et produit son effet habituel, comme la blessure grave de Blesser. Chacun se résout avec ses propres jets, et l'un peut survenir sans l'autre.

Agripper

Prérequis : Arme possédant la propriété Saisie

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –40 ; sur une touche, le personnage fait un jet de lutte opposé au jet de lutte ou de contorsion de l'adversaire, avec un bonus égal à la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100 (un degré de touche de 30 % donne +15). En cas de réussite, la cible devient Agrippée (voir États).

Tant qu'il maintient la prise, le personnage subit lui aussi une Paralysie légère et ne peut pas utiliser pour une attaque l'arme qui tient la prise ni le membre qui la porte, sauf quand il utilise la manœuvre Maîtriser. Il peut lâcher la prise à tout moment (aucune action requise).

Le personnage peut tenir plusieurs prises en même temps, sur plusieurs adversaires ou sur plusieurs zones d'un même adversaire. Un adversaire tenu à plusieurs zones subit les effets de chaque zone.

L'adversaire peut se libérer en prenant une action : le personnage fait un nouveau jet de lutte opposé au jet de lutte ou de contorsion de l'adversaire. Si l'adversaire l'emporte, il se dégage et ne subit plus l'état Agrippé.

Si le personnage Vise dans son attaque, la prise produit un effet supplémentaire, donné ci-dessous par la zone saisie. Tant que l'adversaire est agrippé, il ne peut accomplir aucune action physique employant la partie bloquée, hormis tenter de se libérer de la prise, et il subit les états indiqués. Les zones absentes de la liste n'ajoutent rien.

Zone saisie	Cou · Tête · Bouche · Nez · Oreille
Effet	Bloque la tête et inflige l'état Mutisme léger (voir États).

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Zone saisie	Épaule · Coude · Bras · Avant-bras
Effet	Bloque le bras saisi.
Zone saisie	Poignet · Main · Doigt
Effet	Bloque la main saisie.
Zone saisie	Hanche · Cuisse · Genou
Effet	Bloque la jambe saisie.
Zone saisie	Mollet · Cheville · Pied
Effet	Bloque le pied saisi.

Si le personnage est capable d'utiliser plusieurs manœuvres dans une même attaque, dont Agripper, Maîtriser et Soumettre, il peut les employer en même temps : les prises se font d'un même geste, et il n'a donc pas besoin d'avoir la cible Agrippée pour utiliser Maîtriser, ni d'avoir la cible Maîtrisée pour utiliser Soumettre. Il n'effectue alors qu'un seul jet de lutte, valable pour toutes ces manœuvres : en cas de réussite, leurs effets s'appliquent tous et la cible atteint directement le cran le plus élevé employé.

Maîtriser

Prérequis : cible Agrippée par le personnage

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –40 ; sur une touche, le personnage fait un jet de lutte opposé au jet de lutte ou de contorsion de la cible qu'il tient, avec un bonus égal à la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100. En cas de réussite, la cible passe d'Agrippée à Maîtrisée (voir États).

Tant qu'il maintient la prise, le personnage subit lui aussi une Paralysie partielle et ne peut pas utiliser pour une attaque l'arme qui tient la prise ni le membre qui la porte, sauf quand il utilise la manœuvre Soumettre. Il peut lâcher la prise à tout moment (aucune action requise).

Le personnage peut tenir plusieurs prises en même temps, sur plusieurs adversaires ou sur plusieurs zones d'un même adversaire. Un adversaire tenu à plusieurs zones subit les effets de chaque zone.

Le personnage peut décider de ne pas faire de jet d'attaque, car il tient déjà son adversaire : on considère que le degré de touche vaut 0 % (donc sans aucun bonus) et qu'il ne peut être augmenté d'aucune manière (ce qui inclut Éraflure). Il fait alors directement son jet d'opposition de lutte sans le bonus.

L'adversaire peut se libérer en prenant une action : le personnage fait un nouveau jet de lutte opposé au jet de lutte ou de contorsion de l'adversaire. Si l'adversaire l'emporte, il redevient seulement Agrippé.

Si la prise visait une partie précise du corps (Agripper avec l'option Viser), ses effets persistent : le personnage tient déjà la cible et n'a pas besoin de Viser à nouveau. Il peut en revanche Viser une autre zone : son jet d'attaque subit alors le malus de cette zone et, si la manœuvre réussit, la prise se déplace sur la nouvelle zone, dont les effets remplacent les précédents. Certaines parties donnent en plus un effet supplémentaire :

Zone saisie	Cou
Effet	Tant que la prise est maintenue, l'adversaire subit l'état Mutisme partiel (voir États).
Zone saisie	Poignet · Main · Doigt
Effet	L'adversaire lâche ce qu'il tenait.

Si le personnage est capable d'utiliser plusieurs manœuvres dans une même attaque, dont Maîtriser et Soumettre, il peut les employer en même temps : il n'a donc pas besoin d'avoir la cible Maîtrisée pour utiliser Soumettre. Il n'effectue alors qu'un seul jet de lutte, valable pour toutes ces manœuvres : en cas de réussite, leurs effets s'appliquent tous et la cible atteint directement le cran le plus élevé employé.

Soumettre

Prérequis : cible Maîtrisée par le personnage

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –40 ; sur une touche, le personnage fait un jet de lutte opposé au jet de lutte ou de contorsion de la cible qu'il tient, avec un bonus égal à la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100. En cas de réussite, la cible passe de Maîtrisée à Soumise (voir États).

Tant qu'il maintient la prise, le personnage subit lui aussi une Paralysie totale et ne peut pas utiliser pour une attaque l'arme qui tient la prise ni le membre qui la porte. Il peut lâcher la prise à tout moment (aucune action requise).

Le personnage peut tenir plusieurs prises en même temps, sur plusieurs adversaires ou sur plusieurs zones d'un même adversaire. Un adversaire tenu à plusieurs zones subit les effets de chaque zone.

Le personnage peut décider de ne pas faire de jet d'attaque, car il tient déjà son adversaire : on considère que le degré de touche vaut 0 % (donc sans aucun bonus) et qu'il ne peut être augmenté d'aucune manière (ce qui inclut Éraflure). Il fait alors directement son jet d'opposition de lutte sans le bonus.

L'adversaire peut se libérer en prenant une action : le personnage fait un nouveau jet de lutte opposé au jet de lutte ou de contorsion de l'adversaire. Si l'adversaire l'emporte, il redevient seulement Maîtrisé.

Si la prise visait une partie précise du corps (Agripper avec l'option Viser), ses effets persistent : le personnage tient déjà la cible et n'a pas besoin de Viser à nouveau. Il peut en revanche Viser une autre zone : son jet d'attaque subit alors le malus de cette zone et, si la manœuvre réussit, la prise se déplace sur la nouvelle zone, dont les effets remplacent les précédents. Certaines parties donnent en plus un effet supplémentaire :

Zone saisie	Cou
Effet	Tant que la prise est maintenue, l'adversaire subit l'état Mutisme total (voir États) et commence à suffoquer.

Désarmer

Prérequis : Viser une partie du corps qui tient un objet

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –20, augmenté par le malus de Viser d'une des parties du corps qui tiennent l'objet : soit –60 en tout pour un objet tenu en main (Main, –40) ; sur une touche, le personnage fait un jet de lutte opposé au jet de lutte de l'adversaire ou de la compétence de l'arme tenue (si l'objet est une arme), avec un bonus égal à la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100. Un objet tenu à plusieurs mains donne +20 au jet de l'adversaire. En cas de réussite, la cible lâche l'objet, qui tombe par terre.

Le personnage peut décider de prendre l'objet au lieu de le laisser tomber : dans ce cas, il subit un malus de –40 à son jet de lutte. Il doit l'annoncer avant de lancer le jet de lutte.

Mettre à terre

Prérequis : aucun

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –40 ; sur une touche, le personnage fait un jet de lutte opposé au jet de lutte ou d'équilibre de l'adversaire, avec un bonus égal à

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100. En cas de réussite, la cible tombe À terre (voir États).

Pousser

Prérequis : aucun

Le personnage fait le jet d'attaque opposé au jet de défense de l'adversaire avec un malus de –40 ; sur une touche, le personnage fait un jet de lutte opposé au jet de lutte ou d'équilibre de l'adversaire, avec un bonus égal à la moitié du degré de touche, jusqu'à un maximum de +100. En cas de réussite, la cible est repoussée en ligne droite, sur une distance donnée par la Force du personnage (table ci-dessous). Pour pousser son adversaire, le personnage doit avoir assez de Force pour le porter (voir Port) ; à 0 de Force, l'adversaire n'est pas poussé.

Si l'adversaire est arrêté par un obstacle au cours de sa poussée, il subit les dégâts d'impact indiqués dans la table, à la Force du personnage. Il peut les amortir par un jet de Chute (voir Capacités physiques), dont le résultat se retranche des dégâts.

Force	Distance	Dégâts
1	0.1 m	0
2	0.2 m	0
3	0.3 m	0
4	0.5 m	0
5	1 m	0
6	2 m	0
7	3 m	10
8	5 m	20
9	7 m	30
10	10 m	40
11	20 m	70
12	30 m	100
13	50 m	160
14	70 m	210
15	100 m	280
16	200 m	400
17	300 m	450
18	500 m	500
19	700 m	580
20	1 km	650
21	2 km	710
22	3 km	760
23	5 km	810
24	7 km	850
25	10 km	890
26	20 km	920
27	30 km	950
28	50 km	970
29	70 km	990
30	100 km	1000

Un personnage ne peut pas utiliser la manœuvre Pousser en s'attaquant lui-même.

Toucher

Prérequis : aucun

Le personnage cherche à poser la main sur sa cible sans le moindre geste hostile. Il ne lance pas les dés : il fixe lui-même son résultat final, de 0 à sa valeur d'attaque, modificateurs de l'action compris. Ce résultat s'oppose au résultat final de la défense de la cible ; s'il lui est supérieur ou égal, le contact est établi, sans infliger aucun dégât. Sur une touche, on considère que le degré de touche vaut 0 % (donc sans aucun bonus) et qu'il ne peut être augmenté d'aucune manière (ce qui inclut Éraflure). Toucher coûte une action, mais ne compte pas dans la limite d'une attaque par round : le personnage peut Toucher sans renoncer à son attaque du round.

Viser

Viser est une option d'attaque : le personnage la choisit en composant son attaque, en plus de sa manœuvre (voir Attaque). Il vise une zone du corps de l'adversaire, listée dans le tableau ci-dessous, et son jet d'attaque subit le malus de la zone visée. L'effet exact d'un coup visé figure dans chaque manœuvre.

Partie du corps	Malus à l'attaque
Œil	–100
Tête	–60
Oreille	–70
Nez	–70
Bouche	–60
Cou	–80
Épaule	–30
Cœur	–60
Poumon	–50
Bras	–20
Torse	–10
Coude	–60
Foie	–50
Estomac	–40
Avant-bras	–20
Abdomen	–20
Poignet	–40
Hanche	–30
Aine	–60
Vulve	–80
Testicules	–70
Main	–40
Doigt	–90
Cuisse	–20
Genou	–40
Mollet	–10
Cheville	–50

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Partie du corps	Malus à l'attaque
Pied	–50

Attaquer en retard

Attaquer en retard est une option d'attaque : le personnage la choisit en composant son attaque, en plus de sa manœuvre (voir Attaque). Au lieu de frapper l'adversaire là où il se tient, il vise une des positions que l'adversaire a occupées depuis la fin du tour précédent du personnage. Son jet d'attaque subit un malus de –80, et l'attaque se résout comme si la cible se trouvait encore à la position choisie : distance, couvert et ligne de vue se lisent à ce moment passé, et non à l'instant présent.

Attaquer en retard n'altère pas ce qui s'est déjà passé : l'attaque s'ajoute aux événements, elle ne les réécrit pas. Si son emploi crée une incohérence, le MJ détermine exactement comment la situation se déroule.

Elle sert à cueillir qui se dérobe sitôt après avoir frappé, l'adversaire qui surgit, porte son coup et se replie hors de portée, ou qui se montre puis se terre derrière un couvert. Le personnage le rattrape à la position exposée qu'il vient de quitter, au prix d'un coup bien plus incertain.

Défense

Une défense est la réaction (voir Déroulement du combat) par laquelle un personnage cherche à éviter ou à détourner une attaque qui le vise. Évidemment, il ne peut se défendre qu'une seule fois par attaque.

Avant de lancer les dés, le personnage compose sa défense, en connaissant le résultat final du jet d'attaque ainsi que les options et la manœuvre de l'attaque. Il choisit d'abord la compétence avec laquelle il se défend : l'Esquive, ou la Parade s'il porte une arme dotée de la propriété Parade sur un membre disponible. Cette compétence fixe le jet de défense.

Il sélectionne ensuite la manœuvre que suit sa défense ; elle est toujours choisie.

Après avoir annoncé sa manœuvre, le personnage fait son jet de défense et calcule son résultat final ; on le compare au résultat final de l'attaque pour savoir si elle touche (voir Attaque).

Certaines attaques ne peuvent pas être esquivées, d'autres ne peuvent pas être parées. Le MJ, ou le joueur qui porte l'attaque, doit l'annoncer avant que le défenseur ne compose sa défense.

Manœuvres de défense

Se protéger

Prérequis : aucun

Le personnage fait son jet de défense, sans modificateur ni effet particulier.

Se protéger est la manœuvre par défaut : si un personnage se défend sans préciser la manœuvre qu'il utilise, alors on considère qu'il utilise Se protéger.

Se laisser toucher

Prérequis : aucun

Le personnage renonce à se défendre et laisse le coup l'atteindre. Il ne lance pas les dés : son résultat final de défense vaut 0, si bien que toute attaque dont le résultat final atteint 0 ou plus le touche d'office.

Encaisser

Prérequis : aucun

Le personnage renonce à se dérober et se ramasse pour absorber le coup. Il fait son jet de défense avec un malus de –80 ; en échange, le degré de touche de l'attaque est plafonné à 100 %, aussi large que soit l'écart entre les résultats finaux.

Contre-attaquer

Prérequis : avoir une contre-attaque préparée

Le personnage oppose à l'assaillant le coup qu'il retenait. Il fait son jet de défense avec un malus de –40. Si son résultat final est supérieur à celui de l'attaque, il riposte aussitôt : il porte une attaque ordinaire contre l'assaillant, en réaction. La riposte gagne au jet d'attaque un bonus égal à la moitié de l'écart entre les résultats finaux de la défense et de l'attaque parée, jusqu'à un maximum de +100.

La riposte est une attaque à part entière et en suit toutes les règles : l'assaillant s'en défend normalement, et peut donc la contre-attaquer s'il a lui-même une contre-attaque préparée.

Prendre cette manœuvre consomme une contre-attaque préparée, que la défense réussisse ou non.

Contre-attaque

À son tour, le personnage peut préparer une contre-attaque. Pour ce faire, il consomme une action qui compte comme une action d'attaque, ce qui lui permet d'effectuer la manœuvre de défense Contre-attaquer une fois. La contre-attaque reste préparée jusqu'au début de son prochain tour.

S'il est capable d'effectuer plusieurs actions d'attaque, il peut alors préparer plusieurs contre-attaques (en prenant une action pour chaque contre-attaque), ce qui lui permet d'effectuer un nombre de manœuvres de défense Contre-attaquer égal au nombre de contre-attaques préparées.

Défense d'autrui

Défendre autrui est une réaction : le personnage peut la prendre quand une attaque vise non pas lui, mais un de ses alliés.

S'il défend avec la Parade, le personnage s'interpose : il faut que son mouvement lui permette de se déplacer jusqu'à la trajectoire de l'attaque.

S'il défend avec l'Esquive, le personnage pousse son allié hors de la trajectoire : il faut que son mouvement lui permette de se déplacer jusqu'à son allié et de le déplacer hors de l'attaque, et qu'il ait assez de Force pour porter son allié (voir Port).

Dans les deux cas, le personnage se défend contre cette attaque comme s'il en était la cible (voir Défense), avec un malus de –40 à son jet de défense. Si son résultat final est supérieur au résultat final de l'attaque, l'attaque manque : l'allié n'est pas touché. S'il rate sa défense, le personnage la rate sans conséquence pour lui, l'attaque se poursuit alors contre l'allié.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Cette réaction se déclare après le jet d'attaque de l'adversaire, mais avant la défense de l'allié. Si plusieurs personnages défendent un allié contre une même attaque, leurs défenses se résolvent dans l'ordre d'intervention ; dès que l'une l'emporte, l'attaque manque et la résolution s'arrête.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.6.3 Critique et Blessures

Un coup d'une réussite exceptionnelle peut ouvrir une blessure grave, qui handicape le blessé bien au-delà des dégâts. On la résout pas à pas : on calcule sa gravité, on en déduit le degré, on localise la plaie, puis on lit la blessure correspondante.

Le coup critique

Une attaque inflige un critique lorsqu'elle atteint 200 % de son degré de touche. Le coup peut alors laisser une blessure grave, déterminée par les étapes ci-dessous.

Gravité

Gravité = dégâts subis (en % des PV max, plafonné à 100) + modificateur de critique + 1d100

Les dégâts subis comptent pour leur part des PV maximaux : un coup qui en emporte la moitié pèse 50, un coup qui les épuise tous plafonne à 100. La gravité se lit sur l'échelle de difficulté, de 120 à 400 : en deçà de 120, le coup reste une attaque ordinaire, sans séquelle ; à 120 et plus, il inflige une blessure grave, d'autant plus sévère que la gravité est haute.

Degré de blessure

La gravité se convertit en degré de blessure, de 1 (le plus léger) à 5 (le pire).

Gravité	Degré
120 à 179	1
180 à 239	2
240 à 319	3
320 à 399	4
400 et plus	5

Localisation

Si l'attaque visait déjà une zone précise (manœuvre Viser), la blessure la frappe et l'on passe directement à sa table. Sinon, on lance 1d100 sur la table ci-dessous : la probabilité d'une zone décroît avec son malus de visée, donc les endroits difficiles à atteindre sont les plus rares au hasard.

1d100	Zone
1 à 7	Mollet
8 à 14	Torse
15 à 21	Abdomen
22 à 28	Bras
29 à 35	Cuisse
36 à 42	Avant-bras
43 à 48	Épaule
49 à 54	Hanche
55 à 58	Estomac
59 à 62	Main
63 à 66	Poignet
67 à 70	Genou
71 à 73	Poumon
74 à 76	Foie
77 à 79	Pied
80 à 82	Cheville
83 à 85	Tête
86 à 88	Bouche
89 à 90	Cœur
91 à 92	Coude
93 à 94	Aine
95	Oreille

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1d100	Zone
96	Nez
97	Parties génitales
98	Cou
99	Doigt
100	Œil

Saignement

Une plaie ouverte continue de saigner tant qu'elle n'est pas refermée. « Saignement de –X PV » signifie que le blessé perd X PV à la fin de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'un soin l'arrête. Plusieurs saignements se cumulent.

Soigner une blessure

Chaque blessure se soigne en deux temps, indiqués sous son degré. Les premiers secours sont un geste d'urgence : un jet de Médecine qui stoppe l'hémorragie et stabilise le blessé. Le traitement est la vraie réparation : un jet de Médecine (Chirurgie), du repos, ou les deux quand il faut opérer puis laisser convalescer. Il lève les malus et restaure la zone, hormis les pertes définitives. Chaque degré détaille son effet, ses premiers secours et son traitement.

> **Règle optionnelle**
>
> Le MJ peut choisir de n'appliquer les critiques qu'une fois le combat terminé, plutôt qu'au moment où ils surviennent : les personnages sont si pris par l'ardeur de l'affrontement qu'ils ne prennent conscience de leur état qu'au retour du calme.

Blessures

Une fois le degré et la zone connus, on lit la blessure dans l'entrée de la zone touchée, à la ligne du degré. Les Testicules comme la Vulve se lisent à l'entrée des Parties génitales.

Une zone hors d'usage ne répond plus : le blessé ne peut accomplir aucune action qui l'emploie, jusqu'à ce que le traitement lui en rende l'usage. Le malus d'une blessure, lui, pèse sur les jets qu'elle indique ; il monte avec le degré, et d'autant plus haut que la zone est difficile à viser.

Un corps n'a pas toujours toutes ces zones : il peut manquer une main de naissance, ou l'avoir perdue sous une lame. Une zone absente ne se vise pas, et un 1d100 de localisation qui la désigne se relance. Quand le corps porte la zone en double, comme les bras et les jambes, on tire au hasard celle que le coup atteint. Quand une zone porte une dernière entrée « Ne pas avoir de », celle-ci dit ce que change un corps qui en est dépourvu.

Blessure au Mollet

1 Déchirure musculaire du gastrocnémien

Le muscle du mollet se déchire d'un coup et la jambe se dérobe sous le poids du corps, chaque pas devient incertain. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –10 à toutes les actions.

Secours
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la plaie et pose un bandage autour du mollet pour soutenir le muscle déchiré. Retire le saignement.

Traitement
Repos : 14 jours
Le médecin immobilise le mollet et le met au repos, le temps que les fibres musculaires se ressoudent. Lève le malus de –10.

2 Lacération profonde du mollet entaillant le faisceau musculaire

La lame ouvre le mollet et tranche le faisceau musculaire en profondeur, le sang coule à flots de la plaie béante. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –20 à toutes les actions.

Secours
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie et pose un pansement compressif pour endiguer l'hémorragie. Retire le saignement.

Traitement
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin suture les faisceaux musculaires tranchés, puis impose une immobilisation. Retire le saignement et lève le malus de –20.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

3 Lacération atteignant le tendon d'Achille, en partie rompu

Le tendon d'Achille cède en partie sous la lame et le pied n'a plus de poussée, la jambe lâche. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –30 à toutes les actions : la course et le saut lui sont impossibles.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin attelle la cheville en extension pour protéger le tendon et comprime la plaie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin suture le tendon d'Achille et répare les chairs, puis une rééducation rend sa souplesse au pied. Retire le saignement, lève le malus de –30 et rend au blessé la course et le saut.

4 Tibia fracturé et muscle du mollet broyé jusqu'à l'os

Le tibia se brise net et le mollet est broyé jusqu'à l'os, la jambe ne porte plus rien. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –40 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose une attelle autour de la fracture et comprime la plaie écrasée pour contenir l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin réduit et fixe le tibia, reconstruit les muscles broyés du mollet, puis une rééducation redresse la jambe. Retire le saignement, lève le malus de –40, retire l'état Inconscience et rend l'usage de la jambe.

5 Membre inférieur arraché ou sectionné sous le genou

La jambe est arrachée ou tranchée net sous le genou et le moignon gicle de sang à chaque battement de cœur. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –50 à toutes les actions, et perd définitivement la jambe sous le genou. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot au-dessus du moignon pour étouffer le jet de sang. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours
Le médecin régularise le moignon, assure l'hémostase des vaisseaux ouverts et appareille la jambe, puis une convalescence referme la plaie. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience. La perte de la jambe reste définitive.

Ne pas avoir de Mollet

La jambe manque sous le genou, de naissance ou arrachée. Sans appareillage, le personnage ne se déplace qu'en rampant ou en sautillant sur l'autre jambe, à –4 au Mouvement. Appareillé, il subit –2 au Mouvement et ne peut plus Foncer.

Blessure au Torse

1 Côte fêlée et muscles intercostaux meurtris

Le coup ébranle la cage thoracique et fend une côte ; chaque inspiration ample lance une douleur vive dans le flanc. Le blessé subit un malus de –10 à toutes les actions tant que la côte n'est pas ressoudée.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin immobilise la cage thoracique et impose un repos complet le temps que la côte se ressoude. Lève le malus de –10.

2 Plusieurs côtes brisées et souffle coupé

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

L'impact vide les poumons et plie le corps en deux sous le choc. Le blessé subit un malus de –20 à toutes les actions tant que les côtes ne sont pas consolidées.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 45 jours
Le médecin bande les côtes et impose un repos jusqu'à la consolidation osseuse. Lève le malus de –20.

3 Lacération profonde de la paroi thoracique

Une entaille béante s'ouvre entre les côtes et déchire la paroi thoracique, laissant le sang couler le long du flanc. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –30 à toutes les actions jusqu'au traitement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie et applique un pansement compressif sur le flanc. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin suture la plaie et répare la paroi thoracique déchirée, puis impose un repos de convalescence. Retire le saignement et lève le malus de –30.

4 Côtes enfoncées perforant un poumon

Le volet thoracique s'effondre et les côtes enfoncées transpercent un poumon ; chaque respiration siffle et arrache du sang. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin draine le foyer hémorragique et redresse le volet thoracique effondré pour rétablir le souffle. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin suture le poumon perforé et reconstruit le volet thoracique, puis impose une convalescence. Retire le saignement, retire l'état Inconscience et lève le malus de –40.

5 Cage thoracique défoncée et poumon détruit

La cage thoracique cède sous le coup et un poumon est irrémédiablement broyé ; le souffle se fait rare et chaque râle projette du sang. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et la perte définitive d'un poumon. Il subit aussi un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin draine l'hémorragie massive et rétablit les échanges gazeux du poumon valide. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin reconstruit la cage thoracique et referme la lésion, puis impose une convalescence. Le poumon détruit ne peut être restauré sans un poumon de remplacement viable. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience, mais la perte du poumon reste définitive.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'Abdomen

1 Paroi abdominale contusionnée

Le coup s'écrase contre le ventre et les muscles de la paroi abdominale encaissent toute la force. Les fibres sont meurtries et la moindre flexion du tronc arrache une grimace au blessé. Le blessé subit un malus de –10 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 14 jours
Le médecin met le ventre au repos complet, le temps que les fibres musculaires se régénèrent et que la douleur reflue. Lève le malus de –10.

2 Déchirure des muscles abdominaux, peau du flanc ouverte

La force de l'impact a déchiré les muscles du ventre et fendu la peau, ouvrant une plaie béante le long du flanc. Le sang coule de la déchirure. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –20 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie du flanc et pose un pansement serré pour endiguer l'écoulement. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin suture les couches de muscle déchiré et referme la peau du flanc, puis le blessé observe une convalescence. Retire le saignement et lève le malus de –20.

3 Paroi abdominale tranchée, entrailles entamées

L'attaque a tranché la paroi abdominale de part en part et entamé les entrailles, qui menacent de s'échapper de la cavité. Le choc coupe le souffle et laisse le blessé chancelant. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime la plaie et maintient les entrailles à l'intérieur de la cavité pour stopper l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin referme les couches de la paroi abdominale tranchée et remet les entrailles en place. Retire le saignement et lève le malus de –30.

4 Organes abdominaux perforés, intestins déchirés

La lame a transpercé le ventre et perforé les organes ; les intestins déchirés se vident dans la cavité abdominale. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –40 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime la cavité ouverte et tamponne les organes perforés pour contenir l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin suture les organes perforés, recoud les intestins déchirés et reconstitue la paroi du ventre, puis le blessé observe une très longue convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –40 et retire l'état Inconscience.

5 Abdomen ouvert, organes vitaux arrachés

L'abdomen se déchire et les organes vitaux qu'il abrite sont broyés et arrachés de la cavité. Le sang jaillit en flot continu. Le blessé subit un Saignement de –30 PV, un malus de –50 à toutes les actions et la perte définitive des organes arrachés. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Impossible (400)
Le médecin comprime l'aorte abdominale et maintient la cavité fermée pour endiguer le flot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 120 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin réalise l'hémostase de l'aorte, retire les organes détruits et reconstruit la paroi, puis le blessé observe une très longue convalescence. Le rétablissement des organes vitaux arrachés est impossible sans organes de remplacement viables. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience, mais la perte des organes arrachés reste définitive.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Bras

1 Entaille musculaire du bras

Une coupure ouvre le muscle du bras et la lame y laisse un sillon qui suinte le long de la chair. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –10 à toutes les actions.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)

Le médecin comprime la plaie du bras et la bande. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Repos : 10 jours

Le médecin met le bras au repos et soigne la plaie, le temps que le muscle cicatrise. Retire le saignement et lève le malus de –10.

2 Lacération profonde du bras, muscle et tendon tranchés

La lame fend les chairs en profondeur et tranche un muscle et un tendon, si bien que la main ne tient plus rien. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –20 à toutes les actions, et lâche aussitôt ce qu'il tient de cette main.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

Le médecin comprime et bande le bras pour arrêter l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 21 jours

Le médecin suture le muscle et le tendon, puis laisse le bras cicatriser. Retire le saignement et lève le malus de –20.

3 Fracture ouverte de l'humérus

L'humérus se rompt et perce la peau dans une plaie béante, et la douleur sidère un instant le blessé. Le blessé subit un Saignement de –15 PV. Le bras du blessé est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

Le médecin pose un garrot et immobilise le membre fracturé dans une attelle. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours

Le médecin réduit et fixe l'humérus, puis laisse le membre consolider. Retire le saignement, lève le malus de –30 et rend l'usage du bras.

4 Bras broyé, os et chairs écrasés

Le bras est écrasé, l'os éclaté et les chairs réduites en bouillie, et la douleur fulgurante menace de faire sombrer le blessé. Le blessé subit un Saignement de –15 PV. Le bras du blessé est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –40 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)

Le médecin pose un garrot et comprime les chairs broyées pour endiguer l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours

Le médecin reconstruit l'os et les chairs du bras au fil d'une convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –40, retire l'état Inconscience et rend l'usage du bras.

5 Bras sectionné ou arraché

Le bras est tranché net ou arraché à la racine, et la douleur fulgurante terrasse le blessé. Le blessé subit un Saignement de –20 PV. Le blessé perd définitivement le bras. Il subit aussi un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)

Le médecin pose un garrot serré à la racine du bras pour juguler le flot de sang. Retire le saignement.

TRAITEMENT

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin régularise et referme le moignon, puis laisse le bras cicatriser. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience, mais la perte du bras reste définitive.

Ne pas avoir de Bras

Le bras manque sous l'épaule, de naissance ou tranché. Le personnage n'accomplit aucune action qui l'emploie : ni arme à deux mains, ni arme de ce côté, ni prise. Il ne tient qu'une arme à la fois. Sans ses deux bras, il ne saisit plus rien et ne frappe que du pied et de la tête.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à la Cuisse

1 Entaille profonde dans le muscle de la cuisse

La lame ouvre le muscle de la cuisse et le sang perle le long de la jambe. Le blessé subit un Saignement de –5 PV, un malus de –10 à toutes les actions et –2 au Mouvement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la plaie et applique un pansement. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin nettoie la plaie et impose un repos le temps que le muscle cicatrise. Lève le malus de –10 et le malus de –2 au Mouvement.

2 Déchirure musculaire profonde et lésion d'un vaisseau de la cuisse

Le muscle se déchire en profondeur et un vaisseau cède, le sang s'écoule le long de la jambe. Le blessé subit un Saignement de –10 PV, un malus de –20 à toutes les actions et –2 au Mouvement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime le vaisseau lésé et pose un pansement compressif. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin ligature le vaisseau et répare les fibres du muscle, puis une convalescence suit l'opération. Retire le saignement, lève le malus de –20 et le malus de –2 au Mouvement.

3 Fracture du fémur, lésion s'enfonçant jusqu'à l'os

La blessure s'enfonce jusqu'à l'os et le fémur se brise net, la jambe se dérobe sous le poids du corps. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –30 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin immobilise le membre fracturé à l'aide d'une attelle et pose un garrot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin réduit la fracture et fixe le fémur, puis une immobilisation laisse l'os se ressouder. Retire le saignement, lève le malus de –30 et rend l'usage de la jambe.

4 Fracture ouverte du fémur, artère fémorale sectionnée

Le fémur transperce la chair et l'artère fémorale est tranchée, le sang jaillit par saccades. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –40 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin serre un garrot à la racine de la cuisse pour endiguer le flot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin suture l'artère fémorale et consolide le fémur ouvert, puis une convalescence accompagne la guérison. Retire le saignement, lève le malus de –40, retire l'état Inconscience et rend l'usage du membre.

5 Cuisse broyée, membre arraché à la racine

La cuisse est entièrement broyée et la jambe arrachée à la racine, ne laissant qu'un moignon béant. Le blessé subit un Saignement de –25 PV et un malus de –50 à toutes les actions, et perd définitivement sa jambe. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin pose un garrot sur la cuisse et comprime l'artère fémorale. Retire le saignement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours

Le médecin régularise le moignon, referme l'artère fémorale et appareille la jambe, puis une convalescence s'installe. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience. La perte de la jambe reste définitive.

Ne pas avoir de Cuisse

La jambe manque à la racine, de naissance ou arrachée. Sans appareillage, le personnage ne se déplace qu'en rampant ou en sautillant sur l'autre jambe, à –4 au Mouvement. Appareillé d'une prothèse ou d'une béquille, il subit –2 au Mouvement et ne peut plus Foncer.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'avant-bras

1 Entaille des muscles de l'avant-bras

Une lame ouvre la masse des muscles de l'avant-bras et met la chair à nu du coude au poignet. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –10 à toutes les actions.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)

Le médecin comprime la plaie de l'avant-bras et la bande. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Repos : 10 jours

Le médecin met l'avant-bras au repos et soigne la plaie, le temps que les muscles cicatrisent. Lève le malus de –10.

2 Section des tendons fléchisseurs de l'avant-bras

La lame fend les chairs jusqu'aux tendons fléchisseurs et les tranche, si bien que les doigts s'ouvrent seuls et que la main ne serre plus rien. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –20 à toutes les actions, et lâche aussitôt ce qu'il tient de cette main.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

Le médecin comprime et bande l'avant-bras pour arrêter l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 21 jours

Le médecin suture les tendons tranchés, puis laisse l'avant-bras cicatriser. Lève le malus de –20.

3 Fracture ouverte du radius et du cubitus

Les deux os de l'avant-bras se rompent ensemble et leurs bouts percent la peau, et le membre plie là où il ne devrait pas. Le blessé subit un Saignement de –15 PV. L'avant-bras du blessé est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

Le médecin pose un garrot et immobilise l'avant-bras fracturé dans une attelle. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours

Le médecin réduit et fixe le radius et le cubitus, puis laisse les os consolider. Lève le malus de –30 et rend l'usage de l'avant-bras.

4 Avant-bras broyé, os éclatés et artères arrachées

L'avant-bras est écrasé, les deux os éclatés et les artères radiale et cubitale arrachées dans la bouillie des chairs, et la douleur fulgurante menace de faire sombrer le blessé. Le blessé subit un Saignement de –20 PV. L'avant-bras du blessé est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –40 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)

Le médecin pose un garrot au-dessus du coude et comprime les chairs broyées pour endiguer l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours

Le médecin reconstruit les os et les vaisseaux de l'avant-bras, puis une rééducation suit. Lève le malus de –40, retire l'état Inconscience et rend l'usage de l'avant-bras.

5 Avant-bras sectionné sous le coude

L'avant-bras est tranché net sous le coude et s'en va, main comprise, et la douleur fulgurante terrasse le blessé. Le blessé subit un Saignement de –25 PV. Le blessé perd définitivement l'avant-bras. Il subit aussi un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

Le médecin pose un garrot serré au-dessus du coude, sur une coupure nette. Retire le saignement.

TRAITEMENT

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours
Le médecin régularise et referme le moignon sous le coude, puis laisse la cicatrisation se faire. Lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience. La perte de l'avant-bras reste définitive.

