

ANIKONSE



C. PIERSON 88

ANIMONDE

Ce jeu est dédié à:

Jean-Claude Mézières, pour "L'empire des mille planètes", "Le pays sans étoile", "Les oiseaux du maître" et la couverture d'Animonde

Ronnie James DIO, pour sa musique, sa voix et son charisme qui lui ont permis de devenir "The man of the silver mountain".

Prince, pour sa musique qui a bercé mes débuts dans les méandres de la paix intérieure.

In my dreams it's still the same
Your love is strong and still remains
In my dreams you're still by me
Just the way it used to be

SOMMAIRE

INTRODUCTION AU JEU	3
ANIMONDE PAR RAPPORT AU MEDIEVAL FANTASTIQUE	3
INTRODUCTION GENERALE	4
CREATION DES PERSONNAGES	5
SEXE	6
ORIGINE	6
CASTE	6
CARACTERISTIQUES PRIMAIRES	6
CARACTERISTIQUES SECONDAIRES	8
TALENTS DE BASE	10
PERSONNALISATION	12
DEFAULTS	12
AUGMENTATION DES TALENTS DE BASE	16
TALENTS SPECIAUX	16
EQUIPEMENT	22
CARACTERISTIQUES SECONDAIRES (suite et fin)	24
MECANISMES DE BASE	25
UTILISATION DES TALENTS	25
UTILISATION DES CARACTERISTIQUES PRIMAIRES	26
ECHEC ET REUSSITE CRITIQUE	26
CONCLUSION	26
SIMULATION	27
CONNAISSANCE	28
RAPPORT ENTRE LES ETRES VIVANTS	28
RAPPORT AVEC LES HUMAINS	28
PAIX INTERIEURE	28
LES NIVEAUX DE RELATION	30
COMMUNICATION	32
SEDUCTION	33
RAPPORT AVEC LES ANIMAUX	34
SYMBIOSE	34
CONTROLE	35
L'ACTION	35
LE DEPLACEMENT	35
LE MOUVEMENT STRATEGIQUE	35
LE CONTACT	36
LE MOUVEMENT TACTIQUE	37
LE COMBAT	37
INTIMIDATION	37
LE MORAL	38
INITIATIVE	38
LES ACTIONS	39
RESOLUTION D'UN COUP	40
LOCALISATION	40
DOMMAGES	41
"GORE"	41
PARADE ET ESQUIVE	41
EFFETS SPECIAUX	42
L'ART DU COMBAT	42
UTILISATION D'AUTRES COMPETENCES	43
SURVIE	43
SANTÉ DE L'ESPRIT	43
CAUSE ALEATOIRE DE PASSAGE EN DESSOUS DE 0	44
CREATION D'UN CHEVALIER	44
SANTÉ PHYSIQUE	45
GUERISON DES BLESSURES	46
NOURRITURE, EAU ET SOMMEIL	46
EXPERIENCE	47
CARACTERISTIQUES PRIMAIRES	47
CARACTERISTIQUES SECONDAIRES	47
TALENTS	48
ENTRAINEMENT	48
CONCLUSION	48
ANIMONDE	49
CHRONOLOGIE GENERALE	50
POLITIQUE	51
ECONOMIE	51
LOI	52
L'ARMEE	52
LA POPULATION	52
LES CASTES	53
LES ARTISANS	53
LES AVENTURIERS	54
LES CHASSEURS	54
LES CHEVALIERS	55
LES GARDIENS	55
LES MARCHANDS	56
LES NOBLES	57
LES SOLDATS	57
LES TROUBADOURS	58
LE POUVOIR DE L'ESPRIT	59
CONSEILS POUR LE MÂTRE DE JEU	59
CONSEILS POUR LES JOUEURS	60
QUELQUES NOTIONS D'ÉCOLOGIE	61
LES VÊTEMENTS	62
LES BIJOUX	62
LES DIFFÉRENTS MATÉRIAUX	63
TALONS	64
LES ARMES	65
LES ANIMAUX	66
LES TERRAINS	75
APPENDICE I: GLOSSAIRE	77
APPENDICE II: ABBREVIATIONS	77
APPENDICE III: LANGAGE DES FLEURS	77
APPENDICE IV: SCÉNARIO	79

INTRODUCTION AU JEU

Animonde est une planète où les hommes n'ont pas tenté d'utiliser le métal sous quelque forme que ce soit. Malgré cela ils ont atteint un niveau de technologie à peu près similaire au médiéval fantastique si cher aux joueurs de jeu de rôles. Ce sont les animaux (ou les plantes), morts ou vivants qui servent à tout faire: vêtements, meubles, outils, bâtiments, moyens de transport et aussi malheureusement armes. Cette faune et cette flore semblent d'une infinie diversité, d'une part parce que les humains ne cherchent pas à connaître tous les types de créatures qui peuplent la planète, et d'autre part parce que le monde est constitué d'une multitude de micro-climats tous différents. Pour contrôler ces formes de vie, les êtres humains utilisent une faculté qu'ils ont découverte il y a de nombreuses années: la symbiose. Elle permet de communiquer télépathiquement avec les créatures non-humaines et les inciter à servir l'utilisateur. En contrepartie, les humains sont (presque tous) devenus très sensibles à tout ce qui les entoure, et sont donc très fragiles mentalement. Ils refusent alors, pour la plupart, de se battre physiquement, préférant de loin l'intimidation, la séduction ou le marchandage.

ANIMONDE PAR RAPPORT AU MEDIEVAL FANTASTIQUE

Animonde ressemble sur certains points au monde bien connu du médiéval fantastique. En effet le niveau technologique est à peu près équivalent, il y a des créatures monstrueuses, des humains possédant d'étranges pouvoirs et des chevaliers au cœur d'or, mais l'esprit du jeu est différent. Les personnages, même s'ils poursuivent les mêmes buts que les aventuriers des jeux médiévaux fantastiques n'emploient pas du tout les mêmes armes pour vaincre les périls placés par le Maître de Jeu. Voici un exemple:

MEDIEVAL FANTASTIQUE

Le maître de jeu: "Au détour d'un chemin, vous apercevez 4 brigands qui surgissent devant vous et hurlent en dégainant leurs épées: La bourse ou la vie."

Le joueur: "Je sors mon épée +4 (Dragon slayer, Detect artifact, Wish 1/day) et je me jette vers eux en criant encore plus fort: Jamais, plutôt mourir."

ANIMONDE

Le maître de jeu: "Au détour d'un chemin, vous apercevez 4 brigands affalés dans l'herbe. Ils ont posés leurs serparcs et prononcent ces mots tout en baillant: "la bourse ou la vie."

Le joueur: "Bof, tenez 5 escarnais chacun, ça va ?"

Le maître de jeu: "Merci, bonne journée."

Mais, si le personnage n'avait pas eu d'escarnais, que se serait-il passé ? Eh bien, les protagonistes auraient sorti leurs armes et l'un des deux groupes aurait détalé en vitesse, poursuivi sans conviction par l'autre.

Utilisation de la marge:

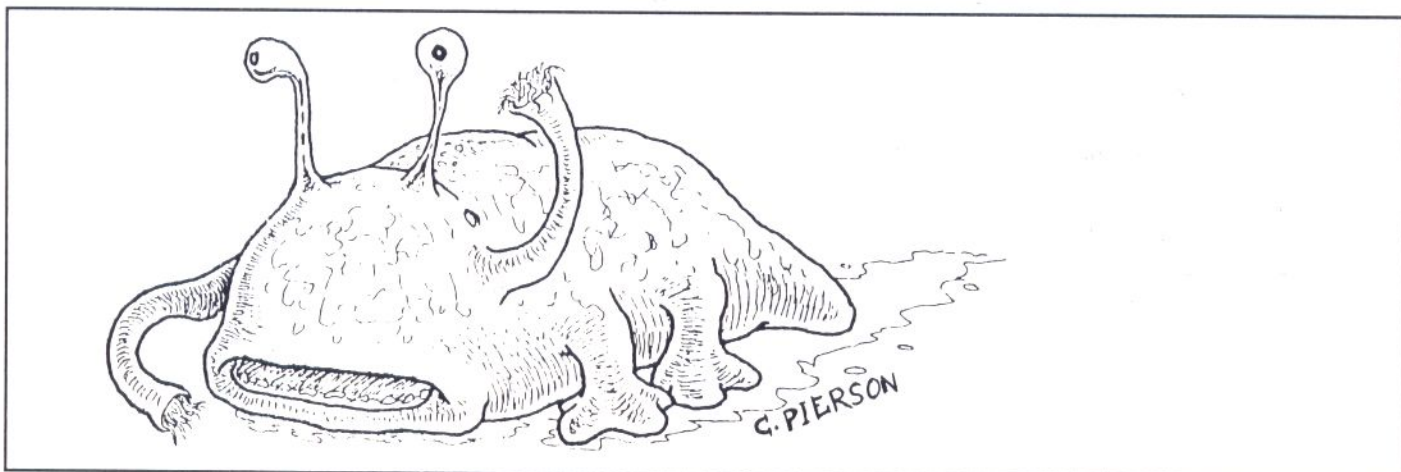
Vous trouverez ci-dessous, et tout le long des règles du jeu, de petits textes qui représentent les pensées d'un ARGH, grand amateur d'Animonde. Il vous indiquera sa façon de voir les choses et quelques petits points de règles précis.

Vous trouverez aussi des morceaux de chansons ou de poèmes, choisis par l'ARGH pour illustrer le texte adjacent. La plupart de ces textes sont anglais, et ceci pour deux raisons:

- Il est toujours difficile de traduire (intelligemment) une chanson ou un poème tout en conservant le sens et le rythme original.
- Le sens réel de ces textes est souvent assez confus. La traduction assurée par chaque lecteur lui permettra d'avoir un avis unique sur la signification de chaque texte.

Problèmes de vocabulaire ?

Durant toute la lecture du jeu, et avant d'insulter votre libraire en le traitant d'escroc sous prétexte que "escarnais et serparc" ne sont pas dans la toute nouvelle version du petit La brousse 88, sachez que tous ces termes bizarres vous seront expliqués dans un lexique situé à la fin du livret "Animonde".



PLANAIRE GLUANTE

INTRODUCTION GENERALE

Pour mieux assimiler les règles d'Animonde, il est nécessaire de connaître quelques principes fondamentaux concernant les jeux de rôle.

Qu'est ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu de simulation qui permet de vivre, à travers des personnages imaginaires - ou rôles - une ou plusieurs aventures. Le jeu se déroule sous forme de dialogue entre les joueurs et maître de jeu.

Le maître de jeu

C'est l'élément moteur du jeu: il est tour à tour créateur, arbitre, conseiller, juge et adversaire. Il dirige les personnages des joueurs dans les scénarii qu'il a créé. Il fait également vivre les personnages non-incarnés par les joueurs (ou PNJ). Enfin, maîtrisant parfaitement les règles du jeu, il résoud toutes les situations aléatoires en utilisant des dés.

Les dés

Dans Animonde, on utilise deux sortes de dés: les dés à six faces "normaux" (notés D6) et les dés à dix faces (notés D10) que l'on peut se procurer dans les magasins spécialisés. Il existe également un dé spécial que l'on appelle "dé de pourcentage" (noté D100 ou D%). Pour l'utiliser, il suffit de lancer deux dés à dix faces de couleurs différentes, en précisant celui qui représente les dizaines et celui qui représente les unités.

Tous les jets de dés peuvent être modifiés par l'addition ou la soustraction de paramètres variables.

Par exemple:

2D6-3: Lancez deux dés à six faces et soustrayez trois au total.

2D10+5: Lancez deux dés à dix faces, additionnez les deux résultats et ajoutez cinq au total.

Dans Animonde, tous les résultats sont arrondis au chiffre supérieur, sauf indications spéciales.

Le temps

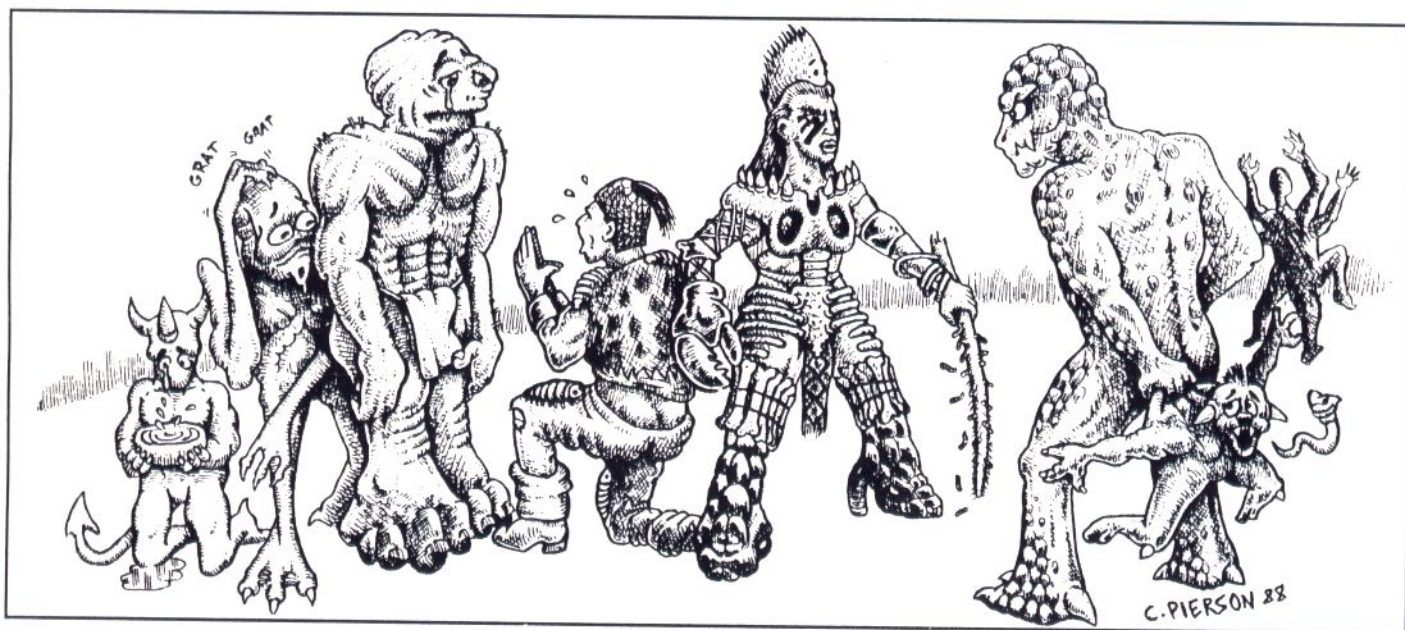
L'unité de temps d'animonde est le Tour, qui dure 3 secondes.

ATTENTION AUX TYRANS !

Le maître de jeu a toujours raison, mais s'il abuse trop de son pouvoir, n'hésitez pas à aller voir ailleurs si il y est. Ne plus avoir de joueurs est ce qui peu lui arriver de plus grave.

Double zero !

Attention un résultat de 0 avec le dé des dizaines et de 0 avec le dé des unités ne représente pas un 00 mais un cent (100) c'est à dire un echec total.





CREATION DES PERSONNAGES

Personnages cohérents

Les différentes castes du jeu ne sont pas équilibrées et n'ont, apparemment pas de rapports entre elles. Je compte sur vous pour choisir votre personnage au "feeling" et pas en comptant et recomptant les talents, caractéristiques et autres chiffres dont les vrais joueurs de jeux de rôle n'ont que faire.

Les origines

Avant de consulter dès maintenant la description de tous les terrains possibles, voici leur liste:

Calotte glaciaire
Caverne
Désert
Eau salée
Eau douce
Forêt de conifères
Forêt tempérée
Jungle
Marais
Montagne
Prairie
Savane
Toundra
Ville

Les castes

Voici aussi la liste complète des castes:

Artisan
Aventurier
Chasseur
Chevalier
Gardien
Marchand
Noble
Soldat
Troubadour

Les caractéristiques physiques:

Force (FO)
Rapidité (RA)
Précision (PR)
Endurance (EN)
Agilité (AG)
Beauté (BE)

Les caractéristiques mentales:

Gaîté (GA)
Aura (AU)
Volonté (VO)

L'âge, ça use !

Deux défauts (jeune et vieux) font varier la force et l'endurance. Vous devrez donc laisser ces valeurs écrites au crayon si vous comptez utiliser ces défauts. Cependant, cette modification n'affectera pas les calculs des talents de base et des caractéristiques secondaires. Elle affectera normalement les talents spéciaux.

Avant de jouer, chaque participant crée le personnage qu'il va incarner. Il notera sur une feuille appelée "fiche de personnage" tous les renseignements le concernant.

La création de votre personnage est très importante. Il est bon de lui consacrer le temps qu'elle mérite. Il est quelquefois souhaitable, lors d'une série de parties particulièrement longues, de consacrer une séance entière pour la création des personnages. Ils seront ainsi plus détaillés, plus riches, plus réfléchis, en un mot, plus vivants.

SEXE

Pour commencer chaque joueur choisit le sexe de son personnage. Celui-ci influera sur quelques valeurs, mais affectera surtout la façon de le jouer. A moins d'avoir de très bonnes connaissances sur la façon de penser des êtres humains du sexe opposé, je conseille d'incarner un personnage du même sexe que le vôtre.

ORIGINE

Il vous faut ensuite déterminer le milieu d'origine de votre personnage. Les types de terrain sont décrits dans le chapitre "Animonde". De plus, pour les plus calculateurs d'entre vous, sachez que le terrain influe sur les caractéristiques primaires du personnage.

CASTE

Chaque personnage devra appartenir à une caste déterminée. Elles sont décrites dans le chapitre "Animonde". Aux joueurs qui ne supportent pas les jeux où les personnages sont limités par des frontières qu'ils estiment arbitraires je conseille la caste des aventuriers, qui est la plus libre de toutes.

CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

On distingue, dans Animonde, deux types de caractéristiques primaires: Les caractéristiques physiques, au nombre de 7, et les caractéristiques mentales, au nombre de 3. Il existe trois façons de déterminer ces caractéristiques:

1) La méthode "LOTO": Chaque caractéristique est déterminée en lançant 2D6-1 (minimum 1, Maximum 10). C'est la manière préférée des joueurs de LOTO (d'où le nom), mais aussi des tricheurs en tous genres. Idéal pour ceux qui résument les parties de jeu de rôle en une série de jets de dés.

2) La méthode "Adulte": le joueur dispose de 60 points qu'il répartit comme il le désire (Min:0, Max:10). Le personnage créé est alors réellement celui que le joueur souhaite incarner.

3) La méthode "Mixte": Le joueur jette 2D6-3 pour chaque caractéristique (Minimum 0) et répartit 20 points au choix (maximum 10).

Inutile de vous préciser que je préfère les deux dernières méthodes.

Notez au crayon les caractéristiques sur votre fiche, car elles seront modifiées par l'origine du personnage, son sexe et sa caste.

Il suffit ensuite de consulter la table suivante pour connaître les scores définitifs des dix caractéristiques primaires de votre personnage. Un résultat inférieur ou égal à 0 est considéré comme étant 0. Un résultat supérieur ou égal à 10 est considéré comme étant 10.

NOTE: On ne peut affecter plus de 10 points à une même caractéristique.

	FO	RA	PR	PE	EN	AG	BE		GA	AU	VO
Sexe											
Masculin	+1						-1				
Féminin	-1						+1				
Origine											
Calotte glaciaire	+1		+1	-1	+2		-1				
Caverne	+1	+1	+2	-1		+1	-1				
Desert		+1			+2		-1				
Eau salée	+1					+1					
Eau douce	+1					+1					
Forêt de conifères		-1			+1	+1	+1				
Forêt tempérée		-1				+2	+1				
Jungle				+1	+1						
Marais	+1		+1	+2			-1				
Montagne	+1	-2			+2	+1					
Prairie			+1	+1	-1		+1				
Savane	+1				+1						
Toundra		+1	+1								
Ville		+1	+1	-1	-1		+2				
Caste											
Artisan			+1	+1				+1			
Aventurier	+1		+1	+1				-1			
Chasseur		+1		+1	+1		-1	-1		+1	
Chevalier	+2	-1		-1	+1	-1		-3	-3	+2	
Gardien	+1	+1	+1	+2				-2	+1	+2	
Marchand				+2	-1			+1			
Noble	-1			-2	-1		+2				-2
Soldat	+1		+1						-2		
Troubadour	-1	+1	+1		-1	+1	+1	+2	+2	-1	

Force (FO): Cette caractéristique représente la puissance musculaire et son contrôle.

Rapidité (RA): Cette caractéristique représente la vitesse d'action et de déplacement du personnage ainsi que ses réflexes.

Précision (PR): Cette caractéristique représente la maîtrise de soi, la coordination des mouvements et le contrôle des différentes parties du corps.

Perception (PE): Cette caractéristique représente l'ensemble des cinq sens.

Endurance (EN): Cette caractéristique représente la résistance à la fatigue et aux blessures.

Agilité (AG): Cette caractéristique représente la légèreté et la souplesse du corps.

Beauté (BE): Cette caractéristique représente l'apparence physique du personnage.

Gaité (GA): Cette caractéristique représente la bonne humeur du personnage et sa faculté à rester gai dans toutes les situations difficiles.

Aura (AU): Cette caractéristique représente l'apparence "psychique" du personnage, son charisme.

Volonté (VO): Cette caractéristique représente la résistance à la douleur et à la tristesse, ainsi qu'aux tortures physiques et psychiques.

Le pouvoir de la force.

La caractéristique de force affecte les dommages que le personnage peut causer avec une arme de contact et de lancer. Voir chapitre "Effet de la force" dans le livret "Simulation".

C'est l'histoire d'un Argh qui repeint son plafond...

Votre caractéristique de gaité devra dicter votre comportement au cours du jeu. Un personnage ayant une gaité basse devra tenir sa langue (pour ce qui est des gags) et tenter de ne pas rire quand un camarade boute en train en sortira une bonne. A l'inverse, un personnage gai (pas gay) de nature devra tout faire pour faire "craquer" ses acolytes sérieux.

...A ce moment là, un fluff balayeur arrive et lui dit: "Tiens toi à l'antenne de Carabe velue j'enlève le Flop". (quand je disais que le vocabulaire allait vous poser des problèmes).

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Les caractéristiques secondaires dépendent des caractéristiques primaires. Elles servent à déterminer certains scores, certains seuils et certaines variables utilisées au cours du jeu.

Les points de vie (PV): Ils représentent le capital vital du personnage. Chaque fois qu'il est blessé, il perd un certain nombre de points de vie. A zéro, il tombe dans le coma.

$$PV = EN \times 4 \text{ (Minimum 1)}$$

Modifications:

Chevalier, Soldat: +4

Aventurier, Chasseur: +2

Troubadour, Noble: -2

Gardien: -4

Le seuil d'évanouissement (SE): Cette caractéristique sert à définir le moment où le personnage commence à ressentir, au delà de la douleur, les effets d'une blessure.

$$SE = EN \text{ (Minimum 1)}$$

Modifications:

Gardien: +3

Chevalier, Soldat, Chasseur: +1

Troubadour, Noble: -1

La paix intérieure (PI): Cette caractéristique représente le bien être, le calme et l'harmonie du personnage. Cette caractéristique peut être négative.

$$PI = GA \times 2 + AU + 30$$

Modifications:

Troubadour: +30

Marchand: +20

Artisan, Chasseur: +10

Noble: -10

Chevalier: -40

Le moral (ML): Cette caractéristique détermine la volonté d'un personnage pour participer ou continuer un combat. Elle dépend du score de volonté.

VO	ML
0-2	-1
3-7	0
8-9	1
10	2

Modifications:

Troubadour, Noble: +1

Marchand, Artisan: +2

Chasseur, Aventurier: +4

Soldat: +6

Gardien: +8

Chevalier: +15

Un personnage meurt si ses points de vie sont inférieurs ou égaux -SE. Mais il arrive parfois que, même passé ce seuil fatidique, un être vivant puisse revenir à la vie. Comment ? C'est un des miracles de l'amour.

Alors ? ca va pas fort !

un personnage débutant le jeu avec une PI inférieure à 0 (soit étant un chevalier, soit en ayant abusé des défauts) devra définir avec le maître de jeu les raisons de cette perte. Consultez pour cela le chapitre sur la paix intérieure dans le livret "Simulation".

C'est mon problème !

Toutes les règles sur le moral sont facultative pour les personnages des joueurs. Elles ne doivent leur servir que de conseils, chacun étant libre ou pas de respecter la logique de la situation.

L'apparence (AP): Cette caractéristique représente l'apparence générale du personnage. Plus elle est basse, plus le personnage inspire la crainte, la peur ou le dégoût. Une valeur haute représente un personnage qui semble mignon, gentil et inoffensif.

AP= BE-FO

Modifications:

Troubadour, Gardien: +2

Marchand: +1

Soldat: -1

Chevalier: -2

NOTE: Cette valeur sera aussi modifiée par les vêtements et les armes portés par le personnage. L'apparence définitive ne sera calculée qu'après avoir choisi l'équipement du personnage.

Niveau social (NS): Cette caractéristique représente le rang du personnage dans la société. La représentation et les effets de ce niveau sont décrits dans le livret "Animonde".

AP de base
(Sans équipement)

NS

-9 et moins	1D6
-8 à -4	1
-3 à 3	0
4 à 8	1
9 et plus	1D6

Modifications:

Chevalier, Marchand: +1

Noble: +1D6 (score total minimum:5)

Il reste deux caractéristiques secondaires (l'intimidation et le contrôle max) à calculer. Elles ne pourront être déterminées qu'à la fin.

Plus dure sera la chute...

Les niveaux sociaux sont représentés dans Animonde par la hauteur des talons, soit 1cm par niveau. Pour les individus ayant une APP positive, ils prennent la forme de talons aiguilles, pour les autres de platform-boots. Ces talons donnent un bonus aux jets de communications et à la séduction, mais rendent la marche de plus en plus dure. Imaginez un roi ayant 12 centimètres de talons aiguilles.



TIGRE ARBORICOLE

TALENTS DE BASE

Chaque personnage possède 12 talents de base: Ce sont les sujets et les techniques qu'il connaît le mieux. Les talents sont représentés par des pourcentages.

La procédure d'utilisation générale des talents est décrite à la fin de ce livret. La procédure exacte, qui définit les modifications à apporter au talent et les résultats selon la situation est décrite dans le livret "Simulation".

La valeur de base de chaque talent est calculé à l'aide de la formule donnée après chaque définition. De plus, le talent peut être "plus" ou "moins" pour certaines castes. Les effets de ces deux classifications sont décrits dans la partie "Personnalisation".

Symbiose (SYM): Ce talent permet d'entrer en contact et de pouvoir communiquer télépathiquement avec une créature (autre qu'un être humain) visible et consentante. De plus ce talent peut être utilisé pour entrer en symbiose définitive avec cette créature. La procédure exacte est décrite dans le livret "Simulation".

$$\text{SYM} = (\text{AU} + \text{PE}) \times 5$$

(+): Chasseur

(-): Gardien

Contrôle (CON): Ce talent est utilisé lorsque le personnage veut utiliser une créature en symbiose alors que celle-ci ne le veut pas; soit par crainte; soit à cause d'une utilisation différente de son but premier.

$$\text{CON} = (\text{AU} + \text{VO}) \times 5$$

(+): Soldat

(-): Gardien

Séduction (SED): Ce talent est utilisé pour obtenir les faveurs d'un personnage de sexe opposé. Ce talent est principalement utilisé pour changer le niveau de relation d'un individu par rapport à soi.

$$\text{SED} = (\text{BE} + ((\text{GA} + \text{AU}) / 2)) \times 5$$

(+): Troubadour, Noble

(-): Chevalier

Communication (CMM): Ce talent est utilisé lors des joutes verbales pour obtenir des biens ou les services d'un autre personnage.

$$\text{CMM} = (\text{GA} + \text{AU}) \times 5$$

(+): Marchand, Troubadour, Gardien

(-): Chevalier, Soldat

Cock the hammer, and aim it at your
love
put my barrel into your holster
like a velvet glove

You fight to kill the dragon
You bargain with the beast
And sail into a sigh

Repérage (REP): Un joueur utilise ce talent lorsqu'il veut que son personnage remarque un détail perceptible à l'aide de l'un de ses cinq sens. De plus le maître de jeu peut imposer un jet de repérage quand il l'estime nécessaire au bon déroulement de l'aventure.

$$\text{REP} = (\text{PE} + \text{VO}) \times 5$$

(+): Chasseur, Marchand, Gardien

(-): Chevalier

Discrétion (DIS): Ce talent est utilisé quand un personnage veut passer inaperçu aux yeux d'un autre être vivant. Un jet réussi permet une discrétion visuelle, auditive et olfactive.

$$\text{DIS} = (\text{AG} + \text{PE}) \times 5$$

(+): Chasseur, Troubadour

(-): Chevalier, Noble

Saut (SAU): Ce talent est utilisé chaque fois qu'un personnage tente une action périlleuse et/ou acrobatique.

$$\text{SAU} = (\text{PR} + \text{AG}) \times 5$$

(+): Troubadour

(-): Artisan, Marchand

Tir (TIR): Ce talent permet d'utiliser une arme à distance lors d'un combat.

$$\text{TIR} = (\text{PR} + \text{PE}) \times 5$$

(+): Soldat

(-): Troubadour

Lancer (LAN): Ce talent permet d'utiliser une arme de jet lors d'un combat.

$$\text{LAN} = (\text{PR} + \text{FO}) \times 5$$

(+): Soldat

(-): Troubadour

Combat (COM): Ce talent permet d'utiliser une arme de contact lors d'un combat.

$$\text{COM} = (\text{FO} + \text{AG}) \times 5$$

(+): Chevalier, Soldat

(-): Artisan, Marchand, Troubadour

Premiers soins (PRE): Ce talent sert à guérir un personnage blessé en peu de temps mais souvent sans grand effet définitif.

$$\text{PRE} = (\text{PE} + \text{AU}) \times 5$$

(+): Gardien

(-): Chevalier, Noble

Les yeux ça va, mais le nez...

Chaque fois que vous devrez décider d'un niveau de difficulté pour un jet de repérage, n'oubliez pas que la valeur de base est considérée comme étant celle des sens les plus commun pour un humain (vue, ouïe). Pour les trois autres, une difficulté accrue s'impose d'elle même.



THIURGAL SAMBO

Et pour éviter les coups?

Pour tout savoir du combat, il faut calculer deux valeurs secondaires: la parade et l'esquive. La parade est égale à $\text{COM}/4$. L'esquive à $\text{RA} + \text{AG}$. Leur utilisation sera expliquée dans le livrêt "Simulation".

Résistance (RES): Ce talent permet de supporter la douleur, soutenir des efforts prolongés et éviter les effets néfastes de certaines armes.

$$RES = (EN+VO) \times 5$$

(+): Chevalier

(-): Troubadour, Noble

PERSONNALISATION

Chaque personnage reçoit des points de personnalisation (PPE) qui lui serviront à deux choses: premièrement à augmenter ses talents de base, et deuxièmement à "acheter" des talents spéciaux.

On calcule le nombre de PPE en suivant la procédure suivante:

TOT = Total des 10 caractéristiques primaires.

$$PPE = 110 - TOT$$

DEFAUTS

Pour obtenir quelques PPE de plus, le personnage peut être doté d'un ou plusieurs défauts. Il est interdit d'en posséder plus de 3 et/ou que le total de PPE gagné ainsi dépasse 40. Le nombre de PPE gagnés en dotant son personnage d'un défaut est indiqué entre parenthèse après le nom de celui-ci.

Chaque défaut fait perdre 1D6 points de paix intérieure au personnage (en plus de ce qui est éventuellement inscrit). Certains défauts font exceptions à cette règle et sont indiqués par une étoile après leur nom.

Avare(20): Le personnage refuse absolument de donner ou de prêter ce qui lui appartient, même à un de ses compagnons. Il subit un malus de 30% à son talent de communication.

Aversion envers les animaux(15/40): le personnage a horreur des animaux et ceux-ci le lui rendent bien... Il subit un malus de 90% à ses talents de symbiose et de contrôle. Si le personnage a horreur de tous les animaux le défaut rapporte 40; s'il hait seulement un type donné de créatures (oiseaux, reptiles...) le défaut ne lui rapporte que 15, mais il ne subit pas les malus précités pour les autres créatures.

Borgne(25): Le personnage a eu un oeil crevé dans un combat ou dans un accident. Il subit un malus de 30% sur son talent de séduction et de 20% sur celui de repérage. Son apparence est diminuée de 3.

Boulimique(15): Le personnage doit manger sa ration de nourriture journalière deux fois par jour. Les effets du poids excessif sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Cicatrice(5): Le personnage possède une cicatrice qui lui barre le visage. Il réduit sa séduction de 20% et son apparence de 4.

Dandy*(10): Le personnage ne supporte pas de se salir et n'agira jamais dans ce sens. Il s'habillera toujours de façon excentrique. Il subit un malus de 30% sur sa discrétion mais voit son apparence augmenter de 4.

Désagréable(20): Le personnage ne contrôle jamais son langage et ne manquera jamais une occasion d'insulter quelqu'un. Il subit un malus de 60% à son talent de communication et de 40% à son talent de séduction. Son facteur d'intimidation augmente de 1 si son apparence est négative.

Et les héros ?

Si vous désirez créer des personnages plus performants que les aventuriers décrits jusqu'à maintenant, il vous suffit de remplacer le "110" de la formule ci-contre par une autre valeur. Voici quelques indications:

Type de personnage	Valeur
Enfant	60
Homme de la rue	80
Légèrement expérimenté	90
Personnage-joueur	110
Aventuriers aguerris	130
Héros	150
Maximum imaginable	180

*They say you're beautiful
And they'll always let you in
But doors are never open
To the child without a trace of sin*

J'aime pas les animaux à huit pattes.

Animonde étant une planète riche en formes de vie, je conseille au joueur de choisir une "description générale" de l'animal qu'il hait. Exemple: Gros (plus de 200kg) et gris... Au lieu de dire Pachyderme !

Galant et Mysogine ?

Il est évident que certains défauts et talents spéciaux sont incompatibles. Le joueur (ou le maître de jeu) devra veiller à ce que les personnages créés soient logiques. Exemple: On ne peut posséder le talent "Course" et n'avoir qu'une jambe. On ne peut être muet et désagréable.

Fou(15à30): Le nombre de PPE gagné dépend du type de folie que le joueur choisi pour son personnage. Toutes les folies diminuent la paix intérieure.

Kleptomanie(15): Le personnage atteint de ce mal ressent un besoin obsédant et incontrôlable de commettre des vols. PI-10.

Mégalomanie(15): Un personnage mégalomane est persuadé qu'il est le meilleur sur tous les points. Il supportera très mal qu'on le contredise ou qu'on discute ses idées et/ou ses décisions. CMM-20. PI-15.

Dipsomanie(20): Cette folie frappe périodiquement (20% de chance par jour). Le personnage se met alors à absorber une grande quantité d'alcool jusqu'à l'évanouissement. Quand il revient à lui (1D6 heures plus tard) la crise est terminée. PI-15. Perte de 1D6PI à chaque crise (3D6 si on l'empêche de boire).

Paranoïa(30): Un personnage paranoïaque est persuadé "qu'on" lui en veut et ira très loin pour se défendre contre les "complots" que l'"on" prépare contre lui. Cette folie conduit presque toujours (90%) à un comportement très violent. CMM-90, SED-90, PI-50.

Tueur psychopathe(30): Un tel personnage ressent périodiquement (au moins une fois tous les deux jours) le besoin de tuer des êtres vivants et plus particulièrement des humains. En général, il n'attaque pas ses compagnons ou ses amis, mais si l'un d'entre eux l'irrite il peut (20%) tenter de le faire taire... pour toujours. PI-60.

Monomanie(20): Cette folie se manifeste par une fixation sur un but, une cause ou un idéal qui semble profitable au personnage. Il ne pense qu'à cela, ne parle que de cela jusqu'à ce que ce projet arrive à terme. Il cherchera à entraîner ses amis avec lui, et un refus de leur part pourra (5%) déclencher une réaction violente. Une fois le but atteint, le personnage est frappé de démence précoce jusqu'à ce qu'un nouveau projet germe dans son esprit. CMM-30 (+10 pour son but). PI-25.

Démence précoce(30): Le personnage affecté par cette forme de démence se désintéresse de tout. Quel que soit la situation, il y a 30% de chance qu'elle lui semble sans intérêts. Il se sent très las et a le sentiment de s'ennuyer énormément. PI-20.

Maniaque(30): Cette folie frappe soudainement (10% de chance par jour) et violemment. Le personnage devient enragé, hystérique: il crie, bave et frappe en tous sens. Sa force est majorée d'un point par tour jusqu'à un maximum de 10. Le personnage ne se souvient de rien après sa crise et ne veut pas croire qu'il est fou. PI-20. Perte de 5D6PI par crise.

Mélancolie(20): Les personnages mélancoliques ressentent une profonde lassitude et n'ont plus d'espoir. Il y a environ 50% de chance qu'ils ignorent une situation donnée, à cause d'un accès de cette aliénation. PI-10.

Menteur pathologique(20): Cette démence devient évidente dès que l'on discute avec la personne atteinte. Celle-ci ne peut s'empêcher de mentir. Lors d'une discussion importante, le malade profèrera de multiples mensonges énormes tout en croyant dire la vérité. CMM-50. PI-20.

Fugitif(30): Le personnage est pourchassé par un groupe de PNJ. Le maître de jeu devra les faire intervenir pour rendre la vie dure au personnage, sans toutefois en abuser (environ 20% de chance par scénario).

Un personnage tueur psychopathe ?

Il est évident que certaines folies sont peu viables pour un personnage-joueur d'Animonde. Ces défauts sont surtout indiqués pour créer des personnages non-joueurs et/ou les maladies mentales qui peuvent frapper les personnages dont la paix intérieure descend en dessous de 0.

Qui sont les poursuivants?

Le maître de jeu devra créer un ou plusieurs poursuivants au choix, mais la valeur totale des caractéristiques primaires ne devra pas dépasser 1000 en tout.

Galant*(10): Le personnage sera particulièrement attentionné envers les membres du sexe opposé, de plus il devra réussir un jet de volonté "difficile" pour pouvoir frapper une telle personne, et seulement s'il est personnellement menacé.

Impuissant(10): Le talent de séduction du personnage est réduit de 50% si la personne à séduire connaît le défaut. PI-10.

Jambe en moins(40): Le personnage a la jambe coupée au niveau du genou. Les effets sont les suivants: PV-3, SED-20, COM-50, DIS-20 et SAU-60.

Jeune*(10): Le personnage débute le jeu à un âge compris entre 13 et 16 ans. Il subit une réduction de 1 point en force et en endurance. Son apparence est augmentée de 3.

Loyal*(10): Le personnage ne peut agir trahitricement et doit toujours indiquer ses intentions aux autres personnages (même à ses adversaires).

Malchanceux(30): Pour le personnage, tout jet de pourcentage supérieur ou égal à 91 est considéré comme un échec critique.

Manchot(40): Le personnage a un bras coupé au niveau du coude. Il réduit ses talents de séduction et de premiers soins de 30%. De plus il perd trois points de vie définitivement.

Mentalement fragile(20): Toute perte de PI est doublée pour le personnage.

Misogyne ou misandre(10): Le personnage estime que les individus du sexe opposé lui sont inférieurs. Il subit un malus de 90% à son talent de séduction et de 40% au talent de communication avec de tels personnages.

Muet(20): Le personnage ne peut discuter avec les autres joueurs. SED-10. CMM-40.

L'attaque du rateau maudit.

Un personnage malchanceux risque rapidement de se retrouver six pieds sous terre si le maître de jeu considère tout échec critique comme un risque de mort. Il devra jouer des tours pendables au personnage plutôt que tenter de le tuer. Un individu ratant un jet de grimpé aura beaucoup plus de chances de se retrouver pendu par des lianes la tête en bas qu'écrasé au pied de l'arbre.



