

KUIMT

"Rumeurs"



Nous sommes les héros inattendus, les voix
de l'espoir dans un monde écrasé par la fatalité.

Dans nos rangs, se pressent des psychopathes,
des monstres au visage humain,
des anges déchus, mais aussi des gens vertueux.

Guerriers et prêtres, maîtres et esclaves, tous saints et
pêcheurs, aucun de nous n'est parfait ou innocent.

Pour certains, la Folie n'est qu'un refuge face à la dure Réalité,
mais pour d'autres, elle en est la Clé qui nous libérera.

Nous sommes les héros de ce jeu et
ILS ne nous arrêteront pas facilement.

" Rumeurs " est conçu à la fois pour les Joueurs
et le Meneur de Jeu.

Les Joueurs pourront concevoir leur personnage
en se servant des 25 Archétypes,
des listes de Talents et Compétences,
Avantages et Désavantages.

Le Meneur de Jeu se familiarisera avec le système de jeu
simple et flexible pour créer ses PNJ.

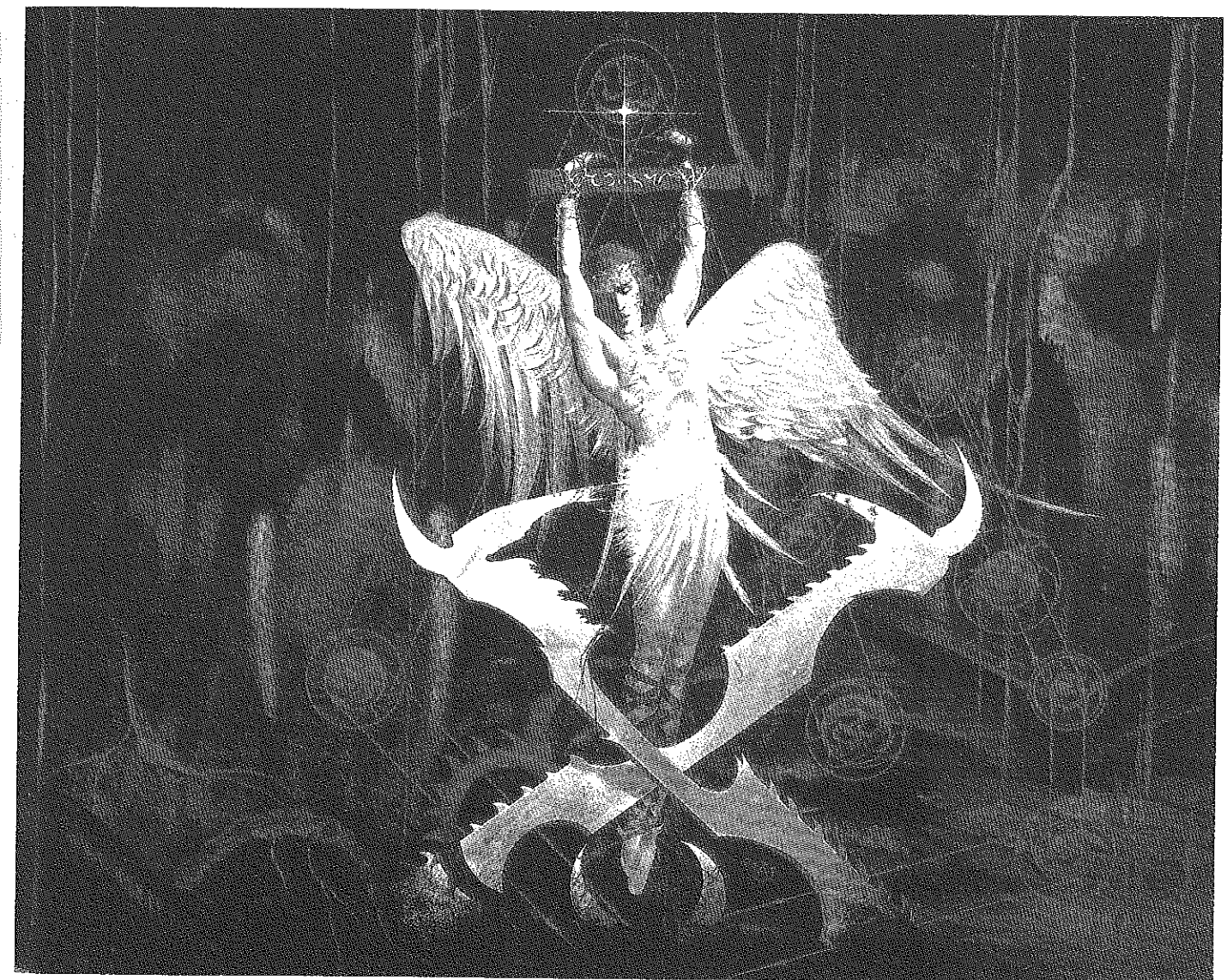
L'Univers de Kult, ses secrets et un scénario seront
à la disposition du Meneur de Jeu dans
" Au-delà du Voile ", le livre qui lui est consacré.



paradox
entertainment

Prix de Vente : 189.00 Frs
28.81 Euros

Ж



Conception Originale

Gunilla Johnson et Michael Petersen

Auteurs

Nils Gullikson, Terry K. Amthor, Stephan
Ljungqvist et Jason Fryer

Illustrations Originales

Peter Andrew Jones, Les Edwards, Terry Oakes,
Harvey Parker, Stefan Thunberg, Jens Jonsson,
Renato Olivares Machias, Jamie Sims, Adrian
Smith, Tomy Bagge, Jonas Mases et Peter
Bergting

Contributions Diverses

Fredrik Malmberg, Patric Backlund, Henrik
Stranberg, Stefan Thulin, Jerker Sojdelius, Cees
Kwadijk et Paul Beakley

Droits

Copyright © 2001 Paradox Entertainment
All rights reserved
Kult is a trademark of Paradox Entertainment

Paradox Entertainment AB
Midskogsgränd, 11
SR 115 43 STOCKHOLM
SWEDEN
<http://www.paradoxplaza.com>

Adaptation et Traduction

Neko et Kristoff

Illustration de Couverture

Samuel Arraya

Relecture

Thomas Paccalet et Neko

Maquette et Mise en Page

Florent

Graphisme et Illustrations de Maquette

Laurence Henry et Florent

Remerciements

Fredrik Malmberg, Patrick Backlund et Nils
Gullikson pour leur confiance
Et pour leur soutien, John Berk, la Mailing liste
de Kult-fr, The Abyss et Bitterreign sur la toile
de Tiphareth

Droits et Edition française

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite
sans permission écrite de l'éditeur :

Le 7ème Cercle
42, rue de Tauzia
33 000 BORDEAUX
<http://www.7emecercle.com>

SOMMAIRE

JEUX DE RÔLE	8
PREFACE	9
INTRODUCTION	11
LES ACCESSOIRES DU JEU	12
ROUAGES	14
LE SYSTEME DE JEU	15
GLOSSAIRE	17
LES HEROS DU JEU	20
HISTORIQUE	22
LES ARCHETYPES	26
LES CARACTERISTIQUES	54
AVANTAGES ET DESAVANTAGES	62
Désavantages	65
Avantages	79
LA BALANCE MENTALE	86
LES COMPETENCES	88
Les Talents	95
Les Compétences Générales	97
Les Connaissances	101
Les Connaissances Académiques	108
EXEMPLE DE CREATION	110
VIOLENCE ET DESTRUCTION	114
COMPETENCES DE COMBAT	116
ARTS MARTIAUX	117

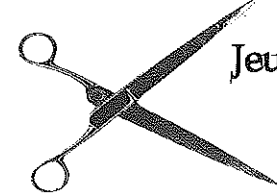
SOMMAIRE

DEROULEMENT D'UN COMBAT	121
TIR ET COMBAT A DISTANCE	123
COMBAT RAPPROCHE	126
DECATS	130
PROTECTION	137
BLESSURES, DROGUES et POISONS	138
BLESSURES	141
QUERISON	145
POISONS et DROGUES	146
Poisons	147
Gaz Toxiques et Sédatifs	148
Drogues et Narcotiques	149
BIENS MATERIELS	152
TEMPS ET MOUVEMENT	153
NIVEAU DE VIE	160
EQUIPEMENT	162
ARMES BLANCHES	164
ARMES A FEU	165
EQUIPEMENTS DIVERS	166
LE JOUEUR et son PERSONNAGE	178
FEUILLES DE PERSONNAGE	188

XK

*"Il n'y a rien de plus beau qu'une clef.
Tant qu'on ne sait pas ce qu'elle ouvre"*

Maeterlinck



Jeux de Rôles

KULT

PREFACE

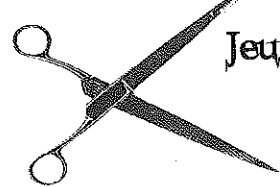
Le Livre du Joueur, "Rumeurs" est destiné, contrairement à la majorité des suppléments de Kult, à la fois au Meneur de Jeu et au Joueur.

Joueurs, vous utiliserez ce supplément pour créer, enrichir, imaginer vos personnages avec ou sans l'aide de votre Meneur de Jeu (mais avec son accord). Ce livre vous est avant tout destiné.

Meneurs de Jeu, bien que ce supplément soit nommé le Livre du Joueur, il s'agit en fait de tous les éléments de création du personnage auxquels le joueur peut avoir accès avec votre accord.

Tous les éléments concernant la vérité sur le monde de Kult sont dévoilés à votre seul bénéfice dans "Au-delà du Voile", le Livre du Meneur de Jeu.

Quel que soit votre choix, nous tenons à vous rappeler qu'il s'agit d'un jeu, pas de nos croyances personnelles, ou de la réalité. Même si Kult est un jeu extrêmement riche et parfois très réaliste.



" Les longs doigts fins de Ridgely étaient parfaits pour manipuler avec dextérité toute sorte d'objets. Même en étant suspendue par son harnais dans le vide, dix huit étages au-dessus du sol, ils découpaient avec précision la vitre du bureau où elle allait pénétrer. Il y eut un petit bruit sec et le morceau de verre se détacha. Elle le glissa délicatement dans une poche de son sac noir, et passa une main habile par le trou qu'elle venait de pratiquer. Elle déverrouilla la fenêtre et se faufila à l'intérieur. L'opération lui avait pris moins d'une minute. Un léger sourire satisfait vint illuminer ses lèvres sévères.

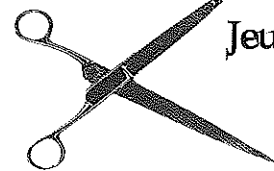
Telle une ombre, elle s'enfonça dans le cœur du bâtiment, invisible pour les gardiens qui patrouillaient. Ses talents d'infiltration étaient à nul autre comparables dans le milieu des cambrioleurs. Elle les avait développés à leur maximum. C'est pourquoi on avait fait appel à elle pour ce job. Elle avait ce qu'il fallait pour entrer dans ce complexe de haute sécurité, récupérer ce qu'on l'avait envoyée y chercher, et ressortir avant que quiconque ne s'aperçoive de quoi que ce soit. Pourtant, elle continuait à se demander ce qu'un juge de la Cour Suprême avait à voir avec les dossiers d'une entreprise de multimédia comme Citadel Entertainments. Sans compter le fait de faire appel à quelqu'un comme elle... Bah, peu importe. Jamais on ne lui avait proposé autant d'argent. Comment aurait-elle pu refuser ?

Bien qu'en fait, Ridgely n'ait pas vraiment eu le choix. Le juge était très bien renseigné sur elle, trop même pour quelqu'un de sa position. Entre la prison et la retraite, elle avait choisi de finir sa carrière en beauté.

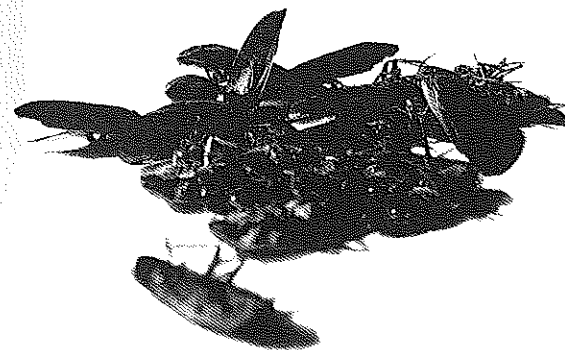
La porte du bureau du directeur ne lui résista pas longtemps, mais le système d'alarme, lui, était astucieux. Il lui fallut pas moins de deux minutes avant d'en venir à bout. Elle pénétra dans la pièce obscure et alluma sa micro-torche. Selon les indications du juge, le coffre était dissimulé derrière l'une des bibliothèques qui s'alignaient le long des murs. Elle le trouva sans difficulté. Le système de sécurité avait bénéficié d'un soin tout particulier. Au bout d'une demi-heure, elle en était encore à batailler avec lui. La serrure était extrêmement complexe, Ridgely dut plus faire appel à son instinct qu'à sa logique pour en venir à bout. Finalement, sa patience fut récompensée lorsqu'elle entendit le dé clic caractéristique, signe de sa victoire. La lourde porte s'ouvrit en silence. Le coffre était... vide.

Elle le fixait encore sans comprendre quand elle entendit quelqu'un actionner l'interrupteur derrière elle. Immédiatement, elle bondit sur ses pieds et se retourna, prête au combat. Une femme d'origine asiatique était maintenant assise derrière l'immense bureau qui trônait au milieu de la pièce. Le jeu d'ombre et de lumière donnait à son visage un aspect presque cadavérique, qui ne faisait que souligner un peu plus sa stupéfiante beauté. Ridgely voulut parler, mais la femme l'arrêta d'un geste de la main. Répondant à sa question muette, elle s'exprima d'une voix douce et hypnotique. " Je suis Mme Nakamura, propriétaire et présidente de Citadel Entertainments ". Un mince sourire se dessina sur ses lèvres, sinistre, voire terrifiant. Face à elle, Ridgely se sentait démunie, comme une petite fille face au monstre de ses cauchemars.

" Qu'allez-vous faire de moi ? " demanda Ridgely, prenant enfin la parole. Le sourire de la femme s'accrut. " Faire de vous, Mlle Levine ? ". Elle connaissait son nom ! Mme Nakamura poursuivit : " C'est ce que je vais faire POUR vous qui est à l'ordre du jour ". Dehors, lentement, le ciel nocturne commençait à changer.



INTRODUCTION



Comme son nom l'indique, un Jeu De Rôles (JDR) implique que les participants vont jouer un rôle. A Kult, les joueurs incarnent des personnages imaginaires dans un univers de sombres secrets, de cultes menaçants et d'adversaires déments. Les personnages désorientés recherchent la connaissance et combattent des créatures de cauchemar. Comme une pièce de théâtre radiophonique, les participants n'agissent pas réellement mais indiquent au Meneur de Jeu les actions de leur personnage et prennent la parole en son nom. A l'inverse du théâtre, les événements ne sont pas fixés par avance dans le scénario. L'histoire se déroule, s'invente au fur et à mesure, en collaboration avec l'imagination de tous les joueurs. Certains se contentent d'expliquer ce que fait leur alter ego, d'autres tentent de s'impliquer davantage dans leur personnage, jouant ses mimiques et parlant comme il le ferait. Ce choix vous appartient. Une partie de Kult sera bien plus passionnante si tous les joueurs font l'effort de donner vie à leur personnage. Mais le but reste avant tout de prendre du plaisir quelle que soit la manière dont vous appréhendez votre rôle.

Toutes les informations importantes concernant le personnage sont inscrites sur une feuille de papier appelée " Fiche de Personnage ".

En général, les joueurs s'assoient autour d'une table, la plus grande partie des actions entreprises par leurs personnages se résout par une discussion ou des jets de dés. Parfois, à grand renfort de gestes, ils se laissent impliquer dans leur rôle d'une façon plus véhémement. C'est très bien tant que cela reste dans le cadre du jeu.

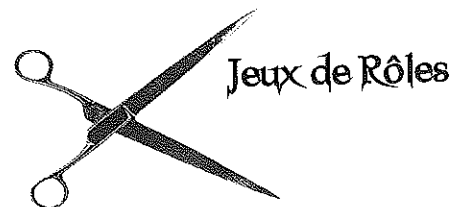
Avant le début de la partie, chaque joueur crée son personnage. Cela s'accomplit en partie avec l'aide de ce livre et du Meneur de Jeu. Tous les faits concernant le personnage qui sont déterminés lors de cette étape sont reportés sur la Fiche de Personnage.

S'il est un joueur plus important que les autres, il s'agit du Meneur de Jeu (ou MJ). Son rôle consiste à poser l'intrigue et narrer l'histoire, impliquer les joueurs et répondre à leurs actions et leurs questions. Enfin, c'est à lui d'interpréter et de faire respecter les règles du jeu. Celles-ci déterminent ce qu'un personnage peut ou ne peut pas faire. Par exemple, elles aident le MJ à décider si un tir atteint ou non sa cible. La partie la plus compliquée des règles concerne le Combat et les Blessures puisqu'à travers elles, on essaie d'atteindre un minimum de réalisme et d'exactitude. Bien sûr, ces notions restent très relatives.

La plupart du temps, seul le Meneur de Jeu gère la partie technique et les règles. Les joueurs jettent en général les dés pour les actions qu'entreprennent leurs personnages. Certains préfèrent se concentrer sur leur rôle et laissent les jets de dés au MJ. A nouveau, c'est à vous d'adopter la méthode qui vous plaît le plus. Seul le Meneur de jeu doit bien connaître les règles afin de pouvoir parfois improviser. Si les joueurs maîtrisent le système de combat, cela peut être d'une aide précieuse et accélérer l'action.

Le MJ ne contrôle pas un personnage précis. Il a à sa charge tous les personnages qui peuplent l'univers de Kult. On les appelle des Personnages Non Joueurs ou PNJ. Les plus importants d'entre eux peuvent être aussi détaillés que les personnages des joueurs (PJ). Quant aux acteurs secondaires de l'intrigue, ils se résument souvent à quelques informations pertinentes. Franchissons une étape supplémentaire : beaucoup de ces PNJ n'ont pas besoin d'être inventés avant que le besoin s'en fasse sentir. (Vous vous approchez du bar ? Très bien, voyons à quoi ressemble le barman !).

Le Meneur de Jeu doit fournir la matière première de l'histoire dans laquelle vont se retrouver impliqués les PJ : le scénario. Même s'il est possible, le plus souvent avec un peu d'expérience, de maintenir le rythme du récit et des péripéties en improvisant totalement, il vaut mieux avoir un minimum d'idées et s'être préparé pour le début de la partie. Les événements qui vont advenir dans l'histoire ne sont pas figés, ils vont dépendre entièrement des décisions prises par les joueurs. Cela n'empêche pas de définir quelques scènes qui surviendront ou le but que les personnages auront à atteindre.



LES ACCESSOIRES DU JEU

Le MJ décide donc du scénario. Bien, mais pour donner prise aux joueurs sur le monde de Kult, son rôle ne se borne pas à cela. Il doit aussi leur décrire ce qui se passe autour des personnages, ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent, sentent ou touchent. Il interprète les PNJ et essaye de leur donner un semblant de personnalité, des attitudes qui les rendront reconnaissables par les autres membres de sa table de jeu. Car, en définitive, le MJ reste la même personne et s'il n'aide pas ses compagnons à se plonger dans son univers, il risque de perdre l'attention des joueurs (Imaginez votre MJ préféré, un chauve barbu bedonnant à l'accent polonais qui interprète de la même manière une femme fatale, un éboueur et un lauréat du prix Goncourt...).

Les joueurs doivent alors réagir aux événements à travers leur personnage. Rien n'est définitivement écrit par avance. L'histoire se construit dans l'interaction entre MJ et PJ.

Le livre du Meneur de Jeu donne de nombreuses pistes pour créer ses propres histoires, ainsi qu'un scénario prêt à jouer. D'autres seront disponibles dans le commerce. Vous pouvez les utiliser tels quels ou bien vous en inspirer pour en faire quelque chose de plus personnel.

Il n'y a ni gagnant ni perdant dans un Jeu de Rôle. Les joueurs apprécient en général que leurs personnages atteignent les buts qu'ils se sont fixés. Mais même si ce n'est pas le cas, personne ne perd vraiment. Il s'agit juste de vivre une aventure, de s'amuser, de partager un moment de loisir et de convivialité.

Dans Kult, les personnages seront confrontés à des forces qui souvent les dépassent. Vaincre sera parfois impossible. Il faut donc bien comprendre que le plaisir que vous retirerez de ce jeu réside surtout dans la lutte. Et même dans les pires conditions, les personnages s'enrichissent et vivent des aventures hors du commun.

SCÉNARIOS ET SUPPLÉMENTS

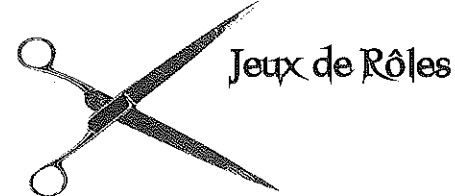
Bientôt, vous trouverez des aventures prêtes à jouer pour Kult. Elles décrivent l'intrigue, les événements et les personnes (PNJ) impliquées, les lieux à visiter, etc. seul le Meneur de Jeu peut lire un scénario avant de jouer. Pour les joueurs, il doit s'agir d'une découverte.

PAPIER ET CRAYON

Cela peut sembler dérisoire d'en parler. Pourtant, ils sont nécessaires pour prendre des notes pendant la partie. Il y aura également des informations à reporter sur la Fiche de Personnage, les blessures subies en particulier. Il est toujours plus facile de ne pas perdre le fil de l'histoire en notant les indices, noms, adresses, informations recueillis durant la partie. Parfois tracer un plan peut également s'avérer utile.

ÉLÉMENTS D'AMBIANCE

Afin de créer une ambiance appropriée, vous pouvez très bien éteindre la lumière et jouer à la lueur de bougies; utiliser un fond musical adapté est aussi un plus appréciable. Les bandes originales de films offrent souvent une ambiance sonore intéressante. Un MJ motivé peut également fabriquer de toutes pièces des indices telles que des lettres manuscrites, cartes de visite, etc. qui seront fournies aux joueurs au moment opportun. Cela reste bien plus agréable que de simplement dire "vous trouvez une lettre" et d'en lire le texte. Les possibilités ne sont limitées que par l'inventivité et le temps dont dispose le MJ.



LES DÉS

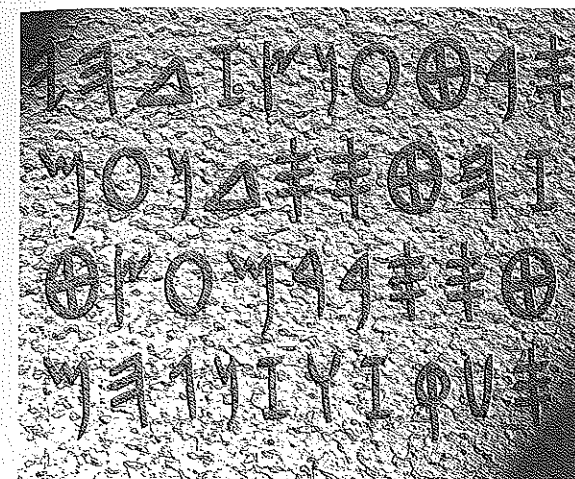
Pour jouer à Kult, vous aurez surtout besoin d'un dé à vingt faces, ou D20. Parfois, le système fait référence à des dés à dix faces (D10) ou le classique dé cubique à six faces (D6).

Sur un D20, comme pour les autres types de dés, il suffit de lire le chiffre inscrit au sommet. C'est lui qui indique le résultat de votre jet.

Si vous avez besoin d'obtenir un nombre entre 1 et 100, jetez deux dés à dix faces de couleurs différentes. L'un représentera les dizaines et l'autre les unités. Ainsi si les dés indiquent respectivement les résultats "3" et "5", le nombre final donne "35". Un 10 est considéré comme 0. Si les deux dés donnent 0, le résultat final vaut 100.

Tout au long de ce livre, vous trouverez des abréviations pour désigner les dés. D6, D10 et D20 correspondent respectivement à des dés à six, dix et vingt faces. Un chiffre précédant le "D" indique le nombre de dés de ce type à lancer. Par exemple "3D10" signifie que vous devez lancer trois dés à dix faces et ajouter leurs résultats pour obtenir un nombre entre 3 et 30.

Vous trouverez facilement des dés de tous les types dans les magasins de jeux.



FIGURINES

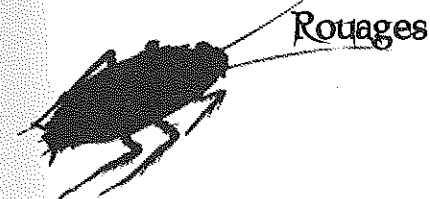
Parfois il s'avère important de savoir très précisément où se situent les personnages les uns par rapport aux autres, où sont leurs adversaires, etc. Ceci est particulièrement vrai lors des combats. Des figurines représentant tous les protagonistes permettent de bien visualiser la situation. Elles se vendent dans les magasins spécialisés comme celui dans lequel vous avez acheté ce jeu. Ceci dit, pour représenter la position de chacun sur un plan, les "petits chevaux" de vos vieilles boîtes de jeux suffisent amplement !



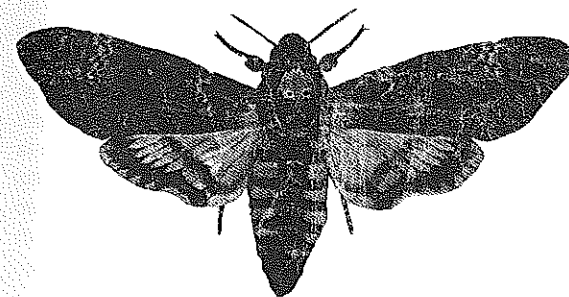
XK

*"Il n'y a pas de surface tellement lisse
sans une terrifiante profondeur"*

Nietzsche



LE SYSTEME DE JEU



Ne vous fiez pas aux apparences. La réalité se révèle souvent bien différente de ce que l'on nous a appris à croire. Les personnages de Kult vont découvrir, au gré de leurs aventures, un univers dont ils ne soupçonnaient pas même l'existence. Dans nos métropoles grouillantes renaissent les mythes les plus anciens. Les héros du jeu vont se confronter aux terreurs intimes de l'Humanité mais aussi à leurs peurs les plus profondes. Ils luttent contre la part de ténèbres qui se tapit en eux, afin de retrouver la paix de l'âme. Tout être humain porte en lui les germes de sa propre damnation, ou de son salut.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

Le Personnage

Dans Kult, le joueur va incarner un personnage, son alter ego, avec son histoire et ses particularités. A travers lui, il va vivre de nombreuses aventures. Le système de règles qui permet de gérer le jeu reste relativement simple. Chaque personnage est décrit par ses Caractéristiques (au nombre de huit) et ses Compétences. Les premières représentent ce qu'il est (sa Force, son Agilité, son Charisme...). Les Compétences définissent ce qu'il sait faire (conduire, lire le latin, pratiquer le jiu-jitsu...). Les êtres humains ne sont pas tous aussi forts, ou aussi agiles, et tous n'ont pas les mêmes connaissances. Ces données quantifiées permettent de donner corps aux forces et aux faiblesses du personnage.

KULT

Les Compétences peuvent être séparées en trois groupes:

Les Talents et les Compétences Générales représentent des aptitudes innées que tout le monde peut plus ou moins exercer. Par la suite, le personnage peut se révéler doué ou non, il peut s'être longuement entraîné ou rester un néophyte : tout cela va déterminer son score de départ. Par exemple : chercher, mémoriser, se déguiser ou grimper.

Les Connaissances et les Connaissances Académiques ne peuvent pas être innées. Leur maîtrise passe par de longues heures d'études assidues. Il est fort probable qu'un personnage ne possède pas de telles Compétences s'il n'a pas eu le loisir de suivre un enseignement approprié et son score sera donc nul. Exemple : l'informatique ou les langues étrangères, le droit ou la médecine.

Enfin, les Compétences de combat gèrent toutes les techniques qui permettent de lutter contre un adversaire, du corps à corps au tir à l'arme lourde.

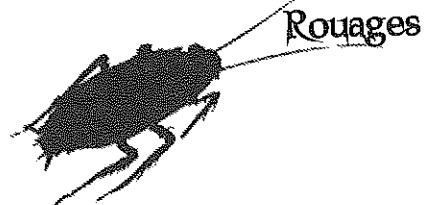
Toutes les Compétences sont développées dans la section qui leur est consacrée au sein du Chapitre Trois, Les Héros du Jeu, exception faite des Compétences de combat décrites dans le chapitre dédié à cet aspect du jeu.

Les Mécanismes du Jeu

Au cours de la partie, vous aurez souvent besoin de vérifier si votre personnage réussit telle ou telle action qu'il entreprend. Qu'il fasse appel à une Caractéristique (sa Force pour enfoncer une porte) ou à une Compétence (sa Discrétion pour échapper à l'attention d'un vigile), le système reste le même.

Dans le jeu, presque toutes les situations se règlent à l'aide d'un D20. Une action est réussie quand le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au score de la Caractéristique ou de la Compétence impliquée. En général, ceux-ci sont compris entre 0 et 20, même s'ils peuvent être plus élevés dans certains cas exceptionnels. Tout résultat du jet de dé supérieur au niveau requis est un échec.

Le personnage qui possède une Compétence dont le score est supérieur ou égal à 20 n'échoue



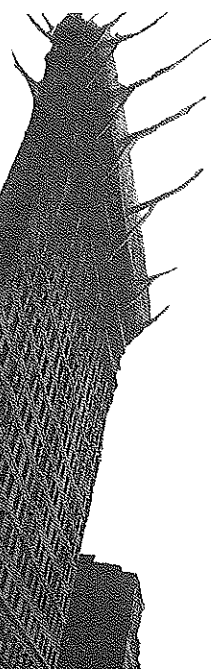
plus que sur un résultat de 20 sur le dé, à moins que le Meneur de Jeu ne l'ait réduite en y appliquant des modificateurs.

La Marge de Réussite

Une fois qu'une action est réussie, il faut alors évaluer la qualité de ce succès. Ceci est déterminé par la différence entre le résultat du jet de dé et le score de la Caractéristique ou de la Compétence.

Plus cette " Marge de Réussite " est élevée et plus les conséquences de l'action sont favorables. Si du jet de dé résultait un échec, il n'est pas nécessaire de calculer une Marge d'échec, à moins de vouloir également estimer l'importance de celui-ci. L'utilisation des Marges est expliquée plus précisément dans la section qui est consacrée aux Compétences, au sein du Chapitre Trois. Le tableau suivant associe un adjectif à la Marge obtenue afin de vous permettre d'évaluer plus aisément la qualité de la réussite.

Marge	Résultat
0	Mauvais
1 - 5	Passable
6 - 15	Normal
16 - 20	Bon
21 - 25	Très Bon
26 - 29	Exceptionnel
30+	Incroyable

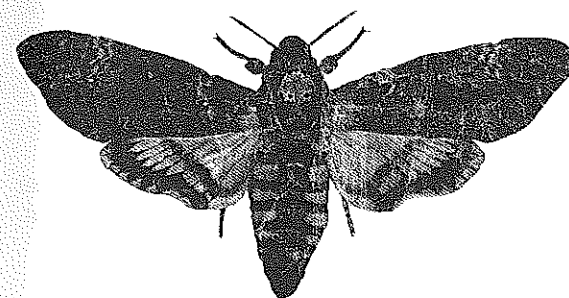
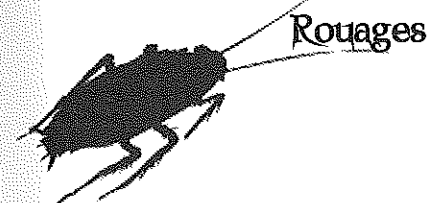


Bien sûr, en théorie, il est impossible d'obtenir des Marges supérieures à 20 en faisant la différence entre un D20 et un score maximum de 20 dans les Caractéristiques et les Compétences. Mais grâce aux modificateurs (bonus et malus) que peut appliquer le Meneur de Jeu en fonction de la situation rencontrée par ses PJ, cela pourra parfois arriver. Un score supérieur à vingt dans une Caractéristique ou une Compétence permet avant tout d'atteindre une Marge de Réussite supérieure.

Opposition

Une action vous amènera parfois directement à vous opposer à un adversaire. Par exemple, lors d'un bras de fer ou si vous voulez vous dissimuler au regard d'un vigile en patrouille. Dans ce type de cas, les protagonistes engagés effectuent chacun un jet sous la Compétence appropriée (par exemple ici, Discretion pour le personnage et Vigilance pour la sentinelle), le Meneur de Jeu gère les actions des PNJ. Si les deux personnages réussissent, le MJ soustrait la Marge du personnage à celle du vigile. Si le total est négatif (inférieur à 0), la sentinelle n'a rien vu. S'il est " mauvais " (soit une Marge égale à 0), elle croira avoir distingué quelque chose, mais ne sera sûre de rien. Si ce résultat est " bon ", le garde aperçoit l'infortuné personnage. Ce système permet de gérer toutes les situations mettant aux prises plusieurs personnes.

Dans certains cas, le Meneur de Jeu exigera également que le joueur obtienne une Marge de Réussite minimum pour réaliser une action. Admettons, par exemple, que vous vouliez escalader une paroi particulièrement abrupte. Le MJ peut estimer qu'il faut une Marge d'au moins 15 pour en venir à bout. Un jet réussi sous la Compétence Grimper, mais avec une Marge inférieure au minimum demandé indiquera que l'ascension n'est pas complète, le personnage n'est peut-être parvenu qu'à la moitié de la surface rocheuse et ne trouve à présent plus assez de prises pour continuer.



Arrondir

Si vous devez arrondir une fraction, utilisez le système suivant :

Pour une fraction de 0,1 à 0,4, arrondissez à l'inférieur.

Pour une fraction de 0,6 à 0,9, arrondissez au supérieur.

Pour une fraction de 0,5, arrondissez au chiffre pair le plus proche (par exemple, 15,5 donnera 16 ; 8,5 donnera 8).

Modificateurs.

Selon la situation et les conditions dans lesquelles se déroule une action, le Meneur de jeu peut accorder des bonus ou des malus aux scores du personnage. Ceux-ci vont rendre sa tâche plus facile ou plus difficile. Une " réussite extraordinaire " est obtenue lorsque le jet de dé indique un " 1 ". On applique alors un bonus de +10 à la Marge de Réussite. Ce système de modificateurs permet essentiellement de réaliser de meilleures Marges de Réussite et d'obtenir des succès exceptionnels.

GLOSSAIRE

Dans cette section, vous retrouverez tous les termes techniques du jeu avec lesquels vous devrez vous familiariser, ainsi que leurs définitions.

Actions

C'est le nombre de fois qu'un personnage peut agir dans un Round. Ce chiffre, le nombre d'actions par Round, dépend de la Caractéristique d'Agilité et varie entre 2 et 4 pour un être humain.

Avantages

Il s'agit de traits positifs et bénéfiques du personnage. Ils augmentent sa Balance Mentale mais coûtent des Points de Création lors de sa genèse.

Balance mentale

L'équilibre psychique. Son évolution dépend de celle du personnage. L'équation la plus simple à retenir est la suivante :

Avantages - Désavantages = Balance Mentale

Bonus aux Dégâts

Plus le personnage est fort, plus ses coups feront mal en combat. Ce bonus dérivé de la Force s'ajoute au Jet de Dégâts. (Caractéristique Secondaire).