Ne pas avoir d'avant-bras

L'avant-bras manque sous le coude, main comprise, de naissance ou tranché. Le personnage ne tient, ne manie ni ne saisit plus rien de ce côté, et n'emploie aucune arme à deux mains. Le coude reste : le moignon se plie, frappe et pousse, mais ne referme aucune prise. Sans ses deux avant-bras, il ne saisit plus rien et ne frappe que du coude, du pied et de la tête.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'Épaule

1 Contusion profonde de la coiffe des rotateurs

Un coup violent écrase les muscles qui coiffent l'articulation et l'épaule du blessé enfle, raide et douloureuse au moindre mouvement. Le blessé subit un malus de –20 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 14 jours
Le médecin immobilise le bras en écharpe et impose un repos complet, le temps que la coiffe se régénère. Lève le malus de –20.

2 Luxation de l'épaule et déchirure de la coiffe

La tête de l'humérus jaillit hors de sa cavité et les tendons de la coiffe se déchirent, l'épaule du blessé se déforme et le bras pend de travers. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 30 jours
Le médecin réduit l'articulation pour remettre la tête de l'humérus en place, puis immobilise l'épaule et la laisse reposer le temps que les tendons cicatrisent. Lève le malus de –30.

3 Fracture de la clavicule et de l'omoplate, tendons de la coiffe arrachés

La ceinture scapulaire se rompt sous le choc, la clavicule et l'omoplate cèdent et les tendons s'arrachent dans un éclatement de douleur. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et son bras est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin immobilise le bras en écharpe contre le torse et comprime les vaisseaux ouverts. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin fixe les os fracturés et suture les tendons arrachés, puis impose une convalescence prolongée. Retire le saignement, lève le malus de –40 et rend l'usage du membre.

4 Plexus brachial sectionné, vaisseaux de l'aisselle ouverts

La lame tranche les nerfs du plexus brachial et ouvre les gros vaisseaux de l'aisselle, le sang jaillit et le bras du blessé ne répond plus à aucun ordre. Le blessé subit un Saignement de –15 PV, perd définitivement l'usage de son bras, et les nerfs sectionnés lui infligent un malus permanent de –2 à la Force, à l'Agilité et à la Dextérité. Il subit aussi un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot étroit sous l'épaule et bande la plaie béante. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin suture les nerfs et les vaisseaux sectionnés, puis impose une longue convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience, mais la perte de l'usage du bras et le malus permanent de –2 à la Force, à l'Agilité et à la Dextérité restent définitifs.

5 Épaule broyée, bras arraché de la ceinture scapulaire

L'articulation est entièrement broyée et le bras est arraché de la ceinture scapulaire, ne laissant au blessé qu'un moignon déchiqueté qui gicle de sang. Le blessé subit un Saignement de –20 PV, perd définitivement son bras, et le plexus arraché lui inflige un malus permanent de –2 à la Force, à l'Agilité et à la Dextérité. Il subit aussi un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime l'artère axillaire contre la cage thoracique pour endiguer le flot. Retire le saignement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours

Le médecin procède à la désarticulation et à la fermeture chirurgicale du moignon à l'épaule, puis impose une longue convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience, mais la perte du bras et le malus permanent de –2 à la Force, à l'Agilité et à la Dextérité restent définitifs.

Ne pas avoir d'Épaule

Le bras manque tout entier, arraché à la ceinture scapulaire. Le personnage n'accomplit aucune action qui l'emploie : ni arme à deux mains, ni arme de ce côté, ni prise. Il ne tient qu'une arme à la fois. Sans ses deux bras, il ne saisit plus rien et ne frappe que du pied et de la tête.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à la Hanche

1 Contusion profonde de la hanche, muscles fessiers meurtris

Le choc écrase les muscles fessiers contre l'os et l'articulation coxo-fémorale enfle au fond de son logement. Chaque appui sur la jambe réveille la douleur. Le blessé subit un malus de –20 à toutes les actions et –2 au Mouvement.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin met la hanche au repos et laisse les muscles meurtris se dénouer. Lève le malus de –20 et rend au blessé sa pleine vitesse.

2 Adducteurs déchirés, arrachés de leur insertion sur l'os

Les adducteurs cèdent d'un coup et s'arrachent de leur insertion sur l'os, emportant les vaisseaux qui les nourrissent. La hanche ne supporte plus le poids du corps sans se dérober. Le blessé subit un Saignement de –5 PV, un malus de –30 à toutes les actions et –2 au Mouvement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime le haut de la cuisse et pose un pansement compressif sur la déchirure. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin immobilise la hanche et impose un repos, le temps que les tendons se rattachent à l'os. Lève le malus de –30 et rend au blessé sa pleine vitesse.

3 Fracture du col du fémur

Le col du fémur se rompt net : la tête reste prise dans le cotyle tandis que le reste de la jambe part de travers. L'articulation qui porte tout le poids du corps ne porte plus rien. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin cale la jambe contre l'autre et sangle le bassin pour bloquer le foyer de fracture, puis comprime la plaie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin réduit la fracture et fixe le col du fémur, puis une immobilisation laisse l'os se ressouder. Lève le malus de –40 et rend l'usage de la jambe.

4 Tête du fémur éclatée dans le cotyle, nerf sciatique broyé

La tête du fémur éclate au fond du cotyle et les esquilles écrasent le nerf sciatique contre l'os, en arrière de l'articulation. La jambe ne répond plus et le sang s'accumule dans la hanche. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage, et le nerf sciatique broyé lui inflige un malus permanent de –2 à l'Agilité. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin cale le bassin et comprime la hanche pour contenir l'hémorragie qui gonfle sous la peau. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin reconstruit l'articulation coxo-fémorale et dégage le nerf sciatique des esquilles, puis mène une longue rééducation. Lève le malus de –50, retire l'état Inconscience et rend l'usage de la jambe. Le malus permanent de –2 à l'Agilité reste définitif.

5 Jambe désarticulée à la hanche, arrachée tout entière

La tête du fémur est arrachée du cotyle et la jambe se détache tout entière du bassin, ne laissant qu'un moignon ouvert à la racine du corps. Le blessé subit un Saignement de –25 PV et un malus de –60 à toutes les actions, et perd définitivement la jambe. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Faute de pouvoir poser un garrot si haut, le médecin plonge la main dans le moignon et pince l'artère fémorale à sa sortie du bassin. Retire le saignement.

TRAITEMENT

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 150 jours
Le médecin comble la cavité du cotyle, assure l'hémostase des vaisseaux du bassin, referme le moignon sur les muscles fessiers et appareille la jambe. Lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience. La perte de la jambe reste définitive.

Ne pas avoir de Hanche

La jambe manque depuis le bassin, de naissance ou arrachée. Sans appareillage, le personnage ne se déplace qu'en rampant ou en sautillant sur l'autre jambe, à –4 au Mouvement. Appareillé, il subit –2 au Mouvement et ne peut plus Foncer.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'Estomac

1 Plexus percuté, souffle coupé et estomac retourné

Le coup s'abat sur le creux de l'estomac et écrase le plexus, chassant d'un seul trait l'air des poumons : le blessé se plie en deux, la gorge nouée par une nausée montante. Le blessé subit un malus de –20 à toutes les actions tant que la nausée le tient.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin met le blessé au repos complet, le temps que le souffle revienne et que l'estomac s'apaise. Lève le malus de –20.

2 Contusion gastrique, vomissements et douleur sourde

L'impact meurtrit la paroi de l'estomac et la douleur sourde irradie dans tout le ventre, secouant le blessé de spasmes qui le font vomir. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –30 à toutes les actions tant que les nausées le tordent.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin calme les spasmes, allonge le blessé et comprime le creux de l'estomac. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin met l'estomac au repos et impose un régime léger, le temps que la paroi meurtrie se régénère. Lève le malus de –30.

3 Estomac déchiré, vomissements de sang et hémorragie interne

La paroi de l'estomac se déchire et le sang reflue dans la gorge, le blessé vomissant de longues coulées rouges tandis que l'hémorragie se répand au-dedans. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime l'abdomen et perfuse le blessé pour compenser le sang perdu en interne. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin ouvre l'abdomen, suture la déchirure de l'estomac et tarit l'hémorragie interne, puis une convalescence suit l'opération. Retire le saignement et lève le malus de –40.

4 Estomac perforé, suc gastrique répandu dans la cavité

La lame perfore l'estomac de part en part et le suc gastrique se déverse dans la cavité abdominale, où la péritonite s'installe et brûle les entrailles d'une douleur foudroyante. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime la perforation, draine ce qu'il peut du suc répandu et perfuse à grand débit. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin referme l'estomac perforé, lave la cavité souillée par le suc gastrique et jugule la péritonite, puis une très longue convalescence prend le relais. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience.

5 Estomac éclaté, péritonite foudroyante

L'estomac éclate sous le choc et déverse tout son contenu dans le ventre, la péritonite foudroyante embrasant la cavité tandis que le blessé glisse aux portes de la mort. Le blessé subit un Saignement de –25 PV, un malus de –60 à toutes les actions et la perte définitive de l'estomac, dont il ne lui reste qu'un moignon recousu, lui imposant un malus permanent de –2 à l'Endurance. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime l'aorte abdominale, maintient la cavité fermée et perfuse sans relâche pour contenir le choc. Retire le saignement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 120 jours

Le médecin retire ce qui reste de l'estomac éclaté, lave la cavité ravagée par la péritonite et reconstruit le transit, puis une très longue convalescence suit l'opération. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience, mais la perte de l'estomac et le malus permanent de –2 à l'Endurance restent définitifs.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à la Main

1 Doigts foulés et ongles arrachés

Le coup écrase les doigts contre la garde et les ongles, à demi arrachés, laissent la chair à vif. Chaque mouvement de préhension rouvre les écorchures et fait perler le sang. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –20 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Facile (40)
Le médecin lave et bande les doigts meurtris. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin immobilise la main et panse les doigts le temps que les écorchures cicatrisent et que les ongles repoussent. Lève le malus de –20.

2 Entaille profonde de la paume, tendons fléchisseurs sectionnés

La lame fend la paume de part en part et tranche les tendons fléchisseurs, si bien que les doigts retombent sans force, incapables de se refermer. Le sang coule de l'entaille. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie et serre un garrot au poignet. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin suture les tendons fléchisseurs tranchés, puis une immobilisation les laisse se ressouder. Retire le saignement et lève le malus de –30.

3 Fracture ouverte des métacarpes, articulations disloquées

Le choc broie les métacarpes dont les esquilles percent la peau, tandis que les articulations disloquées bloquent les doigts dans une position contre nature. La main, ouverte et déformée, ne répond plus. Le blessé subit un Saignement de –15 PV. La main du blessé est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime les plaies et pose une attelle rigide. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin redresse les fractures et reconstruit les articulations broyées, puis une consolidation osseuse prend le relais. Retire le saignement, lève le malus de –40 et rend l'usage de la main.

4 Main broyée, plusieurs doigts sectionnés

La main est écrasée sous la violence du coup et plusieurs doigts sont arrachés net, ne laissant qu'un moignon mutilé d'où le sang jaillit. La douleur est telle qu'elle menace de faire sombrer le blessé. Le blessé subit un Saignement de –20 PV. Le blessé perd définitivement les doigts sectionnés et ce qui reste de sa main demeure hors d'usage. Il subit aussi un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot au poignet. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin pare les chairs broyées et referme la main mutilée, puis une convalescence achève la cicatrisation. Retire le saignement, lève le malus de –50, retire l'état Inconscience et rend l'usage de ce qui reste de la main. La perte des doigts reste définitive.

5 Main tranchée au poignet

Le tranchant emporte la main d'un seul coup au niveau du poignet et le moignon gicle à gros bouillons. La souffrance fulgurante terrasse le blessé. Le blessé subit un Saignement de –25 PV. Le blessé perd définitivement la main. Il subit aussi un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin pose un garrot sur le moignon. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours

Le médecin pare et referme le moignon du poignet, puis une convalescence achève la cicatrisation. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience. La perte de la main reste définitive.

Ne pas avoir de Main

La main manque au bout du bras, de naissance ou tranchée. Le personnage ne tient, ne manie ni ne saisit plus rien de ce côté, et n'emploie aucune arme à deux mains. Le bras frappe et pousse encore : c'est la prise qu'il a perdue, pas le membre.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Poignet

1 Entorse grave du poignet avec plaie superficielle

Le poignet enfle aussitôt et la peau se déchire sur l'articulation. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –20 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la plaie et bande le poignet. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 14 jours
Le médecin immobilise le poignet le temps que les ligaments cicatrisent. Lève le malus de –20.

2 Fracture-luxation des os du carpe

Le poignet ploie de travers, les os du carpe se déboîtent et la plaie s'élargit. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie et attelle le poignet en position. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 45 jours
Le médecin réduit la luxation et fixe les os du carpe, puis immobilise le poignet le temps de la consolidation. Lève le malus de –30.

3 Section partielle du paquet vasculo-nerveux du poignet

Le poignet est largement ouvert et la main perd sa sensibilité. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin surélève le bras et pose un pansement compressif sur le poignet. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin suture les vaisseaux et répare les nerfs sectionnés, puis une convalescence suit. Retire le saignement et lève le malus de –40.

4 Articulation du poignet broyée, tendons et nerfs arrachés

L'articulation est broyée et la main pend, inerte, au bout d'un avant-bras déchiqueté. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et sa main est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot au poignet et immobilise le bras entier. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin reconstruit l'articulation et greffe les nerfs arrachés, puis une rééducation suit. Retire le saignement, lève le malus de –50, retire l'état Inconscience et rend l'usage de la main.

5 Poignet tranché, main séparée du bras

Le poignet est tranché net et la main se détache du bras, perdue définitivement. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et la perte définitive de la main. Il subit aussi un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin pose un garrot à l'avant-bras au-dessus de la coupure. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours
Le médecin régularise et referme le moignon, puis une convalescence suit. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience. La perte de la main reste définitive.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Ne pas avoir de Poignet

La main manque, tranchée au poignet. Le personnage ne tient plus rien de ce côté et n'emploie aucune arme à deux mains. L'avant-bras frappe, pousse et bloque encore : c'est la prise qu'il a perdue, pas le membre.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Genou

1 Contusion de la rotule et étirement des ligaments du genou

La rotule enfle et les ligaments tirés rendent chaque flexion douloureuse. Le blessé subit un malus de –20 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 7 jours
Le médecin glace l'articulation et impose du repos pour résorber le gonflement. Lève le malus de –20.

2 Entorse grave du genou, ligaments distendus et épanchement articulaire

Le genou gonfle, gorgé de liquide, et la jambe se dérobe sous le poids du corps. Le blessé subit un Saignement de –5 PV, un malus de –30 à toutes les actions et –2 au Mouvement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime et surélève la jambe, puis draine l'épanchement de l'articulation. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 30 jours
Le médecin immobilise le genou et mène une rééducation. Lève les malus et rend au blessé sa pleine vitesse.

3 Fracture de la rotule et rupture des ligaments croisés

La rotule éclate et les ligaments croisés cèdent, l'articulation ne tient plus du tout et aucun appui n'est possible. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin pose une attelle pour bloquer l'articulation et panse la plaie ouverte. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 90 jours
Le médecin fixe la rotule fracturée et reconstruit les ligaments croisés, puis mène une rééducation. Rend l'usage de la jambe et lève le malus de –40.

4 Articulation du genou broyée, os écrasés et nerf sectionné

Les os du genou sont réduits en éclats et le nerf tranché prive la jambe de toute sensation. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin immobilise le membre et comprime la plaie pour endiguer l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 150 jours
Le médecin reconstruit l'articulation broyée et répare le nerf sectionné, puis mène une rééducation. Rend l'usage de la jambe, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience.

5 Genou arraché, jambe sectionnée sous la cuisse

Le genou est arraché et la jambe se détache sous la cuisse, le sang jaillit du moignon. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –60 à toutes les actions, et perd définitivement la jambe sous la cuisse. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot sur la cuisse, au-dessus du moignon, pour couper l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 180 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin régularise le moignon, ferme les vaisseaux et appareille la jambe, puis mène une convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience. La perte de la jambe reste définitive.

Ne pas avoir de Genou

La jambe manque sous la cuisse, de naissance ou arrachée. Sans appareillage, le personnage ne se déplace qu'en rampant ou en sautillant sur l'autre jambe, à –4 au Mouvement. Appareillé, il subit –2 au Mouvement et ne peut plus Foncer.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Poumon

1 Côtes fêlées comprimant le souffle

Un choc sec fêle les côtes et chaque inspiration tire sur les fractures, la cage thoracique se bloque et le souffle se fait court et douloureux. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin immobilise la cage thoracique et laisse les côtes fêlées se ressouder. Lève le malus de –30.

2 Côtes brisées meurtrissant la plèvre

Les côtes cèdent et leurs pointes meurtrissent la plèvre, chaque mouvement du torse arrache une douleur fulgurante et l'essoufflement gagne au moindre effort. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin bande le thorax et tamponne la plaie qui suinte le long des côtes brisées. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin sangle la cage thoracique et laisse les côtes et la plèvre meurtrie cicatriser. Retire le saignement et lève le malus de –40.

3 Poumon perforé, pneumothorax

Une pointe osseuse perfore le poumon et l'air s'engouffre dans la plèvre, l'organe commence à se tasser et le souffle manque vite, chaque effort devenant intenable. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin pose une aiguille de décompression entre les côtes pour évacuer l'air qui écrase le poumon. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 30 jours
Le médecin draine la plèvre, suture la perforation du poumon et le laisse se regonfler. Retire le saignement et lève le malus de –50.

4 Poumon affaissé, détresse respiratoire

Le poumon s'affaisse entièrement et la plèvre se gorge de sang et d'air : le blessé cherche son souffle en vain, submergé par la détresse respiratoire. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin draine d'urgence le thorax et ventile le blessé pour le maintenir en vie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin ouvre le thorax, draine la plèvre et répare le poumon affaissé pour qu'il se regonfle. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience.

5 Deux poumons noyés, suffocation

Les deux poumons se noient dans le sang et l'air ne passe plus, le blessé suffoque et sombre au bord de la mort. Le blessé subit un Saignement de –25 PV et un malus de –70 à toutes les actions, et sa fonction respiratoire ruinée lui inflige un malus permanent de –2 à l'Endurance. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin draine les deux plèvres et ventile le blessé pour lui arracher un souffle. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 120 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin pratique une chirurgie thoracique étendue, vide les poumons noyés et les remet en fonction au prix d'une longue convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience, mais le malus permanent de –2 à l'Endurance reste définitif.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Foie

1 Foie contusionné, point de côté qui coupe le souffle

Le coup s'écrase sous les côtes droites et meurtrit le foie sans le rompre. Une douleur sourde irradie le côté, coupe le souffle et soulève le cœur à chaque mouvement du tronc. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin met le blessé au repos complet et laisse le foie contus se désengorger et la douleur du côté refluer. Lève le malus de –30.

2 Foie meurtri, hématome sous-capsulaire

L'impact a écrasé le foie contre les côtes et un hématome se forme sous sa capsule, qui se tend et lance des élancements à chaque respiration. La nausée monte et le côté reste à vif. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin glace le côté et comprime la loge du foie pour contenir l'hématome encore superficiel. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin met le foie meurtri au repos strict, le temps que l'hématome se résorbe et que la capsule se détende. Lève le malus de –40.

3 Foie fissuré, hémorragie interne

L'attaque a fissuré le parenchyme du foie et le sang se déverse à l'intérieur de la cavité, sans plaie pour s'écouler au-dehors. La douleur devient sidérante et plie le blessé en deux. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime le flanc et allonge le blessé pour freiner l'épanchement interne, sans pouvoir le tarir ; le saignement passe à –5 PV.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 30 jours
Le médecin ouvre la cavité, suture la fissure du foie et évacue le sang épanché, seul geste qui stoppe vraiment l'hémorragie interne. Retire le saignement, lève le malus de –50 et retire l'état Inconscience.

4 Foie lacéré, hémorragie massive et état de choc

La force du coup a lacéré le foie en profondeur et le sang inonde la cavité abdominale ; la pression chute et le blessé se glace, livide et trempé de sueur. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime la loge hépatique et surélève les jambes pour lutter contre le choc, sans pouvoir endiguer le flot interne ; le saignement passe à –10 PV.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin ouvre le ventre, clampe les vaisseaux du foie, suture les lacérations et évacue le sang, seul geste qui arrête l'hémorragie massive. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience.

5 Foie éclaté, hémorragie cataclysmique aux portes de la mort

Le foie a éclaté sous le choc et se vide en flot continu dans la cavité ; le sang noie les entrailles et la conscience sombre à mesure que la vie s'enfuit. Le blessé subit un Saignement de –25 PV, un malus de –70 à toutes les actions et la perte définitive d'une partie du foie, qui lui inflige un malus permanent de –2 à l'Endurance. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin écrase le flanc à pleines mains et comprime l'aorte abdominale pour gagner quelques instants contre le flot ; le saignement passe à –10 PV.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 120 jours

Le médecin ouvre la cavité en urgence, résèque la partie broyée du foie, ligature les vaisseaux et évacue le sang, seul geste qui stoppe l'hémorragie cataclysmique. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience, mais la partie de foie perdue et le malus de –2 à l'Endurance restent définitifs.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Pied

1 Orteils écrasés, ongles arrachés

Le pied encaisse un choc qui aplatit les orteils et arrache les ongles, et chaque appui se transforme en élancement aigu. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Facile (40)
Le médecin comprime la plaie et nettoie les débris d'ongle restés dans la chair. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin pose des pansements et met le pied au repos. Lève le malus de –30.

2 Avant-pied écrasé, métatarses fissurés

L'avant-pied est écrasé sous la pression et les métatarses se fissurent, si bien que chaque pas devient un supplice et que la jambe ne peut plus porter pleinement. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions ; son Mouvement subit –2.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime l'avant-pied et bande la plaie pour contenir l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 30 jours
Le médecin immobilise le pied et le met au repos pour laisser les métatarses se ressouder. Lève le malus de –40 et le malus de –2 au Mouvement.

3 Fracture ouverte des métatarses, os saillant

Les métatarses se brisent net et l'os perce la peau, saillant hors du pied, tandis que la jambe se dérobe sous le poids du corps. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie tout autour de l'os saillant. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin réduit et fixe les fractures et suture la plaie ouverte. Lève le malus de –50.

4 Pied broyé, tarse et nerfs détruits

Le pied est entièrement broyé, le tarse éclate et les nerfs sont détruits, le membre ne répond plus. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Son pied est hors d'usage. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot au-dessus de la cheville pour endiguer l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin reconstruit le tarse et suture les nerfs et les vaisseaux. Rend l'usage du pied, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience.

5 Pied sectionné, perte du membre

Le pied est tranché net et le moignon s'ouvre en grand. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –70 à toutes les actions, et perd définitivement le pied. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot à la cheville ou au mollet, au-dessus du moignon. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin régularise le moignon, ferme les vaisseaux et appareille le pied. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience. La perte du pied reste définitive.

Ne pas avoir de Pied

Le pied manque au bout de la jambe, de naissance ou tranché. Sans appareillage, le personnage ne tient pas debout et se déplace en rampant, à –4 au Mouvement. Appareillé d'une prothèse, il subit –1 au Mouvement et tout jet d'équilibre qui prend appui sur ce côté subit –20.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à la Cheville

1 Entorse de la cheville, ligaments latéraux distendus

La cheville roule sur le côté et les ligaments latéraux s'étirent au-delà de leur course, l'articulation enfle et l'appui vacille. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 14 jours
Le médecin glace la cheville, la bande et impose du repos le temps que les ligaments se resserrent. Lève le malus de –30.

2 Entorse grave de la cheville, ligaments latéraux rompus

Les ligaments latéraux cèdent d'un coup et la cheville part de travers, gonflée de sang sous la peau. Le blessé subit un Saignement de –5 PV, un malus de –40 à toutes les actions et –2 au Mouvement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la cheville, la surélève et la bande fermement pour contenir l'hématome. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 30 jours
Le médecin immobilise la cheville, puis mène une rééducation qui rend leur tenue aux ligaments. Lève le malus de –40 et rétablit la vitesse normale.

3 Fracture bimalléolaire et luxation de la cheville

Les deux malléoles se brisent et l'astragale sort de sa mortaise, le pied pend de travers au bout de la jambe. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Sa cheville est hors d'usage.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin attelle la cheville en position et comprime la plaie ouverte sur la malléole. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 90 jours
Le médecin réduit la luxation, visse les malléoles fracturées et répare les ligaments, puis mène une rééducation. Rend l'usage de la cheville et lève le malus de –50.

4 Cheville broyée, astragale éclaté et nerf tibial sectionné

L'astragale éclate entre le tibia et le calcanéum, et le nerf tibial tranché prive la plante du pied de toute sensation. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Sa cheville est hors d'usage. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin immobilise la jambe entière et comprime l'articulation broyée pour endiguer l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 150 jours
Le médecin reconstruit l'articulation, greffe le nerf tibial et bloque les os restants, puis mène une longue rééducation. Rend l'usage de la cheville, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience.

5 Cheville tranchée, pied séparé de la jambe

La cheville est tranchée net entre le tibia et l'astragale, et le pied se détache de la jambe. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –70 à toutes les actions, et perd définitivement le pied. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin pose un garrot au mollet, au-dessus du moignon net, pour couper l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 180 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin régularise le moignon, ferme les vaisseaux et appareille la jambe, puis mène une convalescence. Lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience. La perte du pied reste définitive.

Ne pas avoir de Cheville

Le pied manque, tranché à la cheville, de naissance ou perdu. Sans appareillage, le personnage ne tient pas debout et se déplace en rampant, à –4 au Mouvement. Appareillé, il subit –1 au Mouvement et tout jet d'équilibre qui prend appui sur ce côté subit –20.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à la Tête

1 Cuir chevelu ouvert

Le cuir chevelu se fend sous le coup et le sang chaud ruisselle aussitôt dans les yeux, brouillant la vue et collant les paupières. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –30 à toutes les actions, et sa Vue perd 2 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la plaie du cuir chevelu et la bande. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 7 jours
Le médecin nettoie et panse la plaie. Retire le saignement et lève le malus de –30.

2 Plaie profonde du cuir chevelu, os du crâne mis à nu

La plaie s'ouvre en grand jusqu'à laisser l'os du crâne luire à nu, et le sang inonde les yeux du blessé tandis que la violence du choc lui fait tanguer la tête. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions, et sa Vue perd 2 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie béante puis la suture pour refermer le cuir chevelu. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 14 jours
Le médecin nettoie, suture et panse la plaie. Retire le saignement et lève le malus de –40.

3 Fêlure du crâne

L'os du crâne se fêle sous l'impact dans un craquement sourd, et la tête bourdonne au point de troubler les sens. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –50 à toutes les actions, et tous ses sens perdent 2 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la plaie et bande la tête. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin stabilise le trait de fracture et surveille la pression à l'intérieur du crâne, puis l'os se consolide. Retire le saignement et lève le malus de –50.

4 Fracture du crâne avec commotion cérébrale

Le crâne se fracture franchement et le cerveau commotionné se met à vaciller : la vue se brouille, les jambes se dérobent et la conscience menace de s'éteindre. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –60 à toutes les actions, et tous ses sens perdent 4 points de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin bande la tête et comprime la plaie pour contenir l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin réduit la fracture et soulage la pression intracrânienne, puis une longue convalescence rétablit le blessé. Retire le saignement, retire l'état Inconscience et lève le malus de –60.

5 Enfoncement de la boîte crânienne, cerveau écrasé

La boîte crânienne cède et s'enfonce dans un fracas d'os, écrasant le cerveau sous les éclats. Le blessé subit un Saignement de –25 PV et un malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination. Il subit aussi un malus de –70 à toutes les actions, et tous ses sens perdent 4 points de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime le crâne enfoncé et bande la tête. Retire le saignement.

TRAITEMENT

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 90 jours
Le médecin relève la boîte crânienne enfoncée et draine l'hématome, puis une très longue convalescence suit l'opération. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience, mais le malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination reste définitif.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à la Bouche

1 Lèvres fendues et dent ébréchée, élocution pâteuse

Le coup fend les lèvres et ébrèche une dent, le sang emplissant la bouche et empâtant chaque mot. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Facile (40)
Le médecin rince la bouche et comprime les lèvres fendues. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin laisse les lèvres et la gencive cicatriser au repos, avec des bains de bouche réguliers. Lève le malus de –30.

2 Lèvres déchirées et dents brisées, articulation entravée

La bouche éclate, plusieurs dents se brisent et les lèvres se déchirent, l'articulation se noyant dans le sang et la douleur. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin tamponne les gencives ouvertes et bande la mâchoire. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Moyenne (80), puis Repos : 21 jours
Le médecin recoud les lèvres et consolide les dents fêlées, puis la convalescence laisse cicatriser. Lève le malus de –40.

3 Mâchoire fracturée et langue entaillée, dents arrachées

La mâchoire se fracture, la langue s'entaille et plusieurs dents sont arrachées, la parole se réduisant à un magma sanglant et inintelligible. Le blessé subit un Saignement de –15 PV, la perte définitive de plusieurs dents et un malus de –50 à toutes les actions, et son Goût perd 3 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin suture la langue entaillée et immobilise la mâchoire fracturée. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin réduit la fracture de la mâchoire et répare la langue, puis la convalescence laisse consolider l'os. Lève le malus de –50, mais la perte des dents reste définitive.

4 Langue à demi tranchée et mâchoire brisée, denture détruite

La langue est à demi tranchée et la mâchoire brisée en plusieurs fragments, la denture cédant sous le choc et toute parole s'éteignant. Le blessé subit un Saignement de –20 PV, un malus de –60 à toutes les actions et la perte définitive de plusieurs dents. Il ne peut plus former de mots, et son Goût perd 5 points de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime la langue tranchée et bloque la mâchoire éclatée. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin recoud la langue et reconstruit la mâchoire fracassée, puis une longue consolidation prend le relais. Retire l'état Inconscience, lève le malus de –60 et lui rend la parole, mais la perte des dents reste définitive.

5 Langue sectionnée, bouche fracassée

La langue est sectionnée net et la bouche fracassée, le sang inondant la gorge tandis que la parole se tarit à jamais. Le blessé subit un Saignement de –25 PV, un malus de –70 à toutes les actions et la perte définitive de plusieurs dents. Il ne pourra plus jamais former de mots, et son Goût tombe définitivement à 0 de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime le moignon de langue et tamponne la bouche fracassée. Retire le saignement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 120 jours

Le médecin ligature les vaisseaux et reconstruit la bouche. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience, mais l'impossibilité de former des mots, la perte du Goût et celle des dents restent définitives.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Cœur

1 Contusion du myocarde

Le choc meurtrit le muscle cardiaque et le rythme s'emballe, le souffle court et les gestes désordonnés. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 7 jours
Le médecin met le cœur meurtri au repos et surveille son rythme. Lève le malus de –30.

2 Déchirure du péricarde

L'enveloppe du cœur se déchire et le sang s'accumule autour de l'organe, comprimant peu à peu le muscle et coupant le souffle. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime le thorax et draine le sang qui s'amasse dans l'enveloppe du cœur. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 14 jours
Le médecin suture la déchirure du péricarde et laisse l'enveloppe cicatriser. Retire le saignement et lève le malus de –40.

3 Tamponnade

Le sang emprisonné autour du cœur le comprime si fort qu'il ne peut plus se remplir, et chaque battement devient insuffisant. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin ponctionne à l'aiguille le sang qui comprime le cœur. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 30 jours
Le médecin ouvre le thorax, draine le péricarde et referme la brèche. Retire le saignement et lève le malus de –50.

4 Perforation d'une paroi ventriculaire

La paroi du ventricule cède et le sang gicle hors du cœur à chaque battement, vidant le blessé de ses forces. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Quasi impossible (320)
Le médecin comprime la plaie thoracique et perfuse le blessé. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Quasi impossible (320), puis Repos : 60 jours
Le médecin pratique une opération cardiaque pour refermer la perforation du ventricule. Retire le saignement, lève le malus de –60 et retire l'état Inconscience.

5 Cœur éclaté

Le cœur se rompt et se vide d'un seul coup, l'organe déchiré ne pouvant plus assurer sa fonction. Le blessé subit un Saignement de –30 PV et la perte définitive de son cœur. Il subit aussi un malus de –70 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Impossible (400)
Le médecin enchaîne massage et compression du thorax pour relancer un semblant de circulation. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 90 jours
Le médecin pratique une opération extrême, puis une convalescence prend le relais. Le traitement ne peut être réalisé sans un cœur de remplacement viable à transplanter. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Coude

1 Contusion du coude, nerf ulnaire comprimé au passage de l'articulation

Le choc meurtrit le coude et comprime le nerf ulnaire au passage de l'articulation. Des fourmillements remontent le long de l'avant-bras et la main répond mal aux commandes. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 7 jours
Le médecin immobilise le membre et le met au repos. La contusion se résorbe et le nerf cesse d'être comprimé. Lève le malus de –30.

2 Entorse du coude, ligaments de l'articulation distendus et déchirés

Les ligaments de l'articulation se distendent et se déchirent sous la torsion. Le coude enfle et perd tout son jeu, chaque mouvement du bras réveillant une douleur vive. Le blessé subit un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin immobilise l'articulation et la met au repos jusqu'à la cicatrisation des ligaments. Lève le malus de –40.

3 Luxation du coude, tête radiale déboîtée et articulation bloquée

La tête radiale se déboîte et l'articulation se bloque dans une position contrainte. Le bras ne répond plus et le choc sonne le blessé. Le blessé subit un malus de –50 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 45 jours
Le médecin réduit l'articulation luxée et la remet en place, puis l'immobilise et la met au repos. Lève le malus de –50.

4 Fracture ouverte du coude, esquilles et section partielle des vaisseaux

L'os éclate à travers la peau en projetant des esquilles et les vaisseaux du pli du coude sont sectionnés en partie. Le sang gicle de la plaie béante tandis que le bras s'affaisse, inerte. Le blessé subit un Saignement de –10 PV. Le bras du blessé est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot en amont et comprime la plaie ouverte du coude. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 60 jours
Le médecin réduit la fracture, retire les esquilles et suture les vaisseaux, puis le membre consolide en convalescence. Retire le saignement, retire l'état Inconscience, lève le malus de –60 et rend l'usage du bras.

5 Coude broyé, articulation détruite et avant-bras quasi sectionné à la jointure

La jointure éclate en bouillie d'os et de cartilage, et l'avant-bras ne tient plus que par quelques lambeaux de chair. Le sang fuse de la plaie sans répit et la main, déconnectée, ne répond plus du tout. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et perd définitivement l'usage du bras à partir du coude. Il subit aussi un malus de –70 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin serre un garrot à la racine du membre et comprime la jointure broyée. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin ampute le membre, ligature les vaisseaux et referme le moignon, puis vient une longue convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience. La perte du bras reste définitive.

Ne pas avoir de Coude

L'avant-bras et la main manquent. Le personnage ne tient plus rien de ce côté et n'emploie aucune arme à deux mains. Le moignon frappe encore, sans plus de force qu'un poing, et pousse ou bloque ce qu'un bras entier pousserait.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'aine

1 Coup violent au pli de l'aine, muscles adducteurs meurtris

Un choc sec s'écrase au pli de l'aine et tétanise les muscles adducteurs. La douleur coupe le souffle et la jambe se replie d'elle-même. Le blessé subit un malus de –30 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin met le blessé au repos complet et laisse les muscles meurtris se dénouer. Lève le malus de –30.

2 Déchirure de l'aine, vaisseau fémoral superficiel sectionné

Les chairs du pli de l'aine se déchirent et un vaisseau fémoral superficiel se rompt, laissant le sang couler le long de la cuisse. La hanche peine à porter le moindre appui. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la plaie et pose un pansement compressif au creux de l'aine pour endiguer l'écoulement. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin immobilise le bassin et garde le blessé au repos. Lève le malus de –40.