TINKLE BAVARD

Naïf*(20): Le personnage croit tout ce qu'on peut lui raconter. Si l'affirmation est vraiment trop absurde, il a le droit à un jet de volonté "moyen" pour tenter de réaliser qu'on est en train de lui mentir. Il subira un malus de 20% à son jet de résistance à la séduction.

Obsédé sexuel(25): Le personnage tentera d'abuser de tous les individus du sexe opposé à moins qu'il ne réussisse un jet de volonté "moyen" auquel cas il pourra se retenir. Il subit un malus de 80% à son talent de séduction et de 60% à son talent de communication avec une telle personne. Tout gain de PI accordé par l'amour charnel est majoré de 1D6PI.

Pensif*(15): Le personnage est toujours dans la lune. En cas de surprise, sa rapidité sera divisée par deux et tous ses talents réduits de 20% durant le premier tour. Note: Ce défaut convient parfaitement à tous les joueurs, et ils sont nombreux, qui passent leur temps à faire autre chose, comme par exemple manger, discuter du dernier concert avec le voisin de table ou tenter de mémoriser une règle de jeu.

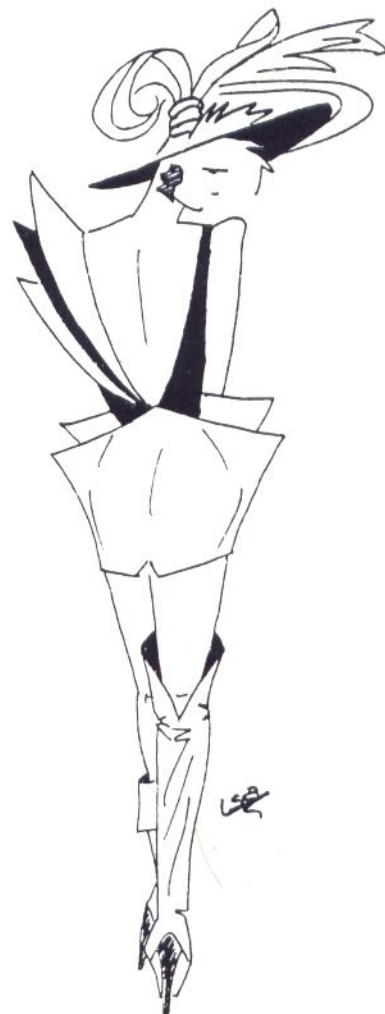
Physiquement fragile(20): Le SE du personnage est réduit de 1 et ses points de vie de 4. RES-20.

Phobie(5à40): Le bonus de PPE accordé dépend de la phobie choisie par le personnage.

Phobie	PPE	Peur de/des/du
Acrophobie	10	hauteurs
Xenophobie	5	étrangers
Nyctophobie	20	la nuit
Néophobie	10	choses nouvelles
Astrophobie	10	éclaircs
Hydrophobie	20	l'eau
Ophidiophobie	15	serpents
Zoophobie	40	animaux
Musophobie	15	souris
Cynophobie	20	chiens
Ailurophobie	20	chats
Arachnophobie	15	araignées
Florophobie	30	plantes
Claustrophobie	15	endroits fermés
Agoraphobie	20	grands espaces
Bathophobie	10	gouffres
Autophobie	10	la solitude
Démophobie	15	la foule (200 personnes)
Thanophobie	20	mourir
Toxicophobie	20	être empoisonné
Algophobie	20	la douleur
Kronophobie	15	Vieillir
Hémophobie	20	sang
Héliophobie	30	soleil
Photophobie	30	Lumière
Androphobie	20	hommes
Gynophobie	20	femmes
Génophobie	10	sexe

Toute expérience propre à faire peur au personnage lui fait perdre 1D6PI, et ceci toutes les heures.

Réservé(10): le joueur doit prononcer le moins de mots possibles dans une partie. il subit un malus de 20% à son talent de communication.



Un chat bleu avec des pattes palmées ça compte pour l'Ailurophobie ?

Pour la même raison que ci-dessus (aversion envers les animaux), c'est la description générale qui compte, pas les détails.

Et si en plus il pèse 1 tonne et est couvert d'écaille ?

Non, l'Ailurophobie n'est pas la peur des dragons bleus.

Pourquoi il est laid le monsieur ?

La personne à supporter devra être créée avec 30 points de caractéristiques et 20PPE.

Du rouge à lèvres et un litre de salive.

Dans Animonde comme dans tous les jeux de rôles, il faut souvent faire face aux pièges (au sens large du terme) tendus par le maître de jeu. Il faut donc des armes. Mais les règles de séduction et de communication d'Animonde permettent de les utiliser d'une façon aussi puissante que la magie et les armes de poings dans d'autres jeux. Tout bon joueur saura considérer ces talents comme ils le méritent et surtout n'oubliez pas que "Ce ne sont pas ces libellules que nous recherchons".

La force de l'esprit

Chaque utilisation réussie d'un pouvoir de gardien coûte le nombre de PI indiqué dans la description de chaque talent. Si le jet est raté, la perte est simplement de 5PI. La distance réelle des pouvoirs se calcule en multipliant la portée de base par le facteur indiqué ci-dessous:

% de réussite	Facteur
1-24	1
25-49	5
50-74	10
75-99	100
100 et plus	10000

Et alors ? Et alors ?

Marlock est arrivé !

Le personnage "ami" devra être créé avec 60 points de caractéristiques et 70PPE.

Responsabilité(30): Le personnage est responsable d'un individu très faible (créé par le maître de jeu). Celui-ci a souvent des problèmes et/ou prend des risques inconsidérés. Le personnage doit avoir un niveau de relation de +3 avec cet individu.

Vieux(15): Le personnage a entre 50 et 70 ans. Il doit réduire sa force et son endurance de 1 point.

AUGMENTATION DES TALENTS DE BASE

Le joueur peut maintenant dépenser ses PPE. Chaque point dépensé dans un talent de base augmente celui-ci de 1%. Cependant, si le talent est (+) pour la caste auquel le personnage appartient, chaque PPE donne 2%. Si le talent est (-) 2 PPE sont nécessaire pour augmenter de 1%.

De plus, on ne peut dépenser plus de 25PPE pour un même talent de base.

TALENTS SPECIAUX

Les talents spéciaux permettent au personnage de diversifier ses connaissances. L'acquisition d'un de ces talents coûte le nombre de PPE indiqué entre parenthèses après son nom.

Si le personnage n'est pas de la caste indiquée, multipliez par deux le coût de base du talent. Si rien n'est indiqué, le talent coûte le même prix pour tout le monde.

Si le personnage est un aventurier, il peut acquérir un talent qui n'est pas de sa caste (sauf s'il est exclusif) en payant seulement 5PPE supplémentaires.

Si le personnage ne possède pas le/les caractéristiques et/ou le/les talents indiqués, il paie 10 points supplémentaires par valeur qui n'est pas au niveau demandé.

Si le talent est indiqué comme étant exclusif ("ex" entre parenthèses), seul un personnage de la caste indiquée peut le choisir.

Si le talent est indiqué comme étant "ter", le personnage doit choisir le terrain dans lequel son talent fonctionne. Pour choisir plusieurs terrains, le personnage doit acheter plusieurs fois le même talent. Le premier choix doit toujours être son terrain d'origine.

La plupart des talents spéciaux ont un pourcentage de réussite qui se calcule en suivant la procédure décrite après le "%="

NOTE: Les talents exclusivement réservés aux gardiens suivent une procédure d'utilisation différente des autres. Voir ci-contre.

Amitié(50)GA6: Ce n'est pas un talent à part entière. Le personnage possède un ami auquel il est très lié (un peu comme le défaut "responsabilité", mais ce PNJ est très expérimenté) et qui vient aider le personnage quand il en a besoin. Ce PNJ doit être créé par le maître de jeu.

Amour(25)Troubadour/AU5/PE8: Ce talent permet au personnage d'être particulièrement doué pour tout ce qui touche à l'amour physique. Si, lors d'une relation avec un(e) partenaire il réussit son jet, la PI gagnée est majorée de 1D6 pour lui et de 2D6 pour le partenaire. $\%=(AU+PE)\times 5$.

Apparence de la mort(30)VO10: Le personnage peut faire semblant d'être mort. Il réduit lui même la température de son corps et la vitesse de ses battements de coeur. Il peut tromper tout être vivant, à part un prédateur (ou un superprédateur) qui lui, devra réussir un jet de repérage "très difficile". %= VOx5. Un jet manqué indique que le subterfuge ne trompe personne. Le personnage peut rester 3 heures dans cet état, et ne peut recommencer que trois heures plus tard.

Arrêt de symbiose(10)Gardien(ex): Ce talent permet de rompre une symbiose établie entre un être humain et un animal donné. %= AUx2. Portée de base:1 mètre. Coût:SYM de l'humain/10. Le gardien doit être à portée de l'humain.

Aura de terreur(20)Chevalier(ex)/COM80: Ce talent permet d'augmenter le FI du personnage de 3. %= (VO+FO)x5. Une seule tentative par combat.

Camouflage(20)Chasseur/DIS75/ter: Le talent de camouflage rajoute (VO+PE)x2% au talent de discrétion du personnage si celui-ci ne bouge pas et signale au maître de jeu qu'il se cache.

Chance(50)GA6: Le pourcentage de réussite minimum d'une action est de 10% (au lieu de 5%) et tout jet de pourcentage inférieur ou égal à 1/15° du résultat requis est considéré comme critique (au lieu de 1/20°).

Changer les niveaux de relations(30)Gardien(ex)/CMM100: Ce talent permet de modifier le niveau de relation d'un personnage par rapport à un autre. %= AUx2. Portée de base:1 mètre. Coût:20. Un essai par personne et par semaine. Le gardien choisit la victime (qui doit être à portée) et la personne que la victime va considérer différemment. Il décide ensuite de la modification à apporter. Il n'est possible de faire varier le NR que d'un point par tentative.

Chant(15)CMM50: Ce talent augmente de GA+PE tout jet de "musique" durant lequel le personnage joue d'un instrument en chantant.

Commandement(30)Noble/CMM70: Ce talent augmente le moral du personnage de 4 si il est entouré d'au moins 10 hommes de troupe (est considéré comme homme de troupe tout personnage qui accepte le commandement du possesseur du talent). Les hommes ont un bonus de 2 au moral si le possesseur réussit son jet. %= AUx10.

Connaissance(20)VO7: Le personnage a beaucoup étudié, ou beaucoup voyagé. Il pourra répondre à n'importe quelle question qu'on lui pose ou qu'il se pose s'il réussit son jet. %= VOx10.

Conteur(20)Troubadour/CMM70: Ce talent permet au personnage de raconter de belles histoires accordant un bonus de 15% aux jets de CMM et de SED qu'il pourrait tenter sur un membre de son auditoire, une heure maximum après la fin de la prestation. %= (AU+GA)x5.

Contrôle spécialisé(10)CON60: Le personnage reçoit un bonus de 20% sur tous ses jets de contrôle pour un type donné de créature (que le joueur doit choisir à la création du personnage).

Course(10): Ce talent permet de se déplacer de 8 mètres (au lieu de 5) par point de rapidité lors d'un combat ou d'une poursuite. Ce talent coûte 20PPE si le personnage n'est pas issu d'un des terrains suivants: prairie, savane, désert ou toundra.

Danse(15)Noble/Troubadour/SAU50: Le personnage augmente son talent de SED de 20% pour tout jet concernant la personne avec laquelle il danse. %= (AG+PR)x5.

Je t'aime, moi non plus.

Il est souvent plus facile d'accentuer un sentiment existant qu'en créer un de toute pièce. Le maître de jeu devra donc doter le jet de réussite du talent d'un niveau de difficulté prenant en compte ces divers facteurs.

There's an island

In my soul

There's desire

Burning deep down, down below

Dance demons

Lose control

This is a metal, a metal tango

Il n'y a pas d'abonné au numéro que vous avez demandé...

Un personnage victime d'un dialogue mental pourra très bien refuser de répondre à son interlocuteur, mais ne pourra pas refuser d'entendre de ce que ce dernier lui dit. Ces paroles n'affectent en rien les actions du personnage "Victime", bien que, comme toute communication elles peuvent être un moyen d'intimider ou de le séduire.



Déguisement(30)DIS70/PE5/VO6: Ce talent permet de se déguiser correctement et même de changer de sexe et/ou de taille. Il permet de retrancher (PEx6)% à tout jet de repérage qui servirait à détecter la supercherie.

Détecter le mensonge(30)CMM100: Le personnage peut essayer (une fois par personne et par dix minutes de conversation) de détecter si son interlocuteur lui ment. L'indication sera générale, le personnage ne saura pas exactement quel est le mensonge. $\% = (AU+VO) \times 2$.

Détournement de contrôle(10)Gardien(ex)/CON60: Le personnage qui réussit son jet de pourcentage prend contrôle de l'animal choisi pour un tour. $\% = VO \times 2$. Portée de base: 1 mètre (l'animal à contrôler doit être à portée, pas le propriétaire). Coût: 5 (par tour). Si le personnage réussit son jet, il peut, en payant 5PI par tour, continuer à contrôler l'animal pendant plus d'un tour sans avoir à réussir de nouveau jet.

Détournement de symbiose(20)Gardien(ex)/SYM60: Le personnage qui réussit son jet entre immédiatement en symbiose avec l'animal choisi. L'ancien propriétaire n'a plus de contrôle sur l'animal. $\% = VO + AU$. Portée de base: 1 mètre (Il faut être à portée du propriétaire). Coût: SYM du propriétaire/5.

Dialogue mental(30)Gardien(ex)/CMM70: Le gardien peut parler télépathiquement avec sa "victime" et celle-ci peut lui répondre de la même façon. $\% = AU + VO$. Portée de base: 100 mètres. Coût: 1 par 15 secondes.

Discours(25)Noble(ex)/AU7: Ce talent permet d'influencer un grand nombre de personnes en même temps. Il accorde un bonus de $(AU+VO) \times 2$ pour tout jet de CMM tenté sur au moins 10 personnes.

Dressage(30)Artisan(ex)/SYM80: Ce talent permet de dresser tout type d'animal. le temps nécessaire est de $(100-SYM)/10$ mois (minimum 1).

Education(15)Gardien(ex)/CMM100: Ce talent permet au gardien de "créer" des chevaliers. La procédure exacte est décrite dans le livret "Simulation".

Elasticité(30)Troubadour/SAU100: Le personnage peut passer par de toutes petites ouvertures ou défaire des liens qui l'emprisonnent. Le personnage peut passer à travers une ouverture de 50cm sur 50cm. Pour se libérer de liens, il faut réussir son jet (un essai par lien et par jour maximum). $\% = AG \times 5$.

Energie ultime(50)VO10: Ce talent permet au personnage de multiplier ses capacités en cas de stress grave. Il peut utiliser ce talent quand: il descend en dessous de 1PI, ou s'il tombe dans le coma. A ce moment, le personnage multiplie tous ses talents par 2. Ses SE et PV sont doublés. Toutes ses caractéristiques sont majorées de 50%. Cet effet dure 10 tours, puis le personnage tombe dans le coma ou subit les effets de la PI trop basse. Un jet de résistance "très difficile" est nécessaire pour éviter une perte de 7D6PI et 2D6PV à la fin des 10 tours.

Escalade(25): Ce talent permet d'ajouter $(PR+FO) \times 2\%$ à tout jet de saut nécessaire pour escalader une surface minérale. Ce talent coûte 35PPE si le personnage n'est pas issu de l'un des terrain suivant: Montagne, caverne, ville.

Esquive(15)SAU70/RA7: Ce talent permet de doubler son pourcentage d'esquive (qui est normalement égal à RA+AG).

Evaluation(30)Marchand/Artisan/REP60: Ce talent rajoute (PEx6)% de bonus au talent de repérage du personnage s'il souhaite déterminer la valeur d'un animal ou d'un objet.

Falsification(30)Marchand/PR8: Ce talent permet au personnage de falsifier des objets ou des animaux, pour leur donner plus de valeur. Le talent accorde un malus de $(PR+VO+PE) \times 2$ au jet de repérage de l'infortunée victime.

Flatterie(20)SED70/CMM70: Ce talent rajoute $(GA+AU) \times 2$ aux talents de SED et CMM du personnage si la "victime" est sensible à ce genre de pratiques.

Grimper(15): Ce talent permet d'ajouter $(PR+AG) \times 2$ à tout jet de saut nécessaire pour escalader une surface végétale. Ce talent coûte 25PPE si le personnage n'est pas issu de l'un des terrains suivants: Jungle, forêt tempérée.

Héraldique(30)Noble: Ce talent permet de reconnaître le blason, les vêtements ou les coutumes d'un autre royaume. $\% = VO \times 10$.

Hypnose(40)Gardien/CMM120: Ce talent permet d'hypnotiser un patient consentant. Le gardien peut alors lire dans ses pensées, même une chose qu'il a oublié (à cause d'un choc, ou d'une maladie mentale). $\% = (PE+VO) \times 2$.

Infravision(25)/REP100: Le personnage repère les humains et les animaux à sang chaud la nuit, à l'aide de la différence de chaleur entre ces créatures et l'environnement. Il annule donc les malus dus à la nuit pour tout jet concernant de telles créatures.

Interception de dialogue mental(40)Gardien(ex)/CMM90: Ce talent permet de prendre part à un dialogue mental en cours. $\% = VO \times 2$. Portée de base: 10 mètres (un des deux interlocuteurs). Coût: $2 + (\% \text{ de dialogue mental de l'autre gardien}) / 10$ par 15 secondes.

Interception de télépathie(30)Gardien(ex)/CMM80: Ce talent a un effet identique au talent précédent à ceci près que le gardien responsable de la télépathie est totalement évincé du contact. $\% = VO \times 2$. Portée de base: 10 mètres. Coût: $2 + (\text{Télépathie de l'autre gardien}) / 10$ par 15 secondes.

Jongler(25)Troubadour/PR8/RA8: Ce talent produit sur les spectateurs le même effet que "conteur". $\% = (PR+AG) \times 5$.

Langage de combat(10)Soldat(ex): Le personnage connaît le langage secret des soldats. Il peut l'utiliser pour dialoguer avec un autre soldat qui le connaît aussi, sans risque d'être compris par un membre d'une autre caste. Utilisé le plus souvent en pleine bataille, ce langage permet de donner 6 fois plus de renseignements en une phrase de même longueur qu'avec la langue de base, mais il manque de termes pour toutes les questions sentimentales et/ou commerciales.

Langage de guilde(15)Marchand(ex)/Artisan(ex): Ce talent en comporte en fait deux: celui des marchands et celui des artisans. Il permet à ceux-ci de se comprendre entre membres d'une même caste. Le langage est étudié pour que tous les mots aient à peu près la même sonorité, ce qui permet de ne pas éveiller l'attention d'un éventuel client (il réussirait même à l'endormir).

Langage des fleurs(15)Noble/Troubadour/PE7/SED60: Ce talent permet aux personnages timides de former des bouquets de fleurs pour avouer leurs sentiments à leurs bien aimées. Tout jet de SED ou de CMM qui suit l'arrivée du cadeau sera majoré de 15%. Vous trouverez ce langage dans le livret "Animonde".

Lire les pensées(40)Gardien(ex)/CMM100: Le gardien peut lire les pensées superficielles (moyen), secrètes (Très difficile) ou datant de plus d'une semaine (plutôt difficile). Si le maître de jeu n'est pas satisfait des indications données ci-dessus, il devra donner lui-même le niveau de difficulté. $\% = PE \times 2$. Portée: 1 mètre. Coût: 15 par question.

Le pourcentage de réussite du talent d'héraldique devra être modifié selon la fréquence du blason et de la distance qui sépare le royaume du personnage de celui dont est issu le blason à déchiffrer.

En plus d'être incompréhensible aux autres castes, on peut estimer que le langage de combat est modifié par les soldats de royaumes ou même de régiments différents. Un jet de Volonté "Moyen" sera alors nécessaire pour comprendre ce qui vient d'être dit.

Lire sur les lèvres(30)REP100: le personnage peut lire sur les lèvres d'une personne qui parle devant lui. $\% = (PE+VO) \times 4$. Malus de 5% par 2 mètres au dessus de 10.

A la fin de l'envoi, je touche...

Exemples de bottes:

Le bon (pour désarmer): $Loc+4/DOM-1/-10\%$

La brute(pour tuer): $DOM+4/-10\%/Init-2$

Le truand(pour frapper plus vite): $Init+8/Loc-2$

toutes les variables ci-dessus sont définies dans le livrèt "Simulation".

Maître d'arme(40)Chevalier/COM100: Ce talent n'est valable que pour un type d'arme précis choisi par le joueur à la création du personnage. Il permet de créer 3 bottes. Le chevalier procède comme suit: Il choisit des bonus (au choix) dans les limites de l'art de combat (pas plus de 4 tranches par facteur). Il choisit ensuite des malus pour équilibrer, MAIS Chaque tranche de malus annule deux tranches de bonus (voir "Art de combat").

Manufacture d'armes(30)Artisan(ex)/PR7: Ce talent permet, comme son nom l'indique de créer des armes avec des animaux morts. $\% = (PR+PE) \times 5$.

Manufacture de vêtements(20)Artisan(ex)PR5: Même chose que ci-dessus mais pour les vêtements, accessoires et bijoux. Même formule de calcul.

Manufacture d'objets(25)Artisan(ex)/PR6: Même chose que ci-dessus mais pour tout le reste (des maisons aux baignoires en passant par les tuyaux (de poêle). Même formule de calcul.

Maquillage(15)Noble/Troubadour/PE7/PR7: Ce talent permet d'augmenter de 15% son talent de séduction (seulement 5% pour un homme) et/ou de modifier son apparence d'un maximum de 4 (en plus ou en moins). Le maquillage prend 30 minutes et dure six heures. $\% = (PR+GA) \times 5$

Médecine des plantes(20)PRE80/ter: Ce talent permet au patient de récupérer $2D6+2$ PV si les dommages n'ont pas été localisés (donc poison, maladie, feu, chute etc....). La durée du traitement est d'une semaine. La procédure peut être renouvelée chaque semaine. $\% = (REP+PRE)/3$. Un jet raté implique la perte de $1D6PV$ (non-localisés).

Médecine sanglante(30)PRE100: Ce talent permet de guérir une ou plusieurs blessures. Le "chirurgien" peut tenter un jet par localisation blessée et par jour. L'opération dure une demi-heure par localisation à traiter. Un jet réussi redonne $1D6+1PV$ à la partie touchée et aux points de vie totaux (les points récupérés ne peuvent dépasser les dommages subis). Si le jet est manqué, le patient perd $1D6PV$ dans la partie soignée. $\% = PRE-50$. Un jet de médecine sanglante "moyen" permet d'arrêter instantanément une hémorragie.

Mémoriser(20)Gardien/VO6: Le personnage possède un don que l'on appelle "mémoire photographique". Il est capable de se rappeler exactement ce qu'il a vu ou lu peu de temps auparavant. $\% = VO \times 5$. Le talent est réduit de 5% par semaine après la première.

Mensonge(30)Troubadour/VO8/PE6: Ce talent permet au personnage d'être immunisé au talent "détecter le mensonge".

Météorologie(30)Chasseur/PE8: Ce talent permet au personnage de prévoir le temps pour les prochaines 24 heures (facile), de prévoir un évènement grave (tempête (moyen) , un tremblement de terre (très difficile) etc...) dans les 4 heures à venir. $\% = PEx8$.

Mort sans douleur(10)Artisan(ex)/SYM50: Ce talent permet de mettre à mort les créatures que l'artisan souhaite utiliser pour fabriquer quelque chose. Non seulement cette technique ne fait pas perdre de PI à l'artisan, mais en plus l'objet est "propre" Un objet créé en tuant l'animal normalement est "sale": il fait perdre au propriétaire $1D6PI$ par jour, car l'âme de l'animal l'habite et cause des troubles psychiques à l'utilisateur.

Tiens, un cadeau !

Inutile d'avoir le syndrome du "schtroumph farceur" et d'offrir à votre ennemi juré un objet "sale". Bien que les effets sur la PI soient perceptibles au bout d'une journée, le sentiment de culpabilité (qui déclenchera la perte de PI progressive) est ressenti dès que l'objet est tenu en main.

Musique(15)Troubadour/PE8: Ce talent permet de jouer d'un instrument (au choix). L'effet est le même que le talent de "conteur". $\% = (GA+AU) \times 5$.

Nage(20): Ce talent permet au personnage de se déplacer dans l'eau. Le jet de nage d'un personnage qui ne possède pas ce talent est réduit au minimum possible (5%). $\% = 80 + EN + PR$. Ce talent coûte le double si le personnage n'est pas issu de l'eau (douce ou salée).

Nerfs d'acier(30)VO9: Le personnage ne perd qu'un quart des points de PI perdus normalement.

Parade(15)Chevalier/Soldat/COM50/RA6: Ce talent permet de multiplier par deux le talent de base de parade (qui est égal à COM/4).

Petits vols(25)Troubadour/DIS60: Ce talent permet de subtiliser de petits objets sur un étalage ou dans la poche d'un noble (par exemple). $\% = (PR+RA) \times 5$. Le malus est égal à la moitié du talent de repérage de la victime.

Pistage(30)Chasseur/REP60/PE7/ter: Ce talent permet au chasseur d'augmenter son talent de repérage de PEx4 quand il cherche à suivre ou à trouver les traces d'une créature.

Poisons(40)PRE120/ter: Ce talent ne permet pas de fabriquer du poison, mais de s'en protéger. La procédure dure 10 minutes. Elle peut être utilisée pour soigner un être vivant (moyen) empoisonné (il récupère alors la totalité des points de vie perdus à cause du poison) ou pour rendre de la nourriture empoisonnée saine (difficile) (un jet par "repas" de trois personnes). $\% = PRE - 70$.

Pose de pièges(25)Chasseur(ex)/PR7/PE7/ter: Ce talent ne donne pas de bonus spéciaux mais permet à tout chasseur qui le possède de créer un piège susceptible de capturer la créature qu'il désire attraper. $\% = (PE+PR) \times 5$.

Protection(20)Gardien(ex): Ce talent permet de contrer une utilisation d'interception (dialogue ou télépathie), de changement de NR, de lecture dans les pensées ou de vision. $\% = VO \times 4$. Portée de base:0 (le gardien doit être la victime ou l'un des interlocuteur (interception). Coût: Talent utilisé par l'adversaire/5.

Resistant(20)EN4: Ce talent rajoute 4PV et 2 au SE.

Savoir chuter(30)SAU90: Ce talent réduit de moitié les dommages causés par une chute ou un saut raté. $\% = (AG+VO) \times 4$.

Sixième sens(30)Chasseur/REP100: Ce talent permet au possesseur d'être averti d'un danger proche (moins d'une minute) et grave (perte de PV ou de PI). $\% = (PE+AU) \times 2$. C'est au maître de jeu d'utiliser le talent chaque fois que cela est nécessaire.

Spécialisation en arme(10)Soldat/Chevalier/COM60 ou LAN60 ou TIR60: Le talent nécessaire dépend du type d'arme choisi par le joueur à la création du personnage. La spécialisation permet de choisir, à chaque tour de combat, 2 tranches gratuites, en plus d'une éventuelle botte ou de l'utilisation normale de l'art de combat.

Télépathie(20)Gardien(ex)/CMM60: Ce talent permet d'envoyer un message à une "victime" choisie par le gardien. Il peut tenter de lui faire croire que ce message est une idée qu'il vient d'avoir. Il faut d'une part que la pensée soit logique, ou tout du moins plausible et réussir un jet "très difficile". $\% = VO \times 2$. Portée de base:100 mètres. Coût: 1 par minute.

Don't talk to strangers
because they will
do you bad
Don't smell the flowers
because it's only a rogue
to make you lose your mind
Don't dream of women
because they will
bring you down ✓

Whenever we dream
That's when we fly
So here is a dream
For just you and I

You can see tomorrow
The answer and the lie
And the things you've got to do



Tir rapide(15)Soldat/COM75 ou LAN75 ou TIR75: Ce talent permet de doubler sa rapidité lors de la détermination de l'initiative pour un seul type d'arme.

Torture(30)CMM50: Ce talent permet d'essayer de faire parler une victime en la blessant physiquement. Si le jet est raté la victime meurt dans d'atroces souffrances (5D6PI en moins pour tout témoin oculaire, même l'utilisateur du talent et la victime). Si le jet est réussi et que la victime ne réussit pas un jet de volonté "difficile" celle-ci dit tout ce que veut savoir le bourreau (tout témoin oculaire perd 2D6PI). La procédure dure une heure. %= (VO+PR)x5.

Tricherie(20)VO5/PE5: Ce talent permet d'augmenter les chances de gain de 50%. Si le jet est un échec critique, les autres joueurs ont le droit de tenter un jet de repérage "à peine facile" pour démasquer le tricheur. %= (PE+AU)x5.

Vision(30)Gardien(ex)/REP80: Ce talent permet d'avoir une vue de ce qui se passe n'importe où dans les limites de la portée. %=VOx4. Portée de base:100 mètres. Coût: 1PI pour 10 secondes de vision.

EQUIPEMENT

Ce paragraphe peut être difficile pour les joueurs débutants. En effet, le matériel que les joueurs peuvent choisir dépend entièrement du scénario ou de la campagne créée par le maître de jeu. Celui-ci doit avoir créé les matériaux pour les vêtements, les armes et les objets divers. Cependant, pour débiter, consultez le livret "Animonde". Vous y trouverez quelques exemples d'objets, ainsi que la procédure à pour en créer soi-même. Vous trouverez une liste d'armes et de vêtements dans le troisième livret "Animonde".

Vous devez choisir votre équipement avant de poursuivre la création de votre personnage, car il affecte l'apparence finale et du même coup le facteur d'intimidation.

N'oubliez pas l'effet du niveau social sur la hauteur des talons et leur type (platform boots ou talons aiguille).

Malgré tout, chaque caste sera équipée un peu différemment:

L'ARTISAN

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 1 et l'apparence totale des vêtements ne doit pas être négative ni dépasser +10.

Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 49.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 59.

Il choisit une arme de lancer si son LAN dépasse 79.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 39. De plus, le FG des armes ne peut dépasser 0.

L'artisan reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 19, deux si elle dépasse 69.

Enfin, il reçoit (2D6)x10 escarnais d'or.

L'AVENTURIER

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 2 et l'apparence totale des vêtements ne doit pas être inférieure à -5 ni dépasser +5.

Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 29. Deux s'il dépasse 79.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 19. Deux s'il dépasse 69.

Il choisit une arme de lancer si son LAN dépasse 49.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 49. De plus le FG des armes ne peut dépasser +2.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 19, deux si elle dépasse 49.

Enfin, il reçoit 5D6 escarnais d'or.

LE CHASSEUR

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 2 et l'apparence totale des vêtements ne doit pas être inférieure à -5 ni être positive.

Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 39. Deux s'il dépasse 89.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 19. Deux s'il dépasse 69. Trois s'il dépasse 119.

Il choisit une arme de lancer si son LAN dépasse 49.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 39. De plus le FG des armes ne peut dépasser +1.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 9, deux si elle dépasse 59. Trois si elle dépasse 109.

Enfin, il reçoit (1D6)x10 escarnais d'or.

LE CHEVALIER

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 4 ni l'apparence totale des vêtements être positive.

Il choisit une arme de combat. Deux si son talent de COM dépasse 59. Trois s'il dépasse 99.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 29. Deux s'il dépasse 79.

Il choisit une arme de lancer si son LAN dépasse 49.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 49.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 79.

Enfin, il reçoit 1D6 escarnais d'or.

LE GARDIEN

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 0 ni l'apparence totale des vêtements être différente de 0.

Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 29. Deux s'il dépasse 79.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 69.

Toutes ces armes ne peuvent être vivantes. De plus le FG des armes ne peut dépasser -1.

Enfin, il reçoit 1D6 escarnais d'or.

LE MARCHAND

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 1 et l'apparence totale des vêtements ne doit pas être négative ni dépasser +10.

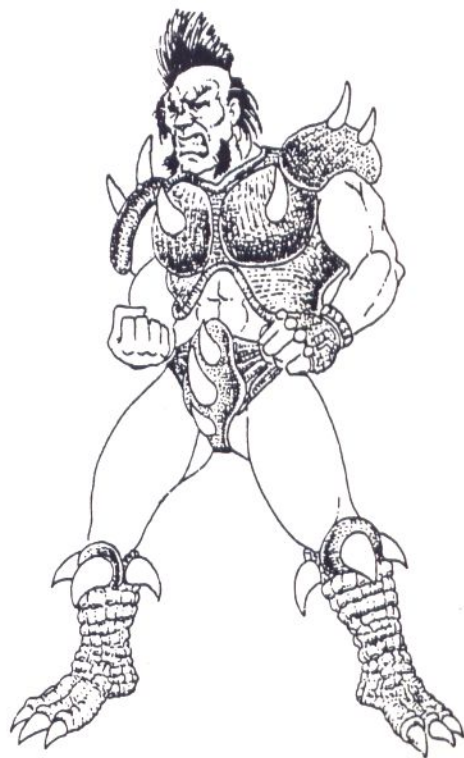
Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 49.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 59.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 59. De plus le FG des armes ne peut dépasser 0.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 59.

Enfin, il reçoit (2D6)x10 escarnais d'or.



Ces listes ne sont que des guides pour créer un look cohérent à votre personnage. Durant sa vie aventureuse, il pourra acquérir de nombreux autres armes, pièces de vêtements et animaux.

LE NOBLE

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 0 ni l'apparence totale des vêtements être négative.

Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 49.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 69.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 49. De plus le FG des armes ne peut dépasser -1.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 29. Deux si elle dépasse 79.

Enfin, il reçoit (1D6)x100 escarnais d'or en liquide et 100 fois plus biens immobiliers (terrain, palais, bâtiments divers...).

LE SOLDAT

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 3 et l'apparence totale des vêtements ne doit pas être positive ni être inférieure à -10.

Il choisit une arme de combat si son talent de COM dépasse 29. Deux s'il dépasse 79.

Il choisit une arme de tir. Deux si son TIR dépasse 49. Trois s'il dépasse 99.

Il choisit une arme de lancer si son LAN dépasse 19. Deux s'il dépasse 69.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 49.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 49. Deux si elle dépasse 99.

Enfin, il reçoit 5D6 escarnais d'or.

LE TROUBADOUR

Les vêtements doivent être choisis selon deux directives: La protection apportée ne doit pas dépasser 1 ni l'apparence totale des vêtements être négative.

Il choisit une arme de combat si son COM est supérieur à 49.

Il choisit une arme de tir si son TIR dépasse 69.

Toutes ces armes peuvent être vivantes si sa SYM dépasse 49. De plus le FG des armes ne peut dépasser -1.

Il reçoit un animal supplémentaire en plus de ses armes s'il possède une SYM supérieure à 49.

Enfin, il reçoit 5D6 escarnais d'or.

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES (SUITE ET FIN)

Contrôle maximal (CONMAX): Cette valeur dépend du talent de symbiose, et non pas du contrôle comme son nom pourrait vous le laisser croire et est égale à SYM/10. Elle représente le nombre de créatures que le personnage peut posséder en symbiose en même temps.

Apparence finale (AP): L'apparence de base calculée au début de la création du personnage est maintenant modifiée comme suit:
On ajoute la modification due aux vêtements.

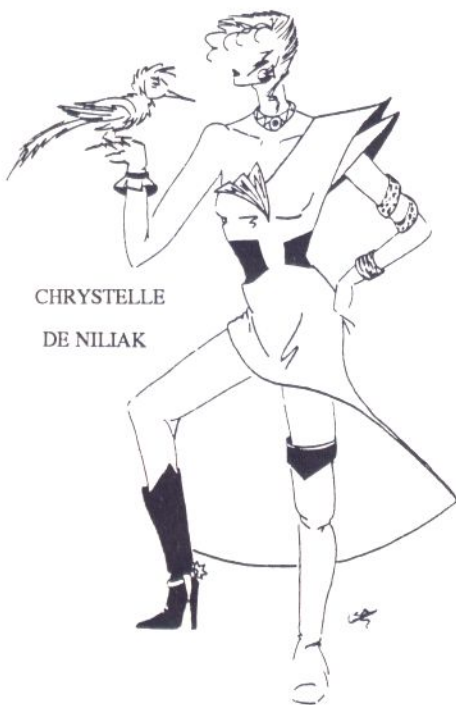
On retranche pour chaque arme une valeur dépendant du facteur de Gore de l'arme (FG) et qui se calcule comme suit: FG+2 (minimum 1).

Facteur d'intimidation (FI): cette valeur est utilisée pour connaître l'effet de l'apparence sur le moral des combattants adverses. Elle se calcule comme suit:

$$FI = \text{ABS}(AP)/3$$

ABS= valeur absolue

La FI peut être modifiée par les créatures possédées par le personnage (voir chapitre "créatures").



CHRYSTELLE
DE NILIAK

QUELQUES DETAILS

Le joueur devra maintenant choisir le poids, la taille, la couleur de cheveux, la couleur d'yeux et le caractère de son personnage qui lui permettra de devenir un héros.

Et la nudité ?

Un personnage qui ne couvre pas entièrement son corps de pièces de vêtements voit son apparence varier selon la table suivante:

Taille totale des parties nues	Modification à l'apparence
0-10	-
11-15	1
16 et +	2

Une femme qui ne cache pas la partie 11 (la poitrine pour être plus clair) modifie son apparence d'un point supplémentaire. La modification totale est positive si le personnage a une beauté supérieure ou égale à 6, sinon elle est négative.

Ni vu, ni connu.

Si le personnage souhaite cacher une arme, le maître de jeu devra d'abord donner son accord (en tenant compte de la taille de l'arme et la capacité de discrétion du personnage). L'apparence n'est alors pas modifiée par l'arme tant que le personnage ne la sort pas (coucou la voilà).

Le joueur devra aussi, en accord avec le maître de jeu, établir les raisons de la présence du personnage au début de l'aventure. Pour certaines castes (aventurier) c'est simple, mais qu'est ce qui oblige une princesse à user ses souliers de satin sur les chemins boueux d'une forêt glaciale?

MECANISMES DE BASE

Toute action qu'un personnage souhaite réussir durant l'aventure doit être simulée à l'aide d'un jet de pourcentage (D100 ou D%). Les règles ci-dessous vous expliquent comment déterminer le pourcentage de réussite d'une action, qu'elle soit en rapport avec un talent ou avec une caractéristique.

NOTE: Pour certains talents, une procédure plus complexe sera étudiée, mais cela concerne plus particulièrement le maître de jeu.

UTILISATION DES TALENTS

Si le maître de jeu estime que l'action entreprise par un personnage dépend d'un talent et que celui-ci le possède, il doit réussir un D% inférieur ou égal aux chances de réussite du talent considéré. Pour les connaître, considérez deux valeurs: la valeur de base (inscrite sur la fiche de personnage) et le modificateur apporté par la difficulté de l'action. Le maître de jeu doit choisir un niveau et calculer ensuite le modificateur.

Difficulté de l'action	Modificateur
Impensable	-90%
Presque impossible	-80%
Extrêmement difficile	-70%
Très difficile	-60%
Difficile	-50%
Assez difficile	-40%
Plutôt difficile	-30%
A peine difficile	-20%
Un peu moins que moyen	-10%
Moyen	----
A peine facile	+10%
Assez facile	+20%
Facile	+30%
Très facile	+40%
Incroyable	+50%

Note: Quelle que soit la valeur obtenue (talent+modificateurs) tout résultat de D% supérieur ou égal à 96 est un échec critique (voir ci-dessous). Tout résultat inférieur ou égal à 5 est une réussite.

L'age
Si votre personnage n'est ni vieux, ni jeune, il suffit, pour déterminer son age de consulter la table ci-dessous:

Caste	Age
Artisan	30+2D6
Aventurier	20+2D6
Chasseur	25+1D6
Chevalier	14+4D6
Gardien	35+2D6
Marchand	30+1D6
Noble	18+1D6
Soldat	16+2D6
Troubadour	16+1D6



Impensable

UTILISATION DES CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

Le maître de jeu peut aussi utiliser quelques caractéristiques secondaires (Seuil d'évanouissement, moral ou niveau social) pour quantifier un pourcentage de réussite qui, selon lui, dépend de ces caractéristiques.