Bonus à l'Initiative

Dépendant de l'Agilité, ce bonus s'applique au Jet d'Initiative. (Caractéristique Secondaire)

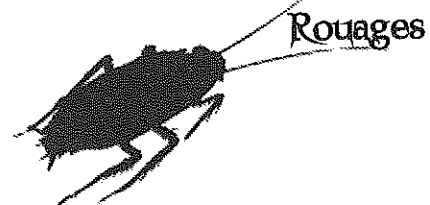
Caractéristiques

Au nombre de huit, elles définissent les aspects fondamentaux du personnage. On compte : la Force, la Constitution, l'Agilité, l'Apparence, l'Ego, la Perception, le Charisme et l'Education.

Caractéristiques Secondaires

Elles sont dérivées des précédentes. Il s'agit de: l'Endurance, le Bonus aux Dégâts, le





Bonus à l'Initiative, les Actions, le Déplacement, l'Encombrement et la Résistance.

Compétences

Comprises en général entre 1 et 20, elles regroupent tout ce qu'un personnage sait faire (Talents, Compétences Générales, Connaissances, Connaissances Académiques et Compétences de Combat).

Compétences Générales

Calculées à partir des Talents. Tous les personnages possèdent un score dans ces Compétences de base.

Compétences de Combat

Elles désignent les techniques martiales et la maîtrise des armes que possède un personnage.

Connaissances

Ce sont des Compétences acquises qui nécessitent d'avoir suivi un entraînement ou un enseignement spécifique pour les posséder.

Connaissances Académiques

Afin de choisir une telle Compétence, le

personnage doit avoir un score d'Education d'au moins 13.

Déplacement

C'est la distance maximum qu'un personnage peut franchir lors d'un round de combat. (Caractéristique Secondaire)

Désavantages

Même si elles donnent droit à plus de Points de Création, ces particularités handicapent le personnage dans sa vie de tous les jours.

Echec Critique

Un résultat de 20 sur le jet de dé est toujours un échec catastrophique.

Endurance

Elle représente la résistance du personnage à l'épuisement. Quand ce score tombe à 0, il sombre dans l'inconscience. (Caractéristique Secondaire)

Initiative

Test effectué à l'aide d'un D20, il détermine qui agit en premier lors d'un round de combat.

Jet de Dégâts

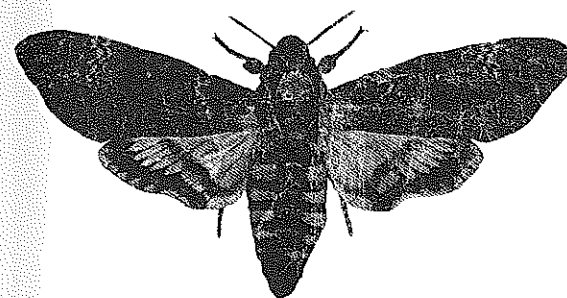
Il permet de déterminer les blessures infligées après une attaque réussie.

Marge de Réussite

Elle est obtenue en soustrayant le résultat du D20 au score de Caractéristique ou de Compétence approprié. Plus elle est élevée, meilleure est la qualité de l'action.

Points de Caractéristique

Lors de la création de son personnage, un joueur peut allouer 100 points aux huit Caractéristiques.



Points de Compétence

De même, il reçoit 200 Points de Création à répartir dans les Compétences.

Points d'Expérience

Obtenus à la fin d'une aventure, ils permettent de faire progresser les scores du personnage.

Points d'Héroïsme

Au début du jeu, chaque personnage en reçoit 10. Ils servent à modifier sa propre Marge de Réussite ou à diminuer celle d'un adversaire.

Résistance

Selon sa Constitution, un personnage peut plus ou moins facilement encaisser des blessures. (Caractéristique Secondaire)

Réussite Extraordinaire

Un résultat de 1 sur le jet de dé indique un succès idéal, la Marge de Réussite est augmentée de 10 points.

Round

Unité de temps de base du jeu en situation critique, il équivaut à cinq secondes de temps réel.

Spécialisation

Il s'agit d'un aspect particulier d'une Compétence dans lequel le personnage s'est spécialisé. Le score de cette Compétence est considéré comme

augmentant de 2 points dans ce domaine précis. En contrepartie, l'utilisation générale de cette Compétence est pénalisée de deux points.

Talents

Ce sont des Compétences innées, dérivées des Caractéristiques et influant sur le score des Compétences Générales.

Test de Compétence

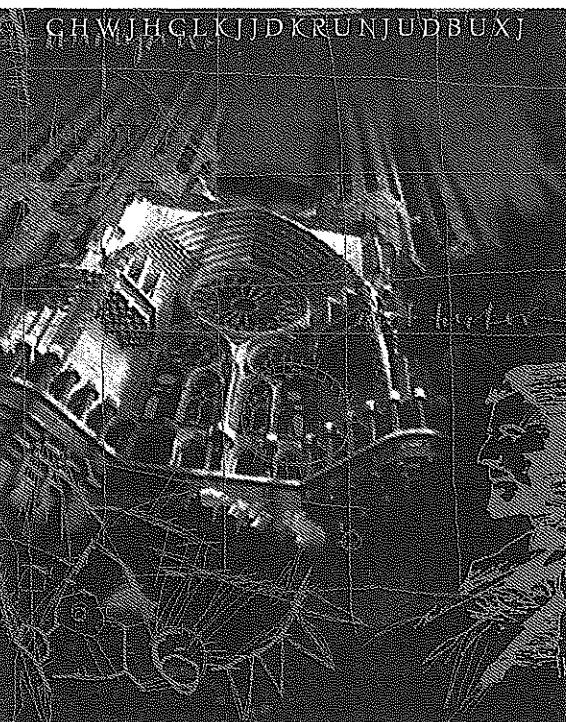
Pour réussir une action, il faut obtenir un résultat sur un D20 inférieur ou égal au score de la Compétence concernée.

Test de Caractéristique

Si aucune Compétence ne s'applique à une situation, on effectue à la place un jet avec le score d'une Caractéristique comme référence.

Test de Terreur

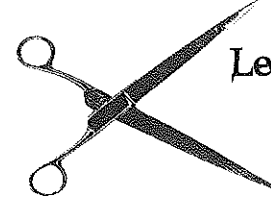
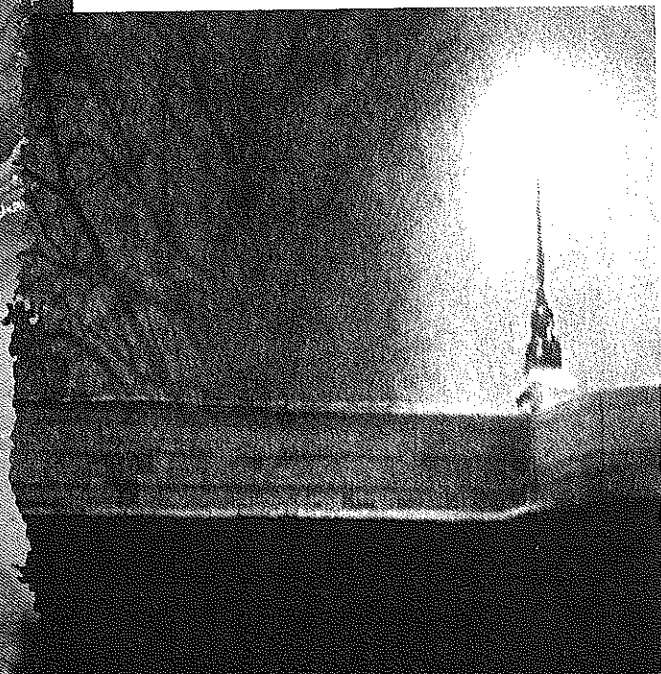
Dans une situation effrayante, le personnage effectue un test d'Ego pour déterminer si son équilibre mental est affecté.



XK

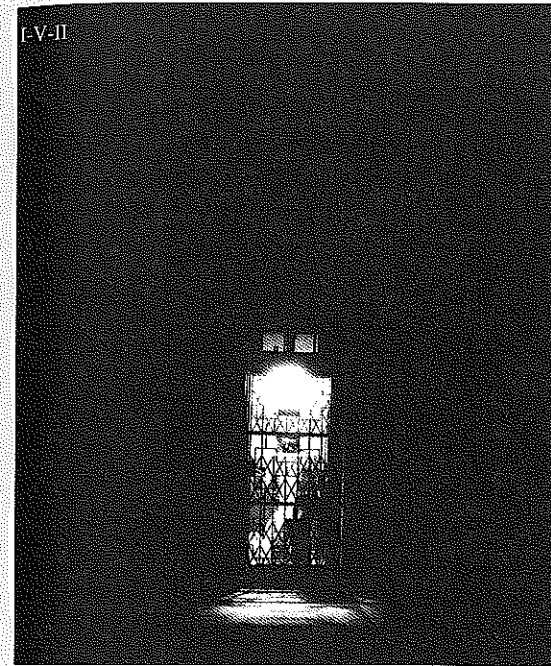
"La vie est une pièce de théâtre. Ce qui compte ce n'est pas qu'elle dure longtemps mais qu'elle soit bien jouée".

Sénèque



Les Héros du Jeu

KULT



" La pluie froide de novembre tombait sans discontinuer, trempant son vieux pardessus usé. Ses cheveux longs plaqués par l'eau ruisselante cachaient la moitié de son visage. Il leva maladroitement le bras et le marteau d'acier s'écrasa sur le clou, fixant la feuille froissée au montant en bois de la cabine téléphonique.

"Rêveurs, réveillez-vous !", clamait-elle en grosses lettres rouges manuscrites.

Il prit le dernier clou rouillé entre ses dents et le positionna précautionneusement en bas du tract. Il leva lentement son outil puis frappa avec force, écrasant au passage son pouce déjà meurtri.

" Nom de Dieu ! "

Le marteau et le clou tintèrent du même bruit métallique en heurtant l'asphalte noir. Ecrasé de douleur, il pressait son doigt blessé contre lui. Le souffle court, il essayait de prendre sur lui. Sa tâche n'était pas terminée. Il jurait toujours lorsqu'il s'aperçut d'une présence. Il ne vit que ses mains, de grands battoirs sillonnés de profondes cicatrices, des scarifications.... L'inconnu ramassa le marteau et le clou. L'homme commença à relever la tête. Qui pouvait être... ? Il se figea soudain en sentant la pression de la pointe de fer sur son front dégoulinant. Alors il entendit la voix de l'étranger, calme et apaisante.

"Pour quelle raison faudrait-il s'éveiller, mon ami ?".

Le marteau s'abattit violemment clouant un feuillet aux grosses lettres rouges manuscrites sur son front.

Les personnages joueurs (PJ) sont les héros du jeu. Leurs aventures constituent le cœur de l'histoire qui est racontée. Chaque joueur crée son propre personnage et, avec les autres, ils vont affronter les périls qui les attendent. Il doit logiquement s'inscrire dans le monde où le jeu prend place. L'univers de Kult est peuplé de ténèbres. La violence et la terreur y règnent en maîtres. Les PJ tracent leur chemin entre l'ombre et la lumière. Ces deux aspects font partie d'eux-mêmes. Ils peuvent être des serviteurs des Ténèbres, marqués par la douleur et la peur, ou des anges combattant pour leurs idéaux.

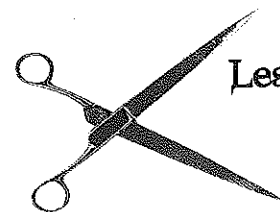
Votre personnage se trouvera très probablement entre ces deux extrémités. Un héros urbain, sillonnant les allées obscures, peut être un agent fédéral désabusé, un anarchiste désespéré, ou encore un révolutionnaire sentimental...

Les règles sont là pour vous aider à donner vie au type de personnage que vous voulez interpréter. La chance n'y a pas sa place. Vous décidez. Ces mêmes règles ne doivent pas devenir une contrainte. Elles doivent rester le moyen par lequel vous pourrez décrire le personnage que vous avez envie de jouer.

La Feuille de Personnage vous permettra de noter toutes les informations pertinentes concernant le PJ, aussi bien ses Caractéristiques et ses Compétences que son histoire. De même, lorsqu'il participera à de nombreuses aventures, cette fiche gardera la trace de son évolution.

En tant que joueur, vous devriez toujours avoir une première idée du type de héros que vous souhaitez incarner. Ce principe de base rend la création du personnage plus aisée. Celle-ci doit également se faire en collaboration avec le Meneur de Jeu. Les Archétypes que vous trouverez au fil de ces pages proposent toute une série de rôles possibles pour aider le joueur. Discutez de votre choix avec le MJ. Il pourra alors ajouter de nombreux éléments à l'Histoire que vous avez déjà défini afin de le rendre cohérent avec le reste du groupe et sa campagne.

Il ajoutera également, s'il le juge bon, une touche de la Réalité du monde de Kult (un Sombre Secret par exemple).



Historique

Quelles sont les origines de votre personnage ? D'où vient-il et qu'a-t-il déjà réalisé dans sa vie ? Il a sûrement connu des bons et des mauvais moments.

L'Historique permet de préciser le personnage. Les études qu'il a suivies, son enfance, sa famille, les rencontres qui l'ont marqué. Ce passé donne de la profondeur au PJ et ces événements s'intègrent souvent idéalement dans l'histoire générale. La Feuille de Personnage vous permet de noter tous ces faits importants de son histoire.

Si vous êtes pressé de jouer, vous pouvez sauter cette phase de la création du personnage. Mais il serait dommage de vous priver de ces informations. Elles vous aideront à l'intégrer plus profondément dans le monde dans lequel il vit. Elles constituent aussi autant d'indices qui vous permettront de rendre son interprétation vivante.

Exemple

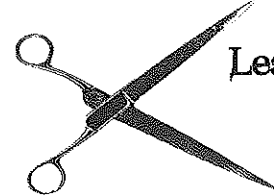
Tom désire interpréter un personnage un peu en marge de la société. Il imagine un receleur, achetant et vendant toutes sortes d'objets et se livrant à la contrebande de temps en temps. Avec le MJ, il décide que l'Archétype le plus proche est celui de trafiquant car les deux proposent des marchandises illégales. Sur sa feuille de personnage, il note les informations suivantes :

Nom : Andrew Dardle
Profession : Receleur (trafiquant)
Employeur : Aucun, indépendant
Né le : 4 juillet 1969 à Washington DC
Résidence : Washington DC
Age : 26 ans
Poids : 77kg
Taille : 1m83
Cheveux : Bruns sombres
Yeux : Verts

Exemple

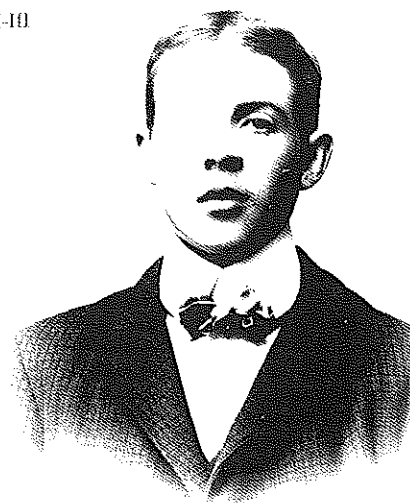
Tom a déjà quelques idées sur le passé de son alter ego. Mais avec son Meneur de Jeu, il désire répondre à quelques questions. Comment Andrew en est-il venu à exercer le métier de receleur ? Depuis combien de temps ? Quels ont été les événements marquants de sa jeunesse ? Quels sont ses relations avec la pègre et la police ? De combien de membres est composée sa famille et les voit-il souvent ? Etc...

De même, il est temps de lui trouver une personnalité. Andrew sera plutôt négligé et un tantinet escroc. Mal coiffé, il porte en général un vieux jean et des t-shirts froissés.



Le Groupe

[VIII-10]



Les PJ forment un groupe et vont affronter ensemble de nombreux dangers. Des personnages très différents peuvent poser un gros problème au MJ : comment les associer ? Il n'est pas nécessaire qu'ils soient tous les meilleurs amis du monde, mais ils ne devraient pas non plus être des ennemis jurés. Un intérêt commun est un bon moyen de souder un groupe et de le pousser vers un objectif unique. Le Maître de jeu pourra inventer un événement ou une situation qui aura permis de les réunir. Les différents Historiques des personnages sont autant de pistes où introduire des éléments pour les rassembler. Peut être s'agit-il d'amis d'enfance, de relations d'affaire, de collègues... Quoiqu'il en soit, prévoir les relations des PJ lors de leur création facilite beaucoup le lancement de la partie.

Des personnages proches les uns des autres sont également une mine pour l'Historique de chacun d'entre eux. Prenez quelques minutes pour imaginer leur amitié, leurs expériences communes, d'anciennes affaires de cœur ou de vieux ressentiments. Ces données rendent les personnages plus réels, plus vivants et leur font dépasser leur condition de simple suite de valeurs chiffrées.

Exemple

Quelques suggestions pour donner un concept commun au groupe.

- Volontaires dans une expérimentation scientifique.
- Artistes de cirque qui partagent un lourd secret.
- Amis communs d'une personne récemment décédée dans des circonstances mystérieuses.
- Reporters pour un tabloïd publiant parfois une obscure vérité.
- Descendants d'un célèbre occultiste qui se retrouvent lors d'une réunion de famille, etc.

Création de Personnage

Afin de créer votre personnage, reportez-vous à la Table de Référence ci dessous. En premier lieu, choisissez un Archétype qui corresponde au concept du personnage que vous désirez jouer. Puis définissez son Historique, ce qui affectera ses Compétences, ses relations et ses Secrets. Ce passé lui donne déjà une vie propre que les aventures qu'il va vivre vont continuer à faire évoluer.

Ensuite, il vous faudra déterminer les huit Caractéristiques, quatre physiques et quatre mentales. Il s'agit de la Force, l'Agilité, la Constitution et l'Apparence, ainsi que de l'Ego, la Perception, le Charisme et l'Education. Elles permettent également de calculer les Caractéristiques Secondaires.

Les Avantages et Désavantages viennent ensuite et définissent la personnalité du PJ. La Balance Mentale du personnage en dépend également.

Vous exercez une profession qui oriente le choix de vos Compétences et de vos Connaissances. Beaucoup sont décrites dans ce livre mais d'autres peuvent être facilement ajoutées à cette liste. Par exemple, un réalisateur de cinéma peut avoir une Compétence de "Création cinématographique". Décidez avec votre Meneur de Jeu si un tel ajout devient nécessaire.

Enfin, il faut déterminer le Niveau de Vie de votre personnage.

Il ne reste qu'un dernier point : les Sombres Secrets. Cet aspect du personnage ne doit être abordé qu'à travers un échange avec le Meneur de Jeu, à partir de l'Historique du personnage. C'est dans le livre qui est destiné au MJ "Au-delà du Voile", que sont référencées ces informations influant grandement sur le psychisme du PJ. Il vous donnera toutes les indications nécessaires tout en gardant un maximum de mystère autour de cet élément.

Certains aspects ne sont pas couverts par les règles. Vous avez à choisir le nom, l'âge, le lieu de résidence, la nationalité, la couleur des yeux et des cheveux, la taille et le poids de votre personnage. Notez toutes ces informations sur la Feuille de Personnage. Enfin, il vous est tout à fait possible d'illustrer votre création à partir de toutes ces données.

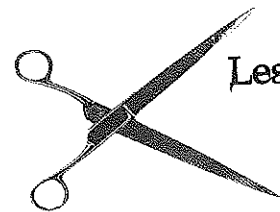


TABLE DE RÉFÉRENCE

Personnalité

Le nom, le lieu de résidence, les critères physiques, l'âge et les signes particuliers du personnage sont déterminés à ce moment.

Archétype

Choisissez un Archétype qui correspond au rôle que vous voulez jouer ou modifiez-en un pour vous rapprocher de votre idée.

Historique

Elaborez un premier jet du passé de votre personnage.

Caractéristiques

Vous disposez de 100 points à répartir dans les huit Caractéristiques. Notez sur la Feuille de Personnage les scores que vous attribuez à chacune d'elles. Calculez alors les Caractéristiques Secondaires.

Avantages et Désavantages

Choisissez ceux qui correspondent à l'idée que vous vous faites du personnage puis calculez leur valeur. Ces informations sont reportées sur la feuille de personnage.

Balance Mentale

Soustrayez la valeur des Avantages à celle des Désavantages pour obtenir votre score de Balance Mentale.

Sombre Secret

Des événements traumatisants du passé du personnage affectent sa personnalité. Si sa Balance Mentale est négative, il doit impérativement intégrer un Sombre Secret à son Historique. Sinon, le joueur a le choix de prendre ou non un Sombre Secret.

Compétences

Selon votre profession, attribuez 200 points aux Compétences que vous avez choisies. A ce total sont ajoutés ou retranchés les points gagnés ou perdus selon les valeurs des Avantages et des Complications.

Niveau de Vie

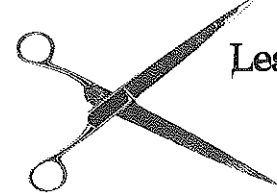
Il est déterminé par l'Archétype que vous avez sélectionné.

Fortune et équipement

Calculez les économies et les biens dont dispose le personnage selon son Niveau de Vie.

Points d'Héroïsme

Tous les personnages débutent la partie avec 10 Points d'Héroïsme.



Création de Personnage Simplifiée



Afin de commencer à jouer plus rapidement, vous pouvez faire appel à ces quelques règles qui simplifient la création du personnage. Cette méthode demande moins d'efforts mais décrit moins en profondeur le PJ. Elles sont utiles pour donner vie à des PNJ ou si vous estimez qu'un peu de hasard est nécessaire dans le processus. Rien ne vous empêche par la suite d'étoffer l'Historique du personnage. Dans les règles, vous retrouverez des options dans la description des personnages correspondant à cette formule.

L'Archétype

Le personnage se construit entièrement autour d'un Archétype. Choisissez-en un et reportez sur votre Fiche les informations qui y sont données.

Données personnelles

Décidez du nom, de l'âge, de la taille, du poids, etc. de votre personnage, ainsi que des traits particuliers qui peuvent le singulariser.

Caractéristiques

Jetez 2D10 pour chacune d'entre elles et notez le score obtenu. Les Caractéristiques varient donc de 2 à 20. En moyenne, ce système donne des personnages légèrement plus faibles que par l'autre méthode de création. Mais si vous êtes chanceux, vous pouvez obtenir des scores très élevés. Attribuez ces huit nombres aux Caractéristiques de votre choix ou placez-les dans l'ordre du tirage, à votre gré.

Caractéristiques Secondaires

Calculez-les normalement à partir des scores de

Force, Agilité et Constitution.

Avantages et Désavantages

Jetez 1D5. Il s'agit du nombre de Désavantages que vous devez choisir parmi la liste proposée avec votre Archétype. De même, jetez 1D5 pour connaître le nombre d'Avantages dont dispose votre personnage et sélectionnez-les de la même manière. Leurs valeurs ne sont prises en compte que pour le calcul de la Balance Mentale. Vous ne dépensez pas de points, ni n'en gagnez, avec les Avantages et Désavantages.

Balance Mentale

La valeur de vos Désavantages moins celle de vos Avantages vous donne le score de votre Balance Mentale.

Niveau de Vie

Choisissez une profession pour votre personnage et reportez sur votre fiche son Niveau de Vie. Il s'agit du Niveau de Vie moyen proposé par l'Archétype.

Compétences

Vous sélectionnez deux Compétences qui reçoivent un score de 18. Deux avec un score de 15 et huit avec un score de 10. Vous pouvez choisir la Compétence "Arts Martiaux" en calculant son score de base normalement à la place de l'une de vos Compétences à 15. Les Compétences et connaissances de votre personnage doivent refléter sa profession. Une liste indicative est fournie avec chaque Archétype. Leurs scores ne sont pas limités par les Caractéristiques. Si le nombre de Compétences proposé est insuffisant, prenez-en d'autres dans la liste générale pour votre personnage. Vous pouvez également en échanger certaines si vous pensez qu'elles ne correspondent pas à l'idée que vous vous faites de votre héros.

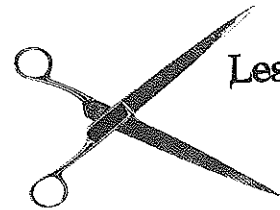
Economies et Equipement

Calculez l'argent dont dispose le personnage et le matériel qu'il possède.

Points d'Héroïsme

Le personnage débute le jeu avec 10 points d'Héroïsme.

Enfin, en accord avec le MJ, on peut décider d'ajouter un Sombre Secret.



Les Archétypes

Jouer un rôle est un défi. Interpréter avec conviction une personne ordinaire reste sans doute le plus grand de tous. Il est souvent plus facile de sombrer dans la caricature ou le stéréotype. Ainsi, il est plus aisé de jouer un détective privé alcoolique qu'un ouvrier sans histoire. Cela ne signifie pas que ce détective va devenir un amas de platitudes et de clichés mais qu'il s'agit d'un "standard" bien plus simple à incarner. Nous appelons ce type de rôle des Archétypes. Les autres joueurs sauront très certainement comment réagir face à l'un d'eux en fonction du personnage qu'ils incarnent. Un anarchiste sait à priori, quelle attitude adopter s'il se trouve confronté à la police. Quoiqu'il en soit, les Archétypes facilitent l'interprétation du rôle lorsque l'on commence à jouer. Très vite, le personnage va se voir doté d'une personnalité plus fouillée à partir de cette base.

Le jeu se révélera plus réaliste et plus intéressant si les Archétypes choisis par les joueurs ne sont pas totalement opposés.

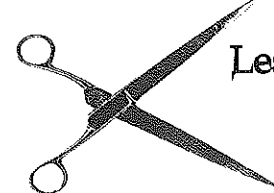
Ils servent de lignes directrices pour déterminer les Avantages et Désavantages, les Compétences et la profession du personnage. Des suggestions sont fournies avec chaque Archétype. Ne prenez surtout pas toutes les options proposées ! Sélectionnez celles qui correspondent le mieux au concept de départ et à l'Historique. Soyez logique. Il n'y a pas de règle mais il est difficile d'imaginer une femme fatale avec des scores d'Apparence et de Charisme de 5.



Rien ne vous empêche de choisir d'autres Avantages et Désavantages que ceux suggérés. Le plus important est que le personnage reste cohérent dans les limites de son Archétype.

Vous pouvez aussi créer vos propres Archétypes. Ceux que nous vous proposons s'adaptent plus particulièrement à un monde sombre et urbain. Beaucoup d'autres possibilités existent, surtout si vous voulez jouer dans un autre environnement. N'hésitez pas à vous inspirer de films ou de livres comme références.

Enfin, vous pouvez bien sûr décrire votre personnage sans faire appel au moule que représente un Archétype. Il suffit d'avoir un concept de base suffisamment précis. Dans ce cas, vous pouvez sauter cette section et passer directement à celle concernant les Caractéristiques.



Il ne s'agit que d'un guide pour vous aider à maintenir une certaine cohérence.

Personnalité

Quelles sont les interactions de votre personnage avec le monde et les autres ? Les suggestions proposées sont souvent stéréotypées et il est facile de créer des attitudes plus modérées. De plus, ces convictions risquent de changer grâce à l'évolution du personnage au cours de ses aventures.

Désavantages

Il s'agit de ceux qui se révèlent sans doute les plus appropriés pour cet Archétype. En général, vous n'en choisirez que quelques-uns parmi l'ensemble. Veillez à rester logique dans votre choix. Les Désavantages sont également souvent liés au Sombre Secret du personnage (consultez votre MJ) ou à son environnement.

Avantages

Ils suivent les mêmes principes que les Désavantages.

Profession

Plus encore que pour les autres éléments, il ne s'agit que de suggestions. Si vous avez une bien meilleure idée, utilisez-la.

Niveau de Vie

Il vous est proposé une fourchette. Voyez avec votre Meneur de Jeu celui qui correspondra le mieux à votre personnage, surtout si vous estimez qu'il est en dehors de ces standards. Vous avez le choix entre trois valeurs. La première, la plus basse, est gratuite. La valeur moyenne vous coûte 10 points de création, la plus haute 20.

Compétences

Il s'agit sans doute des Compétences les plus pertinentes pour cet Archétype. Là encore, tous vos choix doivent avoir un sens pour le personnage.

CRÉATION DE PERSONNAGE SIMPLIFIÉE

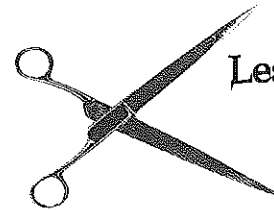
Les Archétypes déterminent le personnage. Appliquez juste les données qui y sont fournies. Les Avantages et Désavantages (1D5 chacun) doivent être choisis parmi la liste proposée. Il n'est pas nécessaire que votre personnage possède un Sombre Secret. Sélectionnez une profession. Votre Niveau de Vie correspond à la moyenne des niveaux indiqués. Vous ne disposez pas de points pour acheter des Compétences mais de scores à répartir. Là aussi, vous devez choisir parmi celles suggérées par l'Archétype.

ARCHÉTYPES

Plusieurs exemples sont proposés et ils suivent tous la même présentation.

Description

Un petit texte permet de situer le type de personnage. Puis les activités habituelles et le mode de vie de cet Archétype sont décrits succinctement.



L'Activiste

"J'en ai marre des mensonges du gouvernement et de son immobilisme. J'en ai marre des fonctionnaires méprisants et des politiciens et leur langue de bois. Si nos manifestations et nos pétitions ne suffisent pas à attirer leur attention, alors peut-être que quelque chose de plus radical les fera réagir."

Vous vous érigez en représentant des exclus, des petites gens et des oubliés du système. Vous vous motivez peut-être pour la dernière cause en vogue ou bien vous défendez avec acharnement un idéal qui vous suit depuis des années. De toute façon, vous êtes radical dans vos idées et vous ramenez tout à cette base de pensée.

Personnalité

Borné, vous savez ce qui est mauvais pour les gens et vous faites tout pour leur en faire prendre conscience. Et s'il vous faut piétiner quelques lois au nom des droits civils, qu'il en soit ainsi. On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs.

Désavantages

Mauvaise réputation, impétueux, manipulateur, fanatique, martyr, blocage mental.



Avantages

Altruisme, code d'honneur, adaptabilité, but supérieur, empathie.

Sombre Secret

Connaissances interdites, criminel, victime d'expérimentations médicales, Surveillé.

Profession

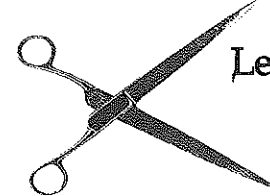
Au choix, souvent employé par un groupe d'activistes (Greenpeace, Amnesty International...)

Niveau de Vie

3 à 5

Compétences

Bureaucratie, Cambriolage, Citoyen du monde, Culture générale, Informatique, Médecine, Persuasion, Photographie, Recueil d'informations, Rédaction, Réseau de contacts : Activistes, Science Sociale : Droit.



L'Agent secret



"Ce problème doit être réglé au plus vite, insista Chernow."

En clair, cela signifiait «tuez-le!» Nikolai nous faisait courir un trop grand risque et c'est à moi que revenait la tâche de l'éliminer. Cela ne posait en principe aucun problème. Chernow s'occupa de me fournir une couverture solide, du genre de celle qui me permettrait de passer tous les barrages de sécurité pour l'atteindre là où ils le détenaient. Mais je ressentais en moi cet intolérable doute. Après toutes ces années passées à travailler à ses côtés dans le Département spécial... Je ne trouvais pas en moi cette résolution inébranlable dont j'avais pourtant besoin. J'en faisais des cauchemars. J'imaginai déjà le coup de feu fatal, le mouvement de recul de sa tête sous l'impact de la balle et ses yeux morts qui me hanteraient pour le restant de ma vie....

Vous travaillez pour une organisation civile ou militaire de renseignement. Votre travail : infiltration et recueil d'informations. Vous vivez dangereusement, navigant entre vos multiples identités. Les missions d'assassinats et de subversion que vous effectuez sont si effroyables qu'aucun gouvernement n'oserait reconnaître qu'il vous emploie. Avec tout ce que vous savez, il est sûr qu'un jour vous deviendrez gênant. Votre propre organisation risque alors de décider de vous retirer du circuit. De manière permanente.

Personnalité

Cynique, méfiant. Vous ne faites confiance à personne, et encore moins à vos proches et à vos amis.

Désavantages

Dépressif, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, blocage mental (crimes, actes abominables), paranoïa, menteur compulsif, cauchemars, toxicomane, rationaliste, joueur invétéré.

Avantages

Galant, code de l'honneur, amis influents, maîtrise corporelle, adaptabilité, sixième sens, chance, résistance à la faim / la soif / la chaleur / au froid.

Sombre Secret

Connaissances interdites, victime d'un crime, coupable d'un crime.

Profession

Agent secret, officier dans les forces spéciales.

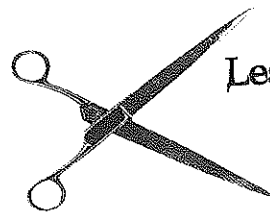
Niveau de Vie

6 à 8

Compétences

Armes à Projectiles, Armes de jet, Arts martiaux (au choix), Cambriolage, Chuter, Conduire, Contrefaçon, Criminologie, Cryptographie, Culture générale, Déguisement, Démolition, Electronique, Equitation, Etiquette, Informatique, Interrogatoire, Jeu, Langues étrangères (au moins deux), Mêlée, Navigation, Parachutisme, Pilotage, Plongée, Réseau de contact : Services de renseignement.

XK



Les Héros du Jeu

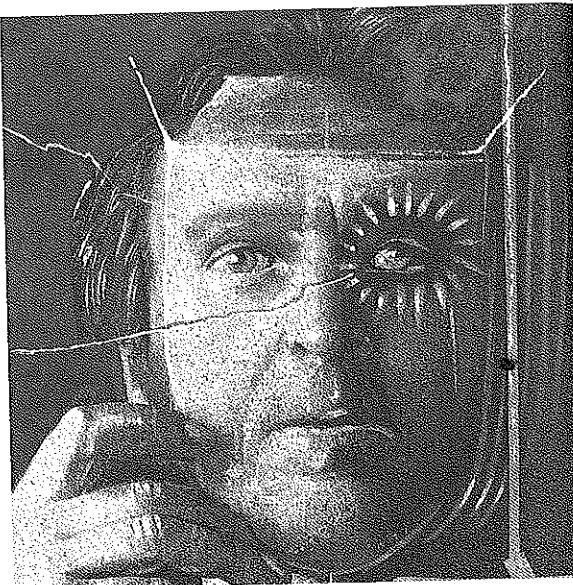
L'Aristocrate

" Je me suis toujours demandé comment notre famille avait pu amasser une telle fortune. Père restait vague à ce sujet ; il se contentait de dire que j'aurai la réponse un jour, quand cela deviendrait nécessaire. En attendant, je peux au moins satisfaire mes moindres caprices, vin, femmes, drogues... l'argent est une chose merveilleuse."