3 Os iliaque fêlé, articulation de la hanche luxée

L'os iliaque se fend et la tête du fémur sort de son logement : le bassin ne répond plus et la jambe se dérobe sous le poids du corps. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Sa jambe est hors d'usage.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la lésion et tamponne le pli de l'aine pour arrêter l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin réduit la luxation de la hanche et fixe l'os iliaque fêlé. Retire le saignement, rend l'usage de la jambe et lève le malus de –50.

4 Artère fémorale entaillée, nerf crural lésé

L'artère fémorale est ouverte et le nerf crural tranché : le sang fuit en nappe au pli de l'aine et la jambe cesse de porter. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Sa jambe reste hors d'usage. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pose un garrot haut sur la cuisse et comprime le creux de l'aine pour juguler le flot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin répare l'artère fémorale et suture le nerf crural par microchirurgie. Retire le saignement, lève le malus de –60, retire l'état Inconscience et rend l'usage de la jambe.

5 Aine broyée, hanche arrachée, jambe ne tenant plus que par les chairs

L'aine est broyée et la hanche arrachée : la jambe ne pend plus que par quelques lambeaux de chair tandis que le sang jaillit de la racine de la cuisse. Le blessé subit un Saignement de –25 PV et un malus de –70 à toutes les actions, et perd définitivement la jambe. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin écrase l'artère fémorale contre l'os à la racine de la cuisse pour contenir le jaillissement. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin procède à la désarticulation de la hanche, assure l'hémostase de la fémorale, referme le moignon et appareille la jambe. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience. La perte de la jambe reste définitive.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'Oreille

1 Pavillon de l'oreille fendu, conduit ensanglanté

Le coup fend le pavillon de l'oreille et le sang coule dans le conduit, tandis qu'un bourdonnement aigu s'installe et noie les sons les plus fins. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions, et son Ouïe perd 1 point de clarté.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Facile (40)

Le médecin nettoie le conduit et comprime le pavillon fendu avec une compresse. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Repos : 10 jours

Le médecin panse l'oreille et la met au repos le temps que la coupure cicatrise et que le bourdonnement s'apaise. Lève le malus de –40.

2 Cartilage du pavillon broyé, conduit auditif lacéré

Le cartilage du pavillon se broie et le conduit auditif se lacère, l'oreille enflant sous le sang tandis que le bourdonnement devient un sifflement permanent qui couvre les voix. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions, et son Ouïe perd 2 points de clarté.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)

Le médecin tamponne le conduit lacéré et bande l'oreille pour contenir l'écoulement. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Repos : 21 jours

Le médecin draine l'hématome du pavillon, remet le cartilage en forme et immobilise l'oreille jusqu'à cicatrisation. Lève le malus de –50.

3 Tympan crevé, oreille interne ébranlée

Le tympan se crève dans une douleur fulgurante et l'oreille interne, ébranlée, déchaîne un vertige qui fait tournoyer le sol : ce côté n'entend plus rien et l'équilibre se dérobe. Le blessé subit un Saignement de –10 PV, un malus de –60 à toutes les actions et la perte définitive de l'audition de cette oreille ; son Ouïe perd 3 points de clarté, définitivement, et son Équilibrioception perd 4 points de clarté.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)

Le médecin obture le conduit, comprime l'oreille et allonge le blessé pour calmer le vertige. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 30 jours

Le médecin répare le tympan crevé et apaise l'oreille interne, puis une convalescence laisse le vertige refluer. Retire le saignement et lève le malus de –60, mais la perte de l'audition de cette oreille reste définitive.

4 Oreille interne détruite, labyrinthe écrasé

L'oreille interne est détruite et le labyrinthe écrasé, plongeant le blessé dans un vertige durable où le monde bascule sans répit : ce côté est sourd à jamais. Le blessé subit un Saignement de –15 PV, un malus de –70 à toutes les actions et la perte définitive de l'audition de cette oreille ; son Ouïe perd 3 points de clarté, définitivement, et son Équilibrioception perd 6 points de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)

Le médecin comprime l'oreille, immobilise la tête du blessé et l'allonge pour endiguer le vertige et l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours

Le médecin nettoie et reconstruit le labyrinthe détruit, puis une longue convalescence laisse le cerveau compenser le vertige. Retire le saignement, lève le malus de –70 et retire l'état Inconscience, mais la perte de l'audition de cette oreille reste définitive.

5 Rocher fracturé, brèche jusqu'au cerveau

L'os du rocher se fracture et la brèche s'enfonce jusqu'au cerveau, le sang fusant du conduit dans une douleur qui foudroie la conscience. Le blessé subit un Saignement de –20 PV, un malus de –80 à toutes les actions et la perte définitive de l'audition de cette oreille, et une lésion cérébrale profonde lui inflige un malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination ; son Ouïe perd 3 points de clarté, définitivement, et son Équilibrioception perd 6 points de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)

Le médecin comprime l'oreille et bande fermement la tête pour contenir l'écoulement issu de la fracture. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 90 jours

Le médecin referme la fracture du rocher et draine l'hématome qui presse le cerveau, puis une très longue convalescence suit l'opération. Retire le saignement, lève le malus de –80 et retire l'état Inconscience, mais la perte de l'audition et le malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination restent définitifs.

Ne pas avoir d'Oreille

L'oreille manque, ou n'entend plus. Son Ouïe perd 3 points de clarté, définitivement : le personnage entend encore, mais ne situe plus ce qu'il entend. Sans ses deux oreilles, son Ouïe tombe à 0 : c'est la surdité.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Nez

1 Arête du nez fendue, épistaxis abondant

Le coup fend l'arête du nez et le sang jaillit aussitôt des narines en flot continu, tandis que les yeux se mettent à larmoyer et voilent le regard. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions, et sa Vue perd 2 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Facile (40)
Le médecin pince les narines et bascule la tête pour tamponner l'écoulement. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin laisse la muqueuse cicatriser au repos. Lève le malus de –40.

2 Os propres du nez fracturés, cloison déviée

Les os propres du nez se brisent et la cloison dévie sous l'impact, le sang ruisselant à gros bouillons tandis que les yeux larmoient à flots et noient la vue. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions, et sa Vue perd 4 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin mèche les narines et comprime l'arête pour endiguer le flot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin réduit la fracture et attelle le nez le temps que les os se ressoudent. Lève le malus de –50.

3 Cloison et sinus enfoncés, respiration nasale coupée

La cloison s'effondre et les parois des sinus s'enfoncent dans un craquement humide, obstruant les voies et coupant toute respiration par le nez. Le sang inonde la gorge sans répit tandis que les yeux, noyés de larmes, ne distinguent plus que des contours. Le blessé subit un Saignement de –15 PV, ne peut plus respirer par le nez et subit un malus de –60 à toutes les actions ; sa Vue perd 4 points de clarté et son Odorat tombe à 0 de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin tamponne les fosses nasales et comprime le massif pour stopper l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 30 jours
Le médecin relève la cloison enfoncée et désobstrue les sinus, puis le nez consolide en convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –60 et rétablit la respiration nasale.

4 Massif facial défoncé, étage moyen de la face effondré

Le massif facial cède sous le choc et tout l'étage moyen de la face s'effondre vers l'intérieur, les os éclatés ensevelis sous un flot de sang qui submerge le regard du blessé. Le blessé subit un Saignement de –20 PV, ne peut plus respirer par le nez et subit un malus de –70 à toutes les actions ; sa Vue perd 6 points de clarté et son Odorat tombe à 0 de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin tamponne le massif effondré et comprime la face pour contenir le flot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin reconstruit le massif facial et fixe les os effondrés, puis une longue convalescence suit l'opération. Retire le saignement, lève le malus de –70, retire l'état Inconscience et rétablit la respiration nasale.

5 Lame de l'ethmoïde enfoncée vers le cerveau

La lame de l'ethmoïde cède et s'enfonce vers le cerveau, déchirant les enveloppes à la racine du nez, le sang mêlé d'un liquide clair coulant des narines tandis que les orbites se gorgent de sang et noient le regard du blessé sous un voile rouge. Le blessé subit un Saignement de –25 PV, ne peut plus respirer par le nez et subit une lésion cérébrale profonde qui inflige un malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination. Il subit aussi un malus de –80 à toutes les actions, sa Vue perd 6 points de clarté, et son Odorat tombe définitivement à 0 de clarté. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

SECOURS

Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)

Le médecin tamponne la racine du nez et maintient la tête surélevée pour limiter l'écoulement. Retire le saignement.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 90 jours

Le médecin relève la lame enfoncée et referme la brèche des enveloppes, puis une très longue convalescence suit l'opération. Retire le saignement, lève le malus de –80, retire l'état Inconscience et rétablit la respiration nasale, mais la perte de l'Odorat et le malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination restent définitifs.

Ne pas avoir de Nez

Le nez manque, ou ne respire plus. L'Odorat du personnage tombe à 0 de clarté : il ne sent plus rien, et son Goût perd 3 points de clarté, la saveur tenant surtout de l'odeur.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure aux Parties génitales

1 Coup sec aux parties génitales, choc douloureux

Un coup sec percute les parties génitales et une douleur fulgurante plie le blessé en deux, lui coupant le souffle dans un haut-le-cœur. Le blessé subit un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin met le blessé au repos et laisse la douleur refluer d'elle-même. Lève le malus de –40.

2 Contusion des parties génitales, tissus tuméfiés

Les parties génitales enflent sous la contusion et la moindre tension réveille une douleur sourde et nauséeuse. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –50 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin applique un froid compressif sur les tissus tuméfiés pour contenir l'hématome. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin garde le blessé au repos et laisse la tuméfaction se résorber. Lève le malus de –50.

3 Déchirure des parties génitales, douleur sidérante

Les chairs des parties génitales se déchirent et le sang sourd de la plaie, tandis qu'une douleur sidérante plie le blessé en deux et lui retourne l'estomac. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime la déchirure et tamponne la plaie pour endiguer l'écoulement. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin suture la déchirure des chairs génitales et draine l'hématome. Retire le saignement, retire l'état Inconscience et lève le malus de –60.

4 Parties génitales écrasées et lacérées, hémorragie

Les parties génitales sont écrasées et lacérées sous l'impact, le sang gicle de la plaie béante et une douleur extrême sidère le blessé jusqu'à la perte de conscience. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –70 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime fermement la lésion et pose un pansement compressif pour juguler l'hémorragie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin répare les chairs écrasées et reconstruit ce qui peut l'être par microchirurgie. Retire le saignement, retire l'état Inconscience et lève le malus de –70.

5 Parties génitales broyées, fonction reproductrice détruite

Les parties génitales sont broyées sous le coup et réduites à une bouillie sanglante, le sang fuit en nappe et la douleur extrême emporte la conscience du blessé. Le blessé subit un Saignement de –25 PV, un malus de –80 à toutes les actions, un malus permanent de –2 à l'Endurance et la perte définitive de la fonction reproductrice. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin pose un pansement compressif et comprime la zone broyée pour endiguer le flot. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 120 jours

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le médecin pare les chairs broyées et referme la zone par chirurgie, puis une très longue convalescence suit l'opération. Retire le saignement, retire l'état Inconscience et lève le malus de –80, mais le malus permanent de –2 à l'Endurance et la perte de la fonction reproductrice restent définitifs.

Ne pas avoir de Parties génitales

Les parties génitales manquent, broyées ou tranchées. Le personnage ne se reproduit plus. Il n'en subit aucun malus : la perte est entière et ne se rattrape pas, mais elle ne pèse sur aucun jet.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Cou

1 Entaille superficielle de la peau du cou, le long de la trachée

La lame ouvre la peau du cou et le sang perle le long de la trachée, chaque mot tirant sur la plaie. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –40 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime la plaie et pose un bandage sur le cou. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin laisse la plaie cicatriser au repos complet, avec des pansements réguliers. Lève le malus de –40.

2 Coupure profonde entamant les muscles du cou et frôlant le larynx

La coupure plonge dans les muscles du cou et effleure le larynx, étranglant la voix dans la gorge. Le blessé subit un Saignement de –10 PV et un malus de –50 à toutes les actions. Il ne peut plus former de mots.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin tamponne la plaie et bande le cou. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 30 jours
Le médecin suture les muscles du cou et immobilise le larynx, puis la convalescence laisse cicatriser. Lève le malus de –50 et lui rend la parole.

3 Lacération ouvrant le larynx et tranchant les muscles du cou, jugulaire frôlée

Le larynx s'ouvre et les muscles du cou sont tranchés, la jugulaire affleurant sous le sang qui jaillit. Le blessé subit un Saignement de –15 PV et un malus de –60 à toutes les actions. Il ne peut plus émettre le moindre son.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin pratique une suture et comprime les vaisseaux du cou. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 45 jours
Le médecin répare le larynx et les muscles du cou, puis la convalescence laisse cicatriser. Retire le saignement, lève le malus de –60 et lui rend la voix.

4 Entaille profonde sectionnant la trachée, gros vaisseau déchiré et vertèbre cervicale atteinte

La trachée est sectionnée, un gros vaisseau se déchire et une cervicale cède, le souffle sifflant dans la plaie béante. Le blessé subit un Saignement de –20 PV et un malus de –70 à toutes les actions. Il ne peut plus émettre le moindre son. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin comprime le vaisseau, immobilise le cou et tamponne la plaie. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 90 jours
Le médecin répare le vaisseau, reconstruit la trachée et décomprime la cervicale, puis une longue consolidation prend le relais. Retire le saignement, lève le malus de –70, retire l'état Inconscience et lui rend la voix.

5 Gorge ouverte, cou sectionné

La gorge s'ouvre en grand et le cou est presque tranché, le sang inondant la poitrine en flots ininterrompus. Le blessé subit un Saignement de –25 PV et un malus de –80 à toutes les actions. Le cou tranché sectionne la moelle : le blessé perd définitivement l'usage de son corps sous le cou et ne pourra plus jamais émettre un son. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime la carotide et tamponne la plaie. Retire le saignement.

TRAITEMENT

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours
Le médecin suture les vaisseaux et reconstruit le cou, puis une très longue convalescence prend le relais. Retire le saignement, lève le malus de –80 et retire l'état Inconscience, mais la perte de l'usage du corps sous le cou et de la voix reste définitive.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure au Doigt

1 Luxation d'une phalange

Le coup prend le doigt à contresens et chasse la phalange hors de son articulation, qui gonfle aussitôt et se bloque de travers. Le doigt reste raide, impossible à replier. Le blessé subit un malus de –50 à toutes les actions.

SECOURS
aucun

TRAITEMENT
Repos : 14 jours
Le médecin réduit la phalange et la remet en place, puis attelle le doigt et le met au repos le temps que la capsule articulaire cicatrise. Lève le malus de –50.

2 Fracture ouverte des phalanges

L'os cède en travers sous le choc et l'esquille perce la peau au dos du doigt, qui se tord vers l'extérieur. Le sang perle le long de la main dès que le blessé tente de refermer la prise. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –60 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Facile (40)
Le médecin comprime la plaie et bande le doigt contre son voisin pour le tenir droit. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Moyenne (80), puis Repos : 45 jours
Le médecin réduit et fixe les phalanges, suture la plaie, puis une immobilisation laisse l'os se consolider. Lève le malus de –60.

3 Doigts ouverts, tendons et nerfs digitaux tranchés

La lame ouvre les doigts jusqu'à l'os et tranche les tendons et les nerfs digitaux sur toute leur longueur. Les phalanges retombent molles, sans force et sans sensation, et ne se referment plus. Le blessé subit un Saignement de –10 PV. Ses doigts sont hors d'usage. Il subit aussi un malus de –70 à toutes les actions.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime les doigts ouverts et serre un pansement compressif sur la main. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Difficile (120), puis Repos : 60 jours
Le médecin suture les tendons et répare les nerfs digitaux un à un, puis une immobilisation et une rééducation rendent leur jeu aux phalanges. Lève le malus de –70 et rend l'usage des doigts.

4 Doigt arraché, doigts voisins broyés

La prise arrache un doigt à la racine et laisse les voisins broyés, les phalanges éclatées sous la peau. La douleur remonte le bras et menace de faire sombrer le blessé. Le blessé subit un Saignement de –15 PV. Il perd définitivement ce doigt et les doigts qui lui restent sont hors d'usage. Il subit aussi un malus de –80 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin comprime le moignon du doigt arraché et bande la main entière. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 90 jours
Le médecin pare le moignon, reconstruit les phalanges broyées et referme les chairs, puis une convalescence achève la consolidation. Lève le malus de –80, retire l'état Inconscience et rend l'usage des doigts restants. La perte du doigt reste définitive.

5 Pouce et doigts arrachés

Le tranchant emporte le pouce et plusieurs doigts d'un seul passage, ne laissant que des moignons alignés au bord de la paume. Plus rien ne s'oppose et la main ne serre plus rien. Le blessé subit un Saignement de –20 PV. Il perd définitivement le pouce et les doigts sectionnés, et sa main est hors d'usage. Il subit aussi un malus de –90 à toutes les actions. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Absurde (240) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime les moignons nets et serre un pansement sur la main. Retire le saignement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 120 jours

Le médecin pare et referme les moignons du pouce et des doigts, puis une longue convalescence et une rééducation apprennent à la main ce qu'il lui reste de prise. Lève le malus de –90, retire l'état Inconscience et rend l'usage de la main. La perte du pouce et des doigts reste définitive.

Ne pas avoir de Doigt

Les doigts manquent au bout de la main, de naissance ou tranchés. Sans son pouce, le personnage ne referme plus la main sur quoi que ce soit : il ne tient ni arme ni objet de ce côté. S'il garde le pouce, il tient encore, mais tout jet qui demande de la finesse de cette main subit –20. La paume frappe et pousse encore.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Blessure à l'Œil

1 Arcade ouverte, le sang coule dans l'orbite

L'arcade fendue laisse couler un filet de sang qui noie l'orbite et voile le regard de rouge. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –50 à toutes les actions, et sa Vue perd 2 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Moyenne (80)
Le médecin comprime l'arcade ouverte et essuie l'orbite pour dégager le champ de vision. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 10 jours
Le médecin nettoie la plaie de l'arcade et la laisse au repos jusqu'à cicatrisation complète. Retire le saignement et lève le malus de –50.

2 Cornée lacérée, œil tuméfié et larmoyant

La cornée est entaillée, l'œil enfle et larmoie sans cesse, le monde se brouille derrière un voile trouble. Le blessé subit un Saignement de –5 PV et un malus de –60 à toutes les actions, et sa Vue perd 3 points de clarté.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin irrigue l'œil pour en chasser les débris et comprime la plaie de la paupière. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Repos : 21 jours
Le médecin protège l'œil sous un pansement occlusif pendant un repos complet, le temps que la cornée se referme. Retire le saignement et lève le malus de –60.

3 Globe perforé, l'humeur s'écoule

Le globe oculaire est percé et l'humeur s'en écoule, l'œil s'affaisse et s'éteint à jamais. Le blessé subit un Saignement de –10 PV, la perte définitive de l'œil et un malus de –70 à toutes les actions ; sa Vue perd 3 points de clarté, définitivement.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Difficile (120)
Le médecin protège le globe percé sous une compresse stérile et comprime l'orbite. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Très difficile (180), puis Repos : 30 jours
Le médecin referme le globe perforé, puis le blessé observe une convalescence sous protection oculaire. Retire le saignement et lève le malus de –70. La perte de l'œil reste définitive.

4 Orbite défoncée, le globe est arraché

L'orbite enfoncée libère le globe arraché de sa cavité béante et la douleur fulgurante menace de faire sombrer le blessé. Le blessé subit un Saignement de –15 PV, la perte définitive de l'œil et un malus de –80 à toutes les actions ; sa Vue perd 3 points de clarté, définitivement. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Très difficile (180) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Très difficile (180)
Le médecin panse l'orbite vidée et comprime les vaisseaux qui giclent au fond de la cavité. Retire le saignement.

TRAITEMENT
Médecine (Chirurgie), difficulté Absurde (240), puis Repos : 60 jours
Le médecin reconstruit l'orbite défoncée et comble la cavité, puis le blessé observe une longue convalescence. Retire le saignement, retire l'état Inconscience et lève le malus de –80. La perte de l'œil reste définitive.

5 Pointe enfoncée à travers l'orbite jusqu'au cerveau

La pointe s'enfonce à travers l'orbite et perce le crâne, fouillant les tissus profonds, et la douleur insoutenable terrasse le blessé. Le blessé subit un Saignement de –20 PV, la perte définitive de l'œil et une lésion cérébrale profonde qui inflige un malus permanent de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination. Il subit aussi un malus de –90 à toutes les actions, et sa Vue perd 3 points de clarté, définitivement. Au début de son prochain tour, le blessé doit réussir un jet de Résistance à la Douleur de difficulté Impossible (400) ou tomber Inconscient.

SECOURS
Médecine (Premiers secours), difficulté Absurde (240)
Le médecin comprime l'orbite autour du corps étranger et maintient les fonctions vitales. Retire le saignement.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

TRAITEMENT

Médecine (Chirurgie), difficulté Impossible (400), puis Repos : 90 jours

Le médecin retire la pointe et rétablit la circulation cérébrale, puis le blessé observe une très longue convalescence. Retire le saignement, lève le malus de –90 et retire l'état Inconscience, mais la perte de l'œil et le malus de –2 à l'Érudition, à la Logique et à l'Imagination restent définitifs.

Ne pas avoir d'Œil

L'œil manque. Sa Vue perd 3 points de clarté, définitivement : le personnage voit à plat et garde un côté aveugle. Sans ses deux yeux, sa Vue tombe à 0 : c'est la cécité, et percevoir par la Vue devient impossible, sans jet, quoi qu'il tente.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.6.4 Armes

Une arme se définit tout entière par sa ligne de table : chaque colonne y porte une de ses règles, chaque propriété un de ses traits. Ce chapitre liste d'abord les armes, rangées par famille ; il donne ensuite, dans deux glossaires, la règle et le coût de chaque colonne et de chaque propriété ; il s'achève sur la méthode de création. Hormis les armes de corps, toutes les armes du chapitre se valent : chacune vaut exactement cent points, et une arme nouvelle se bâtit dans le même budget.

Lire une arme

Chaque colonne des tables d'armes se lit ainsi ; les glossaires, plus bas, donnent les règles complètes et les coûts.

Arme : le nom de l'arme ; la section qui la contient est sa famille.

AM : la compatibilité arts martiaux, notée en losanges de ✧✧✧ à ✦✦✦ : le palier d'arts martiaux que l'arme permet de pratiquer.

Portée : la ou les distances auxquelles l'arme atteint sa cible : mêlée, allonge, lancer, tir ou cône.

Munitions : le nombre de tirs que l'arme enchaîne avant de recharger. La colonne reste vide pour les armes qui n'en consomment pas.

Mains : la prise qu'exige le maniement : une main, deux mains, ou l'une ou l'autre pour une arme polyvalente ; Aucune pour une arme de corps qui n'occupe pas les mains.

Dégâts : les dégâts que l'arme inflige sur une touche.

Mod. dégâts : le modificateur de dégâts, ajouté aux dégâts à chaque touche : la force du porteur (×N FOR) ou la propulsion du mécanisme (+X). Une colonne vide vaut ×0 : l'arme n'ajoute rien.

Type : le ou les types de dégâts infligés, notés par leur code : contondant (CON), tranchant (TRA), perforant (PER), ou un type élémentaire comme le feu (FEU).

Illégalité : le degré d'interdiction de l'arme, noté en étoiles de ☆☆☆☆☆ à ★★★★★.

Prix : le prix d'achat de l'arme, en ⚔.

Propriétés : les traits propres à l'arme, décrits chacun par sa fiche.

Prix et grade de fabrication

Le prix d'une arme se calcule en deux temps. On additionne d'abord le prix de chacun de ses paliers : dégâts, portées, propriétés, chaque table des glossaires porte une colonne Prix. On multiplie ensuite cette somme par le multiplicateur du grade de fabrication de l'arme, donné par la table ci-dessous. Le prix affiché sur la ligne d'une arme arrondit ce calcul à une valeur marchande ronde. Le grade fixe aussi la difficulté de forge, pour qui veut fabriquer l'arme lui-même.

Prix de l'arme = somme des prix de ses paliers × multiplicateur de grade

Grade	Difficulté de forge	Prix	Armes de ce grade
Rudimentaire	Triviale	×1	Gourdin, Matraque, Nunchaku, Chaîne lestée, Bâton, Hache de jet, Boomerang, Fronde, Arbalète de poing, Grenade à main, Poing américain, Sai / Jutte
Sommaire	Facile	×2	Dague, Katar, Masse lourde, Fléau d'armes, Kusarigama, Fouet, Lance, Pique, Javelot, Arc court, Griffes, Faucille de combat, Éventail de fer
Ouvragé	Moyenne	×4	Épée courte, Hache à une main, Hache à deux mains, Masse d'armes, Marteau de guerre, Hallebarde, Glaive d'hast, Trident, Arc long, Arbalète légère, Arbalète à chargeur, Crochets chinois
Fin	Difficile	×7	Épée longue, Sabre, Sabre à deux mains, Rapière, Falchion, Macuahuitl, Arc composite, Arbalète lourde, Pistolet à poudre noire, Derringer, Fusil à pompe
Supérieur	Très difficile	×12	Épée à deux mains, Arc à poulies, Mousquet, Tromblon, Pistolet semi-auto, Revolver, Derringer 4 canons, Carabine civile
Avancé	Absurde	×20	Fusil à canon double, Lance-grenades, Lance-roquettes, Lance-flammes
Élite	Quasi impossible	×40	Pistolet-mitrailleur, Fusil d'assaut, Fusil de combat, Fusil de précision
Exceptionnel	Impossible	×80	Fusil anti-matériel, Mitrailleuse moyenne

Corps

Les armes de corps sont les attaques naturelles du personnage : il les possède sans rien acheter, et elles sont les seules armes à échapper au budget de cent points. Toutes portent la propriété Compatible Nen.

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Main	✦✦ ✦	Mêlée		1 main	20	×1 FOR	CON	☆☆☆☆☆	–	Indésarmable, Parade, Saisie, Compatible Nen
Pied	✦✦ ✦	Mêlée		Aucune	20	×1 FOR	CON	☆☆☆☆☆	–	Indésarmable, Poussée, Compatible Nen
Tête	✦✦ ✦	Mêlée		Aucune	20	×1 FOR	CON	☆☆☆☆☆	–	Indésarmable, Assommement, Compatible Nen

Lames

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Dague	✦✦✧	Mêlée Jet 5/10 m		1 main	30	×1 FOR	PER	★☆☆☆☆	8 000 ×	Parade, Dissimulable, Déchirante (–5 PV), Finesse, Jumelable, Dégainage instantané
Katar	✦✦✦	Mêlée		1 main	60	×1 FOR	PER	★★☆☆☆	10 000 ×	Parade, Dissimulable, Perce-armure (20), Précise, Finesse, Jumelable
Épée courte	✦✦✧	Mêlée		1 main	60	×1 FOR	TRA / PER	★☆☆☆☆	16 000 ×	Parade, Finesse, Précise, Dégainage instantané
Épée longue	✦✦✧	Mêlée		Polyvalente	70	×2 FOR	TRA / PER	★☆☆☆☆	30 000 ×	Parade, Désarmement, Précise
Épée à deux mains	✦✦✧	Mêlée		2 mains	80	×3 FOR	TRA	★☆☆☆☆	62 000 ×	Parade, Désarmement, Déchirante (–10 PV), Lourde
Sabre	✦✦✧	Mêlée		1 main	60	×1 FOR	TRA	★☆☆☆☆	30 000 ×	Parade, Déchirante (–10 PV), Finesse, Dégainage instantané
Sabre à deux mains	✦✦✧	Mêlée		2 mains	70	×2 FOR	TRA	★☆☆☆☆	36 000 ×	Parade, Déchirante (–15 PV), Renversement, Lourde
Rapière	✦✦✧	Mêlée		1 main	70	×1 FOR	PER	★☆☆☆☆	32 000 ×	Parade, Désarmement, Finesse, Précise
Falchion	✦✦✧	Mêlée		1 main	70	×1 FOR	TRA	★☆☆☆☆	30 000 ×	Parade, Déchirante (–10 PV), Dégainage instantané
Macuahuitl	✦✧✧	Mêlée		2 mains	70	×2 FOR	TRA / CON	★☆☆☆☆	30 000 ×	Parade, Déchirante (–10 PV), Assommement

Haches, masses, marteaux

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Hache à une main	✦✧✧	Mêlée		Polyvalente	70	×2 FOR	TRA	★☆☆☆☆	16 000 ×	Parade, Perce-armure (20), Déchirante (–10 PV), Désarmement
Hache à deux mains	✦✧✧	Mêlée		2 mains	70	×3 FOR	TRA	★☆☆☆☆	22 000 ×	Parade, Perce-armure (20), Déchirante (–15 PV), Renversement, Très lourde
Gourdin	✦✧✧	Mêlée		1 main	70	×1 FOR	CON	☆☆☆☆☆	3 500 ×	Parade, Assommement
Matraque	✦✧✧	Mêlée		1 main	70	×1 FOR	CON	★☆☆☆☆	4 000 ×	Parade, Dissimulable, Assommement, Dégainage instantané
Masse d'armes	✦✧✧	Mêlée		1 main	50	×2 FOR	CON	★☆☆☆☆	18 000 ×	Parade, Perce-armure (40), Renversement, Assommement, Lourde
Marteau de guerre	✦✧✧	Mêlée		1 main	50	×2 FOR	CON / PER	★☆☆☆☆	18 000 ×	Parade, Perce-armure (60), Assommement, Lourde
Masse lourde	✦✧✧	Mêlée		2 mains	60	×3 FOR	CON	★☆☆☆☆	12 000 ×	Parade, Perce-armure (40), Renversement, Poussée, Assommement, Très lourde

Armes articulées et flexibles

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Fléau d'armes	✦✧✧	Mêlée		1 main	60	×2 FOR	CON	★☆☆☆☆	8 000 ×	Renversement, Assommement, Désarmement
Nunchaku	✦✦✦	Mêlée		1 main	50	×1 FOR	CON	★★☆☆☆	5 000 ×	Dissimulable, Assommement, Renversement, Finesse, Jumelable
Chaîne lestée	✦✦✦	Allonge ×3		1 main	50	×1 FOR	CON	★★☆☆☆	5 500 ×	Assommement, Désarmement, Saisie, Finesse, Inefficace de près (Allonge ×1)
Kusarigama	✦✦✦	Allonge ×3		Polyvalente	50	×1 FOR	TRA / CON	★★☆☆☆	10 000 ×	Déchirante (–5 PV), Désarmement, Saisie, Finesse
Fouet	✦✦✦	Allonge ×4		1 main	40	×1 FOR	CON	★☆☆☆☆	10 000 ×	Dissimulable, Désarmement, Saisie, Finesse, Inefficace de près (Allonge ×2)

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Armes d'hast et bâtons

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Lance	✦✦✧	Allonge ×2 Jet 15/30 m		Polyvalente	50	×1 FOR	PER	★☆☆☆☆	9 500 ⨯	Parade, Perce-armure (20), Poussée, Inefficace de près (Allonge ×1)
Pique	✦✧✧	Allonge ×5		2 mains	60	×2 FOR	PER	★☆☆☆☆	10 000 ⨯	Perce-armure (60), Poussée, Inefficace de près (Allonge ×2)
Hallebarde	✦✦✧	Allonge ×2		2 mains	50	×2 FOR	TRA / PER	★☆☆☆☆	20 000 ⨯	Parade, Perce-armure (40), Poussée, Désarmement, Inefficace de près (Allonge ×1)
Glaive d'hast	✦✦✧	Allonge ×2		2 mains	50	×2 FOR	TRA	★☆☆☆☆	20 000 ⨯	Parade, Déchirante (–15 PV), Renversement, Inefficace de près (Allonge ×1)
Trident	✦✦✧	Allonge ×2 Jet 5/15 m		Polyvalente	60	×1 FOR	PER	★☆☆☆☆	18 000 ⨯	Parade, Désarmement, Saisie, Inefficace de près (Allonge ×1)
Bâton	✦✦✦	Mêlée		2 mains	40	×2 FOR	CON	☆☆☆☆☆	4 500 ⨯	Parade, Renversement, Assommement

Armes de jet

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Javelot	✦✧✧	Mêlée Jet 30/70 m		1 main	40	×1 FOR	PER	☆☆☆☆☆	6 500 ⨯	Déchirante (–5 PV)
Hache de jet	✦✧✧	Mêlée Jet 10/15 m		1 main	70	×1 FOR	TRA	☆☆☆☆☆	3 500 ⨯	Déchirante (–5 PV)
Boomerang	✦✧✧	Jet 40/50 m		1 main	40	×1 FOR	CON	☆☆☆☆☆	3 500 ⨯	Retour, Assommement

Armes de trait

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Fronde	✦✧✧	Tir 60/200 m	1 tir	1 main	40	×1 FOR	CON	☆☆☆☆☆	3 500 ⨯	Assommement, Recharge rapide
Arc court	✦✧✧	Tir 50/150 m	1 tir	2 mains	90	×1 FOR	PER	☆☆☆☆☆	8 000 ⨯	Recharge rapide
Arc long	✦✧✧	Tir 150/300 m	1 tir	2 mains	100	×1 FOR	PER	☆☆☆☆☆	22 000 ⨯	Perce-armure (20), Très lourde, Inefficace de près (Allonge ×1), Recharge rapide
Arc composite	✦✧✧	Tir 150/300 m	1 tir	2 mains	90	×1 FOR	PER	☆☆☆☆☆	32 000 ⨯	Lourde, Recharge rapide
Arc à poulies	✦✧✧	Tir 50/300 m	1 tir	2 mains	90	×1 FOR	PER	☆☆☆☆☆	64 000 ⨯	Perce-armure (20), Précise, Très lourde, Inefficace de près (Allonge ×1), Recharge rapide
Arbalète de poing	✧✧✧	Tir 15/45 m	1 tir	1 main	80	+20	PER	★☆☆☆☆	4 000 ⨯	Dissimulable, Perce-armure (20), Précise, Dégainage instantané
Arbalète légère	✧✧✧	Tir 40/180 m	1 tir	2 mains	90	+40	PER	★☆☆☆☆	20 000 ⨯	Perce-armure (20), Précise
Arbalète lourde	✧✧✧	Tir 70/200 m	1 tir	2 mains	100	+60	PER	★☆☆☆☆	48 000 ⨯	Perce-armure (40), Précise, Très lourde, Rechargement lent
Arbalète à chargeur	✧✧✧	Tir 50/120 m	10 tirs	2 mains	80	+20	PER	★☆☆☆☆	20 000 ⨯	Recharge rapide

Armes à poudre historiques

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Pistolet à poudre noire	✧✧✧	Tir 15/45 m	1 tir	Polyvalente	140	+40	CON	★☆☆☆☆	48 000 ⨯	Dissimulable, Dégainage instantané, Rechargement lent, Sensible à l'humidité, Bruyante

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Mousquet	✧✧✧	Mêlée Tir 50/200 m	1 tir	2 mains	130	+60	CON	★☆☆☆☆	100 000 ⨯	Parade, Perce-armure (20), Très lourde, Rechargement lent, Sensible à l'humidité, Bruyante
Tromblon	✧✧✧	Tir 10/40 m Cône 5 m, 45°	1 tir	2 mains	150	+40	CON	★☆☆☆☆	90 000 ⨯	Lourde, Rechargement lent, Sensible à l'humidité, Bruyante