Quand le maître de jeu estime que l'action entreprise ne correspond pas à un talent ou que le personnage en question ne le possède pas, il doit faire appel à une caractéristique primaire. La procédure est pratiquement identique à celle utilisée pour les talents. Pour trouver le pourcentage de réussite il suffit de multiplier la caractéristique concernée par le facteur correspondant à la difficulté estimée par le maître de jeu.

Difficulté de l'action	Facteur
Impossible	1
Presque impossible	2
Extrêmement difficile	3
Très difficile	4
Difficile	5
Assez difficile	6
Plutôt difficile	7
A peine difficile	8
Un peu moins que moyen	9
Moyen	10
A peine facile	11
Assez facile	12
Facile	13
Très facile	14
Immanquable	15

Note: Quel que soit la valeur obtenue (caractéristique x facteur) tout résultat de D% supérieur ou égal à 96 est un échec critique (voir ci-dessous). Tout résultat inférieur ou égal à 5 est une réussite.

ECHEC ET REUSSITE CRITIQUE

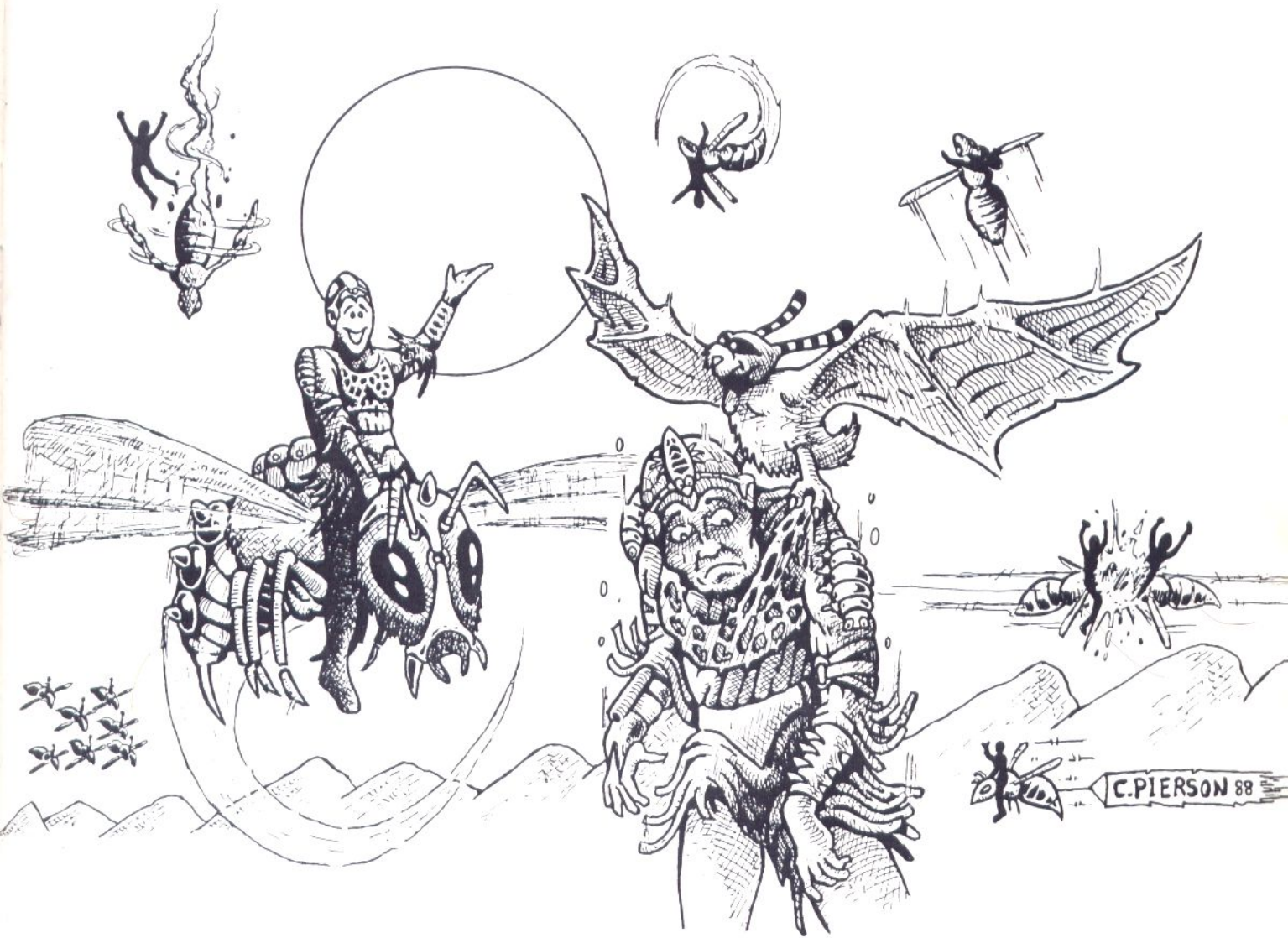
Tout jet de D% inférieur ou égal à 1/20° des chances de réussite est un "critique". Les effets sont alors amplifiés. Le maître de jeu doit les définir s'ils ne sont pas abordés dans les règles. Une seule consigne: il faut que ce soit spectaculaire.

Tout jet de D% supérieur ou égal à 96 est un échec "critique". Les effets sont laissés aux bons soins du maître de jeu. Un conseil: inutile que l'échec soit encore.

CONCLUSION

Ici se termine le premier livret du jeu "Animonde". Pour les joueurs, c'est terminé, ou plutôt, l'aventure commence. Mais pour le maître de jeu, il reste beaucoup de travail. Alors soyez indulgents, laissez le travailler.

BONNE CHANCE !



C. PIERSON 88

SIMULATION

Ce deuxième livret explique au maître de jeu comment résoudre les actions des joueurs au delà du système de base présenté dans le premier livret. Ces procédures devront être assimilées, bien sûr, par le maître de jeu, mais aussi par les joueurs. Cette obligation de connaître les systèmes de base vient du fait que les principes valables dans les autres jeux de rôle (et dans la vie réelle) ne le sont pas dans Animonde. En un mot, il faut réapprendre à jouer.

CONNAISSANCE

Animonde étant bien différent de la terre, les joueurs vous noieront de questions durant les premières parties. Répondez-y si la question vous semble anodine, cependant, si elle demande plus de précision, ou un effort intellectuel particulier il sera bon que le joueur réussisse un jet de volonté assorti d'une difficulté dépendants de la question. De plus, chaque caste connaît mieux que les autres une partie du savoir général d'Animonde. Un personnage possédant le talent "connaissance" pourra répondre à presque toutes les questions.

Caste	Domaine(s) de connaissance
Artisan	Fabrication des objets, dressage des animaux
Aventurier	Climats, géographie, survie en milieu hostile
Chasseur	Animaux, Plantes, survie en milieu hostile
Chevalier	Art de combat
Gardien	Les secrets de la paix intérieure, historique général
Marchand	Commerce, comptoirs commerciaux
Noble	Hiérarchie, Bonnes manières, historique proche
Soldat	Loi, Art de combat
Troubadour	Bonnes manières, utilisation du charme

RAPPORT ENTRE LES ETRES VIVANTS

Cette partie est sans aucun doute la plus importante du jeu. Vous devrez donc l'étudier particulièrement. Seul un joueur utilisant au mieux les quelques "pouvoirs" accordés à son personnage pourra survivre dans de bonnes conditions et vivre longtemps dans la joie et la bonne humeur.

RAPPORT AVEC LES HUMAINS

PAIX INTERIEURE

Cette caractéristique représente en fait le "baromètre sentimental" du personnage. Elle varie selon ce qui arrive au personnage et lui fait voir la vie différemment selon son niveau actuel. Un joueur se devra de jouer son personnage en suivant bien la progression de cette caractéristique. Voici quelques exemples:

PI	Effet sur le comportement du personnage
Moins de 0	Voir au chapitre "survie"
0 à 20	Le personnage ne se sent pas bien, est facilement irritable ou complètement effondré.
21 à 40	Le personnage est dans une "mauvaise passe", il est particulièrement fragile et/ou émotif.
41 à 60	Normal.
61 à 80	Le personnage a "la pêche". Il est prêt à tout pour faire progresser ses idées et est très actif.
81 et plus	Le personnage est parfaitement bien dans sa peau. Il devient curieux et souhaite toujours entreprendre ou découvrir de nouvelles choses.

Le mauvais côté de la pente

Bien qu'il soit bouleversé par les événements qu'il est en train de vivre, un personnage doit garder son caractère. Un individu hyperactif sera plutôt irritable en cas de problèmes, alors qu'un être introverti sera effondré.



Cependant, pour ne pas entraver le "rôle" du joueur, les indications ci-dessus ne sont pas sanctionnées par des effets sur les caractéristiques ou sur les talents du personnage. C'est un choix délibéré de ma part pour donner plus de liberté aux joueurs et pas dans un soucis de simplification. La seule exception est le passage de la PI en dessous de 0.

La paix intérieure varie selon ce qui se passe autour du personnage. Le tableau ci-dessous indique les pertes et les gains normaux dans des situations diverses. Cette liste n'étant pas du tout exhaustive le maître de jeu devra la modifier si la situation le demande.

Evenement	Art	Ave	Cha	Che	Gar	Mar	Nob	Sol	Tro
Gagner 1000eo	+1	+1	+1			+2	+1	+1	
NR en +	+1	+1				+1	+1		+1
NR en -	-1	-1	-1			-1		-1	-2
Tuer un animal	-1	-1	-3	-1					-1
Mort d'un humain	-2	-1	-1	-1	-2	-2	-1		-3
Amour physique	+1	+1				+1	+2	+2	+3
Repos	+1		+1		+1	+1		+1	
Méditation			+1	+1	+2				
Effet gore	-2	-1	-1		-1	-2	-2		-3
Charnier	-2	-2	-2		-4	-2	-1	-1	-4

Le chiffre indiqué représente le nombre de D6 à jeter pour connaître la modification exacte.

Gagner 1000eo: On ne peut dépasser 60PI de cette façon.
NR en +/NR en -: Chaque fois que le personnage augmente/réduit de 1 son niveau de relation vis à vis d'une autre personne, la PI est modifiée comme indiquée ci-dessus.
Tuer un animal: Autrement qu'avec le talent "mort sans douleur". Ce malus n'est pas valable si l'animal a, le premier, agressé le personnage (prédateur ou superprédateur).
Mort d'un humain: Le malus indiqué est valable pour assister à la mort d'humain avec qui le personnage à un NR nul. Si ce n'est pas le cas, il suffit de consulter la table ci-dessous:

Variable	Effet
le personnage est le meurtrier	Modif. PI x2
NR positif vis à vis de la victime	-1D6 par NR
NR négatif vis à vis de la victime	+1D6 par NR
Le personnage apprend le mort de la victime, mais n'y assiste pas	Modif. PI /2

NOTE IMPORTANTE: Un personnage qui meurt perd 10D6 PI. Pourquoi donc calculer la perte de PI ? Pour les effets sur son entourage (personnes qui auraient un NR de +2,+3 ou +4 envers lui).
Amour physique: Cette valeur ne permet pas de monter sa PI au dessus de 60. +1D6 par NR positif envers le(la) partenaire.
Repos: Ne permet pas d'augmenter la PI au dessus de 60. Valeur valable pour 24 heures de repos consécutif.
Méditation: Ne permet pas d'augmenter la PI au dessus de 60. Valeur valable pour une heure de méditation dans de bonnes conditions et dans le calme absolu. La méditation, pour un chevalier, ne permet pas de remonter au dessus de 0.
Gore: Voir "combat".
Charnier: Un groupe de plus de 5 cadavres (humains ou animaux).

Le sang coule en petites gouttelettes sur ton crâne ploc. ploc. ploc.
inutile de se cacher la vérité en fermant les yeux. Un effet GORE ou un charnier, une surprise ou un couloir rempli de choses visqueuses peuvent bouleverser un personnage même si celui-ci n'arrête pas de répéter "je ne regarde pas, j'ai peur" (il y a toujours les sons et l'odeur...). La perte de PI pourra même être augmentée, selon les cas.

SADO-MASO
Je considère que la pratique de relations SADO-MASO (au moins dans Animonde) est un vice trop pervers pour permettre de remonter sa PI. Aussi, il n'est pas possible de profiter d'un acte sexuel avec une personne qui a un NR négatif envers vous pour augmenter la PI.

A la tête du client !
Si un joueur est particulièrement heureux (ou malheureux) d'une action ou d'un événement, le maître de jeu peut modifier sa PI dans le même sens. Exemple: Certains joueurs sont heureux quand leur personnage franchit un certain seuil (+ de 100% dans un talent par exemple) et le personnage fait de même: il se sent bien mieux dans sa peau.

LES NIVEAUX DE RELATION

De toutes les variables du jeu, ce sont les niveaux de relation qui vous poseront le plus de problèmes. Inutile de dire que c'est aussi la partie la plus importante et la plus innovatrice (merci les chevilles) d'Animonde.

Chaque personnage peut indiquer au maître de jeu la façon dont il considère les autres protagonistes de l'aventure qu'il est en train de vivre. Ce choix ne suit aucunes règles et est totalement laissé au choix du joueur. Toute modification au cours du jeu est possible, mais surtout N'UTILISEZ PAS LES REGLES QUI SUIVENT POUR BENEFICIER DE "BONUS" ARTIFICIELS. Je ne mets aucune restriction au choix et à la modification de la PI car je considère que (1) Le maître de jeu saura définir ce qui est logique et ce qu'il ne l'est pas et (2) que les joueurs sont assez intelligents pour vivre des aventures sans chercher à obtenir à tout prix une réussite permanente. Que les joueurs qui cherchent à affirmer leur personnalité en écrasant leur voisin aillent voir ailleurs si j'y suis (et je n'y suis pas).

En tenant compte des quelques préceptes indiqués ci-dessus, découvrons maintenant en quoi consistent ces niveaux.

Il existe 9 niveaux de relations différents, allant de -4 à +4. Le tableau ci-dessous indique ce que veut dire chaque niveau:

Niveau(NR)	Relation
-4	Haine
-3	Inimitié
-2	Antipathie
-1	Mauvaise impression
0	Neutre
+1	Bonne impression
+2	Sympathie
+3	Amitié
+4	Amour

Chaque personnage rencontré pourra être doté d'un NR différent de 0. Dans un souci de simplification, tout personnage non noté par le joueur recevra un NR de 0. Le maître de jeu sera rapidement surchargé de petits papiers indiquant "Ouah le canon, +1" ou encore "Quel connard ce type ! -1". Pour palier à toute éventualité le maître de jeu devra préparer une table de relations (vous en trouverez une en fin de livret), elle réduira la mise à jour, en laissant plus de place au jeu lui même. Cependant, et pour ne rien oublier, voici ce que le maître de jeu doit faire quand un personnage lui indique un changement de PI.

- 1) Il vérifie que le changement est logique.
- 2) Il note le changement sur sa table de relation.
- 3) Il indique au joueur la modification éventuelle de PI.
- 4) Il consulte la table et modifie éventuellement la PI des autres protagonistes de l'aventure (voir "effets des niveaux de relations").

Il est bien évident que le NR donné à une personne n'est valable que dans un sens. On peut être amoureux sans que le sentiment soit réciproque.

On peut donner un NR différent de 0 à un PNJ, mais il n'est pas conseillé que les PNJ aient des NR vis à vis des joueurs, en effet cela rallongerait d'autant la table de relation, qui, après plusieurs parties ressemblerait plus à un bottin qu'à une simple feuille.

problèmes de notation...

Quand un joueur vous donne une modification de NR envers un personnage, il doit l'indiquer comme suit: Hector+1 ou encore Le bouffon-4. Cela vous dire, Je considère Hector d'un bon oeil ou je hais profondément le Bouffon.

I saw you; and I knew I couldn't let
you go
Half child and all woman, vision
fantasy
Cast against the moonlight, bathed in
ecstasy
Leopard skin and cat's eyes
Has the jungle made you wild ?

EFFET DES NIVEAUX DE RELATION

A part créer des problèmes sentimentaux et romantiques, les niveaux de relations peuvent déclencher de biens étranges pouvoirs. En effet l'amour et la haine affectent réellement la destinée des personnage. Le destin étant représenté dans tous les jeux de rôles par les dés, ceux-ci peuvent être modifiés par un NR différent de 0.

Chaque fois qu'un personnage ayant un NR différent de 0 avec un être humain souhaite utiliser son amour ou sa haine pour affecter le destin de ce dernier, il doit le dire au maître de jeu (de la manière la plus réaliste possible). Celui-ci consulte alors la table ci-dessous et avec le tact et le calme qui le caractérise et détermine le résultat du vœux du personnage:

Variable	% de réussite
NR +1/-1	1%
NR +2/-2	5%
NR +3/-3	10%
NR +4/-4	15%

Si le jet est réussi (c'est le maître de jeu qui jette les dés), soit la prochaine action entreprise par le personnage est obligatoirement critique., soit un (petit) miracle vient résoudre le problème.

Quelques conseils pour que le réalisme ne chavire pas trop:

- Le miracle devra affecter principalement (et seulement, si possible) la personne concernée par le sentiment (NR) utilisé par le joueur.
- Un tel miracle ne doit pas avoir lieu plus d'une fois par personnage et par jour.
- Si le joueur n'a pas été très convaincant, réduisez de 10 ou 15% le pourcentage de réussite.
- l'effet peut même dépasser un peu la logique carthésienne de notre bonne vieille terre. (un baiser peut redonner des points de vie, un message peut être entendu à des centaines de kilomètres).
- N'oubliez pas que la haine permet aussi d'agir sur la destinée d'un personnage haït.

Trois exemples précis:

J: Selon ce qui est écrit dans les règles j'ai 15% de chance qu'il crève pas.

MJ: Ah ouais ? La semaine prochaine il y a Trivial poursuit pour ceux que ça intéresse ! Moi je vais trouver d'autres joueurs.

J: Il est mort ? Ben... Je voudrais bien qu'il s'en sorte quand même.

MJ: (jouant quelques dés bidons): Rien ne se passe.

J: Il est mort ? Non ! Ce n'est pas possible. Non! pas lui. Je l'aimais tu comprends (le joueur prend le maître de jeu par le col et le secoue de gauche à droite), c'est pas possible (le joueur s'écroule), et puis merde ! (il jette au loin sa fiche et ses dés). Je cours vers la fenêtre et je me jette dans le vide.

MJ: Tu entends une voix derrière toi qui dit calmement: Quand tu auras sauté tu refermeras la fenêtre car sinon je vais prendre froid et tu auras mon rhume sur la conscience.

J: (Vexé). Ouais... J'allais seulement voir si je pouvais me sauver pour éviter que l'on m'accuse de t'avoir tué.

Quelques miracles de l'amour

- Réanimer un personnage en l'embrassant (pas sur la plaie, vous n'êtes pas vampire).
- Changer le temps (faire pleuvoir, déclencher un orage).
- Obtenir l'aide d'animaux qui ne sont pas en symbiose.
- Entrer en télépathie avec un être aimé.

Quelques effets de la haine

- Causer des dommages à distance.
- Faire perdre de la paix intérieure.
- Déclencher un cataclysme (limité).

J: Rien ne peut pardonner ce que tu as fait ! Jamais je n'oublierai ! Bientôt ton corps brulera dans ces laves (le joueur montre du doigt le maître de jeu) et tu mourras comme tu as vécu ! je te maudis jusqu'à la huitième génération ! (le joueur fronce les sourcils et prend un air hautin).

ML: Arkill saute de pierre en pierre mais trébuche sur l'une d'elle. Sa course se termine 100 mètres plus bas, dans les laves du volcan.

J:(Avec un sourire cynique) Bien fait pour lui.

De plus, pour en revenir à des pratiques plus "mathématiques" la perte ou le gain de PI d'un personnage aimé ou haït peuvent modifier la PI du personnage concerné. Il suffit de consulter les tableaux ci-dessous:

(1) Le personnage(A) a un NR positif envers une personne(B) qui perd de la PI.

NR du personnage(A) envers(B)	Modification à la PI du personnage(A)
+2	-a/2
+3	-a
+4	-ax2

a= Nombre de points perdus par (B).

Exemple: Krill possède un NR de +2 envers son compagnon de voyage, Piprolle. Ce dernier perd 6 points de PI lors d'un combat. Krill perd immédiatement 3PI.

(2) Le personnage(A) a un NR négatif envers une personne(B) qui gagne de la PI.

NR du personnage(A) envers (B)	Modification à la PI du personnage(B)
-2	-a/2
-3	-a
-4	-ax2

a= Nombre de points gagnés par (B).

Exemple: Krill haït le bouffon (NR-4), et ce dernier, après un événement particulièrement heureux gagne 10PI. La joie de son ennemi fait perdre à Krill 20PI.

NOTES: Les points perdus de cette façon ne doivent pas donner lieu à une nouvelle utilisation des deux tables ci-dessus. Exemple: Si deux personnages ont un NR+3 entre eux (chacun considère l'autre comme un ami). Une perte de PI de l'un entrainerait une perte indentique pour l'autre qui à son tour entrainerait une perte...etc...

Le maître de jeu devra, à chaque perte ou gain de PI consulter sa table de relations pour savoir s'il doit modifier la PI des PJ.

COMMUNICATION

Dans Animonde, un bon baratin peut, bien plus qu'ailleurs influencer la réussite de l'aventure en cours. Les quelques conseils ci-dessous vous aideront à mieux déterminer le modificateur à apporter au jet de CMM.

1)Si le personnage "victime" du jet de CMM possède un NR différent de 0 envers l'utilisateur du talent le jet est modifié de 10% par niveau de relation. Exemple: La victime considère l'utilisateur comme un ami (NR+3): Le jet est à +30%.

Love is for dreamers
Love is for losers
Love is for suckers



Attention au "syndrome d'ATOLL DIETRISH"

Si vous êtes un Maître de jeu timide, attention ce personnage est dangereux, et il n'est pas le seul. Certains joueurs sont très doués pour noyer le poisson et vous embobiner. Si vous êtes un tant soit peu timide, ne vous laissez pas faire, entraînez vous, réagissez, sinon, très vite, les parties d'Animonde seront pour vous un vrai calvaire. Ne vous est-il jamais arrivé de penser que vous étiez de trop en regardant les joueurs devant vous s'évertuer à parler plus vite et plus fort que vous tant ils sont pris par leur rôle ?

2) L'apparence du personnage modifie le jet de la façon suivante:
Modification au jet: AP

3) Le personnage le plus séduisant (possédant la plus grande SED) réduit ou augmente le jet de CMM de la différence entre la SED plus haute et la plus basse. Exemple: Deux personnages discutent. L'utilisateur a une SED de 50%. L'autre possède une très haute SED: 95%. Le jet est donc réduit (puisque c'est la victime qui est la plus séduisante) de $95-50=45\%$.

4) Le jet sera réduit de la moitié du talent de CMM de l'interlocuteur.

5) Le maître de jeu devra modifier le jet selon la difficulté de la conversation (voir livret "Création").

Si le joueur prend son rôle bien au sérieux, s'il fait des mimiques, de grands gestes, et s'il parle tellement vite que le maître de jeu n'a pas le temps d'en placer une, ce dernier devra accorder un bonus substantiel au jet.

SEDUCTION

Que serai Animonde sans l'amour ? Car c'est bien le jeu où l'amour est une arme aussi offensive que la bonne vieille lame de certains autres. Le but principal de la séduction est de faire varier (à la hausse) le niveau de relation du personnage séduit vis à vis de soi. Le maître de jeu doit suivre les quelques indications ci-dessous:

*Shot through the heart
And you're to blame
You give love a bad name*

Le jet de séduction est modifié de la même façon que les jets de CMM (ci-dessus), c'est à dire qu'il faut tenir compte de l'apparence du séducteur, du NR de la victime vis à vis de soi, de la difficulté générale et de la "mise en scène" effectuée par le joueur-séducteur. Seul les modifications apportées par les talents de SED et de CMM de la personne à séduire (modifications 3 et 4) ne doit pas être pris en compte (La SED de la personne à séduire est utilisée ci-dessous, pour le jet de "résistance").

Si le jet est réussi, la victime doit tenter un autre jet de dé si elle souhaite résister (elle peut accepter les effets de la séduction).

Si le jet est raté, rien ne se passe. La victime se rend compte, bien sur, de ce que vient de faire le séducteur.

Le personnage, s'il souhaite résister activement aux charmes du séducteur doit réussir le jet suivant:

$VO \text{ de la victime} \times (SED \text{ de la victime} / 10)$

Si le jet est réussi rien ne se passe.

Si le jet est raté la séduction est réussie et le personnage séduit doit augmenter d'un son NR vis à vis du séducteur.

Un seul jet de séduction peut être tenté par personne et par jour.

Si le jet de séduction est un échec critique ou si le jet de résistance est une réussite critique, le séducteur doit augmenter son NR d'un vis à vis de la personne à séduire. C'est le monde à l'envers.

Comment réagir devant un jet de séduction raté ? Il est évident que la victime s'aperçoit qu'on a essayé de l'utiliser, de la tromper. Chaque joueur devra alors choisir s'il descend son niveau de relation vis à vis de la personne ayant raté son jet ou laissez tomber... Au fond, elle est si mignonne...

RAPPORT AVEC LES ANIMAUX

Il y a bien longtemps l'Homme de la montagne d'argent a enseigné aux humains le pouvoir de communiquer et d'entrer en symbiose avec les animaux. Tous les personnages possèdent ces talents, à plus ou moins haut niveau selon les individus et les castes.

SYMBIOSE

Avant d'entrer en symbiose avec un animal, il faut d'abord communiquer avec lui: Un jet de SYM sans aucune modification permet de discuter télépathiquement avec un animal en vue. Ce dernier peut, évidemment refuser de discuter, mais s'il le souhaite et que l'être humain n'a pas tenté de lui parler, l'animal peut entrer en contact (sans jet de dés) immédiatement.

Après avoir communiqué ses désirs à l'animal concerné, l'humain peut tenter d'entrer en symbiose avec ce dernier. Il doit réussir un jet de SYM modifié comme suit:

- 1)Modificateur dépendant de la créature (prévue dans la description).
- 2)Malus de 50% si l'animal n'est pas dressé (avec le talent d'artisan "Dressage").
- 3)Modificateur commun à tous les jets (niveau de difficulté).

Si la symbiose est ratée, le personnage ne peut tenter un nouveau jet sur la même créature avant une semaine. Si le jet est réussi, les deux êtres vivants s'allient pour le meilleur et pour le pire. Chacun devant aider et protéger l'autre au mieux de ses possibilités.

La portée de la symbiose, du contrôle et du dialogue possible entre un être humain et un animal ne peut dépasser CON/10 kilomètres.

Un personnage donné ne peut être en symbiose avec un nombre de créatures supérieures à sa caractéristique de CONMAX.



YLWINE GANDERIA

CONTROLE

Si à un moment précis l'animal considère (à vous de juger) qu'il est utilisé dans un but différent de ce qui était prévu au départ ou s'il se sent délaissé, maltraité ou lésé par rapport à un autre animal, son maître devra réussir un jet de contrôle assorti des modifications suivantes:

- 1)Modificateur dépendant de la créature (prévue dans la description).
- 2)Modificateur commun à tous les jets (niveau de difficulté).

Si le jet est réussi, l'animal reste avec son maître, sinon, le maître de jeu consulte la table suivante et annonce le résultat au joueur:

D%	Effet(s)
1-50	L'animal fait la "grève". Il reste en symbiose mais refuse de travailler ou d'agir pour aider son maître pendant 1D6-2 heures (min:1).
51-80	L'animal fuit pour 1D6 heures mais reste en symbiose et revient en "pardonnant" son maître.
81-95	L'animal rompt la symbiose et fuit définitivement.
96-00	L'animal rompt la symbiose et attaque son ancien maître.

Il est donc évident que la symbiose n'est pas un simple esclavage, mais la réunion de deux êtres dans un but commun: celui de survivre.

L'ACTION

Après avoir étudié le côté "mental" d'Animonde, plongeons nous dans le côté physique: les voyages, les poursuites, mais aussi les combats.

LE DEPLACEMENT

Les personnages seront sûrement amenés à se déplacer. Soit simplement pour rejoindre un point éloigné de leur lieu de vie habituel ou pour échapper à quelques poursuivants.

LE MOUVEMENT STRATEGIQUE

Par stratégique, j'entends un déplacement long et sans rencontres rapprochées. Ce chapitre sert à définir le temps que mettent les personnages à voyager d'un point à un autre.

Un être humain se déplace normalement de 5 kilomètres par heure. Cette valeur peut être modifiée par le terrain qu'il traverse. Pour savoir exactement la distance parcourue en une heure, il suffit de multiplier la vitesse de base (5) par le facteur indiqué ci-dessous:

Double ration pour demain !!!!
Quand un être humain rentre en symbiose avec un animal, les deux partenaires ne doivent pas oublier de se mettre d'accord sur les termes du "contrat": ce que chacun doit faire en échange de l'aide de l'autre.

Le mouvement stratégique, dans Animonde, est un peu lourd à gérer. Le maître de jeu pourra se servir de son bon sens légendaire plutôt que du système décrit ci-contre si le temps que mettent les personnages à aller d'un point à un autre est sans grande importance.

Il pleut, il mouille
C'est la fête à la grenouille
Les précipitations peuvent réduire de .1 (pluie) de
.2 (brouillard) voir de .3 (tempête) ou plus le
facteur de déplacement des créatures.

Terrain	Facteur
Calotte glaciaire	1*
Montagne	.7
Ville	.9
Forêt de conifères	.8
Forêt tempérée	.7
Marais	.4*
Savane	1
Jungle	.5*
Desert	1*
Toundra	1
Caverne	.6*
Prairie	1

*: Un être vivant qui n'est pas issu de ce terrain voit son facteur de mouvement réduire de .1 par heure ininterrompue de déplacement.

Un animal issu du terrain où il se déplace majore le facteur de déplacement de 0.5
Une créature possède aussi un modificateur de mouvement indiqué dans sa description.

Un chasseur issu du terrain où il se déplace majore son facteur de déplacement de 0.3

Tout membre d'une autre caste majore son facteur déplacement de .01 s'il traverse un terrain d'où il est issu.

Si un personnage souhaite être discret (DIS) son facteur de mouvement est réduit de 0.3

Si un personnage souhaite surveiller les alentours, son potentiel de mouvement est réduit de 0.3

LE CONTACT

A tout moment d'un déplacement stratégique, des êtres vivants peuvent faire leur apparition. Tout se passe sans problèmes si les deux "groupes" ne cherchent pas à se cacher. Si ce n'est pas le cas, il faut utiliser la procédure suivante:

Soit les deux groupes que nous nommerons A et B. Pour savoir lequel des groupes entre en contact (surprend) avec l'autre Il suffit de consulter la table ci-dessous:

Groupe B		Groupe A		
		Rien	REP	DIS
Rien	aucun	A	A	A
REP	B	les deux	(1)	A
DIS	B	(1)	(2)	(1)
REP/DIS	B	B	(1)	(3)

REP: le groupe souhaite surveiller les alentours (c'est le talent de REP le plus haut qui compte dans les calculs ci-dessous).

DIS: le groupe souhaite être discret (c'est le talent de DIS le plus bas qui compte dans les calculs ci-dessous).

REP/DIS: Le groupe souhaite réussir les deux actions ci-dessus.

Le résultat donne, soit la lettre qui représente le groupe qui surprend l'autre., soit un cas particulier assorti d'un chiffre:

(1): Le groupe qui tente un jet de REP surprend l'autre s'il réussit un jet de REP assorti du malus suivant: (DIS de l'adversaire/2).

(2): Chaque groupe jette un jet de D% assorti d'un bonus égal au talent de DIS du groupe. Le plus grand jet remporte la surprise.

(3): Chaque groupe jette un jet de D% assorti d'un bonus égal au total des deux talents de DIS et REP du groupe. Le plus grand total surprend l'autre.

SURPRISE

Chaque membre du groupe qui surprend l'autre peut agir immédiatement pendant un tour alors que les membres de l'autre groupe ne peuvent rien faire. La rapidité du personnage, s'il choisit de combattre est doublée pour le tour. Le moral de chaque membre du groupe surpris est réduit de 2.

LE MOUVEMENT TACTIQUE

Quand une ou plusieurs créatures en pourchassent un ou plusieurs autres, sans qu'il y ait combat, la procédure suivante doit être utilisée:

Un personnage se déplace de 5 mètres par point de rapidité et par tour. Cette valeur devra être multipliée par le facteur de déplacement du terrain où se déroule la poursuite et l'éventuel modificateur de la créature.

On peut donc calculer très rapidement si le poursuivi est rattrapé ou s'il échappe à ses poursuivants. Eh bien non ! Car les tactiques que peuvent employer les coureurs sont nombreuses. En voici quelques unes, à vous d'en inventer d'autres.

Accélérer: Le personnage doit réussir un jet de SAU avec une difficulté qu'il choisit. Si le jet est raté, rien ne se passe. Si le jet est réussi le personnage gagne un mètre par 20% de malus qu'il s'était accordé. Exemple: Un jet de SAU-60% augmente la distance totale parcourue de 3 mètres.

Prendre un raccourci: Seul un personnage poursuivant peut utiliser cette tactique. De plus le lieu de la poursuite doit permettre une telle action (forêt, ville, montagne...). Le personnage doit réussir un jet de REP "difficile" éventuellement modifié par le talent de pistage. Un jet raté implique que le personnage divise par deux la distance qu'il parcourt durant le tour. Si le jet est réussi, il gagne RAX1D6 mètres.

Mettre des obstacles sur le chemin des poursuivants: Cette action ne peut être tentée que par un personnage poursuivi, si le terrain le permet (forêt, ville...) et si il possède moins de 10 mètres d'avance. Le personnage doit réussir un jet de précision "difficile". Si le jet est raté, le personnage perd 1D6 mètres sinon ce sont les poursuivants qui perdent 2D6 mètres.

Une seule de ces actions est autorisée par tour et par personne.

Après 20 tours de poursuite (1 minute) la vitesse des protagonistes est calculée en utilisant les règles de mouvement stratégique.

LE COMBAT

Quand plus rien ne peut se passer, quand les mots ne peuvent plus rien dire, quand tout est fini, quand la course est terminée. Il ne reste plus que le combat... et la mort.

INTIMIDATION

Mais il reste tout de même une dernière chance pour que le sang ne coule pas. En effet le facteur d'intimidation (FI) du personnage peut lui servir à dérouter ses adversaires, stoppant net toute volonté de se battre.

Un personnage ayant une apparence négative regardera ses adversaires dans les yeux et leur lancera une phrase du genre: "kesta toi ? t'es pas content ? Tu la veut dans la gueule mon antenne de hérissor ?".

Run to hills
Run for your life
We've got to live
To fight another day



KAILA

Le pouvoir des mots... et des gestes.
Une fois de plus, le maître de jeu pourra accorder un bonus substantiel à un joueur qui jouera son rôle à fond. S'il vous prend par le col en vous secouant, vous agonit d'injures en vous faisant un bras d'honneur, ou vient d'assoir sur vos genoux en vous faisant la bise selon les cas, n'hésitez pas, un bonus s'impose !

Un personnage ayant une apparence positive baissera les yeux, se mettra à pleurer tout en murmurant: "C'est pas ma faute, chuis gentil, faut pas frapper"

Dans Animonde les deux façons d'intimider ont autant de chance de réussir l'une que l'autre, c'est pour cette raison que le FI est calculé en prenant la valeur absolue de l'apparence.

pour savoir si ce stratagème a réussi il suffit de multiplier le FI du personnage par un facteur (compris entre 1 et 10) que le joueur choisi. On le nommera FM. Il suffit ensuite de tenter un jet de D% inférieur ou égal à $FI \times FM$. Si le jet est raté, rien ne se passe, sinon le personnage a fait "craquer" son adversaire. Celui-ci perd un nombre de points de moral égal à $11 - FM$. Pour résumer, plus le joueur choisi un FM important, plus il a de chances de réussir, mais moins l'effet est puissant.

LE MORAL

Chaque personnage possède un moral identique à sa base au début de chaque combat. Cette valeur peut descendre avant (avec l'intimidation) et pendant le conflit. Arrivé à -1 la créature ou personnage souhaite arreter le combat et se rend ou s'enfuit.

Le moral d'une créature non-humaine est défini comme suit:

producteur primaire	2
Décomposeur	4
prédateur	6
Superprédateur	10

Certaines actions peuvent faire baisser le moral d'un être vivant. Le tableau ci-dessous résume les plus courantes:

Action	Effet
être touché par une arme	-1
Subir un effet "gore"	-4
Perte de PI (par D6)	-4
Adversaires plus nombreux	-2

Si un être vivant pense que s'il se rend, il sera tué, son moral sera multiplié par 2, s'il défend son territoire ou ses jeunes (pour un animal) ou un être cher (pour un humain), le moral est multiplié par 4.

La coutume veut, au moins entre soldats, que le perdant d'un combat, s'il se rend, puisse quitter le champ de bataille avec tout son équipement sans être inquiété, en échange de quoi il jure de ne pas causer de tort (directement ou indirectement) au gagnant pendant une journée.

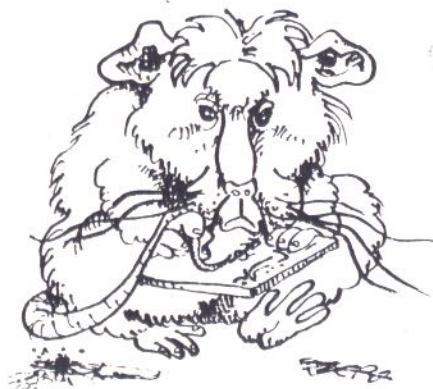
INITIATIVE

Une fois le combat engagé, chaque adversaire devra calculer, à chaque tour son initiative. Elle se calcule comme suit:

1D6
+RA du personnage
+INIT de l'arme en main

L'ordre dans lequel se déroule les diverses actions d'un round sera défini par l'initiative la plus haute. Si deux initiatives sont identiques le personnage possédant la plus haute rapidité agira en premier, s'il y a encore ex-aequo c'est

Le maître de jeu devra moduler le moral de chaque protagoniste selon la réputation du personnage qu'il a en face de lui. Tout le monde trouve le bouffon ridicule et risible avant de voir ce dont il est capable...



SCRIBOILLARD

celui possédant la plus haute volonté qui remportera l'initiative. Il vous faut ensuite employer la procédure suivante:

- 1) L'adversaire ayant le plus haute initiative choisit l'action qu'il va entreprendre.
- 2) L'action est résolue immédiatement.
- 3) Il perd un nombre de points d'initiative dépendant de l'action choisie.
- 4) Si un personnage (au moins) possède une initiative supérieure à 0, il suffit de retourner en (1).

Quand tous les personnages ont une initiative négative ou nulle, le tour est terminé et un nouveau tour commence. L'initiative est de nouveau calculée... et ainsi de suite.