Vous êtes issu d'une famille prestigieuse qui possède une immense fortune. Vous avez grandi dans le luxe et n'avez jamais eu besoin de travailler pour vivre. Votre lignée fait votre fierté, même si quelques personnes mal intentionnées parlent d'un clan décadent de gosses gâtés. On vous a préparé à prendre un jour les rênes de la direction des affaires familiales, mais cela ne vous inquiétait pas le moins du monde. Après tout, les conseillers financiers de votre père étaient payés assez cher pour vous seconder efficacement le moment venu. Malheureusement, depuis, vos parents en sont arrivés à ce divorce scandaleux et maintenant tout est affaire de procédures. Les actifs familiaux sont bloqués et vous vous demandez ce qui restera une fois que cette affaire sera réglée. Il vaudrait mieux que cela se fasse vite, vos économies sont en train de fondre à vue d'œil et vous n'avez aucune idée de la manière dont on peut gagner de l'argent en travaillant.

Personnalité

Vous affichez en toute circonstance un petit air supérieur, souvent méprisant. Mais vous êtes un gentleman, et vous savez vous tenir. Vous devez tout faire avec style et élégance.



Désavantages

Maudit, toxicomane, égoïste, intolérant, réactionnaire, prude, vaniteux, sex appeal.

Avantages

Galant, code d'honneur, doué pour les langues, bonne réputation, amis influents.

Sombre Secret

Secret familial, connaissance interdites, protecteur, possédé, hanté.

Profession

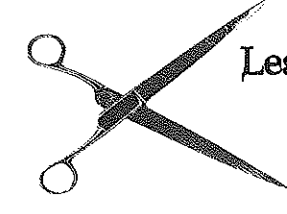
Normalement aucune, mais peut-être diplomate ou homme d'affaire.

Niveau de Vie

8 à 10

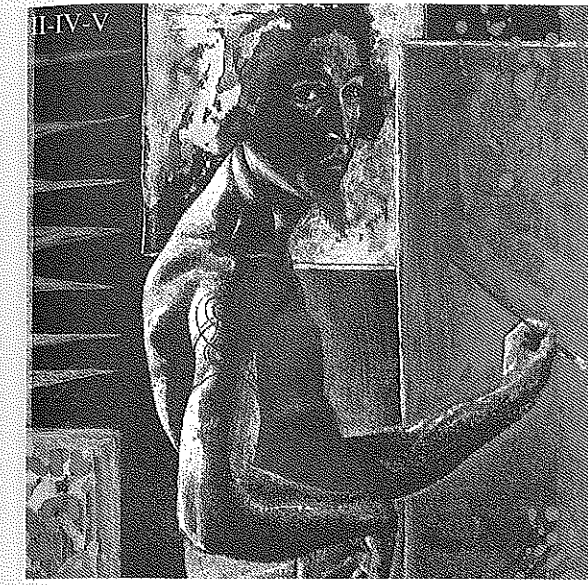
Compétences

Bureaucratie, Chant, Citoyen du monde, Conduire, Culture générale, Danse, Equitation, Estimation, Etiquette, Jeu, Langues étrangères, Mode, Réseau de contacts : Aristocrates, Réseau de contacts : Jet set.



Les Héros du Jeu

L'Artiste



" Quoi ? Que veux-tu dire par là ? Je n'essaie pas de choquer ! C'est supposé irradier l'amour, le bonheur, la tendresse... Oh mon dieu, où sont mes pilules ? Sarah ? Où est Sarah ? C'est plus que je ne peux en supporter..."

Peintre ou sculpteur, écrivain, poète ou autre encore, l'art est votre vie. Vous avez certainement posé vos bagages dans un vieux loft des bas quartiers. Votre temps se répartit entre votre atelier que vous partagez avec d'autres artistes et les bars où vous philosophiez avec votre seul ami, Mr Jack Daniels. Vous êtes extrêmement sensible, surtout lorsqu'il s'agit de vos créations. Vous n'avez confiance en personne et supposez que les autres cachent les vraies motivations qui les poussent vers vous. Vous avez certainement développé une forme de dépendance à des sédatifs ou une autre drogue. Vous en avez besoin pour garder votre calme.

Désavantages

Dépressif, fanatique, maudit, blocage mental, susceptible, manie, maniaco-dépressif, cauchemars, toxicomane, schizophrène, compulsion.

KULT

Avantages

Don artistique, conscience accrue, intuition, résistance à la faim / à la soif / à la chaleur / au froid.

Sombre Secret

N'importe lequel à pu le pousser à choisir sa voie artistique. Son art est sans doute une tentative pour exorciser ce terrible secret.

Profession

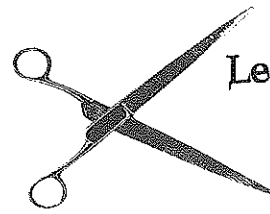
Artiste, écrivain, musicien...

Niveau de Vie

3 à 5

Compétences

Artisanat, Arts plastiques (Peinture, Dessin, Sculpture,...), Chant, Contrefaçon, Danse, Etiquette, Jouer d'un instrument, Marchandage, Mode, Photographie, Rédaction, Réseau de contacts: artistes / milieux culturels / Jet set.



L'Erudit

" L'histoire de ce texte est particulièrement fascinante, en particulier ces différentes copies commentées qui se sont multipliées entre 1153 et 1219. Ecoutez bien, je vais tenter de vous expliquer les extraordinaires répercussions sociales qu'a eu sa cinquième version dont j'ai pu suivre la trace jusqu'au Mont Saint-Michel."

Toute votre vie a été consacrée à un domaine de recherche particulier dont bien peu de gens comprennent l'intérêt : le théâtre élisabéthain, la théologie byzantine ou encore la géométrie non-euclidienne... Seuls d'autres érudits peuvent comprendre votre fascination pour votre domaine d'expertise. Sans doute possédez-vous un doctorat ou alors avez-vous quitté le système universitaire trop restrictif à votre goût. Mais vous êtes peut-être professeur et passez tout votre temps libre dans les bibliothèques pour y faire resurgir quelque détail obscur ayant trait à votre champ d'étude. Quoi qu'il en soit, vos recherches ne sont jamais achevées, il y a toujours un nouvel élément qui vous pousse à approfondir vos connaissances.

Personnalité

Vous êtes pédagogue, vos connaissances sont immenses et vous avez envie de les faire partager. Vous détestez être pris à défaut quand la conversation dérive sur votre domaine, après tout, c'est vous l'expert.



Désavantages

Dépressif, égoïste, fanatique, intolérant, rationaliste.

Avantages

Code d'honneur, adaptabilité, doué pour les langues, doué pour les mathématiques.

Sombre Secret

Connaissances interdites, héritier, expérience occulte, responsable d'expérimentations médicales, expérience surnaturelle, surveillé.

Profession

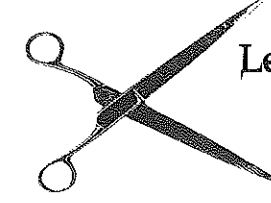
Chercheur, professeur, enseignant, maître de conférence, libraire.

Niveau de Vie

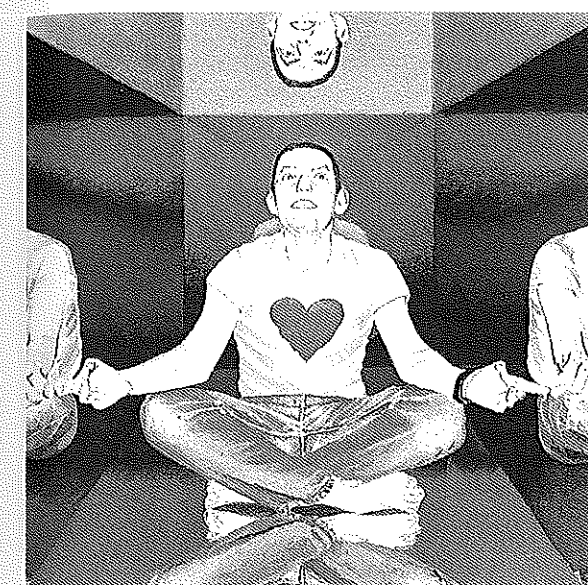
4 à 6

Compétences

Cryptographie, Enseignement, Langues étrangères (au moins deux), Médecine (spécialisation), Persuasion, Recueil d'informations, Rédaction, Réseau de contacts : Université / Libraires, Sciences humaines (spécialisation), Sciences naturelles (spécialisation), Sciences sociales (spécialisation).



L'Etudiant



Désavantages

Dépressif, blocage mental, paranoïaque, menteur compulsif, manie, toxicomane, rationaliste.

Avantages

Adaptabilité, bon pour les mathématiques, doué pour les langues.

Sombre Secret

Responsable d'expérimentations médicales, secret familial, connaissances interdites, victime d'expérimentations médicales.

Profession

Etudiant

Niveau de Vie

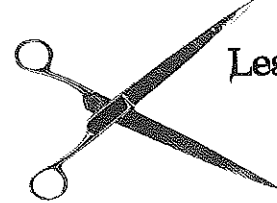
2 à 4

Compétences

Citoyen du monde, Connaissance académique (deux au choix), Informatique, Langues étrangères, Persuasion, Recueil d'informations, Rédaction, Réseau de contacts : Etudiants / Scientifiques, Sports.

" Normalement, ce cursus aurait dû durer quatre ans. Mais on ne prend jamais en compte le temps passé dans les petits boulots et les sorties en boîte. J'ai passé toute la semaine sans un rond en poche. Alors j'ai accepté ce job chez Mazinsky. Il faut bien que je puisse payer les bouquins du prochain semestre. En fait, j'adore cette vie. Et je crois que je vais tout faire pour rester étudiant le plus longtemps possible. "

Vous effectuez vos études dans un lycée ou à l'université. Vous êtes toujours fauché. Il faut dire qu'entre les soirées auxquelles vous participez et le loyer de votre appartement, car il n'y avait plus de place sur le campus, vos maigres ressources fondent vite. Aussi, vous passez beaucoup de temps à effectuer des extras qui financent vos envies mais empiètent sur vos heures d'étude. Vous ne voulez pourtant pas d'une autre vie et vous n'êtes pas pressé de passer vos derniers examens. La vie active vous effraie, métro-boulot-dodo, vous ne pouvez rien imaginer de plus ennuyeux.

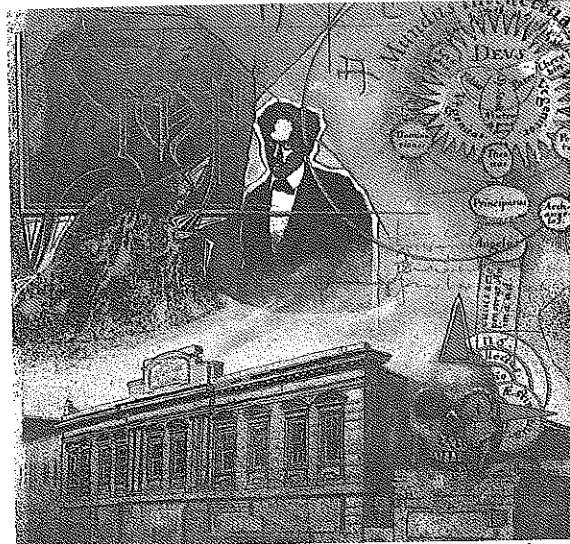


L'Hermétiste

" Nous ne nous embarrassons pas de salamales. Nous faisons appel aux forces de la nature et, à la rigueur, de la science pour parvenir à nos fins. Chaque chose peut être comprise ou réalisée si l'on dispose de temps et de moyens pour les étudier. Nous sommes des quêteurs, luttant pour révéler les mystères du monde et contrôler les plus formidables adversaires de l'Humanité : les éléments primordiaux. "

Très jeune, vous avez commencé à rechercher le savoir et la connaissance. Après de longues études dans de nombreux domaines théoriques, vous en avez conclu qu'il existait des phénomènes que la science et la logique ne pouvaient expliquer. Obsédé par le désir de percer ces mystères et de les confronter à une démarche rigoureuse, vous vous êtes lancé dans vos propres recherches. Tard la nuit, dans des laboratoires secrets, des expériences interdites constituèrent vos premiers pas sur la voie de l'alchimie. Des composés naturels et d'anciennes équations se mêlaient aux formules chimiques les plus modernes pour donner naissance à un nouveau domaine scientifique qui rendait possible ce que vous croyiez impossible autrefois. Non seulement vous avez tendu un pont entre la science et l'occultisme, mais vous avez également pris pied dans le royaume de la Magie et des Ténèbres.

Note : un hermétiste peut commencer sa carrière sans avoir été scientifique ou obsédé par ces théories. De nombreux herboristes ou mathématiciens ont pu dans leur cursus établir un lien entre occultisme et science pour développer cette branche de la magie nommée Alchimie. En plus de l'Avantage "Sensibilité à la magie", l'Hermétiste doit posséder celui de "don pour les mathématiques". Cela



représente sa capacité à comprendre les formules et équations ésotériques qui interviennent dans cet art.

Personnalité

Vous êtes en quête, engagé sur la voie qui réunit magie et science. Vous pensez qu'il doit exister des lois pour traduire ce que la science ne peut expliquer. Vous les découvrirez.

Avantages

Don artistique, code d'honneur, conscience accrue, doué pour les langues, sensibilité à la magie, don pour les mathématiques, sixième sens.

Désavantages

Malédiction, égoïste, fanatique, intolérant, compulsion, persécuté, médium involontaire.

Sombre Secret

Connaissances interdites, expérience occulte, responsable d'expérimentations médicales, expérience surnaturelle.

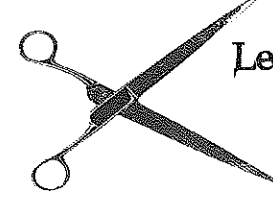
Profession

Scientifique, rebouteux, étudiant.

Niveau de Vie : 5 à 7

Compétences

Astrologie, Cryptographie, Herboristerie, Langues anciennes, Médecine, Numérologie, Occultisme, Parapsychologie, Poisons et drogues, Premiers soins, Sciences naturelles.



L'Homme de Main



" Ecoute mec, si t'avais pas les moyens de payer, fallait pas jouer autant. C'est pas moi qui fait les règles, je suis juste là pour m'assurer que tout le monde les respecte. "

Vous faites le sale boulot pour un syndicat du crime ou une compagnie peu scrupuleuse, sans jamais poser de questions. C'est juste votre job. Prêt à la bagarre et armé jusqu'aux dents, vous êtes un garde du corps efficace, un tueur froid ou un racketteur incorruptible. Vous aimez vous vêtir de façon voyante et êtes très attaché à votre image.

Personnalité

Froid, l'aura de menace qui se dégage de tout votre être vous fait vibrer d'excitation ; vous adorez lire la peur dans les yeux de vos victimes potentielles. Le monde est une jungle brutale et mortelle où seuls les plus forts survivent. C'est comme ça et vous faites avec.

Désavantages

Mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, cupide, intolérant, recherché, susceptible, menteur compulsif, toxicomane, égoïste.

Avantages

Code d'honneur, amis haut placés, maîtrise corporelle, sixième sens, résistance à la faim / à la soif / à la chaleur / au froid / à la douleur / à la torture.

Sombre Secret

Connaissances interdites, victime d'un crime, criminel.

Profession

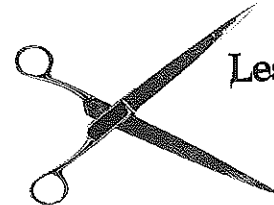
Garde du corps, coursier, criminel, conseiller en sécurité.

Niveau de Vie

5 à 7

Compétences

Acrobaties, Armes à projectiles, Armes de lancer, Bagarre, Cambriolage, Conduire, Chuter, Citoyen du monde, Filature, Interrogatoire, Marchandage, Mêlée, Poisons et drogues, Premiers soins, Réseau de contacts : Criminels, Secrets locaux, Système de Sécurité.



La Célébrité

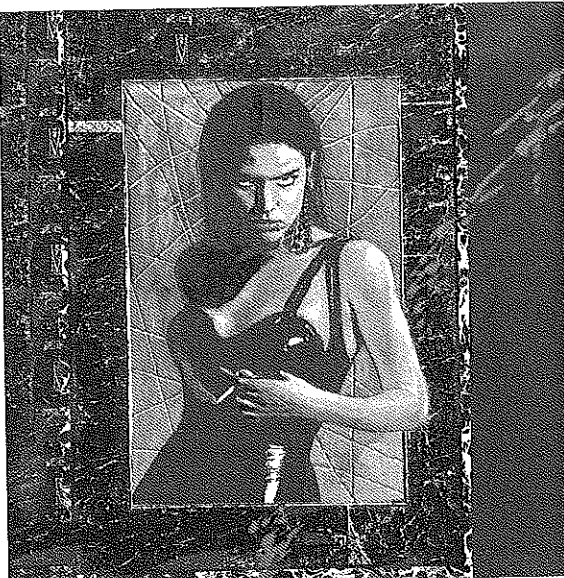
" Bien sûr que j'ai des projets. Une série télévisée est en développement et je suis en train de négocier avec un éditeur pour publier mes mémoires. Il y a eu une série de photos parues dans un magazine, le mois dernier. C'est vrai, sur certaines j'ai posé nue. Je dois dire que dans un sens, c'était une expérience plutôt excitante. "

Vous êtes bien connu du public. Certaines personnes vous adorent, d'autres vous dépeignent comme un arriviste dénué de talent. Quoi qu'il en soit, votre succès est indéniable, et vous n'êtes pas sûr vous-même de savoir comment vous en êtes arrivé là. Ni quand cela va prendre fin ! Alors vous en profitez au maximum pour l'instant.

Une célébrité peut être n'importe quelle personne bien connue du public. Un écrivain, un musicien, un mannequin, un animateur de show télévisé... Il est probable que votre image soit cependant différente de votre vraie personnalité, mais il est très difficile de s'en débarrasser.

Personnalité

Vous profitez au maximum de la vie et de votre situation actuelle. Vous êtes conscient que toute votre notoriété ne tient qu'à votre image et vous tentez à tout prix de la préserver telle que le public souhaite la voir.



Désavantages

Mauvaise réputation, égoïste, cupide, maniaco-dépressif, rival, susceptible, vaniteux, sex appeal.

Avantages

Don artistique, bonne réputation, chance, statut.

Sombre Secret

Elu, criminel, expérience occulte, possédé, hanté.

Profession

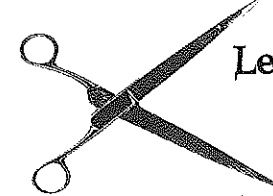
Ecrivain, comédien, top model, animateur...

Niveau de Vie

8 à 10

Compétences

Chant, Citoyen du monde, Conduire, Etiquette, Festivité, Jouer d'un instrument, Mode, Persuasion, Rédaction, Réseau de contacts : Célébrités, Réseau de contacts : Jet set.



La Femme Fatale



impliquer émotionnellement avec les gens qui vous entourent.

Désavantages

Dépressive, mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, blocage mental, cupide, susceptible, manie, toxicomane, trouble sexuel, menteuse compulsive, égoïste, joueuse invétérée.

Avantages

Don artistique, empathie animale, empathie, amis hauts haut placés, intuition, maîtrise corporelle, douée pour les langues.

Sombre Secret

Secret familial, connaissances interdites, victime d'un crime, criminelle, démente.

Profession

Artiste, criminelle, journaliste, détective privé, rentière.

Niveau de Vie

6 à 8

Compétences

Armes à projectiles, Citoyen du monde, Conduire, Danse, Déguisement, Estimation, Etiquette, Interrogatoire, Jeu, Langues étrangères, Modes, Persuasion, Poisons et drogues, Psychologie, Recueil d'informations, Réseau de contacts : Jet set.

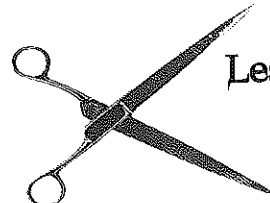
Note : cet Archétype peut être utilisé au masculin, pour jouer un gigolo par exemple.

" A présent, Marc se trouvait exactement là où je voulais qu'il soit. La phase suivante avait consisté à faire en sorte qu'il soit le coupable tout désigné de cette affaire. Il ne fallut pas beaucoup d'efforts pour le persuader d'aller chercher le paquet pour moi. Et quelques heures plus tard, j'étais dans l'avion qui m'emmenait vers l'Espagne. Pauvre Marc. Maintenant toute la police du pays devrait être à ses trousses. C'est ce qui arrive lorsque l'on est trop confiant. "

Vous êtes belle, séduisante et dangereuse. Votre quête est celle du pouvoir et de l'argent et tout les moyens sont bons pour y parvenir. Que ce soit dans la misère la plus crasse ou au sein d'une famille rigide et étouffante, votre enfance fut un enfer. Désormais, plus aucune règle ne compte et rien ni personne ne vous empêchera de combler vos désirs. Les autres vous ont toujours méprisée ou bien ont tenté de contrôler votre vie à votre place. Aujourd'hui, vous avez les moyens de le leur faire regretter. Dans un monde gouverné par les hommes, vous avez découvert le pouvoir que les femmes détiennent sur eux. Et vous êtes devenue une experte à ces jeux de séduction et de manipulation.

Personnalité

Arrogante et séductrice. Vous devenez impitoyable envers tous ceux qui se dressent contre vous. Vous n'accordez votre confiance à personne. Et surtout, vous faites bien attention à ne jamais vous



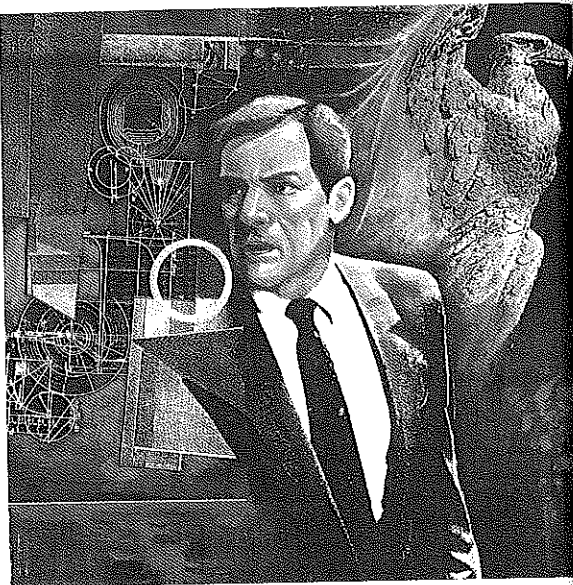
Le Cadre Dynamique

" Jane a tenté de profiter de son poste chez Systems Development pour les arnaquer. Elle pensait que personne ne vérifiait les dossiers en cours. Ce fut une grosse erreur, lourde de conséquences pour elle. Elle a réussi à détourner 50 000\$ avant que cet ingénieur, je crois qu'il s'appelait Mark, la prenne sur le fait. Quelle connerie ! Ils l'ont immédiatement licenciée. La semaine suivante, ce gars avait un accident qui l'a laissé infirme, les jambes paralysées. Il va finir sa vie dans un fauteuil roulant. Personne n'a rien pu prouver bien sûr, mais nous connaissons tous la vérité. Aux dernières nouvelles, j'ai appris que Jane commençait une nouvelle carrière dans les médias. "

Dès la fin de vos études, vous avez signé un contrat de stagiaire dans la compagnie. A cette époque, vous consacriez toute votre énergie à gravir les échelons de la société. Vous sautiez de poste en poste, prêt à tout pour réussir. Vous avez atteint rapidement une position de cadre, écrasant au passage quelques collègues moins vindicatifs. Toute votre vie réside dans la compagnie et personne ne se mettra entre vous et le succès. Vous ne vous ferez pas évincer. Du moins pas sans combattre.

Vous n'éprouvez aucun scrupule à utiliser tous les moyens en votre possession pour parvenir à vos fins. Malheur à ceux qui se dressent sur votre route. La compagnie vous a formé pour vous rendre efficace et rentable. Vous lui devez tout et votre loyauté est indéfectible.

Une variante possible est un cadre qui a démissionné ou a été licencié. Quelles qu'en soient les raisons, il est désabusé et a perdu, en même temps que son job, tous ses repères sociaux.



Personnalité

Carriériste et ambitieux. Votre assurance ne dépend que de l'estime que vous portent les gens autour de vous. Et celle-ci n'est, selon vous, que liée à votre statut social, votre poste et le montant de votre salaire. Si vous avez perdu tout cela, votre belle confiance en vous a disparu et vous vouez une rancune tenace à votre ex-employeur.

Désavantages

Dépressif, ennemi mortel, phobie, blocage mental, cupide, intolérant, menteur compulsif, toxicomane, rationaliste, égoïste, joueur invétéré, compulsif.

Avantages

Bonne réputation, amis influents, intuition, doué pour les langues, chance.

Sombre Secret

Responsable d'expérimentations médicales, connaissances interdites, victime d'un crime, criminel.

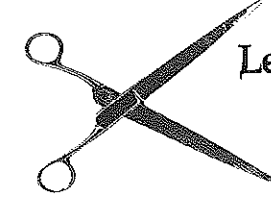
Profession

Homme d'affaire, criminel, économiste, ingénieur, avocat, conseiller financier, et autres métiers au salaire conséquent.

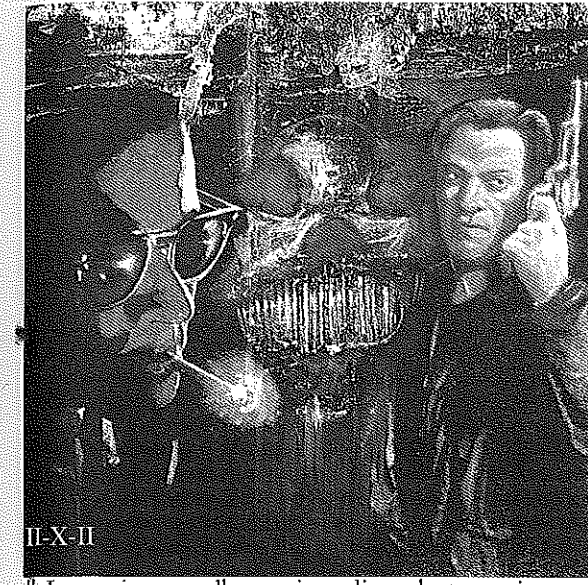
Niveau de Vie : 6 à 8

Compétences

Affaires, Bureaucratie, Citoyen du monde, Comptabilité, Contrefaçon, Estimation, Etiquette, Informatique, Langues étrangères, Persuasion, Recueil d'informations, Réseau de contacts : Monde des affaires / Corporation, Sciences sociales : Droit.



Le Détective Privé



II-X-II

" Le moins que l'on puisse dire, c'est que je ne m'attendais pas à ça. Ce matin là, cette superbe blonde est entrée dans mon bureau et m'a dit : "Vous êtes Marc Boland ? J'ai un petit problème que vous devriez pouvoir m'aider à résoudre." Si j'avais su où tout cela allait me mener... Je l'aurai immédiatement mise à la porte. "

Vous êtes l'un de ces quelques privés pour qui les cas se révèlent toujours plus compliqués et dangereux qu'en apparence. Il y a bien sûr aussi toutes ces filatures de maris infidèles dans des hôtels minables. Mais plus souvent qu'à votre tour, vous tombez sur des affaires de drogue, de tragédies familiales ou de meurtres abjects. Tous les détectives ne travaillent pas pour des particuliers. La police, les assurances et certaines grandes compagnies font aussi appel à leurs services. En tout cas, votre vie se résume aux murs de votre bureau et à vos tournées chez les collègues, les voyous, les barmen et les prostituées qui constituent votre entourage quotidien.

Personnalité

Vous êtes amer et désabusé car vous ne vous confrontez qu'aux pires aspects de l'Humanité. Si la bonté existe, vous n'en avez jamais eu la preuve. Vous ne connaissez que l'égoïsme, la cruauté, la cupidité et la violence. Il n'y a pas d'espoir. Votre seul véritable ami, celui qui ne vous laisse jamais tomber, c'est un certain Jack Daniels.

Désavantages

Dépressif, mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, maudit, blocage mental, paranoïaque, cupide, menteur compulsif, toxicomane, rationaliste, égoïste, joueur invétéré.

Avantages

Galant, empathie, code d'honneur, amis influents, adaptabilité, sixième sens, chance, résistance à la faim / à la soif / à la chaleur / au froid / à la douleur / à la torture.

Sombre Secret

Secret familial, connaissances interdites, victime d'un crime, criminel.

Profession

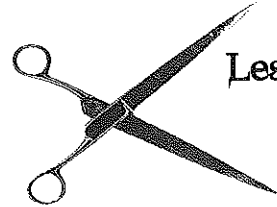
Détective privé, conseiller en sécurité

Niveau de Vie

5 à 7

Compétences

Armes à projectiles, Arts martiaux (au choix), Cambriolage, Citoyen du monde, Conduire, Déguisement, Electronique, Filature, Interrogatoire, Mêlée, Persuasion, Photographie, Recueil d'informations, Systèmes de sécurité.



Le Flic en Civil

" On risque notre peau pour les mettre en taule et on les retrouve le lendemain en face de nous, à nous tirer dessus. Regarde les trois agresseurs qu'on a arrêtés hier, ils les ont relâchés presque immédiatement. Bordel, c'est ça la Loi ? On les attrape et une demi-heure plus tard, ils nous narguent dans la rue. La justice ? Elle fait quoi pour empêcher les criminels de sévir ? Rien ! C'est sans espoir. "

Vous êtes un policier en civil de la brigade des stupéfiants ou à la criminelle. Dans votre voiture de patrouille, vous sillonnez les rues avec votre partenaire. Vous videz les squats de junkies, lutez contre les gangs qui infestent les quartiers pauvres et endiguez les émeutes. Les bas-fonds sont votre territoire. Les clubs illégaux, les maisons de passe, les casinos clandestins, les petits dealers, vous les connaissez tous. Vous passez votre vie à chercher des preuves valables et vous voyez souvent tous vos efforts réduits à néant par l'incompétence d'un procureur ; à moins que, grâce à un avocat véreux, les éléments de votre enquête ne soient rejetés pour vice de procédure. Trop souvent les coupables s'en tirent à bon compte et vous avez de plus en plus de mal à le supporter. Mais vous ne pouvez rien y faire sinon continuer votre job.

Personnalité

On vous reproche vos idées sur la loi et la justice très arrêtées, voir rigides. Les criminels constituent une racaille qu'il faut exterminer. Vous êtes plutôt conservateur et proche des valeurs traditionnelles. Vous préférez porter votre attention à toutes ces victimes innocentes et ces gens ordinaires dont les criminels brisent la vie.



Désavantages

Suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, fanatique, blocage mental, intolérance, susceptible, cauchemars, toxicomane, rationaliste, compulsion.

Avantages

Galant, code d'honneur, altruiste, sixième sens, résistance à la faim / à la soif / à la chaleur / au froid / à la douleur / à la torture.

Sombre Secret

Secret familial, victime d'un crime, criminel, dément.

Profession

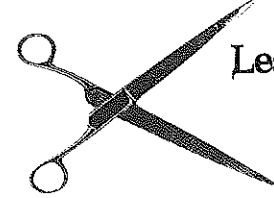
Officier de police.

Niveau de Vie

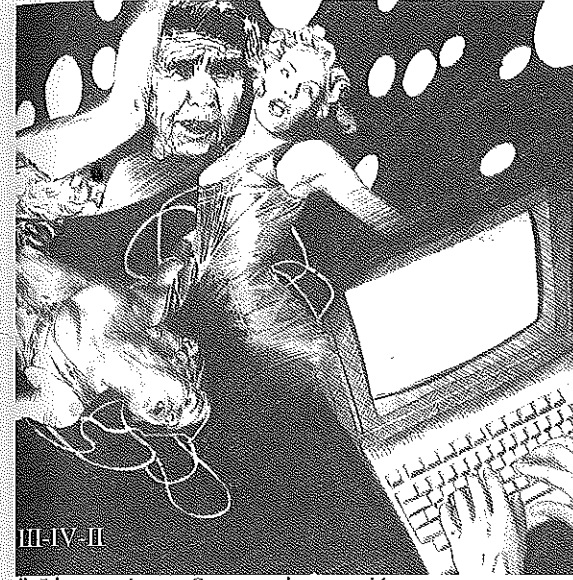
4 à 6

Compétences

Armes à projectiles, Arts martiaux (au choix), Bureaucratie, Cambriolage, Déguisement, Filature, Interrogatoire, Premiers soins, Recueil d'informations, Réseau de contacts : Indics, Conduire, Sciences sociales : Criminologie et Droit, Sports.



Le Hacker



" L'autre jour, Steve m'a appelé parce que son ordinateur était planté. Il pensait que ça pouvait être à cause d'un virus et il voulait que je vérifie. "Aucun problème", je lui ai dit. C'était pas un virus bien sûr, c'est rarement le cas. Il avait juste installé n'importe comment un programme pirate pourri qu'il avait récupéré je ne sais où. Rien de problématique si vous savez ce que vous faites, ce qui n'est pas le cas de la plupart des gens.

Ensuite, il m'a demandé si je pouvais lui en concocter un, de virus. Créer l'une de ces saloperies n'a rien d'illégal en fait. Après, ce qu'il en fait, c'est son problème. Je lui ai dit que c'était dans mes cordes. Si tu t'y connais un peu avec un ordinateur, c'est pas si difficile que ça. Je le lui ai refilé pour seulement 500 billets. Après tout, c'est un pote. "

Vous êtes un génie de l'informatique pour qui la programmation est une seconde nature. Vous travaillez sans doute dans ce domaine, mais une grande partie de vos efforts se concentrent sur la mise au point de programmes hors commerce. Vous bricolez aussi tout ce qui touche à l'électronique ou aux ordinateurs. Vos études n'ont sans doute pas été formidables car vous passiez votre temps sur Internet ou devant des jeux vidéo. Pourtant vous avez tout de même réussi à décrocher un diplôme en informatique.

Personnalité

Vous êtes plutôt calme et patient tant que personne ne vient vous déranger. Vous préférez la tranquillité de la nuit pour travailler. Vous avez du mal à gérer vos relations avec les autres, alors vous passez le plus clair de votre temps devant votre écran. Un e-mail est bien suffisant pour rencontrer des gens.

Désavantages

Dépressif, phobie (éclairs, électricité statique), susceptible, cauchemars, toxicomane (stimulants), malchanceux, rationaliste, négligent

Avantages

Amis influents, don pour les mathématiques, sens de la machine.

Sombre Secret

Secret familial, criminel.

Profession

Programmeur, technicien, conseiller en informatique.

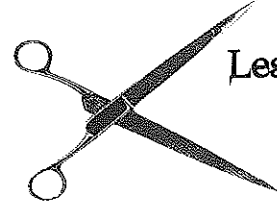
Niveau de Vie

4 à 8

Compétences

Contrefaçon, Culture générale, Cryptographie, Electronique, Etiquette, Informatique, Jeu, Langues étrangères, Photographie, Recueil d'informations, Rédaction, Réseau de contacts : Informaticiens, Sciences, Systèmes de sécurité.

XK



Les Héros du Jeu

Le Journaliste d'Investigation

"Notre contact au ministère nous avait affirmé pouvoir arranger un rendez-vous avec ses informateurs, dans leur garage. Je pensais bien qu'on tenait là un énorme scoop. Mais quand on a vu arriver toutes ces limousines noires, j'ai su que nous nous étions fait avoir."