Armes à feu modernes

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Pistolet semi-auto	✧✧✧	Tir 50/100 m	15 tirs	Polyvalente	80	+40	PER	★★★☆☆	80 000 ⨯	Dissimulable, Précise, Dégainage instantané, Bruyante
Revolver	✧✧✧	Tir 50/100 m	6 tirs	Polyvalente	100	+40	PER	★★★☆☆	78 000 ⨯	Dissimulable, Précise, Dégainage instantané, Bruyante
Derringer	✧✧✧	Tir 5/15 m	2 tirs	1 main	130	+40	PER	★★★☆☆	44 000 ⨯	Dissimulable, Dégainage instantané, Bruyante
Derringer 4 canons	✧✧✧	Tir 10/20 m	4 tirs	1 main	120	+40	PER	★★★☆☆	76 000 ⨯	Dissimulable, Dégainage instantané, Bruyante
Pistolet-mitrailleur	✧✧✧	Tir 100/200 m Cône 15 m, 45°	10 tirs	Polyvalente	90	+40	PER	★★★★★	295 000 ⨯	Éraflure (10 %), Bruyante
Fusil d'assaut	✧✧✧	Tir 400/800 m Cône 15 m, 45°	10 tirs	2 mains	60	+60	PER	★★★★★	320 000 ⨯	Perce-armure (40), Éraflure (10 %), Bruyante
Fusil de combat	✧✧✧	Tir 600/800 m Cône 10 m, 45°	10 tirs	2 mains	90	+60	PER	★★★★★	380 000 ⨯	Perce-armure (60), Très lourde, Bruyante
Fusil de précision	✧✧✧	Tir 800/1500 m	6 tirs	2 mains	100	+80	PER	★★★☆☆	440 000 ⨯	Perce-armure (60), Aggravation (10 %), Précise, Très lourde, Arme lente, Bruyante, Inefficace de près (20 %)
Fusil anti-matériel	✧✧✧	Tir 1800/2500 m	10 tirs	2 mains	110	+100	PER	★★★★★	1 100 000 ⨯	Perce-armure (80), Déchirante (–5 PV), Aggravation (10 %), Précise, Extrêmement lourde, Arme lente, Bruyante, Inefficace de près (20 %)
Fusil à pompe	✧✧✧	Tir 40/50 m Cône 10 m, 45°	6 tirs	2 mains	100	+60	PER	★★☆☆☆	52 000 ⨯	Lourde, Rechargement lent, Bruyante
Fusil à canon double	✧✧✧	Tir 40/50 m Cône 10 m, 45°	2 tirs	2 mains	100	+80	PER	★★☆☆☆	150 000 ⨯	Bruyante, Lourde
Carabine civile	✧✧✧	Tir 200/300 m	10 tirs	2 mains	70	+60	PER	★★☆☆☆	80 000 ⨯	Perce-armure (20), Précise, Bruyante
Mitrailleuse moyenne	✧✧✧	Tir 800/1800 m Cône 20 m, 45°	15 tirs	2 mains	60	+80	PER	★★★★★	960 000 ⨯	Perce-armure (60), Déchirante (–5 PV), Éraflure (10 %), Extrêmement lourde, Rechargement lent, Surchauffe, Bruyante

Explosifs et armes lourdes portables

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Grenade à main	✧✧✧	Jet 30/45 m		1 main	190		CON / PER	★★★★★	9 000 ⨯	Sphère (rayon 10 m), Bruyante, Usage unique
Lance-grenades	✧✧✧	Tir 150/400 m	1 tir	2 mains	130	+100	CON / PER	★★★★★	205 000 ⨯	Sphère (rayon 5 m), Perce-armure (40), Lourde, Rechargement lent, Bruyante, Inefficace de près (20 %)
Lance-roquettes	✧✧✧	Tir 300/500 m (direct)	1 tir	2 mains	150	+100	CON / PER	★★★★★	280 000 ⨯	Sphère (rayon 5 m), Perce-armure (100), Extrêmement lourde, Arme lente, Rechargement lent, Bruyante, Inefficace de près (20 %)
Lance-flammes	✧✧✧	Cône 15 m, 45°	6 tirs	2 mains	150	+80	FEU	★★★★★	200 000 ⨯	Bruyante, Extrêmement lourde

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Corps-à-corps auxiliaires et exotiques

Arme	AM	Portée	Munitions	Mains	Dégâts	Mod. dégâts	Type	Illégalité	Prix	Propriétés
Poing américain	✦✦✦	Mêlée		1 main	50	×1 FOR	CON	★★☆☆☆	5 000 ⚔	Parade, Dissimulable, Renversement, Assommement, Jumelable
Griffes	✦✦✦	Mêlée		1 main	50	×1 FOR	TRA	★★☆☆☆	10 000 ⚔	Parade, Déchirante (–5 PV), Saisie, Finesse, Jumelable, Mains libres
Faucille de combat	✦✦✦	Mêlée		1 main	50	×1 FOR	TRA	★★☆☆☆	10 000 ⚔	Parade, Dissimulable, Déchirante (–5 PV), Saisie, Désarmement, Finesse, Jumelable
Sai / Jutte	✦✦✦	Mêlée		1 main	50	×1 FOR	CON	★★☆☆☆	5 000 ⚔	Parade, Dissimulable, Assommement, Désarmement, Finesse, Jumelable
Éventail de fer	✦✦✦	Mêlée		1 main	50	×1 FOR	CON	★★☆☆☆	10 000 ⚔	Parade, Dissimulable, Saisie, Désarmement, Finesse, Jumelable, Dégainage instantané
Crochets chinois	✦✦✦	Mêlée		1 main	60	×1 FOR	TRA	★★☆☆☆	20 000 ⚔	Parade, Déchirante (–5 PV), Désarmement, Saisie, Finesse, Jumelable

Propriétés obligatoires

Les colonnes des tables d'armes sont les propriétés obligatoires : toute arme les porte, à l'exception des munitions, qui n'appartiennent qu'aux armes de tir ou de cône. Chaque fiche donne la règle de sa colonne, puis une table de coûts : la colonne Coût donne le poids du palier en points de création, la colonne Prix son prix en ⚔ Un palier sans prix, noté –, n'entre pas dans le prix de l'arme.

Dégâts

Les dégâts que l'arme inflige avec la manœuvre Blesser, qui les proportionne au degré de touche. Toute arme reçoit 20 dégâts gratuits, le score d'une attaque à mains nues : le budget n'achète que ce qui dépasse cette base. La valeur affichée l'inclut déjà et va de 0 à 200.

Dégâts	Prix	Coût
0	0 ⚔	–20
10	300 ⚔	–10
20	600 ⚔	–
30	900 ⚔	+10
40	1 200 ⚔	+20
50	1 500 ⚔	+30
60	1 800 ⚔	+40
70	2 100 ⚔	+50
80	2 400 ⚔	+60
90	2 700 ⚔	+70
100	3 000 ⚔	+80
110	3 300 ⚔	+90
120	3 600 ⚔	+100
130	3 900 ⚔	+110
140	4 200 ⚔	+120
150	4 500 ⚔	+130
160	4 800 ⚔	+140
170	5 100 ⚔	+150
180	5 400 ⚔	+160
190	5 700 ⚔	+170
200	6 000 ⚔	+180

Portée

La distance à laquelle l'arme atteint sa cible. Une arme porte une ou plusieurs portées, toutes listées dans sa colonne ; elle paie chacune d'elles, puis leur nombre. Les distances d'une arme sont ses valeurs réelles : le coût d'une portée se lit au premier cran dont la distance maximale atteint la sienne.

La mêlée frappe au contact et ne coûte rien. L'allonge l'étend : chaque cran ×N porte la frappe à N mètres, pour un porteur de taille Moyenne.

Mêlée	Portée	Prix	Coût
Mêlée / contact	au contact	0 ⚔	–
Allonge ×2	2 m	400 ⚔	+20
Allonge ×3	3 m	600 ⚔	+30
Allonge ×4	4 m	800 ⚔	+40
Allonge ×5	5 m	1 000 ⚔	+50

Le lancer, noté Jet dans les tables, s'écrit en deux distances, la courte et la longue : une arme « Jet 5/15 m » se lance à 5 m sans malus, puis jusqu'à 15 m avec –40 à l'attaque. La longue est la portée maximale : passé cette distance, l'arme n'atteint plus rien.

Lancer	Courte / Longue	Prix	Coût
Lancer courte	5 / 15 m	200 ⚔	+10
Lancer moyenne	15 / 30 m	400 ⚔	+20
Lancer longue	30 / 50 m	600 ⚔	+30
Lancer très longue	40 / 80 m	800 ⚔	+40
Lancer extrême	60 / 120 m	1 000 ⚔	+50

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le tir suit la même écriture : l'arme tire sans malus jusqu'à sa portée courte, à –40 à l'attaque au-delà, et plus du tout passé sa portée longue. Aucune portée n'est illimitée.

Tir	Courte / Longue	Prix	Coût
Tir courte	15 / 50 m	200 ×	+10
Tir moyenne	50 / 150 m	400 ×	+20
Tir longue	150 / 300 m	600 ×	+30
Tir très longue	400 / 800 m	800 ×	+40
Tir extrême	1000 / 2500 m	1 000 ×	+50

Le cône est lui aussi une portée : l'attaque embrasse toutes les cibles d'un cône parti du porteur, noté par sa longueur et son angle (« Cône 10 m, 90° »). Elle ne demande qu'une seule attaque : le porteur fait un seul jet d'attaque, chaque cible du cône y oppose sa propre défense, et chaque touche se résout avec son propre degré de touche. Son coût additionne deux tables, la longueur et l'angle.

Cône, longueur	Prix	Coût
5 m	400 ×	+20
10 m	600 ×	+30
15 m	800 ×	+40
20 m	1 000 ×	+50

Cône, angle	Prix	Coût
45°	0 ×	–
90°	200 ×	+10

Une arme paie enfin le nombre de portées qu'elle cumule : la première est comprise, chaque portée de plus coûte.

Nombre de portées	Prix	Coût
1	0 ×	–
2	200 ×	+10
3	400 ×	+20
4	600 ×	+30

Compatibilité arts martiaux

Limite : ✦ + ★ à 5

Le palier d'arts martiaux que l'arme permet de pratiquer, noté en losanges dans la colonne AM ; les arts martiaux montent en trois paliers, Basique, Avancé et Expert. Une arme ✧✧✧ n'en ouvre aucun ; une arme ✦✦✦ les ouvre jusqu'au palier Expert. La compatibilité limite l'illégalité admise : le total des ✦ et des ★ d'une arme ne dépasse pas cinq.

AM	Palier atteignable	Illégalité max	Prix	Coût
✧✧✧	Aucun	★★★★★	0 ×	–
✦✧✧	Basique	★★★★☆	600 ×	+10
✦✦✧	Avancé	★★★☆☆	1 200 ×	+20
✦✦✦	Expert	★★☆☆☆	1 800 ×	+30

Mains

Le nombre de mains qu'exige le maniement de l'arme ; la table donne l'effet de chaque prise. Une prise plus exigeante rembourse des points. Les armes de corps qui n'occupent pas les mains, le pied ou la tête, portent Aucune, sans coût.

Mains	Effet	Prix	Coût
1 main	L'arme se manie à une main.	–	–
Polyvalente	L'arme se manie à une ou deux mains ; tenue à une seule main, elle inflige –10 à l'attaque du porteur.	–	–10
2 mains	L'arme se manie à deux mains ; tenue à une seule main, elle inflige –40 à l'attaque du porteur.	–	–20

Modificateur de dégâts

À chaque touche, l'arme ajoute à ses dégâts ceux d'une seule source, notée dans la colonne Mod. dégâts : la force du porteur ou la propulsion du mécanisme. Jamais les deux. Le modificateur est obligatoire : une arme qui n'ajoute rien porte le multiplicateur ×0.

La force du porteur, notée « ×N FOR », ajoute N fois le modificateur de Force du porteur.

Force du porteur	Prix	Coût
×0	0 ×	–
×1	150 ×	+10
×2	300 ×	+20
×3	450 ×	+30

La propulsion mécanique, notée « +X », vient du mécanisme ou de la charge de l'arme, non des muscles : elle ajoute des dégâts fixes, identiques quel que soit le porteur. Les portées d'une telle arme ne doivent rien non plus au porteur : le multiplicateur de Lancer ne s'y applique pas.

Propulsion mécanique	Prix	Coût
+20	400 ×	+10
+40	900 ×	+20
+60	1 600 ×	+30
+80	2 500 ×	+40
+100	3 600 ×	+50

Type de dégâts

Le ou les types de dégâts que l'arme inflige : contondant (CON), tranchant (TRA), perforant (PER), ou un type élémentaire, feu (FEU), froid (FRO),

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

électricité (ÉLE), décomposition (DÉC). Quand l'arme en porte plusieurs, l'attaquant choisit le type employé à chaque attaque.

Les trois types physiques ne coûtent rien ; un type élémentaire se paie.

Type	Prix	Coût
CON	–	–
TRA	–	–
PER	–	–
FEU	–	+20
FRO	–	+20
ÉLE	–	+20
DÉC	–	+20

Une arme paie aussi le nombre de ses types : le premier est compris, chaque type de plus coûte.

Nombre de types	Prix	Coût
1	–	–
2	–	+10
3	–	+20
4	–	+30
5	–	+40
6	–	+50

Illégalité

Limite : ✦ + ★ à 5

Le degré d'interdiction de l'arme, noté en étoiles. La colonne rembourse des points au lieu d'en coûter : porter une arme interdite expose aux fouilles, aux saisies et aux peines, et le budget compense ce risque. L'illégalité limite aussi la compatibilité arts martiaux admise : le total des ★ et des ✦ d'une arme ne dépasse pas cinq.

Illégalité	Statut	A M max	Prix	Coût
☆☆☆☆☆	Autorisée partout	✦✦✦	–	–
★☆☆☆☆	Restrictions de port mineures	✦✦✦	–	−20
★★☆☆☆	Interdite dans plusieurs pays, soumise à permis dans d'autres	✦✦✦	–	−40
★★★☆☆	Interdite dans la plupart des pays	✦✦✧	–	−60
★★★★☆	Réservée militaire / police	✦✧✧	–	−80
★★★★★	Interdite partout aux civils	✧✧✧	–	−100

Munitions

Le réservoir de l'arme, compté en tirs avant recharge : la colonne donne le nombre d'attaques que l'arme enchaîne avant de recharger, tout compté. Une arme à rafale brûle plusieurs balles par tir sans changer ce compte : une arme à 10 tirs tient dix attaques. Toute arme de tir ou de cône, et elle seule, porte obligatoirement une capacité de munitions. Recharger coûte une action. Plus l'arme enchaîne de tirs avant de recharger, plus la capacité coûte ; le coup unique ne coûte rien.

Tirs avant recharge	Prix	Coût
1	0 ×	–
2	400 ×	+10
4	800 ×	+20
6	1 200 ×	+30
10	1 600 ×	+40
15	2 000 ×	+50

Propriétés optionnelles

Les propriétés optionnelles sont les traits qu'une arme ajoute à ses colonnes, listés dans sa colonne Propriétés. La plupart coûtent des points ; les contraintes, au coût négatif, en remboursent : elles servent à ramener à cent une arme qui déborde.

Sphère

Nécessite : portée de lancer ou de tir
Incompatible : Cône

L'attaque embrasse toutes les cibles d'un rayon, précisé entre parenthèses : le porteur vise un point, non une cible, et l'effet frappe tout autour de ce point. Elle ne demande qu'une seule attaque : le porteur fait un seul jet d'attaque, chaque cible du rayon y oppose sa propre défense, et chaque touche se résout avec son propre degré de touche.

Rayon	Prix	Coût
3 m	360 ×	+20
5 m	600 ×	+30
10 m	1 200 ×	+40
20 m	2 400 ×	+50

Perce-armure

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

L'attaque ignore une part de la réduction de dégâts de la cible, quel qu'en soit le type d'armure. Aux paliers 20 à 60, elle mord les armures et les plaques portées, jusqu'aux plus lourdes ; à 80 et 100, elle défonce les blindages, les véhicules et les structures.

Réduction ignorée	Prix	Coût
20	300 ×	+10
40	700 ×	+20
60	1 200 ×	+30
80	1 800 ×	+40
100	2 500 ×	+50

Déchirante

Sur une touche, l'arme ouvre une plaie qui saigne : la cible subit un Saignement de la valeur indiquée entre parenthèses. Arrêter le saignement demande une action et un jet de Médecine (Premiers secours) de difficulté Moyenne (80).

Saignement	Prix	Coût
–5 PV	200 ×	+10
–10 PV	400 ×	+20
–15 PV	600 ×	+30
–20 PV	800 ×	+40
–25 PV	1 000 ×	+50

Renversement

Le porteur peut employer la manœuvre Mettre à terre en même temps qu'une attaque Blesser, alors qu'une attaque n'admet normalement qu'une seule manœuvre ; l'attaque inflige alors la moitié de ses dégâts. Les dégâts ne sont divisés qu'une fois, même si plusieurs propriétés de ce genre jouent sur la même attaque.

Prix	Coût
500 ×	+20

Poussée

Le porteur peut employer la manœuvre Pousser en même temps qu'une attaque Blesser, alors qu'une attaque n'admet normalement qu'une seule manœuvre ; l'attaque inflige alors la moitié de ses dégâts. Les dégâts ne sont divisés qu'une fois, même si plusieurs propriétés de ce genre jouent sur la même attaque.

Prix	Coût
250 ×	+10

Assommement

Le porteur peut employer la manœuvre Assommer en même temps qu'une attaque Blesser, alors qu'une attaque n'admet normalement qu'une seule manœuvre ; l'attaque inflige alors la moitié de ses dégâts. Les dégâts ne sont divisés qu'une fois, même si plusieurs propriétés de ce genre jouent sur la même attaque.

Prix	Coût
500 ×	+20

Désarmement

Le porteur peut employer la manœuvre Désarmer en même temps qu'une attaque Blesser, alors qu'une attaque n'admet normalement qu'une seule manœuvre ; l'attaque inflige alors la moitié de ses dégâts. Les dégâts ne sont divisés qu'une fois, même si plusieurs propriétés de ce genre jouent sur la même attaque.

Prix	Coût
250 ×	+10

Saisie

Nécessite : portée de mêlée

L'arme peut agripper : elle donne accès à la chaîne des manœuvres de prise, Agripper, puis Maîtriser et Soumettre. Sans Saisie, une arme ne peut pas employer Agripper. La prise s'exerce à la portée de l'arme : dotée d'Allonge, elle agrippe d'autant plus loin.

Prix	Coût
250 ×	+10

Éraflure

L'arme mord même sur un coup médiocre. Éraflure ajoute son bonus au degré de touche de l'attaque, à la condition que le degré sans ce bonus soit de 90 % ou moins ; un coup qui atteint déjà 100 % n'en profite pas. Le coût du palier est égal à son bonus.

Bonus	Prix	Coût
+10 %	300 ×	+10
+20 %	600 ×	+20
+30 %	900 ×	+30
+40 %	1 200 ×	+40
+50 %	1 500 ×	+50

Aggravation

L'arme récompense les coups déjà excellents. Aggravation ajoute son bonus au degré de touche de l'attaque, à la condition que le degré sans ce bonus atteigne 100 % ou plus ; le degré de touche reste plafonné à 200 %. Le coût du palier est égal à son bonus.

Bonus	Prix	Coût
+10 %	300 ×	+10
+20 %	600 ×	+20
+30 %	900 ×	+30
+40 %	1 200 ×	+40
+50 %	1 500 ×	+50

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Finesse

Nécessite : ×1 FOR ou plus

Arme d'adresse plus que de puissance : pour le multiplicateur de dégâts « ×N FOR », le porteur peut appliquer son modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force, au choix à chaque attaque.

Prix	Coût
250×	+10

Précise

Arme faite pour le coup ajusté : quand le porteur emploie l'option d'attaque Viser, le malus de la zone visée est divisé par deux.

Prix	Coût
250×	+10

Parade

L'arme est faite pour parer : son porteur peut se défendre avec la compétence Parade. Sans arme dotée de cette propriété, un personnage se défend à l'Esquive. La propriété va d'ordinaire aux armes de mêlée, mais une arme d'un autre genre peut la porter.

Prix	Coût
250×	+10

Jumelable

Incompatible : 2 mains

Arme d'une main, faite pour aller par paire. Quand un personnage tient deux armes jumelables, une par main, et attaque avec la première, il peut porter une attaque supplémentaire avec la seconde (aucune action requise) : une seule attaque supplémentaire par tour, qui n'en déclenche pas d'autre.

Prix	Coût
250×	+10

Dégainage instantané

Dégainer une arme coûte normalement une action. Avec Dégainage instantané, le dégainage est compris dans l'attaque : le porteur sort l'arme et frappe dans le même geste, d'une seule action.

Prix	Coût
250×	+10

Retour

Nécessite : portée de lancer
Incompatible : Usage unique

Une fois lancée, l'arme revient à la main du lanceur à la fin de son tour (aucune action requise) : il peut la relancer au tour suivant sans aller la récupérer.

Prix	Coût
250×	+10

Dissimulable

Incompatible : Lourdeur

L'arme se cache sur soi : elle passe une fouille sommaire, se porte en public sans attirer l'attention et ne se remarque pas tant qu'elle n'est pas dégainée.

Prix	Coût
250×	+10

Mains libres

Incompatible : 2 mains

L'arme laisse libres les mains qui la portent, comme des griffes ou une lame intégrée au gant : le porteur grimpe, manipule un objet ou manie une autre arme sans la poser.

Prix	Coût
500×	+20

Indésarmable

Fixée, intégrée ou sanglée, l'arme ne quitte pas la main de son porteur : la manœuvre Désarmer et la propriété Désarmement restent sans effet contre elle.

Prix	Coût
500×	+20

Recharge rapide

Nécessite : Munitions
Incompatible : Rechargement lent, Usage unique

Quand son réservoir est vide, le porteur peut le recharger dans le même geste que sa prochaine attaque avec l'arme, juste avant de frapper (aucune action requise).

Prix	Coût
250×	+10

Lourdeur

Incompatible : Dissimulable

Manier l'arme exige une Force minimale, donnée par son palier ; chaque point de Force manquant inflige –20 à l'attaque du porteur. Une arme Lourde, Force 5 requise, frappe à –40 dans les mains d'une Force de 3.

Palier	Force requise	Prix	Coût
Lourde	5	250×	–10
Très lourde	7	500×	–20
Extrêmement lourde	9	750×	–30

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Arme lente

L'arme demande d'être épaulée et ajustée avant chaque coup : attaquer avec elle coûte deux actions au lieu d'une.

Prix	Coût
750 ×	−30

Rechargement lent

Nécessite : Munitions
Incompatible : Recharge rapide, Usage unique

Recharger l'arme occupe le tour entier : le porteur y dépense toutes ses actions et ne fait rien d'autre ce tour-là.

Prix	Coût
250 ×	−10

Surchauffe

Nécessite : Munitions
Incompatible : Usage unique

Le tir échauffe l'arme : après trois tours consécutifs où elle tire, elle s'enraye. Elle reste inutilisable tant que son porteur n'a pas passé un tour entier à la laisser refroidir : il y dépense toutes ses actions et ne fait rien d'autre ce tour-là.

Prix	Coût
500 ×	−20

Sensible à l'humidité

L'arme devient inutilisable sous une forte pluie ou dans l'eau : la poudre et le mécanisme prennent l'humidité et le coup ne part pas. Une fois à l'abri, il lui faut 10 minutes pour sécher avant de tirer de nouveau.

Prix	Coût
500 ×	−20

Bruyante

La détonation s'entend de très loin : tirer rompt toute discrétion et révèle la position du porteur à tous les ennemis à portée d'ouïe.

Prix	Coût
250 ×	−10

Inefficace de près

Nécessite : allonge, lancer, tir ou cône

Trop près, l'arme sort de son domaine : elle porte une zone morte, mesurée depuis le porteur, dans laquelle il attaque à −40. La zone morte suit l'un des deux barèmes ci-dessous, selon l'arme ; au dernier palier de chaque barème, elle couvre toute la portée.

En mêlée, la zone morte se compte en crans d'allonge : le barème des armes d'hast encombrantes et des grands arcs, gênés au corps à corps.

Mêlée	Prix	Coût
Allonge ×1	–	−10
Allonge ×2	–	−20
Allonge ×3	–	−30
Allonge ×4	–	−40
Allonge ×5	–	−50

À distance, la zone morte est un pourcentage de la portée maximale : elle grandit avec la portée.

Distance	Prix	Coût
20 %	–	−10
40 %	–	−20
60 %	–	−30
80 %	–	−40
100 %	–	−50

Usage unique

Incompatible : Retour, Recharge rapide, Rechargement lent, Surchauffe

L'arme se consomme à l'emploi : une fois utilisée, elle est dépensée et ne sert plus.

Prix	Coût
1 000 ×	−40

Compatible Nen

Coût : inachetable

L'aura du porteur circule librement dans l'arme : ses techniques de Nen s'y appliquent, et ses capacités s'emploient à travers elle. Une arme fabriquée n'obtient cette propriété que par le Shu ; elle ne s'achète pas, seules les armes de corps la portent.

Créer une arme

Une arme se conçoit dans un budget : cent points, jamais un de plus ni un de moins. Tout ce qui la rend efficace se paie, ses dégâts, ses portées, ses propriétés ; tout défaut qu'elle accepte rembourse, un poids, un rechargement, une illégalité. De la dague au lance-roquettes, toutes les armes du chapitre tiennent dans ce même budget, et c'est pourquoi elles se valent : l'arme aux dégâts modestes se rattrape par des propriétés fortes, l'arme aux gros dégâts y dépense presque tout et porte peu de traits.

Les fiches des deux glossaires portent tous les coûts ; cette section ne donne que la méthode.

Le principe : cent points

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le compte d'une arme tient en une somme :

Dégâts + portées + munitions + modificateur + type + compatibilité AM + propriétés − mains − contraintes − illégalité = 100

Tous les coûts sont des multiples de dix, et le barème avance par gros crans : chaque trait pèse, si bien qu'une arme se définit par quelques propriétés fortes plutôt que par une longue liste de petites. Les 20 premiers dégâts sont offerts, le score d'une attaque à mains nues : le budget n'achète que ce qui les dépasse, et les dégâts affichés des tables incluent déjà cette base.

Pas à pas

Une arme se bâtit en cinq temps. Un même exemple les suit d'un bout à l'autre : la dague.

1. Poser le concept

On décide ce qu'est l'arme : sa nature, sa famille, son illégalité, le palier d'arts martiaux qu'elle ouvre. Ce cadre borne le reste, à commencer par la limite croisée : le total des ✦ et des ★ ne dépasse pas cinq.

> *Exemple. Une lame courte et dissimulable, faite pour l'escrime et le lancer : la dague. Illégalité ★☆☆☆☆ ; compatibilité AM ✦✦✧, celle d'un art de combat dédié.*

2. Fixer les dégâts et le modificateur

On pose les dégâts affichés, 20 de base plus ce qu'on achète, sans dépasser 200. On choisit ensuite le modificateur de dégâts : le multiplicateur de Force, de ×0 à ×3, pour une arme que les muscles animent ; la propulsion mécanique, de +20 à +100, pour un mécanisme ou une charge. L'un ou l'autre, jamais les deux.

> *Exemple. La dague affiche 30 dégâts, 20 offerts et 10 achetés, et multiplie par un la Force du porteur.*

3. Payer les portées et les munitions

Chaque portée se paie, puis leur nombre au-delà de la première. Une arme de tir ou de cône prend obligatoirement une capacité de munitions, qui se paie de même.

> *Exemple. La dague frappe en mêlée, gratuite, et se lance à 5/10 m ; deux portées.*

4. Combler l'écart

On additionne ce qu'on tient et on mesure l'écart à cent. S'il reste des points, on les dépense en propriétés ; si l'arme déborde, on lui ajoute des contraintes, qui remboursent.

> *Exemple. La dague en est à 40 : ses six propriétés à +10, Parade, Dissimulable, Déchirante (−5 PV), Finesse, Jumelable et Dégainage instantané, l'amènent à cent.*

5. Vérifier le compte

Tout étant en multiples de dix, la somme tombe juste.

> *Exemple. 10 (dégâts 30) + 10 (×1 FOR) + 10 (lancer 5/10 m) + 10 (deux portées) + 20 (AM ✦✦✧) + 60 (six propriétés) − 20 (★☆☆☆☆) = 100. La dague est prête.*

Les armes les plus puissantes suivent le même chemin en sens inverse : leurs dégâts, leur portée et leur perforation débordent le budget, et il leur faut beaucoup de contraintes pour redescendre à cent.

> *Exemple. Le fusil anti-matériel (★★★★★, AM ✧✧✧) : 90 (dégâts 110) + 50 (tir extrême) + 40 (munitions, 10 tirs) + 50 (propulsion +100) + 40 (Perce-armure 80) + 30 (Déchirante −5 PV, Aggravation 10 %, Précise) − 20 (2 mains) − 80 (Extrêmement lourde, Arme lente, Inefficace de près 20 %, Bruyante) − 100 (★★★★★) = 100.*

Repères de l'échelle

Les dégâts affichés des armes du chapitre s'étagent ainsi :

- de 30 à 80 pour le corps à corps fabriqué, les armes de corps restant à 20 ; le multiplicateur de Force les prolonge en jeu ;
- de 40 à 100 pour les armes de jet, les arcs et la fronde ;
- de 60 à 150 pour les armes mécaniques et à feu, le projectile seul : la propulsion y ajoute son forfait, et l'arme à un coup frappe plus fort que l'arme à grand chargeur ;
- de 190 à 250 par touche au sommet, propulsion comprise : la grenade à main, le mousquet et le tromblon (190), le fusil anti-matériel (210), le lance-flammes et le lance-grenades (230), le lance-roquettes (250).

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7 Nen

1.7.1 Aura

L'aura est l'énergie vitale que le personnage fait sortir de son corps et façonne à volonté. Toute capacité de Nen consomme de l'aura. Elle se mesure en unités d'Aura (UA).

Quatre mesures décrivent l'aura d'un personnage : ce que son corps peut contenir (UAM), ce qu'il lui en reste à l'instant (UAD), ce qu'il peut en déployer en un round (UAR) et ce qu'il en récupère par minute (RUA).

Aura maximale (UAM)

L'UAM est le maximum d'aura que le corps du personnage peut contenir. Un personnage a une UAM de 1000 par prestige et peut l'augmenter en investissant du DI. Par exemple, un personnage de prestige 3 dispose d'une UAM de 3000.

Aura disponible (UAD)

L'UAD est l'aura qui reste au personnage à un instant donné : c'est celle qu'il peut encore dépenser.

Aura par round (UAR)

L'UAR est l'aura que le personnage peut déployer en un seul round. En un round, le personnage ne déploie jamais plus d'aura que son UAR, ni plus que l'UAD qui lui reste.

L'UAR se calcule à partir d'une base et d'un multiplicateur. La base d'UAR d'un personnage est de 5 ; des techniques de Nen comme le Ren l'augmentent.

UAR = base × (multiplicateur + 1)

Par exemple, un personnage au Ren Maître (base 25) qui a porté son multiplicateur d'UAR à 6 dispose d'une UAR de 25 × (6 + 1) = 175.

Une capacité dont le coût excède l'UAR ne se déclenche pas en un seul round : il faut un nombre de rounds de concentration égal au coût divisé par l'UAR, arrondi au supérieur. Avec une UAR de 175, lancer un Hatsu à 350 UA demande ainsi 2 rounds.

Régénération (RUA)

La RUA est le nombre d'UA que le personnage récupère chaque minute. À chaque minute écoulée, l'UAD remonte d'une valeur égale à la RUA totale du personnage, jusqu'à retrouver l'UAM.

La RUA se calcule comme l'UAR, sur sa propre base et son propre multiplicateur. La base de RUA d'un personnage est de 5 ; des techniques de Nen comme le Ten l'augmentent.

RUA = base × (multiplicateur + 1)

Développer son aura

Améliorer son UAM, son UAR ou sa RUA coûte du DI. Ces améliorations sont communes à tout le Nen et ne passent par l'affinité d'aucune catégorie.

Amélioration	Effet	Coût
Multiplicateur d'UAR	+1 Mul UAR et RUA	20 DI
Multiplicateur de RUA	+1 Mul RUA	10 DI
Aura maximale	+200 à l'UAM	5 DI

Par prestige, un personnage ne peut pas consacrer plus de 30 DI à ces trois améliorations réunies.

1.7.2 Développement intérieur

Le développement intérieur, ou DI, est la ressource qui paie la progression dans le Nen. Là où les points de formation développent le corps et les compétences, le DI développe le Nen. Un personnage en gagne par l'entraînement et les épreuves, puis le dépense librement.

Le DI paie deux choses : les progrès communs à tout le Nen, comme l'aura, et le développement d'une catégorie précise.

Prestige

Le total de DI gagné fixe le prestige, le repère de maîtrise du Nen. Le personnage franchit un palier tous les 100 DI.

Prestige = ⌈ DI ÷ 100 ⌉

Développement intérieur	Prestige
1 à 100	1
101 à 200	2
201 à 300	3
301 à 400	4
401 à 500	5
501 à 600	6
601 à 700	7
701 à 800	8
801 à 900	9
901 à 1 000	10

Et ainsi de suite, 100 points par palier, sans plafond. La vitesse de gain du DI dépend de l'Éclat.

Conversion par catégorie

Pour développer une catégorie, le DI ne se dépense pas tel quel : on le convertit d'abord dans la catégorie de Nen à développer. Chacune des six a son propre développement, ouvert à partir du Hatsu seulement ; avant lui, le DI n'alimente aucune catégorie.

Catégorie	Sigle
Renforcement	DR
Émission	DE
Transmutation	DT
Manipulation	DM
Conjuration	DC
Spécialisation	DS

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Le taux de conversion est l'affinité du personnage dans la catégorie visée. Avec 80 % d'affinité en émission, 10 DI donnent 8 DE ; on arrondit à l'inférieur.

Le rendement suit l'affinité : une catégorie de forte affinité restitue presque chaque point, une catégorie de faible affinité n'en restitue qu'une fraction. Un personnage se développe donc surtout dans les catégories de forte affinité, puis dépense les points obtenus (DR, DE, etc.) pour concevoir les capacités de cette catégorie.

Vitesse d'apprentissage

L'Éclat fixe la vitesse à laquelle un personnage gagne du développement intérieur : plus l'Éclat est élevé, plus la cadence est rapide et plus le plafond est haut.

On lit la cadence ainsi : à la ligne de son Éclat et dans la colonne de son prestige actuel, un personnage qui s'entraîne gagne 10 DI par période indiquée. La cadence ralentit à mesure que le palier monte. Le tiret marque le plafond : à cette colonne, le personnage ne gagne plus de DI.

Éclat	Développement intérieur (Nen)					
	Prestige 1-3	Prestige 4-6	Prestige 7-9	Prestige 10-12	Prestige 13-15	Prestige 16-18
0	10/trimestre	10/semestre	10/an	10/décennie	–	–
5	10/mois	10/trimestre	10/semestre	10/an	10/décennie	–
10	10/semaine	10/mois	10/trimestre	10/semestre	10/an	10/décennie
15	10/jour	10/semaine	10/mois	10/trimestre	10/semestre	10/an
20	10/demi-journée	10/jour	10/semaine	10/mois	10/trimestre	10/semestre
25	10/heure	10/demi-journée	10/jour	10/semaine	10/mois	10/trimestre
30	10/minute	10/heure	10/demi-journée	10/jour	10/semaine	10/mois
35	instantané	10/minute	10/heure	10/demi-journée	10/jour	10/semaine
40	instantané	instantané	10/minute	10/heure	10/demi-journée	10/jour
45	instantané	instantané	instantané	10/minute	10/heure	10/demi-journée
50	instantané	instantané	instantané	instantané	10/minute	10/heure

Au-delà du prestige 18, la cadence continue de la même façon et perd un cran tous les 3 niveaux.