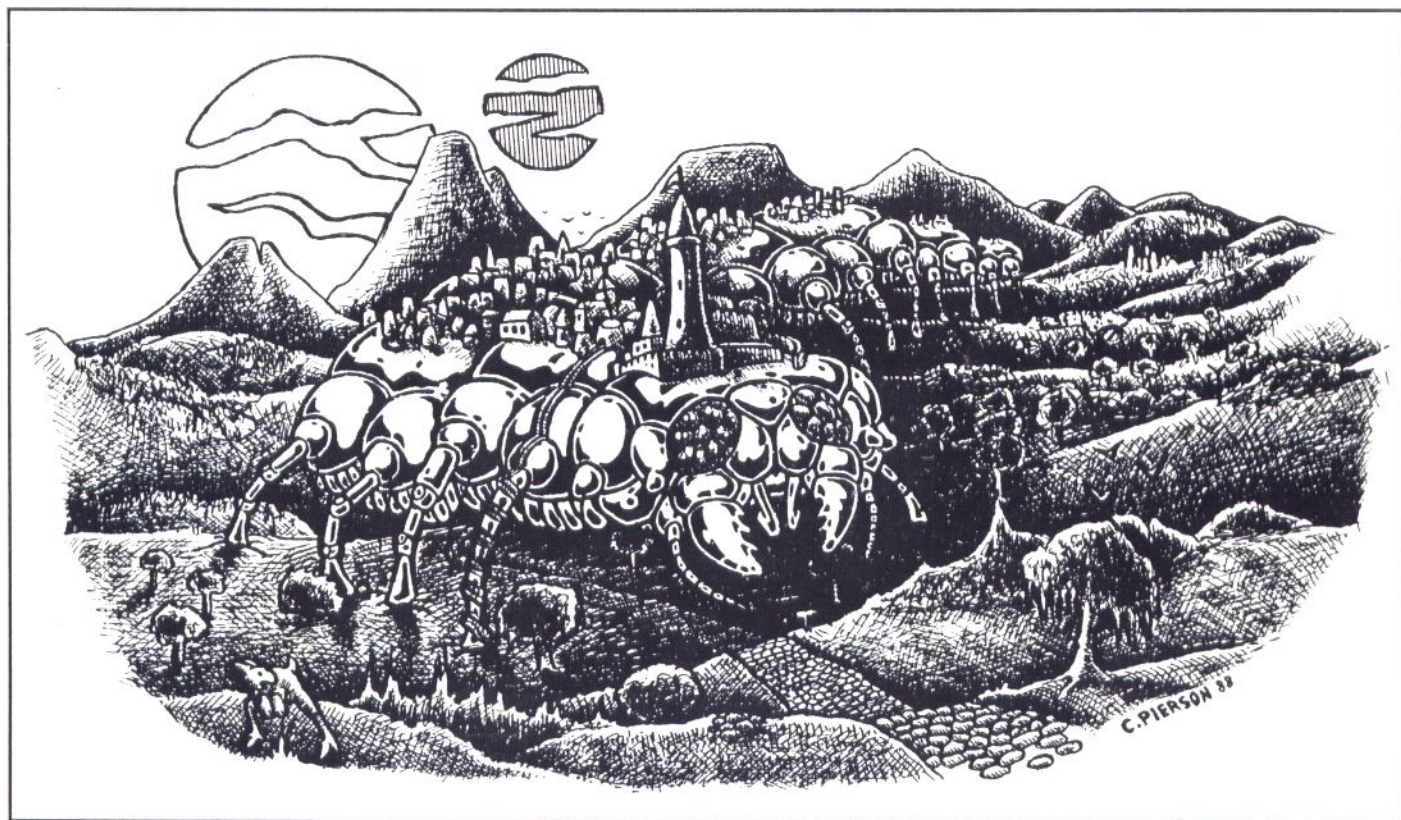
LES ACTIONS

Chaque action est définie par son effet et par le temps (en nombre de points d'initiative) qu'elle demande pour être réalisée. Vous trouverez ci-dessous la liste des diverses actions envisageables:

Action	Durée de l'action
Mouvement*	1 pour 5 mètres
Action acrobatique (SAU)*	11-RA
Sortir une arme*	3
Ranger une arme	3
Donner un coup	CDF
Parer un coup	CDF/2
Esquiver un coup*	11-RA
Attendre	1
pouvoir mental*	(11-VO)/4

*: Ces actions ne peuvent être entreprise que si le personnage a atteint un seuil d'initiative inférieur ou égal à sa rapidité. Ceci évite, par exemple, de courir plus vite quand on possède une arme ayant un facteur d'INIT plus important.

Le maître de jeu pourra se dispenser d'utiliser ce système s'il l'estime nécessaire, comme par exemple en cas de combat avec de nombreuses armes à distance (il suffit alors de savoir combien de projectiles partent par tour).



MEGAPÉDE URBAIN

RESOLUTION D'UN COUP

Pour savoir si un coup est réussi et a touché sa cible il suffit de réussir un jet de COM, LAN ou TIR selon le type d'arme qu'il utilise. Le maître de jeu devra modifier ces chances de réussites de base en consultant la table suivante:

Element modificateur	COM	LAN	TIR
Situation de l'attaquant			
A plat ventre	-50	-10	+05
Mobile	---	+10\$	-15
Sur un animal mobile	-05	-10	-05
Situation de la Cible			
Mobile	-05	-10	-10
A plat ventre	+20	---	-05
De dos	+30	---	---
De coté	+10	---	---
Surpris	+20	---	---
Parade	*	*	*
Esquive	*	*	*
Taille d'un chat ou moins	-05	-10	-20
Taille d'un cheval ou plus	+05	+05	+10
Taille d'un éléphant ou plus	+10	+20	+20
Conditions extérieures			
Nuit	-15	-20	-20
Noir total	-30	-40	-40
Précision de l'arme	**	**	**

*: Voir paragraphe ci-dessous.

**: Selon la description de l'arme.

\$: Le bonus de 10% devient un malus si le mouvement n'est pas utilisé pour prendre de l'élan.

LOCALISATION

Une fois que l'on sait si l'arme a touché, il faut maintenant savoir où. Il suffit de consulter l'une des deux tables suivantes. La première est utilisée pour les êtres humains. et autres créatures humanoïdes La deuxième pour les animaux non-humoïdes.

pour les êtres humains:

3D6	Partie touchée	DOM
3	Pied gauche	-1
4	Pied droit	-1
5	jambe gauche	+0
6	Jambe droite	+0
7	Cuisse gauche	+0
8	Cuisse droite	+0
9	Bas ventre	+2 (+3 pour les hommes)
10	Abdomen	+3
11	Thorax	+4 (+3 pour les hommes)
12	Tête	+5
13	Bras gauche	+0
14	Bras droit	+0
15	Avant-bras gauche	+0
16	Avant-bras droit	+0
17	Main gauche	-1
18	Main droite	-1

Le jet de localisation sera modifié par une éventuelle utilisation de l'art de combat et si le maître de jeu l'estime nécessaire pour la logique du combat (Si le personnage qui frappe est plus haut que sa victime, le jet de localisation peut être augmenté de 3 ou 4 points).

pour les animaux:

3D6	Partie touchée	DOM
3-8	Pattes postérieures ou mode de déplacement	+0
9-11	Corps ou organes vitaux	+3
12	Tête ou partie contenant le cerveau	+5
13-18	Pattes postérieures ou mode d'attaque	+0

DOM: Modificateur de dommages.

DOMMAGES

Maintenant que l'on sait où l'arme a frappé, il faut calculer quels sont les dommages qu'elle a causé à la partie touchée. On procède comme suit:

- 1) Le joueur, ou le maître de jeu, jette les dés de dommages correspondant à l'arme utilisée.
- 2) Il retranche à ce résultat la valeur de l'armure qui protège la partie touchée.
- 3) si le résultat est négatif ou nul, le coup ne cause aucun préjudice à la victime. Sinon continuez.
- 4) On ajoute le modificateur donné dans les tables ci-dessus (DOM).
- 5) Le résultat est la valeur qu'il faut retrancher aux points de vie (PV) du personnage. Cette valeur devra aussi être ajoutée à tous dommages déjà subi dans la partie touchée.

Les effets des blessures sont décrits dans la partie "survie". Sachez cependant qu'il faut s'inquiéter de la gravité d'une blessure si elle dépasse le SE du personnage dans un même membre ou si les PV deviennent inférieurs ou égaux au SE du personnage.

REUSSITES CRITIQUES

Une réussite critique lors d'un jet de toucher implique que les dommages causés par l'arme sont doublés.

"GORE"

Dès que le sang coule, le moral de l'adversaire est entamé, mais si la blessure est vraiment trop horrible, tous les spectateurs de ce triste dépeçage verront leur paix intérieure baisser dangereusement.

Vous trouverez dans la partie "Paix intérieure" les dommages causés par une telle vision. Il suffit maintenant de déterminer si un coup donné est considéré comme "GORE".

Ajoutez aux dommages déterminés en phase (5) de la partie "dommages" le modificateur de "GORE" (FG) de l'arme utilisée.

Si le résultat est supérieur ou égal à 10, la blessure est considérée comme particulièrement horrible et/ou cruelle... "Effet GORE!!!!!!"

PARADE ET ESQUIVE

Quand un personnage souhaite parer ou esquiver un coup, il doit le déclarer au maître de jeu dès que l'adversaire annonce son attaque. La parade ou l'esquive est valable si le personnage possède une initiative comprise entre celle de l'attaquant au début de son action et celle du même personnage à la fin. Exemple: Un chevalier frappe un personnage avec une initiative de 14. La CDF de son arme est 8. La cible pourra esquiver ou parer si son initiative est comprise entre 14 et 6.



L'effet "gore" représente seulement le potentiel d'horreur de la plaie créée par l'arme lors du choc et n'affecte donc que les personnages qui voient le point d'impact lors du combat au moment où se produit la blessure.

Une fois que le maître de jeu a déterminé si l'esquive ou la parade est valable. Il interrompt momentanément la résolution du coup:

- 1) Le personnage qui esquive ou pare perd un nombre de points d'initiative indiqué dans la table "actions".
- 2) Le pourcentage de chance de toucher de l'adversaire est réduit de la valeur concernée (esquive ou parade).

NOTE: La parade ne peut être utilisée que pour tenter d'éviter une attaque d'une arme de contact ou de lancer, et dans ce dernier cas avec un malus de 25%.

EFFETS SPECIAUX

Certaines armes causent des dommages différents de ceux indiqués ci-dessus. Il vous faudra alors suivre les indications données dans la description de l'arme ou de l'animal concerné.

EFFET DE LA FORCE

La force du personnage peut faire varier la valeur des dommages causés par les armes de contact, et celles de lancer d'une façon moins prononcée.

FORCE	1 ou -	2 à 4	5 à 7	8/9	10
Contact	-2	-1	--	+1	+2
Lancer	-1	--	--	--	+1

L'ART DU COMBAT

Cette partie des règles peut être utilisée ou pas par les joueurs ou le maître de jeu. Elle ralentit les combats mais les rend plus réalistes et/ou plus précis. Il est conseillé qu'un joueur qui ne la maîtrise pas ne s'en serve pas, laissant les professionnels de la guerre (soldats, chevaliers) l'utiliser.

Tout d'abord, il faut définir la notion de "tranches". Un tour de combat est défini par 4 sortes de variables: L'initiative (INIT), le pourcentage de toucher (%), les dommages causés à la cible (DOM) et le jet de localisation (LOC). Le joueur pourra faire varier ces valeurs par "tranches" pour modifier la nature de son coup.

La valeur exacte et l'équivalence de chaque tranche est définie ci-dessous:

INIT	+2
LOC	+1
%	+10%
DOM	+1

Chaque personnage pourra donc réduire une de ces valeurs d'une ou plusieurs tranches, en augmentant d'autant une ou plusieurs autres valeurs. Pas très clair ? Un exemple vite...

Un soldat qui souhaite désarmer son adversaire va augmenter son jet de localisation de 3, (3 tranches) et réduire le toucher de 10% (1 tranche) et les dommages de 2 points (2 tranches).

Toutes les combinaisons sont possibles mais il y a cependant un impératif permanent: ne pas modifier (en plus ou en moins) une valeur de plus de 4 tranches.

Certaines armes de combat ne sont pas projetées contre la victime avec force. C'est seulement la créature vivante qui agit (morsure, griffes). Le bonus de force pourra éventuellement être diminué ou éliminé. Un exemple édifiant est le grossbouche.

Maître d'arme et spécialisation
Le bonus de "tranches" accordé par ces talents sont cumulatifs et peuvent dépasser le maximum de 4, qui limite normalement l'art de combat.

NOTE: La notion de + ou de - pour la localisation est en fait une façon de simplifier les choses. Quand un personnage possède un bonus à la localisation il choisit s'il utilise toute ou partie de cette valeur pour affecter (en plus ou en moins) le jet. Exemple: Les 3D6 donnent 12. Le personnage possède +3 à la localisation. Il pourra choisir n'importe quelle localisation comprise entre 9 (12-3) et 15 (12+3). Lors d'un malus à la localisation, c'est la cible qui choisit l'endroit touché en suivant la même procédure que ci-dessus.

UTILISATION D'AUTRES COMPETENCES

Un personnage qui veut faire une acrobatie ou utiliser un pouvoir mental devra dépenser le nombre de points d'initiative indiqué dans la tables des actions. Si vos joueurs souhaitent faire autre chose, ce sera à vous d'établir la durée de l'action entreprise.

SURVIE

Nous avons déjà vu que les personnages pouvaient être blessés de deux façons: dans leur chair et dans leur cœur. Nous allons donc étudier les effets de ces deux attaques, et la façon d'en guérir.

SANTE DE L'ESPRIT

Quand la paix intérieure descend en dessous de 0, le maître de jeu doit jeter un D10 et consulter la table ci-dessous pour savoir ce qui arrive au personnage:

D10	Effet	Durée	Protection
1-2	Tristesse	Permanent	Extrêmement difficile
3-4	Lassitude	1D6 mois	Presque impossible
5	Peur	1D6 heures	Extrêmement difficile
6-7	Folie	1D6 jours	Difficile
8	Retraite	1D6 ans	Difficile
9	Rage	1D6 tours	Presque impossible
10	Suicide	?	Difficile

Protection: Si le personnage réussit un jet de volonté à la difficulté indiquée, il ne subit pas les effets décrits ci-dessous:

Tristesse: Le personnage subit une réduction de 10% sur tous ses talents. Il est définitivement dégoûté de la vie.

Lassitude: Le personnage subit une réduction de 20% sur tous ses talents. Il est las et ne veut plus rien entreprendre.

Peur: Le personnage est affecté par une phobie choisie par le maître de jeu.

Folie: Le personnage est affecté par une folie choisie par le maître de jeu.

Retraite: Le personnage décide de quitter la civilisation, ou tout du moins les lieux et les personnes qui lui sont chers, pour se reposer.

Rage: le personnage est affecté comme s'il possédait le talent "énergie ultime".

Suicide: Le personnage tente de se donner la mort. La tentative réussie automatiquement s'il rate son jet de protection et si personne ne l'empêche d'agir.

Chaque fois que la PI descend en dessous d'un multiple de 10 (-10, -20 etc...) le jet de protection doit être tenté à nouveau. Un jet raté implique que l'effet débute immédiatement. Au cas où le personnage subirait déjà l'effet néfaste, la durée serait augmentée d'un nouveau D6.

Si la paix intérieure remonte au dessus de 0, l'effet cesse immédiatement.



LEMURIEN RADAR

Animonde et la malédiction des Grands Nouveaux

Attention ! Ne confondez pas la PI d'Animonde avec la santé mentale d'un autre jeu bien connu sous prétexte qu'elles descendent toutes les deux quand on voit des cadavres et du sang. Les investigateurs ne perdent pas de points de SAN quand leur femme les quitte, ou seulement si elle s'en va avec un homme aux yeux globuleux et aux pattes palmées (deep one: pouane).

CAUSE ALEATOIRE DE PASSAGE EN DESSOUS DE 0

Quand le maître de jeu crée un PNJ ou qu'un joueur débute avec un personnage ayant une paix intérieure négative, il faut déterminer, au delà des effets de cet état ses raisons profondes:

D6	Cause
1	Baisse du NR envers une personne (ou autre problème sentimental).
2-3	Meurtre d'un humain ou d'un animal.
4-5	Effet GORE, charnier ou mort d'un être cher.
6	Autre (utilisation de pouvoir mental par exemple).

Il vous faut ensuite broder une petite histoire qui vous convienne à partir des indications données.

CREATION D'UN CHEVALIER

Quand un personnage possède une PI inférieure à 0, il peut être éduqué par un gardien qui possède ce talent. L'entraînement et les tests finaux durent un an et "content" 5D6PI à l'élève.

Le pourcentage de réussite est égal à l'inverse des points de PI de l'élève (après la perte de 5D6). On modifie ensuite cette valeur en suivant le tableau ci-dessous:

VO de l'élève +VO du gardien	Modificateur
0-6	-25%
7-12	+00%
13-16	+25%
17-20	+50%

Si le jet est réussi l'élève devient chevalier.

Si le jet est raté l'élève perd un an, mais ne perd pas les 5D6PI.

Si le jet est un échec critique, l'élève perd un an, et les 5D6PI.

NOTE: Durant l'éducation, les effets du passage en dessous de 0 n'affectent pas le personnage.

Le personnage qui est maintenant chevalier change sa caste sur sa fiche et ajuste ses caractéristiques comme suit:

FO+2	EN+1	RA-1	PE-1
VO+2	GA-3	AU-3	PV+4
SE+1	AP-2	COM+20	RES+20

Une caractéristique primaire doit toujours rester dans les limites autorisées (Min 0, Max10).

55PPE à dépenser pour acheter de nouveaux talents spéciaux, il perd d'ailleurs tous les talents exclusifs qu'il possédait.

Devenir chevalier augmente le NS de 1.

A chaque chevalier créé le gardien gagne 1NS.

Le pourcentage de réussite des pouvoirs mentaux d'un gardien sur un chevalier qu'il a créé est toujours multiplié par deux.



MARLOCK

LE CHASSEUR POURPRE

School out for summer
School out forever !

U got the look

Un personnage qui devient chevalier devra aussi changer de vêtements, son apparence et son FI seront donc aussi modifiés.

SANTE PHYSIQUE

Quand un personnage ou une créature est blessé, elle subit des effets néfastes du à la douleur et aux dommages occasionnés.

Tout point de vie perdu réduit de 5% tous les talents du personnage.

Si, à un moment de la partie le **SE du personnge** est supérieur ou égal à ses **PV**, il doit réussir un jet de résistance pour ne pas s'évanouir pour 1D6 minutes.

Si les **PV d'un personnage** descendent en dessous de 0, il tombe dans le coma pour 1D6 jours.

Si les **PV d'un personnage** descendent en dessous de **-SE**, le personnage meurt.

Si les dommages totaux occasionnés dans les **membres inférieurs** ou, dans le cas d'un animal le mode de déplacement (localisation:3-8) sont supérieurs ou égaux au **SE** de la créature, elle doit réussir un jet de résistance pour ne pas chuter.

Si les dommages totaux occasionnés dans les **membres inférieurs** ou, dans le cas d'un animal le mode de déplacement (localisation:3-8) sont supérieurs ou égaux à deux fois le **SE** de la créature, elle doit réussir un jet de résistance "A peine difficile" pour ne pas s'évanouir pendant 1D6 minutes. Un jet réussi fait chuter le personnage. Dans les deux cas, une hémorragie se déclenche dans la localisation ayant reçue le plus de dommages.

Si les dommages totaux occasionnés dans le **corps** (localisation:9-11) sont supérieurs ou égaux au **SE** de la créature, elle doit réussir un jet de résistance "A peine difficile" pour ne pas tomber dans le coma pour 1D6 jours. Un jet réussi fait s'évanouir la créature pour 1D6 minutes.

Si les dommages totaux occasionnés dans le **corps** (localisation:9-11) sont supérieurs ou égaux à deux fois le **SE** de la créature, elle doit réussir un jet de résistance "Difficile" pour ne pas tomber dans le coma pendant 1D6 jours. Un jet réussi fait s'évanouir le personnage pour 1D6 minutes. Dans les deux cas, une hémorragie se déclenche dans la localisation ayant reçue le plus de dommages.

Si les dommages totaux occasionnés dans la **tête** (localisation:12) sont supérieurs ou égaux au **SE** de la créature, elle doit réussir un jet de résistance "Difficile" pour ne pas tomber dans le coma pour 1D6 jours. Un jet réussi fait s'évanouir la créature pour 1D6 minutes.



Si les dommages totaux occasionnés dans la tête (localisation:12) sont supérieurs ou égaux à deux fois le SE de la créature, elle doit réussir un jet de résistance "Impossible" pour ne pas tomber dans le coma pendant 1D6 jours. Un jet réussi fait s'évanouir le personnage pour 1D6 minutes. Dans les deux cas, une hémorragie se déclenche dans la tête.

Si les dommages totaux occasionnés dans les membres supérieurs ou, dans le cas d'un animal le mode d'attaque (localisation:13-18) sont supérieurs ou égaux au SE de la créature, elle doit réussir un jet de résistance pour ne pas lâcher ce qu'elle tient en main (ou dans le cas d'un animal, ne plus pouvoir se servir du mode d'attaque).

Si les dommages totaux occasionnés dans les membres supérieurs ou, dans le cas d'un animal le mode de d'attaque (localisation:13-18) sont supérieurs ou égaux à deux fois le SE de la créature, elle doit réussir un jet de résistance "A peine difficile" pour ne pas s'évanouir pendant 1D6 minutes. Un jet réussi oblige le personnage. à lâcher ce qu'il tient en main (pour animal, le mode d'attaque est inutilisable). Dans les deux cas, une hémorragie se déclenche dans la localisation ayant reçu le plus de dommages.

Hémorragie: La partie désignée reçoit un point de dommage supplémentaire par tour. (Et bien sur un PV de moins).

GUERISON DES BLESSURES

Il existe trois talents qui permettent de soigner les blessures: Les premiers soins, la médecine sanglante et la médecine des plantes. Les effets des deux derniers talents ont été expliqués dans le livrê "Création". Je me bornerai donc à les résumer:

Talent	Jet réussi	Jet raté	Durée
Premiers soins	1D6-3 (min:1)	1	1 minute
Médecine sanglante	1D6+1	1D6	1/2 heure
Médecine des plantes	2D6+2	1D6	1 semaine

Un jet de médecine sanglante "moyen" ou un jet de premiers soins "très difficile" permet d'arrêter une hémorragie.

Un jet de premiers soins "Difficile" peut ranimer une créature évanouie.

Un jet de médecine des plantes "Moyen" permet de ranimer une créature dans le coma.

On ne peut tenter plus d'un jet de premiers soins par blessure.

NOURRITURE, EAU ET SOMMEIL

Un personnage doit boire 1 litre d'eau, manger 500 grammes de nourriture et dormir un minimum de 6 heures par jour. Le personnage reçoit un malus de 5% à tous ses talents par jour pour chacune des conditions ci-dessus non respectées. Cette perte peut être annulée aussi vite qu'elle a été accordée (donc, gain maximum de 15% par jour).

Pour faire du bien là où ça fait mal...

La partie soignée et le type de créature, dans le cas d'un jet de premiers soins ou de médecine sanglante ajuste les chances de réussite comme suit:

Partie	Ajustement
Mode de déplacement(3-8)	+00%
Corps(9-11)	-25%
Tête(12)	-50%
Mode d'attaque(13-18)	+00%
Mammifère	+00%
Oiseau, batracien, reptile	-25%
Insecte, Poisson	-50%
Autre(s) (plantes, minéraux)	-100%

EXPERIENCE

Quand un personnage réussie une action, il peut en tirer quelque chose. Peu à peu il deviendra de plus en plus compétent dans les talents et compétences qu'il utilise le plus souvent.

Dans Animonde, tous les paramètres du personnage peuvent être augmentés. Chaque cas particulier est étudié en détail ci-dessous.

Note: Dans tous les cas étudiés ci-dessous, une réussite critique compte comme 5 réussites normales. Exemple: Jet critique de VO "très difficile" rapporte $6(10-DIF) \times 5(\text{critique}) = 30$ points d'expérience pour la volonté.

CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

Chaque fois qu'un personnage réussit un jet de caractéristique primaire, il gagne un nombre de points égal à $10-DIF$ (DIF étant le coefficient de difficulté de l'action). En accumulant ces points pour chaque caractéristique il peut espérer augmenter ces valeurs:

VL	Points
0	50
1	100
2	150
3	200
4	250
5	300
6	350
7	400
8	450
9	500
10	***

Pour savoir le nombre de points nécessaires pour monter une caractéristique de un point il suffit de consulter le tableau ci-dessus en prenant comme VL la valeur de la caractéristique à monter (Il faut donc 400 points pour monter une caractéristique de 7 à 8).

L'augmentation d'une caractéristique de base n'affecte que les talents de base, les points de vie et le seuil d'évanouissement.

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Points de vie et seuil d'évanouissement

Chaque fois que le personnage prend un nombre de points de dommages en un seul coup dépassant son SE, il marque un point. Dès qu'il possède 5 points, il jette 1D10:

D10	Résultat
1-9	PV+1
10	SE+1

Facteur d'intimidation

Chaque intimidation réussie rapporte $11-FM$ points (FM : facteur multiplicateur choisi par le joueur, voir partie "intimidation"). 50 points permettent d'augmenter le FI de 1.

Si un personnage utilise un ou plusieurs talents continuellement ou régulièrement durant sa vie (pour son métier, ses loisirs...) le maître de jeu pourra lui accorder des "réussites forfaitaires" qui lui permettront de faire progresser son personnage. Exemple: Tommy dresse le peuple de Pyrite contre la menace des carabes nécrophages. Après une bonne dizaine de minutes de discours et un "role playing" parfait, le maître de jeu accorde trois réussites à Tommy, ainsi que le soutien de la population contre la terrible menace.



TALENTS

Tous les talents de base et les talents spéciaux ayant un pourcentage de réussite (%) suivent la même procédure. Chaque jet réussi donne un point pour le talent (ou les talents) considérés. Exemple: Un jet de REP utilisant le talent de pistage rapporte un point pour le REP et un pour le pistage. Le pourcentage augmente quand le personnage a accumulé assez de points dans un même talent:

% du talent	NBE
1-24	5
25-49	10
50 et plus	20

NBE: Nombre de points nécessaires pour augmenter le talent de 1D6+2% (ou 5% au choix).

Certains talents spéciaux échappent à cette règle:

Tir rapide: Chaque utilisation de ce talent rapporte 3 "points d'expérience" à la caractéristique de rapidité si le coup ainsi accéléré est réussi.

Spécialisation en arme: Une tranche de bonus supplémentaire par 25 réussites.

Maître d'arme: Une botte supplémentaire par 50 réussites

Parade et esquive: Bonus de 1D6+2% (ou 5%) est accordé pour 20 utilisations utiles. On considère qu'une utilisation a été utile si le malus accordé par le talent a fait la différence entre la réussite et l'échec. Exemple: Un personnage frappe (60% de toucher) un adversaire (esquive 20%). Si le jet est compris entre 1 et 40 l'adversaire est touché, pas d'expérience. Si le jet est compris entre 61 et 100 l'adversaire est raté, mais pas à cause de l'esquive (pas d'expérience). Si le jet est compris entre 41 et 60, l'adversaire est raté à cause de l'esquive et le défenseur reçoit 1 point pour ce talent.

Certains talents spéciaux (amitié, mort sans douleur) ne peuvent être améliorés. La description d'un tel talent ne possède pas de calcul de type "%=".

ENTRAINEMENT

Un personnage peut tenter d'augmenter un talent de base (ou spécial) en s'entraînant, avec ou sans professeur. 8 heures d'entraînement de suite comptent comme une réussite. Si l'entraînement n'est pas continu, 16 heures comptent comme une réussite. Un professeur (une personne ayant au moins 25% de plus que l'élève dans le talent considéré) permet de doubler le nombre de réussites.

CONCLUSION

Ici se termine le livrêt "SIMULATION". Il ne reste plus maintenant qu'à vous plonger dans l'univers d'Animonde en étudiant le dernier livre de la trilogie: "Animonde".

Apprentissage.

Un personnage peut apprendre un talent spécial qu'il ne possède pas. Il doit trouver un professeur qui possède ce talent avec une réussite d'au moins 75%. Il doit ensuite dépenser un nombre de "points de talents" équivalents à 2 fois les PPE qu'il devrait dépenser s'il "achetait" ce talent. Les "points de talents" sont ceux gagnés lors de l'utilisation de compétences, mais qui sont gardés en réserve au lieu d'être affectés à l'augmentation d'un talent déjà acquis. Il est bien évident certains talents ne peuvent être acquis de cette façon (amitié, infravision).

Tel est pris qui croyait prendre.

Quand un gardien utilise sur vous un de ses pouvoirs exclusifs, qu'il rate et que vous réussissez un jet de volonté "impossible", vous acquérez ce talent avec un pourcentage de base normal. Néanmoins, au moment de l'obtention du talent vous perdez 3D6PI et ne pouvez l'utiliser qu'au bout d'une semaine (à cause du choc mental que cela occasionne).



ANIMONDE

CHRONOLOGIE GENERALE

-2100 ——— Début (présumé) de l'âge du sanctuaire.

Les gardiens prennent le contrôle des humains sans défense à l'aide de pouvoirs secrets et qu'ils disent trop effrayants pour être partagés. Ils mettent au point un régime fasciste en se partageant la planète de façon aléatoire. Les humains sont opprimés.

-3 ——— Découverte de la symbiose par l'homme de la montagne d'argent.

Un gardien pas comme les autres se révolte contre ses confrères et s'enfuit, sa vie étant menacée par les gardiens qui tentent de l'éliminer. Il se réfugie au sommet d'une montagne dont le sommet, aussi brillant qu'un quartier de lune protège de l'utilisation des pouvoirs mentaux. Les humains envoyés pour le détruire sont repoussés, sans violence par de nombreux animaux. Celui que l'on nomme l'homme de la montagne d'argent vient de découvrir la symbiose en prenant conscience du malheur de la race humaine.

0 ——— Début de la guerre du sanctuaire.

Les humains se révoltent contre les gardiens. Peu à peu, ils viennent à bout de ces êtres maléfiques. Des buchers sont édifiés, les gardiens sont brûlés.

5 ——— Création des chevaliers par les gardiens.

Pour combattre physiquement les humains, puisque l'esprit ne suffit plus, les gardiens créent des super-guerriers, sous la forme des chevaliers. L'entraînement strict et la force fabuleuse de ces guerriers arrête bientôt toute trace de rébellion armée.

20 ——— L'homme de la montagne d'argent fonde les gardiens du sanctuaire avec l'aide de gardiens renégats.

Dix gardiens (dont l'homme de la montagne d'argent) se joignent à la rébellion. Ils utilisent leurs pouvoirs contre les gardiens tyranniques.

21 ——— Les humains apprennent à utiliser la symbiose.

Les dix gardiens du sanctuaire éduquent les rebelles à l'utilisation de la symbiose. La guerre reprend, le nombre de chevaliers réduit sensiblement, le pouvoir des gardiens s'émousse, la rébellion prend de l'ampleur.

25 ——— Fin de la guerre du sanctuaire.

Les gardiens sont tous éliminés. Les chevaliers sont libérés de leur emprise et se joignent plus ou moins facilement aux populations humaines. Tous les humains apprennent à utiliser la symbiose.

26 ——— Election des seigneurs.

Parmi les leaders de la rébellion, les premiers seigneurs sont élus démocratiquement. La planète vit enfin une période de paix totale malheureusement provisoire.

I am the one, Orgasmatron
The outstretched grasping hand
My image is of agony
My servants rape the land



FLUFF BALAYEUR

79 ————— Début des guerres territoriales.

Les seigneurs veulent posséder toujours plus de terres, s'ennuient, mettent sur pied des armées et des guerres se déclenchent de toutes parts.
Le chaos règne une fois de plus. Les animaux utilisés rendent les conflits de plus en plus mortels.

82 ————— Fin des guerres territoriales.

Sur les conseils de l'homme de la montagne d'argent, l'ordre des gardiens du sanctuaire, maintenant très important et leurs alliés les chevaliers mettent une fin aux guerres en fixant eux-même les limites de terres de chaque seigneur.

200 ————— Début du jeu.

Note: Les gardiens maléfiques ayant disparus, tous les textes indiquant "gardiens" ont en fait rapport avec les gardiens du sanctuaire, ceux qui respectent la vie et la liberté.

POLITIQUE

Les multiples royaumes qui constituent Animonde sont dirigés politiquement par les seigneurs. Ils sont presque tous secondés par des gardiens du sanctuaire qui veillent sur le respect de la vie et de la démocratie. Les guerres sont rares, seulement déclenchées par des incidents diplomatiques ou des intérêts commerciaux. Elles se réduisent la plupart du temps à un duel entre chevaliers ou un simple déploiement de force. Toute guerre grave est tout de suite stoppée par les gardiens du sanctuaire et même par l'homme de la montagne d'argent quand il le faut.

Les nobles réagissent assez mal envers les non-nobles. Ceux-ci n'ont pas le droit de pénétrer dans les palais sans autorisation ou de participer aux fêtes et réunions des nobles. On peut, en plaisant à son seigneur, être récompensé en gagnant un ou plusieurs niveau social. On ne peut dépasser un NS de 10 si on n'est pas né noble. Un NS inférieur ou égal à 4 peut être acheté à raison de 5000eo par niveau.

ECONOMIE

Du côté économique, c'est le tryptique commercial, constitué par les chasseurs, les artisans et les marchands qui dirigent tout. Les chasseurs capturent vivant les animaux, les artisans les tuent (sans douleur) et fabriquent des objets avec leur corps ou les dressent, puis les marchands les vendent aux éventuels clients. Tous les prix donnés dans les règles sont ceux qu'un client doit payer à un marchand. Le marchand et l'artisan font une marge 2 chacun. Le chasseur gagne donc seulement le quart du prix payé par le client. Chaque membre du tryptique doit respecter l'ordre de revente (chasseur-artisan-marchand) sous peine d'être boycotté par les autres membres du tryptique.

Tous les échanges commerciaux se font sous la forme de petits escargots vivants appelés escarnais. Ils existent en 3 couleurs: Cuivre, Argent et Or. Un escarnais d'or (eo) vaut 10 escarnais d'argent (ea) ou 100 escarnais de cuivre (ec) ou à peu près l'équivalent de 10 FF. La vitesse de reproduction des escarnais permet d'obtenir une augmentation de 1% du capital par mois, sans payer de banquier, seulement de la salade.

En cas d'échanges commerciaux mettant en jeu de grosses sommes d'escarnais, le troc est le plus souvent utilisé. De plus, certains royaumes utilisent d'autres types de monnaie (cristaux, bois rare, etc...).

Tous ? non !

En effet il reste (au moins) un gardien maléfique. Il se nomme lui même "le bouffon". Il est le symbole de la cruauté et de la méchanceté. Il hait l'homme de la montagne d'argent et cherche sans cesse à le détruire. Mais, depuis peu, il a trouvé deux adversaires de choix: Marlock le chasseur pourpre, un être renfermé et coléreux et Atoll dietrish, un marchand pingre et toujours au bord de la ruine (c'est tout du moins ce qu'il dit). Ces deux amis ont de nombreuses fois fait échouer les plans machiavéliques du bouffon et espèrent bien un jour le faire disparaître définitivement.

Les bonnes manières.

Si un personnage souhaite connaître une loi ou une coutume particulière, vous pouvez utiliser son NS comme caractéristique pour déterminer s'il connaît ce point précis. Un jet de connaissance peut aussi être utilisé.

LOI

La sécurité est assurée par les chevaliers et les soldats. La justice est rendue par les gardiens et les nobles. toutes les peines de sang indiquées ci-dessous sont effectuées par un artisan qui utilise ses connaissances pour pratiquer l'ablation de la partie indiquée sans douleur. Les pouvoirs des gardiens permettent d'éviter de condamner un innocent.

Crime	Peine	Perte de PI
possession d'arme interdite	exclusion du royaume	-
Vol	amende de 5 fois le prix de l'objet volé	-
Viol	Castration	3D6
Meurtre d'un animal	Ablation d'une main	3D6
Meurtre d'un humain	Ablation des deux mains	5D6
Petite arnaque	Sermon	1D6

L'ARMEE

Chaque royaume possède un ou plusieurs régiments. Chaque régiment est dirigé par un chevalier de NS 3 ou plus et secondé par deux chevaliers de NS 1. On distingue quatre types de régiments:

Type de régiment	Composition
Infanterie	100 soldats
Aviation	50 soldats, 25 animaux volants (aigles, guêpes)
blindé	20 soldats, 10 animaux géants (Kram ou Krash)
Cavalerie	100 soldats, 50 animaux (chevaux, Kaïlas)

engagez-vous qu'ils disaient !

Après un calcul rapide vous verrez que le pourcentage de soldats ne correspond pas exactement aux chiffres donnés avec les régiments. La raison en est simple: Il n'y a pas que des soldats dans l'armée (chasseurs, aventuriers) et tous les soldats ne sont pas dans l'armée régulière (truands, mercenaires).

Le quart des effectifs est en alerte permanente, le reste est prêt au combat en moins de deux heures.

LA POPULATION

Chaque royaume occupe une surface de terrain qui dépend du NS de son seigneur. A cela s'ajoute le fait que plus le terrain est grand, plus la population est nombreuse ce qui donne encore plus de puissance au seigneur. La table ci-dessous donne un exemple de royaumes selon le NS du dirigeant:

NS	AR	VI	VG	PL	PP	SP
5-7	1	0	1	10	100	5
8-9	2	1	2	25	300	10
10	3	1	4	50	700	20
11	5	1	6	100	1300	40
12	7	2	6	250	3500	60

Ces valeurs peuvent être ajustées selon le type de terrain, le climat et la proximité d'une étendue d'eau.

AR: Nombre de régiment possédé.

VI: Nombre de villes sur le territoire.

VG: Nombre de villages sur le territoire.

PL: Nombre de bourgeois et/ou nobles dans le royaume.

PP: Population totale (incluant les nobles et les bourgeois).

SP: Superficie du royaume en KM².

Il est aussi bon de savoir le pourcentage de chaque caste dans la population. Il est bien évident que les chasseurs se trouveront moins facilement dans les villes que les marchands.

Caste	%
Artisan	25
Aventurier	03
Chasseur	05
Chevalier	01
Gardien	01
Marchand	15
Noble	05
Soldat	25
Troubadour	20

tu seras roi, comme ton père.

Dans le même ordre d'idée que ci-dessus, je n'ai compté dans les % de chaque caste que les nobles de sang, pas les arrivistes qui ont acquis leur titre avec des faits de gloire ou de l'argent. Ceci explique la différence entre ce pourcentage et le chiffre indiqué dans la colonne PL de la table des royaumes.

LES CASTES

Les descriptions indiquées ci-dessous ne sont que des guides pour les joueurs et maîtres de jeux débutants. Les portraits des différentes castes sont peut-être un peu trop rigides pour être utilisés tels quels dans la création de scénarii et de personnages.

LES ARTISANS

Histoire: Les artisans existent depuis la création du tryptique commercial, en 21. Ils sont le lien obligatoire entre les chasseurs et les marchands. Ceux-ci étant trop différents pour s'entendre. A ce pouvoir conciliateur s'ajoute l'incroyable technique accumulée au cours des années de pratique. La caste des artisans se partage elle-même en des centaines de guildes, groupes ou confréries qui enseignent à leurs élèves les secrets des animaux et de leur utilisation à des fins utilitaires.

Mentalité: L'artisan est d'un naturel timide. Il est fragile, physiquement mais aussi mentalement. Il est rare qu'un artisan fasse du mal à qui que ce soit. Ils sont tellement respectueux de la vie qu'ils ont inventé une façon de tuer les animaux sans douleur.

Rôle dans la société: Tout ce qu'un marchand vend a été fabriqué ou dressé par un artisan. C'est aussi simple que ça. Malgré son côté timoré, il arrive que des guildes d'artisans fassent front commun pour lutter (commercialement) contre un marchand trop exigeant ou un chasseur trop peu respectueux des traditions (surtout en matière de prix). Ils sont calmes et retirés mais possèdent un pouvoir équivalent aux deux autres membres du tryptique.

L'aventure: Après une telle description, il est évident qu'un artisan part rarement en aventure. Si un joueur tient à incarner un tel personnage, il devra trouver de bonnes raisons pour quitter son atelier.

Les animaux: Les artisans aiment les animaux, pas autant que les chasseurs, mais plus que les marchands. Comme cela a été dit ci-dessus ils utilisent un talent spécial qui leur permet de tuer les animaux sans leur faire de mal.