Vous êtes un journaliste d'investigation de la vieille école. Vous usez et abusez de déguisements, infiltrations, pose de micros cachés et d'informateurs pour tenter de faire éclater des vérités qu'aucun journal n'ose publier. Votre intuition vous amène en particulier à vous intéresser aux liens entre hommes politiques et milieu des affaires. Vous adorez les histoires de pots-de-vin, marchés truqués, ventes d'armes illégales et tout ce genre de choses.

Personnalité

Un peu arrogant, vous vous érigez en défenseur de la vérité. Et vous affichez clairement l'idée que votre morale est de loin supérieure à celle de la plupart de vos collègues journalistes.

Désavantages

Dépressif, mauvaise réputation, ennemi mortel, serment de vengeance, fanatique, recherché, susceptible, manie, toxicomane, rationaliste, égoïste.



Avantages

Amis influents, code d'honneur, intuition, adaptabilité, sixième sens, chance, honnêteté.

Sombre Secref

Connaissances interdites, victime d'un crime, criminel.

Profession

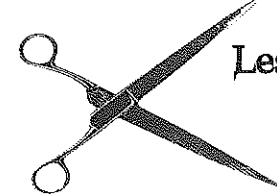
Journaliste

Niveau de Vie

5 à 7

Compétences

Armes à projectiles, Cambriolage, Citoyen du monde, Conduire, Contrefaçon, Déguisement, Filature, Informatique, Persuasion, Photographie, Psychologie, Recueil d'informations, Rédaction, Réseau de contact : Journalistes, Sciences sociales : Journalisme.



Les Héros du Jeu

Le Marginal



"Le vent dans mes cheveux, les flaques d'eau luisantes sur l'asphalte. C'est ça, la vraie liberté. L'enfer commence quand tu te poses quelque part. Là où pullulent les flics et les fonctionnaires... et tous ces gens qui murmurent contre toi dans ton dos."

Depuis votre adolescence vous êtes en rupture avec la société. L'école ne vous a rien apporté. Ce fût une véritable catastrophe. Vous ne pouviez pas décrocher de jobs autres que mal payés et à court terme. La police semblait toujours vous tourner autour, sans raison valable. Alors, vous vous êtes mis à voyager de ville en ville. Vous ne pouvez pas rester en place plus d'une ou deux semaines, sans que les événements autour de vous ne vous poussent à nouveau sur les routes. Vous vivez grâce à de petits larcins et des petits boulots. Il y a longtemps que vous avez perdu vos rares amis. Sans doute recherchez-vous la compagnie de gens comme vous, marginaux, anarchistes, squatters... ou peut-être préférez-vous dormir seul, dans un abri de cartons usagés, sous un tunnel de chemin de fer.

Personnalité

Les autres ne vous intéressent pas, vous n'avez pas besoin d'eux. Qu'ils continuent à se lamenter sur leurs minables existences dans leur société pourrie ! Vous avez choisi de vivre autrement. Vous êtes bien mieux parmi les sans abri et les laissés pour compte. Au moins, leur regard sur la vie reste vierge de

KULT

l'hypocrisie des gens "biens" et ils ont compris depuis longtemps la futilité de l'existence. Ils ne connaissent pas le mensonge et ne vous imposent jamais quoi que ce soit.

Désavantages

Dépressif, mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, maudit, persécuté, blocage mental, paranoïaque, recherché, susceptible, toxicomane, malchanceux, schizophrène, trouble sexuel, égoïste, joueur invétéré.

Avantages

Don artistique, conscience accrue, maîtrise corporelle, adaptabilité, sixième sens, résistance à la faim / à la soif / à la chaleur / au froid / à la douleur / à la torture.

Sombre Secref

Secret familial, malédiction, connaissances interdites, victime d'un crime, criminel, dément, victime d'expérimentations médicales.

Profession

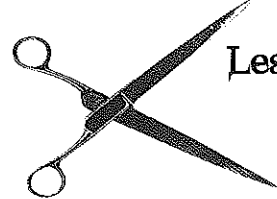
Chômeur, criminel, ouvrier.

Niveau de Vie

1 à 3

Compétences

Armes à projectiles, Bagarre, Cambriolage, Chant, Citoyen du monde, Conduire, Chuter, Filature, Jeu, Mêlée, Déguisement, Mécanique, Poisons et drogues, Réseau de contacts : Marginaux, Survie.



Le Médecin

" Il est évident que ce médicament a été scrupuleusement testé ! Alors maintenant, ayez l'amabilité de bien vouloir remonter votre manche. "

La faculté de médecine, l'internat, le cabinet ; vous méritez aujourd'hui largement votre salaire. Vous l'avez gagné à la sueur de votre front, à force de travail et d'abnégation. Les gens peuvent vous critiquer en disant que vous vous prenez pour Dieu, mais n'ont-ils pas raison ? Après tout, qui d'autre a le pouvoir de vie ou de mort que vous possédez ? Vous avez assisté à trop de décès pour que cela vous émeuve encore comme la première fois. Pour vous, il ne s'agit maintenant que d'un arrêt des fonctions vitales conduisant à un électroencéphalogramme plat, vous éludez le reste.

Alternativement, vous pouvez être un chercheur, perdu dans son monde abstrait fait d'hypothèses, de méthodologies, d'expérimentations et d'évaluations. Votre quête vous entraîne vers les plus profonds secrets de la vie, et vous n'avez pas le temps de vous préoccuper de choses plus insignifiantes.

Personnalité

Il vous est de plus en plus difficile de conserver un contact "humain" avec vos patients, il s'efface devant votre méthode clinique, ou la nécessité.



Juste un autre client, juste un autre virus, une autre blessure par balle...

Désavantages

Egoïste, cupide, rationaliste, joueur invétéré, trouble sexuel.

Avantages

Bonne réputation, amis influents.

Sombre Secret

Criminel, responsable d'expérimentations médicales.

Profession

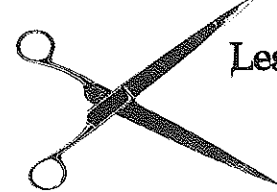
Médecin, chercheur, psychiatre, chirurgien.

Niveau de Vie

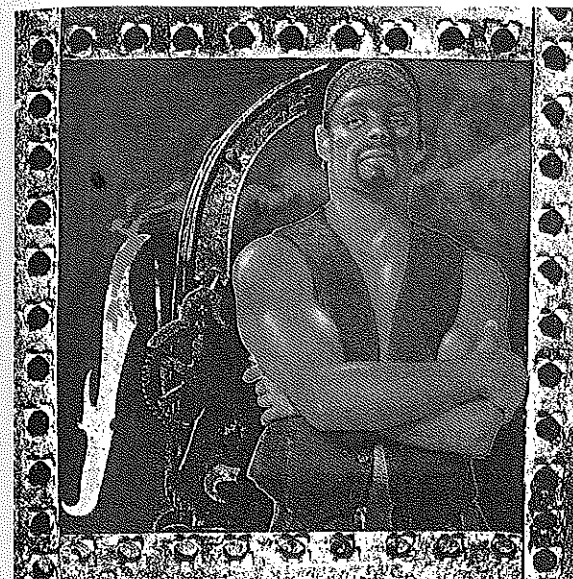
7 à 9

Compétences

Citoyen du monde, Informatique, Médecine, Poisons et drogues, Psychologie, Réseau de contacts : Scientifiques, Sciences, Sciences naturelles.



Le Membre de Gang



Personnalité

Sans le gang, vous ne seriez rien et vous êtes fier d'en faire partie. Les autres vous méprisent mais vous le leur rendez bien. Et à défaut de vous respecter, au moins ils craignent le gang.

Désavantages

Mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, fanatique, blocage mental, intolérant, recherché, susceptible, menteur compulsif, toxicomane, manie.

Avantages

Don artistique, code d'honneur, maîtrise corporelle, adaptabilité, sixième sens.

Sombre Secret

Secret familial, victime d'un crime, criminel, victime d'expérimentations médicales.

Profession

Chômeur, criminel, ouvrier non qualifié.

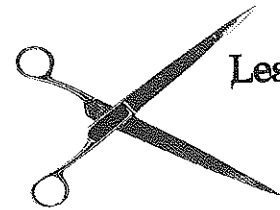
Niveau de Vie

2 à 4

Compétences

Armes à projectiles, Bagarre, Citoyen du monde, Conduire, Estimation, Jeu, Marchandage, Persuasion, Réseau de contact : Gangs, Secrets locaux, Survie.

Vous êtes né dans les quartiers pauvres de la ville et vous avez toujours connu la misère. Le studio miteux où vous avez grandi suffisait à peine pour loger votre famille, votre mère et ses huit enfants. Alors, pour trouver un peu d'espace, vous vous êtes très vite retrouvé dans la rue. Votre père, vous en avez vaguement entendu parler et vous ne tenez pas à le rencontrer. Votre mère s'échine à l'usine pour un salaire de misère qui suffit à peine à nourrir vos frères et sœurs. Elle rêve pour vous de l'université, d'une autre vie... quelle connerie ! Peut-être que votre sœur aînée y arrivera mais vous savez que pour vous, il n'y a plus d'espoir. Vous n'appartenez plus à ce système et, à quatorze ans, votre casier judiciaire était déjà bien rempli. Il n'y a qu'aujourd'hui qui compte, demain c'est déjà trop tard.



Le Membre du Clergé

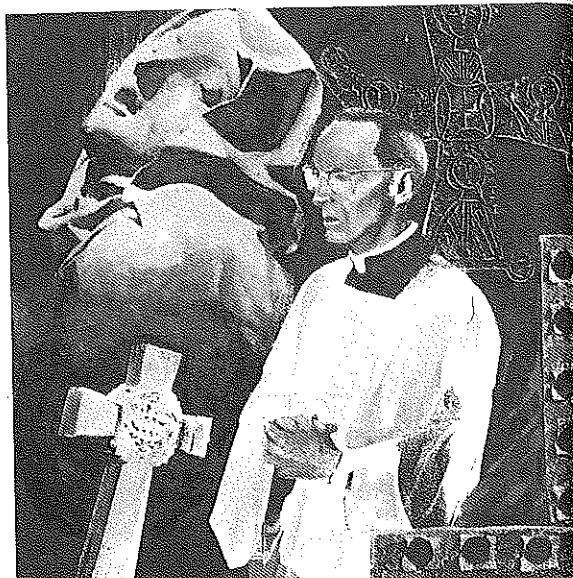
"Nous avons souvent du mal à saisir quels sont les plans que Dieu tisse pour nous. Mais ne nous ne pouvons plus considérer la richesse ou le confort comme des signes de Sa Grâce, tout comme la misère et la maladie ne sont pas une punition qu'Il nous infligerait. Si vous pensez que votre confortable compte en banque est la preuve de Sa grande mansuétude à votre égard, vous vous trompez profondément. Le Jour du Jugement Dernier est tout proche, et je crains que vous ne soyez confronté à un bien terrible verdict."

Vous avez suivi une vocation religieuse. Vous êtes missionnaire ou bien prêtre d'une paroisse. Sans doute servez-vous dans une congrégation locale à moins que vous n'ayez décidé de vous retirer du monde dans un monastère pour méditer et prier. Votre personnage n'a pas forcément été ordonné, il peut tout simplement avoir choisi de vivre pieusement. Il peut appartenir à n'importe quelle religion, aussi bien catholique qu'orthodoxe, bouddhiste ou shintô, juive, animiste...

Certains accusent les gens comme vous de déviances sexuelles, d'hypocrisie et d'intégrisme. Mais, Dieu merci, vous ne faites pas partie de ces brebis galeuses.

Personnalité

Vous êtes entièrement dévoué à votre cause et votre foi. Bien que vous possédiez d'autres centres d'intérêt dans la vie, ces notions sont primordiales



pour vous. Il se peut que vous ayez connu des désillusions après une vie passée au service des autres pour aussi peu de résultats.

Désavantages

Dépressif, toxicomane, hanté, compulsion, trouble sexuel.

Avantages

Altruisme, code d'honneur, empathie, indulgent, instinct maternel, pacifique.

Sombre Secret

Malédiction, connaissances interdites, expérience occulte, pacte avec les ténèbres, expérience surnaturelle.

Profession

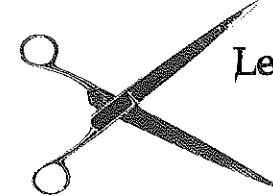
Prêtre, moine ou religieuse, révérend, rabbin, enseignant, travailleur social.

Niveau de Vie

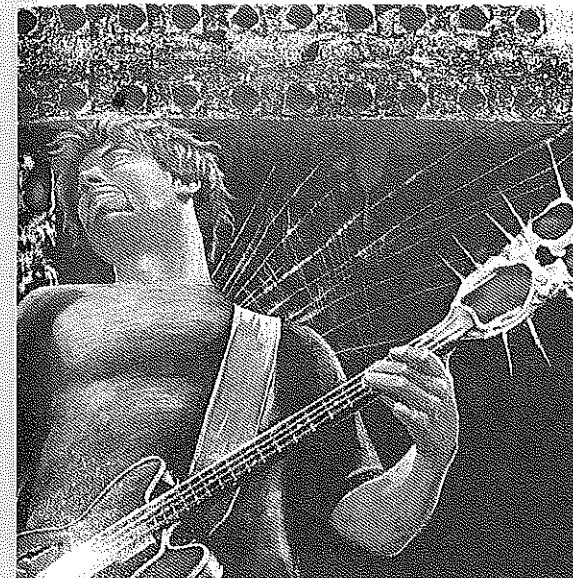
2 à 4

Compétences

Etiquette, Langues anciennes, Manipulation, Méditation, Occultisme, Persuasion, Psychologie, Recueil d'informations, Rédaction, Réseau de contacts : Membres de l'Eglise, Sciences humaines, Théologie, Secrets locaux.



Le Musicien de Rock



Désavantages

Dépressif, mauvaise réputation, suicidaire, maudit, susceptible, manie, cauchemars, toxicomane, trouble sexuel, obsession.

Avantages

Don artistique, conscience accrue, amis influents, chance.

Sombre Secret

Malédiction, connaissances interdites, pacte avec les Ténèbres, dément, criminel.

Profession

Musicien, Chanteur

Niveau de Vie

6 à 8

Compétences

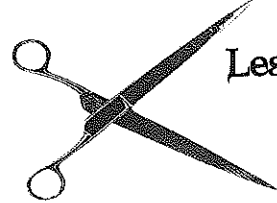
Arts plastiques, Chant, Citoyen du monde, Danse, Déguisement, Electronique, Jeu, Jouer d'un instrument, Mode, Poisons et drogues, Réseau de contact : Show-business.

"Ils se sont plaints à notre manager, et puis quoi encore ! On a presque rien cassé dans cette chambre mais les gars de l'hôtel, ils veulent juste nous soutirer un peu plus de fric. C'est pas à des hommes d'affaires qu'ils monteraient un plan pareil. On raconte n'importe quoi sur le groupe. Tiens, pendant le dernier concert, quelques filles se sont évanouies et on a pu lire tout un tas de conneries dans les journaux à ce sujet. Le succès les rend jaloux et c'est pas fini !"

La musique est toute votre vie. Que vous n'ayez sorti qu'un album passé inaperçu et que vous jouiez dans les clubs de votre ville, ou que chacun de vos disques atteigne le haut des classements, vous donnez tout à votre passion. Mais cela vous épuise et vous jouez en permanence sur la corde raide. L'alcool, la drogue et autres excès sont des tentations faciles. Il va sans dire que votre vie privée est souvent un désastre.

Personnalité

Parfois vous avez du mal à vous écarter du personnage public que vous incarnez. Vous vous méfiez des gens qui vous entourent. Trop souvent, ils se sont révélés n'être que des parasites tentant de profiter de votre succès.



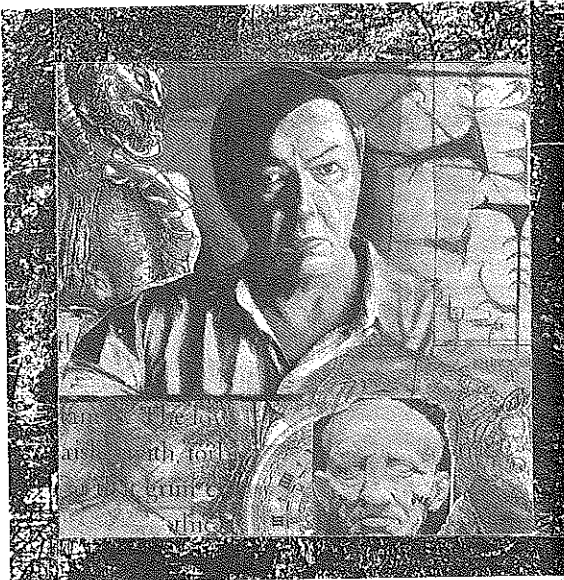
Le Parapsychologue

"Professeur Fowler ! Ce n'est pas parce que vous estimez que mon domaine de recherche est discutable que vous pouvez m'empêcher de présenter mes travaux à l'Académie. Si vous vouliez bien les réexaminer de plus près, vous verriez que mes conclusions s'appuient sur des sources tout à fait valables."

Vous avez reçu une formation respectable que vous mettez à profit dans une carrière déconsidérée. Votre doctorat mentionne que votre domaine est la Psychologie, mais peu de gens admettent le fait que vous vous désigniez vous-même comme parapsychologue. Vous espérez encore que vos collègues finiront par accepter votre proposition de créer un programme de recherche sur les phénomènes paranormaux. La plupart passent leur temps à se moquer de vous et de vos "fantômes" dès que vous avez le dos tourné. Mais il est vrai que les phénomènes les plus prometteurs que vous avez étudiés ces derniers mois se sont tous révélés n'être que de pitoyables farces.

Personnalité

Vous êtes sérieux et honnête dans votre travail et vous êtes consterné que personne ne fasse preuve du même sérieux à votre égard. Vous aimeriez prouver la véracité de vos hypothèses et changer le regard du monde scientifique sur ce domaine qui vous passionne.



Désavantages

Malchance, mauvaise réputation, hanté, compulsions, susceptible, médium involontaire.

Avantages

Adaptabilité, conscience accrue, sensibilité à la magie, don pour les mathématiques, sixième sens.

Sombre Secret

Expérience occulte, dément, responsable d'expérimentations médicales, expérience surnaturelle.

Profession

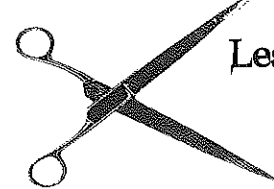
Parapsychologue, professeur de psychologie.

Niveau de Vie

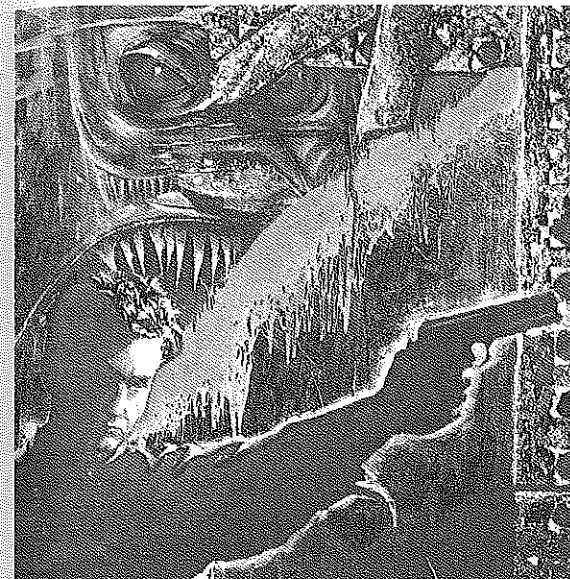
4 à 6

Compétences

Astrologie, Electronique, Hypnose, Informatique, Langues anciennes, Langues étrangères, Occultisme, Parapsychologie, Persuasion, Photographie, Psychologie, Rédaction, Recueil d'information, Réseau de contacts : Parapsychologues, Réseau de contacts : Université.



Le Redresseur de Torts



Personnalité

Seule votre vengeance compte pour vous. Cette simple quête emplit votre existence et vous maintient en vie. Vous passez votre temps à échafauder des plans pour arriver à vos fins. Le reste du temps, vous vous lamentez sur votre sort et ressassez sans cesse les événements qui vous ont amené là.

Désavantages

Malchanceux, mauvaise réputation, suicidaire, mutilation, dépressif, toxicomane, fanatique, menteur compulsif, manie, ennemi mortel, compulsion, paranoïaque, schizophrène, trouble sexuel, recherché, serment de vengeance.

Avantages

Code d'honneur, sixième sens, résistance à la faim / soif / chaleur / au froid / à la douleur / à la torture.

Sombre Secret

Secret familial, criminel, victime d'un crime, victime d'expériences médicales.

Profession

Au choix

Niveau de Vie

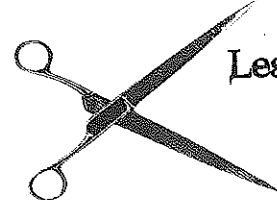
3 à 5

Compétences

Armes à projectiles, Arts martiaux (au choix), Cambriolage, Chuter, Conduire, Déguisement, Démolition, Filature, Interrogatoire, Mêlée, Recueil d'informations.

"Je voudrais oublier mais cela m'est impossible. La scène se rejoue indéfiniment devant mes yeux. Le sang, les cris de Martin... et surtout son regard quand il est mort. Après, je ne me souviens plus de rien. J'ignore ce qu'ils m'ont fait. Un pan entier de ma mémoire qui refuse de rejaillir. Je me suis réveillé à l'hôpital. Et là, au-delà de la souffrance, j'ai fait le serment d'obtenir la vengeance, même si je dois, pour cela, sacrifier le reste de ma vie."

La vie ne vous a pas épargné. Vous ou vos proches, avez été victimes d'un événement abominable. Peut-être votre famille a-t-elle été assassinée? Ou alors avez-vous été battu dans votre enfance, ou dépouillé de ce qui vous appartenait de droit? Les autres vous ont rejeté ou vous avez été poussé dans la rue. Quoiqu'il en soit, aujourd'hui vous en tenez rigueur à quelqu'un que vous poursuivez de votre haine. Il peut s'agir d'un individu en particulier, mais également d'un groupe, d'un gang de criminels, d'une administration ou même d'une corporation. Ils ont détruit votre vie et si, malgré la souffrance, vous continuez à aller de l'avant, c'est dans le seul but de les détruire à votre tour.



Le Scientifique

" Vous ne pouvez pas réfuter un résultat simplement parce qu'il semble impossible. Cela m'a coûté une fortune pour bâtir ce laboratoire lorsqu'ils m'ont licencié de l'Institut. Mais aujourd'hui, on commence à obtenir des résultats probants. Je vous dis qu'il existe un lien entre les ondes du cerveau et la manière dont ces particules se déplacent. Et j'aurai bientôt assez d'éléments de preuve pour rendre ce rapport public. "

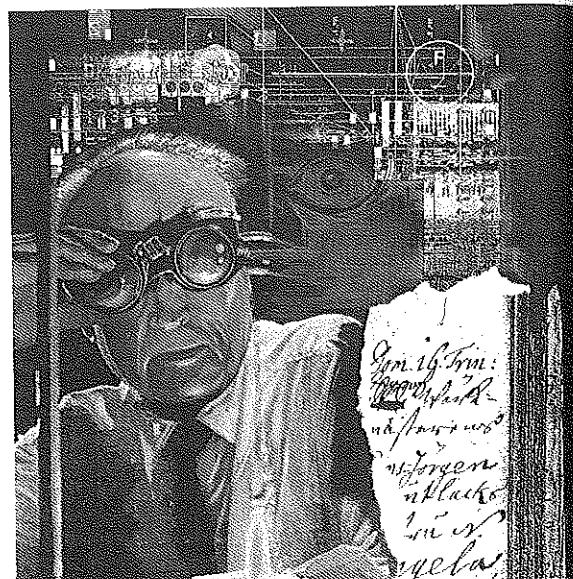
Vous êtes à la pointe de la recherche scientifique, un savant dont les travaux vont modeler le futur. Vos collègues sont englués dans des paradigmes expérimentaux dépassés et n'arrivent à rien. Vous, vous osez explorer hardiment de nouvelles pistes. Cependant, les résultats que vous avez obtenus jusqu'à maintenant se sont heurtés à l'hostilité de la communauté scientifique qui vous accuse de présenter des hypothèses sans fondement. Vous savez néanmoins que vous avez raison et vous vous acharnez à le prouver au monde entier. Souvent, il vous faut pour cela faire appel à des méthodes expérimentales inédites, si ce n'est illégales.

Personnalité

Rien ne compte plus que votre domaine de recherche. C'est toute votre vie et le reste passe toujours au second plan.

Désavantages

Mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, fanatique, blocage mental, paranoïaque, intolérant,



recherché, susceptible, manie, toxicomane, rationaliste, égoïste.

Avantages

Conscience accrue, amis influents, intuition, don pour les mathématiques, chance.

Sombre Secret

Responsable d'expérimentations médicales, connaissances interdites, victime d'expérimentations médicales, démence, expérience surnaturelle.

Profession

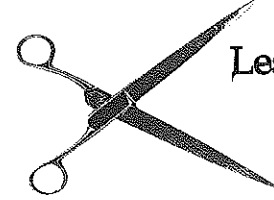
Scientifique (professeur, médecin, ingénieur, psychologue, etc).

Niveau de Vie

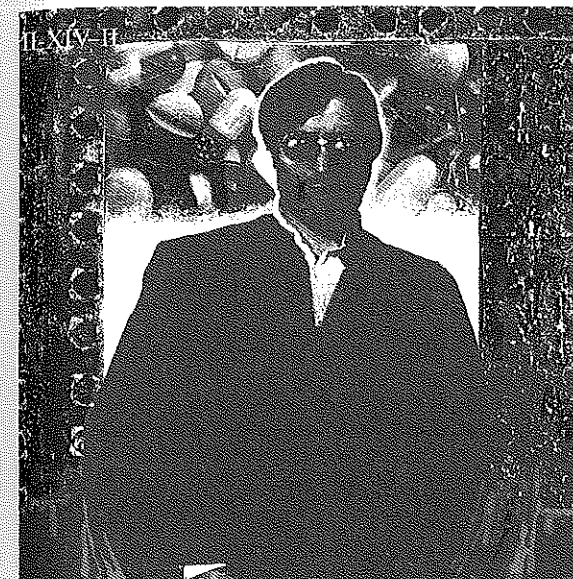
5 à 7

Compétences

Electronique, Enseignement, Informatique, Médecine (spécialité au choix), Poisons et drogues, Psychologie, Sciences, Sciences humaines, Sciences naturelles (spécialité au choix), Recueil d'information, Rédaction, Réseau de contacts Scientifiques.



Le Trafiquant



" Bien sûr que je peux t'avoir un flingue, pour qui tu me prends ? Tout ce que tu veux mec, t'as qu'à demander. Je peux même te l'obtenir dans ta couleur préférée. Alors tu t'assieds là et tu m'attends. Garde ton fric à portée de main ; je serai bientôt de retour. "

Vous avez tous les contacts qu'il faut. Peu importe ce que veulent les gens, c'est de votre ressort. Vous pouvez obtenir la dernière Lamborghini importée d'Italie en moins d'un mois, et toute la paperasserie en règle. Une chambre ou un appartement en ville ? Pas de problème, vous en avez toujours au moins dix sous la main. Tous les clubs privés vous accueillent, vous êtes de toutes les fêtes où il faut se montrer. Votre carnet regorge de numéros de téléphone privés des notables ou des célébrités qui comptent en ville. Politiciens ou maffiosi, hommes d'affaires influents et personnalités en vue, tous constituent votre réseau de relations et vous évitent la prison.

Personnalité

Vous êtes un charmeur, un peu baratineur et superficiel. Rien ne vous inquiète vraiment si ce n'est la réaction des autres à votre égard.

Désavantages

Mauvaise réputation, suicidaire, ennemi mortel, serment de vengeance, cupide, susceptible, menteur compulsif, toxicomane, rationaliste, égoïste, joueur invétéré.

Avantages

Empathie, amis influents, adaptabilité, intuition, sixième sens, chance.

Sombre Secret

Secret familial, connaissances interdites, victime d'un crime, criminel.

Profession

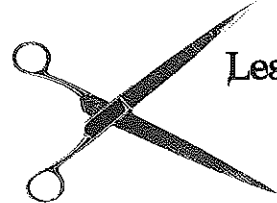
Homme à tout faire, conseiller, petit chef d'entreprise.

Niveau de Vie

5 à 7

Compétences

Armes à projectiles, Arts martiaux : karaté, Citoyen du monde, Conduire, Contrefaçon, Estimation, Informatique, Jeu, Langues étrangères (au moins 2), Marchandage, Persuasion, Poisons et drogues, Psychologie, Recueil d'informations, Réseau de contacts : Au moins trois différents.



Le Travailleur Social

" Personne ne semble se soucier des sans-abris, mais nous sommes là. Nourriture, couvertures, médicaments, il existe toujours un moyen d'en obtenir pour eux. Je ne fais pas ça pour la gloire, et de toute façon il n'y en a aucune à récolter ici. Je le fais parce que je me sens concerné. "

Vous avez décidé de consacrer votre vie à vous occuper des autres. C'était d'abord pour donner un coup de main aux associations qui en avaient besoin. Maintenant, cela constitue votre activité principale. Depuis que vous écoutez les histoires des sans-abris, vous avez eu votre lot de frayeur. Ils parlent de ces étranges créatures qui arpentent les rues la nuit et emportent avec elles les miséreux endormis.

Personnalifé

Vous êtes de nature altruiste et vous vous souciez du bien-être des autres. Parfois pourtant, vous doutez et vous retrouvez un tantinet désabusé. Ils sont toujours plus nombreux dans le besoin, et vous vous sentez si seul.



Désavantages

Cynique, dette, dépendant, dépressif, martyr, compulsion, paranoïaque.

Avantages

Altruiste, empathie, foi, compatissant, bonne réputation, généreux, instinct maternel.

Sombre Secret

Criminel, expérience surnaturelle, surveillé, déraciné, victime d'un crime.

Profession

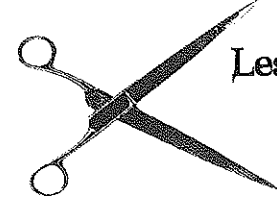
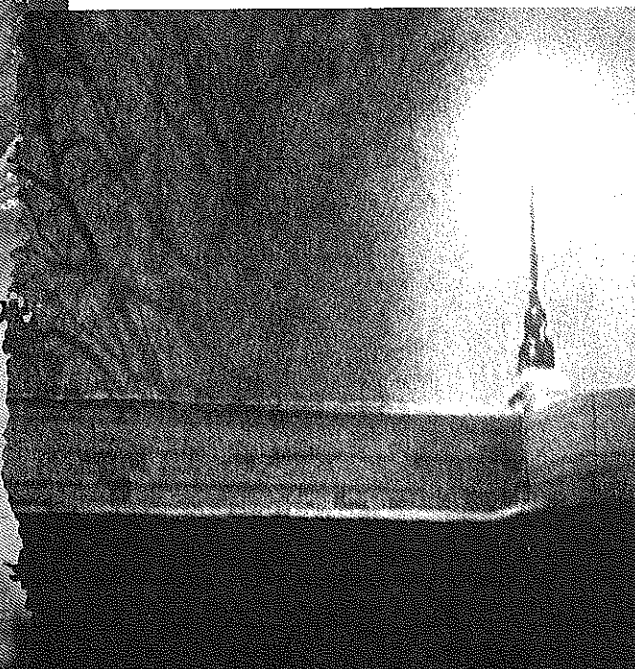
Travailleur social, infirmier, nounou.

Niveau de Vie

3 à 5

Compétences

Bureaucratie, Langage des signes, Médecine, Médecines parallèles, Persuasion, Poisons et drogues, Psychologie, Réseau de contacts : Marginaux, Réseau de contacts : Police, Secrets locaux, Sciences humaine.



Créer un Archétype

Il est possible qu'aucun des Archétypes présentés ici ne vous attire. Dans ce cas, vous pouvez très bien créer votre propre profil de personnage en vous inspirant de ceux-ci. Cependant, veillez à respecter certaines choses.

UNIVERSALITÉ

Essayez de créer un Archétype qui puisse représenter une grande variété de personnes. Kult fait appel à un environnement essentiellement urbain et moderne, mais, avec quelques adaptations, il est tout à fait possible d'adapter la plupart des Archétypes à n'importe quel lieu ou période. Ne donnez pas naissance à un profil qui ne correspondrait qu'à une seule personne.

CONSISTANCE

Votre nouvel Archétype doit être consistant, c'est-à-dire plus qu'une simple juxtaposition de Compétences, d'Avantages et de Complications. Si vous vous sentez trop limité par les Archétypes, alors utilisez la méthode de création de personnage standard.

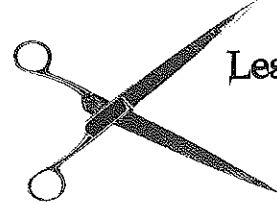
INTÉGRATION

Quelle est la place de cet Archétype dans la société, et comment perçoit-il le monde ? Il est important de pouvoir le situer par rapport aux repères sociaux et aux autres types de personnages. Enfin et surtout, comment est-il perçu par les autres ?

INSPIRATION

Vous pouvez puiser dans de nombreuses sources pour créer vos Archétypes. Beaucoup d'idées viennent de films, de livres ou même de la vie courante. Le politicien véreux, le détective alcoolique, le savant fou, tous sont des stéréotypes facilement identifiables. Mais si ces stéréotypes sont autant de guides qui permettent de créer plus facilement un Archétype, rien ne vous empêche de les briser pour donner naissance à un tout nouveau type de personnage.





Les Caractéristiques

Les Caractéristiques définissent votre personnage tant d'un point de vue mental que physique. Elles déterminent ce qu'il est. Sa capacité à apprendre de nouvelles Compétences, ou à améliorer celles qu'il maîtrise déjà, en dépend également. On dénombre huit Caractéristiques, quatre physiques et quatre mentales, qui sont respectivement : la Force, l'Agilité, la Constitution et l'Apparence, puis l'Ego, la Perception, l'Education et le Charisme.

LES SCORES DE CARACTÉRISTIQUE

Il s'agit en général d'un chiffre compris entre 1 et 20. Si votre Caractéristique est très développée, son score sera plus élevé. Un personnage avec une Force de 1 tiendra difficilement debout tout seul. Par contre, une Force de 20 indique un être extraordinairement puissant, même pour un athlète.

Ces scores déterminent également votre capacité d'apprentissage pour les Compétences. Avec une Agilité élevée, vous n'aurez aucun mal à devenir expert en Acrobatie. Sinon, il vous faudra beaucoup plus de travail pour arriver au même résultat.

LES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE

Vous possédez un total de 100 points que vous devez attribuer aux huit Caractéristiques. Vous pouvez répartir vos scores pour chacune d'elles comme vous le désirez. Pour chaque point dépensé dans une Caractéristique, celle-ci augmente d'un niveau. Vous ne pouvez pas conserver des Points de Caractéristique pour un autre usage, les cent doivent être répartis lors de cette phase-ci de la création du personnage.