Au fil du temps

Le tableau précédent donne la cadence ; celui-ci donne le résultat pour un personnage qui s'entraîne chaque jour : le prestige atteint selon l'Éclat et le temps d'entraînement, compté depuis le début (vers 20 ans pour le Nen).

Éclat	Prestige												
	1 mois	2 mois	3 mois	6 mois	1 an	2 ans	3 ans	5 ans	10 ans	20 ans	30 ans	50 ans	100 ans
0	1	1	1	1	1	1	2	2	4	6	7	9	10
5	1	1	1	1	2	3	4	4	6	8	10	12	13
10	1	1	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	16
15	4	4	4	6	7	8	9	10	12	14	16	18	19
20	5	7	7	8	10	11	12	13	15	17	19	21	22
25	8	10	10	11	13	14	15	16	18	20	22	24	25
30	11	13	13	14	16	17	18	19	21	23	25	27	28
35	14	16	16	17	19	20	21	22	24	26	28	30	31
40	17	19	19	20	22	23	24	25	27	29	31	33	34
45	20	22	22	23	25	26	27	28	30	32	34	36	37
50	23	25	25	26	28	29	30	31	33	35	37	39	40

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.3 Les 12 archétypes de Nen

À la création, ou lorsqu'il apprend le Nen en cours de jeu, le personnage choisit un archétype parmi douze. L'archétype fixe ses affinités de départ dans les six catégories de Hatsu.

L'affinité

Chaque personnage a une affinité, en pourcentage, pour chacune des six catégories de Hatsu. Elles se disposent en hexagone (renforcement, émission, manipulation, spécialisation, conjuration, transmutation, puis retour au renforcement) : plus deux catégories y sont proches, plus leurs affinités se ressemblent. Chez un archétype simple, sa catégorie vaut 100 %, les voisines 80 %, le cran suivant 60 %, l'opposée 40 %.

Cette affinité joue deux rôles :

Affinité	Sigle	Ce qu'elle gouverne
Apprentissage	AA	la vitesse à laquelle on apprend et progresse dans une catégorie
Emploi	AE	la puissance du Nen quand on emploie cette catégorie

Le pourcentage fixe les deux à la fois : une affinité élevée s'apprend vite et donne un Nen puissant, une affinité faible s'apprend lentement et donne un Nen faible.

Six archétypes sont simples : ils concentrent le potentiel sur une seule catégorie, portée à 100 %. Six autres sont hybrides : ils le répartissent sur deux catégories voisines, à 90 % chacune.

Le choix se fait entre puissance et polyvalence : l'archétype simple est le plus puissant dans sa catégorie ; l'archétype hybride renonce à ce maximum pour deux catégories voisines presque à égalité, plus adaptées aux situations variées.

Les deux hybrides de la spécialisation (manipulateur-spécialiste et conjurateur-spécialiste) restent exceptionnels : la spécialisation ne s'obtient presque jamais par le seul entraînement, et ces archétypes sont réservés aux porteurs de l'avantage Spécialiste.

Choisir son archétype

Un personnage choisit librement son archétype, sauf la spécialisation et ses deux hybrides (manipulateur-spécialiste et conjurateur-spécialiste), réservés aux porteurs de l'avantage Spécialiste : à peine 0.033 % des utilisateurs de Nen y accèdent.

À défaut de choisir, le personnage tire son archétype avec un d100 dans la table ci-dessous. La spécialisation et ses deux hybrides n'y figurent pas.

1d100	Archétype
01–22	Renforceur
23–41	Émitteur
42–56	Transmuteur
57–68	Manipulateur
69–80	Conjurateur
81–87	Renforceur-Émitteur
88–93	Renforceur-Transmuteur
94–97	Émitteur-Manipulateur
98–100	Transmuteur-Conjurateur

> ** Valeur atteinte uniquement avec l'avantage Spécialiste ; sans lui, la spécialisation reste à 0 %.*

Simple ou hybride ?

Archétypes simples

Un archétype simple porte sa catégorie à 100 %, et les autres décroissent selon l'hexagone : 80 % pour les deux voisines, 60 % au cran suivant, 40 % pour l'opposée.

Renforceur

Le Renforceur amplifie de son aura les capacités d'un corps ou d'un objet (force, vitesse, dureté, endurance, guérison). C'est la catégorie la plus équilibrée, aussi solide en défense qu'en attaque, et la mieux adaptée au corps à corps. Ses pouvoirs sont peu spectaculaires, mais aucune autre catégorie ne l'égale en puissance brute au contact.

Catégorie	Base d'Affinité
Renforcement	100 %
Émission	80 %
Transmutation	80 %
Manipulation	60 %

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Catégorie	Base d'Affinité
Conjuration	60 %
Spécialisation	0 % ou 40 %*

Gon Freecss

Franklin

Émitteur

L'Émitteur déploie son aura loin de son corps. L'aura ordinaire se disperse dès qu'elle s'éloigne ; la sienne reste stable et intacte à grande distance. Il frappe à des distances qu'aucune autre catégorie n'atteint, mais son aura déportée l'expose au corps à corps, qu'il préfère éviter.

Catégorie	Base d'Affinité
Renforcement	80 %
Émission	100 %
Transmutation	60 %
Manipulation	80 %
Conjuration	40 %
Spécialisation	0 % ou 60 %*

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Transmuteur

Le Transmuteur change les propriétés de son aura pour lui faire imiter une substance : tranchante, élastique, collante, électrique ou brûlante. Elle en prend les propriétés, jamais la matière réelle : une aura électrique garde les qualités d'aura et n'agit pas tout à fait comme une vraie décharge. Au contact, ses coups portent l'effet qu'il a donné à son aura.

Catégorie	Base d'Affinité
Renforcement	80 %
Émission	60 %
Transmutation	100 %
Manipulation	40 %
Conjuration	80 %
Spécialisation	0 % ou 60 %*

Hisoka

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Illumi Zoldyck

Manipulateur

Le Manipulateur emploie son aura à contrôler des êtres et des objets. Son pouvoir s'assortit presque toujours de conditions fixées d'avance (marionnettes, ordres imposés, emprise établie par un contact ou un rituel) : plus elles sont contraignantes, plus son emprise est forte. Il combat rarement de front : il prend ses cibles sous son emprise pour qu'elles se battent à sa place.

Catégorie	Base d'Affinité
Renforcement	60 %
Émission	80 %
Transmutation	40 %
Manipulation	100 %
Conjuration	60 %
Spécialisation	0 % ou 80 %*

Conjurateur

Le Conjurateur donne à son aura une existence matérielle : il crée des objets réels et indépendants, que n'importe qui peut voir et toucher. Une fois l'objet maîtrisé, il l'invoque et le congédie à volonté, et lui attache des propriétés qu'aucune autre catégorie ne produirait. C'est la catégorie la plus inventive du Nen : un objet conjuré peut faire presque n'importe quoi, à condition que son créateur en ait fixé les règles.

Catégorie	Base d'Affinité
Renforcement	60 %
Émission	40 %
Transmutation	80 %
Manipulation	60 %
Conjuration	100 %
Spécialisation	0 % ou 80 %*

Shizuku Murasaki

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.4 Techniques du Nen

L'archétype fixe les affinités de l'aura ; les techniques en fixent l'usage. Tout utilisateur de Nen apprend des techniques communes, qui règlent comment il retient, concentre, dissimule ou projette son aura.

Apprendre une technique coûte du développement intérieur ; une technique apprise reste acquise. Plusieurs techniques montent par paliers ; chaque palier a son coût et son prérequis.

Sept de ces techniques sont des états du Nen mutuellement exclusifs : le Ten, le Ren, le Ken, l'En, le Zetsu, le Ko et le Ryu. Le personnage n'en tient qu'un à la fois : adopter un autre état fait tomber le précédent, et le personnage paie le coût d'activation du nouvel état. Le Gyo, l'In et le Shu ne sont pas des états : ils se superposent à celui en cours. Le Zetsu fait exception : comme il éteint toute aura, il interdit ces trois techniques.

Techniques fondamentales

L'Initiation au Nen éveille l'aura ; les quatre piliers s'apprennent ensuite, d'ordinaire dans l'ordre, le Ten d'abord, le Hatsu en dernier. Avec la pratique, ces techniques deviennent des automatismes : le débutant se concentre pour tenir son Ten, le vétéran le maintient sans y penser, jusque dans son sommeil.

Initiation au Nen

Awakening

Prérequis : aucun
Coût : 40 DI

Chaque être vivant porte des nœuds par lesquels s'écoule son énergie de vie ; ils restent clos tant que rien ne les ouvre. L'Initiation les déverrouille : l'aura, jusque-là imperceptible, devient sensible et utilisable. Elle s'obtient de trois façons : d'un maître, le plus souvent par le rituel de l'eau ; par un long entraînement solitaire ; ou par un choc assez violent pour que le corps libère l'aura par instinct de survie.

Sans l'Initiation, aucune autre technique n'est accessible.

Ten

Shroud

Le Ten retient l'aura autour du corps en un voile mince et continu : l'aura ne se dissipe plus et sa récupération augmente.

Le Ten est un état du Nen : l'activer ou le désactiver coûte une action, et l'adopter fait tomber l'état précédent. Son bonus ne vaut que tant que le personnage le tient.

Basique

Prérequis : Initiation au Nen
Coût : 20 DI

Le Ten donne au personnage +5 à sa base de RUA.

Avancé

Prérequis : Ten Basique
Coût : 10 DI

Le bonus de Ten à la base de RUA du personnage passe à +10.

Expert

Prérequis : Ten Avancé
Coût : 20 DI

Le bonus de Ten à la base de RUA du personnage passe à +15.

Maître

Prérequis : Ten Expert
Coût : 30 DI

Le bonus de Ten à la base de RUA du personnage passe à +20.

Zetsu

Null

Le Zetsu est l'arrêt total du Nen : le personnage referme ses nœuds et coupe toute sortie d'aura. Sa présence devient très difficile à sentir, mais son corps n'a plus aucune défense contre le Nen.

Entrer en Zetsu fait tomber tout autre état du Nen. Maintenir le Zetsu n'est pas une activité, même légère : demeurer en Zetsu repose. Tant qu'il est en Zetsu, le personnage gagne +80 à ses jets de Discrétion, et les dégâts de Nen qu'il subit sont doublés.

Basique

Prérequis : Ten Basique
Coût : 10 DI

Entrer en Zetsu demande 10 minutes de concentration, en activité lourde ; en sortir demande 1 minute, en activité lourde aussi.

Avancé

Prérequis : Zetsu Basique
Coût : 10 DI

Entrer en Zetsu demande 1 minute de concentration ; en sortir coûte un tour complet, soit toutes les actions du personnage. L'un et l'autre restent une activité lourde.

Expert

Prérequis : Zetsu Avancé
Coût : 20 DI

Entrer en Zetsu coûte un tour complet, soit toutes les actions du personnage ; en sortir coûte une action. L'un et l'autre ne sont plus qu'une activité intermédiaire.

Maître

Prérequis : Zetsu Expert
Coût : 30 DI

Entrer en Zetsu coûte une action, en activité intermédiaire ; le personnage peut en sortir à tout moment (aucune action requise).

Ren

Enhance

Le Ren force les nœuds à s'ouvrir : l'aura enveloppe le corps d'un manteau dense.

Le Ren est un état du Nen : l'activer ou le désactiver coûte une action, et l'adopter fait tomber l'état précédent. Ses bonus ne valent que tant que le personnage le tient.

En plus de son bonus à la base d'UAR, le Ren donne au personnage un bonus fixe aux dégâts qu'il inflige et à sa réduction de dégâts, selon son palier :

Palier	Dégâts	Réduction de dégâts
Basique	+60	+20
Avancé	+80	+40

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Palier	Dégâts	Réduction de dégâts
Expert	+100	+60
Maître	+120	+80

BASIQUE

Prérequis : Ten Basique
Coût : 20 DI

Le Ren donne au personnage +5 à sa base d'UAR.

AVANCÉ

Prérequis : Ren Basique
Coût : 10 DI

Le bonus de Ren à la base d'UAR du personnage passe à +10.

EXPERT

Prérequis : Ren Avancé
Coût : 20 DI

Le bonus de Ren à la base d'UAR du personnage passe à +15.

MAÎTRE

Prérequis : Ren Expert
Coût : 30 DI

Le bonus de Ren à la base d'UAR du personnage passe à +20.

Hatsu

RELEASE

Prérequis : Ten Basique, Zetsu Basique, Ren Basique
Coût : 30 DI

Le Hatsu est l'expression personnelle du Nen : le personnage projette son aura pour une fonction qu'il choisit, marquée par son tempérament autant que par son archétype. Une bonne capacité reflète son auteur ; mieux vaut la créer sur mesure que copier celle d'un autre.

En apprenant le Hatsu, le personnage peut convertir son développement intérieur en développement de catégorie (DR, DE, DT, DM, DC, DS) et créer ses propres capacités.

Techniques avancées

Les techniques avancées sont des applications plus fines des techniques fondamentales. L'En, le Gyo et l'In se développent par paliers ; le Ken, le Ko, le Ryu et le Shu s'apprennent d'un bloc.

Gyo

FOCUS

Le Gyo concentre l'aura dans une seule partie du corps, le plus souvent les yeux : la zone choisie perçoit le flux d'aura d'autrui et ce que l'In dissimule.

Activer ou désactiver le Gyo coûte une action ; le personnage le maintient aussi longtemps qu'il veut, sans exclure son état du Nen en cours. Percevoir une aura dissimulée par un In se résout par un jet sensoriel du personnage, bonus de Gyo compris, opposé au seuil de cet In : s'il le dépasse, il perce la dissimulation.

BASIQUE

Prérequis : Ren Basique
Coût : 20 DI

Le Gyo donne au personnage +20 à ses jets sensoriels.

AVANCÉ

Prérequis : Gyo Basique
Coût : 10 DI

Le bonus de Gyo aux jets sensoriels du personnage passe à +40.

EXPERT

Prérequis : Gyo Avancé
Coût : 20 DI

Le bonus de Gyo aux jets sensoriels du personnage passe à +60.

MAÎTRE

Prérequis : Gyo Expert
Coût : 30 DI

Le bonus de Gyo aux jets sensoriels du personnage passe à +80.

Shu

ENFOLD

Prérequis : Ten Basique
Coût : 20 DI

Le Shu prolonge le voile du Ten au-delà du corps : le personnage enveloppe d'aura un objet qu'il tient.

Activer ou désactiver le Shu coûte une action ; le personnage le maintient aussi longtemps qu'il veut, sans exclure son état du Nen en cours. Tant que le Shu le couvre, l'objet tenu porte la propriété Compatible Nen.

Ken

FORTIFY

Prérequis : Ren Basique
Coût : 20 DI

Le Ken est la variante défensive du Ren : le même manteau d'aura, tourné vers la défense plutôt que vers l'attaque.

Le Ken est un état du Nen : l'activer ou le désactiver coûte une action, et l'adopter fait tomber l'état précédent. Tant que le personnage le tient, il bénéficie du bonus de base d'UAR de son palier de Ren, et des bonus fixes de la table ci-dessous, lus à ce même palier :

Palier de Ren	Dégâts	Réduction de dégâts
Basique	+20	+60
Avancé	+40	+80
Expert	+60	+100
Maître	+80	+120

En

CIRCLE

L'En est une application avancée du Ten et du Ren : le personnage étend son Ren bien au-delà de sa portée ordinaire, puis emploie son Ten pour

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

contenir cette aura en une sphère centrée sur lui. À l'intérieur de la sphère, le personnage sent la forme, la position et le mouvement de tout ce qui s'y trouve ; un utilisateur de Nen y provoque une réaction bien plus forte qu'une personne ordinaire.

Le rayon de la sphère mesure la maîtrise : un pratiquant reconnu dépasse les 2 m, un maître atteint une cinquantaine de mètres, et seules de rares exceptions vont au-delà, comme Pitou et ses 2 km.

Entrer en En fait tomber l'état du Nen précédent. Tant que le personnage maintient l'En, son UAR tombe à 0 : il ne projette plus rien et ne peut rien mettre en réserve. En contrepartie, il gagne +240 à tous ses jets sensoriels dans sa sphère.

Basique

Prérequis : Ren Basique
Coût : 20 DI

Entrer en En demande 10 minutes de concentration, en activité lourde ; en sortir demande 1 minute, en activité lourde aussi. Le maintenir reste une activité lourde.

Avancé

Prérequis : En Basique
Coût : 10 DI

Entrer en En demande 1 minute de concentration ; en sortir coûte un tour complet, soit toutes les actions du personnage. Entrer, sortir et maintenir l'En restent une activité lourde.

Expert

Prérequis : En Avancé
Coût : 20 DI

Entrer en En coûte un tour complet, soit toutes les actions du personnage ; en sortir coûte une action. Entrer, sortir et maintenir l'En ne sont plus qu'une activité intermédiaire.

Maître

Prérequis : En Expert
Coût : 30 DI

Entrer en En coûte une action, en activité intermédiaire ; le personnage peut en sortir à tout moment (aucune action requise). Le maintenir reste une activité intermédiaire.

Le rayon part de 1 m, compris dans l'apprentissage de l'En, et s'étend cran par cran selon le tableau ci-dessous, indépendamment des quatre paliers : chaque cran exige le précédent et coûte le DI indiqué.

En entrant en En, le personnage déploie le rayon de son choix parmi ceux qu'il a débloqués. Il peut resserrer le rayon (aucune action requise) ; l'élargir jusqu'à un cran déjà débloqué coûte une action.

Maintenir la sphère se paie sur la réserve : à la fin de chacun des tours du personnage, son UAD perd l'aura par tour indiquée pour le rayon déployé. Si l'UAD ne suffit plus, l'En se dissipe aussitôt.

Rayon	Coût (DI)	Aura par tour
1 m	0	5
2 m	10	5
3 m	10	5
5 m	10	10
10 m	20	15
20 m	20	20
30 m	20	30
50 m	20	40
100 m	50	60
200 m	50	80
300 m	50	100
500 m	50	150
1 km	100	200
2 km	100	300

In

Conceal

L'In masque le flux de l'aura : là où le Zetsu l'éteint, l'In la laisse active mais la rend imperceptible. Il sert à cacher le pratiquant, ses pièges et ses capacités.

Activer ou désactiver l'In coûte une action ; le personnage le maintient aussi longtemps qu'il veut, sans exclure son état du Nen en cours. En l'activant, il fait un seul jet de Camouflage, qui ne se relance pas : son résultat, augmenté du bonus d'In, devient le seuil de l'In. Son aura, ses pièges et ses capacités restent indétectables à quiconque ne dépasse pas ce seuil.

Ce que l'In dissimule ne peut pas être aperçu sans Gyo : seul un jet sensoriel effectué avec le Gyo peut dépasser ce seuil et percer la dissimulation.

Basique

Prérequis : Zetsu Basique
Coût : 20 DI

L'In donne au personnage +20 à son jet de Camouflage.

Avancé

Prérequis : In Basique
Coût : 10 DI

Le bonus d'In au jet de Camouflage du personnage passe à +40.

Expert

Prérequis : In Avancé
Coût : 20 DI

Le bonus d'In au jet de Camouflage du personnage passe à +60.

Maître

Prérequis : In Expert
Coût : 30 DI

Le bonus d'In au jet de Camouflage du personnage passe à +80.

Ko

Temper

Prérequis : Ren Avancé
Coût : 40 DI

Le Ko est la variante extrême du Ren : tout le manteau d'aura se rassemble en un seul point du corps ; le reste du corps se découvre.

Le Ko est un état du Nen : l'activer ou le désactiver coûte une action, et l'adopter fait tomber l'état précédent. Tant que le personnage le tient, il bénéficie du bonus de base d'UAR de son palier de Ren, et applique le bonus de la table ci-dessous, lu à ce même palier, à une seule voie : les dégâts qu'il inflige ou sa réduction de dégâts, jamais les deux. Il choisit la voie en activant le Ko ; en changer coûte une action.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Palier de Ren	Dégâts ou réduction de dégâts
Basique	+80
Avancé	+120
Expert	+160
Maître	+200

Ryu

FLOW

Prérequis : Ren Expert
Coût : 60 DI

Le Ryu est la variante libre du Ren : le manteau d'aura circule d'un membre à l'autre, et le personnage en change la répartition par la pensée.

Le Ryu est un état du Nen : l'activer ou le désactiver coûte une action, et l'adopter fait tomber l'état précédent. Tant que le personnage le tient, il bénéficie du bonus de base d'UAR de son palier de Ren, et répartit librement le total de la table ci-dessous, lu à ce même palier, entre les dégâts qu'il inflige et sa réduction de dégâts, par pas de 10. Il peut changer cette répartition à tout moment (aucune action requise).

Palier de Ren	Total à répartir
Basique	80
Avancé	120
Expert	160
Maître	200

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.5 Capacités de Nen

Une capacité de Nen s'assemble à partir d'un socle, sur lequel on empile des modules. Le socle fixe ce que la capacité cherche à faire ; chaque module lui ajoute une propriété chiffrée. Un pouvoir de Nen est un ensemble de capacités reliées entre elles.

Ce chapitre pose le langage commun aux six catégories : de quoi une capacité se compose, ce que coûtent ses modules, comment ils se raccordent. Les modules propres à chaque école figurent dans les chapitres qui suivent ; ceux qui n'appartiennent à aucune école restent ici.

Employer une capacité de Nen demande une arme Compatible Nen, par laquelle l'aura circule. Les armes de corps portent toutes cette propriété ; un objet fabriqué ne la gagne que par le Shu.

Vocabulaire

> **Pouvoir :** le Hatsu d'un personnage, désigné par un nom propre ; un pouvoir se compose d'une ou plusieurs capacités.
>
> **Capacité :** un effet de Nen complet et autonome ; un même pouvoir peut en réunir plusieurs.
>
> **Module :** la plus petite pièce ; on empile des modules sur une capacité pour lui ajouter des propriétés.
>
> **Lanceur :** celui dont la réserve paie l'UAA d'une capacité à son déclenchement ; l'aura qu'elle dérobe ou gagne lui revient.
>
> **Mainteneur :** celui dont la réserve paie la MA d'une capacité à chaque round où elle se maintient.

Un pouvoir est donc un ensemble de capacités raccordées entre elles ; une capacité est un socle, plus une pile de modules, dotée d'une cible, d'une durée, d'un modificateur d'affinité d'emploi et, parfois, de conditions.

Le plus souvent, le porteur d'une capacité en est à la fois le lanceur et le mainteneur. Ces rôles ne se détachent du porteur que par une entité qu'il a dressée : une entité qui s'entretient seule devient le mainteneur de son propre socle, dont le porteur reste le lanceur ; une capacité embarquée dans une entité qui manie le Nen peut, selon le réglage choisi, lui passer le rôle de mainteneur, de lanceur, ou les deux. Maintenir à Distance n'y change rien : le porteur reste lanceur et mainteneur.

Les deux axes : type et catégorie

Toute capacité se lit sur deux axes indépendants. Le premier dit ce qu'elle fait ; le second, de quelle nature de Nen procède chacun de ses modules.

Le type : le rôle de la capacité

Le type dit ce que la capacité fait, mécaniquement. Il y en a trois, et toute capacité en porte exactement un.

Type	Ce qu'il fait
Attaque	elle frappe, elle blesse
Défense	elle protège, elle pare, elle entrave
Effet	tout le reste : amplification, déplacement, perception, altération, utilité

Le type oriente le choix des modules sans le restreindre : un module de n'importe quelle famille peut se greffer sur la capacité, pourvu que sa fiche accepte ce type.

La catégorie : l'école du module

Les six catégories de Nen (renforcement, émission, transmutation, manipulation, conjuration, spécialisation) ne sont pas des types : ce sont les écoles auxquelles appartiennent les modules. Chaque module relève d'une seule catégorie, qui dit de quelle nature de Nen il procède. Un module purement structurel n'en a aucune.

> **Renforcement :** amplifier une aptitude qui existe déjà.
>
> **Émission :** projeter l'aura loin du corps.
>
> **Transmutation :** prêter à l'aura une propriété de matière.
>
> **Manipulation :** soumettre un être ou un objet.
>
> **Conjuration :** donner à l'aura une existence matérielle.
>
> **Spécialisation :** ce qui n'entre nulle part ailleurs.

Les deux axes sont indépendants : une capacité de type attaque peut empiler un module de dégâts (renforcement), un module tranchant (transmutation) et un module de portée (émission), pour un coup tranchant porté à distance.

La catégorie de chaque module détermine l'affinité qui s'y applique : elle fixe le coût de conception et la puissance du module, selon que le porteur emploie ou non son école. Un renforceur convertit ainsi son développement intérieur en modules de renforcement à plein rendement, et en modules de conjuration à perte.

Anatomie d'une capacité

On assemble une capacité en posant, dans l'ordre : son type, le socle ; sa cible ; ses modules, chacun avec ses attributs ; sa durée ; son modificateur d'affinité d'emploi global ; ses conditions, s'il y en a.

Le socle : le type

Le socle fixe la forme de la capacité avant tout module. Trois socles de base servent à toutes les catégories ; ils ne coûtent rien en soi et tiennent tous leurs effets de leurs modules. Les autres socles, propres à une école, sont décrits dans son chapitre.

Attaque

SOCLE : ATTAQUE

La capacité sert à frapper : elle porte les dégâts et les effets d'une attaque, et se résout par un jet opposé à la défense de la cible. Elle s'emploie au contact par défaut ; un module de portée l'étend à distance. Sans module, elle ne coûte rien : ses modules lui donnent sa portée, ses dégâts et ses effets.

Défense

SOCLE : DÉFENSE

La capacité protège, pare ou entrave : elle alimente une parade, une esquive, une réduction de dégâts ou une barrière. Sans module, elle ne coûte rien : ses modules lui donnent ses effets.

Effet

SOCLE : EFFET

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

La capacité fait autre chose que frapper ou parer : elle amplifie, déplace, perçoit, altère ou communique. Son effet porte sur le porteur lui-même. Sans module, elle ne coûte rien : ses modules portent tout ce qu'elle fait.

La cible

Toute capacité vise une cible : l'être ou l'objet sur lequel son effet porte. Par défaut, une capacité d'attaque, de défense ou d'effet a pour cible Soi-même, c'est-à-dire le porteur, sur qui son effet se pose.

Un module de raccord peut déplacer cette cible : le module Ajouter un Déclencheur à l'Attaque, réglé sur le défenseur, fait porter la capacité liée sur l'adversaire touché plutôt que sur le porteur ; le module Ajouter un Déclencheur à la Défense, réglé sur l'attaquant, la fait porter sur l'adversaire contré.

La fiche de module

Un module ajoute une propriété à la capacité. On en empile autant qu'on veut, même plusieurs fois le même : deux modules identiques ne cumulent jamais leurs bonus sur un même jet, chacun s'applique à un jet différent.

Chaque module se lit sur une fiche aux attributs fixes. L'en-tête porte ce qui ne change pas d'un palier à l'autre : la catégorie du module, les types auxquels il se greffe, son modificateur d'affinité d'emploi. Les paliers chiffrés portent ce qui monte avec la puissance, dans des colonnes toujours identiques.

> **Conception (DR, DE, DT, DM, DC, DS) :** le coût pour concevoir le palier, payé une fois dans le développement de la catégorie du module, lui-même acheté sur le développement intérieur au taux de l'affinité d'apprentissage, par tranches de 10. Un module sans catégorie se paie directement en DI.
>
> **CAR (VOL, LOG, INS, ERU, IMA, CHA selon l'école du module) :** la caractéristique mentale minimale exigée pour concevoir le palier ; chaque école a la sienne.
>
> **UAA :** l'aura accumulée : l'aura que le lanceur rassemble sur sa réserve pour déclencher la capacité, dans la limite de son UAR par round ; une capacité plus chère que l'UAR s'accumule sur plusieurs rounds.
>
> **MA :** le maintien, l'aura payée chaque round par son mainteneur pour la garder active. À zéro pour une capacité instantanée.
>
> **AEG / AEL :** le modificateur d'affinité d'emploi que porte le palier, un décalage en points de pourcentage ; « — » quand il est neutre. L'en-tête en dit le rang : AEG pour un décalage global, valant pour tous les modules de la capacité, qu'il soit porté par le socle, par un raccord ou par un module qui change la nature de la capacité entière ; AEL pour un décalage local, porté par le module et ne valant que pour lui.

Un module compte presque toujours plusieurs paliers, une suite de lignes de puissance croissante, dont on retient une seule à la conception. Certains s'étendent sur plusieurs grilles combinables : on en retient une ligne par grille, sauf mention de cumul.

Chaque fiche dit à quels types son module se greffe, et cette liste est contraignante : un module de bonus à l'attaque n'accepte que le type attaque.

Une catégorie par module

Chaque module relève d'une seule catégorie, ou d'aucune s'il est purement structurel. Les modules se rangent ainsi par école, chacune dans son chapitre.

Un même concept peut exister dans plusieurs catégories : il y figure alors comme autant d'entrées distinctes, une par école, chacune avec ses propres coûts. Une attaque qui poursuit sa cible, par exemple, se décline en une version d'émission et une version de manipulation. L'affinité se lit toujours sur l'unique catégorie de l'entrée employée.

Un module sans catégorie ne se convertit pas en points d'école : il se paie directement en DI, et aucune affinité ne le concerne. Les modules de raccord n'ont pas de catégorie ; ils figurent à la fin de ce chapitre.

La durée

La durée règle l'existence de la capacité dans le temps.

> **Instantané :** la capacité se déclenche, se résout et disparaît ; son maintien est nul.
>
> **À maintien :** la capacité persiste tant que le personnage la soutient, en payant son maintien chaque round.

Le porteur garde une capacité à maintien active tant qu'il touche sa cible, ce sur quoi son aura se pose. Avec la cible Soi-même, la capacité est posée sur son corps, en contact permanent : il la maintient sans autre condition et en paie la MA chaque round.

Avec toute autre cible, un adversaire, un allié, un objet ou une créature, le porteur la maintient de la même façon, sans relais, tant qu'il garde la cible au contact ou à ses côtés. Dès que la cible s'éloigne, le contact rompt : le maintien ne passe plus que par l'un des deux relais, prévu dès la conception de la capacité. Sans relais, l'éloignement met fin à la capacité.

Le premier relais, Maintenir à Distance, relie le porteur à la capacité par son aura ; son maintien augmente avec l'éloignement. Il vaut pour toute cible détachée : un adversaire, un allié, un objet ou une créature.

Le second relais est l'Éveil au Nen réglé pour que l'entité s'entretienne seule, réservé à une créature ou un objet que le porteur a lui-même dressés. Ce réglage cède à l'entité une part de la réserve : l'entité devient le mainteneur de son propre socle, au contact comme au loin, et le porteur cesse d'en payer le maintien. Seul le maintien du socle passe ainsi à l'entité : son lanceur reste le porteur qui l'a dressée, et les rôles réglés en embarquant une capacité dans l'entité relèvent de cette capacité, non du socle.

L'autre réglage de l'Éveil au Nen, où le conjurateur garde le maintien, n'est pas un relais : le porteur maintient l'entité au contact ou par Maintenir à Distance. Le choix entre les deux réglages ne dépend pas de la distance : le porteur peut régler l'entité pour qu'elle s'entretienne seule même s'il la garde près de lui.

Une capacité instantanée n'a pas de maintien : elle se résout et disparaît.

À la conception, une capacité à maintien peut être réglée pour se soutenir à la minute plutôt qu'au round : elle ne réclame alors son maintien qu'une fois par minute, mais celui-ci coûte cinq fois sa valeur. C'est le régime des capacités que l'on garde longtemps, hors du combat, là où payer à chaque round n'aurait pas de sens ; en plein combat, où le round est l'unité, le maintien au round reste la règle.

L'affinité d'emploi et son modificateur

L'affinité d'emploi est un pourcentage propre au personnage, par catégorie, fixé par son archétype : sa catégorie au plus haut, les voisines en dessous, l'opposée au plus bas. Elle gouverne la puissance de son Nen dans cette catégorie.

Le modificateur d'affinité d'emploi ne crée pas une affinité nouvelle : il décale, vers le haut ou vers le bas, celle que l'archétype donne déjà à la catégorie concernée. Il existe à deux rangs : global, porté par la capacité,

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

il vaut pour tous ses modules ; local, porté par un module, il ne vaut que pour lui.

Le modificateur ne touche que l'affinité d'emploi, la puissance, jamais l'affinité d'apprentissage, la vitesse de progression. Il porte sur la valeur de l'effet, non sur les coûts d'aura ou de conception.

L'affinité ne multiplie que les effets chiffrés : un bonus, des dégâts, un seuil. Un effet descriptif, un déclencheur, une faculté ou un nombre de capacités n'est pas multiplié, même si le module porte une valeur ; chaque fiche dit lequel des deux effets elle produit.

Les conditions

Une condition est un attribut facultatif qui s'attache soit à une capacité, soit à un module précis. Elle porte deux choses : son énoncé, la restriction ou le serment (« seulement contre tel adversaire », « seulement après l'avoir annoncé à voix haute ») ; et son effet de règle, un décalage du modificateur d'affinité d'emploi, en pourcentage signé.

Plus la condition est lourde, plus le décalage est favorable. Une condition ne coûte rien : son seul effet de règle est ce décalage.

L'effet reste strictement localisé au niveau d'attache : une condition posée sur la capacité décale le modificateur global, donc tous ses modules ; une condition posée sur un module ne décale que le sien. On peut cumuler plusieurs conditions au même niveau ; leurs décalages s'ajoutent en points de pourcentage.

La composition, module par module

L'affinité d'emploi effective se lit module par module, jamais pour la capacité en bloc : chaque module peut relever d'une autre catégorie et porter son propre modificateur. Pour un module donné, on empile, du plus large au plus fin :

1. la base : l'affinité d'emploi d'archétype du personnage dans la catégorie de ce module ;
2. le modificateur global de la capacité, partagé par tous les modules ;
3. le modificateur local du module, propre à lui ;
4. les décalages des conditions, chacune à son niveau.

Les décalages des niveaux 2 à 4 s'ajoutent en points de pourcentage à la base : leur somme donne l'affinité d'emploi effective du module, 100 % pour une catégorie tenue à son sommet. Cette affinité multiplie la valeur de l'effet : un module de +30 à l'attaque, employé à 120 % d'affinité effective, donne +36 ; une affinité sous 100 % réduit l'effet d'autant, et un modificateur négatif peut le réduire davantage. Le total des décalages des niveaux 2 à 4 ne dépasse jamais +100 % : des bonus peuvent le porter au-delà, mais on n'en applique jamais plus.

Créer une capacité, pas à pas

On crée une capacité en six étapes, du socle jusqu'aux coûts. Un même exemple, une capacité offensive, suit ces étapes d'un bout à l'autre.

1. Poser le socle

On choisit d'abord le type de la capacité, son socle : attaque, défense ou effet. Ce choix oriente les modules à venir et fixe la façon dont la capacité se résout.

> *Exemple. Le personnage veut une capacité qui frappe fort. Il pose un socle d'attaque.*

2. Choisir le module principal

On retient ensuite le module principal, celui qui porte l'effet central de la capacité. On lit sa fiche : sa catégorie, les types qu'elle accepte, son modificateur d'affinité, puis le palier retenu et les quatre valeurs de ce palier : la conception, la CAR, l'UAA et la MA.