L'équipement: Tout chez l'artisan rappelle son métier. Ses vêtements, son matériel, ont tous une utilité précise. Pas de superflue, pas d'exubérance.

LES AVENTURIERS

Histoire: L'origine des aventuriers n'est pas écrite, elle est chuchotée secrètement, sous forme de quolibets venimeux ou d'éloges grandioses. Il n'est pas un seul homme qui ait plus voyagé qu'un aventurier. Il n'est rien qu'il ne connaisse pas, ou qu'il dise ne pas connaître. Il est le symbole de la liberté. Les avis sont partagés quant à son utilité: faineant pour les uns, courageux pour les autres, ou peut être bien rien de tout ça. Un homme libre tout simplement.

Mentalité: Fragile comme la majorité des êtres humains d'Animonde, l'aventurier est affecté par tout ce qui peut se passer autour de lui. Les morts et les combats le dépriment, les biens physiques et l'amitié le rendent heureux. Je vous l'ai dit, l'aventurier est un homme normal.

Rôle dans la société: L'aventurier n'a aucun rôle dans la société, c'est bien là son problème. Il n'est tout de même pas pingouin (pardon, manchot) et n'hésite pas à travailler pour gagner sa vie, quitte à se reposer longtemps après (il ne faut tout de même pas abuser). Il est méprisé par le tryptique économique surtout à cause de son côté "cigale" qui le rapproche rapidement des soldats. Il aime la compagnie des troubadours et des soldats. Il admire les chevaliers et les nobles mais ne songe pas à leur ressembler.

l'aventure: Toute la vie d'un aventurier en est remplie. Que ce soit le simple fait de voyager, ou de gagner sa vie, il navigue en plein rêve, toujours renouvelé et quelque fois très proche du cauchemard. Mais il aime ça, il vit, et meurt, pour l'aventure.

Les animaux: Ils font partie de sa vie, comme pour tous les autres êtres humains. Il ne s'attache pas trop aux animaux qui l'accompagnent, son caractère solitaire prenant toujours un peu le dessus.

Equipement: L'aventurier est toujours équipé de bric et de broc. chaque pièce de vêtement, chaque arme, chaque objet lui rappelle une aventure qu'il a vécu et ne s'en sépare que très rarement.

LES CHASSEURS

Histoire: Ce sont les chasseurs qui ont, les premiers, découvert la symbiose possible entre l'homme et l'animal. Depuis, ils capturent les animaux non seulement pour en faire des objets morts, mais aussi pour les dresser. Leur rôle est paradoxal: ils aiment les animaux plus que les autres hommes mais les capturent pour les vendre aux artisans. C'est simplement parcequ'ils sont conscients que les humains ne pourraient vivre sans cela.

mentalité: Malgré cela les chasseurs ne supportent pas que l'on tue des animaux par bêtise ou par cruauté. Ils sont de nature solitaire et n'aiment pas les villes et les contacts avec les marchands.

Rôle dans la société: Les chasseurs sont la première partie du tryptique économique. Ils méprisent les marchands qui représentent pour eux le pire type d'être humain. Ils admirent le travail des artisans et sont conscients qu'ils font partie d'un système. Ils font quelquefois partie de patrouilles militaires et sont alors, en cas de combat, de redoutables adversaires parcequ'ils connaissent parfaitement le terrain où ils vivent et n'ont pas la paresse des soldats.

L'aventure: Le rôle d'un chasseur dans un groupe est à la fois évident et dur à imaginer. D'une part ils sont toujours prêts à explorer de nouvelles terres et découvrir de nouvelles formes de vie, mais d'autre part une aventure en groupe veut dire cohabiter avec des humains et même peut être avec un marchand ce qui est pire encore.



Un chasseur célèbre: Marlock le chasseur pourpre. Ami d'Atoll dietrish, il s'est tout d'abord illustré par la découverte des télécrabes et leur commercialisation au grand public. Il a ensuite aidé l'homme de la montagne d'argent à tenter d'emprisonner le bouffon dans la Diosphère, un étrange globe pompeur d'âme. Après avoir échoué (lamentablement diraient certains, mais ce sont des mauvaises langues) et laissé échappé le bouffon, il l'a poursuivi dans le monde entier, armé de ces célèbres antennes de hérissors pompeuses d'âmes. On dit qu'il est en ce moment sur une tortue géante qui vogue, infatigable, sur un océan émeraude.

Les animaux: Les chasseurs aiment les animaux plus que les autres hommes. Ils les chassent parcequ'il faut mieux que ce soit eux qui le fasse, plutôt que les marchands.

Equipement: Les chasseurs sont vêtus et armés avec des animaux et des plantes issus de leur milieu d'origine. Ils arborent souvent des tenues qui leur permettent de passer inaperçus.

LES CHEVALIERS

Historique: L'origine des chevaliers remonte encore plus loin que le début des temps. Il n'y avait alors que deux sortes d'hommes: les gardiens et les autres, le bas peuple. Peu à peu, ces derniers se mirent à développer leurs talents de symbiose. La réponse des gardiens fut la création des chevaliers. Ces troupes d'élite firent trembler les rebelles durant des années, mais leur point faible fut découvert assez rapidement. Leur force physique n'a d'égal que leur faiblesse mentale. Il reste de nos jours de nombreux chevaliers, mais qui ne sont pas contrôlés totalement par leurs maîtres. Ils aiment à discuter avec eux mais décident toujours eux même de la voix à suivre ou de la décision critique qu'ils doivent prendre.

Mentalité: Seule la mort d'un être vivant (quel qu'il soit) affecte un chevalier. Les relations qu'il peut lier avec d'autres êtres humains ou les biens qu'il peut posséder ne l'affectent pas. Il lui arrive de méditer en pensant aux longues années passées aux cotés de son maître. Malgré tout un chevalier est toujours torturé par les démons de son passé.

Rôle dans la société: Les chevaliers sont des êtres qui vivent pour une cause. Ils peuvent donc être rencontrés partout, en quête de n'importe qui ou de n'importe quoi. En cas de guerre, ils représentent la force d'élite de l'armée. Ils ne sont jamais mercenaires et ne combattent que pour faire vaincre une cause en laquelle ils adhèrent totalement. Ils respectent tous les gardiens et nobles, même ennemis et ignorent les autres castes.

L'aventure: Un chevalier peut partir en aventure pour n'importe quelle raison, du moment que cela fait avancer sa cause. Il est souvent solitaire, mais accepte d'être accompagné, bien qu'il soit toujours insensible aux personnages avec qui il voyage.

Les animaux: Il considère les formes de vies animales comme un moyen d'obtenir les armes et les protections dont il a besoin. Il ne tisse jamais de lien d'amitié durable avec une créature en symbiose.

Equipement: Les chevaliers sont toujours vêtus avec des matériaux qui les protègent et qui les rendent encore plus laids qu'il ne le sont déjà. Leurs armes sont plus souvent très lourdes et d'une apparence terriblement effrayante.

LES GARDIENS

Histoire: Au début, les gardiens contrôlaient tyranniquement la planète. Ils furent balayés par les humains qui étaient entrés en symbiose avec les forces de la nature. Malgré l'aide des chevaliers, l'empire des gardiens s'écroula, laissant une caste détruite et ses membres pour la plupart brûlés en tant que sorciers. L'homme de la montagne d'argent créa une nouvelle génération de gardiens: aussi modestes que les autres étaient arrogants, aussi bons que les autres étaient tyranniques. Ils sont maintenant considérés comme des sages et des conseillers qui savent tout de l'histoire oubliée de la planète.

Un chevalier célèbre: Sikly.

C'est le premier chevalier qui a combattu le bouffon, quand ce dernier était encore enfant. Il ne réussit qu'à éliminer un autre enfant, tueur psychopathe, utilisateur de paralytiques. A croire que l'esprit maléfique du bouffon est contagieux. Ce Chevalier est devenu par la suite un membre des "défenseurs" un groupe quasi-mystique voué à la protection de la tortue géante qui leur servait de royaume (tiens encore une tortue ? serait-ce la même ?).

Un gardien célèbre: L'homme de la montagne d'argent.

Ses exploits sont célèbres et je ne m'intéresserais qu'à sa récente disparition. En effet, depuis qu'il a quitté Atoll et Marlock, il a disparu. Sa montagne d'argent reste close et tout le monde sait que le bouffon rôde encore... Espérons qu'il ne lui est rien arrivé de grave.

Mentalité: Les gardiens ne respectent qu'une seule chose: la vie. Ce qui n'est déjà pas si mal. Ils refusent de tuer ou de participer de près ou de loin à un meurtre. Ils ne sont pas pacifistes pour autant. Mais avec eux, les combats se résolvent plutôt avec des mots qu'avec des armes.

Rôle dans la société: Il ne se trouve pas un seul seigneur qui ne possède comme conseiller un gardien. Si celui-ci n'est pas d'accord avec la politique menée par son suzerain, il lui arrive souvent de s'en aller, chercher ailleurs le repos et le calme pendant de longs mois. Ils sont craint par de nombreuses castes et peuvent être jaloués aussi. Mais ils ne sont plus et ne seront plus jamais une puissance mondiale comme il y a des dizaines d'années.

L'aventure: Si un gardien part en aventure c'est qu'il est en quête d'un ancien savoir oublié, ou qu'il cherche à aider de façon détournée un ami. Il peut aussi accompagner un jeune noble ou un de ses chevaliers.

Les animaux: Bien que ce soit eux qui aient détruit le pouvoir mondial des gardiens, ces derniers ne leur en veulent pas, mais de la à dire qu'ils les aiment il y a un précipice que la plupart des gardiens ne franchissent pas.

Equipement: Les gardiens sont équipés le plus simplement du monde.

LES MARCHANDS

Histoire: De tout temps, tryptique commercial à dirigé le commerce d'Animonde, ou tout au moins depuis la découverte de la symbiose. Les marchands ont toujours cherchés de nouveaux marchés, de nouveaux produits à vendre. Tout ce que possède un être humain est passé par le tryptique commercial.

Mentalité: Le marchand n'est intéressé que par les escarnais et le pouvoir qu'ils apportent à leurs possesseurs. Il considère les animaux comme des marchandises et non comme des êtres pensants à part entière. Il n'aime pas la guerre, la violence, mais vend des armes, ce qui est bien paradoxal.

Rôle dans la société: Etant à la tête du tryptique économique, il le dirige. C'est lui qui fixe les prix des marchandises et qui les transporte. Il méprise "ceux qui ne font rien" (les soldats et les aventuriers) mais leur sourit toujours si ce sont de bons clients. Il est hypocrite et ne cherche que le pouvoir sous toutes ses formes.

L'aventure: Le marchand n'a que peu d'intérêt à partir en aventure. Il préfère envoyer d'autres gens à sa place, car en plus d'être hypocrite, il est lâche. Mais il est tout de même quelques marchands qui aiment l'aventure et qui sont toujours à la recherche de nouvelles marchandises. Ces derniers ne deviendront peut être jamais riches, mais pas non plus aussi aigris et mesquins que leurs confrères.

Les animaux: Pour les marchands, un animal n'est qu'un objet que l'on peut acheter, vendre et utiliser.

Equipement: Les marchands sont, le plus souvent habillés de façon très riche et élaborée. La communication (chargé à l'hypocrisie) étant leur seule arme, ils ne possèdent que peu d'armes "physiques", car cela risque de nuire à leur apparence "cool".

Un marchand célèbre: Atoll dietrich.

Deuxième membre du "duo infernal", commerçant de génie, il possède maintenant 2 boutiques et un bar dans sa bonne ville natale, alors qu'il avait commencé avec une petite échoppe ridicule (d'après Marlock). Il a acquis tout ça, pendant ses temps libres, entre deux voyages et deux aventures. Ce qui prouve que l'on peut être aventureux et devenir riche, mais il faut tout de même et très doué. Atoll reste un exemple pour tous les membre de sa caste et un calvaire pour ses interlocuteurs.

LES NOBLES

Histoire: Quand la révolte des humains contre les gardiens s'est terminée, les humains ont élus des chefs qui eurent comme devoir de faire respecter la liberté et de faire évoluer la planète. Ceux-ci ont pris leur tâche à cœur pendant des années, mais quand les marchands furent presque aussi puissants qu'eux, les nobles ne devinrent que des potiches que l'on ne déplace que pour nettoyer derrière. Très làs, les seigneurs se mirent à faire la guerre, sans raisons, simplement pour passer le temps. Peu à peu, de nombreux fiefs furent formés avec à leur tête, un seigneur, qui dirigeait politiquement ce petit bout de terre. Les marchands quant à eux continuent à diriger les fiefs commercialement.

Mentalité: Les nobles ne sont pas très sensibles à ce qui peut se passer autour d'eux. Ils aiment la vie de luxe et aiment être entourés d'amis. D'un naturel hyperactif, ils ne se reposent que très rarement, trouvant que le sommeil est bien triste par rapport à leur vie de tous les jours.

rôle dans la société: bien que le territoire qu'ils contrôlent soit souvent minuscule, ils ont un réel pouvoir sur les populations qui y habitent. Ceux-ci calquent souvent leur vie sur celle de leur seigneur. Si il est violent, les gens seront armés, s'il est joueur, ils le seront aussi. Les nobles aiment être entourés de troubadours et la proximité des chevaliers les rassurent. Ils ne redoutent qu'une seule caste: les gardiens.

L'aventure: Les nobles et bourgeois cherchent toujours, au moins une fois dans leur vie, à faire autre chose qu'à lambiner dans les couloirs d'un palais. Ils imaginent que le peuple a une vie beaucoup plus amusante, ou au contraire sont conscients des difficultés que rencontrent les non-nobles et aimeraient les comprendre.

Les animaux: Pour les nobles, un animal n'est pas un être vivant, c'est une chose, amusante soit, mais simplement un accessoire que l'on jette quand on ne s'en sert plus.

Equipement: Les nobles sont la plupart du temps habillés comme s'ils allaient à un bal. Ça ne dénote pas dans les palais, mais en plein marais il y a de quoi être surpris.

LES SOLDATS

Histoire: Cette caste a été créée pour s'opposer aux gardiens du sanctuaire lors de la guerre du même nom. A la fin de la guerre, les nobles embauchèrent les soldats pour augmenter leur prestige et créer des forces dissuasives. Ainsi, des dizaines de soldats somnolent donc dans les salles de gardes de tous les palais de la planète. D'après une récente étude, il s'avère que moins de 5% de tous les soldats participeront à un combat une fois dans leur vie.

Mentalité: Le soldat est assez équilibré mentalement, il s'attache un peu aux biens physiques, et beaucoup aux plaisirs de la chair. Tuer un animal ou un humain ne lui fait rien, mais les champs de bataille et les charniers le dépriment un peu. Il est bon vivant et n'aime pas trop avoir d'ennemis. C'est le personnage le plus fumiste d'Animonde.

Rôle dans la société: Les soldats sont, comme il a été dit plus haut, un des signes extérieurs de richesse possédés par les nobles. Ils sont haïs par le tryptique économique considérant qu'ils sont nourris à ne rien faire, ce qui est tout de même un peu vrai. Les soldats et les troubadours s'entendent à merveille les premiers ayant besoin de s'amuser, et les seconds trouvant dans cette association un moyen rapide et facile de gagner de l'argent. Ils admirent secrètement les chevaliers mais n'aimeraient tout de même pas prendre leur place... Vous vous rendez compte, 18 heures par jour dans une armure. Ils considèrent les gardiens comme des

Une noble célèbre: Chrystelle de Niliak.

Nul ne connaît son vrai visage et nul ne peut assurer qu'existe vraiment la duchesse de Niliak dont le père n'est pourtant que Marquis. Mais pourquoi est-elle donc célèbre ? Simplement parce qu'il est dit qu'elle a cotoyé et aidé ces sauveurs de monde en tant qu'aventurière incognito, ou encore l'homme de la montagne d'argent et même le bouffon. Mais c'est surtout l'aura de mystère qui l'entoure qui l'a rendu célèbre.

Un soldat célèbre: Thurgal Sambo.

Sympathique soldat, un peu à côté de l'histoire, mais toujours prêt à aider ses amis, Atoll et Marlock. Ceux-ci ne s'occupaient pas trop de lui, jusqu'au jour où, prisonnier dans la célèbre "fourmilière humaine", ville où ce sont les fourmis qui sont en symbiose avec les êtres humains, il fut secouru par un régiment d'aviation monté sur bourdon, qui réduisit la fourmilière en cendres fumantes. Même s'il n'a pas sauvé le monde, Thurgal Sambo a au moins réussi à étonner le "duo infernal".

charlatans, comme des empêcheurs de s'amuser en rond.

L'aventure: Un personnage soldat est évidemment une exception dans sa caste, sinon il ne sortirait pas de sa taverne et préférerait l'élevage des lézabitures, aux grandes quêtes mystiques. Cependant il existe des soldats hors du commun, qui, pour quelqu'un ou pour quelque chose daignent agir et se fatiguer un petit peu.

Les animaux: Les soldats aiment bien les animaux, surtout ceux qui font rire ou donnent à boire. Les armes-animaux agressifs (guêpe d'interception par exemple) ne leur plaisent pas beaucoup.

Equipement: les soldats sont normalement équipés par leurs seigneur et tous vêtus de la même façon, mais il existe partout des exceptions, surtout dans les royaumes tranquilles ou il ne se passe jamais rien. La discipline se relâche un peu, et les excentricités du plus mauvais goût font leurs apparitions.

LES TROUBADOURS

Histoire: La création des nobles et la régression des gardiens a fait apparaître les troubadours. Apportant joie, histoires drôles et plaisirs de la chair, ils sont partout bien accueillis. Le terme troubadour regroupe aussi bien les conteurs et les clowns que les prostituées, métier qui, dans Animonde n'est pas du tout interdit et qui ne choque personne.

Mentalité: Les troubadours sont très fragiles mentalement, haïssant tout ce qui touche à la douleur ou à la mort. Ils sont hyperactifs, aiment faire et se faire plaisir.

Rôle dans la société: Ils représentent le seul commerce facultatif d'Animonde, mais qui rend la vie bien moins triste. Ils guérissent les esprits comme d'autres soignent les blessures. Ils aiment toutes les castes, à part peut être les gardiens et les chevaliers qu'ils craignent plus qu'ils ne haïssent d'ailleurs.

L'aventure: Les troubadours étant d'éternels voyageurs, ils ne dédaignent pas partir en aventure, il faut simplement que cela ne soit pas trop risqué et pas trop triste.

Les animaux: Les troubadours aiment les animaux, pas autant que les humains, mais assez pour ne pas supporter qu'on leur fasse de mal.

Equipement: Les troubadours sont toujours habillés de façon voyante; Ils ne portent que très rarement des armes qui nuisent à leur apparence pacifique.

Un troubadour célèbre: Liem.

Petite peste qui suivi pendant quelques temps le duo infernal, elle est aussi gênante qu'un Argh et bien plus bruyante. Si l'on demandait au duo de choisir l'être qu'ils haïssent le plus, il n'est pas évident qu'ils répondent "le bouffon". Les souvenirs cauchemardesques qu'ils gardent de cette petite fille les font encore frémir. Ces quelques mots "Je veux un Argghhhh !!!" résonnent encore dans leur têtes.



LE POUVOIR DE L'ESPRIT

les gardiens possèdent certains pouvoirs qu'ils sont les seuls à pouvoir apprendre naturellement. C'est, en quelque sorte, de la magie, mais qui agit seulement sur les esprits et n'a pas d'effet palpable réel. Il n'est donc pas rare de rencontrer de nombreuses personnes qui n'y croient pas et voient dans leur utilisation réussie simplement l'effet du hasard. Pourtant ces mêmes personnes utilisent toute la journée la symbiose et le contrôle des animaux, faculté qui fonctionne sur le même principe.

Une personne qui veut affecter l'esprit d'une autre créature doit tout d'abord se concentrer sur sa cible, puis, si son niveau de relation est suffisant, affecter ce qui peut lui arriver (voir "effets des niveaux de relation"). De plus, les êtres spécialement éduqués peuvent affecter les êtres vivants avec lesquels ils n'ont pas un NR suffisant (pouvoirs de gardiens). Tous les humains ont, de plus, la faculté de communiquer avec les animaux et vice-versa. C'est un pouvoir inné découvert par l'homme de la montagne d'argent et qu'il vous expliquera peut être lui même un jour.

Il peut sembler étrange que les animaux cohabitent sans problèmes avec des armes et des vêtements faits avec les dépouilles de leurs semblables. Mais, le talent "mort sans douleur" utilisé par les artisans paraît avoir un effet salvateur sur les animaux. L'esprit, l'âme ou le corps astral (qui sait?) des animaux entre peut être dans une autre dimension plus propice à leur épanouissement que la planète d'Animonde.

CONSEILS POUR LE MAITRE DE JEU

Animonde étant un jeu bien différent de tous les autres, l'arbitrage d'une partie doit être étudié en détail. Le jeu étant créé, à la différence de nombreux autres, comme un moyen de se faire plaisir en vivant des aventures qui, même si elles ne sont pas toujours des succès, sortent au moins de l'ordinaire. Hors, de nos jours, la chasse aux dragons et la destruction de vaisseaux pleins de "Schboutzz" (et de phoques) de la planète X-23 ne sont vraiment plus originaux. Il faut donc changer. changer de personnages, d'époque, de planète et de style de jeu. La mise en place d'une partie devra donc respecter les points suivants:

1) Il faut que chaque joueur, à un moment de la partie soit responsable de la tournure de l'histoire. Evitez de donner un personnage important à un joueur et des "seconds rôles" aux autres.

2) Chaque joueur doit pouvoir utiliser sa spécialité pour combattre l'adversité. Un problème devra pouvoir être résolu de trois façons: En se battant (ou tout du moins en utilisant la force), en discutant (ou en séduisant) ou en évitant les problèmes avant même qu'ils ne débutent (recherches préliminaires, sixième sens, intuition féminine).

3) Les joueurs doivent se sentir impliqués dans la partie. Les escarnais sont peut être un but, mais les vrais héros n'en ont pas besoin. Sauver le monde peut sembler un but bien facile pour régler ces problèmes mais il est très difficile de rendre crédible un tel scénario. L'amitié ou la haine que se vouent les personnages est le plus sur moyen de créer un scénario sans trop d'efforts.

4) Avantagez toujours les joueurs qui vivent leurs aventures "dans l'esprit" d'Animonde. N'attaquez pas le premier sous prétexte que les joueurs ont voulu discuter ou entrer en symbiose. Prevenez-les gentiment pour qu'ils puissent suivre une autre voix (fuite, intimidation...).



5) Ne dédaignez pas les combats sous prétexte que ce n'est pas dans l'esprit du jeu. Au contraire, il faut que ces rares et courts épisodes soient fertiles en actions d'éclats et en rebondissements. N'oubliez pas que l'art de combat et le système de simulation lui-même font qu'il est souvent facile de rendre un adversaire inopérant sans le tuer.

Voyons maintenant comment créer rapidement un scénario. Prenons comme exemple un groupe de personnages (les joueurs) qui ont une amie commune (une jeune marquise). Développez ensuite une petite intrigue sentimentale et/ou dramatique. (Cette jeune fille est amoureuse d'un beau chasseur qui lui envoie des bouquets de fleurs par l'intermédiaire d'une colombe). Imaginez un problème. (Le chevalier qui la protège (en fait plus particulièrement sa virginité) découvre le manège et part à la recherche du chasseur, qui doit s'enfuir. La colombe disparaît quelques temps et revient un beau matin. Elle n'a pas de bouquet et une larme coule sur ses plumes blanches). Arrivée des joueurs. (La marquise demande aux joueurs de l'aider. Ils acceptent, mais elle n'ose leur dire les raisons qui la poussent à rechercher ce chasseur. Si les joueurs hésitent, elle se met à pleurer). Quelques problèmes en plus. (Le père de la marquise la destine à un Prince qu'elle imagine laid et vieux et qui, malheureusement est beau et jeune. Il se peut aussi que le chevalier soit amoureux, en secret, de la marquise. Voilà, le décor est planté, il ne reste plus qu'à créer les "effets spéciaux", c'est à dire les créatures, les villes, et forêts où va se dérouler l'aventure. Tout ce qui peut éloigner les joueurs de la triste réalité quotidienne est bienvenue.

pour résumer, la création d'un scénario d'Animonde doit utiliser les sentiments et les émotions des protagonistes de l'aventure. Les "effets spéciaux" ajoutent au merveilleux de l'histoire et créent d'autres problèmes, bien physiques ceux là.

CONSEILS POUR LES JOUEURS

Votre première partie d'Animonde sera ou a été sûrement assez difficile, tout du moins au début, car il est très difficile d'oublier tout ce que l'on a appris pendant des années de "dungeon bashing". Il est toujours utile de savoir faire un noeud, un feu ou fabriquer un brancard avec des branchages mais peu de joueurs ont l'habitude de se poser des questions d'ordre moral avant d'agir. Et c'est pourtant ce que doit faire à chaque instant un joueur d'Animonde.

Il ne faut surtout pas hésiter à être extroverti pendant le jeu. Animonde est un jeu où le contact entre les personnages (joueurs et maître de jeu) doit être la chose la plus importante. Il faut agir soit, mais bien voir ce que cela va entraîner. Une plaie peut toujours être guérie, mais un cœur blessé ne retrouve jamais toute sa force.

Les scénarii d'Animonde étant ce qu'ils sont (clair non?), il faut toujours bien étudier les motivations des différents PNJ pour espérer pouvoir comprendre l'intrigue générale du scénario. Une fois ceci fait, il faut démêler l'échevaud créé par le maître de jeu et déterminer les talents que chacun devra utiliser.

prenez toujours soin de votre personnage, que ce soit du côté physique, ou du côté mental. Il faut un esprit sain dans un corps sain.

Malgré tout ce que vous avez fait, il peut arriver que l'aventure vous ennueie. Soit parceque vous errez lamentablement dans les méandres du scénario, soit parceque vous ne vous sentez pas concerné par l'histoire. Il existe une solution à ces deux problèmes: pour le premier, vous avez dû passer à côté d'un indice à cause de votre mauvaise connaissance du jeu (exemple: avez-vous essayé de discuter avec le gros monstre qui vous barre le passage, avez-vous interrogé les lucioles qui servent d'éclairage sur le lieu de l'enlèvement), dans le second cas, c'est à vous de faire un effort. Que pensez-vous de tomber subitement amoureux de l'ennemie

qui vous traque ? Voilà qui ajoute du piment au scénario et amuse le maître de jeu, si ce n'est les autres joueurs...

QUELQUES NOTIONS D'ECOLOGIE

Je ne tiens pas à vous faire un cours de biologie. Aussi, quand vous créez la partie "effets spéciaux" d'un scénario, il vous faudra consulter de nombreux livres sur les animaux, sur le mode de vie des humains ou sur la géologie du royaume que vous mettez sur pied. Ces livres vous permettront de trouver toutes sortes d'idées qui surprendront vos joueurs. Et n'oubliez pas que les formes de vie d'Animonde ne sont limitées que par votre imagination.

Pour ce qui concerne la classification des créatures sachez qu'il en existe quatre types:

Les producteurs primaires qui se nourrissent des plantes.

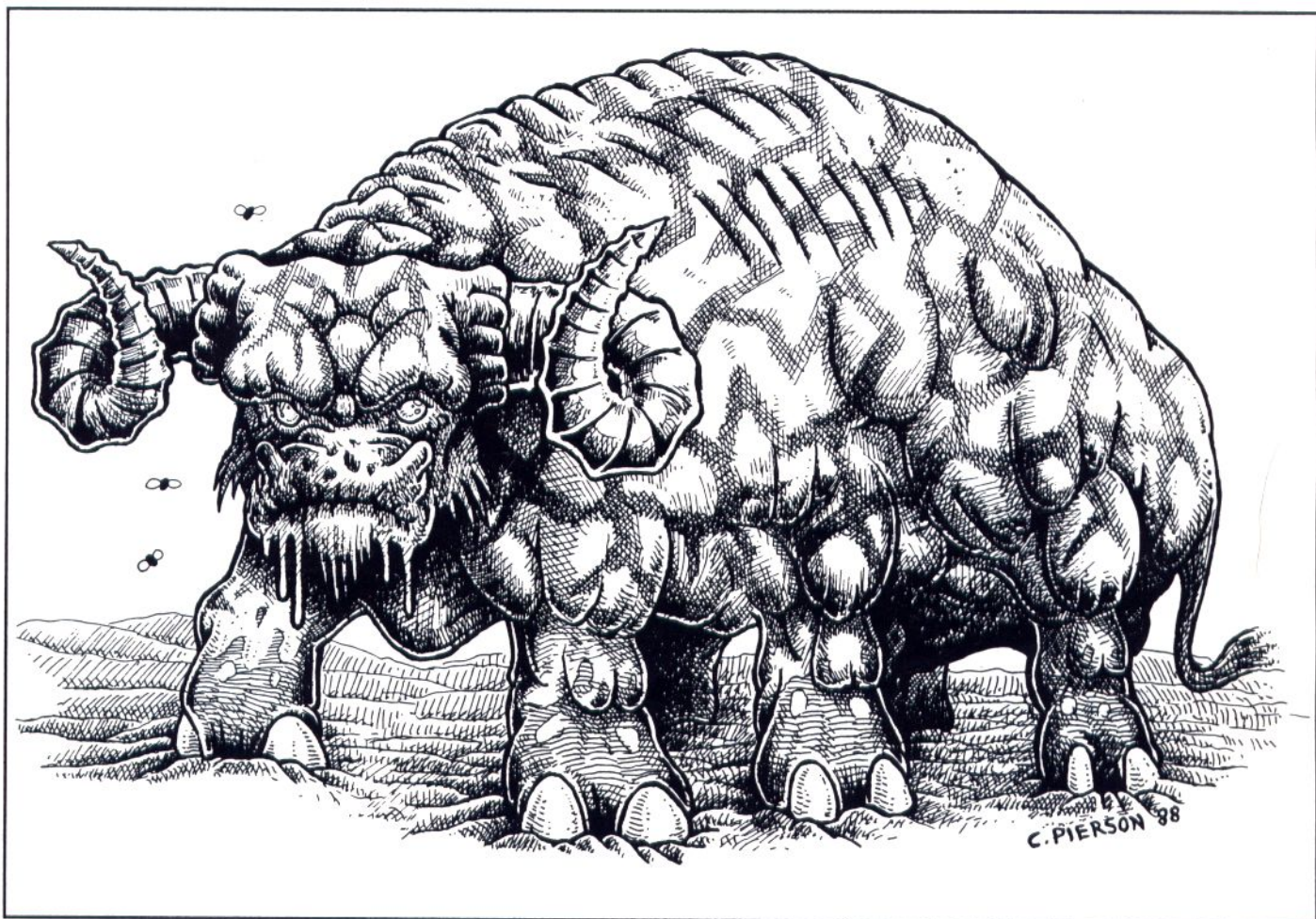
Les prédateurs qui mangent les producteurs primaires.

Les super-prédateurs qui mangent les prédateurs et les producteurs primaires.

Les décomposeurs qui mangent tout ce dont les autres ne veulent pas (il faut bien que quelqu'un fasse le boulot).

Essayez donc de garder un équilibre constant entre ces quatre types de créatures, sous peine de voir vos joueurs douter un tant soit peu de la logique du royaume créé. Si l'équilibre est rompu, c'est aux chasseurs de la région de rectifier le déséquilibre en faisant une chasse intensive à certaines créatures ou faciliter le développement d'autres.

Lors de la création d'une nouvelle forme de vie, n'oubliez pas de réfléchir à la façon dont elle vit, se nourrit et se reproduit.



TOBOS

LES VETEMENTS

Chaque type de matériaux utilisés pour fabriquer une pièce de vêtement est défini par trois valeurs: la protection apportée à la partie du corps couverte, la modification à l'apparence et le prix.

Pour construire un vêtement il faut d'abord avoir une notion de la taille des différentes parties du corps. Pour connaître la taille réelle d'un vêtement il suffit d'additionner la taille de toutes les parties couvertes.

Partie du corps	Taille
Pied, main	1
Jambe, cuisse, avant-bras, bras	2
Bas-ventre, tête	3
Abdomen	4
Thorax	5

Exemple: la taille d'une chemise (protection des parties 10,11 et 13-16) est de 4 (abdomen)+5 (thorax)+4 (les deux avant-bras)+4 (les deux bras)= 17.

La taille des vêtements est importante pour calculer le prix, et la modification à l'apparence du vêtement. Voici la liste de quelques types de vêtements:

Vêtement	Taille
Pantalon	11
Chaussures (la paire)	2
Bottes (la paire)	6
Veste	17
Gilet	9
Combinaison	28
Gants (la paire)	2
Chapeau, casque	3
Jupe longue	11
Jupe courte	7
Boléro, soutien gorge	5
Short, culotte	3
Robe à manches courtes	20
Robe à manches longues	28

Vous pouvez créer toutes sortes de vêtements "délirants" du moment que les matériaux le permettent. Animonde est une planète où l'excentricité est la norme.

LES BIJOUX

Certains matériaux peuvent être utilisés pour créer des bijoux (bagues, colliers ou ceintures). L'apparence sera modifiée comme indiqué dans la colonne AP, le bijoux ne protège pas et coûte deux fois le prix de base.

N'oubliez pas que dans Animonde, comme dans le monde actuel, c'est autant la rareté des matériaux que le travail de l'artisan qui rend un bijoux attrayant (et cher). On peut donc supposer qu'un artisan particulièrement expert puisse créer un bijoux qui modifie l'apparence du porteur d'une valeur bien plus haute que la normale.



PHALENE PAR- SOLEIL

LES DIFFERENTS MATERIAUX

Il ne faut pas oublier que le maître de jeu doit définir ce que les personnages peuvent posséder et/ou acheter à tout moment de l'aventure. Il n'est pas du tout limité par la liste ci-dessous, il peut imaginer toutes sortes de matériaux supplémentaires et les formes de vie dont elles sont tirées.

matériaux	AR	AP	PR	VE	BJ	CS
Aile de phalène	0	+2	500	x	x	x
Aile de phalène arc-en-ciel(1)	0	+3	1000	x	x	
Algue blindée(2)	8	-2	300	x		
Chitine	4	-1	25	x		x
Chitine à pointes(3)	4	-2	50	x		x
Chitine souple	3	+0	35	x		x
Chitine urticante(4)	3	-2	45	x		x
Coquillage	6	-1	200		x	x
Corail	8	-1	250	x	x	
Cuir	2	+0	10	x		x
Dentelle	0	+2	300	x		x
Fourrure(5)	2	+0	10	x		x
Laine(5)	1	+0	5	x		x
Os	6	-2	30		x	x
Plume	0	+1	20		x	
Soie	0	+1	20	x	x	
Tissus	1	+0	5	x		x
Tissu léger	0	+0	1	x		

La mode de la région.

C'est le maître de jeu qui doit déterminer les matériaux que les personnages peuvent utiliser lors de la création de leur personnage, mais les joueurs peuvent aussi proposer une matière de leur composition. Attention cependant aux "vêtements miracles" du style: Peau de vison blindée (AP+6; PR:8).

AR: Protection apportée à la partie couverte par le matériau.

AP: Modification à l'apparence par 5 points de taille du vêtement (arrondi au chiffre supérieur).

PR: Prix en escarnais d'or, par point de taille du vêtement.

VE: Une croix indique que le matériau peut être utilisé pour confectionner un vêtement.

BJ: Une croix indique que le matériau peut être utilisé pour confectionner un bijou.

CS: Une croix indique que le matériau peut être utilisé pour confectionner un casque ou un couvre-chef.

Notes:

(1): Chaque 5 points de taille réduisent le talent de DIS du personnage de 20%.

(2): La pièce de vêtement doit être humidifiée tous les jours pour garder son efficacité.

(3): Une créature qui frappe une partie protégée par de la chitine à pointes avec une partie de son corps subit 1D6+1 points de dommages à la partie qui inflige le coup.

(4): Idem ci-dessus mais la créature au lieu de subir des dommages, voit son moral baisser de 4 points. De plus, un jet de RES-20% raté réduit tous les talents de la créature de 30% (démangeaisons) pour 11-EN jours.

(5): Ce matériau protège du froid.

le vison c'est beau, mais ça mord !

N'oubliez pas qu'un vêtement peut être constitué par une créature vivante. Imaginez un paon-chapeau ou un groupe de hamsters-pull-over. Idéal pour tenir chaud, en plus c'est facile à enlever.

TALONS

Comme il a été indiqué dans le livrèt "Création" le niveau social des personnages se représente par une certaine hauteur de talons. Un centimètre par rang. Ils prennent la forme de talons aiguille si le personnage possède une apparence de base positive ou de platform-boots si elle est négative. L'effet de ces talons sur les talents est résumé dans le tableau ci-dessous:

Hauteur	SAU	COM	CMM	DIS	TITRE
0	-	-	-	-	-
1-4	-	-	-	-	Bourgeois/Bourgeoise
5-6	-5%		+10%	-10%	Marquis/Marquise
7-8	-10%	-5%	+20%	-20%	Duc/Duchesse
9-10	-15%	-10%	+30%	-30%	Prince/Princesse
11	-20%	-15%	+40%	-40%	Seigneur/Dame
12	-20%	-15%	+50%	-40%	Roi/reine

Le repos du noble.

Un noble peut, bien sur, enlever ses talons pour pouvoir être un peu plus à l'aise, mais le NS n'étant plus évident, les bonus à la CMM sont aux aussi annulés. en règle générale les nobles ayant un NS supérieur ou égal à 10 ne mettent leurs talons que dans des grandes occasions. pour la vie de tous les jours ils utilisent des talons de 8cm.

SAU: Ajustement au talent de saut.

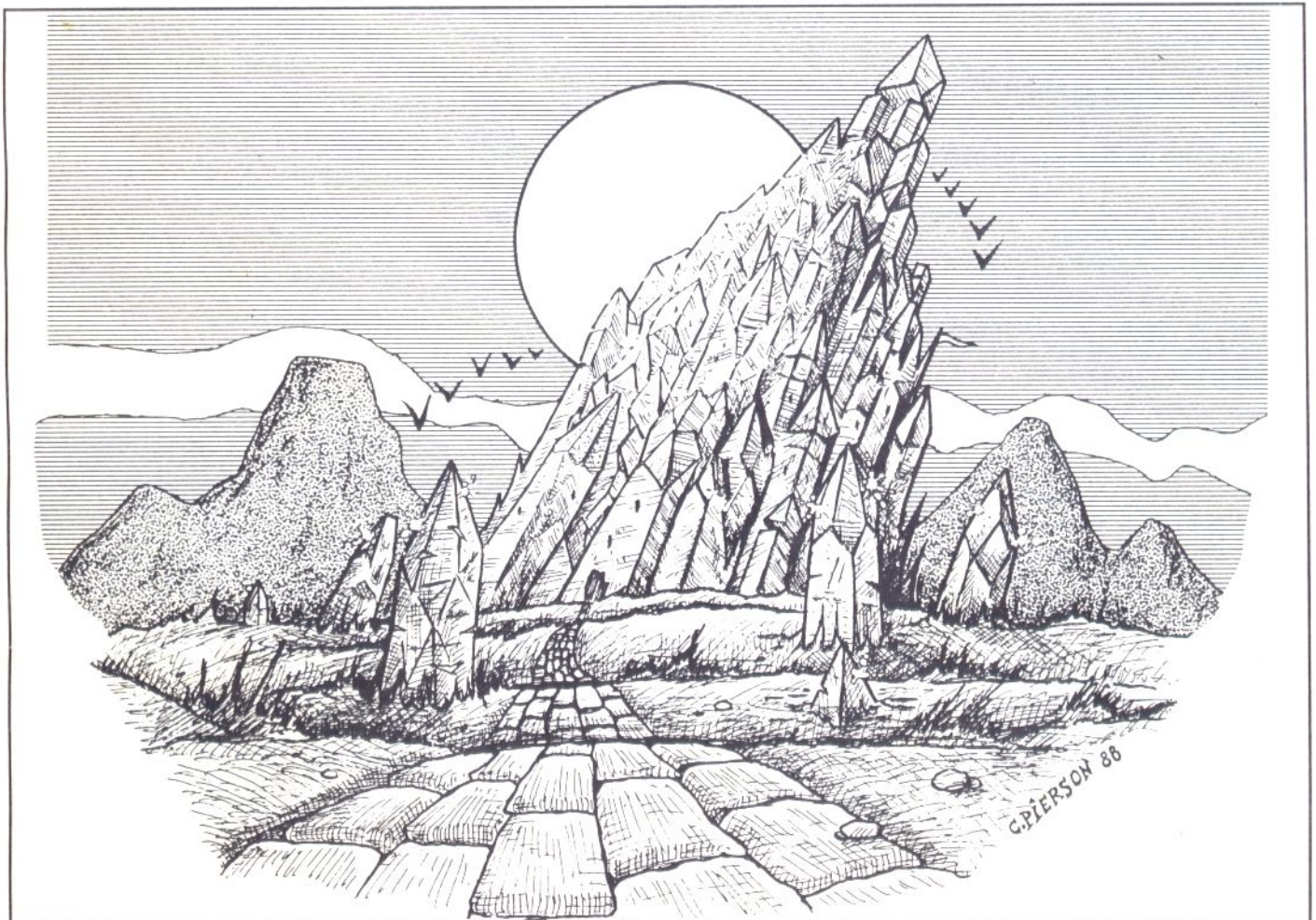
COM: Ajustement au talent de combat.