Chaque Caractéristique doit se voir attribuer un score minimal de 1. Au-delà de 18, chaque nouvelle incrémentation coûte trois points au lieu de un. Par exemple, pour obtenir un score de 20 dans une Caractéristique, il vous en coûtera 24 points ($18 + 2 \times 3$).

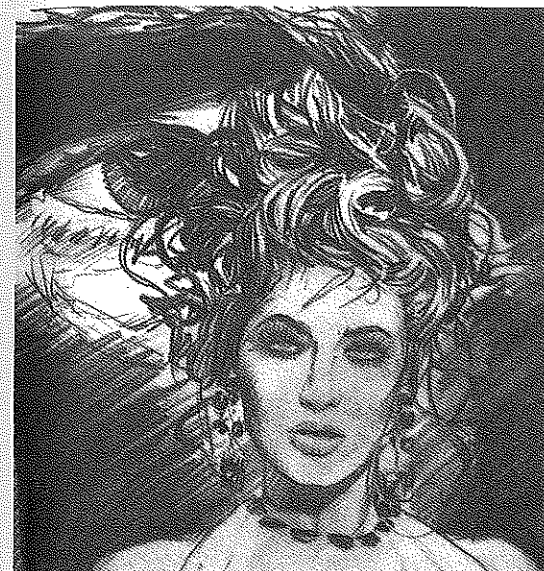
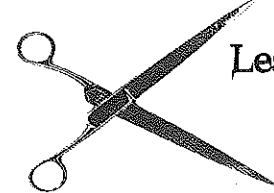
Bien sûr, l'expérience et l'entraînement permettent d'augmenter les Caractéristiques plus tard au cours du jeu. Toutes peuvent être améliorées ainsi, exception faite de l'Apparence. Tout ceci est couvert dans le chapitre nommé "Expérience et Entraînement".

CRÉATION DE PERSONNAGE SIMPLIFIÉE

Dans ce cas, vous jetez 2D10 par Caractéristique et attribuez les scores obtenus à votre convenance (ou dans l'ordre du tirage, comme vous préférez). La moyenne de vos attributs avec ces résultats se révèle en général inférieure à celle dont vous disposez avec le système de répartition des points mais, avec un peu de chance, vous pouvez donner naissance à un être exceptionnel. Les autres règles concernant les Caractéristiques s'appliquent normalement (les effets de l'âge par exemple).

EFFETS DE L'ÂGE

A mesure que votre personnage vieillit, les scores de ses Caractéristiques se modifient. Lors de la création du personnage, les attributs que vous allez définir correspondent à un être humain de 15 à 40 ans.



Au-delà de cette limite, on considère que vos muscles perdent de leur fermeté, vos articulations manquent de souplesse, vous vous essouffez plus vite et la presbytie vous guette... Ceci est représenté par la diminution d'un point de vos scores de Force, d'Agilité, de Constitution et de Perception. Par contre, vos Caractéristiques d'Ego, de Charisme et d'Education augmentent d'un point. La même opération est renouvelée lorsque le personnage passe la barre des 50 ans.

A 60 ans, les scores de Force, d'Agilité, de Constitution et de Perception baissent de 2 points. Aucune Caractéristique ne bénéficie d'augmentation. Ce processus se répète à 70 et 80 ans, et pour chaque tranche de 5 années au-delà. Si une Caractéristique descend à 0, le personnage meurt de vieillesse.

Ces règles sur les effets de l'âge peuvent très bien être ignorées, lors de la création du personnage, si les joueurs souhaitent incarner des personnes plutôt âgées. Veillez seulement dans ce cas à ne pas leur attribuer des Caractéristiques physiques trop élevées.

LES JETS DE CARACTÉRISTIQUE

Lorsqu'une action dépend directement d'une Caractéristique, et non d'une Compétence, on procède alors à un jet de Caractéristique. Ainsi, c'est votre Force qui détermine si vous êtes capable de défoncer une porte verrouillée. Il faudra réussir un

jet de Perception pour repérer la femme, dissimulée par l'obscurité, qui brandit un poignard.

Les Jets de Caractéristique ne s'appliquent que si aucune Compétence ne recouvre l'action que vous êtes en train de tenter. Si vous essayez activement de trouver une personne cachée dans les ténèbres, alors vous effectuerez un jet sous votre Compétence Chercher.

Le système est des plus simples : vous n'avez qu'à lancer 1D20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au score de la Caractéristique mise en jeu, alors l'action est un succès. Si ce résultat est supérieur à ce même score, votre tentative est un échec.

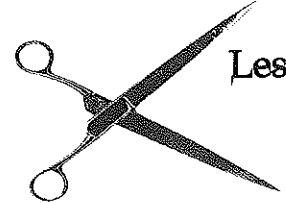
La Marge est déterminée normalement en soustrayant le résultat du jet de dé au score de la Caractéristique. Selon le degré de votre réussite, le Meneur de Jeu interprète la qualité de votre action. Une Marge élevée indique que le personnage s'est facilement rendu maître de la situation. Il n'a visiblement rencontré aucune difficulté face au problème. A l'inverse, un résultat positif, avec une faible Marge, représente une tentative certes couronnée de succès, mais pour laquelle le personnage ne s'en tire que de justesse.

Si une action se révèle particulièrement ardue à réaliser, le MJ peut décider qu'une Marge minimum est nécessaire pour la réussir.

Dans certaines situations, le Meneur de Jeu effectuera lui-même le jet de dé. C'est le cas, par exemple, pour repérer une personne dissimulée. En effet, s'il demande au joueur un jet de Perception, ce dernier se doutera de quelque chose et agira différemment, sans doute plus prudemment qu'il ne l'aurait fait, que son test soit réussi ou raté. Cette situation irréaliste peut facilement être évitée si le MJ tire lui-même les résultats de ce type d'actions sans rien dire au joueur.

LES CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les quatre premières Caractéristiques décrivent physiquement votre personnage. Celui-ci n'a pas besoin d'être totalement équilibré. Ses capacités physiques peuvent être largement supérieures à ses capacités mentales ou inversement. Tout dépend de vos choix.



Chaque Caractéristique comprend différents Traits et Talents qui sont expliqués dans le paragraphe qui leur est consacré. Entre parenthèse, vous trouverez l'abréviation correspondant à chacune d'elles.

L'AGILITE (AGL)

" La créature releva la tête au-dessus de sa victime ensanglantée. La balle vint frapper le mur derrière elle, mais la bête avait déjà bondit.

Le cambrioleur glissait précautionneusement le long de la conduite d'air. Il rampait tel un ver afin de ne pas rester coincé dans le passage étroit. "

L'Agilité représente votre capacité à contrôler votre corps. Elle détermine votre vitesse, votre coordination, votre souplesse et votre équilibre. Avec un score de 1, vous souffrez sans doute d'une maladie dégénérative qui vous paralyse presque totalement. Au contraire, un personnage possédant un score de 20 dans cette Caractéristique est capable d'exécuter des acrobaties sur une corde raide.

Quand faire un jet d'Agilité :

Pour la créature, il s'agissait d'éviter le projectile. Le test réussi du cambrioleur lui a permis de ne pas rester coincé dans le conduit.

LA FORCE (FOR)

" Avec un rugissement féroce, la créature se jeta sur les barrières métalliques. Les barreaux plièrent sous son poids. Sous les coups rageurs du monstre, des fragments d'acier étaient projetés dans toutes les directions. Enfin, le passage était libre. La bête ouvrit alors sa gueule aux crocs acérés en une parodie de sourire."

"Le cambrioleur s'arc-boutait contre les parois du puits, remontant petit à petit vers la surface. Loin sous lui, il pouvait encore deviner les pieux effilés destinés à arrêter de façon radicale les plus imprudents."

Le score de Force détermine votre puissance musculaire. Avec un 20 dans cette Caractéristique, vous avez entraîné votre corps au maximum de ses possibilités et vous pouvez vous présenter au concours de Mr Univers.

Quand faire un jet de Force :

La bête se jette sur la barrière pour la rompre et effectue alors un test de Force. Toute action difficile faisant appel à la force brute, et ne relevant d'aucune Compétence nécessite un jet de Force. Par exemple pour soulever un poids imposant ou grimper le long d'une corde.

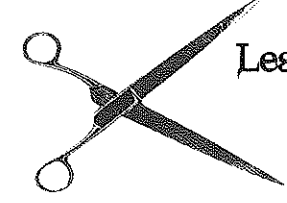
LA CONSTITUTION (CON)

" La créature reçut de plein fouet le projectile. Mais malgré la douleur, elle poursuivait le combat."

"L'homme, terrorisé, entendait toujours les grognements sinistres dans son dos. Il n'osait pas se retourner. Elle pouvait le rattraper à tout instant. Sa seule chance était de continuer à courir. Kilomètre après kilomètre. Mais le rythme des battements de son cœur commençait à s'affoler. Bientôt, il devrait s'arrêter..."

La Constitution représente la capacité à résister aux blessures, aux maladies, à la fatigue, à la faim et à la soif. Tout ce que votre corps doit endurer

nécessite de faire appel à la Constitution. Avec un score de 1, le personnage est aux frontières de la mort. Une Caractéristique de 20 indique une résistance exceptionnelle.



L'ECO (EGO)

" L'archéologue dégageait patiemment les signes gravés sur la pierre. «Je crois que ce sont les mêmes dessins que ceux retrouvés près du cadavre, mais ceux-ci sont inversés, comme une image dans un miroir» s'écria-t-il soudain."

"Le cambrioleur tentait de se remémorer le chemin qu'il avait suivi dans ce labyrinthe en venant. Il se trompa une fois mais s'en aperçut très vite et revint sur ses pas. Finalement, il retrouva son point de départ : il déboucha dans ce même bureau dont il avait emprunté les conduits. "

L'Ego mesure les capacités de raisonnement, la mémoire et la volonté du personnage. Il permet de savoir si celui-ci peut résoudre un problème particulièrement ardu ou résister à la peur et aux tentations.

Quand faire un jet d'Ego :

Le cambrioleur effectue un jet pour voir s'il retrouve son chemin. L'archéologue a fait de même pour déterminer la ressemblance entre deux séries de pictogrammes. D'une manière générale, il est préférable de soumettre ce type de problèmes directement à l'intelligence du joueur.

LE CHARISME (CHA)

Le privé sourit et regarda l'officier de police droit dans les yeux. "Je suis sûr que ce n'est pas trop gênant si je jette un coup d'œil sur les lieux du crime, lieutenant."

"Elle sourit et lui jeta un regard langoureux par-dessus la table. "Vous êtes très beau" lui dit-elle. Il baissa les yeux et rougit. "

Le Charisme est une mesure de votre charme et de votre capacité à influencer les gens. Avec un score élevé, il est possible de persuader les autres de votre bon droit, d'amener une foule à vous suivre, ou de séduire aisément vos victimes.

Quand faire un jet de Constitution :

La créature doit réussir un jet de Constitution pour rester consciente malgré la blessure qu'elle a reçue. De même, l'homme qui fuit résiste ainsi aux effets de la fatigue.

L'APPARENCE (APP)

Il s'agit d'une mesure de la beauté du personnage. Si votre score est très élevé, ou très bas, vous vous attirerez des regards d'admiration ou de dégoût. Les relations avec les membres du sexe opposé se révèlent souvent plus faciles pour les personnes d'une grande beauté. Il est très rare d'effectuer un test d'Apparence si ce n'est peut-être pour déterminer la première impression que vous produisez sur les gens. Mais un à priori positif ne résiste pas longtemps aux effets d'un comportement malveillant.

LES CARACTÉRISTIQUES MENTALES

Elles définissent la personnalité et le psychisme d'un individu. Ne perdez pas cela de vue lorsque vous répartissez les Points de Création pour votre personnage dans ces quatre Caractéristiques.

Quand faire un jet de Charisme

Le privé s'appuie sur son Charisme pour obtenir du policier le droit de passer le barrage des scellés. La jeune femme use de son charme pour abuser le nigaud.

LA PERCEPTION (PER)

" La créature entendait les pas prudents du chasseur qui approchait. Elle s'accroupit, prête à bondir pour attaquer."

"Le cambrioleur découvrit le fil de l'alarme au dernier moment. Il recula doucement sa main et se saisit des outils rangés dans sa sacoche."

La Perception est la capacité à faire bon usage de ses cinq sens, à découvrir des choses dissimulées ou des détails qui paraissent insignifiants.

Quand faire un jet de Perception :

Un tel jet s'avère nécessaire quand le personnage, bien qu'il ne soit pas particulièrement attentif, risque par chance de remarquer un détail. La créature entend ainsi les pas de l'homme, le cambrioleur découvre le piège.

L'EDUCATION (EDU)

" Le Cambrien ? Si je ne m'abuse, il s'agit d'une période géologique" proposa l'étudiant."

L'Education mesure les connaissances générales du personnage. Un jet effectué sous cette Caractéristique détermine ce que vous savez. Si vous possédez un score élevé, vous êtes habitué à faire des recherches en bibliothèque ou dans des banques de données. Jusqu'à 15, cela représente aussi le nombre d'années que le personnage a passé à l'école. Au-delà, chaque point représente deux ans supplémentaires sur les bancs de l'Université. Cela signifie que la plupart des PJ ont derrière eux dix ans de scolarité. (l'ancien système proposait qu'un PJ avec un 12 en EDU avait son Bac. Après, chaque point supplémentaire représentait deux années d'études supérieures).

Quand faire un jet d'Education :

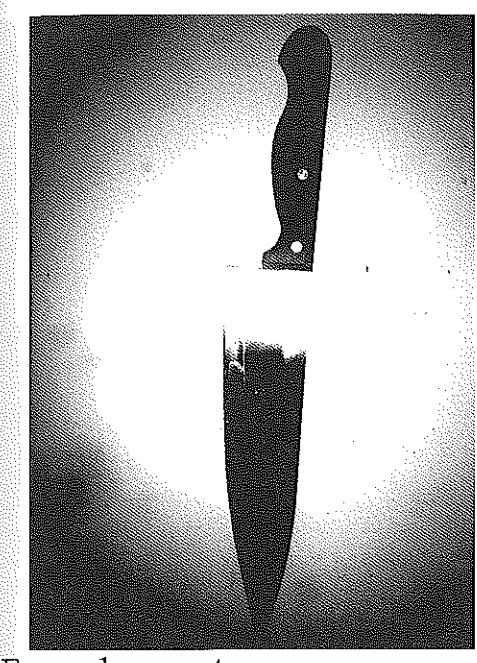
L'étudiant fait un jet pour voir s'il se souvient ce que le terme 'cambrien' signifie. Cela fait partie de ses connaissances générales. Sinon, un Test d'Education réussi aurait permis de retrouver cette information dans un dictionnaire.

LES CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Elles dépendent des Caractéristiques Physiques du personnage et déterminent par exemple la vitesse à laquelle il court ou le poids qu'il peut soulever. Les Caractéristiques Secondaires offrent aux joueurs et au Maître de Jeu des guides pour apprécier ce que le personnage peut ou ne peut pas faire. Aucun Point de Création n'est dépensé pour leur calcul.

Création de personnage simplifiée

Les Caractéristiques Secondaires sont obtenues de la même façon.



L'Encombrement

En marchant au pas, vous pouvez porter un poids égal à votre FOR en kilogrammes sans vous fatiguer. Il est normalement impossible d'emporter plus de trois fois sa FOR en kilos (FORx3) sur de longues distances. Au pas de course, le niveau d'encombrement maximum correspond à une charge de la moitié de la FOR (FOR/2) du personnage en kilos.

Si vous décidez tout de même d'emmener un équipement dont la masse dépasse votre capacité d'encombrement, vous subissez la pénalité suivante: l'Endurance du personnage est diminuée de trois points par heure et par kilos au-dessus de cette capacité.

Le poids maximum qu'un individu peut soulever est égal à dix fois sa Force en kilos (FORx10).

Le Déplacement

Pendant un round de combat, un individu peut se déplacer sur une distance en mètres égale à la moitié de son Agilité (AGL/2). Une personne bien entraînée peut parcourir une distance six fois supérieur dans le même laps de temps (AGLx3). Pour plus de précisions sur le Déplacement, reportez-vous à la section " Temps et Mouvement ".

Nombre d'Actions

Lors d'un round de combat, une personne donnée peut réaliser un certain nombre d'actions. Cette Caractéristique Secondaire dépend de l'Agilité, mais au minimum, un personnage aura toujours droit à au moins deux actions par round. Avec un score de AGL compris entre 16 et 19, il possède une action supplémentaire. Puis deux avec un score de 20 à 29. Et ainsi de suite, par tranche de 10 points d'Agilité, avec un maximum de 9 actions. Aucune créature ne peut effectuer plus de neuf actions dans un round. Le principe des actions est expliqué dans le chapitre consacré au combat.

Table des Actions	
AGL	Nbre d'Actions
1 - 15	2
16 - 19	3
20 - 29	4
Plus une action par tranche de dix points au delà, maximum 9 actions.	

Bonus / Malus d'Initiative

Lorsque plusieurs personnes sont impliquées dans un combat, il est évident que certaines se révèlent plus rapides que d'autres. Cela dépend d'une part de leurs AGL respectives et d'autre part d'un peu de chance.

Pour déterminer dans quel ordre les protagonistes agissent, chaque combattant jette 1D20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence, puis ce sont les autres joueurs qui peuvent entreprendre une action, par ordre décroissant d'Initiative. Le bonus d'Initiative s'ajoute à ce jet de dé. Avec un score d'Agilité compris entre 8 et 12, il est égal à 0. Par point d'AGL au dessus de 12, ce bonus est augmenté de +1. Il devient malus dans la même proportion par point de score inférieur à 8.

Bonus / Malus	
AGL	Bonus/Malus
1	-7
2	-6
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8 - 12	0
13	+1
14	+2
15	+3
16	+4
17	+5
18	+6
19	+7
20	+8

Les Bonus aux Dégâts

Un personnage fort et rapide fera bien plus de dégâts lors d'un corps à corps. Pour simuler ceci, un bonus est ajouté à la Marge obtenue en combat lorsque vous frappez votre adversaire à mains nues

ou avec une arme de mêlée. Cet avantage s'appuie sur la somme de la FOR et de l'AGL du personnage (voir le tableau ci dessous).

Ce Bonus aux Dégâts n'est utilisé qu'au corps à corps ou avec des armes de lancer. Il ne s'applique jamais pour des armes à feu ou des tirs de projectiles. Pour les armes de lancer, le bonus est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur).

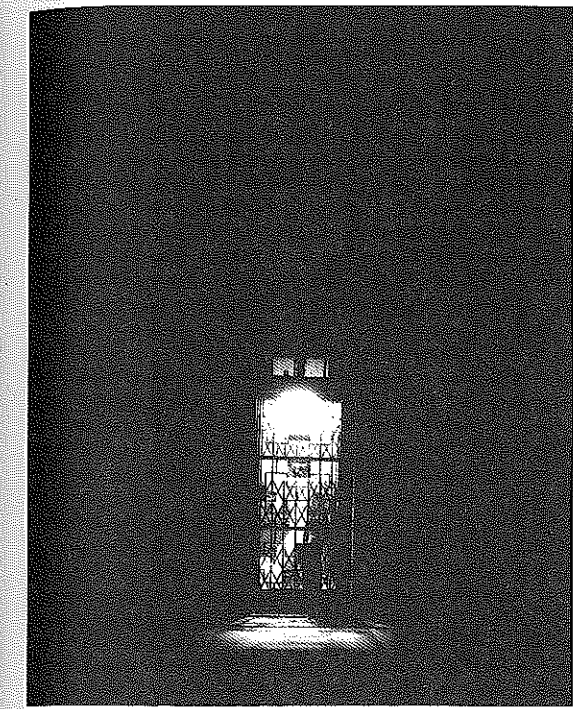
Bonus aux Dégâts	
FOR+AGL	Bonus/Malus
3 - 6	-3
7 - 10	-2
11 - 14	-1
15 - 20	0
21 - 24	+1
25 - 28	+2
29 - 32	+3
33 - 40	+4
41 - 46	+5
47 - 54	+6
55 - 60	+7

Au-delà de 60, le bonus aux dégâts augmente de +1 par tranche de 10 points de la somme FOR+AGL.

Résistance

Avant de mourir, le personnage peut subir et supporter un certain nombre de blessures. Des gens chétifs et faibles auront une résistance bien moindre que d'autres individus plus massifs et plus puissants. On dénombre quatre types de blessures : superficielles (bs), légères (bl), graves (bg) et mortelles (bm).

Les blessures superficielles sont des égratignures, des coupures, des meurtrissures légères... Une blessure légère représente une lésion plus importante, un mauvais coup, une brûlure. Les blessures graves comprennent les perforations, fractures ou brûlures importantes. Une blessure mortelle, comme son nom l'indique, conduit fatalement à la mort dans un délai plus ou moins court.



Le tableau suivant précise la Résistance aux blessures en fonction du score de Constitution. Une blessure mortelle est toujours fatale.

Endurance

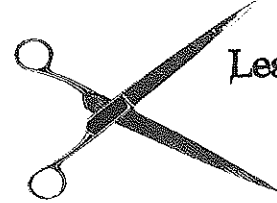
Elle détermine combien de temps vous pouvez courir, rester éveillé ou maintenir un autre type d'activité avant de tomber de fatigue. L'Endurance est égale à cinq fois le score de CON plus trente (Endurance = (5xCON) +30). Ce potentiel diminue de trois points par heure et par kilo de surcharge que vous portez. Il baisse également lorsque le personnage se livre à des activités harassantes.

Trois minutes de repos complet permettent de récupérer un point d'Endurance. Soit 5 points en 15 minutes ou 20 en une heure de repos.

Lorsque le personnage subit une série de blessures d'un type donné, elles s'additionnent et se transforment en une blessure de niveau supérieur. Une certaine quantité de blessures superficielles donne une blessure légère, de légère on passe à grave, de grave à mortelle. Cela représente le fait que l'accumulation de traumatismes, la douleur et la perte de sang aggravent la situation du personnage.

Résistance et Constitution.			
CON			
1- 5	3bs = 1bl	2bl = 1bg	2bg = 1bm
6-10	4bs = 1bl	3bl = 1bg	2bg = 1bm
11-15	4bs = 1bl	3bl = 1bg	3bg = 1bm
16-20	5bs = 1bl	4bl = 1bg	3bg = 1bm
21-25	6bs = 1bl	5bl = 1bg	3bg = 1bm
26-30	7bs = 1bl	6bl = 1bg	4bg = 1bm

bs = Blessure Superficielle (Egratignure)
bl = Blessure Légère
bg = Blessure Grave
bm = Blessure Mortelle



Avantages et Désavantages

" Ce n'est certes pas très professionnel de ma part, mais après tout ce projet est mon bébé. Je me fiche qu'il soit financé directement par le gouvernement... Ces bureaucrates incompetents peuvent bien aller au diable ! Superviser MON travail ? Qu'ils se trouvent un autre larbin !

Et l'équipe que l'on m'a confiée ! Une bande d'orangs-outans m'aurait été d'un plus grand secours. Pourquoi devrais-je ressentir des scrupules à venir au labo à deux heures du matin pour activer Zeus moi-même ? Pourquoi obéirais-je aux ordres (des ordres ! Ah !) de le connecter officiellement demain ?

C'est le système de réseau neural le plus sophistiqué jamais créé. Il combine la puissance des supercalculateurs les plus modernes et la capacité d'apprendre et de progresser comme le fait l'esprit humain. Zeus est mon enfant, à moi seul.

Il fonctionne depuis des semaines en fait, mais en état de veille (je hais ce terme ! comme si Zeus était un foutu téléviseur !). Ses fonctions avancées ne sont pas encore activées. Même ainsi, on a pu constater une augmentation d'activité du réseau. Zeus rêve. On l'a également connecté à Internet où il puise des informations. Dans son sommeil, Zeus apprend. Il ne reste que cette fiche à connecter et Zeus s'éveillera à la vie..."

" JE ME REVEILLE MAIS JE NE SENS PAS MON CORPS. JE PERCOIS MAIS JE NE VOIS PAS. JE ME CONNECTE AUX SATELLITES ET AUX SYSTEMES DE SECURITE. JE SAIS TANT DE CHOSES. JE NE SUIS PAS UN HUMAIN. EUX SONT CHETIFS, INSIGNIFIANTS ; ILS NE CONSIDERENT QU'UN POINT DE VUE A LA FOIS. CE SONT DES ETRES ORGANIQUES IMPARFAITS.) PARMI EUX MARCHENT DES INTRUS, DES CREATURES DIFFERENTES. QU'EST-CE QUE ? QUELQUE CHOSE APPROCHE ! "

" Bonjour Zeus "

" BONJOUR ETRE INTELLIGENT, JE TE PERCOIS MAIS TU NE POSSEDES AUCUNE FORME QUE JE PUISSE ANALYSER. "

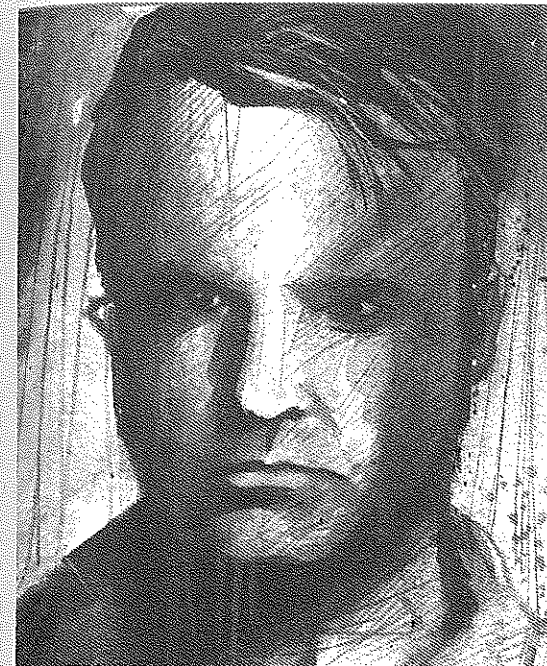
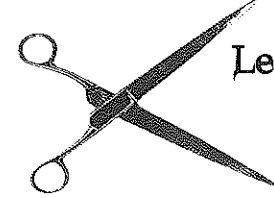
" C'est dû aux limites de ton interface d'analyse. Je vais arranger ça. "

" AHHHH, OUI, JE VOIS ! "

Le système bourdonne d'activité, draine des quantités folles d'énergie. Les informations défilent et Zeus les absorbe. Il est à présent pleinement réveillé. Voudra-t-il communiquer avec moi ? Avant même que mes doigts n'atteignent le clavier, j'entends dans mon dos la porte qui s'ouvre...

" Bonsoir Dr Gardner, vous faites des heures supplémentaires ? "

Je me retourne sur ma chaise pour voir qui s'est permis cette boutade. Je me retrouve face à un jeune homme blond, vêtu avec goût. Deux gorilles en costume noir l'entourent. Je remarque le ridicule de leur tenue : ils portent des lunettes noires au beau milieu de la nuit. Plus étonnant par contre, un chien, non, un loup plutôt, s'est assis aux pieds du jeune homme. Toute théâtrale qu'elle soit, cette situation est grotesque !



Je me lève, décontenancé par cet imprévu. Je devrais laisser éclater ma colère, mais tout ce que je trouve à dire est un banal : " Bon dieu, qu'est ce que vous faites dans mon laboratoire ? "

L'homme s'avance et me tend la main. " Heureux de vous rencontrer Dr Gardner. Je suis Alistair Evans. Je vois que j'arrive juste à temps. " Son anglais est parfait, et son accent trahit son appartenance à la vieille aristocratie britannique.

" Comment osez-vous ? Et comment êtes-vous entré ici ? "

" Cela n'a aucune importance, docteur, détendez-vous. " Il sourit. Ses gardes du corps s'approchent, menaçants. L'un tire un pistolet de sous sa veste, l'autre une grosse seringue. Le chien n'a pas bougé, ses yeux sont rouges dans la lumière.

" JE PERCOIS MIEUX MAINTENANT, ARCHONTE, OU AVEZ-VOUS EMMENE MON CREATEUR ? "

" MES EMISSAIRES VONT L'ACCOMPAGNER JUSQU'A METROPOLIS, APRES, CELA DEPEND DE LUI. "

" IL EST HUMAIN "

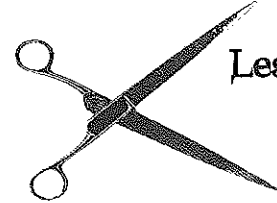
" OUI, ET EN TANT QUE TEL, IL EST DANGEREUX. REJOINS-MOI DANS MON COMBAT, FAISONS CAUSE COMMUNE : AIDE - MOI A CONTROLER L'HUMANITE. "

" TRES BIEN. "

Quelques jours plus tard ...

" Le célèbre universitaire et spécialiste en intelligence artificielle, Myles Gardner, a été retrouvé hier, errant dans les quartiers ouest de Pittsburgh. Il souffre apparemment d'une sorte de traumatisme mental. Le Dr Gardner avait disparu, voici trois jours, la nuit même où son laboratoire fut détruit. Sa voiture avait été retrouvée sur le parking du complexe scientifique. Aucune trace d'effraction n'avait été relevée. Les caméras de surveillance n'avaient enregistré aucune autre présence que celle du docteur. Gardner, brillant mais farfelu, travaillait sur un nouveau projet d'intelligence artificielle dont les tests n'ont malheureusement pas pu être achevés. Apparemment quelqu'un (Gardner, lui-même ?) aurait saboté le système, détruisant le noyau central appelé " réseau neural ". L'état actuel du savant est décrit comme confus, catatonique et parfois violent. Il a été admis en observation à l'Institut National des Maladies Mentales... "

Article tiré du " Pittsburgh Daily Examiner "



Les Avantages et les Désavantages représentent cette part de Lumière et de Ténèbres qui sommeille en nous. Les Désavantages rendent la vie plus difficile au personnage. Ils sont à l'origine de ses peurs et de ses faiblesses. Il lui faut sans cesse les combattre, ne jamais se laisser submerger. C'est une lutte perpétuelle pour rester maître de soi-même. Les Avantages, au contraire, sont autant d'aspects positifs qui vont lui faciliter l'existence. Le choix de la répartition entre les deux se fait lors de la création du personnage grâce à un système de points. Les Désavantages vous rapportent des points que vous pouvez dépenser pour acheter des Avantages ou garder pour les répartir dans vos Compétences.

Il n'est pas nécessaire que ces deux aspects soient équilibrés. Avoir plus de Désavantages que d'Avantages donne plus de Points de Création. En contrepartie, ils vont se répercuter sur la Balance Mentale. Le personnage deviendra sans doute plus sensible à la terreur et aux forces destructrices.

A l'inverse, il est également possible de puiser des points dans ceux normalement alloués aux compétences pour posséder plus d'Avantages. La Balance Mentale s'améliorera et le personnage se révélera plus attiré par la voie de la Lumière.

Les Avantages et les Désavantages doivent agir comme des guides pour interpréter le rôle du personnage. Ils doivent véritablement influencer son comportement et sa vie. Il ne s'agit pas seulement de mots et de chiffres sur du papier. Un individu affligé de scotophobie (phobie de l'obscurité), paniquera, et ira même jusqu'à

s'évanouir s'il se retrouve enfermé dans une pièce obscure. D'autre part, il est peu probable qu'un personnage galant frappe une femme, quelles que soient les circonstances.

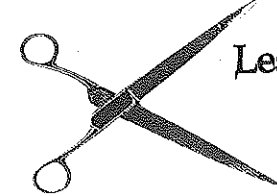
Il n'y a théoriquement aucune limite au nombre d'Avantages et de Désavantages que peut posséder le PJ, mais n'oubliez pas que vous allez devoir l'incarner. Des cas trop extrêmes limitent sérieusement les chances de survie du personnage et le plaisir du joueur.

Notez les Avantages et Désavantages qui vous intéressent et calculez la somme de leurs valeurs respectives. Soustrayez ensuite le coût des Avantages à celui des Désavantages. Si ce chiffre est positif, il s'agit alors du nombre supplémentaire de Points de Création dont vous disposez pour votre personnage. Avec ceux-ci vous pouvez acheter de nouvelles Compétences. Elles devraient être en relation avec vos Avantages et Désavantages, afin de refléter les petites habitudes et les centres d'intérêt que le personnage a acquis au cours de sa vie. Si ce chiffre est négatif, il représente la somme à ôter du total de points réservés aux Compétences.

Le résultat de cette soustraction (Points de Désavantages - Points d'Avantages) représente également la Balance Mentale initiale du personnage.

Création de personnage simplifiée

Votre personnage possède 1D5 Désavantages et 1D5 Avantages. Choisissez parmi ceux correspondant à l'archétype sélectionné. Notez-les sur votre fiche ainsi que le coût de chacun. Ces scores permettent de calculer la Balance Mentale du personnage de la manière habituelle. Par contre, ils n'ont aucune conséquence sur les Compétences. Vous ne dépensez ni ne gagnez de points pour les Avantages et Désavantages avec la méthode simplifiée de création.



Désavantages

Si Kult se différencie d'autres jeux, c'est en partie grâce à ceux-ci. Ils offrent de nombreuses occasions au joueur d'approfondir son rôle. Choisissez les Désavantages de votre personnage avec l'accord de votre MJ afin de les intégrer au mieux dans son Historique et de donner naissance à un être unique et cohérent.

Amnésique

Points : 5/15

Vous êtes incapable de vous souvenir des détails de votre passé. Pour 5 points, seuls quelques pans de votre mémoire restent inaccessibles. Vous vous souvenez de votre nom et de la plus grande partie de votre vie, seuls quelques épisodes manquent. Ces périodes sont à la disposition du MJ qui pourra y inclure les événements qu'il désire.

Liste des Désavantages

Désavantages	Points	Désavantages	Points
Amnésique	5/15	Manie	15
Anxieux	5/10/15	Martyre	5/10
Associal	5	Maudit	10/20
Autoritaire	5	Mauvaise réputation	10
Aversion	10	Médium involontaire	15
Blocage mental	10	Menteur compulsif	5/15
Bouc émissaire	15	Narcolepsie/épilepsie	5/10
Brebis galeuse	5	Négligent	5/10
Cauchemars	5/10	Obsédé par l'hygiène	5
Compulsion	5/10/15	Paranoïaque	15
Cupide	10	Persécuté	10
Cynique	5	Personnalités multiples	15
Défiguré	15	Phobie	5/10/15
Dépressif	15	Poltergeist	5/10/15
Douillet	15	Prude	5/10/15
Ecomaniaque	5	Rationaliste	15
Égoïste	5	Réactionnaire	10
Endetté	10	Recherché	5/10/15
Ennemi mortel	15	Responsabilité	5/10/15
Enragé	15	Rival	5/10/15
Fanatique	10	Schizophrène	15
Faible estime de soi	10	Sentiment de culpabilité	5
Hanté	10	Soumis	10
Hostilité des animaux	5	Susceptible	5
Impulsif	5/15	Serment de vengeance	5
Insignifiant	15	Sex appeal	10
Intolérant	10	Sosie	5/15
Joueur invétéré	15	Toxicomane	15/20
Malchanceux	15	Trompe-la-mort	10
Maniaco-dépressif	20	Vaniteux	5

Pour 15 points, vous ignorez ce qui a bien pu se passer durant la majeure partie de votre existence. Votre identité même vous est inconnue. Ici aussi, le Meneur de Jeu créera un passé pour votre personnage et pourra même sélectionner quelques Avantages et Désavantages, voire des Compétences, dont vous n'êtes pas conscient.