> *Exemple. Le module central est Attaque, de la catégorie renforcement, décliné en Armes de mêlée. Le personnage en retient le palier +60 : 15 DR, CAR 10, UAA 120, MA 70.*

3. Empiler les modules secondaires

On ajoute autant de modules qu'on veut, un palier par module, dans la limite du développement intérieur disponible. Ils affinent ou étendent la capacité ; chacun apporte sa propre ligne de coûts et peut relever d'une autre catégorie que le module principal.

> *Exemple. Le personnage greffe un second module de renforcement, Dégâts, au palier +40 : 10 DR, CAR 8, UAA 50, MA 20.*

4. Régler la durée, le modificateur et les conditions

On fixe la durée, instantanée ou à maintien, au round ou à la minute ; on pose le modificateur d'affinité d'emploi global de la capacité ; et l'on ajoute les conditions éventuelles, chacune décalant l'affinité à son niveau.

> *Exemple. La capacité sera à maintien. Le personnage y attache une condition : elle ne frappe que contre un adversaire qu'il a nommé à voix haute. Cette restriction lui vaut un décalage de +20 % sur toute la capacité.*

5. Additionner les coûts

On somme les coûts des modules retenus. La conception est la somme de leurs coûts de développement, regroupés par catégorie (DR, DE, etc.), puis achetés sur le développement intérieur au taux de l'affinité d'apprentissage, par tranches de 10 DI. L'UAA est la somme de leurs UAA, dépensée pour employer la capacité ; la MA, la somme de leurs maintiens, payée à chaque round tant qu'elle dure. La CAR de la capacité entière est la plus haute de celles de ses paliers.

> *Exemple. 15 + 10 = 25 DR ; à 100 % d'affinité de renforcement, ces 25 DR coûtent 30 DI (10 DI pour 10 DR, par tranches de 10) ; UAA 120 + 50 = 170 ; MA 70 + 20 = 90 ; CAR, la plus haute des deux, 10.*

6. Appliquer l'affinité aux valeurs d'effet

On lit enfin, module par module, l'affinité d'emploi effective, en empilant la base d'archétype, le modificateur global, le modificateur local et les conditions, comme l'expose la composition. Cette affinité multiplie la valeur des seuls effets chiffrés.

> *Exemple. Le personnage est un renforceur : sa catégorie de renforcement est à 100 %. La condition posée y ajoute 20 %, portant l'affinité effective de ses deux modules à 120 %. Le bonus à l'attaque passe de +60 à +72, celui aux dégâts de +40 à +48. La capacité achevée : à maintien, 25 DR de conception (soit 30 DI), 170 d'aura à l'emploi, 90 de maintien par round, CAR 10 ; et, contre l'adversaire nommé, +72 à l'attaque et +48 aux dégâts.*

Modules sans catégorie

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Un module de raccord n'appartient à aucune école : il se greffe sur le type de capacité que dit sa fiche et se paie directement en DI, sans conversion par une affinité d'apprentissage.

Ajouter un Déclencheur à l'Attaque

CATÉGORIE : AUCUNE
TYPES : ATTAQUE

Greffé sur une attaque, ce module y attache une capacité liée, une seule, qu'il déclenche quand l'attaque aboutit selon les conditions choisies. La capacité liée peut elle-même porter un déclencheur : les déclenchements s'enchaînent.

Le personnage retient obligatoirement un degré de touche et une visée dans la table ci-dessous, et peut y joindre une cible ; sans cible retenue, la capacité liée garde sa cible par défaut, le porteur. Plus les options retenues sont dures, plus l'affinité accordée monte ; cette affinité s'ajoute à l'affinité globale de la capacité liée.

La capacité liée paie ses propres coûts. Le module, lui, se paie en DI, et le déclencheur coûte une aura et un maintien propres, lus à la ligne de la visée retenue.

Effet	DI	CAR	UAA	MA	AEG
Cible					
Attaquant	0	—	0	0	—
Défenseur	0	—	0	0	–20%
Degré de touche (obligatoire)					
Touche de 0 %	0	—	0	0	–20%
Touche de 20 %	0	—	0	0	–10%
Touche de 40 %	0	—	0	0	—
Touche de 60 %	5	—	0	0	+10%
Touche de 80 %	5	—	0	0	+20%
Touche de 100 %	10	—	0	0	+30%
Touche de 120 %	10	—	0	0	+40%
Touche de 140 %	15	—	0	0	+50%
Touche de 160 %	15	—	0	0	+60%
Touche de 180 %	20	—	0	0	+70%
Touche de 200 %	20	—	0	0	+80%
Visée (obligatoire)					
Pas de point précis	0	—	20	20	–20%
Torse, mollet (–10)	0	—	20	20	–10%
Abdomen, bras, avant-bras, cuisse (–20)	0	—	40	20	—
Épaule, hanche (–30)	5	—	40	20	+10%
Estomac, main, poignet, genou (–40)	5	—	60	40	+20%
Poumon, foie, cheville, pied (–50)	10	—	60	40	+30%
Tête, bouche, cœur, coude, aine (–60)	10	—	80	40	+40%
Oreille, nez, testicules (–70)	15	—	100	40	+50%
Cou, vulve (–80)	15	—	120	60	+60%
Doigt (–90)	20	—	140	60	+70%
Œil (–100)	20	—	160	60	+80%

Cible : qui doit être touché pour armer le déclencheur. Celui qu'il faut toucher devient aussi la cible de la capacité liée : réglé sur le défenseur, le déclencheur la fait porter sur cet adversaire ; réglé sur l'attaquant, sur le porteur.

Degré de touche : la marge de réussite exigée de l'attaque, de 0 % à 200 % ; plus la marge exigée est haute, plus l'affinité accordée monte.

Visée : la partie du corps visée, reprise de la manœuvre Viser ; plus le point est petit et son malus de visée fort, plus l'affinité accordée monte.

Affinité accordée : la somme des affinités des options retenues, ajoutée à l'affinité globale de la capacité liée ; le plafond commun de +100 % s'applique comme à tout module.

Coût : l'aura et le maintien du déclencheur se lisent à la ligne de la visée retenue. Le DI suit l'affinité accordée : une option neutre ou à malus ne coûte rien, une option à bonus coûte 5 DI par tranche de 20 % accordée. La capacité liée paie ses propres coûts quand elle se déclenche.

Ajouter un Déclencheur à la Défense

CATÉGORIE : AUCUNE
TYPES : DÉFENSE

Greffé sur une défense, ce module y attache une capacité liée, une seule, qu'il déclenche quand la défense aboutit selon les conditions choisies. La capacité liée peut elle-même porter un déclencheur : les déclenchements s'enchaînent.

Le personnage retient obligatoirement un degré de défense et une visée dans la table ci-dessous, et peut y joindre une cible ; sans cible retenue, la capacité liée garde sa cible par défaut, le porteur. Plus les options retenues sont dures, plus l'affinité accordée monte ; cette affinité s'ajoute à l'affinité globale de la capacité liée.

La capacité liée paie ses propres coûts. Le module, lui, se paie en DI, et le déclencheur coûte une aura et un maintien propres, lus à la ligne de la visée retenue.

Effet	DI	CAR	UAA	MA	AEG
Cible					
Défenseur	0	—	0	0	—
Attaquant	0	—	0	0	–20%
Degré de défense (obligatoire)					
Défense de 0 %	0	—	0	0	–20%
Défense de 20 %	0	—	0	0	–10%
Défense de 40 %	0	—	0	0	—
Défense de 60 %	5	—	0	0	+10%
Défense de 80 %	5	—	0	0	+20%
Défense de 100 %	10	—	0	0	+30%
Défense de 120 %	10	—	0	0	+40%
Défense de 140 %	15	—	0	0	+50%
Défense de 160 %	15	—	0	0	+60%
Défense de 180 %	20	—	0	0	+70%
Défense de 200 %	20	—	0	0	+80%
Visée (obligatoire)					
Pas de point précis	0	—	20	20	–20%
Torse, mollet (–10)	0	—	20	20	–10%
Abdomen, bras, avant-bras, cuisse (–20)	0	—	40	20	—
Épaule, hanche (–30)	5	—	40	20	+10%
Estomac, main, poignet, genou (–40)	5	—	60	40	+20%
Poumon, foie, cheville, pied (–50)	10	—	60	40	+30%

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Effet	DI	CAR	UAA	MA	AEG
Tête, bouche, cœur, coude, aine (–60)	10	—	80	40	+40%
Oreille, nez, testicules (–70)	15	—	100	40	+50%
Cou, vulve (–80)	15	—	120	60	+60%
Doigt (–90)	20	—	140	60	+70%
Œil (–100)	20	—	160	60	+80%

Cible : qui reçoit la capacité quand la défense aboutit. Celui que vise le déclencheur devient la cible de la capacité liée : réglé sur l'attaquant, le déclencheur la fait porter sur cet adversaire ; réglé sur le défenseur, sur le porteur.

Degré de défense : la marge de réussite exigée de la défense, de 0 % à 200 % ; plus la marge exigée est haute, plus l'affinité accordée monte.

Visée : le point par où la capacité liée atteint l'attaquant au contact de la défense, repris de la manœuvre Viser ; plus le point est petit et son malus fort, plus l'affinité accordée monte.

Affinité accordée : la somme des affinités des options retenues, ajoutée à l'affinité globale de la capacité liée ; le plafond commun de +100 % s'applique comme à tout module.

Coût : l'aura et le maintien du déclencheur se lisent à la ligne de la visée retenue. Le DI suit l'affinité accordée : une option neutre ou à malus ne coûte rien, une option à bonus coûte 5 DI par tranche de 20 % accordée. La capacité liée paie ses propres coûts quand elle se déclenche.

Ajouter une Capacité à une Créature

CATÉGORIE : AUCUNE
TYPES : CRÉATURE

Greffé sur une créature, ce module lui embarque une capacité liée, une seule, qu'elle emploie comme sienne. On peut greffer plusieurs fois ce module pour confier plusieurs capacités à la même créature.

La capacité liée paie sa propre conception et son aura à l'emploi ; le module, lui, se paie en DI. Employée par la créature, la capacité garde l'affinité d'emploi de celui qui l'a raccordée, la créature n'ayant pas d'affinité propre.

Celui qui a raccordé la capacité règle aussi qui la lance et qui la maintient. Lanceur et mainteneur se règlent séparément, en toute combinaison ; pour une capacité instantanée, sans maintien, le réglage du mainteneur reste sans effet. Ces rôles ne dépendent pas de la façon dont la créature emploie la capacité, mais de son entretien : par défaut, ils suivent l'entité, à elle si elle s'entretient seule, au conjurateur sinon ; on peut aussi les attribuer d'office à la créature. L'aura que la capacité dérobe ou gagne revient toujours à son lanceur.

L'entretien relève de l'Éveil au Nen, qui règle deux choses distinctes : que la créature manie le Nen, ce qui lui donne l'usage d'une réserve propre et suffit à lui donner un rôle ; et qu'elle s'entretienne seule ou non, ce qui fixe les défauts : une entité qui s'entretient seule déclenche et tient ses capacités sur sa propre réserve, et les deux rôles lui reviennent donc par défaut. Une créature peut manier le Nen sans s'entretenir seule.

Emploi	DI	CAR	UAA	MA	AEG
Sur ordre du conjurateur	10	—	0	0	—
D'elle-même	25	—	0	0	—
Lanceur (obligatoire)					
Le lanceur suit l'entité (défaut)	0	—	0	0	—
La créature en devient le lanceur	0	—	0	0	—
Mainteneur (obligatoire)					
Le mainteneur suit l'entité (défaut)	0	—	0	0	—
La créature en devient le mainteneur	0	—	0	0	—

Sur ordre du conjurateur : la créature n'emploie la capacité que lorsque le conjurateur le lui commande.

D'elle-même : la créature l'emploie quand elle le juge bon, sans attendre d'ordre ; réservé à une créature indépendante.

Le lanceur suit l'entité : la créature la déclenche elle-même, sur sa réserve propre, si elle s'entretient seule, ce qui suppose qu'elle manie le Nen ; le conjurateur sinon, qui en paie alors l'UAA.

La créature en devient le lanceur : la créature déclenche elle-même la capacité, quel que soit son entretien, sur sa réserve propre, et en paie l'UAA ; l'aura que la capacité dérobe ou gagne lui revient. Ce réglage exige que la créature manie déjà le Nen, prérequis qu'il n'accorde pas : sans lui, le rôle reste au conjurateur. Il sert la créature qui manie le Nen sans s'entretenir seule ; celle qui s'entretient seule tient déjà ce rôle par défaut.

Le mainteneur suit l'entité : la créature la tient elle-même, sur sa réserve propre, si elle s'entretient seule, ce qui suppose qu'elle manie le Nen ; le conjurateur sinon, qui en paie alors la MA.

La créature en devient le mainteneur : la créature tient elle-même la capacité, quel que soit son entretien, sur sa réserve propre, et en paie la MA chaque round. Ce réglage exige que la créature manie déjà le Nen, prérequis qu'il n'accorde pas : sans lui, le rôle reste au conjurateur. Il sert la créature qui manie le Nen sans s'entretenir seule ; celle qui s'entretient seule tient déjà ce rôle par défaut.

Ajouter une Capacité à un Objet

CATÉGORIE : AUCUNE
TYPES : OBJET

Greffé sur un objet, ce module lui embarque une capacité liée, une seule, qu'il libère à l'emploi. On peut greffer plusieurs fois ce module pour doter le même objet de plusieurs capacités.

La capacité liée paie sa propre conception et son aura ; le module, lui, se paie en DI. Employée par l'objet, la capacité garde l'affinité d'emploi de celui qui l'a raccordé.

Celui qui a raccordé la capacité règle aussi qui la lance et qui la maintient. Lanceur et mainteneur se règlent séparément, en toute combinaison ; pour une capacité instantanée, sans maintien, le réglage du mainteneur reste sans effet. Par défaut, ces rôles suivent l'objet : à lui s'il s'entretient seul, à celui qui l'a raccordé sinon ; on peut aussi les attribuer d'office à l'objet. L'aura que la capacité dérobe ou gagne revient toujours à son lanceur.

L'Éveil au Nen donne à l'objet une réserve propre, le minimum pour prendre un rôle, et règle à part s'il s'entretient seul.

Emploi	DI	CAR	UAA	MA	AEG
À l'usage de l'objet	10	—	0	0	—
De lui-même	25	—	0	0	—
Lanceur (obligatoire)					
Le lanceur suit l'entité (défaut)	0	—	0	0	—
L'objet en devient le lanceur	0	—	0	0	—
Mainteneur (obligatoire)					
Le mainteneur suit l'entité (défaut)	0	—	0	0	—
L'objet en devient le mainteneur	0	—	0	0	—

À l'usage de l'objet : l'objet libère la capacité quand on s'en sert, au contact ou d'un geste.

De lui-même : l'objet emploie la capacité sans qu'on se serve de lui ; réservé à un objet doté d'une conscience.

Le lanceur suit l'entité : l'objet la déclenche lui-même, sur sa réserve propre, s'il s'entretient seul, ce qui suppose qu'il soit éveillé au Nen ; celui qui l'a raccordé sinon, qui en paie alors l'UAA.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

L'objet en devient le lanceur : l'objet déclenche lui-même la capacité, quel que soit son entretien, sur sa réserve propre, et en paie l'UAA ; l'aura que la capacité dérobe ou gagne lui revient. Ce réglage exige que l'objet soit déjà éveillé au Nen, prérequis qu'il n'accorde pas : sans lui, le rôle reste à celui qui l'a raccordé. Il sert l'objet éveillé qui ne s'entretient pas seul ; celui qui s'entretient seul tient déjà ce rôle par défaut.

Le mainteneur suit l'entité : l'objet la tient lui-même, sur sa réserve propre, s'il s'entretient seul, ce qui suppose qu'il soit éveillé au Nen ; celui qui l'a raccordé sinon, qui en paie alors la MA.

L'objet en devient le mainteneur : l'objet tient lui-même la capacité, quel que soit son entretien, sur sa réserve propre, et en paie la MA chaque round. Ce réglage exige que l'objet soit déjà éveillé au Nen, prérequis qu'il n'accorde pas : sans lui, le rôle reste à celui qui l'a raccordé. Il sert l'objet éveillé qui ne s'entretient pas seul ; celui qui s'entretient seul tient déjà ce rôle par défaut.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.6 Renforcement

Le renforcement emploie l'aura pour amplifier les capacités naturelles d'un corps ou d'un objet : la force, la vitesse, la dureté, l'endurance, la rapidité de guérison. L'aura ne change pas de nature ; elle pousse ce qui existe déjà au-delà de ses limites.

C'est la plus équilibrée des six catégories, aussi solide en défense qu'en attaque, et la base du combat rapproché. Un renforceur accompli encaisse et frappe mieux que tout autre.

Les modules de renforcement

Les modules qui suivent relèvent tous du renforcement. On les empile sur une capacité selon son type, en retenant une ligne par rubrique de chaque module.

Deux modules identiques ne cumulent jamais leurs bonus sur un même jet : une capacité qui porte deux fois le même module simple applique chacun à un jet différent. Un module simple et sa version totale ne se cumulent pas non plus : si une capacité porte les deux, le renforceur applique à chaque jet celui des deux qu'il veut.

Leurs coûts se lisent comme dans les autres catégories : le DI de conception, l'aura à l'emploi, le maintien chaque round, et la caractéristique requise.

Bonus à l'attaque

TYPE : ATTAQUE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à une seule de ses attaques portées avec la compétence choisie, avant le début de son prochain tour ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut de nouveau pour une attaque à chaque round.

Il n'existe pas de compétence d'attaque : en prenant le module, le renforceur choisit dans la première rubrique la compétence d'arme que le bonus augmente, puis le bonus dans la seconde, une ligne par rubrique.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective (un +30 porté à 120 % vaut +36).

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Compétence (obligatoire)					
Armes de mêlée	0	—	0	0	—
Armes de jet	0	—	0	0	—
Armes de trait	0	—	0	0	—
Armes à feu	0	—	0	0	—
Bonus (obligatoire)					
+10	5	5	40	20	—
+20	5	6	50	30	—
+30	10	7	60	40	—
+40	10	8	80	50	—
+50	15	9	100	60	—
+60	15	10	120	70	—
+70	20	11	140	80	—
+80	20	12	170	90	—
+90	25	13	200	100	—
+100	25	14	230	120	—
+110	30	15	260	140	—
+120	30	16	290	160	—
+130	35	17	320	180	—
+140	35	18	360	200	—
+150	40	20	400	220	—
+160	40	22	440	240	—
+170	45	24	480	270	—
+180	45	26	520	300	—
+190	50	28	560	330	—
+200	50	30	600	360	—

Bonus à l'attaque totale

TYPE : ATTAQUE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à toutes ses attaques portées avec la compétence choisie jusqu'au début de son prochain tour, et non à une seule ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut à chaque round.

Comme le Bonus à l'attaque, le module se règle sur une compétence d'arme, choisie dans la première rubrique, une ligne par rubrique.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective. Le bonus plafonne à +100.

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Compétence (obligatoire)					
Armes de mêlée	0	—	0	0	—
Armes de jet	0	—	0	0	—
Armes de trait	0	—	0	0	—
Armes à feu	0	—	0	0	—
Bonus (obligatoire)					
+10	10	8	80	40	—
+20	10	10	120	80	—
+30	15	12	160	120	—
+40	20	14	200	160	—
+50	25	16	240	200	—
+60	30	18	290	240	—
+70	40	21	340	280	—
+80	50	24	400	320	—
+90	60	27	480	360	—
+100	70	30	560	400	—

Dégâts

TYPE : ATTAQUE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué aux dégâts d'une seule de ses attaques, portée avant le début de son prochain tour ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut de nouveau pour une attaque à chaque round.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective.

Bonus	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+10	5	5	20	20	—
+20	5	6	30	20	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Bonus	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+30	10	7	40	20	—
+40	10	8	50	20	—
+50	15	9	60	30	—
+60	15	10	70	40	—
+70	20	11	90	50	—
+80	20	12	110	60	—
+90	25	13	130	70	—
+100	25	14	150	80	—
+110	30	15	170	90	—
+120	30	16	190	100	—
+130	35	17	210	110	—
+140	35	18	230	120	—
+150	40	20	250	140	—
+160	40	22	280	160	—
+170	45	24	310	180	—
+180	45	26	340	200	—
+190	50	28	370	220	—
+200	50	30	400	240	—

Dégâts totaux

TYPE : ATTAQUE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué aux dégâts de toutes ses attaques jusqu'au début de son prochain tour, et non à une seule comme Dégâts ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut à chaque round.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective. Le bonus plafonne à +100.

Bonus	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+10	10	8	40	20	—
+20	10	10	60	40	—
+30	15	12	80	60	—
+40	20	14	100	80	—
+50	25	16	120	100	—
+60	30	18	150	120	—
+70	35	21	180	140	—
+80	40	24	210	160	—
+90	45	27	240	180	—
+100	50	30	280	200	—

Bonus à la défense

TYPE : DÉFENSE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à un seul de ses jets de la compétence choisie, effectué avant le début de son prochain tour ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut de nouveau pour un jet à chaque round.

En prenant le module, le renforceur choisit dans la première rubrique la compétence de défense que le bonus augmente, l'Esquive, la Parade, ou celles qui s'opposent aux manœuvres et aux Prises, puis le bonus dans la seconde, une ligne par rubrique.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective.

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Compétence (obligatoire)					
Esquive	0	—	0	0	—
Parade	0	—	0	0	—
Lutte	0	—	0	0	—
Contorsion	0	—	0	0	—
Équilibre	0	—	0	0	—
Chute	0	—	0	0	—
Bonus (obligatoire)					
+10	5	5	40	20	—
+20	5	6	50	20	—
+30	10	7	60	30	—
+40	10	8	80	40	—
+50	15	9	100	50	—
+60	15	10	120	60	—
+70	20	11	140	70	—
+80	20	12	170	80	—
+90	25	13	200	90	—
+100	25	14	230	100	—
+110	30	15	260	120	—
+120	30	16	290	140	—
+130	35	17	320	160	—
+140	35	18	360	180	—
+150	40	20	400	200	—
+160	40	22	440	220	—
+170	45	24	480	240	—
+180	45	26	520	260	—
+190	50	28	560	290	—
+200	50	30	600	320	—

Bonus à la défense totale

TYPE : DÉFENSE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à tous ses jets de la compétence choisie jusqu'au début de son prochain tour, et non à un seul ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut à chaque round.

Comme le Bonus à la défense, le module se règle sur une compétence de défense, choisie dans la première rubrique, une ligne par rubrique.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective. Le bonus plafonne à +100.

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Compétence (obligatoire)					
Esquive	0	—	0	0	—
Parade	0	—	0	0	—
Lutte	0	—	0	0	—
Contorsion	0	—	0	0	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Équilibre	0	—	0	0	—
Chute	0	—	0	0	—
Bonus (obligatoire)					
+10	10	8	80	40	—
+20	10	10	120	60	—
+30	15	12	160	80	—
+40	20	14	200	100	—
+50	25	16	240	120	—
+60	35	18	300	160	—
+70	45	21	360	200	—
+80	55	24	440	250	—
+90	65	27	520	300	—
+100	75	30	600	360	—

Bonus à la résistance

TYPE : DÉFENSE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à un seul de ses jets de la Résistance choisie, effectué avant le début de son prochain tour ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut de nouveau pour un jet à chaque round.

En prenant le module, le renforceur choisit dans la première rubrique la Résistance que le bonus augmente, puis le bonus dans la seconde, une ligne par rubrique.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective.

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Compétence (obligatoire)					
Résistance à la Douleur	0	—	0	0	—
Résistance à la Peur	0	—	0	0	—
Résistance à l'Influence	0	—	0	0	—
Résistance à la Maladie et au Poison	0	—	0	0	—
Résistance à l'Environnement	0	—	0	0	—
Résistance à l'Épuisement	0	—	0	0	—
Bonus (obligatoire)					
+10	5	5	40	20	—
+20	5	6	50	20	—
+30	10	7	60	30	—
+40	10	8	80	40	—
+50	15	9	100	50	—
+60	15	10	120	60	—
+70	20	11	140	70	—
+80	20	12	170	80	—
+90	25	13	200	90	—
+100	25	14	230	100	—
+110	30	15	260	120	—
+120	30	16	290	140	—
+130	35	17	320	160	—
+140	35	18	360	180	—
+150	40	20	400	200	—
+160	40	22	440	220	—
+170	45	24	480	240	—
+180	45	26	520	260	—
+190	50	28	560	290	—
+200	50	30	600	320	—

Bonus à la résistance totale

TYPE : DÉFENSE

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à tous ses jets de la Résistance choisie jusqu'au début de son prochain tour, et non à un seul ; si la capacité est maintenue, le bonus vaut à chaque round.

Comme le Bonus à la résistance, le module se règle sur une Résistance, choisie dans la première rubrique, une ligne par rubrique.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective. Le bonus plafonne à +100.

Effet	DR	VOL	UAA	MA	AEL
Compétence (obligatoire)					
Résistance à la Douleur	0	—	0	0	—
Résistance à la Peur	0	—	0	0	—
Résistance à l'Influence	0	—	0	0	—
Résistance à la Maladie et au Poison	0	—	0	0	—
Résistance à l'Environnement	0	—	0	0	—
Résistance à l'Épuisement	0	—	0	0	—
Bonus (obligatoire)					
+10	10	8	80	40	—
+20	10	10	120	60	—
+30	15	12	160	80	—
+40	20	14	200	100	—
+50	25	16	240	120	—
+60	35	18	300	160	—
+70	45	21	360	200	—
+80	55	24	440	250	—
+90	65	27	520	300	—
+100	75	30	600	360	—

Bonus à la réduction de dégâts

TYPE : DÉFENSE

Tant que la capacité est active, le renforceur retranche le montant indiqué aux dégâts d'une seule attaque qu'il subit avant le début de son prochain tour ; si la capacité est maintenue, la réduction vaut de nouveau pour une attaque à chaque round.

Cet effet est chiffré : le montant est multiplié par l'affinité d'emploi effective.

Réduction	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+10	5	5	20	20	—
+20	5	6	30	20	—
+30	10	7	40	20	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Réduction	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+40	10	8	50	20	—
+50	15	9	60	30	—
+60	15	10	70	40	—
+70	20	11	90	50	—
+80	20	12	110	60	—
+90	25	13	130	70	—
+100	25	14	150	80	—
+110	30	15	170	90	—
+120	30	16	190	100	—
+130	35	17	210	110	—
+140	35	18	230	120	—
+150	40	20	250	140	—
+160	40	22	280	160	—
+170	45	24	310	180	—
+180	45	26	340	200	—
+190	50	28	370	220	—
+200	50	30	400	240	—

Bonus à la réduction de dégâts totale

TYPE : DÉFENSE

Tant que la capacité est active, le renforceur retranche le montant indiqué aux dégâts de toutes les attaques qu'il subit jusqu'au début de son prochain tour, et non d'une seule comme le Bonus à la réduction de dégâts ; si la capacité est maintenue, la réduction vaut à chaque round.

Cet effet est chiffré : le montant est multiplié par l'affinité d'emploi effective. Le montant plafonne à +100.

Réduction	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+10	10	8	40	20	—
+20	10	10	60	40	—
+30	15	12	80	60	—
+40	20	14	100	80	—
+50	25	16	120	100	—
+60	30	18	150	120	—
+70	35	21	180	140	—
+80	40	24	210	160	—
+90	45	27	240	180	—
+100	50	30	280	200	—

Soin

TYPE : EFFET

Le Soin rend des points de vie. Tant que la capacité est active, le renforceur en rend le montant indiqué, en une seule fois, avant le début de son prochain tour ; si la capacité est maintenue, le soin se répète à chaque round.

Le soin s'applique au renforceur lui-même ou, au contact, à autrui.

Cet effet est chiffré : le montant est multiplié par l'affinité d'emploi effective.

Soin	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+10 PV	5	5	20	20	—
+20 PV	5	6	30	20	—
+30 PV	10	7	40	20	—
+40 PV	10	8	50	20	—
+50 PV	15	9	60	30	—
+60 PV	15	10	70	40	—
+70 PV	20	11	90	50	—
+80 PV	20	12	110	60	—
+90 PV	25	13	130	70	—
+100 PV	25	14	150	80	—
+110 PV	30	15	170	90	—
+120 PV	30	16	190	100	—
+130 PV	35	17	210	110	—
+140 PV	35	18	230	120	—
+150 PV	40	20	250	140	—
+160 PV	40	22	280	160	—
+170 PV	45	24	310	180	—
+180 PV	45	26	340	200	—
+190 PV	50	28	370	220	—
+200 PV	50	30	400	240	—

Compétence

TYPE : EFFET

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à ses jets dans une compétence, choisie à la conception, parmi toutes celles que ne couvre pas déjà un module dédié de ce chapitre.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective.

Bonus	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+10	5	5	20	20	—
+20	5	6	40	20	—
+30	5	7	60	20	—
+40	5	8	80	20	—
+50	10	9	100	30	—
+60	10	10	120	40	—
+70	10	11	140	50	—
+80	15	12	160	60	—
+90	15	13	180	70	—
+100	20	14	200	80	—
+110	20	15	220	90	—
+120	25	16	240	100	—
+130	25	17	260	110	—
+140	30	18	280	120	—
+150	30	20	300	130	—
+160	35	22	320	140	—
+170	35	24	350	150	—
+180	40	26	380	160	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Bonus	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+190	40	28	410	170	—
+200	45	30	440	180	—

Caractéristique

TYPE : EFFET

Tant que la capacité est active, le renforceur ajoute le bonus indiqué à une caractéristique, choisie à la conception ; sa valeur monte d'autant, ainsi que tout ce qui en dépend.

Cet effet est chiffré : le bonus est multiplié par l'affinité d'emploi effective, arrondi à l'inférieur.

Bonus	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+1	5	5	20	20	—
+2	10	11	40	40	—
+3	15	17	80	60	—
+4	20	23	120	80	—
+5	25	30	160	100	—

Actions supplémentaires

TYPE : EFFET

Tant que la capacité est active, le renforceur dispose du nombre indiqué d'actions de plus durant son tour, sans malus.

Ces actions suivent les règles ordinaires : on ne répète pas deux fois le même type d'action.

Actions	DR	VOL	UAA	MA	AEL
+1	5	5	20	20	—
+2	5	11	40	40	—
+3	10	17	60	60	—
+4	15	23	80	80	—
+5	20	30	100	120	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.7 Émission

L'émission projette l'aura loin du corps et la garde sous contrôle. Une aura séparée de son détenteur faiblit et se dissipe avec la distance ; l'émitteur la maintient entière et sous son contrôle à distance. Cette catégorie permet de frapper sans contact, de lancer des traits d'énergie et d'agir hors de portée de la main.

C'est la catégorie la plus directe pour porter le combat au loin. Plus l'aura voyage et persiste loin de l'émitteur, plus l'effort est grand. Un émitteur accompli couvre un champ de bataille entier.

L'émission de créature

L'émission de créature ne façonne pas de chose réelle : elle détache une part de l'aura du porteur et la maintient à distance sous la forme d'une créature vivante. Cette créature agit sur le champ de bataille séparément du porteur, mais elle n'est faite que d'aura : les non-utilisateurs ne la voient pas. C'est un socle à part entière.

Le porteur maintient la créature lui-même tant qu'elle reste à son contact ; dès qu'elle s'éloigne, un relais prend le maintien : Maintenir à Distance ou l'Éveil au Nen.

On la construit comme toute créature, en choisissant sa forme, sa taille, son niveau et son autonomie. Donner une silhouette à l'aura coûte peu en conception ; la projeter et la soutenir loin du corps se règle à part, par un relais de maintien.

Émission de créature

SOCLE : ÉMISSION DE CRÉATURE

La créature émise est un socle à part entière : une part de l'aura du porteur, détachée et maintenue à distance dans une forme vivante. On la définit par sa forme, sa taille, son niveau et son autonomie. Faite d'aura, elle est invisible pour les non-utilisateurs. Dès qu'elle s'éloigne du porteur, un relais la maintient.

La forme donne à la créature sa silhouette, calquée sur un modèle animal. La conception d'une forme coûte peu ; une forme complexe, ailée, tentaculaire ou amorphe, demande davantage d'aura pour tenir sa cohésion.

Forme	DE	LOG	UAA	MA	AEG
Bipède	0	5	20	10	—
Aquatique	0	5	20	10	—
Quadrupède	0	5	20	10	—
Serpentiforme	0	6	20	10	—
Vermiforme	0	6	20	10	—
Insectoïde	5	7	30	10	—
Arachnéen	5	7	30	10	—
Multipède	5	7	30	10	—
Ailé	5	8	40	20	—
Tentaculaire	10	9	50	20	—
Amorphe	5	8	60	30	—

La taille situe la créature sur l'échelle des grandeurs. Les tailles Petite et Moyenne ne coûtent rien en conception ; plus la créature s'en écarte, vers le petit comme vers le grand, plus elle coûte. Le coût en aura, lui, suit la masse : plus la créature est grande, plus il faut d'aura pour la projeter et la soutenir.

Taille	DE	LOG	UAA	MA	AEG
Infime	10	10	20	20	—
Minuscule	5	8	20	20	—
Très petite	5	7	30	20	—
Petite	0	6	40	30	—
Moyenne	0	5	60	40	—
Grande	5	8	100	60	—
Très grande	15	12	140	80	—
Gigantesque	30	18	200	120	—
Colossale	50	24	280	160	—
Titanesque	75	30	400	200	—

Le niveau fixe la puissance d'ensemble de la créature : elle agit avec les caractéristiques, les compétences et les points de vie d'un combattant de ce niveau. Il s'exprime par rapport au niveau du porteur, sans jamais le dépasser de plus de deux. La ligne « Émitteur −4 ou moins » vaut pour tous les niveaux inférieurs : descendre plus bas n'allège plus la conception. Le frein d'affinité est nul à ce palier, puis augmente de 10 points par niveau, jusqu'à −60 %.

Niveau	DE	LOG	UAA	MA	AEG
Émitteur −4 ou moins	5	5	20	20	—
Émitteur −3	10	8	30	20	−10%
Émitteur −2	20	11	40	30	−20%
Émitteur −1	35	15	60	40	−30%
Émitteur	55	19	90	60	−40%
Émitteur +1	80	24	130	90	−50%
Émitteur +2	110	30	180	120	−60%

> **Niveau de la créature :** exprimé par rapport à celui du porteur. La créature possède les caractéristiques, compétences et points de vie d'un personnage de ce niveau, sans jamais surpasser de plus de deux niveaux celui de son porteur.

L'autonomie dit si la créature doit être dirigée ou si elle agit d'elle-même.

Autonomie	DE	LOG	UAA	MA	AEG
Dépendante	0	—	0	0	—
Indépendante	30	15	80	40	—

> **Dépendante :** la créature n'agit que sur les instructions du porteur, qui la pilote.
>
> **Indépendante :** la créature agit d'elle-même, sans pilotage constant.

Les modules d'émission

Les modules qui suivent projettent l'aura au loin : ils portent une attaque, une parade ou un effet jusqu'à la distance retenue, ou les étendent à un rayon entier. On en retient un palier par module. Le guidage des traits émis viendra s'y ajouter.

Maintenir à Distance

TYPE : TOUS

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Maintenir à Distance relie le porteur à la capacité par un fil d'aura et la garde active à distance. C'est l'un des deux relais qui maintiennent une capacité dont la cible n'est pas le porteur lui-même ; l'autre est l'Éveil au Nen, dont l'entité s'entretient seule. Le module se greffe sur n'importe quelle capacité.