CMM: Ajustement au talent de communication.

DIS: Ajustement au talent de discrétion.

Un personnage ayant un niveau social d'au moins 5 est considéré comme un noble.

Un chevalier qui possède un niveau social de 7 est considéré comme étant un "seigneur des dragons" et reçoit une paire de platform-boots en forme de dragons qui réduisent l'apparence de 2 et la CMM de 10%.



LES ARMES

Toutes les armes ci-dessous viennent de milieux bien différents. Il est souhaitable que le maître de jeu limite le choix des armes à la création du personnage selon l'origine du personnage. Le maître de jeu peut aussi, bien sur, créer de nouvelles armes et les formes de vie dont elles sont tirées.

Arme	Type	DOM	INIT	FG	PRC	CDF	Prix
Antenne de hérissor(1)	MC	2D6+2	+1	+2	-10%	15	1000*
Arbague(2)	VT	D6	+2	-2	+5%	15	100
Bolêt explosif(3)	ML	D6	-2	-3	-10%	10	250*
Carabe de lancer(4)	VL	D6+1	+0	+1	+10%	8	50
Carabe siffleur(5)	VL	D6-1	+0	-1	-10%	8	75
Darzar(6)	VT	D6+2	+4	+1	-5%	8	80
Dent de tigre arb.	MC	D6	+0	+0	-5%	10	70
Fleurherbe	MC	D6+1	+1	-2	+5%	8	300
Froland	MT	D6	+0	-2	+00%	10	15
Grapince	VC	D6+1	+2	+1	+5%	8	250
Grossbouche	VC	2D6	+3	+3	-10%	10	700*
Kram lance-flamme(7)	VT	6D6	+2	+5	-10%	20	2500*
Krystal explosif(8)	ML	8D6	-1	+4	-10%	12	1000*
Mandibule de fourmi	MC	D6-1	-1	+0	+10%	8	50
Masse de carabe(9)	MC	D6+2	+0	-2	+00%	10	100
Patte de mante	MC	D6+3	+1	+1	+00%	10	120
Paralyque(10)	VC	D6-1	+2	+4	+5%	8	1200*
Planaire gluante(11)	VL	D6	-2	+1	+5%	8	30
Queue d'antilope(12)	MC	D6+2	+1	+3	+5%	8	1200*
Sarbastique(13)	VT	D6-2	+5	-3	+10%	12	120
Serparc(14)	VT	D6+2	+1	-1	+10%	12	150

*: L'arme est interdite à la vente sans autorisation et n'est utilisée que par les soldats et/ou les chevaliers. Posséder une telle arme fait baisser l'apparence de 2 points en plus de la modification normale.

Type: Cette colonne utilise les codes suivants: V:vivant, M:mort, C:arme de contact, L:lancer, T:tir.

DOM: Dommages causés par l'arme.

INIT: Ajustement au dé d'initiative.

FG: Facteur de gore.

PRC: Modification au toucher apportée par l'arme.

CDF: Temps (en points d'initiative) nécessaire pour donner un coup (ou lancer un projectile) avec cette arme.

Prix: En eo.

(1): un jet de force "assez difficile" permet de ressortir l'arme en causant 1D6+1 points de dommages supplémentaires à la partie touchée.

(2): Portée:40 mètres. Si l'arme cause au moins un point de dommage, la victime doit réussir un jet de RES "à peine difficile" pour éviter un empoisonnement de 2D6 points de dommages (aux PV totaux).

(3): Portée: 15 mètres. Rayon d'explosion:2 mètre. Toute créature dans le rayon prend les dommages indiqués (non localisés, l'armure ne compte pas) et doit réussir un jet de RES ou subir 3D6 points de dommages supplémentaires (empoisonnement).

(4): Portée: 20 mètres.

(5): Portée: 20 mètres. Si la victime est touchée et qu'elle rate un jet de RES, elle subit 2D6 points de dommages non localisés (dommages auditifs) et s'évanouit pour 11-EN tours.

(6): portée:10 mètres.

(7): Une victime touchée doit réussir un jet de RES "A peine facile" où s'évanouir pour 11-EN tours

Le choix des armes.

Comme pour les vêtements, le joueur peut créer une arme pour son personnage. Il devra cependant ne pas trop abuser de la confiance du maître de jeu. Le célèbre "Scorpion explosif à effet de champ" DOM:6D6 FG-6 est toujours accueilli avec une certaine curiosité de la part des chasseurs du scénario.

- (8): portée: 50 mètres. Dommages non localisés (feu).
 (9): Portée: 15 mètres. Rayon d'explosion: 3 mètres. Dommages non localisés (choc et souffle de chaleur).
 (10): Une victime touchée doit réussir un jet de RES où s'évanouir pour 11-EN minutes.
 (11): Une victime qui subit au moins un point de dommage doit réussir un jet de RES "assez difficile" ou subir 3D6 points de dommages supplémentaires non localisés (poison).
 (12): Portée: 5 mètres.
 (13): Chaque coup qui cause au moins un point de dommage plante un ver dans la victime. 1 point de dommage par ver et par heure tant qu'il n'est pas enlevé (médecine sanglante "difficile" pour chaque ver). Etre la victime d'un ou plusieurs vers fait perdre 1D6PI par heure.
 (14): Portée: 40 mètres. Si l'arme cause au moins un point de dommage la victime doit réussir un jet de RES "à peine difficile" ou s'évanouir pour 20-EN minutes.
 (15): Portée: 50 mètres.

COMBAT A MAINS NUES

Type de coup	DOM	INIT	FG	PRC	CDF
Assommer(1)	D6-2	-2	-4	-05%	12
Coup de pied	D6-1	+1	-3	+05%	8
Coup de poing	D6-2	+2	-3	+10%	8
Coup de tête	D6-1	+3	-3	-10%	12

(1): Une victime touchée doit réussir un jet de RES "Assez facile" où s'évanouir pour 11-EN tours.

LES ANIMAUX

tous les animaux ci-dessous sont décrits pour être utilisés comme compagnons, gibiers ou adversaires. Lorsqu'un talent est abrégé il faut lire: MA: manufacture d'armes, MO: manufacture d'objets, MV: manufacture de vêtements, PDP: pose de pièges, CAM: camouflage. Les autres abréviations sont données dans le livrêt "création".

les statistiques des animaux sont les mêmes que les personnages et/ou les armes sauf pour:

Fréquence: Si les personnages cherchent une créature donnée, il faut qu'ils réussissent un jet de REP assorti des modificateurs suivants:

FI: Facteur d'intimidation de la créature. Elle peut l'utiliser comme les personnages humains. Cette valeur est ajoutée ou retranchée à la FI du personnage qui la possède. (+) indique que la créature intimide avec une apparence positive; le FI est donc ajouté au personnage si celui-ci a une apparence positive, et retranchée si c'est le contraire. (-) indique que la créature intimide avec une apparence négative et les effets indiqués ci-dessus sont inversés.

Facteur	Modification
Animal très commun	+25%
Animal commun	+00%
Animal rare	-25%
Animal très rare	-50%
Non-chasseur	-50%
Etranger au terrain	-50%
Talent de pistage	+XX%

Symbiose/contrôle: Modification au jets de symbiose et contrôle.

Attaques: Pourcentage de toucher (type d'attaque) et CDF.

Dommages: Dommages et FG.

Déplacement: Facteur multiplicateur de mouvement comparé à un humain.

Exemple: 2: la créature avance deux fois plus vite qu'un humain.

AIGLE GEANT

Lieu de vie: Montagne.

Fréquence: Rare.

Type: Prédateur.

Description: Cet animal ressemble en tout point à un aigle de la terre, à ceci près qu'il pèse une tonne et mesure 12 mètres d'envergure.

Comportement: Il vit de la même façon qu'un aigle de taille normale. Il capture, pour se nourrir des animaux qui peuvent atteindre 150 kilos. Il vit environ 20 ans.

Capture: Le meilleur moyen de capturer un aigle est de voler un oeuf dans un nid qui en contient. Le seul problème vient du fait que ce nid est souvent perché sur un pic extrêmement haut et très bien surveillé par les parents.

Utilisation: Un fois apprivoisé, l'aigle est docile et est universellement considéré comme la plus prestigieuse monture d'Animonde. Un aigle adulte peut porter 4 personnes. Prix: 7000eo.

FI: 6(-)

Symbiose/Contrôle: -25/+30

Rapidité: 5

Attaques: 40%(Pattes)/9/60%(Bec)/13

Domages: 1D6+3/+2/2D6/+1

Armure: 1

Déplacement: 7

PV/SE/RES: 32/8/80

Talents: DIS: 25 SAU: 60 REP: 130

ARGH FARCEUR

Lieu de vie: Forêt de conifères.

Fréquence: Très rare.

Type: Super prédateur.

Description: Ce petit animal, aussi appelé "Tinkle bavard" ressemble à une petite (15 centimètres de diamètre) boule de poils noire munie de deux petites pattes griffues et d'une grande bouche garnie de dents aiguisées.

Comportement: Cet animal, malgré son utilisation pacifique est considéré comme le piranha des forêts. Ils se déplacent par bandes de 100 à 200 individus et dévorent tout être vivant qui a le malheur de passer à portée. Il vit environ 15 ans.

Capture: Le chasseur doit attendre l'hiver, moment où les arghs sont tous en train d'hiberner, trouver la caverne où ils logent et les ramasser rapidement. Il est conseillé de ne pas en prendre plus de 5 par sac (au delà ils risquent de se rebeller et se mettre à dévorer le sac... et son propriétaire. Si le chasseur réveille les arghs, il est bien évident qu'il ne pourra jamais raconter son histoire.

Utilisation: Une fois apprivoisé, le argh est très docile, bien que prompt à raconter toutes sortes de blagues de plus ou moins mauvais goût. On peut lui apprendre à parler, et il est le compagnon rêvé d'un troubadour ou d'un noble solitaire. Prix: 150eo.

FI: 3(+) ou 6(-)

Symbiose/Contrôle: -70/+50

Rapidité: 10

Attaques: 80%(Morsure)/10

Domages: 1D6+1/-1

Armure: 0

Déplacement: 2

PV/SE/RES: 12/3/50

Talents: DIS: 50 SAU: 75 REP: 45

CARABE DE LANCER

Lieu de vie: Jungle.

Fréquence: Commun.

Type: Décomposeur.

Description: Ce carabe fait à peu près 10 centimètres de long. Il est de couleur rouge et bourdonne en permanence quand il est laissé à la lumière.

Comportement: Il se nourrit des branches cassées et des fruits trop murs tombés sur le sol. Il vit environ 6 mois.

Capture: Le chasseur doit placer des fruits sous un piège de sa composition (PDP "difficile"). Il attrapera 1D6 carabes par jour s'il réussit son jet.

Utilisation: Une fois dressé, la vitesse et la solidité de cet animal fait qu'il peut être lancé comme une pierre, sans effort.

FI: 1(+)

Symbiose/Contrôle: +00/+00

Rapidité: 8

Attaques: 10%(Morsure)/15

Domages: 16-2/-1

Armure: 6

Déplacement: 2.5

PV/SE/RES: 4/1/35

Talents: DIS: 20 SAU: 80 REP: 50

CARABE NECROPHAGE

Lieu de vie: Forêt tempérée.

Fréquence: Très Rare.

Type: Décomposeur.

Description: Ce monstre ressemble à un immense bousier noir-bleu. Il pèse 4 tonnes, mesure 2 mètres de haut et 6 mètres de long.

Comportement: Cette créature est à la forêt ce que le requin est à la mer. Tout ce qu'il repère à l'aide de ses sens (heureusement peu développés) est immédiatement assimilé à de la nourriture. Il vit environ 5 ans.

Capture: Pour capturer un carabe nécrophage, il faut l'attirer dans une fosse remplie de cadavres d'animaux. Il suffit ensuite de lui sauter sur le dos (SAU) et de l'attacher avec des cordes solides (RES "Très difficile").

Utilisation: Une fois tué, on peut fabriquer des armes avec ses deux pattes avant (MA "Facile") et tailler des plaques d'armures dans sa chitine (MV "Assez difficile").

FI: 8(-)

Symbiose/Contrôle: -100/-100

Rapidité: 4

Attaques: 60%(Pattes)/8/90%(Morsure)/15

Domages: 2D6/-2/3D6/+2

Armure: 5

Déplacement: 0.5

PV/SE/RES: 32/8/70

Talents: DIS: 10 SAU: 20 REP: 25

CHENICHARPE

Lieu de vie:Prairie.

Fréquence:Rare.

Type:Producteur primaire.

Description: Cet animal est une chenille à fourrure de couleur vive (rose, bleu ou jaune) d'environ un mètre de long. Sa tête est sympathique et ses yeux toujours aux aguêts.

Comportement: Elle se nourrit d'herbe et ne dort pratiquement jamais. Elle ne semble pas être un insecte et en tout cas, ne se transforme jamais en papillon. Elle vit environ 1 an.

Capture: Il suffit que le chasseur la ramasse sans abimer ses poils (COM"Moyen").

Utilisation: Une fois dressée, ma chenille est placée autour du cou de l'utilisateur et remplie deux usages: elle tient chaud et puisque qu'elle ne dort jamais, sert de chien de garde. Prix:50eo.

FI:4(+)

Symbiose/Contrôle:-20/+20

Rapidité:0

Attaques:5%(Morsure)/18

Dommages:1D6-4/-2

Armure:0

Déplacement:0.2

PV/SE/RES:4/1/10

Talents: DIS:05 SAU:05 REP:80

CHEVAL

Lieu de vie:Prairie.

Fréquence:Très commun.

Type:Producteur primaire.

Description: Inutile de vous présenter cette créature bien connue. Sachez seulement qu'il en existe de toutes couleurs (bleus, verts etc...).

Comportement: Il vit en troupeaux de 50 à 200 individus. Si le troupeau est effrayé, il risque de partir dans une direction aléatoire en piétinant tout sur son passage. Il vit environ 20 ans.

Capture: Le chasseur doit attraper le cheval au lasso (LAN"Très difficile"), puis le monter (SAU"Moyen") et le fatiguer (RES"Moyen").

Utilisation: Une fois apprivoisé, le cheval est une monture formidable. Prix:400eo.

FI:3(-) ou 1(+)

Symbiose/Contrôle:-25/+50

Rapidité:5

Attaques:25%(Sabots)/12

Dommages:1D6+1/-3

Armure:1

Déplacement:5

PV/SE/RES:24/6/75

Talents: DIS:25 SAU:90 REP:40

CRAGOND

Lieu de vie:Caverne.

Fréquence:Rare.

Type:Décomposeur.

Description:Cet animal ressemble à une petite écrevisse munie de fortes pinces. Elle mesure 5 centimètres de long et est de couleur noire.

Comportement:Le cragond vit en se nourrissant de vermines et de vers à bois. Il ne se déplace presque jamais et chasse à l'affut. Il vit environ 30 ans.

Capture:Le chasseur doit attraper la créature (jet de RA "difficile") sans se faire mordre.

Utilisation:Une fois dressée, le cragond sert de fermeture pour presque toutes les portes, coffres et trappes. Le plus sur moyen de défoncer une porte dans Animonde est de faire peur (intimidation) aux cragonds qui la maintiennent fermée. Cependant, le moral moyen d'un cragond est, exceptionnellement de 10.

FI:1(-)

Symbiose/Contrôle:+10/-30

Rapidité:5

Attaques:45%(pinces)/10

Dommages:D6+1/+1

Armure:5

Déplacement:0.1

PV/SE/RES:16/4/90

Talents: DIS:80 SAU:05 REP:25

ESCARNAIS

Lieu de vie:Caverne.

Fréquence:Très rare.

Type:Producteur primaire.

Description:Cet animal ressemble à un escargot de couleur or, argent ou cuivre. Il fait environ 3 centimètres de diamètre.

Comportement: Il vit dans les plus profondes cavernes d'Animonde. Il se nourrit des champignons de diverses couleurs qui lui donnent sa couleur. Il vit environ 10 ans.

Capture: Pour les capturer, il suffit de les ramasser. Encore faut-il les trouver et éviter la célèbre créature qui vit dans le même milieu: la paralyque.

Utilisation: Sans dressage ni travail, l'escarnais peut être aussitôt utilisé comme monnaie sonnante et trébuchante (pardon, bavante et rampante).

FI:0

Symbiose/Contrôle:+70/-50

Rapidité:0

Attaques:-

Dommages:-

Armure:4

Déplacement:0.1

PV/SE/RES:1/1/05

Talents: DIS:05 SAU:00 REP:05

FLUFF BALAYEUR

Lieu de vie: Ville.

Fréquence: Commun.

Type: Décomposeur.

Description: Cet animal ressemble à un croisement entre un fourmilier et un écureuil. Il est de couleur jaune vif, possède une fourrure épaisse, une longue queue poilue, une trompe et pèse environ 30 kilos.

Comportement: Cet animal se sert de sa queue pour dénicher la poussière des coins sombres et l'avale avec sa trompe aspirante. Pour survivre, il doit absorber environ 500 grammes de poussière par jour. Il vit environ 2 ans.

Capture: Pour le capturer il suffit de se jeter dessus (SAU "Moyen") et de lui attacher les pattes (COM "Moyen"). Comme vous le voyez, c'est très simple.

Utilisation: Une fois dressé, il s'occupe du nettoyage journalier d'une ou plusieurs maisons. Prix: 80eo.

FI: 4(+)

Symbiose/Contrôle: +20/-20

Rapidité: 4

Attaques: 20%(Morsure)/12

Dommages: 1D6-2/+1

Armure: 2

Déplacement: 1

PV/SE/RES: 20/5/75

Talents: DIS: 65 SAU: 50 REP: 45

FOURMI GEANTE

Lieu de vie: Prairie.

Fréquence: Commun.

Type: Prédateur.

Description: La fourmi géante est de la taille d'un gros chien. Elle pèse environ 60 kilos. Elle a l'apparence d'une fourmi terrestre.

Comportement: C'est une créature carnivore qui chasse en meute, comme les loups. Elles se déplacent en groupes de 15 à 20 individus. Elle vit à peine plus d'un an.

Capture: La fourmi doit être attrapée, avec un lasso (LAN "Très difficile") à partir d'une monture volante.

Utilisation: Une fois tuée, chacune de ses deux mandibules peut être transformée en un petit couteau éfilé (MA "Facile"). Apprivoisée, elle peut être utilisée comme chien de guerre, de garde ou de chasse. Prix: 200eo.

FI: 5(-)

Symbiose/Contrôle: -60/+10

Rapidité: 6

Attaques: 50%(Morsure)/12

Dommages: D6+1/-2

Armure: 3

Déplacement: 2

PV/SE/RES: 12/3/60

Talents: DIS: 60 SAU: 80 REP: 70

GRAPINCE

Lieu de vie: Eau salée.

Fréquence: Très rare.

Type: Producteur primaire.

Description: Cet animal ressemble à un crabe terrestre, à ceci près qu'il n'a qu'une seule pince et est de couleur noire.

Comportement: Il se nourrit d'algues et de plantes aquatiques. Il vit dans les eaux chaudes d'Animonde et se déplace en marchant au fond de l'eau avec ses 6 pattes griffues. Il vit plus de 5 ans.

Capture: Le chasseur doit remonter à la surface de grands paquets d'algues avec une drague ou un filet qu'il laisse trainer au fond de l'eau.

Utilisation: Une fois dressé, il sert d'arme de corps à corps et de "main supplémentaire" pour grimper. Le grapince se fixe sur le dos de la main (il est conseillé d'en posséder deux) et peut, avec son unique pince, retenir jusqu'à 120 kilos. Chaque grapince majore le talent de SAU du propriétaire de 15% (maximum possible: +60%, avec 4 grapinces, un à chaque main et un à chaque pied).

FI: 3(-)

Symbiose/Contrôle: +15/+20

Rapidité: 4

Attaques: 40%(Pince)/15

Dommages: 1D6+2/+0

Armure: 6

Déplacement: 0.2

PV/SE/RES: 16/4/60

Talents: DIS: 75 SAU: 50 REP: 35

GUEPE D'INTERCEPTION

Lieu de vie: Forêt tempérée.

Fréquence: Commun.

Type: Prédateur.

Description: Cet animal ressemble à une grosse guêpe noire et jaune. Ses yeux luisent d'une lueur verte dans le noir. Elle pèse 150 kilos, fait trois mètres d'envergure et peut transporter un homme.

Comportement: C'est une créature agressive et très dangereuse. Son dard ne peut être utilisé que si la guêpe vole. Elle se nourrit de viande et de fruits. Elle vit plus de 10 ans.

Capture: Pour capturer une guêpe, le chasseur doit lui sauter sur le dos (SAU "à peine difficile") puis la fatiguer en restant accroché à elle (RES "Difficile") alors qu'elle vole en tous sens pour se libérer.

Utilisation: Une fois dressée, la guêpe est considérée comme la monture volante la plus rapide, la plus manœuvrable, mais aussi la plus dangereuse... à monter. Prix: 2000eo.

FI: 7(-)

Symbiose/Contrôle: -20/+20

Rapidité: 7

Attaques: 30%(Morsure)/12/75%(Dard)/6

Dommages: 1D6+2/+1/2D6+poison (RES "A peine difficile" ou 4D6)/-5

Armure: 2

Déplacement: 5

PV/SE/RES: 20/5/60

Talents: DIS: 50 SAU: 80 REP: 70

HERISSOR

Lieu de vie: Eau douce.

Fréquence: Très rare.

Type: prédateur.

Description: Cette créature ressemble à un oursin de 5 à 10 mètres de diamètre, de couleur bleutée et pesant d'une à deux tonnes.

Comportement: Il se nourrit de poissons et de toutes sortes d'autres créatures qui s'approchent assez près de lui pour être transpercés par ses centaines d'épines barbelées. Il vit plus de 20 ans.

Capture: Le chasseur doit d'abord localiser la créature, pour ensuite la remonter sur un bateau à l'aide de cordes et de palans. Le maître de jeu devra décider du nombre d'épines intactes selon les précautions prises (normalement 1D100+50).

Utilisation: Après avoir tué la créature, l'artisan doit la laisser sécher un mois. Il peut ensuite tenter de fabriquer des armes avec. C'est un procédé très délicat (MA "presque impossible").

FI:5(-)

Symbiose/Contrôle:-100/-100

Rapidité:1

Attaques:30%(épines)/1

Dommages:2D6+1/+2

Armure:5

Déplacement:0

PV/SE/RES:80/20/120

Talents: DIS:05 SAU:00 REP:50

KAILA

Lieu de vie:Toundra.

Fréquence:Commun.

Type:Producteur primaire.

Description: Le Kaïla ressemble à un kangourou de 2 mètres au garrot, à la fourrure blanche épaisse et possédant des cornes de chamois.

Comportement: Le Kaïla vit en troupeau de 50 à 200 individus. Il se nourrit de lichens et d'herbe quand il en trouve. Seuls les males possèdent des cornes, ils sont donc les seuls à attaquer. Il vit environ 5 ans.

Capture: Le chasseur doit attraper le Kaïla au lasso (LAN "Difficile") et lui attacher les pattes (Force "Assez facile").

Utilisation: Une fois dressé, il devient une monture idéale pour tout voyage en milieu froid (forêt de conifères, toundra, calotte glaciaire). Son contact protège du froid.

Prix:1000eo.

FI:2(-) ou 1(+)

Symbiose/Contrôle:+25/-60

Rapidité:7

Attaques:45%(Cornes)/15

Dommages:1D6+2/+1

Armure:2

Déplacement:3

PV/SE/RES:28/7/90

Talents: DIS:45 SAU:75 REP:60

KRAM LANCE-FLAMME

Lieu de vie:Désert.

Fréquence: Rare.

Type: Prédateur.

Description: Si je vous dit "Grand(6 mètres), lourd(1 tonne), écailleux, rouge et qui crache du feu ?" Eh bien non, le Kram n'a pas d'aile, ce n'est donc pas un dragon rouge.

Comportement: Cet animal se nourrit de viande, qu'il attrape à la course. C'est un sportif qui ne rechigne pas à poursuivre sa proie pendant plus de deux heures quelquefois. Il ne peut utiliser son haleine enflammée (voir ci-dessous). Il peut vivre plus de 200 ans.

Capture: Le chasseur doit construire un piège assez grand pour le capturer (PDP "Difficile") ou tenter une symbiose directe.

Utilisation: Une fois dressée, l'homme qui est monté sur son dos peut, en piquant le kram à la base du cou, déclencher un jet de liquide enflammé.

FI:8(-)

Symbiose/Contrôle: -30/+20

Rapidité:4

Attaques:60%(Morsure)/12

Dommages:3D6/+2

Armure:3

Déplacement:3

PV/SE/RES:40/10/100

Talents: DIS:50 SAU:40 REP:60

LEMURIEN RADAR

Lieu de vie:Jungle.

Fréquence:Très rare.

Type:Prédateur.

Description:Ce petit animal (20 centimètres de haut) ressemble à un croisement entre une chauve-souris (pour les oreilles) et à une souris (pour le reste). Ses yeux sont assez grands et rappellent les lémuriens.

Comportement: Il vit sur les arbres et se nourrit d'insectes. Il descend à terre uniquement pour boire. Il vit environ 2 ans.

Capture: Le chasseur doit confectionner un piège (PDP "Très difficile" et CAM "Difficile") au bord du point d'eau.

Utilisation: Une fois dressé, le lémurien fait office de radar. Sa vue et ses sens olfactifs et auditifs lui permettent de prévenir son maître de tout événement bizarre dans les alentours. Prix:2000eo.

FI:4(+)

Symbiose/Contrôle:-15/-30

Rapidité:9

Attaques:15%(Morsure)/8

Dommages:1D6-3/-2

Armure:0

Déplacement:1.5

PV/SE/RES:4/1/35

Talents: DIS:60 SAU:75 REP:150

LEZABITURE

Lieu de vie: Marais.

Fréquence: Très commun.

Type: Décomposeur.

Description: Cet animal ressemble à un lézard obèse de couleur variable. Il contient environ 2 litres de liquide quand il est plein. Chaque couleur de lézabiture produit un type liquide différent.

Comportement: Il se nourrit de plantes vertes et se remplit à raison d'un litre par jour et par kilo de plante absorbée. S'il ne se nourrit pas, il se vide, mais ne meurt pas. Il vit plus de 30 ans.

Capture: Le chasseur doit simplement le découvrir et se baisser pour le ramasser.

Utilisation: Une fois dressé, il sert de bouteille dans tous les bars d'Animonde. Voici un petit guide des couleurs et des prix de quelques lézabitures: Gris: Eau(10eo), Rouge: Alcool(20eo), Orange: Jus de fruit(15eo), Vert: Apéritif(30eo), Bleu: Liqueur(35eo), Violet: Sirop(12eo).

FI:0

Symbiose/Contrôle:+20/-10

Rapidité:2

Attaques:10%(morsure)/12

Dommages:1D6+1/-1

Armure:1

Déplacement:0.3

PV/SE/RES:12/3/70

Talents: DIS:05 SAU:05 REP:50

LUCIOLE

Lieu de vie:Prairie.

Fréquence:Commun.

Type:producteur primaire.

Description:Cet animal ressemble à une chenille noire de 3 centimètres de long. Quand la luciole le désire son corps devient translucide et produit une lumière jaune éclatante.

Comportement: La luciole vit sur les herbes hautes, à côté d'un point d'eau. Elle se nourrit de feuilles tendres. Son corps produit de la lumière de façon naturelle pendant la saison des amours. Elle vit deux mois.

Capture: Le chasseur doit les repérer (REP"Très difficile" ou "facile" si elles luisent) et les mettre dans une boîte.

Utilisation: Une fois dressée, la luciole produit de la lumière sur commande et sert d'éclairage dans la plupart des bâtiments d'Animonde. Prix:3eo.

FI:1(+)

Symbiose/Contrôle:+20/-60

Rapidité:7

Attaques:-

Dommages:-

Armure:0

Déplacement:0.2

PV/SE/RES:4/1/25

Talents: DIS:55 SAU:05 REP:50

MANTE TUEUSE

Lieu de vie: Forêt tempérée.

Fréquence: Rare.

Type: Super-prédateur.

Description: Cette créature ressemble à une mante religieuse de la taille d'un homme. Elle pèse environ 40 kilos et est de couleur vert sombre.

Comportement: C'est un carnassier toujours à l'affût d'une proie. Sa technique de chasse consiste à se camoufler dans les sous-bois riches en buissons divers et à n'attaquer que si la proie convoitée est seule. Elle vit 6 mois.

Capture: Pour la capturer, il faut réussir à la faire tomber au sol, soit en lui sautant sur le dos (SAU"plutôt difficile"), soit en la poussant de toutes ses forces (force"très difficile"). Il suffit ensuite de l'attacher avec une corde solide (COM).

Utilisation: L'artisan après avoir tué la mante, découpe soigneusement ses pattes avant qui deviendront des lames tranchantes et fabrique un manche en bois et en cuir pour finir le tout (MA"A peine facile"). Certains soldats les utilisent comme des chiens de guerre, pour les combats dans les bois, mais ce procédé reste dangereux à cause de la difficulté à contrôler ces créatures. Prix:2500eo.

FI:6(-)

Symbiose/Contrôle:-80/-50

Rapidité:8

Attaques:80%(Pattes)/6

Dommages:D6+4/+1

Armure:2

Déplacement:1.5

PV/SE/RES:20/5/75

Talents: DIS:100 SAU:30 REP:50

MEGAPÈDE URBAIN

Lieu de vie: Désert.

Fréquence: Très rare.

Type: Producteur primaire.

Description: Cet animal gigantesque ressemble à un mille-pattes de dimensions incroyables: 150 mètres de long, 20 mètres de large, 30 mètres de haut. Il pèse 300 tonnes.

Comportement: Il passe la plupart de sa vie sauvage à brouter les quelques plantes qu'il rencontre dans ses errances. Il n'attaquera pas une créature qui ne lui fait pas de mal. Il peut vivre plus de 150 ans.

Capture: Le chasseur doit tenter une symbiose directe.

Utilisation: Une fois dressée, le mégapède peut servir de ville mobile à un noble nomade. Un artisan peut construire des maisons sur son dos et des cavernes dans sa carapace (qui fait plus de 10 mètres d'épaisseur). Prix:1000000eo.

FI:20(-)

Symbiose/Contrôle:-50/-80

Rapidité:3

Attaques:60%(Piétinement)/10

Dommages:10D6/+4

Armure:30

Déplacement:1.5

PV/SE/RES:1600/400/250

Talents: DIS:00 SAU:00 REP:25

PARADISIARPE

Lieu de vie: Jungle.

Fréquence: Rare.

Type: Producteur primaire.

Description: Cet oiseau à l'apparence d'une poule possédant, en guise de queue, des plumes qui rappellent à s'y méprendre un lyre terrienne. Il pèse 6 kilos et vit plus de 15 ans. Il est toujours de couleurs vive.

Comportement: Le paradisiarpe se nourrit de fruits et de racines. Il passe le plus clair de son temps sur le sol. Ses petites ailes ne lui permettent pas de voler sur plus de 200 mètres.

Capture: Le chasseur doit se cacher (CAM"Difficile") et attraper l'oiseau à la main (COM"Assez facile").

Utilisation: Une fois dressé, il peut servir d'instrument de musique. Tout contact sur une des plumes qui constituent les cordes de la "lyre" lui font émettre un son. Le nombre important de plumes (plus de 20) permettent une variété de son considérable. Prix:70eo.

FI:5(+)

Symbiose/Contrôle:+25/-25

Rapidité:5

Attaques:15%(morsure)/12

Dommages:1D6/+0

Armure:0

Déplacement:3

PV/SE/RES:16/4/55

Talents: DIS:15 SAU:25 REP:55

PARALYQUE

Lieu de vie: Caverne.

Fréquence: Rare.

Type: Super prédateur.

Description: Cet animal ressemble à un gros poux doté de grosses mandibules empoisonnées. Il mesure 10 centimètres de diamètre et est de couleur blanche.

Comportement: C'est un carnassier agressif et agile. Il chasse à la façon des araignées-crabes: il reste caché en attendant une proie puis lui saute dessus et la mord. Il peut faire des bonds de deux à trois mètres de long. Il peut vivre plus de 10 ans.

Capture: Le chasseur doit d'abord repérer l'animal (REP"Difficile"), puis tenter de l'attraper au vol sans se faire mordre quand le paralyque bondit (LAN"Presque impossible"). Un jet raté indique que le paralyque peut tenter d'attaquer le chasseur.

Utilisation: Une fois dressé, le paralyque devient l'arme la plus précieuse pour les assassins d'Animonde. Son utilisation reste rare pour un être humain qui respecte la vie.

FI:4(-)

Symbiose/Contrôle:-25/+30

Rapidité:9

Attaques:55%(morsure)/10

Dommages:D6-1+poison(RES"assez difficile" ou 3D6)/+4

Armure:4

Déplacement:4

PV/SE/RES:12/3/40

Talents: DIS:100 SAU:90 REP:60

PHALÈNE PARE-SOLEIL

Lieu de vie: Savane.

Fréquence: Très rare.

Type: Décomposeur.

Description: Cet animal à la taille et l'apparence d'un beau papillon multicolore.

Comportement: La phalène pare-soleil se nourrit de charognes. Sa chenille vit dans la terre et se transforme en papillon au bout d'un an. Elle vit sous cette forme plus de 6 mois.

Capture: Le chasseur doit attirer les phalènes avec une carcasse, puis doit les attraper délicatement avec les doigts (Précision"Presque impossible").

Utilisation: Une fois dressé, la phalène pare-soleil fait à la fois office de masque dans les bals et de lunettes de soleil. En porter un permet d'augmenter son AP de 2. Prix:200eo.

FI:3(+)

Symbiose/Contrôle:+30/-50

Rapidité:5

Attaques:-

Dommages:-

Armure:-

Déplacement:5

PV/SE/RES:4/1/15

Talents: DIS:15 SAU:50 REP:50

PHALÈNE ARC-EN-CIEL

Lieu de vie: Colline.

Fréquence: Très rare.

Type: Producteur primaire.

Description: Cet animal est en fait un papillon énorme (6 mètres de diamètre) mais qui ne pèse pas lourd (15 kilos). Les ailes luisent dans le noir et changent de couleur tout le temps. C'est un des animaux les plus recherchés de la planète.

Comportement: Il se nourrit de fruits et pollen. Il ne vit que deux semaines et sa chenille, elle, vit plus de 3 ans.

Capture: Le papillon devra être capturé quand il est encore dans sa chrysalide.

Utilisation: Après avoir tué le papillon naissant, les ailes devront être détachées et coupées en fines bandes (MV"Impossible").

FI:6(+)

Symbiose/Contrôle:-80/-40

Rapidité:8

Attaques:10%(Morsure)/18

Dommages:D6-3/-1

Armure:0

Déplacement:1.5

PV/SE/RES:8/2/20

Talents: DIS:00 SAU:60 REP:25

PLANAIRE GLUANTE

Lieu de vie: Jungle.

Fréquence: Commun.

Type: Décomposeur.

Description: Ce petit animal bien sympathique rappelle à la fois le célèbre gastéropode sans coquille de nos campagnes et la sangsue. Elle mesure 20 centimètres de long, est de couleur noire et paraît tout le temps humide (en réalité, il s'agit de l'acide particulièrement corrosif). Elle vit environ 3 mois.

Comportement: Elle se nourrit de cadavres qu'il ramolit au préalable avec son acide. La planaire aspire ensuite ce qui reste, et particulièrement les parties molles (foie, cœur, cerveau). Comme je vous le disais, elle est vraiment sympathique !

Capture: Le chasseur doit placer une carcasse fraîche dans l'eau boueuse et attendre 1D6 minutes que les planaires arrivent (1D6 par heure). Il faut ensuite les attraper délicatement (précision "difficile") avec un outil non-coupant et les placer dans une boîte en bois. Un jet raté indique que la planaire retombe dans l'eau, non sans avoir droit à une attaque sur la main du chasseur.

Utilisation: Une fois apprivoisée, cette créature sert d'arme de lancer. Les planaires sont placées dans des feuilles ou lancées avec des gants de cuir.

FI:2(-)

Symbiose/Contrôle:-20/-20

Rapidité:2

Attaques:25%(Acide)/10

Dommages:D6+1/+1

Armure:0

Déplacement:0.1

PV/SE/RES:4/1/05

Talents: DIS:80 SAU:20 REP:80

SCRIBOULLARD

Lieu de vie: Montagne.

Fréquence: Commun.

Type: Producteur primaire.

Description: Cet animal ressemble à un hamster grognon et doté d'une longue queue fine. Il est de couleur grise.

Comportement: Il dort les trois quarts de sa vie. Le reste du temps il se repose... et mange. Il vit entre 5 et 10 ans.

Capture: Le chasseur doit tenter une symbiose directe.

Utilisation: Une fois dressé, le scribouillard sert d'écrivain public à tous les êtres humains, non pas parce qu'ils ne savent pas écrire mais parce qu'ils ne peuvent pas (pas de crayon). En effet, la queue du scribouillard produit un liquide noir inodore qui lui sert à noircir les feuilles blanches. Prix:15eo.

FI:3(+)

Symbiose/Contrôle:-10/-90

Rapidité:4

Attaques:10%(morsure)/12

Dommages:1D6-1/-1

Armure:1

Déplacement:0.5

PV/SE/RES:8/2/45

Talents: DIS:45 SAU:15 REP:70

SERPENT

Lieu de vie: Jungle.

Fréquence: Rare.

Type: prédateur.

Description: Cet animal est en tout point semblable au serpent terrestre.

Comportement: Il se nourrit de petits rongeurs et passe le plus clair de son temps à se faire dorer au soleil. Il est de couleur vive (vert ou rouge). Il vit plus de 60 ans.

Capture: Le chasseur doit l'attraper à la main sans se faire mordre (COM "Très difficile").

Utilisation: Une fois dressé, il peut être utilisé, comme munition pour les serpars.

FI:3(-)

Symbiose/Contrôle:-10/+10

Rapidité:6

Attaques:60%(Morsure)/10

Dommages:1D6+2/+1

Armure:3

Déplacement:2

PV/SE/RES:20/5/70

Talents: DIS:60 SAU:40 REP:50

TELECRABE

Lieu de vie: Toundra.

Fréquence: Très rare.

Type: Décomposeur.

Description: Cet animal ressemble à un crabe à la carapace en forme de cône. Il en existe de toutes tailles. Ceux utilisés par les humains font environ 10 centimètres de diamètre. Chaque télécrabe possède un double dont les dessins de la carapace sont identiques.

Comportement: Il ne se déplace presque pas et se nourrit de lichens. Il vit plus de 300 ans.