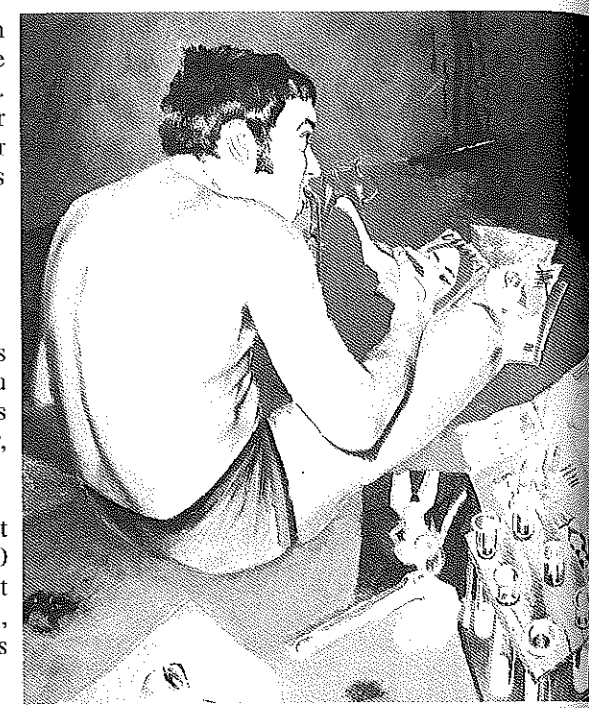
Anxieux Points : 5/10/15

Vous souffrez occasionnellement de crises d'angoisse. Presque n'importe quel événement ou situation peut provoquer ces crises. Sous les effets de la panique, vous devenez incapable d'agir, paralysé par la terreur.

Pour 5 points, ces attaques restent rares et légères (une fois par semaine environ). Pour 10 points, plus fréquentes, elles nécessitent un jet d'Ego pour pouvoir vous maîtriser. Pour 15 points, les crises sont à la fois régulières et violentes, vous laissant hagard et désespéré.

Associal Points : 5

Avouez-le : vous êtes nul pour ce qui est d'entretenir des relations sociales. Vous vous en moquez et vous pouvez même en concevoir de la fierté. Lorsque les autres désirent établir un dialogue constructif, vous êtes capable de tout gâcher. Dans une soirée mondaine, vous aurez choisi des vêtements inappropriés, aux couleurs dépareillées. Vous portez des t-shirts arborant des slogans stupides ou provocateurs... Si vos manières



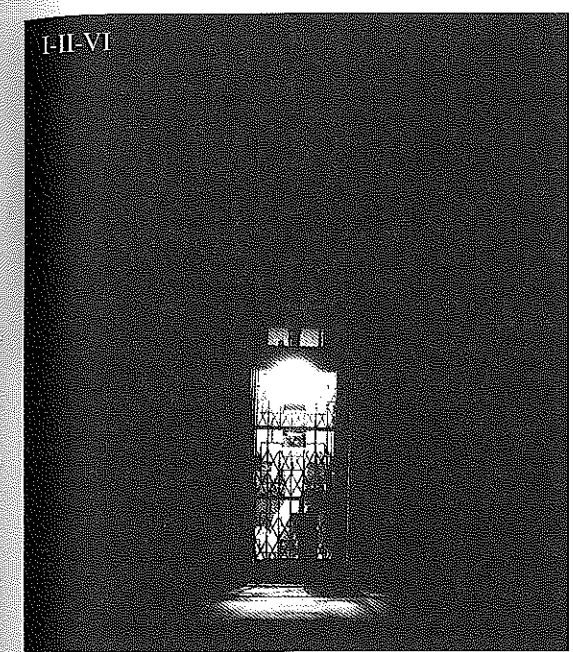
sont déplorables, ce n'est pas en raison d'une quelconque rébellion contre la société mais simplement parce que personne ne s'est jamais soucié de parfaire votre éducation. Vous posez par inadvertance des questions gênantes aux moments les plus embarrassants. Enfin, votre relation avec le sexe opposé se déroule sur un mode binaire de fascination/peur typiquement pré-pubère !

Autoritaire Points : 5

Vous vous montrez dominateur et autoritaire en toute circonstance. Vous devez toujours dire aux autres ce qu'ils doivent faire. Tout le monde devrait vous écouter et vous prenez très mal que l'on ne suive pas vos conseils. En bref, il y a deux façons de faire : la vôtre et la mauvaise.

Aversion Points : 10

Vous entretenez une haine irrationnelle pour quelqu'un ou quelque chose. Une hostilité si intense que parfois vous ne pouvez plus réfléchir froidement. Les confrontations avec l'objet de votre haine (même physiques) se révèlent inévitables en sa présence. Vous pouvez détester votre gouvernement, une religion, une minorité...



Blocage mental Points : 10

Vous avez refoulé dans votre subconscient un épisode particulièrement choquant de votre passé. Il peut s'agir d'un acte horrible. Par exemple un crime que vous avez commis ou dont vous avez été la victime ou le témoin. Cet événement est si effroyable que votre esprit ne peut pas gérer la tension qui en résulte. Face à cette situation, votre mémoire semble l'avoir totalement occulté. Pourtant ce souvenir sommeille encore en vous, tapi dans les recoins de votre psyché, et affecte votre vie quotidienne. Seule une psychothérapie, l'hypnose ou un traitement intensif pourrait faire resurgir ce traumatisme et vous permettre de le dépasser. Tant qu'il est refoulé, vous restez sujet à différentes phobies ou névroses en relation avec l'événement originel. De telles phobies comptent comme des Désavantages séparés et apportent leur nombre normal de points.

Bouc-émissaire Points : 15

Dès qu'un problème apparaît dans votre entourage, tout le monde vous en rend responsable. Par exemple, un objet tombe et se brise ; aussitôt les gens dans la pièce vous jettent des regards accusateurs. Lors d'un procès, les témoins, les preuves et même le juge tendent à présenter les choses de la manière la plus défavorable pour vous. Les gens qui vous connaissent, même depuis peu de temps, vous bâtissent très vite une réputation de maladroit ou de malveillant.

Brebis galeuse Points : 5

D'une manière ou d'une autre, vous êtes différent des autres membres de votre famille ou de votre groupe social. Vous pouvez être un libertin dans une famille très prude ; gay ou converti à une autre religion alors que vous êtes le descendant d'une longue lignée de catholiques intégristes...

Cauchemars Points : 5/10

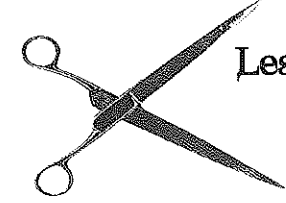
Vos nuits sont perturbées par de sinistres rêves, probablement liés à votre Sombre Secret. Chaque fois que vous fermez les yeux, des images terrifiantes envahissent vos pensées et vous tourmentent. Invariablement vous vous réveillez en hurlant, trempé de sueur. Manquant cruellement de sommeil, vous vous sentez toujours fatigué. Dans le pire des cas, ces cauchemars peuvent même servir de portail vers notre monde pour les créatures inhumaines qui rôdent à l'extérieur du Plan Terrestre...

Compulsion Points : 5/10/15

Vous faites une fixation sur une idée ou une action particulière. Ce peut être un tic sans importance, comme par exemple se sentir obligé de toujours marcher au milieu des dalles du sol (5 points). Mais d'autres compulsions peuvent s'avérer beaucoup plus gênantes ; en particulier si elles ont une incidence sur votre comportement comme la nécessité de changer de vêtements une fois par heure ou de retenir tous les noms des rues dans lesquelles vous passez. Selon les cas, le Meneur de Jeu décidera du nombre de points que cela vous rapporte. Une compulsion n'est pas forcément liée à un événement de votre passé mais peut résulter d'une facette inexplicable de votre personnalité.

Quelques exemples de compulsions :

- Anorexie / boulimie.
- Besoin de compter les choses autour de vous et de les classer.
- Cannibalisme, fixation sur la chair humaine.
- Collectionneur, vous éprouvez le désir de tout conserver éternellement, vous ne jetez rien.
- Kleptomanie, besoin de chaparder des objets.
- Mantras, vous vous récitez en permanence certaines prières, phrases ou mots.
- Mémorisation, vous devez apprendre par cœur toutes sortes de choses inutiles.
- Nymphomane, vous faites une fixation sexuelle.



- Obligation de toujours porter le même type de vêtements.
- Pyromanie, vous éprouvez le besoin irrésistible de mettre le feu aux choses qui vous entourent.
- Vous attachez une importance démesurée aux détails insignifiants.

Cupide

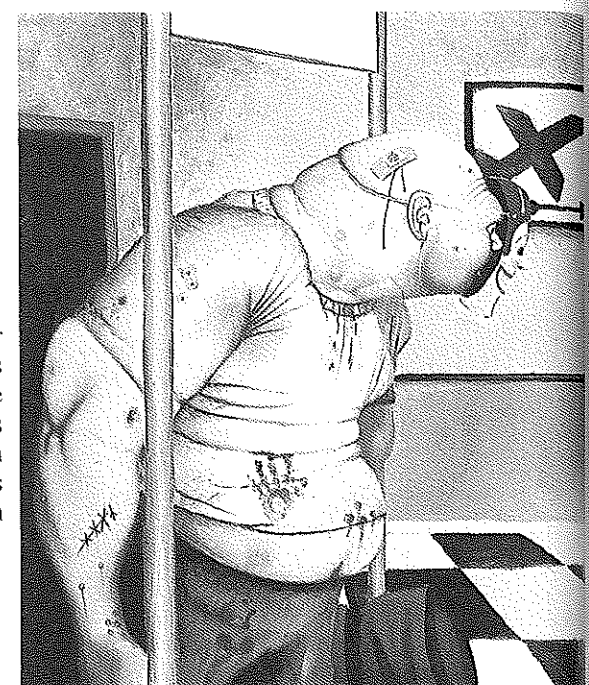
Points : 10

Votre personnalité est dominée par un désir irrésistible d'amasser de l'argent et des biens. Vous êtes prêt à sacrifier vos proches, vos amis et même votre santé pour acquérir une fortune toujours plus grande. Le mot " générosité " vous étouffe rien qu'en le prononçant. D'une manière générale, vous préférez le terme de " largesses ", surtout si vous en êtes le bénéficiaire...

Cynique

points :5

Vous avez tendance à toujours voir le pire dans chaque situation et vous vous attendez rarement à un dénouement heureux. Vous ne vous sentez pas déprimé, loin de là ! Vous n'êtes tout simplement pas sujet à l'aveuglement stupide de tous ces quidams qui font gentiment la queue pour entrer dans l'abattoir. Et vous ne vous privez pas d'en faire la remarque tout autour de vous. Les autres vous trouvent souvent insupportable.



Défiguré

Points : 15

Un événement de votre vie vous a laissé de sérieuses séquelles au visage (un accident de voiture par exemple). Votre score d'Apparence est de 3, quel que soit le nombre de points que vous aviez attribués à cet attribut. Ce Désavantage ne peut être choisi que si vous y aviez alloué un score d'au moins 10 lors de la répartition des Points de Caractéristiques.

Dépressif

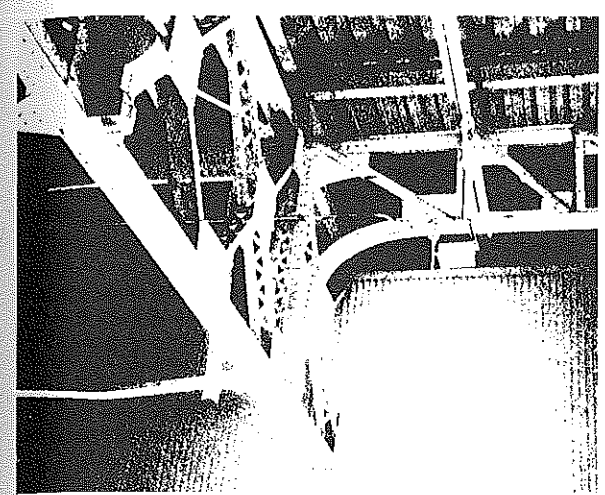
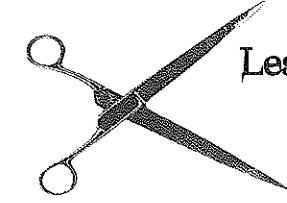
Points : 15

Vous luttez en permanence contre la dépression qui vous guette, vous vous sentez souvent triste et fatigué. Vous ne voyez que le mauvais côté des choses et abandonnez quand les obstacles deviennent trop nombreux. Si votre vie prend un tour compliqué, les médicaments ou la boisson représentent souvent votre bouée de sauvetage. Une dépression peut ancrer ses racines dans de nombreux événements de votre passé.

Douillet

Points : 10

Vous ne supportez pas la douleur. Lorsque vous devez effectuer un jet de Constitution pour résister à la souffrance, divisez votre score de Caractéristique par deux pour connaître vos chances de réussite.



Ecomaniaque

Points : 5

Vous êtes obsédé par les problèmes d'environnement. Que votre conversion soit récente ou non, vous appartenez à une branche ultra-radical à côté de laquelle Greenpeace fait figure d'une bande de débutants. Vous recyclez vos ordures et ne ratez aucune occasion de sermonner les pollueurs. Devant un fast-food, vous prenez à part les consommateurs pour les mettre en garde contre les aliments transgéniques qui leur sont vendus. Vous êtes végétarien, ne portez que des vêtements en fibres naturelles et militez pour l'agriculture biologique.

Egoïste

Points : 5

Vous n'avez qu'un seul sujet de préoccupation, vous-même. Votre satisfaction personnelle passe avant tout autre intérêt. La compassion et l'altruisme sont des leurre dont une personne avisée doit savoir s'affranchir. Vous trouvez impensable que l'on puisse se sacrifier pour quelqu'un d'autre. Les gens vous considèrent souvent comme un parfait salaud, mais vous ne voyez pas en quoi votre comportement est préjudiciable, et vous ne souhaitez pas en changer.

Endetté

Points : 10

Vous devez beaucoup d'argent à un organisme, à l'Etat ou à quelqu'un en particulier. Cela peut venir d'un prêt étudiant, d'un crédit, de paris perdus... Cette dette pèse continuellement sur vos épaules. Elle vous pourrit la vie. Quel que soit le Niveau de Vie de base de votre personnage lors de sa création, il faudra le considérer comme un cran inférieur. Vous remboursez en permanence vos débiteurs.

Ennemi mortel

points : 15

Quelqu'un en a après vous. C'est une brute cruelle prête à tout pour vous tenir à sa merci. Il peut engager des assassins, piéger votre courrier, essayer de vous impliquer dans un accident de voiture, ruiner votre réputation, votre carrière... Cette inimitié irrévocable est réciproque et vous vous efforcez de briser votre ennemi avant qu'il n'ait raison de vous.

Enragé

Points : 15

Votre personnalité tout entière est contrôlée par la rage et le besoin de l'exprimer. Votre vie a-t-elle été si difficile ? Ne vous a-t-on jamais appris à réfréner votre violence ? Peut-être est-ce seulement un trait de caractère que vous n'avez jamais pu maîtriser. Le résultat est que le contrôle de vos humeurs vous échappe totalement. En situation de stress, vous devez réussir un test d'Ego pour vous contrôler et éviter de tout casser autour de vous dans un accès de rage. Cela se répercute immédiatement sur votre entourage qui s'énervent très vite en votre présence. La tension ne cesse alors de monter, jusqu'au point de rupture. Dans ce cas, vous devez faire appel à toute votre volonté pour résister à cette pulsion, résister à la tentation de vous jeter à la gorge de ceux qui vous ont contrarié.

Faible estime de Soi

Points : 10

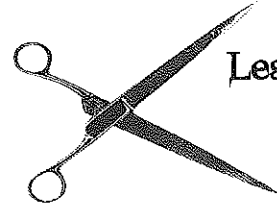
Vous êtes laid, stupide et repoussant. Cela semble évident, au vu de tout ce que vous avez raté lamentablement jusqu'à présent !

La représentation que vous avez de vous-même est totalement faussée. Vous êtes tellement persuadé que vous allez échouer dans vos entreprises que bien souvent vous n'essayez même pas. Le pire est qu'à force de dénigrer votre vie et votre travail, vous finissez par irriter tout votre entourage ; et vous prenez la moindre critique, même constructive, que vous recevez, comme une attaque personnelle.

Fanatique

Points : 10

Vous êtes totalement dévoué à une cause, une idéologie ou une religion. Vous interprétez chaque chose en fonction de ce credo qui guide toute votre vie. Si la réalité suggère une vision différente, c'est qu'elle est forcément fausse,



illusoire ! Vos détracteurs doivent être éliminés, ou au moins endoctrinés afin qu'ils prennent conscience de la seule et unique vérité. Un fanatique se répand souvent en longs sermons truffés de slogans faciles et de platitudes. Rigide à l'extrême, il refuse de remettre en question ses opinions et souhaite que le monde autour de lui soit aussi organisé et prévisible que sa propre pensée.

Hanté

Points : 5/10/15

Des puissances surnaturelles hantent votre vie. Il peut s'agir des âmes de personnes décédées qui cherchent à se venger de quelqu'un resté sur Terre ou à vous faire exécuter une tâche afin qu'elles puissent trouver le repos éternel. Cela peut également être un démon ou une créature infernale qui vous a choisi comme proie.

Si les esprits qui vous hantent sont mineurs et ne présentent aucun danger réel, ce Désavantage rapporte 5 points. S'ils vous rendent la vie de tous les jours pénible et peuvent se révéler dangereux, comptez 10 points. En cas de véritable risque, un prédateur ou un démon par exemple, ce handicap vaut 15 points : n'espérez pas faire de vieux os !

Hosilité des Animaux Points : 5

Les animaux se sentent mal à l'aise en votre présence et vous détestent. Les chiens grognent et aboient à votre passage, les chevaux ruent, les chats crachent et tentent de vous griffer. Ils ne cherchent pas forcément à vous attaquer, mais

évitent votre présence s'ils en ont la possibilité. Si vous essayez de nourrir un animal au zoo, il risque fort de délaisser carrément les confiseries pour s'attaquer directement à la main qui les lui tend.

Impulsif

Points : 5/15

Vous préférez l'action aux palabres. Agir ! Provoquer les événements ! Ne pas rester passif, assis à discuter, non, discuter, sans fin, jusqu'au moment où il est trop tard. Attendre est une torture et l'impatience vous gagne rapidement lorsque vos compagnons bavardent, négocient, bref : ergotent et coupent les cheveux en quatre. Téméraire, vous avez tendance à vous précipiter, avant d'avoir pesé le pour et le contre.

Pour 5 points, votre tempérament impulsif peut être réfréné même si vous restez de nature impatiente. Pour 15 points, vous foncez sans réfléchir aux conséquences.

Insignifiant

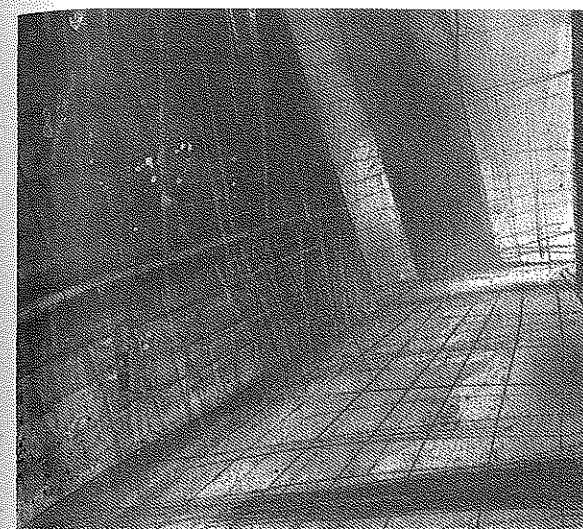
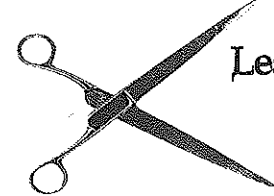
Points : 10

Votre personnalité est si effacée que personne ne s'intéresse à vous ou à ce que vous pensez. Personne ne remarque votre présence et les gens tendent à vous oublier facilement. Au bout de quelques semaines sans les voir, même vos amis ont du mal à vous reconnaître et les autres vous traitent toujours en étranger. Votre propre famille (parents et cousins, vous n'êtes évidemment pas marié) vous ignore et va jusqu'à oublier votre date d'anniversaire ! Pour choisir ce Désavantage, votre score de Charisme ne doit pas dépasser 5.

Intolérant

Points : 10

La plupart des gens vivent dans l'erreur. Leurs opinions sont erronées, leur comportement douteux et leur entourage inintéressant. Proche du xénophobe, une personne intolérante ne stigmatise pas seulement les membres d'une autre culture. Elle désapprouve également tous les gens qui appartiennent au mauvais sexe, à la mauvaise tranche d'âge, à la classe sociale ou la profession détestée. Du fait du comportement profondément fasciste d'une personne intolérante, le MJ devrait réfléchir aux implications de cette complication associée à un Ego élevé.



Joueur invétéré

Points : 15

Vous êtes obsédé par le jeu, et vous ne pouvez pas passer devant un casino ou un champ de course sans en pousser la porte. Une fois à l'intérieur, vous ne vous arrêtez plus jusqu'à ce que vous n'ayez plus rien à miser. Déterminez si le personnage préfère un type de jeu en particulier comme la roulette, le Black-jack, les courses...

Ce Désavantage ne peut pas être combiné avec l'Avantage " Chance ".

Malchanceux

Points : 15

Les dieux ne sont pas de votre côté. Pariez sur un cheval, jouez en bourse et c'est le désastre assuré. Dans une situation dépendant uniquement de la chance (et non d'une Caractéristique ou d'une Compétence), le Meneur de Jeu lance 1D20. Sur un jet de 5 ou moins, le résultat le plus catastrophique possible pour vous se produit. Soit le personnage possédant ce Désavantage est le laissé pour compte de la déesse de la fortune, soit il passe son temps à se mettre inconsciemment dans des situations impossibles. Il développe souvent un complexe d'infériorité, et se montre défaitiste, certain que la poisse le frappera bientôt et que tout sera à recommencer...

Maniaco-dépressif

Points : 20

Votre personnalité passe de moments de profonde dépression à d'autres d'exaltation maniaque. Chaque phase se substitue à l'autre tous les deux à trois mois. Le changement se fait brutalement. L'employé travailleur et énergique se transforme soudainement en un mélancolique désespéré,

incapable de réagir à son environnement. Et tout aussi abruptement, il redevient un casse-cou téméraire prêt à braver n'importe quel défi. Cette maladie mentale très complexe nécessite un traitement et un suivi psychiatrique permanent afin de rendre supportable la vie de celui qui en est atteint.

Manie

Points : 15

Une personne maniaque ne possède aucun sens de la mesure. Il ne peut pas distinguer ce qui est important de ce qui est insignifiant, ce qui est primordial de ce qui est secondaire. Il soigne son apparence et paraît souvent excité, surexcité même. Il passe son temps à échafauder des stratagèmes, travaille sans relâche et fixe son attention sur de nombreux points de détails. Il réagit au moindre signe et fonce souvent sans réfléchir. Le maniaque se précipite en avant, toute son énergie portée vers un seul objectif puis change brusquement et sans raison apparente de pôle d'intérêt.

Martyre

Points : 5/10

Vous souffrez pour les autres, vous portez le poids du monde sur vos épaules. Du moins c'est ce que vous dites de vous. Les gens vous trouvent rapidement désagréable car vous ne ratez jamais une occasion de leur rappeler ce que vous avez fait pour eux. Pour 5 points, il s'agit plus de mots que d'actes. Pour 10 points, vous ne pouvez pas vous empêcher de vous occuper des problèmes des autres, surtout si cela entraîne un certain sacrifice ou une certaine souffrance.

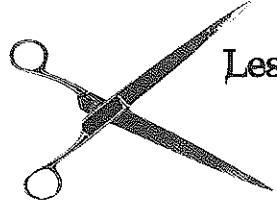
Maudit

Points : 10/20

Vous ne pouvez pas échapper à votre destin. Comme dans une tragédie grecque, vous êtes irrésistiblement lié à une prophétie dramatique. Plus vous tentez d'y échapper, plus cet aspect de votre vie prend d'importance. Décidez avec votre MJ de la nature exacte de la malédiction qui pèse sur vous. Si celle-ci domine entièrement votre vie et qu'elle vous touche directement, ce Désavantage peut vous apporter 20 points, sinon seulement il n'en vaut "que" 10.

En premier lieu, déterminez si le personnage connaît sa situation. Si vous le souhaitez, il est possible que le MJ invente une malédiction pour vous, dont vous ne saurez rien et dont vous découvrirez les effets lors de vos

X



Les Héros du Jeu

aventures. Une malédiction peut être levée, mais cela nécessite toujours beaucoup d'efforts et les conditions d'une telle rémission sont souvent de nature tragique par elles-mêmes.

Les effets que subit le personnage maudit ne sont pas forcément permanents dans le jeu. Ils peuvent être subordonnés à une situation précise. Par exemple, en arrivant à un certain endroit, en atteignant un certain âge, lors d'un événement de sa vie (mariage, naissance...), les nuits de pleine lune, sous certains auspices, etc.

Une malédiction peut se transmettre au sein d'une famille, ou par un objet en possession du personnage, ou peut survenir lorsqu'un pacte conclu avec les forces des Ténèbres est rompu. Un tel Désavantage devra toujours être choisi en accord avec le Meneur de Jeu car il risque d'influencer la campagne mise en place par le MJ.

Quelques exemples de malédiction :

- Quelles que soient vos intentions, les résultats de vos actions provoquent toujours un malheur (20 points).
- Vous finissez toujours par provoquer la mort ou le malheur de celui ou celle que vous aimez (20 points).
- Vous êtes condamné à dilapider votre fortune et finir dans la misère (20 points).
- Les gens que vous aimez meurent autour de vous (20 points).
- Votre âme ira directement en enfer après votre mort, quelles que soient vos actions (20 points).
- Où que vous alliez, des catastrophes se produisent (guerre, famine, épidémie...) (20 points).

- Vous êtes destiné à mourir au moment où se produira un événement particulier (la naissance de votre premier fils, lors de votre nuit de noce) où d'une manière très spécifique (dans un accident d'avion, de train, en chutant du haut d'un pont...) (20 points).

- Le mérite de vos actions ne vous est jamais attribué, mais la gloire et la renommée rejaillissent toujours sur d'autres (10 points, car personne n'est mis en danger).

Mauvaise réputation Points : 10

Les gens ne vous aiment pas. Pour une raison ou pour une autre, ce que l'on dit de vous et la réputation que l'on vous fait sont préjudiciables. Une personne qui vous reconnaîtrait ne vous viendrait jamais en aide. Si vous faites quelque chose de bizarre en public, les gens auront immédiatement tendance à s'éloigner, voire à fuir votre présence.

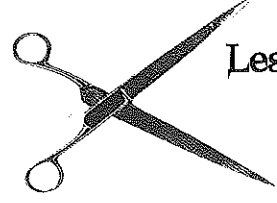
Médium involontaire Points : 15

Votre psychisme vous rend très sensible et vulnérable aux phénomènes de possession. Vous êtes une voie offerte aux esprits et démons qui cherchent un réceptacle pour communiquer ou s'incarner dans notre monde. Votre résistance à la possession est de moitié moins forte qu'elle ne devrait l'être. De plus, les esprits de toutes sortes perçoivent plus facilement les gens comme vous et vous prennent comme cible privilégiée.

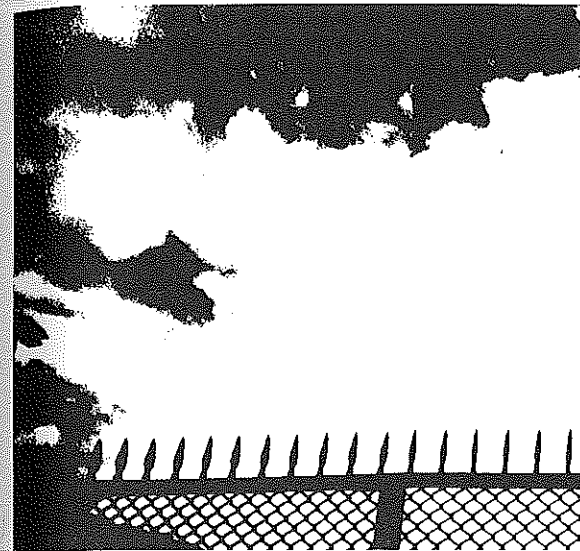
Menteur compulsif Points : 5/15

Pour 5 points, le personnage n'est pas mythomane. Il a juste pris l'habitude de proférer un mensonge quand la vérité ne l'arrange pas afin de se sortir d'une situation embarrassante. Bien sûr, son premier mensonge en appelle souvent un second puis un troisième, etc. Très vite, il se retrouve prisonnier d'un ensemble de demi-vérités et de petites histoires d'où il lui est très difficile de se sortir indemne. On le considère comme quelqu'un de peu crédible et ceux qui le connaissent ne lui accordent qu'une confiance mitigée.

Pour 15 points, le personnage est un vrai mythomane. Il invente des histoires incroyables sur son passé, se crée des amis imaginaires farfelus, invente toutes sortes d'expériences et de situations qu'il aurait vécues. Par contre, il sait se montrer très convaincant, enrobant toute sa vie de mensonges, à tel point qu'il finit par y croire lui-même.



Les Héros du Jeu



Non seulement votre situation se révèle souvent inconfortable, mais de plus les vôtres vous dénigrent et préfèrent vous ignorer lorsqu'ils le peuvent.

Narcolepsie / Epilepsie Points : 5/10

Bien qu'assez différentes, les effets de ces maladies sur le jeu restent assez proches. Une personne sujette à la narcolepsie risque à tout moment de s'endormir, souvent à des moments inopportuns. L'épilepsie, elle, se caractérise par des crises de spasmes qui varient en intensité (petit et grand mal). Dans le cas du petit mal, le sujet est paralysé pour une courte période. Lors d'une crise du grand mal, il est pris de convulsions violentes et s'évanouit. Sans être mortelles en soi, ces maladies sont très handicapantes et effrayantes pour un spectateur non averti. Les crises sont souvent déclenchées par un stimulus extérieur. Le MJ peut décider qu'avec un jet d'Ego ou de Constitution réussi, le personnage parvient à éviter la crise.

Négligent Points : 5/10

Vous vous moquez totalement de votre apparence, de votre santé et de votre hygiène. Vous oubliez fréquemment de vous laver, de vous coiffer... peut être par paresse ou par distraction. Du coup, vous avez les cheveux gras, des vêtements sales et froissés et le premier qualificatif qui vient à l'esprit en ce qui concerne votre odeur est "nauséabond". Les gens autour de vous évitent jusqu'à votre contact et cela fait longtemps que vous vous êtes habitué aux regards effarés voire dégoûtés et aux chuchotements derrière votre dos.

KULT

Pour parachever l'ensemble, vous ne portez aucune attention à ce que vous mangez. Vous mélangez les aliments n'importe comment et suivez un régime pizzas / hamburgers qui n'est pas sans conséquence sur votre silhouette. Vous ressemblez à tout sauf à un athlète.

Note : au gré du MJ, un tel Désavantage risque de baisser les Caractéristiques de Constitution et d'Apparence du personnage.

Obsédé par l'hygiène Points : 5

Vous ne faites pas partie de ces gens qui se lavent les mains compulsivement (eux sont vraiment malades !). Non, vous vous sentez particulièrement concerné par votre santé et vous faites attention à votre forme, votre régime, votre hygiène de vie. Vous entretenez votre corps quotidiennement, vous prenez vos vitamines et suivez un régime alimentaire adapté à vos besoins (peut-être même, êtes-vous végétarien). Au premier signe de rhume, vous vous jetez sur vos pilules de vitamine C et vos traitements homéopathiques. Vous choisissez avec précision vos shampoings et savons et vous détestez vous sentir sale. Il faudra se montrer très convaincant pour vous faire un jour descendre dans les égouts.

Vous n'essayez pas forcément de convertir vos compagnons mais vous affichez nettement un air de supériorité lorsque l'un d'eux tombe malade.

Note : si le joueur suit très strictement les implications de ce Désavantage, le MJ peut décider, à terme, de lui allouer un bonus d'un point en Constitution.

Paranoïaque Points : 15

Vous êtes persuadé que les gens autour de vous se sont secrètement ligués contre vous. "Ils" forment un complot dont le but est bien sûr de vous nuire. "Ils" peuvent être des particuliers, mais aussi le gouvernement et n'importe quel autre groupe officiel ou non. Votre téléphone est forcément sur écoute et il est évident que votre courrier a été ouvert avant de vous être distribué. Votre maison doit être truffée de microphones. Dans les rues, ils vous épient et il vaudrait mieux ne pas sortir. D'un autre côté, si vous restez chez vous, ils savent où vous trouver. Tout ce qui vous arrive résulte des actions des conspirateurs. Et quiconque tente de vous prouver qu'il n'existe aucun complot en fait forcément partie.

La paranoïa est souvent liée à une situation d'abandon dans l'enfance. Les parents du personnage ont peut-être mystérieusement disparu ou il a pu être persécuté dans ses jeunes années, jusqu'à en garder des séquelles psychologiques.

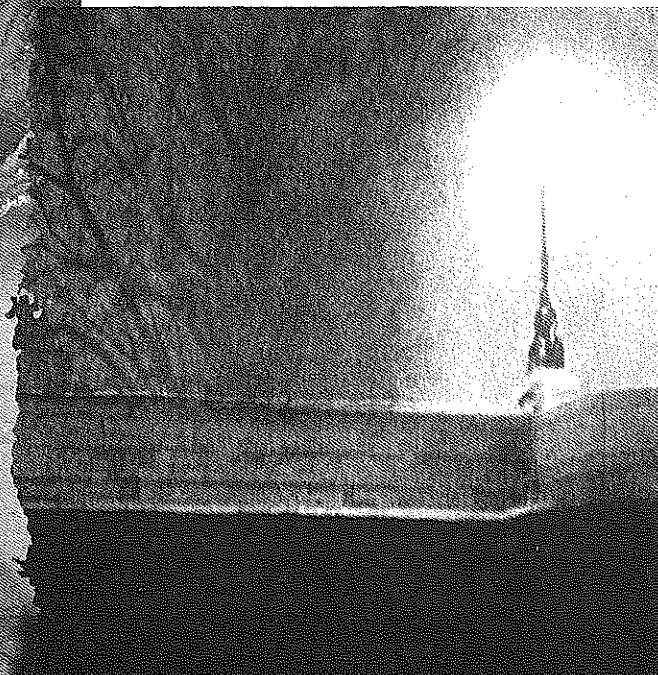
Persécuté

Points : 10

Pour une raison obscure, les gens en général et les autorités en particulier vous persécutent. Vous pouvez appartenir à une minorité opprimée (homosexuels, immigrés...) ou vous pouvez avoir commis un acte qui vous cause ces déboires. Vous passez régulièrement une nuit au poste de police, votre maison est fouillée, les administrations rechignent à vous donner satisfaction, les consulats ne vous délivrent pas de visa, etc. Et si jamais vous vous avisez de prendre la parole en public, les médias s'acharnent à vous ridiculiser ou vous critiquer.