Le fil s'établit à l'emploi de la capacité. Le maintien coûte ensuite, à chaque round, le forfait du palier de portée retenu à la conception. Ce forfait se paie même quand la cible est au contact : le palier fixe la portée maximale, il ne suit pas la distance courante. Au-delà de la portée retenue, le fil rompt et la capacité se défait.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
Adjacente	0	—	0	0	—
10 m	10	5	40	20	—
30 m	15	9	80	40	—
50 m	15	11	100	60	—
100 m	20	13	120	80	—
300 m	25	17	160	120	—
1 km	35	21	220	160	—
3 km	40	25	280	200	—
10 km	45	30	360	240	—

> **Adjacente :** la cible se tient au contact du porteur ou à ses côtés ; ce maintien ne demande aucun relais et cette ligne ne coûte rien.
>
> **Portée :** la distance maximale à laquelle la capacité peut s'éloigner du porteur. Au-delà, le fil d'aura rompt et elle se défait.

Réserve de Nen

TYPE : TOUS

La Réserve de Nen donne à la capacité une réserve d'aura propre, que la capacité porte hors du corps du porteur. Cette réserve est séparée de celle du porteur et ne se prend pas sur elle ; son UAM est celle que le porteur retient à la conception. Le module se greffe sur n'importe quelle capacité.

La réserve démarre vide, à 0 d'UAD. Le porteur la remplit de son UAA, l'aura qu'il accumule, à raison de 1 pour 1 : chaque round, il peut y verser l'aura qu'il accumule, dans la limite de son UAR, sans dépenser d'action de plus. L'aura versée y demeure de round en round, jusqu'à l'UAM de la réserve, et la capacité y puise pour ses propres effets.

Réserve	DE	LOG	UAA	MA	AEL
Réserve (obligatoire)					
UAM de la réserve (VAR.)	0	—	VAR.	0	—

> **UAM de la réserve (VAR.) :** le porteur fixe l'UAM de la réserve, X, une réserve à part qui ne se prend pas sur la sienne ; elle démarre à 0 d'UAD, chaque point d'UAA versé y devient un point d'aura disponible qui demeure de round en round, sans jamais dépasser X, et la colonne UAA du tableau donne l'aura accumulée requise pour la remplir.

Don d'aura

TYPE : EFFET

Don d'aura transfère une part de l'aura du lanceur à un allié qu'il touche. L'allié la reçoit comme aura disponible, la garde comme sienne et en use à son gré ; sa réserve ne peut pas dépasser sa propre UAM, et le lanceur ne cède que ce que l'allié peut recevoir.

Le type de don se fixe à la conception : le don porte sur l'UAD du lanceur, l'aura qui lui reste en réserve, ou sur son UAA, l'aura qu'il accumule, versée dans l'allié au lieu d'une capacité. Ce que le lanceur cède, il le perd.

Le don est immédiat, sans maintien. Il s'applique au contact ; le module effet à distance lui permet de porter plus loin. C'est le pendant du Vol d'aura, qui prend l'aura d'autrui au lieu d'en donner.

Effet	DE	LOG	UAA	MA	AEL
Type de don					
Aura disponible	0	—	0	0	—
Aura accumulée	10	10	0	0	—
Quantité					
Jusqu'à 40 UA	5	10	10	0	—
Jusqu'à 80 UA	5	10	20	0	—
Jusqu'à 120 UA	5	11	30	0	—
Jusqu'à 160 UA	10	12	40	0	—
Jusqu'à 200 UA	10	13	50	0	—
Jusqu'à 240 UA	10	14	60	0	—
Jusqu'à 280 UA	15	15	70	0	—
Jusqu'à 320 UA	15	16	80	0	—
Jusqu'à 360 UA	20	18	100	0	—
Jusqu'à 400 UA	20	20	120	0	—

> **Type de don :** ce que le lanceur transfère. L'UAD est l'aura disponible de sa réserve, donnée durablement ; l'UAA est l'aura qu'il accumule, versée dans l'allié plutôt que dans une capacité.
>
> **Quantité :** la quantité d'aura transférée à l'allié, dans la limite de ce que le lanceur possède ; elle passe telle quelle, le lanceur la perd d'autant, et elle se lit sur les lignes « Jusqu'à X UA », non sur la colonne UAA, qui chiffre le coût d'activation.

Attaque à distance

TYPE : ATTAQUE

La capacité frappe à distance, non plus au contact : l'attaque porte jusqu'à la distance retenue, sans que l'aura perde de sa force en chemin.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	10	5	40	20	—
20 m	10	7	60	20	—
30 m	15	9	80	40	—
50 m	15	11	100	60	—
100 m	20	13	120	80	—
200 m	25	15	140	100	—
300 m	25	17	160	120	—
500 m	30	19	190	140	—
1 km	35	21	220	160	—
2 km	35	23	250	180	—
3 km	40	25	280	200	—
5 km	40	27	320	220	—
10 km	45	30	360	240	—

Parade à distance

TYPE : DÉFENSE

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

La capacité défend à distance, non plus au contact : l'émitteur intercepte un coup dirigé contre lui, ou couvre un allié éloigné, jusqu'à la distance retenue.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	10	5	40	20	—
20 m	10	7	60	20	—
30 m	15	9	80	40	—
50 m	15	11	100	60	—
100 m	20	13	120	80	—
200 m	25	15	140	100	—
300 m	25	17	160	120	—
500 m	30	19	190	140	—
1 km	35	21	220	160	—
2 km	35	23	250	180	—
3 km	40	25	280	200	—
5 km	40	27	320	220	—
10 km	45	30	360	240	—

Effet à distance

TYPE : EFFET

La capacité porte son effet à distance, non plus au contact : l'effet s'exerce jusqu'à la distance retenue.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	10	5	40	20	—
20 m	10	7	60	20	—
30 m	15	9	80	40	—
50 m	15	11	100	60	—
100 m	20	13	120	80	—
200 m	25	15	140	100	—
300 m	25	17	160	120	—
500 m	30	19	190	140	—
1 km	35	21	220	160	—
2 km	35	23	250	180	—
3 km	40	25	280	200	—
5 km	40	27	320	220	—
10 km	45	30	360	240	—

Attaque de zone

TYPE : ATTAQUE

L'attaque ne vise plus une cible unique mais un rayon entier : une même attaque s'applique à tout ce qui s'y tient.

Rayon	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	15	5	60	40	—
20 m	20	8	80	50	—
30 m	20	11	100	60	—
50 m	25	14	120	70	—
100 m	30	17	140	80	—
200 m	35	20	160	100	—
300 m	35	23	180	120	—
500 m	40	26	210	140	—
1 km	50	30	240	160	—

Parade de zone

TYPE : DÉFENSE

La défense couvre un rayon entier : une même parade protège tout ce qui se tient dans la zone retenue.

Rayon	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	10	5	60	40	—
20 m	15	8	70	50	—
30 m	15	11	80	60	—
50 m	20	14	100	70	—
100 m	25	17	120	80	—
200 m	25	20	140	100	—
300 m	30	23	160	120	—
500 m	30	26	180	140	—
1 km	35	30	210	160	—

Téléportation

TYPE : EFFET

La capacité téléporte l'émitteur jusqu'à la distance retenue, sans franchir l'espace : il disparaît d'un point et reparaît à l'autre.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	5	5	40	20	—
30 m	10	7	80	40	—
100 m	15	9	120	60	—
300 m	20	11	160	80	—
1 km	25	13	200	100	—
3 km	30	15	250	120	—
10 km	35	17	300	140	—
30 km	40	19	350	170	—
100 km	45	21	400	200	—
300 km	50	23	450	230	—
1 000 km	55	25	500	260	—
3 000 km	60	27	550	290	—
10 000 km	70	30	600	320	—

Attaque téléportée

TYPE : ATTAQUE

L'attaque ne parcourt pas l'espace : elle se téléporte jusqu'à la distance retenue et surgit au contact de la cible, sans trajet à intercepter. Ce mode de délivrance coûte plus cher qu'une attaque à distance de même portée.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	15	5	90	40	—
20 m	20	7	140	80	—
30 m	25	9	190	120	—
50 m	30	11	240	160	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
100 m	35	13	290	200	—
200 m	40	15	340	240	—
300 m	45	17	390	280	—
500 m	50	19	440	320	—
1 km	55	21	490	360	—
2 km	60	23	540	400	—
3 km	65	25	600	440	—
5 km	75	27	660	480	—
10 km	85	30	720	520	—

Effet téléporté

TYPE : EFFET

L'effet ne traverse pas l'espace : la capacité le téléporte jusqu'à la distance retenue et le déclenche sur place, sans trajet à intercepter. Ce mode de délivrance coûte plus cher qu'un effet à distance de même portée.

Portée	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	15	5	90	40	—
20 m	20	7	140	80	—
30 m	25	9	190	120	—
50 m	30	11	240	160	—
100 m	35	13	290	200	—
200 m	40	15	340	240	—
300 m	45	17	390	280	—
500 m	50	19	440	320	—
1 km	55	21	490	360	—
2 km	60	23	540	400	—
3 km	65	25	600	440	—
5 km	75	27	660	480	—
10 km	85	30	720	520	—

Portail

TYPE : EFFET

Le module ouvre un portail entre deux portes reliées. Chaque porte se pose au contact : l'émitteur se rend en chaque lieu et y ancre une porte en employant la capacité, et chaque pose coûte une action.

La distance retenue est l'écart maximal admis entre les deux portes, non une portée de pose. Une fois les deux portes en place et tant que la capacité tient, quiconque franchit l'une ressort par l'autre, dans les deux sens.

Le tableau donne le coût d'une porte ; un portail complet le paie donc deux fois.

Distance	DE	LOG	UAA	MA	AEL
10 m	5	5	40	20	—
30 m	10	7	80	40	—
100 m	15	9	120	60	—
300 m	20	11	160	80	—
1 km	25	13	200	100	—
3 km	30	15	250	120	—
10 km	35	17	300	140	—
30 km	40	19	350	170	—
100 km	45	21	400	200	—
300 km	50	23	450	230	—
1 000 km	55	25	500	260	—
3 000 km	60	27	550	290	—
10 000 km	70	30	600	320	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.8 Transmutation

La transmutation donne à l'aura la texture, le comportement ou l'effet d'une substance, sans rien créer de tangible. L'aura reste de l'aura, mais elle prend les propriétés de la substance imitée : elle colle, coupe, brûle, électrise ou rebondit.

C'est la plus inventive des six catégories : ses effets dépendent autant de l'imagination du transmuteur que de sa puissance.

La transmutation d'objet

La transmutation d'objet donne à l'aura la forme entière d'une chose. C'est un socle en soi, avec ses modules obligatoires ; comme toute transmutation, l'objet se tient à maintien tant que son porteur le soutient. L'objet transmuté reste de l'aura, que son porteur manie lui-même ; la conjuration d'objet crée au contraire une chose réelle et détachée, que chacun peut prendre.

On choisit d'abord sa nature : ce qu'est l'objet et l'usage auquel il se prête. Un objet fait pour blesser suit les règles de création d'armes, avec deux différences : son budget va de 20 à 400 points, au lieu des 100 points d'une arme ordinaire, et il ignore l'illégalité.

Transmutation d'objet

SOCLE : TRANSMUTATION D'OBJET

L'objet transmuté est un socle à part entière : l'aura du porteur façonnée en la forme entière d'une chose, qu'il manie lui-même et tient à maintien. On le définit par sa nature ; si c'est une arme, on lui fixe en plus un budget, dépensé selon les règles de création d'armes.

La nature fixe ce que l'aura devient et l'usage auquel elle se prête ; on la choisit dans la table ci-dessous. Une arme ne coûte rien par sa nature : son prix vient du budget, choisi plus bas.

Nature	DT	INS	UAA	MA	AEG
Accessoire	5	5	20	10	—
Outil	5	5	20	10	—
Armure	15	10	40	20	—
Arme	0	—	0	0	—

Accessoire : une forme d'aura portée sur soi, sans usage offensif ni défensif (parure, focus, prothèse).

Outil : une forme d'aura fonctionnelle tenue en main (corde, crochet, clé, torche).

Armure : l'aura prend la forme d'une protection portée, qui accorde la réduction de dégâts de l'armure imitée.

Arme : l'aura prend la forme entière d'une arme, bâtie selon les règles de création d'armes dans le budget choisi ci-dessous ; son prix vient entièrement de ce budget.

Le budget est le total de points que l'arme peut dépenser pour ses dégâts, ses portées et ses propriétés, de 20 à 400. Un budget de 100 points vaut une arme ordinaire ; au-delà, l'arme dépasse ce qu'un artisan peut forger. Un objet qui n'est pas une arme n'a aucun budget.

Budget	DT	INS	UAA	MA	AEG
Objet sans arme	0	—	0	0	—
20 points	5	5	20	10	—
40 points	10	6	30	10	—
60 points	15	7	40	20	—
80 points	20	8	50	30	—
100 points	25	9	60	40	—
120 points	30	10	80	50	—
140 points	35	11	100	60	—
160 points	40	12	120	70	—
180 points	45	13	140	80	—
200 points	50	14	160	90	—
220 points	55	15	180	100	—
240 points	60	16	200	110	—
260 points	65	17	220	120	—
280 points	70	18	240	130	—
300 points	75	20	260	140	—
320 points	80	22	280	150	—
340 points	85	24	310	160	—
360 points	90	26	340	170	—
380 points	100	28	370	180	—
400 points	110	30	400	200	—

Objet sans arme : l'objet n'est pas fait pour blesser ; il n'a aucun budget et sa nature seule fixe son prix.

Budget de l'arme : le nombre de points à répartir selon les règles de création d'armes,
l'illégalité mise à part. Les plafonds habituels s'appliquent toujours, dont le maximum de 200 dégâts affichés : au-delà de 100 points, le surplus se dépense en portée, en perforation et en propriétés.

Transmuter son propre corps

Le transmuteur peut aussi remodeler son propre corps, pièce par pièce. Ces modules se greffent sur un effet, prennent soi-même pour cible et se tiennent à maintien : le porteur reprend sa forme dès qu'il les relâche. Armer son aura d'une lame, d'un fouet ou d'un arc électrique n'en fait pas partie : cela se fait à la transmutation d'objet, en lui donnant la nature d'une arme.

Métamorphose

CATÉGORIE : TRANSMUTATION
TYPES : EFFET

La métamorphose remodèle le corps du porteur sur le plan d'un autre être, comme la conjuration de créature fixe la forme d'une créature. Elle ne donne que la silhouette et la façon de se mouvoir ; le reste, un membre de plus, une autre taille, des sens neufs ou une allure particulière, se pose par les autres modules de ce groupe.

La forme est l'inventaire de membres que le porteur adopte : combien de têtes, et quels membres parmi la patte ou la jambe, l'aile, la nageoire, le bras, le tentacule, la pince, la trompe et la queue. La table ci-dessous donne 22 plans, des vertébrés aux arthropodes jusqu'aux corps sans tête.

Le porteur garde ses caractéristiques et ses points de vie ; seules sa silhouette et sa base de locomotion changent.

Ce que la forme n'inclut pas se pose par d'autres modules : un membre de plus par un autre module du corps, une corne, un dard ou des défenses comme arme, une carapace ou une coquille comme armure.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Forme	DT	INS	UAA	MA	AEG
Bipède à bras	5	5	20	10	—
Bipède à bras et queue	5	5	20	10	—
Bipède à deux ailes	15	8	40	30	—
Quadrupède	10	6	30	20	—
Quadrupède à queue	10	6	30	20	—
Quadrupède à trompe	15	8	40	30	—
Vermiforme	15	8	20	20	—
Nageur à deux nageoires	15	8	40	30	—
Nageur à quatre nageoires	15	8	40	30	—
Hexapode	20	10	30	20	—
Hexapode à deux ailes	20	10	40	30	—
Hexapode à quatre ailes	20	10	40	30	—
Octopode	20	10	30	20	—
Octopode à pinces	20	10	40	20	—
Octopode à pinces et queue	20	10	40	20	—
Décapode à queue	20	10	30	20	—
Myriapode	20	10	30	20	—
Céphalopode à huit tentacules	25	12	50	30	—
Céphalopode à dix tentacules	25	12	50	30	—
Radiaire à tentacules	25	12	40	20	—
Radiaire à cinq bras	25	12	40	20	—
Informe	25	12	60	30	—

Bipède à bras : 1 tête, 2 pattes, 2 bras (humain, grand singe).

Bipède à bras et queue : 1 tête, 2 pattes, 2 bras, 1 queue (kangourou, théropode).

Bipède à deux ailes : 1 tête, 2 pattes, 2 ailes, 1 queue (oiseau, chauve-souris, ptérosaure).

Quadrupède : 1 tête, 4 pattes (grenouille, crapaud).

Quadrupède à queue : 1 tête, 4 pattes, 1 queue (mammifères, reptiles, dinosaures quadrupèdes).

Quadrupède à trompe : 1 tête, 4 pattes, 1 trompe, 1 queue (éléphant, tapir).

Vermiforme : 1 tête, aucun membre (ver, serpent, lamproie, escargot).

Nageur à deux nageoires : 1 tête, 2 nageoires, 1 queue (baleine, dauphin, lamantin).

Nageur à quatre nageoires : 1 tête, 4 nageoires, 1 queue (poisson, requin, raie, tortue marine, phoque, plésiosaure, ichtyosaure).

Hexapode : 1 tête, 6 pattes (fourmi, puce).

Hexapode à deux ailes : 1 tête, 6 pattes, 2 ailes (mouche, moustique, drosophile).

Hexapode à quatre ailes : 1 tête, 6 pattes, 4 ailes (papillon, coléoptère, libellule, abeille).

Octopode : 1 tête, 8 pattes (araignée, acarien, tardigrade).

Octopode à pinces : 1 tête, 8 pattes, 2 pinces (crabe).

Octopode à pinces et queue : 1 tête, 8 pattes, 2 pinces, 1 queue (scorpion, homard).

Décapode à queue : 1 tête, 10 pattes, 1 queue (crevette, krill, langoustine, limule).

Myriapode : 1 tête, Z 10 pattes (mille-pattes, scolopendre).

Céphalopode à huit tentacules : 1 tête, 8 tentacules (pieuvre).

Céphalopode à dix tentacules : 1 tête, 10 tentacules (calmar, seiche, sépiole).

Radiaire à tentacules : aucune tête, 8 tentacules en couronne radiale (méduse, anémone, hydre).

Radiaire à cinq bras : aucune tête, 5 bras (étoile de mer, ophiure).

Informe : aucune tête, aucun membre (éponge, amibe).

Les autres modules du corps, taille, membre, sens, apparence et déplacement, viendront s'ajouter ici.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.9 Manipulation

La manipulation soumet une créature ou un objet à la volonté du manipulateur : elle prend le contrôle de ce qu'elle touche ou marque, et lui impose des ordres. Selon les conditions que le manipulateur pose, l'emprise va de la simple suggestion au pilotage total.

C'est la plus indirecte des six catégories, et souvent la plus redoutée : un manipulateur accompli combat par l'intermédiaire d'autrui et retourne contre l'adversaire ses propres alliés, ou l'adversaire contre lui-même.

La manipulation de créature

La manipulation de créature ne crée rien : elle s'empare d'une créature qui existe déjà et soumet sa volonté à celle du manipulateur.

Prendre une cible sous emprise se résout par un jet opposé : la manipulation du manipulateur contre la résistance de la cible. Une fois prise, la cible obéit selon le degré de contrôle retenu, de la simple suggestion au pilotage total.

C'est un socle en soi. L'emprise part du manipulateur et se tient sur lui : cible Soi-même, à maintien direct. Pour l'exercer sur une créature, le manipulateur la relie à un raccord qui en déplace la cible.

On la bâtit en retenant le degré de contrôle qu'elle impose, la puissance de la cible qu'elle peut saisir et le nombre de cibles tenues à la fois. Viser une cible puissante attache un frein d'affinité : nul contre une cible sans défense, il s'alourdit à mesure que la puissance de la cible approche celle du manipulateur. Un serment restrictif, posé en condition, renforce l'emprise d'autant.

Manipulation de créature

SOCLE : MANIPULATION DE CRÉATURE

La manipulation de créature est un socle à part entière : le manipulateur s'empare d'une créature existante et la soumet à sa volonté. On la définit par le degré de contrôle qu'elle impose, la puissance de la cible qu'elle peut saisir et le nombre de cibles. La prise se résout par un jet opposé ; le socle en fixe les bornes, et un serment posé en condition la renforce.

Le degré de contrôle fixe jusqu'où va l'emprise, de la suggestion au pilotage total. Le pilotage total attache son propre frein d'affinité.

Contrôle	DM	ERU	UAA	MA	AEG
Suggestion	5	8	20	10	—
Un ordre	15	12	40	20	—
Pilotage total	40	18	80	40	−20%

> **Suggestion :** l'emprise donne une impulsion à la cible, qui agit dans ce sens mais peut résister ou se raviser.
>
> **Un ordre :** l'emprise impose une tâche précise, que la cible accomplit avant de recouvrer sa volonté.
>
> **Pilotage total :** le manipulateur contrôle entièrement le corps de la cible tant qu'il maintient l'emprise.

La puissance de la cible fixe la plus forte créature que l'emprise peut saisir, exprimée par rapport au manipulateur. Une cible loin en dessous du manipulateur n'attache aucun frein d'affinité ; le frein s'alourdit à chaque niveau à mesure que la puissance de la cible approche puis dépasse la sienne.

Puissance	DM	ERU	UAA	MA	AEG
Manipulateur −4 ou moins	5	5	20	10	—
Manipulateur −3	10	8	20	10	−10%
Manipulateur −2	20	11	30	20	−20%
Manipulateur −1	35	15	40	30	−30%
Manipulateur	55	19	60	40	−40%
Manipulateur +1	80	24	90	60	−50%
Manipulateur +2	110	30	130	90	−60%

> **Puissance de la cible :** le plafond de ce que le manipulateur peut tenter de soumettre, exprimé par rapport à lui ; une cible plus forte que ce plafond échappe entièrement à l'emprise. La prise d'une cible dans cette limite se résout par un jet opposé, sa manipulation contre la résistance de la cible.

Le nombre de cibles fixe combien de créatures l'emprise tient à la fois.

Cibles	DM	ERU	UAA	MA	AEG
1 cible	0	—	0	0	—
2 cibles	10	10	40	20	—
3 cibles	20	13	60	30	—
5 cibles	35	16	100	50	—
10 cibles	60	20	180	90	—
20 cibles	90	25	300	150	—
50 cibles	140	30	500	250	—

L'emprise de créature s'exerce au contact ou tout près : le manipulateur doit atteindre sa cible pour la saisir, et la garder à portée de main pour la commander.

La manipulation d'objet

La manipulation d'objet s'empare d'une chose matérielle qui existe déjà et la plie à la volonté du manipulateur : la lame qu'il tient frappe seule, la pierre qu'il touche se soulève, la porte sous sa main se verrouille.

Un objet inerte ne résiste pas et se prend sans jet ; un objet animé ou porteur d'aura se prend par un jet opposé.

C'est un socle en soi. L'emprise part du manipulateur et se tient sur lui : cible Soi-même, à maintien direct. Pour l'exercer sur un objet, le manipulateur la relie à un raccord qui en déplace la cible.

On la bâtit en retenant la taille du plus gros objet qu'elle peut saisir. Sans télékinésie, l'objet saisi se meut au contact, dans la main du manipulateur ; la télékinésie, un module de cette catégorie, lui prête un Mouvement propre. Un serment restrictif, posé en condition, renforce l'emprise d'autant.

Manipulation d'objet

SOCLE : MANIPULATION D'OBJET

La manipulation d'objet est un socle à part entière : le manipulateur s'empare d'un objet réel et le plie à sa volonté. On la définit par la taille maximale de l'objet qu'il peut saisir.

La taille fixe le plus gros objet que l'emprise peut mouvoir, sur l'échelle des grandeurs.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Taille	DM	ERU	UAA	MA	AEG
Portative	5	5	20	10	—
Petite	5	6	20	10	—
Moyenne	10	8	40	20	—
Grande	20	11	60	30	—
Très grande	30	14	90	40	—
Gigantesque	50	18	130	60	—
Colossale	75	23	190	90	—
Titanesque	100	30	260	130	—

Taille maximale : le plus gros objet que l'emprise peut saisir ; elle meut tout objet plus petit, et un objet plus gros lui échappe.

L'emprise d'objet s'exerce au contact : le manipulateur doit saisir l'objet pour s'en emparer, et le garder à portée de main pour le mouvoir. Pour mouvoir et diriger un objet à distance, on y joint la télékinésie, un module de cette même catégorie.

Les modules de manipulation

Annulation de Nen

TYPE : TOUS

Le manipulateur éteint l'aura de la cible et la tient en Zetsu : tant que l'emprise dure, la cible ne peut utiliser ni son aura ni aucun Hatsu.

La prise se résout par un jet opposé. Une fois prise, la cible reste sans Nen tant que l'emprise dure ; l'emprise s'entretient comme tout maintien.

Effet	DM	ERU	UAA	MA	AEL
Zetsu forcé	60	18	120	60	—

Vol d'aura

TYPE : ATTAQUE

Quand l'attaque de la capacité aboutit, le lanceur draine une part de l'aura de l'adversaire touché. Cette aura s'ajoute à son aura disponible, sans jamais porter sa réserve au-delà de son UAM ; l'excédent reste à la cible.

La capacité est bâtie pour l'un des deux types de vol, retenu à sa conception : elle entame l'UAD de la cible, ou l'UAA que la cible accumule pour ses capacités.

Le lanceur emploie cette aura à son gré tant que l'emprise dure ; le mainteneur en paie la MA à chaque round. Une fois l'aura prise, la cible ne peut plus résister : seule l'attaque initiale pouvait être esquivée ou parée.

L'emprise tient comme tout maintien, au contact de la cible ou par un relais, et se défait si le lien se rompt.

Quand l'emprise se relâche, le lanceur rend à la cible l'aura dérobée qu'il n'a pas dépensée : la cible la retrouve comme aura disponible, ou elle se dissipe si la cible n'est plus là. La cible perd l'aura que le lanceur a dépensée.

Effet	DM	ERU	UAA	MA	AEL
Type de vol					
Aura disponible	0	—	0	0	–20%
Aura accumulée	20	15	40	40	–40%
Quantité					
Jusqu'à 40 UA	5	10	10	10	—
Jusqu'à 80 UA	5	10	20	10	—
Jusqu'à 120 UA	5	11	30	20	—
Jusqu'à 160 UA	10	12	40	30	—
Jusqu'à 200 UA	10	13	50	40	—
Jusqu'à 240 UA	10	14	60	50	—
Jusqu'à 280 UA	15	15	70	60	—
Jusqu'à 320 UA	15	16	80	70	—
Jusqu'à 360 UA	20	18	100	70	—
Jusqu'à 400 UA	20	20	120	80	—

Aura disponible : le lanceur détourne vers lui une part de l'aura disponible de la cible, qui s'ajoute à la sienne tant que l'emprise tient. Dès qu'il lâche, cette aura revient à la cible.

Aura accumulée : le lanceur détourne l'aura que la cible a accumulée pour déclencher une capacité, avant qu'elle ne l'emploie, et la retient dans sa réserve tant que l'emprise dure. Dès qu'il lâche, cette aura revient à la cible.

Quantité : la quantité d'aura détournée, dans la limite de ce que la cible possède ; elle se lit sur les lignes « Jusqu'à X UA », non sur la colonne UAA, qui donne le coût d'activation.

Destruction d'aura

TYPE : ATTAQUE

Quand l'attaque de la capacité aboutit, le lanceur détruit une part de l'UAD ou de l'UAA de l'adversaire touché, selon la variante fixée à sa conception. Il ne vole rien : l'aura détruite se dissipe et personne ne la récupère.

La Destruction d'Aura est moins exigeante que le Vol d'aura : le lanceur n'a pas à retenir l'aura détruite, mais n'en tire aucun profit.

Effet	DM	ERU	UAA	MA	AEL
Type de destruction					
Aura disponible	0	—	0	0	–10%
Aura accumulée	15	13	30	0	–30%
Quantité					
Jusqu'à 40 UA	5	10	10	0	—
Jusqu'à 80 UA	5	10	15	0	—
Jusqu'à 120 UA	5	11	25	0	—
Jusqu'à 160 UA	10	12	30	0	—
Jusqu'à 200 UA	10	13	40	0	—
Jusqu'à 240 UA	10	14	45	0	—
Jusqu'à 280 UA	15	15	55	0	—
Jusqu'à 320 UA	15	16	60	0	—
Jusqu'à 360 UA	20	18	75	0	—
Jusqu'à 400 UA	20	20	90	0	—

Type de destruction : ce que le lanceur détruit chez la cible. L'UAD est son aura disponible, réduite d'autant jusqu'à ce que la cible la regagne ; l'UAA est

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

> l'aura que la cible a accumulée pour déclencher une capacité, détruite avant qu'elle ne l'emploie.
>
> **Quantité :** la quantité d'aura détruite, dans la limite de ce que la cible possède ; elle se lit sur les lignes « Jusqu'à X UA », non sur la colonne UAA, qui donne le coût d'activation.

Télékinésie

TYPE : OBJET

Le manipulateur meut l'objet dans l'espace : il le soulève, le lance, le fait voler et le dirige à distance. Il faut d'abord s'être emparé de l'objet, par une manipulation d'objet ou en le conjurant soi-même.

On règle deux valeurs : la portée jusqu'où le manipulateur emmène l'objet, et le Mouvement qu'il lui prête.

La portée fixe jusqu'où le manipulateur emmène et dirige l'objet.

Portée	DM	ERU	UAA	MA	AEL
10 m	0	—	0	0	—
20 m	0	5	10	10	—
30 m	5	6	10	10	—
50 m	5	7	20	10	—
100 m	5	8	20	20	—
200 m	10	10	30	20	—
300 m	10	12	30	20	—
500 m	10	14	40	20	—
1 km	15	16	40	30	—
2 km	15	18	50	30	—
3 km	20	21	60	30	—
5 km	20	25	60	40	—
10 km	25	30	70	40	—

Le Mouvement est la valeur de Mouvement que le manipulateur prête à l'objet.

Mouvement	DM	ERU	UAA	MA	AEL
1	5	5	10	10	—
2	5	6	15	10	—
3	5	7	20	10	—
4	10	8	25	10	—
5	10	9	30	15	—
6	10	10	35	15	—
7	15	11	40	20	—
8	15	12	45	20	—
9	15	13	50	25	—
10	20	14	60	30	—
11	20	15	70	35	—
12	20	16	80	40	—
13	25	17	90	45	—
14	25	18	100	50	—
15	25	19	110	55	—
16	30	20	120	60	—
17	30	21	135	65	—
18	30	22	150	70	—
19	35	23	165	75	—
20	35	24	180	80	—
21	35	25	195	90	—
22	40	26	210	100	—
23	40	26	225	110	—
24	45	27	240	120	—
25	45	27	255	130	—
26	50	28	270	140	—
27	50	28	285	150	—
28	55	29	300	160	—
29	55	29	315	170	—
30	60	30	330	180	—

> **Portée :** la distance maximale à laquelle le manipulateur emmène et dirige l'objet. Au-delà, l'objet lui échappe et retombe, jusqu'à ce qu'il revienne dans cette portée.
>
> **Mouvement :** la valeur de Mouvement que le manipulateur prête à l'objet : l'objet se déplace comme une créature de ce Mouvement, ses distances lues sur la table du mouvement.

D'autres modules viendront enrichir ce chapitre.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.10 Conjuration

La conjuration donne à l'aura une existence matérielle : elle crée des choses réelles et indépendantes, que chacun peut voir et toucher. Ce que l'esprit conçoit avec assez de précision, l'aura le fait exister.

C'est la plus littérale des six catégories, et souvent la plus polyvalente : un conjurateur accompli porte avec lui tout un arsenal.

La conjuration de créature

La conjuration de créature ne modifie pas le conjurateur, comme le font une attaque, une défense ou un effet : elle fait exister une créature vivante, distincte de lui, qui agit sur le champ de bataille. C'est un socle en soi, avec ses propres modules obligatoires.

La créature, détachée du conjurateur, demande un maintien : le conjurateur la maintient tant qu'il la garde au contact, et par un relais dès qu'elle s'éloigne, par Maintenir à Distance ou par l'Éveil au Nen, qui lui permet de s'entretenir seule.

On la bâtit en retenant d'abord les quatre traits qui la définissent : sa forme, sa taille, son niveau et son autonomie. On y ajoute ensuite des modules, comme à n'importe quelle capacité. Une créature peut aussi être éveillée au Nen, si son maître lui cède une part de sa propre aura.

Plus une créature s'écarte de ce qu'on connaît, plus elle coûte à concevoir : la taille moyenne, la plus familière, coûte le moins en conception, et les tailles infime et titanesque coûtent bien plus. L'aura, en revanche, suit la masse : plus la créature est grande, plus elle coûte à animer et à maintenir.

Conjuration de créature

SOCLE : CONJURATION DE CRÉATURE

La créature conjurée est un socle à part entière, vivante et détachée. On la définit par quatre traits obligatoires, retenus ensemble : sa forme, sa taille, son niveau et son autonomie, puis on lui ajoute des modules comme à toute capacité. Plus elle s'écarte de ce qu'on connaît, plus elle coûte à concevoir ; l'aura, elle, suit sa masse. Son entrée en jeu et son initiative suivent le déroulement du combat.

La forme donne à la créature sa silhouette, calquée sur un modèle animal ; elle fixe son allure et sa façon de se mouvoir. La plus familière, le bipède, se conçoit pour presque rien ; plus une forme s'écarte de ce que l'esprit connaît, comme l'insectoïde, le tentaculaire ou l'amorphe, plus elle coûte à concevoir. L'aura, en revanche, suit la richesse du corps : une forme ailée, tentaculaire ou amorphe coûte davantage à animer et à maintenir.

Forme	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Bipède	5	5	30	20	—
Aquatique	10	6	30	20	—
Quadrupède	10	6	30	20	—
Serpentiforme	15	8	20	20	—
Vermiforme	15	8	20	20	—
Ailé	15	8	40	30	—
Insectoïde	20	10	30	20	—
Arachnéen	20	10	30	20	—
Multipède	20	10	30	20	—
Tentaculaire	25	12	50	30	—
Amorphe	25	12	60	30	—

La taille situe la créature sur l'échelle des grandeurs. La taille moyenne, la plus familière, coûte le moins à concevoir ; s'en écarter coûte davantage, vers le petit comme vers le grand. L'aura, elle, suit la masse : plus la créature est grande, plus elle coûte.

Taille	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Infime	20	10	20	20	—
Minuscule	15	8	20	20	—
Très petite	10	7	30	20	—
Petite	10	6	40	30	—
Moyenne	5	5	60	40	—
Grande	10	8	100	60	—
Très grande	20	12	140	80	—
Gigantesque	40	18	200	120	—
Colossale	65	24	280	160	—
Titanesque	100	30	400	200	—

Le niveau fixe la puissance d'ensemble de la créature : elle agit avec les caractéristiques, les compétences et les points de vie d'un combattant de ce niveau. Le niveau s'exprime par rapport à celui du conjurateur et ne le dépasse jamais de plus de deux ; au-delà de quatre niveaux d'écart, la conception ne se simplifie plus. Un frein d'affinité s'applique quand la créature approche la puissance du conjurateur : nul tant qu'elle reste loin en dessous, il s'alourdit de 10 points par niveau, jusqu'à −60 % à Conjurateur +2.

Niveau	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Conjurateur −4 ou moins	5	5	20	20	—
Conjurateur −3	10	8	30	20	−10%
Conjurateur −2	20	11	40	30	−20%
Conjurateur −1	35	15	60	40	−30%
Conjurateur	55	19	90	60	−40%
Conjurateur +1	80	24	130	90	−50%
Conjurateur +2	110	30	180	120	−60%

> **Niveau de la créature :** la créature possède les caractéristiques, les compétences et les points de vie d'un personnage de ce niveau, exprimé par rapport à celui du conjurateur et sans jamais le dépasser de plus de deux niveaux.