Capture: Le chasseur doit simplement les ramasser. Trouver les deux télécrabes identiques demande un jet de REP "Assez facile".

Utilisation: Une fois dressé, la paire de télécrabe peut être utilisée pour envoyer des émotions: tout gain ou perte de PI est immédiatement transmis à l'autre possesseur du télécrabe. Pour fonctionner correctement, le télécrabe doit être placé sur la peau.

FI:0

Symbiose/Contrôle:-20/-100

Rapidité:0

Attaques:-

Dommages:-

Armure:12

Déplacement:0.01

PV/SE/RES:4/1/90

Talents: DIS:80 SAU:00 REP:20

TIGRE ARBORICOLE

Lieu de vie: Forêt tempérée.

Fréquence: Commun.

Type: Prédateur.

Description: Cet animal ressemble à un petit tigre (de la taille d'un chat) vert, rayé kaki, qui possède des longues canines et des larges pattes qui lui permettent de grimper aux arbres.

Comportement: Il se nourrit d'écureuils et d'oiseaux qu'il va attraper sur les arbres. Il vit entre 5 et 10 ans.

Capture: Le chasseur doit grimper à un arbre (SAU "Moyen") et tenter de capturer l'animal sans subir de dommages (COM "Difficile").

Utilisation: Une fois tué, on peut fabriquer deux armes à l'aide de ses deux canines (MA "Facile"). Il peut aussi être utilisé, dressé, comme animal de compagnie. Prix: 80co.

FI: 4(-)

Symbiose/Contrôle: -10/+20

Rapidité: 8

Attaques: 45%/8

Dommages: D6+2/+1

Armure: 1

Déplacement: 2

PV/SE/RES: 12/3/50

Talents: DIS: 60 SAU: 80 REP: 75

WWHHIIPP APAISANT

Lieu de vie: Jungle.

Fréquence: Très rare.

Type: Producteur primaire.

Description: Ce petit animal à fourrure ressemble à un ARGH à quatre pattes. Il est de couleur variée (du vert au rouge en passant par le bleu).

Comportement: Il se nourrit de plantes vertes et de fruits. Il vit presque toute sa vie dans les arbres et ne descend que pour boire. Il vit plus de 30 ans.

Capture: Le chasseur doit se cacher près d'un point d'eau (DIS "Assez difficile") et attraper rapidement la créature (COM "Moyen").

Utilisation: Après le dressage, posé sur la tête de l'utilisateur, le wwhhiipp envoie des ondes bénéfiques qui rendent de bonne humeur leur utilisateur (+1D6PI par heure, pas au dessus de 60) mais le plaisir artificiel ainsi créé bouleverse le personnage: Chaque heure d'utilisation fait perdre une "réussite" (voir chapitre "expérience"), au choix du maître de jeu. Prix: 150co.

FI: 3(+)

Symbiose/Contrôle: -20/-50

Rapidité: 2

Attaques: 25%(morsure)/14

Dommages: D6-1/+1

Armure: 0

Déplacement: 1.5

PV/SE/RES: 12/4/50

Talents: DIS: 25 SAU: 40 REP: 60

TOBOS

Lieu de vie: Prairie.

Fréquence: Très commun.

Type: Producteur primaire.

Description: Cet animal ressemble à un énorme boeuf trapu, muni de grandes cornes très impressionnantes. Il pèse en moyenne 800 kilos.

Comportement: Les tobos vivent en troupeaux pacifiques. Ils n'attaquent jamais une créature qui en leur veut pas de mal. Il vit environ 25 ans.

Capture: Le chasseur doit tenter une symbiose directe.

Utilisation: Une fois tué, le tobo fournit 500 kilos de viandes. Le moins que l'on puisse dire est que sa chair est loin d'être succulente. Prix: 2co le kilo. Les tobos peuvent aussi être utilisés comme montures ou animaux de bât (il ne faut pas être pressé). Prix: 100co.

FI: 2(-)

Symbiose/Contrôle: +40/-60

Rapidité: 3

Attaques: 35%/16

Dommages: 2D6+2/-4

Armure: 3

Déplacement: 1

PV/SE/RES: 40/10/90

Talents: DIS: 20 SAU: 05 REP: 45



LES TERRAINS

Animonde est formée de multiples types de terrains. Ils sont quelquefois placés assez aléatoirement, mais jamais trop illogiquement (calotte glaciaire à côté d'un désert). Aucune explication n'a jamais été trouvée (ou cherchée) quant à la raison de ce "patchwork" géographique. Chaque "plaque" de terrain couvre entre 50 et 150km².

CALOTTE GLACIAIRE

Description générale: Ce terrain ressemble au pôle nord (ou sud) de notre bonne vieille terre. Qu'elle soit située sur l'eau ou sur une étendue de terre, il est rare, même en hiver que la glace fasse moins de 10 mètres d'épaisseur. Il ne faut pas oublier que les micro-climats "glacés" d'Animonde ne sont pas forcément placés au Pôles. Il ne fait donc pas obligatoirement nuit six mois par an.

Climat: Froid ! Très froid même. La température descend jusqu'à -110 ° et ne monte pas au dessus de -10°. La moyenne étant -50°. Il ne pleut jamais. Il neige souvent et les tempêtes (de neige ou de grêle) ne sont pas rare, surtout en hiver.

Flore: Le flore est inexistante.

Faune: La plupart des animaux de ce terrain sont blancs et possèdent une fourrure épaisse. la logique (quelle logique ?) voudrait qu'il n'y ait pas de créatures à sang froid (insectes, reptiles...).

Minéralogie: Soit le sol n'apparaît pas, soit il n'existe pas (banquise). Le résultat est le même.

Effet(s) sur le jeu: Une tempête de neige réduit le facteur de mouvement des personnages de .5 et leur cause 2D6 points de dommages s'ils ne sont pas protégés et s'ils ratent un jet de RES "Moyen".

CAVERNE

Description générale: Ce terrain est l'un des plus hostile à la vie humaine. Un personnage qui voudrait y vivre en permanence devra être doté du talent "infravision".

Climat: Tempéré (12°-16°). Pas de précipitations.

Flore: Uniquement sous la forme de champignons.

Faune: Très rare et très bizarre. Très spécialisée à la vie souterraine, peut très difficilement vivre ailleurs.

Minéralogie: Très riche, mais la plupart du temps calcaire.

Effet(s) sur le jeu: Le pourcentage de réussite d'une action nécessitant l'usage de la vue devra être réduit d'au moins 30%.

DÉSERT

Description générale: Ce type de terrain, surtout présent en Afrique ou dans le sud des États-Unis est une savane qui aurait mal tournée. La végétation et les reliefs sont remplacés par les cactus et les dunes de sable.

Climat: Il fait très chaud dans le désert la journée (au moins 40°) et froid la nuit. Cela risque d'incommoder très rapidement un être vivant qui n'est pas issu de ce terrain.

Flore: Les seules plantes existantes sont les célèbres "buissons qui roulent" des westerns et les cactus, qui comme chacun sait sont gorgés d'eau.

Faune: La faune du désert est très variée mais vit la plupart du temps dans des terriers qui réduisent un peu les excès de la température.

Minéralogie: Le désert est entièrement constitué de sable (jaune ou blanc selon les cas).

Effet(s) sur le jeu: Un personnage perd 1D6 points de vie par jour s'il rate un jet de RES "Un peu moins que moyen", sauf s'il est issu de ce terrain.

EAU DOUCE

Description générale: Ce type de terrain est très rare et est plus connu sous le nom de lac (ou fleuve). Les personnages qui en sont issus ont été élevés soit sur des cités lacustres, soit sur d'immenses embarcations.

Climat: Selon le terrain qui l'entoure.

Flore: Seulement des algues.

Faune: Exclusivement aquatique ou volante. Toujours en relation avec le terrain qui l'entoure.

Minéralogie: Le lit de ce terrain est souvent composé de boue et/ou de gravier.

Effet(s) sur le jeu: Voir talent "nage".

EAU SALEE

Description générale: Ce type de terrain rappelle l'eau douce, mais est en fait appelé "mer" ou "océan". On y trouve une faune bien plus riche et variée que dans l'eau douce.

Climat: Très variable, mais température toujours supérieure à 0.

Flore: Algues.

Faune: Très riche. Exclusivement aquatique.

Minéralogie: Rarement perceptible (à un minimum de 500 mètres de profondeur).

Effet(s) sur le jeu: Voir talent "nage".

FORET DE CONIFERES

Description générale: Identique à la forêt tempérée (de loin) et aux immenses forêts du Canada (de près) on trouve ce type de terrain souvent près des montagnes.

Climat: Il fait environ 5° de moins que dans la forêt tempérée ce qui est tout de même un peu moins froid qu'en montagne. Il pleut rarement.

Flore: La seule végétation est entièrement constituée de sapins et d'autres conifères. En effet, les épines de sapins gênent le développement des autres types de végétation. Le sous bois n'est donc pas touffu.

Faune: Les animaux qui vivent dans ces forêts sont issus la plupart du temps de la forêt tempérée ou de la montagne.

Minéralogie: Le sol de ce type de forêt est rendu presque stérile par les épines des conifères.

FORET TEMPEREE

Description générale: Que ce soit la forêt le Fontainebleau ou les Ardennes, la forêt tempérée est très propice au développement des mammifères et plus particulièrement des humains.

Climat: Le climat est de type continental, c'est à dire froid l'hiver (neige) et chaud l'été.

Flore: La forêt tempérée est composée entièrement d'arbres à feuilles caduques mais les autres végétaux (buissons, baies) ne sont pas rares.

Faune: La faune est multiple, la plupart des mammifères qui y vivent hibernent l'hiver ou changent de couleur de poils (ils passent le plus souvent du marron en été au blanc et hiver).

Minéralogie: Le sol de ces forêts est meuble et riche.

JUNGLE

Description générale: Ce terrain est un véritable enfer pour les êtres humains. La végétation est luxuriante et la lumière perce rarement le rideau étendu par les arbres géants. Sur le sol, dans la fange, grouille une vie sale et gluante.

Climat: Il fait chaud (au moins 26°) et humide (pluie tous les jours) toute l'année, sans que les saisons viennent faire varier ces constantes.

Flore: Les plantes qui se développent dans la jungle sont très solides et pour la plupart d'un vert agressif.

Faune: Comme pour égayer ce terrain qui serait très laid sans eux, la plupart des animaux sont de couleurs vives. Il n'y a presque pas de mammifères.

Minéralogie: Le sol est formé par une épaisse couche de végétaux en décomposition, qui permet au sol de rester chaud même la nuit. Les collines sont rares.

MARAIS

Description générale: Ce terrain est souvent enchevêtré avec la jungle. Ce terrain est d'ailleurs à peu près identique, à ceci près qu'il est encore plus humide.

Climat: Même chose que pour la jungle.

Flore: Moins riche que dans la jungle.

Faune: Plus rare que dans la jungle. Mammifères encore plus rares que dans la jungle.

Minéralogie: Le sol, sous un minimum de 15 centimètres d'eau, est entièrement constitué de boue et de végétaux en décomposition.

MONTAGNE

Description générale: Que ce soit les andes, les pyrénées ou l'himalaya, la montagne ressemble à la calotte glaciaire, la roche en plus.

Climat: La température en été dépasse rarement 12° et ne descend pas en dessous de -20° l'hiver. Le printemps entraîne le dégel et les risques d'avalanches.

Flore: La flore est rare, mais existe sous une forme qui n'est pas sans rappeler celle des forêts de conifères.

Faune: Les animaux qui vivent en montagne sont très différents mais ont tous un point commun: ils sont très agiles et habitués à gambader sur les sommets rocheux et/ou enneigés.

Minéralogie: Les roches qui forment les chaînes de montagne sont souvent très dures et ne cassent qu'à cause du gel. Le calcaire est inexistant.

Effet(s) sur le jeu: Toute promenade au printemps sur une montagne peut déclencher une avalanche. Il y a environ 5% (2% pour un chasseur) qu'une avalanche se déclenche (par jour). Un tel événement cause 1D6x1D6 points de dommages aux promeneurs et demande un jet de RES "difficile" pour éviter de tomber dans le coma.

PRAIRIE

Description générale: Ce terrain n'existe pas en tant que tel sur la terre. C'est une immense plaine légèrement valonnée. Il n'y a presque pas d'arbres, de rares ruisseaux ou mares et presque aucun endroits pour se cacher.

Climat: Doux, environ 10° l'hiver et 16° l'été. Les saisons ne sont pas très différenciées. Il ne neige pas. L'hiver se résume en une série de pluies diluviennes.

Flore: L'herbe sous toutes ses formes est reine. On trouve aussi de véritables champs de fleurs.

Faune: Ce terrain privilégie les producteurs primaires. Les prédateurs sont entraînés à chasser en bande et à la course.

Minéralogie: La terre est meuble, grasse et très riche.

SAVANE

Description générale: Symbole de l'Afrique, la savane est la version "sèche" de la prairie. La hauteur de l'herbe permet aux carnivores de chasser à l'affût. Les arbres et les points d'eau ne sont pas plus nombreux que dans une prairie.

Climat: Il fait souvent chaud (au moins 23°), l'hiver (appelé d'ailleurs saison des pluies) ne se distingue du reste de l'année que parcequ'il pleut plus souvent (il ne pleut d'ailleurs presque pas le reste du temps).

Flore: La flore qui se développe dans la savane est souvent sèche et ne permet pas de nourrir les producteurs primaires aussi bien que celle de la prairie.

Faune: Paradoxalement la savane est pourtant le lieu de vie de nombreux producteurs primaires. Ils ne se développent pas aussi bien qu'ailleurs car la nourriture est plus rare et les prédateurs plus performants.

Minéralogie: Le sol est le plus souvent aride, craquelé par le manque d'eau.

TOUNDRAS

Description générale: Ce terrain rappelle à la fois la calotte glaciaire et la prairie. La Sibérie et le Groënland sont de bons exemples de toundra. Elle se présente en hiver comme la calotte glaciaire et en été comme une prairie.

Climat: Il fait assez froid sur ce type de terrain (pas plus de 10° l'été).

Flore: La flore n'apparaît qu'en été et au printemps. Malgré tout, comme pour se venger d'être gérée par la neige, elle se développe à une vitesse phénoménale au début du printemps.

Faune: La faune de la toundra est à mi-chemin entre celle de la calotte glaciaire et de la prairie. Les producteurs primaires qui ne trouvent pas à manger l'hiver changent de terrain pendant ces saisons.

Minéralogie: Le sol n'est pas très riche, et est presque entièrement constituée de roches dures.

VILLE

Description générale: Tous les humains vivent dans des villes, mais un humain issu de ce terrain est un individu qui n'est jamais sorti des murs de la ville qui l'a vu naître.

Climat: Selon le terrain qui l'entoure.

Flore: Aucune flore naturelle.

Faune: Pas de faune naturelle.

Minéralogie: Selon le terrain qui l'entoure.

APPENDICE I: GLOSSAIRE

Algue blindée: Algue pêchée dans les profondeurs des plus grands océans et qui possède la particularité d'arrêter les coups d'une façon quasi-miraculeuse. Son apparence ignoble et la nécessité de l'humidifier périodiquement en fait un matériau assez rare.

Arbaguèpe: Tube en os, fixé sur l'avant-bras et qui sert à lancer des guèpes.

Bolet explosif: Champignon très instable et dont les spores sont empoisonnées.

Carabe: Terme désignant toutes les créatures ayant l'apparence d'un scarabé.

Carabe siffleur: Animal identique, en apparence à un carabe de lancer. Il produit cependant un bruit strident quand il touche sa cible.

Chitine: Terme désignant la carapace des insectes. Ce mot se prononce "kitine".

Darzar: Léopard issu de la calotte glaciaire qui combat en lançant de petits glaçons en forme de dards.

Fleurherbe: Herbe coupante d'environ un mètre cinquante qui sert d'arme de poing aux nobles. Tenue normalement, elle paraît n'être d'aucune utilité (elle remue en tous sens comme un vulgaire brin d'herbe), placée sur la tranche, elle se raidit et devient tranchante comme un rasoir.

Flop: Petit mammifère doté de grandes ailes. Il est utilisé comme "parachute" pour les soldats de l'aviation.

Froland: Frondé dont le projectile est un gros gland de chêne.

Grossbouche: Animal qui ressemble à un gros argh. Il est placé sur la main et sert d'arme de corps à corps.

Krystal explosif: Pierre translucide dotée d'un cœur explosif. Les soldats l'utilisent comme une grenade.

Queue d'antilope: Arme ressemblant à un fouët. C'est en fait une queue d'antilope écorchée, pourrie et qui contient de gros vers qui creusent et se nourrissent dans les chairs des victimes de l'arme. Assurément la plus hideuse des armes d'Animonde.

Platform-boots: Chaussures dont toute la semelle est réhaussée de façon démesurée. Ces talons font ressembler toutes les chaussures à de gros sabots.

Sarbastique: Tube en os creusé, utilisé pour lancer des moustiques.

Serparc: Arc en bois utilisé pour lancer des serpents. La corde est en fait contruite avec des cheveux tressés.

APPENDICE II: ABBREVIATIONS

AR: Armure (protection).

AG: Agilité.

AP: Apparence.

AU: Aura.

BE: Beauté.

CDF: Cadence de frappe.

CON: Contrôle.

CONMAX: Contrôle maximum.

CMM: Communication.

COM: Combat.

DOM: Dommages.

DIS: Discretion.

EN: Endurance.

eo: Escarnais d'or.

FG: Facteur de gore.

FI: Facteur d'intimidation.

FO: Force.

GA: Gaité.

INIT: Initiative.

LAN: Lancer.

ML: Moral.

NR: Niveau de relation.

NS: Niveau social.

PE: Perception.

PI: Paix intérieure.

PPE: Points de personnalisation.

PR: Précision.

PRE: Premiers soins.

PV: Points de vie.

RA: Rapidité.

REP: Repérage.

RES: Résistance.

SAU: Saut.

SE: Seuil d'évanouissement.

SED: Séduction.

SYM: Symbiose.

TIR: Tir.

VO: Volonté.

APPENDICE III: LE LANGUAGE DES FLEURS

L'équivalence n'est donnée que dans un sens. La personne qui recevra un message devra donc passer quelques temps à découvrir sa signification, ce qui permet d'augmenter facilement la tension nerveuse du receveur.

Abandon

Abondance

Absence

Agitation

Agonie

Aigreur

Aime (je t' -)

Aimes (tu m' -)

Amabilité

Amertume

Amitié

Amitié éternelle

Amitié précieuse

Amitié (première -)

Amour

Amour charnel

Amour (déclaration d' -)

Amour de la nature

Amour filial

Amour fragile

Amour malheureux

amour partagé

Amour (premier -)

Amour pur

Amour (tu ne mérites pas mon -)

Amoureux (dépit -)

Apparence trompeuse

Anémone

Blé

Absinthe

Sainfoin

Céleri

Vinette

Sycomore

Marguerite jaune

Jasmin blanc

Sanguinaire

Acacia blanc

Lierre

Glycine

Pervenche bleue

Myrthe

Cyclamen

Tulipe jaune

Magnolia

Laurier-rose

Chrysanthème jaune

Balsamine

Violette

Lilas mauve

Oeillet rouge

Réséda

Réséda petite

Tanaisie

Appartenir (veut-tu m'-)	Trèfle à quatre feuilles	Infidélité	Abricot
Application au travail	Trèfle rouge	Injustice	Houblon
Ardeur	Gouet	Intrigue	Noix
Ardeur sentimentale	Menthe poivrée	Ivresse	Vigne
Assignation	Pimprenelle	Jalousie	Ciste
Attrayante (tu es très -)	Renoncule des jardins	Jeux dangereux	Jacinthe sylvestre
Audace	Mélèze	Joie	Raisin blanc
Beauté	Orchidée	Lamentation	Peuplier tremble
Beauté capricieuse	Lis bleu	Liberté	Saule marsault
Beauté discrète	Jacinthe blanche	Liens indissolubles	Lianes
Beauté divine	Orme	Luxe	Marronnier d'inde
Beauté passagère	Rose épanouie	Méfiance	Lavande
Beauté pulpeuse	Fleur de lis	Mélancolie	Feuilles mortes
Belle (tu es -)	Bouton d'or	Mesquinerie	Asperge
Bien-être	Poirier	Moque (je m' -)	Mulier
Bienfait (suprême -)	Coca	Mort	Cyprès
Danger	Arnica	Musique	Roseau
Déclaration d'amour	Tulipe rouge	Nostalgie	Fleur de citronnier
Désespoir	Saule pleureur	Oublie (j' - le passé)	Reine-marguerite
Désir	Jonquille	Oublie (ne m' - pas)	Myosotis
Désir de plaire	Marjolaine	Paix	Olivier
Destin	Chanvre	Peinture	Auricule
Diffamation	Ortie	Perfection	Ananas
Dignité	Clou de girofle	Persévérance	Chiendent
Discorde	Tomate	Persuasion	Pétunia blanc
Dissimulation	Aconit	Perverse (tendance -)	Radis
Douceur	Mauve	Plaisir facile	Rose sans épine
Douleur	Cyprès	Plaisir sensuel	Tubéreuse
Egoïsme	Narcisse	Pleurs	Helenium
Élégance	Grenadier	Prétention	Concombre
Élévation de la pensée	Sapin	Profit	Chou
Eloquence	Lotus	Promenade	Cresson
Elue du cœur	Cannelle	Protection	Bananier
Enfance	Rose blanche en bouton	Provocation	Glaïeul
Enthousiasme	Citron	Pudeur	Sensitive
Espoir	Amandier en fleur	Pure et belle (tu es -)	Rose rouge en bouton
Eternité	Trompette-des-morts	Pureté du cœur	Nénuphar
Faiblesse	Muscari	Prudence	Houx
Fatigue	Boule de neige	Récompense	Laurier
Fausseté	Millepertuis	Rendez-vous	Morgeline
Fécondité	Ammi	Réserve	Erable
Fidélité	Dattier	Romance	Azalée blanche
Folie	Ancolie	Santé	Quinquina
Force	Chêne	Secours	Genévrier
Fanchise	Fougère	Séduction	Oranger
Froideur	Hortensia	Sensualité	Jasmin d'Espagne
Froideur de cœur	Laitue	Silence	Belladone
Frugalité	Chicorée	Solitude	Lichen
Générosité	Feuilles d'oranger	Surprise	Truffe
Gloire	Laurier	Temps	Pleuplier noir
Grandeur	Platane	Tentation	Cognassier
Grosseur	Citrouille	Timidité	Belle-de-nuit
Guérison	Menthe	Tourment	Ixia
Guerre	Millefeuille	Trouble	Fleur de cumin
Haine	Basilic	Tu es à moi	Sansevière
Heureuses nouvelles	Iris	Vérité	Narcisse
Honte	Origan	Vertu	tournesol
Horreur	Mandragore	Vice	Ivraie
Inconstance	Seigle	Vie	Luzerne
Indépendance	Tulipe tricolore	Virginité	Fleur d'oranger
Indifférence	Pavot rouge	Volupté	Volubilis

APPENDICE IV: SCENARIO

QUAND LES COLOMBES PLEURENT

Pour bien comprendre Animonde, le plus facile est de jouer immédiatement. Vous trouverez donc ci-dessous la description détaillée d'une parcelle d'Animonde et une aventure qui s'y passe. 4 personnages prêts à jouer sont aussi prévus pour que, dès les règles assimilées vous puissiez commencer à jouer.

SYNOPSIS POUR LE MAITRE DE JEU

L'histoire débute en fait bien avant l'arrivée des joueurs à Pyrite, village perdu au milieu d'une forêt immense. En effet, le jour des seize ans de la Marquise de Pyrite (que l'on appelle toujours Demoiselle Diadème), il y a de cela deux ans, un évènement a bouleversé la vie du village: Demoiselle Diadème a été trouvée en galante compagnie avec un chasseur de la forêt toute proche. Il ne s'était rien passé entre les deux jeunes amants (ce qui n'est pas vrai au jour d'aujourd'hui), Birik (le chasseur) a seulement déclaré son amour à Demoiselle Diadème qui lui a avoué la même chose, quelques secondes plus tard. Consciente de son rôle dans le petit village elle a fait promettre à Birik de ne pas la toucher avant ses dix huit ans. A ce moment l'employeur de Birik, Marof Frapdur, le fabricant d'armure est arrivé et à découvert les deux jeunes ensembles. Surpris et énervé que "son" chasseur chasse bien autre chose que les carabes nécrophages il frappa Birik et alla avertir le Duc de Pyrite (le père de la jeune fille) de ce qui se passait... En exagérant bien évidemment. En quelques minutes (le temps de se rendre au palais) la rencontre entre les deux jeunes gens était devenue, dans le cerveau du pauvre armurier énervé une alliance contre nature entre une noble et un être de la forêt. Le problème était en effet bien plus grave que la simple désobéissance d'une fille envers son père.

A la fin des guerres territoriales Pyrite était devenu un lieu de perdition où l'amour n'était qu'une façon comme une autre de passer un moment... L'homme de la montagne d'argent décida, plus pour sauver les gens de la luxure que par pure punition, d'implanter sous le village une créature malfaisante qui devrait recevoir, tous les dix ans un baiser d'une jeune noble du royaume. Inutile de préciser que la jeune fille doit être vierge, et qu'il ne reste, à Pyrite qu'une seule fille noble: Demoiselle Diadème qui devait, le jour de ses dix huit ans, se rendre dans le puit pour rencontrer la bête. Hors si Birik avait fauté avec Demoiselle Diadème comme l'avait dit Marof Frapdur, le village était voué à la destruction.

Chassé du village par les soldats du Duc, Birik se cacha (et se cache toujours) dans les bois aux alentours de Pyrite. Une fois la colère du Duc passée, Demoiselle Diadème avoua ses relations coupables avec Birik, mais lui certifia que rien ne s'était passé: elle pourrait remplir le rôle qui lui était confié sans problème. Presque deux ans plus tard, trois jours avant l'arrivée des joueurs (appelés à la rescousse par le Duc) Demoiselle Diadème disparaît. Que se passe-t-il donc ?

Caché dans la forêt pendant deux ans, Birik aime toujours Demoiselle Diadème. Il communique avec elle à l'aide d'une colombe qui envoie à la jeune fille des bouquets de fleurs qui portent en elles des messages. Une semaine avant le jour fatidique, le chevalier qui s'occupe de défendre la marquise comprend le stratagème et suit la colombe pour débusquer le chasseur. La confrontation entre le chevalier et le chasseur tourne court: ce dernier ne se défend pas et avoue qu'il aime Demoiselle Diadème. Le chevalier comprend et pardonne. Mais il est trop tard: De retour au palais le chevalier découvre que la Marquise n'est plus là. Elle s'est enfuie ou a été enlevée sans violence. Birik et le chevalier recherchent vainement la Marquise... Rien à faire, elle reste introuvable. Le Duc s'énervé, menace le chevalier et appelle les joueurs.

En fait, la Marquise, trompée par un stratagème habile quitte le palais et tombe dans les griffes de Biok et de ses hommes. Celui-ci, jaloux de la place de Marof comme armurier du palais est bien décidé de garder la Marquise en otage, jusqu'au jour fatidique où la bête viendra chercher son dû: En l'occurrence un bon repas..

Ce que les personnages ne savent pas, c'est que Demoiselle Diadème, poussée par un désir chaque jour plus fort, a fini par "craquer", deux semaines avant sa disparition. Les rapports qu'elle a eu avec Birik, cette nuit qui restera gravée dans sa mémoire, bien que très agréable fut teintée de peur et regret. Etait-il nécessaire de briser la confiance de son père et de tout son peuple pour un peu de plaisir deux semaines avant la date fatidique. Elle voudrait croire que l'homme de la montagne d'argent ne peut la punir de ce qu'elle a fait... Ou alors il ne se rend pas compte de ce que le désir provoque dans son coeur fragile.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Amis de la famille, mercenaires, vagabonds prêts à rendre service, vous êtes tous engagés pour retrouver la fille du Duc de Pyrite, qui s'est enfuie ou à été enlevée sans violence par on ne sait qui. Elle doit à tout prix être retrouvée avant trois jours (Le maître de jeu devra étayer cet impératif de temps par un résumé rapide de la malédiction, de la bête et de tout ce qui s'ensuit).

Les joueurs n'ont plus qu'à enquêter en commençant par interroger tous les protagonistes de l'histoire. Il peut leur sembler bizarre que l'homme de la montagne d'argent, être bon par excellence, punisse avec une créature infernale les péchés des ancêtres du Duc de Pyrite... Ne connaît-il pas le pardon? Un jet de connaissance "Difficile" ("Moyen" pour un gardien, "Assez difficile" pour un noble et "Plutôt difficile" pour un personnage possédant le talent spécial "connaissance") réussi permettra au personnage de deviner que ce n'est pas dans les habitudes de l'homme de la montagne d'argent. C'est sûrement une menace terrifiante, mais sans danger... Mais on ne prend jamais trop de précautions.

LA FORET DE PYRITE

Archétype de la forêt tempérée, cette forêt est cependant beaucoup plus touffue qu'une forêt normale. On ne peut se déplacer facilement qu'en employant les chemins tracés par les carabes nécrophages. Seul un chasseur possédant le talent de pistage pourra déterminer que le chemin encaissé dans lequel les personnages se déplacent est en fait le lieu de passage d'un des carnassiers les plus terribles d'Animonde. Il y a 5% de chance par jour de croiser ou d'être rattrapé par un Carabe. Ce pourcentage monte à 15% si les personnages sont particulièrement bruyants ou s'ils laissent des traces de sang derrière eux (le leur, ou celui d'une créature tuée qu'ils transportent). Un mouvement en dehors des "chemins" possède un facteur de mouvement réduit de 0.2 (donc 0.5). Il y a environ 25% qu'un chemin conduise dans la direction exacte que les personnages souhaitent emprunter. Le reste de la faune de la forêt est principalement arboricole, volante ou rapide. Il faut s'avoir s'adapter pour survivre aux carabes...

LE VILLAGE DE PYRITE

Vingt maisons, occupées par 100 personnes, principalement des chasseurs et des artisans spécialisés dans la fabrication d'armures et de pièces de vêtements en chitine de carabe nécrophage. Quatre édifices marquent le village: Les deux magasins concurrents: Le carabe écarlate tenu par Biok et Le royaume de Pyrite tenu par Marof Frapdur. Signalons surtout que ce dernier magasin est le fournisseur exclusif des soldats du palais. C'est d'ailleurs le palais qui est le troisième édifice remarquable de la ville. Il ressemble à une grosse maison bourgeoise, construite entièrement en bois et en torchis (un peu comme en Alsace). Elle comporte une trentaine de pièces et contient une dizaine de nobles (et satellites: courtisans, amuseurs et baladins) et une vingtaine de soldats, tous plus fatigués les uns que les autres. Le quatrième bâtiment est un grand puit,

fermé par une grille en bois très solide. Sur le pourtour est inscrit en lettres gravées: "Que la bête veille sur ceux qui ont pervertis les mœurs de notre planète". Les gens du village sont, pour la plupart, honteux de la mauvaise conduite de leurs ancêtres et n'avoueront jamais ce que veut dire cette phrase, ni ce que représente ce puit. Si les joueurs tentent d'ouvrir le puit, toute la population empêchera, suivant ses moyens (intimidation, combat etc...) que les personnages commettent "l'irréparable".

LES PROTAGONISTES DE L'HISTOIRE

Chacun des personnages qui apparaîtront dans l'aventure sont décrits succinctement ci-dessous. Vous trouverez leur description physique, psychique et leurs connaissances et intérêts dans l'aventure. Pour les statistiques, reportez-vous dans la marge où vous trouverez tous les paramètres dont vous aurez besoin pour utiliser au mieux les règles du jeu.

DEMOISELLE DIADEME

Jeune fille apparemment frêle et timide, Demoiselle Diadème, sait se faire respecter quand il le faut. Elle ressemble en tous points à sa mère, morte en couche à sa naissance. Un tant soit peu hautaine envers les personnages de NS1 ou moins, elle sait reconnaître les mérites de telle ou telle personnes et il n'est pas difficile de se lier d'amitié avec cette "Marquise débutante". Au moment où les personnages la rencontreront elle sera très fragile, toujours au bord des larmes et très pâle. Si elle est séparée de Birik, elle ira se réfugier avec le personnage ayant l'apparence la plus terrible (s'il n'y voit pas d'inconvénients bien sur...). Au moment de la descente dans le puit, elle avouera à son "protecteur" qu'elle n'est plus vierge et que le monstre risque de ne pas être content, et fondra en larmes (très bonne tactique, qu'elle emploie, consciemment ou pas pour éviter les questions indiscretes).

LE DUC DE PYRITE

Cet homme d'âge mur, usé par les ans et le climat rude de la forêt n'est pas du genre tendre. Une large cicatrice que l'on aperçoit sur son torse montre qu'il ne laisse pas facilement la place aux carabes qu'il rencontre. Dur avec ses soldats et respectueux des traditions, il devient doux comme un agneau quand il s'occupe de sa fille. Sa disparition l'a rendu irritable et ne sera pas très tendre si les personnages tardent à la retrouver. Heureusement ses colères sont aussi violentes que passagères et il viendra, à chaque fois, s'excuser de son comportement auprès des personnages qu'il aurait maltraité.

BIOK

La jalousie peut transformer un homme équilibré en fou dangereux et c'est ce qui s'est passé avec lui. Il en est arrivé à un point où il préfère tout perdre, y compris sa vie, si son adversaire, Marof subit le même sort. La haine l'ayant rendu plus fort mentalement, il est en symbiose permanente avec 3 carabes carnivores, qui, plus que toute arme qu'il pourrait brandir au bout d'un bras maigre, sauront faire la différence en cas de combat rapproché.

MAROF FRAPDUR

Sympathique artisan, toujours un mot pour rire, une blague bien placée, même dans les pires situations, il peut réussir à faire rire, ou au moins à détendre l'atmosphère. Totalement inconscient de la haine que lui voue Biok, il est toujours de bonne humeur... Un peu moins depuis la disparation de la Marquise. Il se rend compte du problème que le Duc rencontre et sera tout prêt à rendre service aux personnages.

DEMOISELLE DIADEME

Sexe:Feminin	Origine:Ville	Caste:Noble
Force:2	Rapidité:7	Précision:5
Perception:5	Endurance:3	Agilité:7
Beauté:7	Gaîté:7	Aura:6
Volonté:4	Age: 17	
PV:10	SE:2	Contrôle max:5
Paix intérieure:25	Moral:1	Apparence:21
FI:7	Niveau social:5	
Symbiose:55	Contrôle:50	Seduction:70
Communication:75	Repérage:45	Discrétion:55
Saut:55	Tir:50	Lancer:35
Combat:45	Premiers soins:55	Résistance:35
Défauts: Mentalement fragile.		
Talents spéciaux: Héraldique (40%), Maquillage (60%).		
Matériel: Robe en aile de phalène (AR0), Phalène pare-soleil.		
Niveaux de relations: Birik+4, Duc+3, Zisser+1, Biok-2.		

DUC DE PYRITE

Sexe:Masculin	Origine:Ville	Caste:Noble
Force:5	Rapidité:6	Précision:6
Perception:2	Endurance:8	Agilité:4
Beauté:5	Gaîté:4	Aura:7
Volonté:6	Age: 43	
PV:30	SE:7	Contrôle max:4
Paix intérieure:30	Moral:1	Apparence:3
FI:1	Niveau social:8	
Symbiose:45	Contrôle:65	Seduction:30
Communication:75	Repérage:40	Discrétion:10
Saut:40	Tir:40	Lancer:55
Combat:60	Premiers soins:45	Résistance:75
Défauts: Cicatrice.		
Talents spéciaux: Héraldique (60%), Spécialisation en Masse de carabe, Commandement (70%).		
Matériel: Vetements en cuir et dentelle (AR2/0), Masse de carabe (60%).		
Niveaux de relations: Zisser+1, Marquise+3, Marof+1.		

BIOK

Sexe:Masculin	Origine:Ville	Caste:Artisan
Force:5	Rapidité:4	Précision:8
Perception:5	Endurance:6	Agilité:3
Beauté:4	Gaîté:2	Aura:5
Volonté:8	Age: 38	
PV:24	SE:6	Contrôle max:5
Paix intérieure:45	Moral:3	Apparence:3
FI:1	Niveau social:0	
Symbiose:50	Contrôle:85	Seduction:35
Communication:35	Repérage:65	Discrétion:15
Saut:55	Tir:65	Lancer:65
Combat:40	Premiers soins:50	Résistance:70
Défauts: Dandy.		
Talents spéciaux: Manufacture de vetements (65%).		
Matériel: Vetements de tissus (AR1), 3 carabes nécrophages.		
Niveaux de relations: Marof-4		

MAROF FRAPDUR

Sexe: Masculin	Origine: Forêt tem.	Caste: Artisan
Force: 5	Rapidité: 5	Précision: 8
Perception: 6	Endurance: 4	Agilité: 3
Beauté: 6	Gaité: 9	Aura: 6
Volonté: 5	Age: 34	
PV: 16	SE: 4	Contrôle max: 6
Paix intérieure: 85	Moral: 1	Apparence: 15
FI: 5	Niveau social: 2	
Symbiose: 60	Contrôle: 55	Seduction: 65
Communication: 75	Repérage: 55	Discrétion: 45
Saut: 55	Tir: 70	Lancer: 65
Combat: 40	Premiers soins: 75	Résistance: 45

Talents spéciaux: Manufacture de vêtements (70%).
Matériel: Vêtements de soie (AR0), Fluff balayeur.
Niveaux de relations: Duc+1, Marquise+1, Birik+2.

BIRIK

Sexe: Masculin	Origine: Forêt Tem.	Caste: Chasseur
Force: 6	Rapidité: 5	Précision: 5
Perception: 6	Endurance: 6	Agilité: 6
Beauté: 7	Gaité: 7	Aura: 8
Volonté: 3	Age: 26	
PV: 26	SE: 7	Contrôle max: 8
Paix intérieure: 62	Moral: 4	Apparence: 0
FI: 1	Niveau social: 0	
Symbiose: 80	Contrôle: 75	Seduction: 75
Communication: 75	Repérage: 45	Discrétion: 60
Saut: 55	Tir: 65	Lancer: 55
Combat: 60	Premiers soins: 70	Résistance: 60

Talents spéciaux: Pistage (+24%), Grimper (+22%).
Matériel: Combinaison de cuir (AR2), Serpente (75%), 2 serpents.
Niveaux de relations: Marquise+4, Zisser+1.

ZISSER

Sexe: Masculin	Origine: Caverne	Caste: Chevalier
Force: 9	Rapidité: 5	Précision: 7
Perception: 3	Endurance: 6	Agilité: 4
Beauté: 4	Gaité: 2	Aura: 2
Volonté: 7	Age: 24	
PV: 28	SE: 7	Contrôle max: 2
Paix intérieure: 15	Moral: 15	Apparence: 11
FI: 3 (6 avec aura)	Niveau social: 2	
Symbiose: 25	Contrôle: 45	Seduction: 30
Communication: 20	Repérage: 60	Discrétion: 35
Saut: 55	Tir: 50	Lancer: 90
Combat: 85	Premiers soins: 25	Résistance: 85

Défauts: Naïf.
Talents spéciaux: Spécialisation et Tir rapide en Antenne de hérisson, Aura de terreur (80%), Parade (42%).
Matériel: Armure de fourrure (AR2), Antenne de hérisson (75%).
Niveaux de relations: Birik+1, Duc+2, Marquise+2.

LES ARTISANS

Sexe: M ou F	Origine: Ville	Caste: Artisan
Force: 5	Rapidité: 7	Précision: 6
Perception: 6	Endurance: 4	Agilité: 3
Beauté: 5	Gaité: 6	Aura: 4
Volonté: 3	Age: 40 à 42	
PV: 16	SE: 4	Contrôle max: 4
Paix intérieure: 50	Moral: 2	Apparence: 0
FI: 1	Niveau social: 0	
Symbiose: 45	Contrôle: 50	Seduction: 55
Communication: 60	Repérage: 45	Discrétion: 40
Saut: 40	Tir: 50	Lancer: 55
Combat: 40	Premiers soins: 60	Résistance: 55

Talents spéciaux: Manufacture de vêtements (60%).
Matériel: Vêtements en tissus (AR1).