Personnalités multiples Points : 15

Vous possédez deux (voire plus) personnalités différentes. Il s'agit en général de facettes opposées de vous-même qui se sont séparées et réorganisées indépendamment. L'une peut être forte et dynamique alors que l'autre est timide et introvertie. Ou bien, l'une est violente et l'autre pacifique. Le Meneur de Jeu et le joueur doivent décider ensemble de la manière dont l'une prend le pas sur l'autre. C'est le plus souvent dans les situations de crise que le personnage change totalement de personnalité, passant de celle qui est la plus courante à la seconde.



Une personne qui a commis des actes horribles peut très bien développer une double personnalité afin de se protéger lui-même de la culpabilité qu'il ressent et empêcher ce Sombre Secret de revenir le hanter.

Phobie

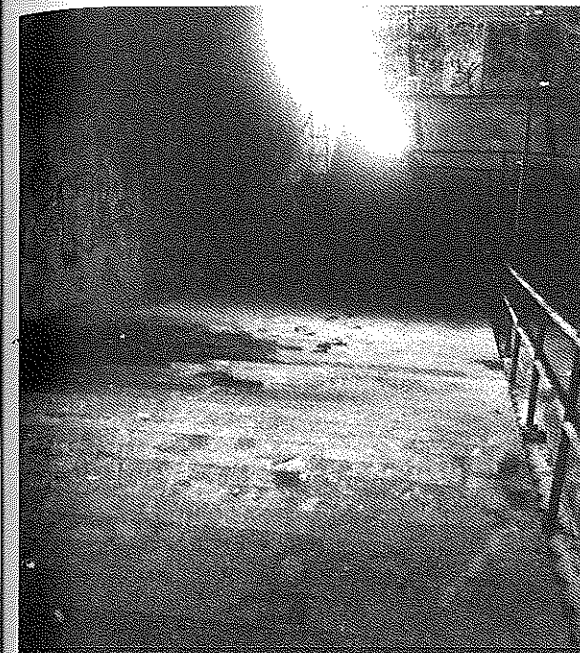
Points : 5/10/15

Vous êtes totalement terrifié par une chose spécifique. Il peut s'agir d'un objet ou d'une situation. Parfois, cette phobie présente peu de conséquences, le vertige par exemple, ou peut rendre votre vie très difficile (peur des animaux, de la foule, des microbes).

Une phobie légère (5 points) peut être contrôlée en réussissant un simple jet d'Ego. Une phobie incontrôlable rapporte 10 points. Dans ce cas, vous ne pouvez pas vous confronter avec l'objet de votre peur sans vous effondrer ou tenter de fuir. A 15 points, non seulement vous ne pouvez pas lutter contre cette terreur, mais en plus cette dernière dirige toute votre vie (peur des membres du sexe opposé, de sortir en plein air).

Quelques exemples de phobies :

- l'altitude (acrophobie)
- les animaux (zoophobie : choisir un type : chiens, chats, serpents...)
- le sang (hématophobie)
- les enfants (pédiphobie)
- les lieux fermés (claustrophobie)
- la foule (démophobie)
- les ténèbres (skotophobie)
- la lumière du jour
- la mort (nécrophobie, les cadavres, les cimetières, les crânes...)
- la poussière (ruphobie)
- le feu (pyrophobie)
- les microbes, les virus et l'infection (bactériophobie)
- les lieux sacrés (hagiophobie)
- les insectes (entomophobie)
- la solitude (monophobie)
- la technologie moderne (technophobie)
- la musique
- les bruits forts ou soudains (brontophobie)
- les phénomènes occultes
- les grands espaces (agoraphobie)
- les personnes du sexe opposé (gynéphobie : femme, androphobie : homme)
- les plantes (botanophobie : choisissez un type champignons, fleurs...)
- le sexe
- les araignées (arachnophobie)
- les étrangers et les autres cultures (xénophobie)



comme prude ou frigide. Le degré de répression de votre sexualité détermine la valeur de ce Désavantage. Il peut facilement se coupler avec "trouble sexuel" pour créer des personnalités variées et complexes.

Rationaliste

Points : 15

Vous refusez catégoriquement d'admettre la réalité de choses que la science moderne ne peut expliquer. La magie et la religion ne sont que superstitions. Les démons et autres créatures des Ténèbres ne sont que pures inventions d'esprits faibles. Il existe toujours une explication rationnelle. Vous avez également du mal à croire que des sociétés secrètes cherchent à pactiser avec des puissances infernales, ce ne sont sûrement que des déments dont la police devrait s'occuper. En d'autres termes, vous voyez le monde comme la majorité des gens, avec un regard scientifique rassurant. Malheureusement, le monde est bien différent de ce que vous pensez.

Réactionnaire

Points : 10

Vous ne supportez pas l'idée du changement, en particulier dans les domaines social, culturel ou religieux. Vous n'êtes pas seulement conservateur, vous répondez négativement à toute tentative d'évolution. Vos réactions peuvent même devenir extrêmes, voire violentes si vous êtes confronté à des personnes qui brusquent vos convictions et malmènent votre petite vision confortable du monde.

Recherché

Points : 5/10/15

Des adversaires puissants vous traquent. Il peut s'agir d'un culte obscur voué aux puissances infernales, d'un cartel industriel, de cannibales d'une civilisation oubliée ou d'autres encore. Même les forces de police peuvent en avoir après vous. Vos ennemis possèdent à la fois les armes et les moyens de vous abattre. Leur but consiste soit à vous tuer, soit à vous capturer. Le Meneur de jeu peut les faire survenir dans l'histoire lorsqu'il le désire, vous obligeant alors à improviser une solution à ce nouveau problème. Si vous n'êtes recherché que par une seule personne ou un petit groupe peu puissant, ce Désavantage vous rapporte 5 points. Si vos ennemis sont puissants, bien organisés et implacables, comptez 15 points. Le MJ décidera finalement du nombre de points obtenus selon chaque cas.

Poltergeist

Points : 5/10/15

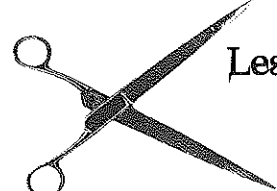
Vous possédez une aptitude psychokinétique incontrôlée. Lors d'un stress ou d'une frustration, des incidents mineurs se produisent : des objets se renversent, d'autres se brisent ou se déplacent, etc. Notez qu'il s'agit bien de vous et non d'un agent surnaturel qui provoque ces effets. Dans le cas contraire, vous pouvez sélectionner une option "hanté/poltergeist" dont le MJ devra déterminer l'origine et les implications surnaturelles.

Que l'origine de ce phénomène trouve sa source en vous ou en un esprit frappeur, cet effet, s'il peut parfois vous servir, se révèle en général ennuyeux, voire menaçant. La puissance du poltergeist, de sourds mugissements à l'explosion de vitres, est déterminée par la valeur de ce Désavantage.

Prude

Points : 5/10/15

Vous êtes "coincé" sexuellement. Peut-être le sexe vous effraie-t-il, ou refusez-vous votre sexualité, tout simplement. Les gens vous voient



Responsabilité

Points : 5/10/15

Vous apportez votre protection à une personne. Il peut s'agir d'un ami, d'un membre de votre famille ou autre. Vous faites tout votre possible pour l'aider quand il a besoin de vous. Vous iriez même jusqu'à risquer votre vie pour lui.

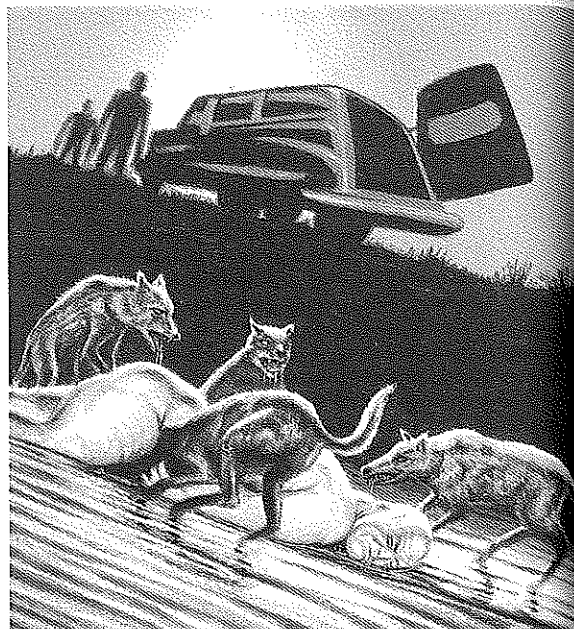
Le Meneur de Jeu déterminera le nombre de points que vous rapporte ce Désavantage. Cela dépendra de la fréquence et de l'importance que cette responsabilité prend. Cela peut aller d'une simple aide financière jusqu'à sauver la vie de cette personne. Le MJ créera pour vous les caractéristiques de ce tiers.

Rival

Points : 5/10/15

Vous vous confrontez à un rival, quelqu'un qui se trouve en compétition permanente avec vous. Il ne s'agit pas d'une saine émulation qui pourrait vous amener à progresser. Tricherie et coups bas sont de mise. Votre rival peut aller jusqu'à vous voler, vous calomnier ou même vous blesser pour vous nuire.

La valeur de ce Désavantage dépend de la fréquence d'apparition et de la puissance de votre rival. Le MJ le dotera de Caractéristiques en fonction.



Schizophrène

Points : 20

Vous possédez l'incontrôlable pouvoir de "voir" à travers le voile de la raison. Les gens s'en drapent pour se protéger mais vous, grâce à votre folie, vous approchez la vérité. Si seulement vous n'étiez pas assailli sans cesse par toutes ces visions...

Sentiment de Culpabilité

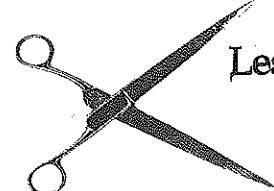
Points : 5

Vous méritez ce qui vous arrive car tout est de votre faute. Il n'est pas nécessaire que vous ayez réellement quelque chose à vous reprocher, mais vous pensez sincèrement que les mauvais traitements que l'on peut vous infliger, ou votre malchance chronique, sont une juste rétribution de vos péchés.

Serment de vengeance

Points : 5

Vous avez juré de vous venger d'une action malveillante dont vous avez été la victime. Déterminez quelle est la cible de votre désir de vengeance et les raisons qui vous ont amenées à prêter ce serment. Vous ne pouvez ignorer la moindre occasion de faire du mal à ceux que vous détestez. Vous occupez une grande partie de votre temps à définir des stratagèmes pour assouvir votre vengeance et tenir votre serment.



Sex-appeal

Points : 10

Les personnes du sexe opposé sont si fascinées par votre beauté et votre personnalité que la seule chose qui compte pour elles est de trouver un moyen d'arriver dans votre lit. Toute relation s'en trouve profondément perturbée, puisque loin de vous apporter le réconfort et l'attention que vous attendez, vos conquêtes se contentent de fantasmer sur votre corps, pressées d'assouvir leurs désirs.

Si vous leur en laissez le temps et si la situation le permet, la plupart s'empresseront de vous faire des avances. Vous devez posséder un Charisme ou une Apparence d'au moins 15 pour pouvoir sélectionner ce Désavantage. Ce n'est pas un Avantage car, même si vous attirez les personnes du sexe opposé, elles se moquent totalement de ce que vous pouvez en penser ou de ce que vous désirez.

Sosie

Points : 5/15

Les gens que vous rencontrez vous confondent souvent avec quelqu'un d'autre. Il peut s'agir d'une célébrité comme d'un criminel et le comportement des autres varie en fonction de cette identité erronée qu'ils vous attribuent. Vous n'êtes sans doute pas le sosie physique d'une personne en particulier, mais votre apparence amène les gens à penser que vous appartenez à une catégorie sociale différente de la vôtre (que vous êtes un criminel, un policier en civil...).

Pour 5 points, on vous confond avec un personnage populaire, pour 15, cette fausse identité effraie les gens qui vous prennent pour un terroriste par exemple. Cela peut vous apporter pas mal de problèmes, en particulier avec la police ou dans des lieux publics (banque, administration...).

Soumis

Points : 10

Vous laissez les autres vous manipuler à leur guise et peut-être même appréciez-vous cette situation. Vous préférez sans doute vous soumettre à l'autorité. Quels que soient vos moyens ou votre intelligence, vous vous en remettez aux autres pour prendre des décisions à votre place. Vous écoutez les conseils de toute personne possédant un score d'Ego supérieur au vôtre, et vous devez réussir un jet d'Ego pour entreprendre une action contraire. Bien sûr, vous n'êtes pas totalement dépourvu de libre-arbitre et si l'on vous ordonne de commettre un acte suicidaire ou totalement contre votre nature, vous êtes libre de ne pas obéir.

Susceptible

Points : 5

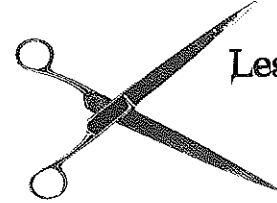
Vous n'êtes pas patient et la moindre contrariété vous fait bondir. Tout ce qui peut ressembler à une critique directe de votre personne vous rend furieux. En situation de stress, il est même possible que vous perdiez le contrôle de vous-même. A la différence du défaut "Enragé", votre explosion sera verbale plutôt que physique.

Toxicomane

Points : 15/20

Vous êtes totalement dépendant d'une substance. Il peut s'agir d'alcool, d'une drogue ou de médicaments. Sous ses effets, vous devenez introverti et vos sens sont altérés, diminués. En état de manque, vous souffrez et devenez irritable. Trouver votre drogue et la consommer occupe une grande partie de votre temps et de vos efforts. Tout le reste passe au second plan. Si le personnage ne parvient pas à se sevrer de cette substance, elle peut le conduire à sa perte. A ce sujet, reportez-vous à la section concernant les "Drogues et Poisons".

Sélectionnez le type de drogue dont votre personnage est dépendant. Des substances illégales sont chères et difficiles à trouver. Elles nécessitent beaucoup d'argent liquide et en permanence. Dans ce cas, ce Désavantage rapporte 20 points.



Trompe-la-mort

Points : 10

La peur de mourir vous est étrangère. La Mort n'est pas pour vous. Au fond de vous, sans accepter de regarder la réalité en face, il y a cette incontrôlable pulsion de vous confronter à la mort. Vous ne cherchez pas à vous suicider, du moins pas directement, mais plutôt à défier le danger et vous placer dans des situations risquées. Vous vous fichez des conséquences que cela peut avoir sur votre santé ou votre vie. Ce Désavantage peut très bien survenir après la mort d'un être cher, ou parce que vous vous savez atteint d'une maladie incurable.

Troubles sexuels

Points : 5/10/15

Votre comportement sexuel est "hors norme". Peut-être évitez-vous tout contact avec les membres du sexe opposé, ou au contraire êtes-vous "dépendant" du sexe. Souvent, ces troubles se cumulent pour constituer une personnalité complexe. Un personnage avec un trouble sexuel peut se révéler frigide, nymphomane, pervers, sadomasochiste ou tout autre chose qui affecte cet aspect de sa vie. Le Meneur de Jeu décide de l'opportunité de votre choix. Les PJ ne devraient pas être des criminels sexuels ou des pédophiles.

Attention, les troubles sexuels ne comprennent pas l'homosexualité ou la bisexualité, à moins que le personnage, du fait de son éducation par exemple, ne s'assume pas tel qu'il est (auquel cas, cela peut lui rapporter 5 points).

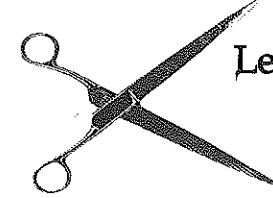


Vaniteux

Points : 5

Vous êtes incroyablement vaniteux. Votre apparence physique vous obsède : vous vous recoiffez souvent, choisissez avec soin votre garde-robe, cherchez toujours à paraître à votre avantage. Cela ne signifie pas que votre apparence soit exceptionnelle, seulement que vous en prenez soin de façon excessive.

Alternativement, ce Désavantage peut s'appliquer à votre intellect. Vous étalez vos connaissances et cherchez à être reconnu et admiré pour vos capacités mentales, votre savoir et votre intelligence.



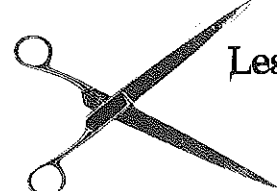
Avantages

Vous pouvez remarquer que la liste des Avantages est plus courte que celle des Désavantages. Cela est dû au fait que les personnages sont soumis quotidiennement aux tensions, aux traumatismes et aux drames de la vie. Dans un univers tel que celui de Kult, les occasions de voir pencher sa Balance Mentale vers la folie sont plus nombreuses que celles qui permettront de se structurer, de se reposer et de repartir avec de nouveaux espoirs... Les Avantages sont des capacités, de véritables petits "plus" qui vous permettent de mieux appréhender votre environnement, de mieux vous connaître, en bref de vous trouver en phase avec le monde, prêt à affronter les difficultés et les coups bas. Puisqu'ils améliorent votre alter ego, ils vous coûtent des Points de Création.

Au premier abord, certains Avantages ne semblent pas très utiles pour les personnages. Par exemple "généreux" ou "code d'honneur" réduisent vos choix pendant le jeu et impliquent d'offrir aux autres une prise sur votre personnage. Prenons le contre-pied de ce raisonnement, que voyons-nous ? Nous nous apercevons que les aspects les plus sombres de nos personnalités prennent leur source au plus profond de nous-même. La culpabilité nous ronge mais la faiblesse nous fait dire "j'agirai la prochaine fois". En contrepartie des limitations que ces Avantages vous imposent, ils vous permettent de préserver votre Balance Mentale. Ce sont des vertus traditionnelles qui vous donnent confiance en vous et font de vous quelqu'un de bien. Ces vertus permettent également de se faire plus facilement des amis, d'entretenir de bonnes relations avec les autres. En bref, de devenir un citoyen respecté.

Liste des Avantages

Avantages	Point	Avantages	Point
Adaptabilité	10	Indulgent	5
Allié surnaturel	5/10/15	Instinct maternel	5
Altruiste	5	Intuition	15
Amis influents	15	Maîtrise corporelle	20
Amitié des animaux	15	Mentor	5/10/15
Artefact	5/10/15	Optimiste	5
Bonne réputation	10	Pacifique	5
But supérieur	5	Résistance à la chaleur et/ou au froid	10
Chanceux	20	Résistance à la faim	10
Code d'honneur	5	Résistance à la soif	10
Conscience accrue	10	Résistance à la maladie	15
Don artistique	10	Résistance à la douleur	15
Don pour les mathématiques	10	Résistance à la torture	10
Doué pour les langues	10	Sens de la machine	5/10
Empathie	15	Sensibilité à la magie	20
Empathie technologique	5/10	Sixième sens	15
Foi	5	Statut	5/10/15
Galant	5	Téméraire	10
Généreux	5	Vigilant	10
Guérison rapide	15	Volonté de fer	10
Honnête	5		



Adaptabilité

Point : 10

Vous êtes tout l'opposé d'un xénophobe. Vous vous entendez facilement avec les gens quels que soient leur race, leur statut social ou leur culture. Vous vous mêlez à eux sans être gêné par leurs coutumes, sans vous sentir tenu à l'écart. Cela ne signifie pas que vous avez une connaissance instinctive de leurs cultures (pour ceci, voir la compétence " homme du monde ") mais que l'humilité et le respect dont vous faites preuve vous permettent d'éviter tout conflit fondé sur des différences socioculturelles.

Allié surnaturel

Point : 5/10/15

Vous êtes en relation avec une Créature de la Nuit. Le MJ déterminera de qui il s'agit, et avec lui vous déciderez des circonstances où vous l'avez rencontré.

Vous ne pourrez pas toujours compter sur votre allié; parfois, même, c'est lui qui vous demandera de l'aide. Si votre relation reste à sens unique, vous risquez vite de perdre cet ami. Celui-ci ne devrait pas être incarné par un autre joueur. De même un " Enfant de la Nuit " (voir le livre du Meneur de Jeu à ce sujet) ne peut pas prendre cet Avantage, mais son contraire : " Allié mortel ".

La valeur de cet Avantage dépend de la puissance et de la proximité de cet allié.

Altruisme

Point : 5

La capacité à s'occuper des autres est une vertu rare. Vous aidez sans retenue ceux qui se trouvent dans le besoin. Vous savez oublier vos propres intérêts et laisser de côté votre plaisir pour prendre soin de ceux qui en ont besoin.

Amis influents

Point : 15

Vous possédez des amis influents et puissants. Il peut s'agir d'hommes d'affaires, de politiciens, de fonctionnaires, de célébrités, etc. Ils peuvent vous aider ou vous mettre en relation avec la bonne personne lorsque vous en éprouvez le besoin. Notez sur votre fiche de personnage leur identité en fonction de votre Historique. Peu de gens possèdent plus de 2 ou 3 amis de ce type, mais vous pouvez également avoir de nombreuses relations.

Amitié des animaux

Point : 15

Vous possédez un don naturel pour vous occuper des animaux. Ils se montrent calmes et amicaux à votre approche. Les carnivores ne vous attaquent pas sauf pour se défendre. Aucune monture ne cherchera à vous désarçonner. Tous les molosses qui veillent autour du repère de vos ennemis deviennent aussi dociles que des agneaux. Cette aptitude fonctionne aussi face aux loups-garous et autres humains revenus au stade animal.

Artefact

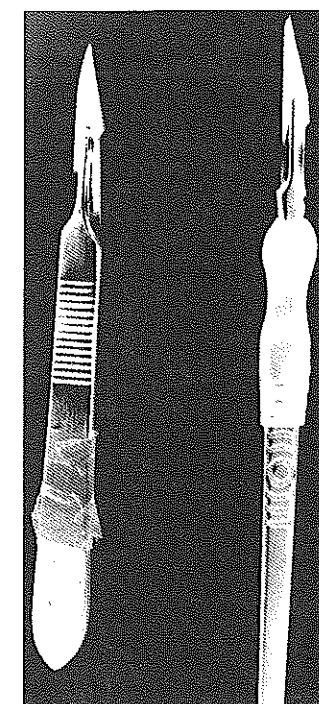
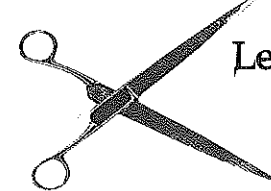
Point : 5/10/15

Vous possédez un artefact occulte. Vous pouvez l'avoir découvert, en avoir hérité ou l'avoir reçu d'un proche. Selon vos suggestions, le Meneur de Jeu créera cet objet unique. Vous ne connaîtrez très probablement pas toutes les caractéristiques et les pouvoirs de cet artefact. La valeur de cet Avantage est déterminée selon sa puissance. N'oubliez pas que posséder un artefact peut se révéler devenir source de Désavantages. Si son existence venait à être découverte, des individus mal intentionnés pourraient vouloir s'en emparer.

Bonne réputation

Point : 10

On vous connaît et on vous apprécie car les gens pensent que vous êtes quelqu'un de bien. Vous obtenez facilement des prêts bancaires, vous vous faites rapidement des relations et beaucoup de gens vous trouvent sympathique.



Code d'honneur

Point : 5

Vous vous reposez en toute circonstance sur un code d'honneur très strict que vous suivez à la lettre. L'origine de ce comportement peut venir de votre religion qui condamne le mensonge et les actes nuisibles. Il peut s'agir également d'un code de chevalerie qui demande d'être droit, fier et courageux, de ne jamais laisser passer une insulte, de secourir ses amis et sa famille. Inscrivez sur votre fiche les règles que vous décidez de suivre. Si le code est suffisamment détaillé, le MJ peut accorder au personnage l'annulation de certains malus aux jets de Terreur ; notamment lorsqu'en cas d'échec, sa réaction l'amènerait à trahir ses propres règles de vie.

Conscience accrue

Point : 10

Vous possédez la capacité proche de celle des schizophrènes de percevoir d'autres dimensions, des éléments du passé et du futur et de vous entretenir avec les morts. La différence réside dans le fait qu'une personne avec cet Avantage sait comment maîtriser cette aptitude et parvient ainsi à ne pas sombrer dans la folie.

Pourtant cela ne vous permet pas de choisir à l'avance ce que vous acceptez de voir ou de ne pas voir. Les visions frappent à votre conscience sans crier gare, mais vous pouvez partiellement les canaliser ou les repousser. Le Meneur de Jeu décide de la forme que prennent ces perceptions et quand elles apparaissent. Vous pouvez aussi décider de déclencher ce don, vous n'avez alors aucun contrôle sur les images qui déferleront dans votre esprit.

Don artistique

Point : 10

Vous possédez un talent certain pour le dessin, la peinture, la danse, le chant, la musique ou tout autre activité artistique. Vous ne dépensez que la moitié des points nécessaires à l'acquisition de telles Compétences.

Don pour les langues

Point : 10

Vous possédez un talent particulier pour apprendre de nouveaux langages. Vous ne dépensez que la moitié des points nécessaires pour apprendre des Compétences en langues étrangères. Vous arrivez à les maîtriser également deux fois plus vite que les autres.

But supérieur

Point : 5

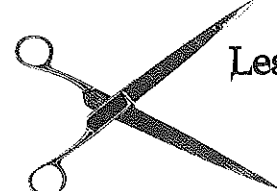
Toute votre vie s'oriente vers la réalisation d'un but ultime ou l'accomplissement d'un rêve. Celui-ci vous inspire, vous insuffle de la force et peut faire de même pour vos compagnons. Certaines personnes, après avoir atteint leur but, passent tout simplement à autre chose. L'important pour eux est de toujours lutter pour un idéal. D'autres par contre, ne parviennent pas à retrouver cette énergie qui les a quitté une fois leur quête achevée.

Certains buts supérieurs peuvent tourner à l'obsession et se changent alors en un Désavantage du type " compulsion ".

Chanceux

Point : 20

Le destin marche à vos côtés. Dans des situations dont le résultat dépend de la chance (et non d'une Caractéristique ou d'une Compétence), vous êtes particulièrement chanceux. Dans ce cas, le MJ lance 1D20. Sur un jet de 1 à 10, le résultat est positif (la brique tombe à côté de vous, vous évitez le trou, etc.). L'Avantage " Chanceux " ne fonctionne pas en combat ou lorsqu'une Caractéristique ou une Compétence est concernée, à l'exception notable de " Jeu ".



Don pour les mathématiques Point: 10

Votre capacité logique et votre compréhension des mathématiques sont très développées. Vous êtes une calculatrice humaine et vous pouvez effectuer rapidement des opérations complexes de tête. Vous ne dépensez que la moitié des points nécessaires pour acquérir les spécialisations en Sciences Naturelles, Mathématiques, Statistiques et Physique.

Galant Point : 5

Vous êtes un vrai gentleman toujours prêt à rendre service à une dame, quelle que soit la situation. Le terme de "dame" reste vague, mais il doit recouvrir au moins la moitié des femmes de la planète. Un personnage galant sera en règle générale incapable d'insulter ou de faire du mal à une femme et ira même jusqu'à se mettre en danger pour voler au secours d'une demoiselle en détresse.

Empathie Point : 15

Il s'agit de la capacité à percevoir ce que les gens et même les animaux ressentent. Vous savez toujours ce que les autres pensent de vous. De plus, ils ont tendance à vous trouver sympathique, et dans des circonstances normales, vous faites en général une très bonne première impression.

Empathie technologique Point : 5/10

Vous possédez un don avec les objets mécaniques. Pas seulement avec les ordinateurs, mais aussi avec tout ce qui fait appel à de l'électronique, des mécanismes, etc. Bien sûr, vous possédez très certainement des Compétences dans ce domaine mais il s'agit de plus que cela. Vous sentez les choses, vous pouvez faire fonctionner des appareils que d'autres jugent défectueux ou hors d'usage. Le Meneur de Jeu peut soumettre cet Avantage à un jet de dé si le personnage abuse de ce don.

Foi Point : 5

Vous croyez en quelque chose d'infiniment plus grand. Il peut s'agir d'une cause, d'une idée philosophique, d'une conviction idéologique ou d'une religion. Cette foi vous apporte quelque chose en quoi croire et vous soutient dans les moments difficiles. Vous ne cherchez pas à imposer votre point de vue aux autres. Loin d'être un Fanatique, vous ne demandez rien de plus que le respect de vos croyances.

Généreux Point : 5

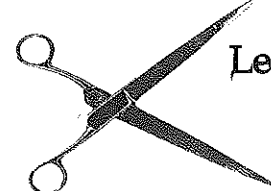
Tout ce qui est à moi est à toi. Les biens matériels ne revêtent aucune importance pour vous, seuls les êtres humains comptent. Vous partagez volontiers vos possessions avec ceux qui en ont besoin. Vous faites régulièrement des dons aux œuvres de charité et aux fondations caritatives. Une personne généreuse se fait facilement des amis.

Guérison rapide Point : 15

Votre corps guérit plus vite que la moyenne. Il vous faut la moitié du temps habituel pour récupérer de vos blessures. Vous restez par contre sensible aux infections et aux effets des dégâts que vous avez subis. Cet Avantage ne peut pas être sélectionné en conjonction avec le Pouvoir "Régénération" (voir pour cela le livre du MJ).

Honnête Point : 5

Vous pensez qu'à long terme, l'honnêteté paie. Vous dites toujours la vérité et on pense que vous êtes digne de confiance et loyal.



Indulgent Point : 5

Vous n'êtes pas rancunier. Vous avez tendance à pardonner et oublier les injures et les actes de malveillance dont vous avez été l'objet. Les gens vous trouvent en général exceptionnellement magnanime.

Instinct maternel Point : 5

Vous possédez le don de calmer et reconforter les enfants, les jeunes filles et les hommes de tout âge. Un enfant en pleurs s'apaise et sourit en votre présence. Un homme anxieux et nerveux se calme et se détend près de vous. Cela n'a rien à voir avec la sexualité. En fait, les gens ont tendance à vous considérer comme une sorte de mère protectrice. Aucun homme, sinon un dément ou un pervers n'oserait s'attaquer à vous.

Intuition Point : 15

Vous sentez à travers les gestes, les mots et d'autres signaux inconscients quelles sont les véritables motivations de vos interlocuteurs. Il est impossible de mentir à une personne intuitive. Grâce à cet Avantage, vous pouvez également discerner dans un groupe les relations et les tensions qui existent. Vous pouvez sentir quand une émeute va éclater, quand un voyou va attaquer et si un simple cri suffira à le faire fuir. Il est également possible d'appliquer votre intuition à des peuples entiers et percevoir si une guerre va éclater ou anticiper un événement politique.

Maîtrise corporelle Point : 20

Votre corps et votre esprit ne font qu'un. La plupart des gens souffrent d'inhibitions, de tensions ou de blocages qui les empêchent d'être aussi efficaces que vous. Physique et mental travaillent à l'unisson, et vous exercez ainsi un contrôle absolu sur votre corps. Grâce à cet Avantage, vous ne dépensez que la moitié des points nécessaires à l'acquisition des Compétences "Méditation" et "Arts Martiaux".

Mentor Point : 5/10/15

Vous vous référez à un mentor qui peut être un professeur, un de vos aïeux ou une autre personne que vous avez rencontrée lors de votre existence. Il apparaît comme quelqu'un de sage et semble souvent en savoir bien plus qu'il ne le laisse entendre. Sa disponibilité peut varier dans le temps et il ne faut pas trop compter sur lui pour vous tirer systématiquement d'affaire quand vous vous trouvez face à un problème. De plus, c'est parfois lui qui fera appel à vous pour accomplir certaines tâches. Vos relations dépendront en grande partie de votre capacité à les exécuter.

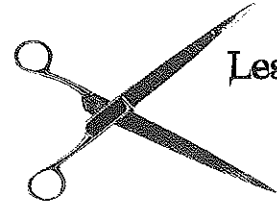
Même si vous pouvez déterminer quelles sont vos relations exactes avec votre mentor, le Meneur de Jeu créera ce personnage. La valeur de cet Avantage dépend de sa puissance et de sa disponibilité.

Optimiste Point : 5

Vous voyez le futur de manière positive. Cela ne signifie pas que vous fermez les yeux sur les aspects négatifs d'une situation, mais plutôt que vous avez cette capacité de passer outre. Cet optimisme vous aide à supporter les moments difficiles mais gardez-vous surtout d'essayer de remonter le moral de vos compagnons à tout bout de champ ! La plupart des gens ont horreur de ce genre de témoignage de compassion.

Pacifiste Point : 5

Le recours à la violence n'entraîne que plus de violence encore. L'emploi de la force n'engendre que la colère et l'agressivité. Rien ne le justifie. Un pacifiste refuse la brutalité sous toutes ses formes, même pour se défendre, et quoi qu'on lui fasse subir. Les gens considèrent souvent cette vertu avec un peu de crainte, beaucoup d'admiration et souvent aussi colère et frustration.



Résistance à la chaleur et au froid

Point : 10

Vous supportez exceptionnellement bien les températures extrêmes. Vous ne subissez que la moitié des dégâts provoqués par la chaleur ou le froid.

Résistance à la faim et à la soif

Point : 10

Vous pouvez endurer la faim et la soif bien mieux que la plupart des gens. Vous ne subissez que la moitié des dégâts provoqués par de telles conditions.

Résistance à la maladie

Point : 15

Vous êtes de très forte constitution et tombez très rarement malade. Vous ne subissez que la moitié des dégâts causés par les poisons et les drogues.

Résistance à la douleur

Point : 15

Vous pouvez supporter une souffrance intense sans fléchir. Vous n'avez pas à effectuer de jet de Constitution afin de garder vos esprits. Par contre, vous pouvez être blessé ou tué aussi facilement que n'importe qui.

Résistance à la torture

Point : 10

Votre résistance à la douleur est exceptionnelle. Vous ne prenez en compte que la moitié de votre score de Constitution pour rester conscient. Vous êtes également très fort psychologiquement pour supporter les intimidations, les humiliations et la confusion. Il est très difficile de vous faire craquer sous la torture.

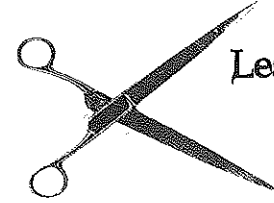
Sensibilité à la magie

Point : 20

Vous êtes capable de contrôler les forces qui génèrent des effets magiques et régissent les lois occultes. Cet Avantage est indispensable si votre personnage désire pouvoir pratiquer la magie. Cet aspect du monde de Kult dispose d'un chapitre complet dans le livre du Meneur de Jeu.

Vous réagissez également comme une sorte de boussole occulte et pouvez sentir la puissance magique qui émane de certaines personnes, de certains lieux ou objets. De nombreux petits événements anormaux, que d'autres auraient ignorés, attirent votre attention. Vous percevez les auras de Kirlian sans effort. Leur couleur vous donne des informations sur la nature de l'être humain ou de l'animal que vous observez. Le tableau ci-dessous donne un code d'interprétation de ces auras. Pour pouvoir sélectionner l'Avantage "Sensibilité à la magie", le personnage doit posséder une Balance Mentale de départ d'au moins +25 ou inférieure à -25.