L'autonomie dit si la créature doit être dirigée ou si elle agit d'elle-même.

Autonomie	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Dépendante	0	—	0	0	—
Indépendante	30	15	80	40	—

> **Dépendante :** la créature n'agit que sur les instructions du conjurateur, qui la pilote.
>
> **Indépendante :** la créature agit d'elle-même, sans pilotage constant.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

La conjuration d'objet

La conjuration d'objet ne prête pas une propriété à l'aura : elle fait exister une chose matérielle et inerte, réelle et détachée, que chacun peut voir, toucher et manier. C'est un socle en soi, avec ses modules obligatoires.

La transmutation d'arme donne à l'aura du conjurateur la forme d'une arme qu'il porte lui-même et maintient sur lui ; l'objet conjuré, lui, est une chose à part, qui existe hors de lui. Il ne se maintient que par l'Éveil au Nen.

On le bâtit en retenant deux traits : sa nature, ce qu'il est et l'usage auquel il se prête, et sa taille. Un objet fait pour blesser suit les règles de création d'armes ; les autres n'ont pas d'autre limite que celle de leur genre.

Conjuration d'objet

SOCLE : CONJURATION D'OBJET

L'objet conjuré est un socle à part entière, une chose matérielle et inerte. On le définit par deux traits obligatoires, retenus ensemble : sa nature et sa taille, puis on lui ajoute ses modules comme à toute capacité. Un objet fait pour blesser se bâtit selon les règles de création d'armes ; les autres n'ont pas d'autre limite que celle de leur genre.

La nature fixe ce qu'est l'objet et l'usage auquel il se prête. Les objets simples se conçoivent pour presque rien ; ceux dont la mécanique est riche, arme, armure ou véhicule, coûtent davantage.

Nature	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Accessoire	5	5	20	10	—
Outil	5	5	20	10	—
Meuble	5	5	20	10	—
Arme	15	10	40	20	—
Armure	15	10	40	20	—
Véhicule	25	13	60	30	—

Accessoire : ce qui se porte sur soi sans être ni arme ni armure (vêtement, bijou, gant, lunettes).

Outil : un objet fonctionnel tenu en main (corde, crochet, clé, lampe).

Meuble : un objet trop grand pour être porté, mais que l'on peut déplacer (coffre, table, statue, machine).

Arme : un objet fait pour blesser, bâti selon les règles de création d'armes ; une arme réelle et détachée, qu'un autre peut prendre en main. Une arme d'aura sans équivalent dans le monde relève de la transmutation d'arme.

Armure : un objet porté pour encaisser les coups, qui accorde une réduction de dégâts.

Véhicule : un objet conçu pour transporter son utilisateur, et parfois des passagers ou une cargaison (du skateboard au navire).

La taille situe l'objet sur l'échelle des grandeurs. Un objet tenu en main ne coûte rien de plus ; plus il grandit, plus il coûte, en conception comme en aura.

Taille	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Portative	0	—	0	0	—
Petite	5	5	20	10	—
Moyenne	10	7	40	20	—
Grande	20	10	60	30	—
Très grande	30	13	90	40	—
Gigantesque	50	17	130	60	—
Colossale	75	22	190	90	—
Titanesque	100	30	260	130	—

Portative : un objet tenu en main ou porté sur soi (une arme, un outil, un bijou).

Petite : un objet qu'on déplace d'une seule main (un tabouret, une trottinette).

Moyenne : un objet qui se porte à deux, ou un engin individuel (une table, une moto).

Grande : un habitacle pour quelques passagers, ou un meuble encombrant (une voiture, une armoire).

Très grande : un gros véhicule de transport, ou une pièce monumentale (un camion, un orgue).

Gigantesque : une machine longue de plusieurs sections (une locomotive).

Colossale : un véritable bâtiment mobile (un navire).

Titanesque : une structure démesurée (un paquebot, un porte-avions).

Les modules de conjuration

Ces modules optionnels s'ajoutent à une conjuration, chacun selon son type. Deux sont des contenants, de type effet : le Catalogue, un répertoire de capacités prêtes à l'emploi, et le Stockage, un espace où ranger objets ou matière. L'Éveil au Nen cède à une créature ou à un objet une part de la réserve du conjurateur, qui devient la réserve propre de l'entité, pour ses capacités et, au choix, son propre maintien ; il ouvre aussi à une créature l'usage du Nen. La Conscience, réservée à l'objet, en fait une créature.

Catalogue

TYPES : EFFET, OBJET

Le Catalogue renferme un répertoire d'autres capacités du conjurateur, prêtes à l'emploi : le conjurateur en tire l'une ou l'autre au moment voulu. C'est l'un des modules les plus puissants, et l'un des plus coûteux.

On définit combien de capacités il garde, combien peuvent exister à la fois, ce qu'il a le droit de cataloguer, et leur qualité commune. Comme partout, on ne retient qu'une ligne par catégorie, sauf celles marquées *cumulable*.

Son effet est descriptif, un nombre de capacités : l'affinité n'en multiplie pas la valeur. Le malus d'affinité du module, –60 %, s'ajoute à l'affinité globale de chaque capacité cataloguée. Le Catalogue ne s'emboîte pas : une capacité cataloguée ne renferme pas de Catalogue.

Capacité : combien de capacités le Catalogue garde, et combien peuvent exister en même temps.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Capacités cataloguées					
1	30	10	20	20	—
2	60	12	30	30	—
3	100	14	40	40	—

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEG
4	150	16	50	50	—
5	210	18	60	60	—
6	280	20	70	70	—
7	360	22	90	80	—
8	450	24	110	90	—
9	550	27	130	100	—
10	660	30	160	120	—
Extraction simultanée					
1	0	5	0	0	−60%
2	60	11	40	20	−60%
3	130	17	80	40	−60%
4	210	23	120	60	−60%
5	300	30	160	80	−60%

Capacités cataloguées : nombre de capacités différentes que le Catalogue renferme, de 1 à 10.

Extraction simultanée : nombre de ces capacités qui peuvent exister en même temps, de 1 à 5 ; les autres restent rangées.

Contenu et qualité : ce que le Catalogue a le droit de renfermer, et la puissance commune de ses capacités.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Contenu (cumulable)					
Capacités d'attaque	5	10	20	0	—
Capacités de défense	5	10	20	0	—
Capacités d'effet	5	10	20	0	—
Qualité	VAR.	0	0	0	—

Contenu (cumulable) : les types de capacités que le Catalogue peut renfermer ; on cumule les lignes pour en autoriser plusieurs.

Qualité (VAR.) : le conjurateur investit librement un nombre de points de conception, X. Chaque capacité du Catalogue se bâtit avec un budget de X (base et modules compris) ; toutes partagent cette qualité. X ne se paie qu'une fois, quel que soit le nombre de capacités cataloguées. Le coût en aura est variable lui aussi : tirer une capacité coûte l'UAA de ses propres modules.

Stockage par objets

TYPE : EFFET

La capacité renferme un nombre fixe d'objets dans un espace interne, chacun ne dépassant pas une taille maximale ; y ranger ou en sortir un élément coûte une action.

On choisit d'abord ce qu'elle accueille et ses propriétés, puis sa quantité et la taille de ses éléments. Dans une grille, on ne retient qu'une ligne, sauf celles marquées *cumulable* ; les coûts de toutes les lignes retenues s'additionnent.

Son effet est descriptif, une contenance : l'affinité ne la multiplie pas et le module n'impose aucun malus d'affinité.

Contenu et propriétés : ce que le contenant accueille et ses options.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEL
Contenu (cumulable)					
Objets	5	5	20	20	—
Créatures	25	13	60	40	—
Propriétés (cumulable)					
Lumière	5	5	20	20	—
Eau	5	5	20	20	—
Nourriture	5	5	20	20	—
Air	15	9	40	20	—
Vivable	25	15	60	40	—
Temps arrêté	30	20	60	40	—

Objets : le contenant accueille objets et matière inerte.

Créatures : il peut renfermer des êtres vivants, qui y suffoquent faute d'air, à moins que l'intérieur ne dispose d'Air, ne soit Vivable, ou que le Temps y soit arrêté.

Air, Eau, Nourriture, Lumière : chaque ligne retenue fournit à l'intérieur, en continu, ce qu'elle nomme : un air respirable, une eau potable, de quoi se nourrir ou de la lumière.

Vivable : regroupe l'Air, l'Eau, la Nourriture et la Lumière pour moins cher que séparément ; l'intérieur est pleinement habitable.

Temps arrêté : le temps est arrêté à l'intérieur ; ni objet ni créature stockés n'y vieillissent.

Quantité et taille : combien d'éléments le contenant renferme, et la taille maximale de chacun.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEL
Quantité					
1 objet	5	5	20	20	—
2 objets	5	7	20	20	—
3 objets	10	10	40	20	—
5 objets	15	13	60	40	—
10 objets	20	16	80	40	—
20 objets	30	19	100	60	—
30 objets	40	22	130	60	—
50 objets	50	26	160	80	—
100 objets	70	30	220	100	—
Taille maximale par objet					
Minuscule	5	5	20	20	—
Très petite	10	8	40	20	—
Petite	15	11	60	40	—
Moyenne	20	14	80	40	—
Grande	30	17	120	60	—
Très grande	45	20	160	80	—
Gigantesque	60	23	220	100	—
Colossale	80	26	300	120	—
Titanesque	105	30	400	160	—

Stockage par espace

TYPE : EFFET

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

La capacité renferme dans un espace interne tout ce qui tient dans un volume fixe, jusqu'à une charge maximale ; y ranger ou en sortir un élément coûte une action.

On choisit d'abord ce qu'elle accueille et ses propriétés, puis son volume et la charge qu'il supporte. Dans une grille, on ne retient qu'une ligne, sauf celles marquées *cumulable* ; les coûts de toutes les lignes retenues s'additionnent.

Son effet est descriptif, une contenance : l'affinité ne la multiplie pas et le module n'impose aucun malus d'affinité.

Contenu et propriétés : ce que le contenant accueille et ses options.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEL
Contenu (cumulable)					
Objets	5	5	20	20	—
Créatures	25	13	60	40	—
Propriétés (cumulable)					
Lumière	5	5	20	20	—
Eau	5	5	20	20	—
Nourriture	5	5	20	20	—
Air	15	9	40	20	—
Vivable	25	15	60	40	—
Temps arrêté	30	20	60	40	—

Objets : le contenant accueille objets et matière inerte.

Créatures : il peut renfermer des êtres vivants, qui y suffoquent faute d'air, à moins que l'intérieur ne dispose d'Air, ne soit Vivable, ou que le Temps y soit arrêté.

Air, Eau, Nourriture, Lumière : chaque ligne retenue fournit à l'intérieur, en continu, ce qu'elle nomme : un air respirable, une eau potable, de quoi se nourrir ou de la lumière.

Vivable : regroupe l'Air, l'Eau, la Nourriture et la Lumière pour moins cher que séparément ; l'intérieur est pleinement habitable.

Temps arrêté : le temps est arrêté à l'intérieur ; ni objet ni créature stockés n'y vieillissent.

Volume et charge : l'espace intérieur, et la masse qu'il supporte.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEL
Volume					
Cube de 1 m d'arête	5	5	20	20	—
Cube de 3 m d'arête	15	9	40	20	—
Cube de 10 m d'arête	30	13	80	40	—
Cube de 30 m d'arête	50	17	120	60	—
Cube de 100 m d'arête	75	21	180	80	—
Cube de 300 m d'arête	105	25	260	120	—
Cube de 1 km d'arête	140	30	360	160	—
Charge maximale					
100 kg	5	5	20	20	—
1 t	15	7	40	20	—
10 t	25	9	80	40	—
100 t	40	11	120	60	—
1 000 t	55	13	180	80	—
10 000 t	75	15	250	120	—
100 000 t	95	18	330	160	—
1 000 000 t	120	21	420	200	—
10 000 000 t	150	24	520	260	—
100 000 000 t	180	27	630	320	—
1 000 000 000 t	210	30	750	380	—

Éveil au Nen

TYPES : CRÉATURE, OBJET

L'Éveil au Nen cède une part de la réserve du porteur à la créature ou à l'objet : cette part devient la réserve propre de l'entité. Une créature ainsi éveillée peut, elle aussi, manier le Nen et dépenser cette aura sur ses propres capacités ; un objet ne s'éveille que pour durer.

On retient ensuite qui l'entretient. Par défaut, le porteur garde le maintien : il tient la capacité comme n'importe laquelle des siennes et en paie la MA chaque round. Il peut aussi confier le maintien à l'entité, qui s'entretient alors seule sur l'aura reçue et ne coûte plus rien au maître. Ce second choix fait de l'Éveil l'un des deux relais qui gardent active une capacité dont la cible n'est pas soi, l'autre étant Maintenir à Distance.

Tant que l'aura est cédée, l'UAM du porteur en est réduite d'autant.

Réserve : la part d'aura confiée à l'entité et, pour une créature, l'éveil qui lui ouvre le Nen. On retient d'abord la ligne obligatoire UAM cédée ; un objet s'en tient là ; une créature ajoute la ligne « La créature manie le Nen » dès qu'elle doit user de l'aura, pour ses capacités comme pour son propre entretien.

Effet	DC	IMA	UA	MA	AEL
Réserve (cumulable)					
UAM cédée (VAR.)	0	—	VAR.	0	—
La créature manie le Nen	20	10	0	0	—

UAM cédée (VAR.) : le porteur confie à l'entité un nombre d'UAM de son choix, X, pris sur sa propre réserve par multiples de 20, de 20 au moins et sans excéder son UAM. Tant que l'entité subsiste, l'UAM du porteur est abaissée de X et l'entité dispose d'une UAM de X, qu'elle dépense pour ses capacités et, si elle s'entretient seule, pour son propre maintien. À la disparition de l'entité, la réserve cédée revient au maître ; une aura qu'une capacité de l'entité a dérobée à un tiers ne revient pas au maître : elle revient à sa propre cible, selon la règle du Vol d'aura. C'est la seule dépense d'aura du module : rien ne se paie round après round. Cette colonne mesure l'UAM cédée, non l'UAA d'activation des autres modules ; ses tableaux la notent donc UA et non UAA.

La créature manie le Nen : ouvre à la créature l'usage de l'aura ; sans cette ligne, une créature conjurée ne connaît pas le Nen. Un objet n'en a pas besoin : il ne s'éveille que pour durer. La réserve cédée, à créature comme à objet, démarre pleine, à X d'UAD ; l'entité la dépense au rythme de son UAR, pas en une seule fois.

Maintien : qui, du porteur ou de l'entité, garde la capacité active. Le porteur en est chargé par défaut ; confier le maintien à l'entité se paie en conception.

Effet	DC	IMA	UA	MA	AEL
Maintien (obligatoire)					
Le conjurateur en garde le maintien (défaut)	0	—	0	0	—
L'entité s'entretient seule	20	10	0	0	—

Le conjurateur en garde le maintien : le porteur reste le mainteneur : il tient l'entité de sa propre réserve, au contact tant qu'il la garde près de lui, ou par Maintenir à Distance dès qu'elle s'éloigne, comme toute cible qui n'est pas soi. C'est l'option par défaut ; la MA du socle, elle, se paie chaque round, à la charge de ce mainteneur.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

> **L'entité s'entretient seule :** l'entité paie elle-même son maintien chaque round sur l'aura cédée et ne coûte plus rien au porteur ; elle en devient le mainteneur, ainsi que le lanceur et le mainteneur par défaut des capacités qu'on lui embarque. Pour une créature, cela suppose qu'elle manie le Nen ; un objet n'en a pas besoin, puisqu'il ne fait que durer. Cet entretien est distinct de l'autonomie du socle : l'un dit qui paie le maintien, l'autre qui décide des actes. Si la réserve cédée s'épuise, l'entité ne peut plus rien entretenir : ce qu'elle soutenait cesse, comme tout maintien qui n'est plus payé, jusqu'à ce que la récupération regarnisse la réserve.

Déploiement et récupération : pour une créature qui manie le Nen, la vitesse à laquelle elle projette son aura et celle à laquelle elle la reconstitue. La base vaut 5, comme pour tout utilisateur ; ces lignes en fixent les multiplicateurs, payés directement en DI, sans la conversion par l'affinité qu'exigent les autres coûts de conception. Un objet n'a pas besoin de ces lignes.

Effet	DC	IMA	UA	MA	AEL
Déploiement (cumulable)					
Multiplicateur d'UAR (VAR.)	VAR.	0	0	0	—
Multiplicateur de RUA (VAR.)	VAR.	0	0	0	—

> **Multiplicateur d'UAR (VAR.) :** chaque point se paie 20 DI et se prend librement, sans plafond ; l'UAR de la créature vaut 5 × (multiplicateur + 1). Chaque point accroît aussi d'un point son multiplicateur de récupération.
>
> **Multiplicateur de RUA (VAR.) :** chaque point se paie 10 DI et se prend librement ; la RUA de la créature vaut 5 × (multiplicateur + 1), et l'aura cédée se reconstitue à ce rythme.

Conscience

TYPE : CONJURATION D'OBJET

La Conscience donne une volonté à l'objet conjuré : il cesse d'être une chose inerte et devient une créature, qui agit d'elle-même et obéit à son maître.

L'objet conscient est à la fois objet et créature : les modules d'objet comme les modules de créature peuvent s'y ajouter. Il suit toutes les règles des créatures : il agit à son tour, se déplace par ses propres moyens et possède les caractéristiques, les compétences et les points de vie d'un personnage de son niveau, dans les limites de son corps d'objet. Sa forme est l'Objet conscient, définie pour lui : sans membres, sans respiration ni alimentation.

On retient son niveau, exprimé par rapport au conjurateur comme pour une créature conjurée, puis le canal par lequel il reçoit ses ordres.

Effet	DC	IMA	UAA	MA	AEG
Niveau (obligatoire)					
Conjurateur −4 ou moins	5	5	20	20	—
Conjurateur −3	10	8	30	20	−10%
Conjurateur −2	20	11	40	30	−20%
Conjurateur −1	35	15	60	40	−30%
Conjurateur	55	19	90	60	−40%
Conjurateur +1	80	24	130	90	−50%
Conjurateur +2	110	30	180	120	−60%
Contrôle (obligatoire)					
Vocal	0	—	0	0	—
Mental	15	12	20	10	—

> **Niveau :** l'objet conscient possède les caractéristiques, les compétences et les points de vie d'un personnage de ce niveau, exprimé par rapport à celui du conjurateur et sans jamais le dépasser de plus de deux niveaux.
>
> **Vocal :** l'objet obéit aux ordres que le maître énonce à voix haute, aussi loin qu'il se fait entendre.
>
> **Mental :** l'objet obéit à la pensée du maître.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.7.11 Spécialisation

La spécialisation réunit ce qui n'entre dans aucune des cinq autres écoles : les pouvoirs uniques et les effets qu'aucune autre catégorie ne produit. On n'y accède pas par le seul travail.

C'est la plus rare des six catégories. Le don d'un Spécialiste n'appartient qu'à lui.

Ses modules propres viendront enrichir ce chapitre.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

1.8 Annexes

1.8.1 Conversion Magicien D&D

La magie du mage noir se joue avec la classe Magicien du Manuel des joueurs 2024 de Donjons et Dragons. La classe se lit dans son livre d'origine ; cette annexe convertit ses règles vers celles du livre.

La classe

On ne garde du magicien que sa magie : les emplacements de sorts, les sorts préparés, le grimoire, les tours de magie, les rituels et la Restauration arcanique. Le reste ne s'applique pas : points de vie, dés de vie, classe d'armure, maîtrises, dons, historique et sous-classe. Le magicien ne bénéficie pas non plus des Améliorations de caractéristiques des niveaux 4, 8, 12 et 16, ni du Don épique du niveau 19.

Le grimoire

Le magicien ne reçoit aucun sort gratuit, ni avec la classe ni en gagnant des niveaux : chaque sort de son grimoire doit être trouvé, puis retranscrit. Pour trouver un sort sur les forums de mages noirs, il fait un jet d'Enquête contre la difficulté donnée par le niveau du sort, dans la table ci-dessous. S'il le trouve, il peut le retranscrire : la retranscription lui demande 2 heures et 50 000 × par niveau du sort.

Niveau du sort	Difficulté de recherche
1	Difficile (120)
2	Très difficile (180)
3	Absurde (240)
4	Quasi impossible (320)
5	Impossible (400)
6	Surhumaine (520)
7	Prodigieuse (640)
8	Insurmontable (780)
9	Inimaginable (920)

Les sorts bannis

Deux familles de sorts n'existent pas dans le monde ; leurs sorts ne peuvent être ni trouvés ni lancés :

- les sorts qui créent ou convoquent des créatures, ou qui emploient le profil d'une créature de D&D : Animation des morts, Animation des objets, Changement de forme, Coursier fantôme, Création de mort-vivant, Métamorphose, Métamorphose suprême, Simulacre, et les Convocations d'aberration, de construction, de dragon, d'élémentaire, de fée, de fiélon et de mort-vivant ;
- les sorts qui passent par d'autres plans d'existence : Bannissement, Changement de plan, Contact avec les plans, Entrave planaire, Forme éthérée, Portail et Projection astrale.

Les sorts qui créent leur propre espace restent permis, comme Corde enchantée, Demi-plan, Labyrinthe ou le Manoir somptueux de Mordenkainen.

Appel de familier fait exception à la première famille : le sort ne peut être utilisé qu'en nouant un lien avec un animal réel, que le personnage doit d'abord trouver. L'animal garde son profil et devient le familier du personnage ; le reste du sort s'applique à lui tel quel. Le MJ définit quel animal peut être un familier.

Les sorts

Dans un même round, le personnage ne peut lancer qu'un seul sort qui coûte une action ou une action bonus, même s'il lui reste des actions. Il ne peut lancer qu'un seul sort qui coûte une réaction jusqu'au début de son prochain tour. Un sort qui effectue une attaque compte comme une attaque : il en suit toutes les règles, à commencer par la limite d'une attaque par round.

Les jets

Tous les jets se lancent avec les dés du livre : le d20 de D&D ne sert jamais.

Un jet d'attaque de sort est un jet d'attaque ordinaire, opposé à la défense de la cible ; la classe d'armure ne sert pas. La compétence dépend de l'attaque du sort, et le personnage y remplace la Dextérité par sa Logique : Armes de trait pour une attaque de sort à distance, Armes de mêlée pour une attaque de sort au corps à corps, et Armes de jet pour lancer une arme créée par un sort et dotée de la propriété Lancer de D&D.

Un jet de caractéristique de D&D se fait avec la caractéristique correspondante du livre et la compétence la plus proche de la tâche ; le MJ la choisit.

Les bonus et les malus

Les bonus, les malus et les seuils chiffrés de D&D se multiplient par 10. L'avantage donne +40 au jet ; le désavantage donne –40.

Valeur du livre = valeur de D&D × 10

La classe d'armure n'existe pas dans le livre. Un bonus de CA devient un bonus d'Esquive et de Parade, de +10 par point de CA. Une CA de base fixée par un sort ne donne rien ; le reste du sort s'applique normalement.

Un sort qui change la vitesse change le Mouvement : un bonus en mètres s'ajoute à la distance que le personnage franchit par round, un doublement la double, une réduction de moitié la divise par deux. Un sort qui accorde une vitesse de vol, d'escalade ou de nage donne ce mode de déplacement, à la valeur convertie de la même façon.

Les sauvegardes

La cible d'un jet de sauvegarde fait un jet contre le DD du sort, qui vaut vingt fois le niveau du personnage qui le lance. La compétence du jet suit la caractéristique de la sauvegarde et la nature de l'effet.

DD d'un sort = niveau du personnage × 20

Sauvegarde de D&D	Jet du livre
Force	Prouesse de Force
Dextérité	Esquive
Constitution, contre des dégâts de poison, l'état Empoisonné ou une maladie	Résistance à la Maladie et au Poison
Constitution, contre des dégâts de froid ou de chaleur	Résistance à l'Environnement
Constitution, contre l'état Épuisement	Résistance à l'Épuisement
Constitution, tout le reste, dont la concentration	Résistance à la Douleur

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

Sauvegarde de D&D	Jet du livre
Sagesse, contre un effet qui inflige l'état Effrayé	Résistance à la Peur
Sagesse, Intelligence et Charisme, tout le reste	Résistance à l'Influence

LE MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE

Quand un sort emploie un modificateur de caractéristique de D&D, il se calcule sur la caractéristique du livre la plus proche, avec la formule de D&D : la valeur moins 10, divisée par 2, arrondie à l'inférieur. Le modificateur d'incantation du magicien se calcule ainsi sur la Logique.

Modificateur de D&D = (caractéristique du livre – 10) ÷ 2, arrondi à l'inférieur

LES DÉGÂTS ET LES SOINS

Les dés du sort se lancent tels quels et leur total se multiplie par 10 : dégâts, soins et points de vie temporaires. La résistance à un type de dégâts divise par deux les dégâts de ce type ; l'immunité les annule ; la vulnérabilité les double. Le type de dégâts se lit dans la table ci-dessous.

Type de D&D	Type du livre
Contondant, force, tonnerre	CON
Perforant, psychique	PER
Tranchant	TRA
Feu	FEU
Froid	FRO
Foudre, radiant	ÉLE
Acide, poison, nécrotique	DÉC

LE RESTE

Monnaie : 1 po vaut 1 000 ×, composantes matérielles comprises.

Temps : le round de D&D dure 6 secondes, comme celui du livre : les rounds, les minutes et les heures se gardent tels quels.

Actions : l'action et l'action bonus coûtent chacune une action ; la réaction est une réaction ; la concentration se garde telle quelle.

Repos : un repos long de D&D correspond à un sommeil correct ; un repos court, à une heure d'activité légère.

Sens : un sort qui accorde un sens, comme la vision dans le noir, donne le sens du livre le plus proche ; le MJ tranche.

Lumière : sur la table d'obscurité de la Vue, la lumière vive de D&D est le plein jour et la lumière faible la pénombre ; les ténèbres magiques sont un noir absolu, où rien ne se perçoit.

Tailles : une catégorie de taille de D&D se lit dans la taille du livre du même nom.

Types de créature : un sort qui ne vise qu'un type de créature de D&D vise l'équivalent du monde : humanoïde couvre les bipèdes à bras, et le MJ tranche le reste.

Magie et Nen : la magie et le Nen n'ont rien à voir : un sort qui détecte, identifie, dissipe ou contre la magie est sans effet sur le Nen.

États : un état de D&D se lit dans l'état du livre le plus proche ; le MJ tranche.

CE QUI N'EST PAS ÉCRIT

Cette annexe ne peut pas tout prévoir. Tout ce qu'elle ne tranche pas revient au MJ : il convertit au plus proche des règles du livre.

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

2. Univers

2.1 Univers

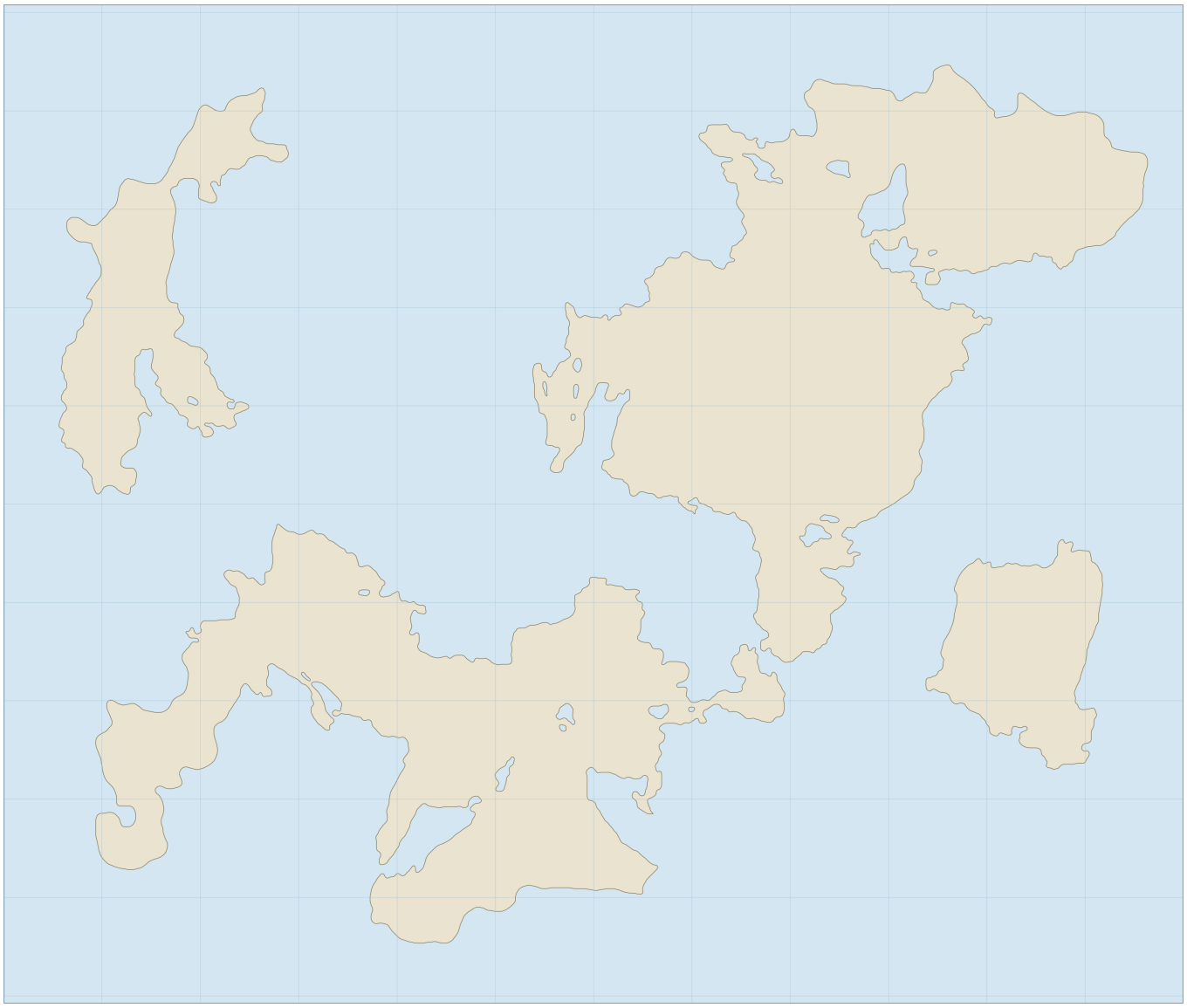
TODO

2.2 Cartes du monde

Le monde connu forme une étendue plate, cernée d'océan sur tous ses bords. Ce que montrent ces cartes n'est que la part explorée : au delà de la limite tracée, les terres restent à découvrir.

Deux lectures de la même géographie sont proposées ci dessous.

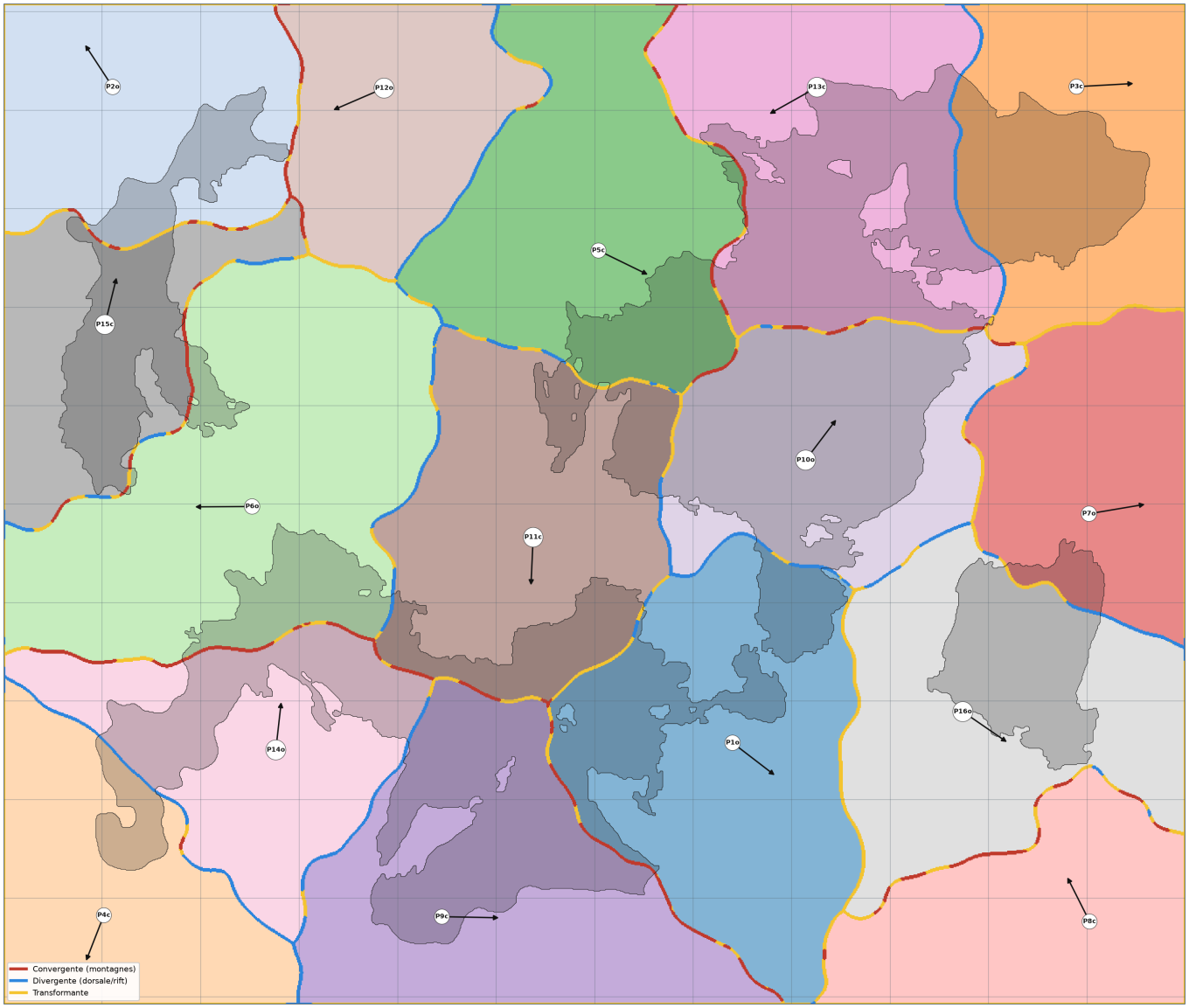
2.2.1 Carte physique



Les terres émergées et les mers, sans frontières.

2.2.2 Plaques tectoniques

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.



Les plaques et leurs mouvements. Les frontières en rouge soulèvent les montagnes là où deux plaques se compriment, celles en bleu marquent les zones où elles s'écartent, celles en jaune celles où elles coulissent. Chaque plaque est océanique ou continentale ; les continents naissent des plaques continentales, et leurs côtes, adoucies, ne suivent pas exactement le tracé des frontières.

> *Monde généré de façon procédurale, graine 314159265 (une dizaine de plaques). Les plaques portent le relief : là où elles se compriment, elles dressent des chaînes de montagnes ; ailleurs s'étendent de larges plaines. La carte est cernée d'océan sur tous ses bords. Le monde est plat et la grille est uniforme. Changer de graine régénère toute la géographie.*

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.

2.3 Heavens Arena

TODO

© 2026 Théo Cavaillès. Tous droits réservés. Œuvre de fan, non affiliée à Shueisha.