BIRIK

Ami, depuis peu, avec Zisser, il est totalement bouleversé par la disparition de Demoiselle Diadème. Il pense, en son fort intérieur, que c'est leur nuit d'amour que la bête veut leur faire payer, avant même la terrible échéance. Il n'a pas osé avouer à qui que ce soit que Demoiselle Diadème n'est plus vierge et ne le fera d'ailleurs jamais consciemment. A part ça, il fera tout ce qui sera en son pouvoir pour aider les investigations des personnages, surtout si ceux-ci veulent aller en forêt. Il réagira violemment à toute accusation qui le mettrait en cause dans la disparition.

ZISSER

Il est chevalier et protecteur de Demoiselle Diadème. Il va très mal depuis sa disparition: il erre sans but dans le village et la proche forêt; souvent accompagné par Birik. Il sera prêt à aider les personnages à moins que ceux-ci ne le soupçonnent d'y être pour quelque chose dans l'enlèvement. Il réagira très violemment à toute accusation de ce type.

LES ARTISANS

Ils sont à peu près 80 à travailler la chitine de carabe dans le petit village. D'un naturel joyeux, ils sont désolés, et effrayés par ce qui vient (et ce qui va) se passer. La fabrication des armures étant un travail de longue haleine ils ne sortent presque jamais de leurs ateliers et ne sont pas tellement curieux. Ils répondront cependant au mieux de leurs possibilités si les joueurs les interrogent.

LES CHASSEURS

D'un naturel réservé, les 20 chasseurs du village passent 80% de leur temps dans la forêt. Pour y chasser bien sûr, mais aussi pour y vivre. Le sort du village ne les intéresse pas, mais leur bonté naturelle fera qu'ils seront toujours serviables et aideront les personnages si ceux-ci se perdent. Ils les aideront même si un carabe nécrophage leur cause trop de problèmes.

LES SOLDATS

L'armée du Duc, forte de 20 hommes fait bien piètre mine après plus de 120 ans de paix. Les soldats sont presque toujours saouls et dorment au moins 16 heures par jour. Ils combattront si la sécurité du village est menacée ou si quelqu'un attaque le Duc ou la Marquise en personne.

LES AMUSEURS

Cinq ou six troubadours se partagent l'honneur d'amuser les nobles du village. Inutile de dire que c'est assez difficile, surtout après la disparition de Demoiselle Diadème. Ils sont donc plutôt neurasténiques en ce moment. Ils aideront les joueurs au mieux de leurs possibilités si ceux-ci en font la demande ou si un des personnages est particulièrement dépressif.

LES MERCENAIRES

Embauchés par Biok pour enlever Demoiselle Diadème et la garder prisonnière, ils rempliront à la lettre leur mission. Au nombre de 6, ils sont bien entraînés mais n'aiment pas le combat pour autant. S'il le faut ils se battront, mais au "premier sang" comme tous les soldats (c'est à dire que dès qu'ils sont blessés, ils se rendent). Si les personnages ne se rendent pas une fois blessés ou s'ils sont eux mêmes attaqués quand ils ont cessés le combat il y a 50% de chance qu'il fuient, sinon, leur honneur demandera que cet affront soit lavé dans le sang... Il

ne faut pas trahir le serment du "premier sang". (Tout soldat ou chevalier est au courant de cette pratique, pour les autres castes, il faut réussir un jet d'intelligence "Difficile" ou un jet de Connaissance "Moyen").

LA BETE

La bête telle que les gens du village l'imaginent est entièrement couverte d'écailles, crache de l'acide et à la forme d'un gros lézard. Cette description concorde parfaitement avec celle d'un Krash-Acide (sorte très rare de Kram lance-flamme), mais elle ne peut pas vivre dans un climat si froid (ces renseignements peuvent être obtenus par un chasseur (jet d'intelligence "Assez difficile" ou le talent connaissance "Difficile". En fait, la bête n'existe pas (voir "l'arrivée de la bête").

LES EVENEMENTS

Tout s'est passé très vite: Les mercenaires se sont introduits dans le palais et ont fait croire à Demoiselle Diadème qu'ils étaient envoyés par Birik et qu'ils devaient la conduire à lui. Sachant qu'ayant perdu sa virginité, elle ne serait d'aucun secours au moment fatidique et n'ayant pas envie de se faire dévorer par la bête, elle décide de fuir. Dès le petit groupe dans la rue, les mercenaires assomment la Marquise et la conduisent dans la cave de Biok, où elle se trouve encore.

LES INDICES

Le fait que la créature ne puisse vivre dans un climat froid et que l'homme de la montagne d'argent ne soit pas un être maléfique peut mettre la puce à l'oreille de certains joueurs. Il faut ensuite que les joueurs trouvent un motif à la disparition de la Marquise. Un être capable de vouloir détruire le village doit avoir de bonnes raisons de le faire. La jalousie, la haine et certains autres sentiments peuvent pousser un être humain dans de telles extrémités. En passant les personnages en revue, le duo Chevalier-Chasseur, maintenant réconciliés contre l'adversité est évidemment une fausse piste. Le Duc est intègre (qui serait assez pervers pour vouloir détruire son propre royaume. Il ne reste plus de deux personnages: Les deux marchands. L'un est riche et adulé, l'autre est pauvre et aigri...

LE PUIT DE LA BETE

Une fois ouvert, le puit prend l'apparence d'une gigantesque bouche, dents et langue comprises. Une étude rapide permet de déterminer que c'est seulement un entrelac de racines qui lui font prendre cette apparence horrible. En s'aidant des dites racines, il est facile d'atteindre le fond; 20 mètres plus bas. La caverne de la bête prend alors l'apparence, sous la lumière diffuse de la bouche entrouverte, d'une immense boyau de 5 mètres de diamètre sans fin visible. Si les personnages pénètrent dans le puit avant le jour fatidique, ils ne trouveront rien, le tunnel se poursuivant sur au moins 400 mètres. S'ils poursuivent leurs investigations, ils tomberont devant la fin de la galerie: abrute, idiot (tout du moins pour les personnages qui auront parcouru 1500 mètres dans le noir pour tomber sur un cul de sac !!!). Le jour fatidique, Avant d'avoir même parcouru 10 mètres ils entendront... (Voir "L'arrivée de la bête").

SUR LA PISTE DES MERCENAIRES

En interrogeant les artisans, il se peut (s'ils ont de la chance ou si le maître de jeu estime qu'ils sont plutôt mal partis) que les personnages en trouvent un qui a vu quelque chose de bizarre le jour de la disparition de la Marquise: un groupe d'individus qui entraient, de nuit, chez Biok. Une interrogation poussée de Biok (Jet de CMM "Presque impossible") permet de lui faire avouer ce qu'il a fait. Une détection des mensonges, ou un pouvoir de gardien peut obtenir, plus rapidement le même renseignement. Quoi qu'il en soit, une fois découvert, Biok fondra en larmes et s'écroulera sur le sol en montrant la trappe qui conduit à sa cave. Une

LES CHASSEURS

Sexe: M ou F	Origine: Forêt tem.	Caste: Chasseur
Force: 6	Rapidité: 5	Précision: 7
Perception: 8	Endurance: 5	Agilité: 6
Beauté: 4	Gaieté: 1	Aura: 3
Volonté: 6	Age: 26 à 28	
PV: 22	SE: 6	Contrôle max: 6
Paix intérieure: 55	Moral: 4	Apparence: -3
FI: 1	Niveau social: 0	
Symbiose: 65	Contrôle: 70	Seduction: 45
Communication: 45	Repérage: 70	Discrétion: 65
Saut: 75	Tir: 85	Lancer: 55
Combat: 60	Premiers soins: 65	Résistance: 60

Talents spéciaux: Grimper (+26%), Pistage (+32%).
Matériel: Vêtements en chitine souple (AR3), Serparc (95%), 3 serpents.

LES SOLDATS

Sexe: M ou F	Origine: Ville	Caste: Soldat
Force: 5	Rapidité: 6	Précision: 6
Perception: 6	Endurance: 6	Agilité: 4
Beauté: 6	Gaieté: 5	Aura: 3
Volonté: 2	Age: 20	
PV: 28	SE: 7	Contrôle max: 4
Paix intérieure: 65	Moral: 5	Apparence: -9
FI: 3	Niveau social: 0	
Symbiose: 45	Contrôle: 55	Seduction: 60
Communication: 45	Repérage: 55	Discrétion: 60
Saut: 50	Tir: 60	Lancer: 55
Combat: 60	Premiers soins: 45	Résistance: 65

Talents spéciaux: Spécialisation en patte de mante.
Matériel: Armure en chitine (AR4), Patte de mante (60%).

LES AMUSEURS

Sexe: M ou F ur	Origine: Ville	Caste: Troubadour
Force: 3	Rapidité: 4	Précision: 7
Perception: 6	Endurance: 3	Agilité: 6
Beauté: 8	Gaieté: 9	Aura: 4
Volonté: 1	Age: 18 à 20	
PV: 10	SE: 2	Contrôle max: 5
Paix intérieure: 80	Moral: 0	Apparence: 12(16)
FI: 4(5)	Niveau social: 0	
Symbiose: 50	Contrôle: 25	Seduction: 75
Communication: 65	Repérage: 75	Discrétion: 60
Saut: 80	Tir: 45	Lancer: 40
Combat: 40	Premiers soins: 60	Résistance: 20

Talents spéciaux: Amour (50%), Maquillage (80%).
Matériel: Vêtements en soie (AR0).

LES MERCENAIRES

Sexe: Masculin	Origine: Montagne	Caste: Soldat
Force: 7	Rapidité: 4	Précision: 7
Perception: 8	Endurance: 6	Agilité: 4
Beauté: 5	Gaieté: 5	Aura: 3
Volonté: 7	Age: 24 à 26	
PV: 28	SE: 7	Contrôle max: 5
Paix intérieure: 60	Moral: 6	Apparence: -5
FI: 1	Niveau social: 0	
Symbiose: 55	Contrôle: 60	Seduction: 55
Communication: 50	Repérage: 70	Discrétion: 65
Saut: 55	Tir: 75	Lancer: 70
Combat: 55	Premiers soins: 40	Résistance: 65

Talents spéciaux: Spécialisation et tir rapide en darzar.
Matériel: Vêtements en cuir (AR2), Darzar (70%).

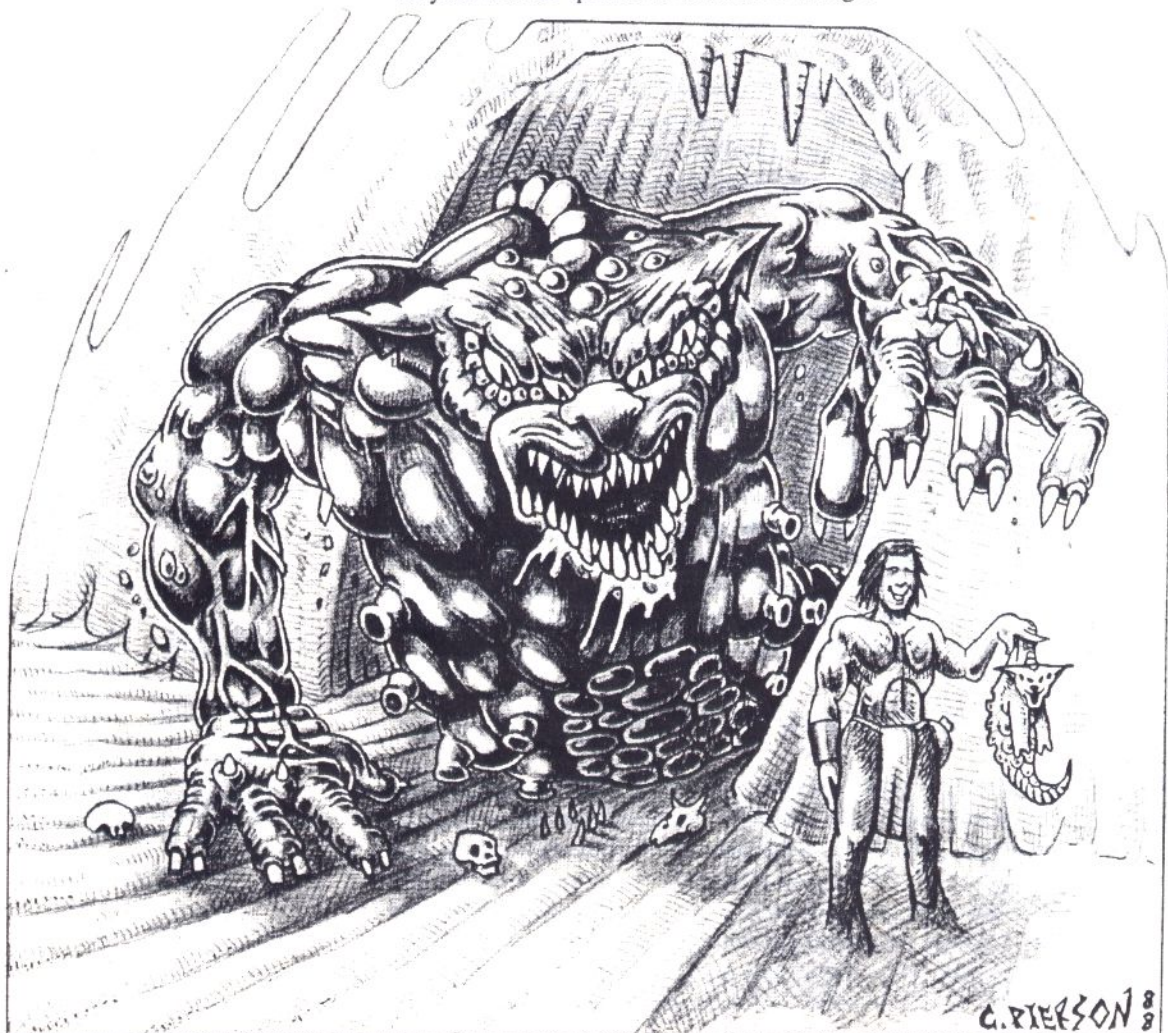
fois les personnages éloignés (ou en combat avec les mercenaires), Biok retrouvera toute sa haine (il feignait une crise de nerfs pour éloigner l'attention de lui) et appellera ses carabes qui arriveront au bout de 2 à 3 minutes (ils sont cachés dans la forêt, non loin du village) et attaqueront les personnages, pour les manger.

L'ARRIVEE DE LA BETE

Le jour fatidique, rassemblés dans le puit, les personnages (et la Marquise, Birik et Zisser) seront prêts à combattre la vile créature venue des profondeurs de la terre, à moins qu'ils n'aient une idée sur le fin mot de l'histoire, auquel cas ils seront un peu moins tendus. Une fois au fond, pas de créature, pas d'acide, pas d'écaillés, pas de monstres visqueux, seulement un voix qui semble provenir du fin fond de la caverne mais qui, en fait, résonne simplement dans leur tête (télépathie):

"Vous êtes bien courageux de venir affronter la bête. Il me semblait aussi que ce petit stratagème ne pourrait plus servir longtemps et j'en suis content. La perversion n'existe plus depuis bien longtemps dans ce village et je crois qu'il est temps de mettre fin à tout ceci. Je souhaite à Demoiselle Diadème et à Birik de vivre heureux pour le restant de leurs jours. Vous ayant observés ces derniers jours, j'ai admiré le courage dont vous avez fait preuve pour vous aider mutuellement, vous méritez tout l'amour que vous éprouvez l'un pour l'autre, bonne chance. La bête n'a jamais été et n'est plus".

C'est, bien sur, l'homme de la montagne d'argent qui vient de parler aux personnages. Il est bon, lors de cette dernière partie, de faire durer le suspens, laisser les personnages préparer une tactique pour tuer la bête ou réfléchir sur les moyens d'éviter qu'elle ne détruise le village.



Marquis de Lillius

Sexe:Masculin	Origine:Forêt temp.	Caste:Noble
Force:7	Rapidité:5	Précision:3
Perception:4	Endurance:4	Agilité:9
Beauté:10	Gaité:7	Aura:6
Volonté:3	Age: 21	
PV:14	SE:3	Contrôle max:5
Paix intérieure:40	Moral:1	Apparence:18
FI:6	Niveau social:5	
Symbiose:50	Contrôle:45	Seduction:114
Communication:65(75)	Repérage:35	Discrétion:35(25)
Saut:60(55)	Tir:35	Lancer:50
Combat:80	Premiers soins:50	Résistance:35

Défaut: Dandy.

Talents spéciaux: Héraldique (30%) et grimper (+24%).

Matériel: Combinaison en aile de phalène (AP+10), Chaussures en tissus léger (talon aiguille de 5cm: % entre parenthèses), Fleurherbe (85%/DOM:D6+1/INIT:6/AP-1), Phalène pare-soleil (AP+2) et 300eo (50 sur lui).

But: Ami du Duc de Pyrite et de sa fille, la disparition de cette dernière vous a entraîné dans cette aventure, un peu malgré vous. Suivi de votre "dame" de compagnie, la sauvageonne Maouh, vous êtes bien décidé à tirer les choses au clair.

Niveaux de relations: Demoiselle Diadème+1, Duc de Pyrite+3, Maouh Tigrou+2.

Kral Triker

Sexe:masculin	Origine:Montagne	Caste:Soldat
Force:10	Rapidité:4	Précision:5
Perception:3	Endurance:7	Agilité:8
Beauté:9	Gaité:7	Aura:5
Volonté:4	Age: 23	
PV:32	SE:8	Contrôle max:4
Paix intérieure:49	Moral:6	Apparence:32
FI:10	Niveau social:0	
Symbiose:40	Contrôle:45	Seduction:55
Communication:60	Repérage:35	Discrétion:55
Saut:65	Tir:46	Lancer:75
Combat:140	Premiers soins:40	Résistance:55

Défaut: Cicatrice.

Talents spéciaux: Tir rapide (Patte de mante) et langage de combat.

Matériel: Combinaison de chitine souple, Bottes en cuir, Gilet et casque en chitine urticante (AP-4), 2 pattes de mante (140%/DOM:D6+5/INIT:9/AP-6), Froland (46%/DOM:D6/INIT:4/AP-1), 2 krystaux explosifs (65%/DOM:8D6/INIT:3/AP-16) et 20eo.

But: 500 escarmas d'or pour retrouver la fille de ce noble puant: c'est cool et apparemment de tout repos. Il n'y a vraiment que des larves dans ce village. Ce boulot, c'est du gâteau !

Niveaux de relations: Duc de Pyrite-1.

Maouh Tigrou

Sexe:Féminin	Origine:Jungle	Caste:Troubadour
Force:2	Rapidité:10	Précision:7
Perception:7	Endurance:4	Agilité:7
Beauté:6	Gaité:10	Aura:9
Volonté:4	Age: 17	
PV:14	SE:3	Contrôle max:8
Paix intérieure:89	Moral:1	Apparence:7
FI:2	Niveau social:1	
Symbiose:80	Contrôle:65	Seduction:75
Communication:95	Repérage:55	Discrétion:108
Saut:70	Tir:70	Lancer:45
Combat:45	Premiers soins:80	Résistance:40

Défaut: Naïve.

Talents spéciaux: Elasticité (35%) et maquillage (85%).

Matériel: Pantalon de soie (AP+2), Chemise en tissus, Bottes en tissus, Argh farceur, Sarbastique (80%/DOM:D6-2/INIT:15/AP-1) et 18eo.

But: Votre maître, le Marquis de Lillius, est parti en aventure. Une histoire d'enlèvement, de disparition et de jeune fille en détresse. Tout ça vous semble bien compliqué, mais qu'à cela ne tienne, vous n'avez pas du tout l'intention de laisser le Marquis tout seul.

Niveaux de relations: Marquis de Lillius+3.

Quill'n'quall

Sexe:Féminin	Origine:Forêt temp.	Caste:Gardien
Force:5	Rapidité:4	Précision:7
Perception:10	Endurance:7	Agilité:7
Beauté:8	Gaité:5	Aura:4
Volonté:10	Age: 41	
PV:20	SE:9	Contrôle max:
Paix intérieure:48	Moral:10	Apparence:4
FI:1	Niveau social:1	
Symbiose:70	Contrôle:70	Seduction:60
Communication:95	Repérage:110	Discrétion:85
Saut:70	Tir:85	Lancer:60
Combat:60	Premiers soins:116	Résistance:65

Défaut: Mentalement et physiquement fragile.

Talents spéciaux: Vision (40%).

Matériel: Toge en tissus léger, Chaussures en tissus léger, Froland (85%/DOM:D6/INIT:4/AP-1) et 3eo.

But: Ami du Duc de Pyrite, la mission qu'il vous propose est bien difficile, non pas parce que c'est au dessus de vos possibilités, mais parce que vous n'aimez pas tout à fait les autres amis du Duc.

Niveaux de relations: Marquis de Lillius-1, Kral-2, Duc de Pyrite+2.

CREDITS:

Création:
Brainstorming:

Corrections:

Couverture:
Logo:
Dessins:

Laserwritomane:
Photocopiomane:
Tests:

CROC
Frédéric Texier
Anne vétillard
Pierre rosenthal
Philippe Mouret
Anne Vétillard
Jean-Claude Mezières
Christophe Pierson
Christophe Pierson
Zero
Isabelle Wirtz
Ben
Rachid
J-L
Frédéric Texier
Eric "Atoll Dietrich" Bouchaud
Olivier "Marlock" Zamora
Frederic "Fred" Texier
Jean-Luc "J-L" Dalous
Olivier "Fan club de Brest" Boguais
Nicolas "Grossbouche" Gruyer
Mathias "Duck" Twardoski
Guillaume "Staline" Rousseau
Anne "Liem" Vétillard
Paul "D.R." Chion
Jean-Pierre "Noman" Dumont
Philippe "Le rémou" Mouret
Marc "Wookie" Nunès
Pierre "Troll" Mondié
Christian "I love Légendes" Caroli
Ludovic "I can see, remember, ahahah" Texier
Alice "Razorback" Reininger
Laurent "nul" Sarfati
Didier "Ziblin" Guizerix
Pierre "Marquis de Malface" Rosenthal
François "Plus compliqué que Space-op." Nédelec
Fabien "Skin" Deleval
Yves "Bouge" Bougiasca

CHANSONS:

Dokken
Dio
W.A.S.P.
Warlock
Prince
Twisted sisters
Bon jovi
Alice cooper
Motörhead
Iron Maiden



AIDE A LA CREATION DES PERSONNAGES

DEFAUTS	GAIN DE PPE	TALENTS DE MARCHAND	COUT EN PPE
Avare	20	Communication, Repérage	1 pour 2%
Aversion envers les animaux	15/40	Evaluation	30
Borgne	25	Falsification	30
Boulimique	15	Langage de guilde	15(ex)
Cicatrice	5		
Dandy	10	TALENTS DE NOBLE	COUT EN PPE
Désagréable	20	Séduction	1 pour 2%
Fou	15à30	Commandement	30
Jambe en moins	40	Danse	15
Jeune	10	Discours	25(ex)
Loyal	10	Héraldique	30
Malchanceux	30	Langage des fleurs	15
Manchot	40	Maquillage	15
Mentalement fragile	20		
Misogyne ou misandre	10	TALENTS DE SOLDAT	COUT EN PPE
Muet	20	Contrôle, Tir, Combat	1 pour 2%
Naïf	20	Langage de combat	10(ex)
Obsédé sexuel	25	Parade	15
Pensif	15	Spécialisation en arme	10
Physiquement fragile	20	Tir rapide	15
Phobie	5à40		
Réservé	10	TALENTS DE TROUBADOUR	COUT EN PPE
Responsabilité	30	Séduction, Communication, Discrétion, Saut	1 pour 2%
Vieux	15	Amour	25
		Conteur	20
TALENTS D'ARTISAN	COUT EN PPE	Danse	15
Dressage	30(ex)	Elasticité	30
Langage de guilde	15(ex)	Jongler	25
Manufacture d'armes	30(ex)	Langage des fleurs	15
Manufacture de vêtements	20(ex)	Maquillage	15
Manufacture d'objets	25(ex)	Mensonge	30
Mort sans douleur	10(ex)	Musique	15
		Petits vols	25
TALENTS DE CHASSEUR	COUT EN PPE		
Symbiose, Repérage, Discrétion	1 pour 2%	AUTRES TALENTS SPECIAUX	COUT EN PPE
Camouflage	20	Amitié	50
Météorologie	30	Apparence de la mort	30
Pistage	30	Chance	50
Pose de pièges	25(ex)	Chant	15
Sixième sens	30	Connaissance	20
		Contrôle spécialisé	10
TALENTS DE CHEVALIER	COUT EN PPE	Course	10
Combat, Résistance	1 pour 2%	Déguisement	30
Chevalier	20(ex)	Détecter le mensonge	30
Maître d'arme	40	Energie ultime	50
Parade	15	Escalade	25
Spécialisation en arme	10	Esquive	15
		Flatterie	20
TALENTS SPECIAUX DE GARDIEN	COUT EN PPE	Grimper	15
Communication, Repérage, Premiers soins	1 pour 2%	Infravision	25
Arrêt de symbiose	10(ex)	Lire sur les lèvres	30
Changer les niveaux de relations	30(ex)	Médecine des plantes	20
Détournement de contrôle	10(ex)	Médecine sanglante	30
Détournement de symbiose	20(ex)	Nage	20
Dialogue mental	30(ex)	Nerfs d'acier	30
Education	15(ex)	Poisons	40
Hypnose	40	Resistant	20
Interception de dialogue mental	40(ex)	Savoir chuter	30
Interception de télépathie	30(ex)	Torture	30
Lire les pensées	40(ex)	Tricherie	20
Mémoriser	20		
Protection	20(ex)		
Télépathie	20(ex)		
Vision	30(ex)		

TABLE DE RELATION

PERSONNAGE ACTIF/PJ PERSONNAGE PASSIF/PNJ							
NR EN plus (coût)							
NR EN moins (coût)							
PAIX INTERIEURE							

ANIMONDE

NOM		TITRE	
DESCRIPTION PHYSIQUE POIDS COULEUR DES YEUX APPARENCE TAILLE COULEUR DES CHEVEUX SEXE			
Exp FORCE AGILITE PERCEPTION GAITE MORAL CASTE		Exp ENDURANCE RAPIDITE VOLONTE NIVEAU SOCIAL INTIMIDATION	
Exp BEAUTE PRECISION AURA CONTROLE MAX ORIGINE			
SYMBIOSE COMMUNICATION SAUT COMBAT		CONTROLE REPERAGE TIR PREMIERS SOINS	
SEDUCTION DISCRETION LANCER RESISTANCE			
EQUIPEMENT VIVANT		TALENTS SPECIAUX Exp	
EQUIPEMENT MORT		DEFAULTS	

PAIX INTERIEURE

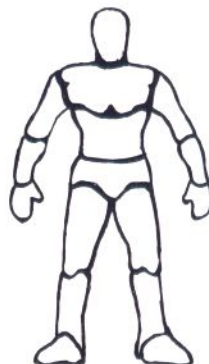
POINTS DE VIE

CONSEQUENCES

SEUIL D'EVANOUISSEMENT

PERSONNAGE

NIVEAU DE RELATION



ESQUIVE

PARADE

ARME

CDF

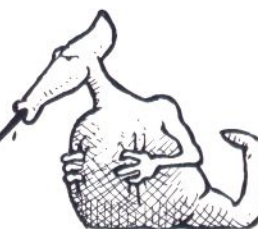
%

INIT

FG

DOM

NOTES



(C) CROC 23AC



G. PIERSON 88

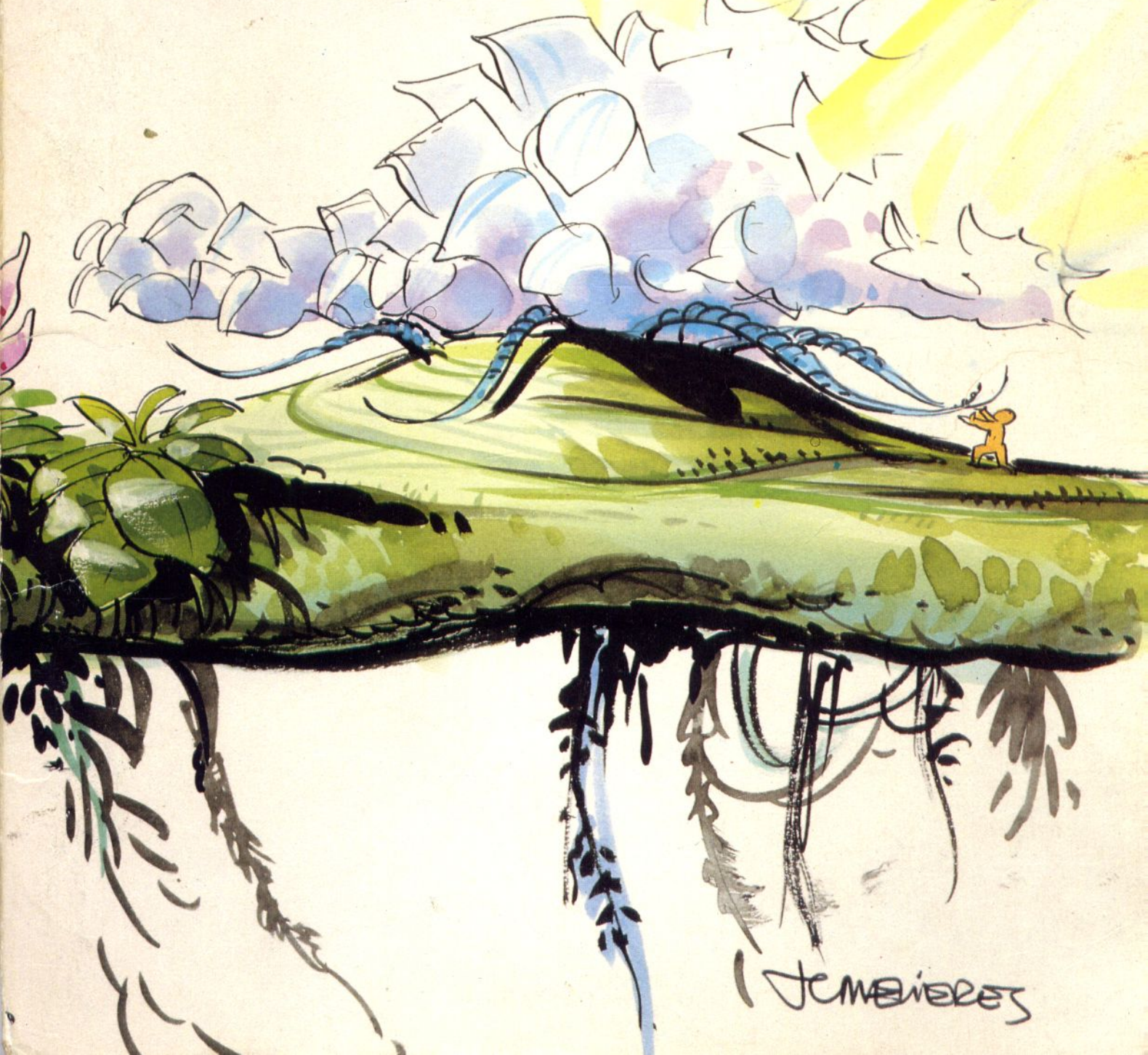




CROC



Romantik - Fantasy



UTILISATION DES TALENTS ET CARACTERISTIQUES

Difficulté	Talent	Caractéristique
Impensable	-90%	1
Presque impossible	-80%	2
Extrêmement difficile	-70%	3
Très difficile	-60%	4
Difficile	-50%	5
Assez difficile	-40%	6
Plutôt difficile	-30%	7
A peine difficile	-20%	8
Un peu moins que moyen	-10%	9
Moyen	-----	10
A peine facile	+10%	11
Assez facile	+20%	12
Facile	+30%	13
Très facile	+40%	14
Incroyable	+50%	15

Pourcentage de réussite minimum: 5%
 Echec critique: 96-00 (91-00 pour un personnage malchanceux).
 Réussite critique: 1/20° du pourcentage de réussite (1/15° pour un personnage chanceux).

COMMUNICATION

Talent de communication (CMM)

- + NR de la victime par rapport au personnage x10%.
- + Apparence du personnage.
- + Séduction du personnage - Séduction de la victime.
- Communication de la victime divisée par deux.

SEDUCTION

Talent de séduction (SED)

- + NR de la victime par rapport au personnage x10%
- + Apparence du personnage

Jet de résistance:

Volonté de la victime x (Séduction de la victime/10)%

ART DE COMBAT

- +1 aux dommages
- +10% au toucher
- +1 à la localisation
- +2 à l'initiative

GAIN ET PERTE DE PAIX INTERIEURE

	Art	Ave	Cha	Che	Gar	Mar	Nob	Sol	Tro
Gagner 1000eo	+1	+1	+1			+2	+1	+1	
NR en +	+1	+1				+1	+1		+1
NR en -	-1	-1	-1			-1		-1	-2
Mort d'un animal	-1	-1	-3	-1					-1
Mort d'un humain	-2	-1	-1	-1	-2	-2	-1		-3
Amour physique	+1	+1				+1	+2	+2	+3
Repos	+1		+1		+1	+1		+1	
Méditation			+1	+1	+2				
Effet gore	-2	-1	-1		-1	-2	-2		-3
Charnier	-2	-2	-2		-4	-2	-1	-1	-4

CONTROLE

D%	Effet(s)
1-50	L'animal fait la "grève". Il reste en symbiose mais refuse de travailler ou d'agir pour aider son maître pendant 1D6-2 heures (Min:1).
51-80	L'animal fuit pendant 1D6 heures mais reste en symbiose et revient en "pardonnant" son maître.
81-95	L'animal rompt la symbiose et fuit définitivement.
96-00	L'animal rompt la symbiose et attaque son ancien maître.

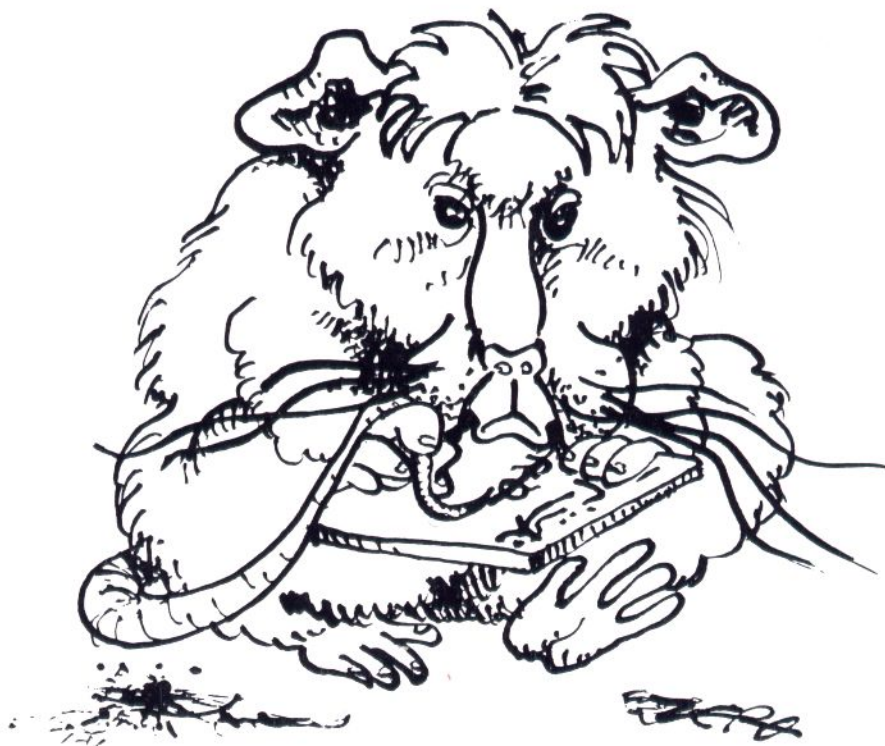
MOUVEMENT STRATEGIQUE

TERRAIN	FACTEUR
Calotte glaciaire	1*
Montagne, forêt tempérée	.7
Ville	.9
Forêt de conifères	.8
Marais	.4*
Savane, toundra, prairie	1
Jungle	.5*
Desert	1*
Caverne	.6*

*: terrain difficile (.1 de - par heure).

Autres modificateurs: Animal, chasseur, personnage issu du terrain, discrétion et repérage.

**NON ! JE NE SUIS PAS EN GREVE...
CE PANNEAU EST RESTE VIERGE POUR VOUS PERMETTRE
D'Y AFFICHER LES STATISTIQUES DE VOS PNJ, CREATURES,
PIECES DE VETEMENTS ET ARMES DIVERSES**



MODIFICATEURS DE COMBAT

	COM	LAN	TIR
Situation de l'attaquant			
A plat ventre	-50	-10	+05
Mobile	---	+10\$	-15
Sur un animal mobile	-05	-10	-05
Situation de la cible			
Mobile	-05	-10	-10
A plat ventre	+20	---	-05
De dos	+30	---	---
De coté	+10	---	---
Surpris	+20	---	---
Parade	&	&&	---
Esquive	*	*	*
Taille d'un chat ou moins	-05	-10	-20
Taille d'un cheval ou plus	+05	+05	+10
Taille d'un éléphant ou plus	+10	+20	+20
conditions extérieures			
Nuit	-15	-20	-20
Noir total	-30	-40	-40
Précision de l'arme	**	**	**

\$: Le bonus de 10% devient un malus si le mouvement n'est pas utilisé pour prendre de l'élan.

&: COM/4 ou COM/2 selon le personnage.

&&: COM/8 ou COM/4 selon le personnage.

*: AG+RA de la cible (éventuellement x2).

** : Voir page 65.

**COLLEZ ICI LA PHOTO
DE VOTRE BIEN
AIME(E) OU DE VOTRE
ANIMAL FAVORI**

TABLE DE CONTACT

Groupe B	Rien	GROUPE A		REP/DIS
		REP	DIS	
Rien	aucun	A	A	A
REP	B	les deux	(1)	A
DIS	B	(1)	(2)	(1)
REP/DIS	B	B	(1)	(3)

(1): REP-(DIS/2)%

(2): Jets de DIS pour les deux groupes.

(3): Jets de DIS+RES.

LOCALISATION

PERSONNAGES:

3D6	Partie touchée	Dommages
3	Pied gauche	-1
4	Pied droit	-1
5	Jambe gauche	-
6	Jambe droite	-
7	Cuisse gauche	-
8	Cuisse droite	-
9	Bas ventre	+2/+3
10	Abdomen	+3
11	Thorax	+4/+3
12	Tête	+5
13	Bras gauche	-
14	Bras droit	-
15	Avant-bras gauche	-
16	Avant-bras droit	-
17	Main gauche	-1
18	Main droite	-1

ANIMAUX ET PNJ:

3D6	Partie touchée	Dommages
3-8	Mode de déplacement	-
9-11	Corps	+3
12	Tête	+5
13-18	Mode d'attaque	-

SOINS

	Réussi	Raté	Durée
Premiers soins	1D6-3	1	1minute
Médecine sanglante	1D6+1	1D6	1/2heure
Médecine des plantes	2D6+2	1D6	1semaine

PERTE DE MORAL

	Effet
Etre touché par une arme	-1
Subir un effet gore	-4
Perte de PI (par dé)	-1
Adversaires plus nombreux	-2

ACTIONS

Mouvement*	1 pour 5 mètres
Action acrobatique*	11-RA
Sortir une arme*	3
Ranger une arme	3
Donner un coup	CDF
Parer un coup	CDF/2
Esquiver un coup*	11-RA
Attendre	1
Pouvoir mental*	(11-VO)/4

*: seulement à partir d'un seuil égal à la rapidité du personnage.