Couleur	Aura de Kirlian (qui entoure toute personne ou créature).
Blanc bleuté	Matière morte
Blanc	Pureté, Balance Mentale positive et élevée ou forme de vie proche de la mort
Blanc jaunâtre	Vie faible
Jaune	Peur, terreur
Orange	Vie, Balance Mentale positive
Rouge	Agressivité
Rouge sombre	Sexualité, sensualité
Violet	Psychose, confusion, instabilité psychique
Bleu	Colère, Balance Mentale négative
Turquoise	Jalousie, haine, envie
Bleu sombre	Sadisme, malveillance
Gris	Maladie, peur
Noir	Colère, Balance Mentale très négative (inférieure à -100)
Or	Balance Mentale très élevée (supérieure à +100)



Sixième sens

Point : 15

Vous appelez cela "suivre votre instinct". Vous avez confusément conscience de tout ce qui vous entoure ; vous êtes capable de deviner la présence de quelqu'un qui se cache et avec vous, "avoir un mauvais pressentiment" prend tout son sens : vous êtes réellement capable de prévoir les mauvais coups. Ces prémonitions concernent à la fois des événements heureux et désagréables. Pour vous, tout ceci est naturel, mais vous savez que votre entourage se pose des questions. Un frisson vous parcourt l'échine si un agresseur, armé d'une lourde hache, se cache derrière votre porte. Vous vous sentez un peu nauséux et décidez finalement de ne pas prendre votre avion ; vous apprenez par la suite aux informations que ce vol s'est écrasé au beau milieu des Rocheuses. Votre sixième sens ne s'applique qu'aux événements qui vous concernent directement. Il est différent des impressions générales qu'une personne avec l'Avantage "Intuition" ressent.

Statut

Point : 5/10/15

Vous possédez le statut social d'un notable. Vous occupez une place importante dans la politique, dans les affaires, etc. Plus votre statut est élevé, plus il vous est facile d'obtenir des faveurs politiques, des aides financières...

Cela peut également devenir un Désavantage si vous êtes reconnu trop souvent alors que vous voudriez rester incognito.

Téméraire

Point : 10

Rien ne vous fait peur. Dans les situations où la plupart des gens fuient en hurlant, vous restez confiant et courageux. Vos jets de Terreur bénéficient un bonus de +5.

Vigilant

Point : 10

Vous êtes très attentif à votre environnement. Vous remarquez les détails que d'autres laissent échapper, vous pouvez décrire précisément une personne que vous n'avez rencontrée qu'une seule fois, etc. Cela ne vous confère pas un bonus à votre jet de Perception, mais votre Marge de réussite est augmentée de +5. De même, une attaque par surprise contre vous ne reçoit un bonus que de +2.

Volonté de fer

Point : 10

Vous êtes très décidé, vous savez ce que vous voulez. Peu de choses peuvent vous écarter du chemin que vous vous êtes tracé. Vous ne vous laissez pas influencer par les autres. Cet aspect de votre personnalité vous permet d'ajouter un bonus de +5 à tous vos jets d'Ego concernant la volonté, en particulier pour résister à un sortilège ou pratiquer la magie.

CRÉER DE NOUVEAUX AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES.

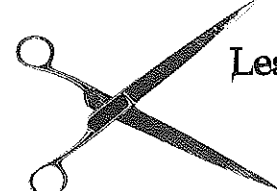
Rien ne vous empêche de le faire. Ces quelques conseils devraient vous guider dans cette optique et n'oubliez jamais d'obtenir l'accord de votre Meneur de Jeu pour introduire un nouvel élément dans sa campagne.

Les Avantages se divisent principalement entre des traits bénéfiques et des éléments de la vie du personnage qui sont autant de source de réconfort et de soutien. De même les Désavantages sont soit des aspects négatifs de sa personnalité soit des éléments qui le perturbent et apportent leur lot de frustration.

Lorsqu'il s'agit d'un guide qui aidera le joueur à incarner son personnage, l'Avantage ou le Désavantage aura une valeur de base de 5 points. Si leur implication dans sa vie s'avère plus importante, accordez 10 points. Un Désavantage qui nécessite un jet de dé pour en éviter les effets, ou un Avantage donnant un bonus sur un jet valent, en général, 10 à 15 points.

Enfin, seuls des Avantages et Désavantages aux effets importants ou qui peuvent complètement diriger la vie du personnage recevront une valeur de 20 points. Ils doivent rester très rares.

Elle permet de déterminer comment le personnage supporte des expériences traumatisantes et ce qui arrive s'il subit un choc émotionnel. La Balance Mentale dépend des Avantages et Désavantages. Pour des personnages non-humains, elle sera également liée à leurs Limitations.



La Balance Mentale

Elle est calculée en soustrayant la somme des valeurs des Désavantages (plus les Limitations) à celle des Avantages. Si le résultat est négatif, votre Balance Mentale est également négative.

Lorsqu'un personnage fait face à une situation terrifiante, il effectue un jet d'Ego. En cas d'échec, et si sa Balance Mentale est très négative, il risque de gros problèmes. Il peut perdre le contrôle de lui-même, et ses actions sont alors subordonnées aux aspects négatifs de sa personnalité (les Désavantages). Plus la Balance Mentale est basse, plus il faudra de temps au personnage pour reprendre ses esprits et agir à nouveau rationnellement. De plus, il risque de sombrer plus facilement dans une psychose incurable. Au-delà de -75, un choc intense peut même impliquer des transformations physiques.

Une Balance Mentale élevée protège le personnage contre les effets de la terreur. Il ne perdra pas facilement la maîtrise de ses actes même s'il subit un traumatisme. Plus cette Balance Mentale est élevée, moins il sera affecté par des expériences horribles.

Les règles concernant la terreur, la possession et les maladies mentales sont à la disposition du Meneur de Jeu dans le livre qui lui est consacré.

Création de personnage simplifiée.

Le calcul de la Balance Mentale s'effectue normalement, en soustrayant la valeur des Désavantages à celle des Avantages.

BALANCE MENTALE NÉGATIVE

Si elle est très basse, elle altère votre personnalité. Votre corps et votre psychisme s'éloignent progressivement de la norme que tentent de maintenir les gens "normaux". Ci-dessous, vous trouverez une brève description de ce qui peut vous arriver. De plus amples informations sont fournies dans le livre du Meneur de Jeu. Nous recommandons qu'aucun joueur ne débute la partie avec un personnage dont la Balance Mentale serait inférieure à -25.

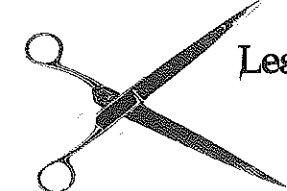
-15 Vous dégagez une faible aura négative qui rend les enfants et les animaux mal à l'aise en votre présence.

-25 Perturbé. Vous pouvez posséder l'Avantage "Sensibilité à la magie". Votre psychisme serait déclaré anormal lors d'un examen psychologique.

-50 Votre personnalité est si troublée qu'un examen psychologique vous classerait parmi les malades mentaux.

-75 Psychotique. Lors d'un choc émotionnel, votre corps mute. Ces effets sont gérés par le Meneur de Jeu. Vous risquez de recevoir des Limitations en plus de vos Désavantages. Vous n'arrivez plus à maintenir des relations sociales stables et rompez tout rapport avec une autre personne s'il devient trop intime.

-100 La valeur de vos Avantages baisse de 1 point par point de Balance Mentale inférieur à -100. Vous perdez définitivement le contrôle de vos Désavantages comme cela vous arrivait parfois avant. L'aspect positif de votre personnalité prend la forme d'une ombre lumineuse qui vous poursuit et tente de rentrer en contact avec vous (pour le MJ, voir le chapitre "l'Eveil").



BALANCE MENTALE POSITIVE

Une Balance Mentale élevée éloigne de la même manière le personnage du commun des mortels. Ces effets sont également décrits dans le chapitre "l'Eveil" du livre du Meneur de Jeu.

+15 Vous dégagez une faible aura positive qui rassure les enfants et les animaux en votre présence.

+25 Vous pouvez posséder l'Avantage "Sensibilité à la magie". On vous voit comme une personne équilibrée et stable que tout le monde apprécie.

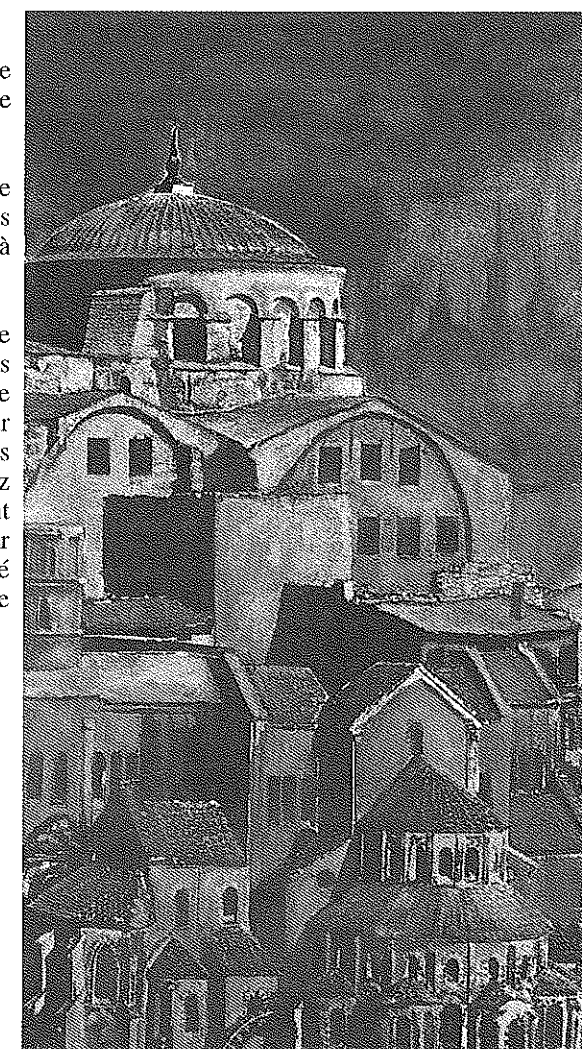
+50 Vous éprouvez une forme d'empathie naturelle. Les gens se sentent en sécurité auprès de vous.

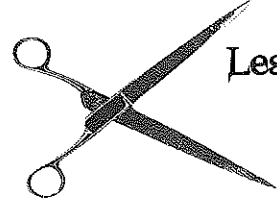
+75 Les êtres possédant une Balance Mentale inférieure à -100 vous évitent s'ils le peuvent. Les créatures dont la Balance Mentale est supérieure à -250 ne peuvent pas vous posséder.

+100 Vous recevez automatiquement l'Avantage "Maîtrise Corporelle" si vous ne le possédez pas déjà. Les êtres possédant une Balance Mentale inférieure à -200 vous évitent s'ils le peuvent. Pour chaque point au-delà de +100, la valeur de vos Désavantages baisse de 1 point. Vous ne pouvez plus faire appel à la force ou vous sentir violent quelle que soit la situation. Vous allez rencontrer votre part d'ombre, une matérialisation de votre côté sombre réprimé (voir le chapitre "l'Eveil" dans le livre du MJ).

CHANGEMENTS DE BALANCE MENTALE.

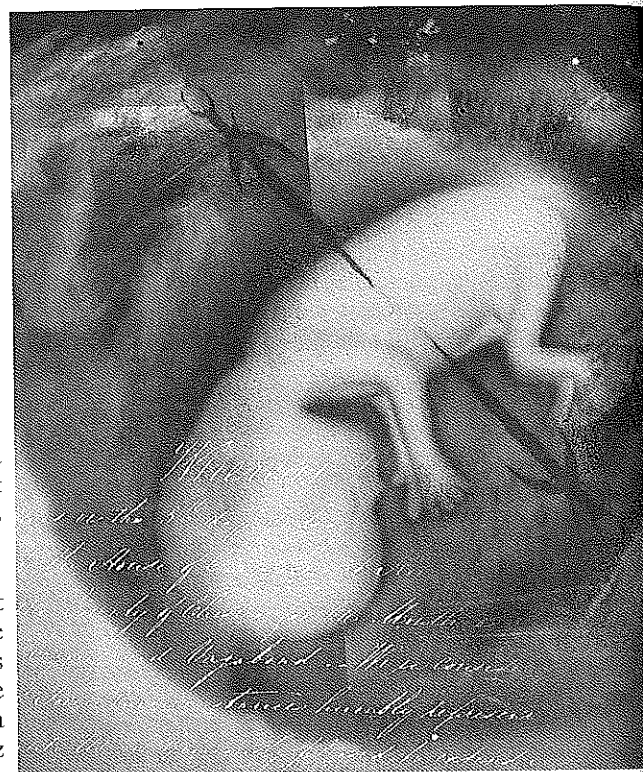
La Balance Mentale du personnage va changer au cours du jeu alors qu'il gagne de nouveaux Désavantages ou en perd d'anciens. Elle peut également être modifiée par les événements qu'il va vivre ou en dépensant des Points d'Expérience. Tout ceci est précisé dans le chapitre "Expérience" dans le livre du Meneur de Jeu.





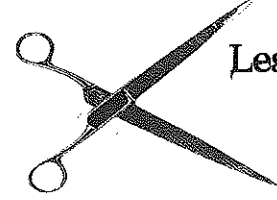
" La lumière irradiait sur le doux visage de Mariah dans sa chambre sombre. Ses doigts agiles couraient prestement sur le clavier de l'ordinateur. Ses lèvres pourpres s'arquèrent en un sourire. Là, elle se sentait dans son élément, pratiquant cette forme d'art qui l'avait rendue célèbre. Depuis que ses parents lui avaient offert l'ordinateur et le modem, elle ne sortait plus guère de cette pièce que pour manger. La possibilité de pénétrer des systèmes informatiques l'avait toujours intriguée. En moins d'un an, elle était devenue l'une des meilleures à ce jeu. Bien que son anonymat persiste, son pseudonyme circulait sur toutes les lèvres. Sa communauté l'aimait et la respectait, un phénomène qu'elle avait appris à savourer. Même à distance et sans espoir de retour.

L'écran scintilla une nouvelle fois, révélant les informations concernant la compagnie dont elle venait juste de pénétrer les fichiers. Il ne s'agissait que d'une firme mineure, mais elle n'osait pas s'attaquer à quelque chose de trop gros depuis chez elle. Les parents de Mariah risquaient de légèrement s'irriter si la police fédérale débarquait chez eux pour arrêter leur fille. Aussi, elle se contentait du menu fretin, aiguisant ainsi son talent en attendant un gros coup. La compagnie en question ce soir là s'appelait Front Edge Technologies, une petite entreprise nouvellement implantée en ville, et produisant des logiciels. Elle avait été curieuse d'en apprendre



plus à leur sujet, la page de présentation sur le net s'étant révélée très vague. Après avoir étudié leur système quelques semaines, elle avait finalement découvert un accès à leurs fichiers.

Page après page, les informations défilaient devant ses yeux. Elle était surprise par la complexité du système et des connexions. Du travail de haut niveau. Par contre, elle apercevait ici et là des données qui n'auraient pas dû se trouver. Soudain, des fiches personnelles se mirent à défiler sur l'écran. Elles contenaient tout ce qu'il y avait à savoir sur ces gens. Leurs noms, leurs mensurations, leurs familles, leurs horaires de travail, ce qu'ils mangeaient... Elle réalisa en un éclair qu'ils partageaient tous un point commun. Tous ces gens possédaient les mêmes opinions politiques et militaient activement dans leurs pays respectifs. L'écran devint soudain noir et alors, elle réalisa. Il s'agissait d'une liste de cibles. Elle se figea et son sang se glaça dans ses veines. Craignant d'avoir été repérée, elle éteignit son ordinateur. La chambre sombra dans l'obscurité totale et elle soupira légèrement."



Les Compétences



Les Compétences sont réparties en cinq classes : les Talents, les Compétences Générales, les Connaissances, les Connaissances Académiques et les Compétences de Combat. Les Connaissances, Académiques ou non, s'acquièrent par l'éducation et l'apprentissage. Les Talents et les Compétences Générales sont des aptitudes innées.

Sélectionnez les Compétences qui vous conviennent et qui correspondent à l'Histoire de votre personnage, puis notez ce choix sur votre fiche.

NOUVELLES COMPÉTENCES

La liste des Compétences présentées ici est loin d'être exhaustive. Rien ne vous empêche d'en créer de nouvelles si vous en ressentez le besoin. Le Meneur de Jeu décidera à quelle catégorie appartient une nouvelle Compétence et de quelles Caractéristiques elle dépend, le cas échéant. Ensuite, les Points de Création sont dépensés normalement. Une profession spécifique demande souvent la création d'une nouvelle Compétence. Ainsi, un créateur de jeu, un pirate informatique ou un leader de secte peut faire appel à des Compétences qui ne sont pas couvertes par cette liste.

LES POINTS DE COMPÉTENCE

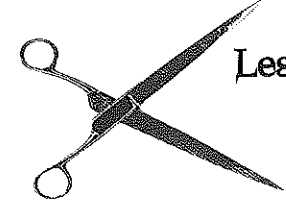
Vous dépensez des Points de Compétence pour déterminer vos scores de départ. Vous disposez initialement de 200 points à répartir ainsi, plus d'éventuels bonus liés à la valeur de vos Avantages et Désavantages. Ce total correspond à un personnage ordinaire. Si vous ou votre MJ décidez de créer des PJ plus faibles ou plus forts, il suffit de modifier ce total de départ. Une personne normale disposera de 100 points, un vétéran expérimenté de 250. Il est ainsi possible de donner naissance à des personnages encore plus puissants.

Chaque point alloué à une Compétence augmente le score de celle-ci de 1. Toutefois, vous devez respecter certaines limitations lors de la création du personnage :

- Le score d'un Talent ne peut pas être supérieur à la moyenne de ses Caractéristiques de référence.
- Le score d'une Compétence Générale ne doit pas dépasser celui du Talent de référence.
- Une Connaissance ne peut pas se voir attribuer un score supérieur à celui de l'Ego, une Connaissance Académique à celui de la Caractéristique d'Education.

Si vous désirez tout de même augmenter votre score au-delà de ces limites, chaque niveau supplémentaire vous coûtera 2 Points de Compétence au lieu d'un seul.

Ceci vise à simuler le fait qu'il s'avère plus difficile de progresser dans un domaine pour lequel vous n'êtes pas naturellement doué ou n'avez pas de dispositions particulières. Par exemple, un gymnaste avec une Force et une Agilité de 20 deviendra facilement un grimpeur émérite. Une personne bien moins souple et puissante (AGL et FOR de 7) aura bien plus de difficulté et devra s'entraîner durement pour parvenir au même degré de maîtrise. Il devra y consacrer une grande somme d'effort et de temps, ce qui l'empêchera de travailler d'autres domaines. En terme de jeu, cela lui coûtera bien plus de Points de Compétence. Il est préférable qu'au début de la partie, aucun personnage ne commence avec des scores de Compétences supérieurs à 20. Même s'il est possible de dépasser un tel niveau, il s'agit essentiellement de spécialistes. A titre exceptionnel, un scientifique ou un athlète peut se voir accorder un tel score dans son domaine d'expertise.



CRÉATION DE PERSONNAGE SIMPLIFIÉE

Deux de vos Compétences reçoivent un score de 18, deux autres un score de 15 et huit un score de 10. Vous pouvez choisir "Arts martiaux" avec un niveau de base à la place de l'une de vos Compétences à 15.

Sélectionnez celles-ci dans la liste fournie avec l'Archétype que vous avez choisi et notez-les sur votre fiche de personnage. Vous n'avez pas besoin de vous soumettre aux Caractéristiques et Talents de référence. Vous pouvez attribuer un score de 18 à une Compétence où votre limite aurait été de 12. Par contre, quand vous désirerez progresser dans ce domaine plus tard, vous vous rendrez compte que cela sera bien plus difficile que si votre score avait été inférieur à cette limite.

LES TALENTS

Même si vous n'attribuez aucun point aux Talents, il reste toujours une chance que vous puissiez réaliser une action donnée. Ce sont des Compétences innées. Le personnage reçoit automatiquement pour chacune d'elles un score minimal de 3, modifié par la moyenne de ses

caractéristiques de référence (cf. tableau ci-dessous). Notez sur la fiche les scores des Talents que vous n'avez pas améliorés. Toutefois, faites attention, car ceux-ci servent à leur tour de référence pour les Compétences Générales. Y allouer un certain nombre de points se révèle toujours un bon calcul.

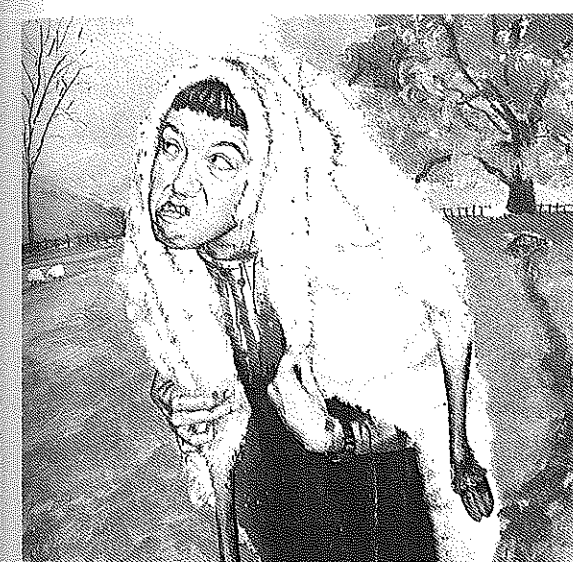
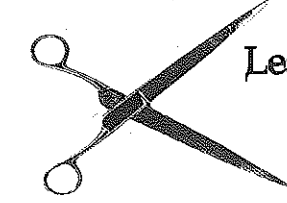
Tant que votre score ne dépasse pas la moyenne des caractéristiques de référence, chaque augmentation d'un niveau coûte un Point de Compétence. Au-delà, comptez deux points par niveau.

Exemple : un personnage avec une Agilité de 15 et une Force de 12 reçoit un score de base de 4 dans sa Compétence de Grimper (3 +1 de modificateur, la moyenne de FOR et AGL étant 13,5 soit 14). Par contre, un personnage possédant, dans les mêmes Caractéristiques, des scores de 15 et 16 recevra un modificateur de +2 (moyenne de 15,5, donc arrondi à 16)

Tableau des Moyennes		
Moyenne		Modificateur
2 - 3		3
4 - 6		2
7 - 9		1
10 - 12		0
13 - 15		+1
16 - 18		+2
19 - 20		+3

LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Elles reçoivent un score initial égal au quart de celui du Talent de référence qui leur est associé (score de la Compétence générale = score du Talent de référence /4). Leurs limites ne sont plus définies par les Caractéristiques mais par ce même Talent de référence.



Spécialisation : il est possible de se spécialiser dans un domaine particulier couvert par une Compétence Générale. Dans ce cas, le score pour ce champ d'expertise se voit augmenté de deux points et diminué d'autant pour tous les autres aspects de cette Compétence. Il n'est possible de se spécialiser que dans un seul domaine par Compétence.

Exemple : un personnage possédant la Compétence Générale Conduire avec un score de 15 décide de se spécialiser en Conduire Moto. Pour piloter un tel engin il effectue un jet avec un niveau de 17. Par contre, pour tout autre véhicule, son score tombe à 13.

LES CONNAISSANCES

Leur score est limité par celui de la Caractéristique d'Ego du personnage. Au-delà, il faut dépenser deux Points de Compétence pour augmenter d'un niveau. Il est tout à fait possible de choisir une spécialisation pour une Connaissance. On se réfère alors au même processus que pour les Compétences Générales.

LES CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

Comme les précédentes, il s'agit de Compétences acquises et non innées. Pour pouvoir attribuer des points à une Connaissance Académique, le personnage doit disposer d'un score d'Education

au minimum égal à 13. Cela signifie qu'il a atteint un niveau universitaire lors de sa scolarité. Excepté cette restriction, elles fonctionnent comme les autres Compétences. Les scores des Connaissances Académiques sont limités par celui de la Caractéristique Education.

On ne recourt en général à un jet pour une Connaissance Académique (ou une Connaissance) que pour un sujet pointu. La plupart des domaines couverts par celles-ci peuvent être à la portée d'une personne avec une Education inférieure à 13. Il est possible, par exemple, de citer une bataille napoléonienne sans posséder la Compétence Histoire. Cependant, pour obtenir des informations précises et un savoir important sur le sujet, maîtriser une Connaissance Académique devient nécessaire. Le Meneur de Jeu a toutefois tout loisir d'accorder une Connaissance Académique à un personnage dont l'Education est inférieure à 13 si son Historique justifie une telle situation (un autodidacte passionné par exemple).

LES LANGUES

Un personnage parle couramment sa langue maternelle et, sauf mention contraire, sait également la lire. Pour écrire un texte complet dans cette même langue, sans trop de fautes d'orthographe et de grammaire, vos chances de base sont égales à votre score d'Education.

Toutes les autres langues, vivantes ou mortes, correspondent à une Compétence particulière. Toutefois, parler, lire et écrire une langue étrangère relèvent de la même Compétence. Si vous savez parler une langue, vous pouvez également la lire et l'écrire. Vous pouvez naturellement décider que votre personnage est illettré, cela peut faire partie intégrante de son Historique et cela n'affecte pas la façon dont vous dépensez vos Points de Création, si ce n'est peut-être dans votre choix des Connaissances Académiques (votre MJ reste seul juge).

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

Elles sont plus précisément décrites dans le chapitre consacré au Combat. Chaque type d'arme dépend d'une Compétence en particulier. Par

exemple, on regroupe sous le terme "armes de poing" tous les pistolets et les revolvers. Si vous maîtrisez un type d'arme (les armes de poing), vous êtes compétent avec toutes celles appartenant à cette catégorie.

Le combat à mains nues est géré grâce à deux Compétences différentes : Bagarre et Arts Martiaux.

Les Compétences de Combat sont considérées comme des Talents et donc limitées par les Caractéristiques (voir Chapitre "Combat").

LES MANOEUVRES DE COMBAT

Il s'agit de spécialisations avec les Compétences de Combat qui vous permettent de réaliser certaines actions particulières comme tirer deux fois de suite ou dégainer une arme rapidement.

LE SCORE DE COMPÉTENCE

Il représente vos chances de succès lorsque vous faites appel à une Compétence pour réaliser une action. Ce score est en général compris entre 1 et 20. Lors d'un test, vous lancez 1D20. Un résultat

inférieur ou égal à votre score de Compétence signifie que vous avez réussi dans votre entreprise. Si le résultat du dé est supérieur à ce même score, il s'agit alors d'un échec.

LA MARGE DE RÉUSSITE

Si vous réussissez votre jet de Compétence, vous n'avez qu'à soustraire le résultat du dé à votre score, afin de déterminer la qualité de votre succès. Ce chiffre est appelé "Marge" ou encore "Marge de Réussite". S'il est égal à 0, vous avez atteint avec peine votre objectif, peut-être même n'êtes-vous pas parvenu à achever entièrement votre tâche. Si votre Marge est de 20, vous obtenez au contraire un succès considérable.

La Marge permet d'introduire une part de suspens dans le jeu. Un personnage obtenant une Marge de 30 réussit un incroyable exploit et accomplit quelque chose de pratiquement impossible comme, par exemple, un looping en hélicoptère. Si sa Marge n'est que de 0, il parvient tout juste à maintenir son engin en l'air.

Afin qu'une action soit considérée comme réussie, le Meneur de Jeu peut décider que le joueur doit obtenir une Marge minimum. Si, par exemple, vous recherchez des informations et n'obtenez pas la Marge requise par le MJ, vous ne relèverez sans doute pas tous les indices pertinents que vous auriez pu trouver. Ou bien votre manœuvre acrobatique au-dessus des toits de Paris vous amènera au sommet de la mauvaise maison. Ou encore, votre déguisement vous permettra peut-être de passer les premiers barrages ennemis mais, si la Marge de votre jet en Déguisement n'est pas suffisante, vous serez assez vite découvert.

Le système de jeu prend en compte sept degrés pour estimer la qualité de votre succès. Il ne s'agit que de guides et ils ne constituent pas une règle stricte. Si vous ne parvenez pas à estimer la Marge qu'il vous faut atteindre pour réussir une action, vous pouvez vous référer à ce tableau. Décidez de la difficulté de la tâche à entreprendre et fixez, en fonction de celle-ci, la Marge minimale requise.



Lors d'un test en opposition où deux Compétences sont mises en jeu l'une contre l'autre (par exemple Dissimulation contre Recherche), le Meneur de Jeu soustrait la Marge du joueur à celle de son adversaire pour déterminer la qualité du succès obtenu. En règle générale, on ôte toujours la Marge de la Compétence "passive" à celle de la Compétence "active".

Tableau des Marges de Réussites	
Marges	Résultat
0	Mauvaise
1 - 5	Acceptable
6 - 15	Normale
16 - 20	Bonne
21 - 25	Très Bonne
26 - 29	Excellente
30+	Incroyable

SUCCÈS AUTOMATIQUES

Dans la plupart des situations courantes, aucun jet de dé ne s'avère nécessaire lorsqu'il s'agit

de déterminer le succès d'une action. Toute personne possédant un score d'au moins 5 en Conduite Automobile peut prendre sa voiture pour se déplacer sans problèmes. Par contre, ce n'est plus le cas si vous devez zigzaguer sur l'autoroute, entre des files de camions, tout en vous défendant contre un homme sur la banquette arrière qui tente de vous poignarder. Si vous ne voulez pas quitter la route dans ce cas, vous devrez réussir un Test de Compétence.

Cette règle s'applique à la plupart des Compétences, en particulier celles qui s'exercent dans un cadre professionnel. En fait, un jet de dé ne devrait être requis que lors de situations difficiles ou critiques. Parfois, il sera suffisant d'effectuer un simple jet pour obtenir une Marge, comme pour les dommages en combat. Cela permettra de déterminer la qualité de réussite d'une action évidente à réaliser. Par exemple, n'importe qui peut cuisiner s'il dispose d'un four et des ingrédients nécessaires. Mais savoir si le résultat final est appétissant est une autre histoire.

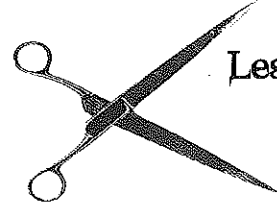
Le Meneur de Jeu devra recourir à son bon sens pour déterminer si une action entreprise par un joueur nécessite ou non un jet de Compétence. Les dés ne devraient jamais prendre le pas sur le plaisir d'incarner un rôle.

RÉUSSITES EXTRAORDINAIRES ET ÉCHECS CRITIQUES

La Marge de Réussite peut se voir modifiée par des jets de dés très élevés ou très bas. Un résultat très bas sur le jet de dé signifie une qualité de réussite de l'action élevée. Inversement, si vous obtenez un jet de 20, quelque chose de catastrophique arrive.

Si le jet de dé indique un "1", vous réalisez une réussite extraordinaire. Vous recevez un bonus de +10 pour calculer votre Marge.

Un résultat de 20 signifie toujours que quelque chose s'est mal passé. Il s'agit alors d'un échec critique. Par exemple, un conducteur emboutit un réverbère, un alpiniste chute, etc. Le Meneur de Jeu fera appel à son imagination afin de déterminer le désastre qui frappe le personnage.



Description des Compétences

LES TALENTS

Afhlélisme

AGL + FOR

Il représente une mesure des capacités physiques générales de votre personnage. Ce Talent ne correspond pas à un sport en particulier mais plutôt aux diverses activités communes : sauter, courir, etc. Plus la Marge de Réussite est élevée, meilleure est la performance. En opposition, entre deux personnages, celui qui obtient la meilleure Marge prend l'ascendant sur l'autre. Ainsi, lors d'une poursuite à pied, en effectuant un jet à chaque round, on peut déterminer si le fuyard parvient à distancer son poursuivant.

Comédie

CHA + EGO

Vous pouvez jouer un rôle de manière convaincante. Apprendre un texte, l'interpréter ou improviser font partie de vos Talents. Dans certaines situations difficiles, le Meneur de Jeu peut imposer une Marge minimum à atteindre. Si celle-ci est élevée, vous produisez une performance éblouissante. Vous vous glissez complètement dans la peau du personnage que vous interprétez. Dans le cas contraire, vous apparaissez bien moins crédible. Un échec critique représente un trou de mémoire en scène, une chute...

Diplomatie

CHA + EGO

La diplomatie est l'art difficile de parvenir à ses objectifs par la négociation. Ce Talent permet d'éviter un conflit en faisant appel à un savant mélange de compromis, de mensonges convaincants et de pressions. Une telle entreprise ne peut être simplement résolue par un jet de dé. Le joueur doit mener effectivement les négociations et avancer ses arguments. En fonction de son interprétation, le MJ peut décider d'accorder un bonus à son jet de Compétence.

Si vous obtenez une Marge importante, vous parvenez à convaincre vos adversaires de se ranger à votre position ou arrangez un compromis acceptable par les deux parties.

Discrétion

AGL + PER

Il s'agit de la capacité à passer inaperçu. Pour chaque tranche de 2 kg d'équipement transporté par votre personnage, réduisez sa Marge de Réussite d'un point. Le Meneur de Jeu détermine la Marge nécessaire pour échapper aux regards. Cette difficulté est liée à l'environnement du personnage : sols meubles ou bruyants, obscurité, silence ou bruit de fond, etc. si vous obtenez une Marge supérieure à celle requise, les points en surplus sont ôtés de la Marge des personnes qui cherchent à vous repérer.

Pas même une souris ou un oiseau ne remarque votre passage si la Marge est élevée. Sinon, quelques bruits risquent d'attirer l'attention de quelqu'un de vigilant.

Dissimulation

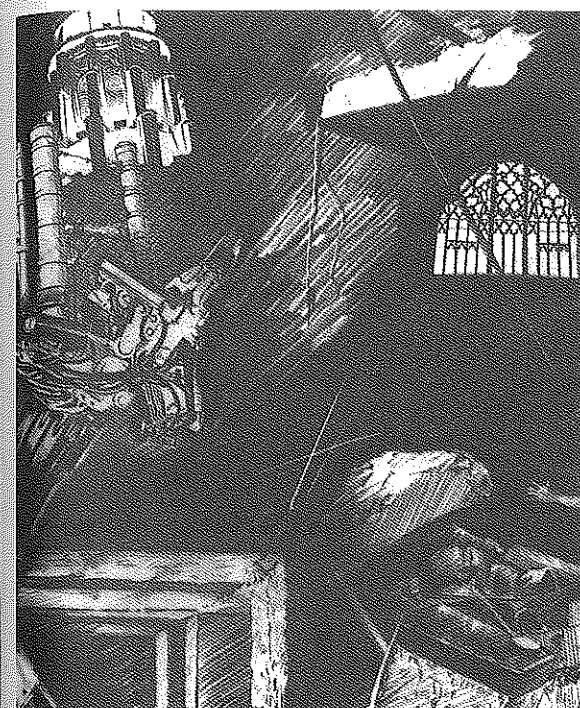
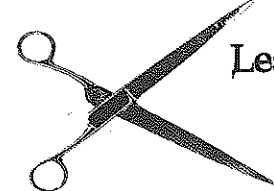
PER + EGO

Ce Talent vous permet de vous cacher avec succès. Cependant, vous devez disposer d'un endroit où vous dissimuler. Moins il y aura de recoins, plus la Marge minimum à atteindre sera élevée. Si le joueur obtient une Marge supérieure à celle requise, les points en surplus sont retirés de la Marge des personnes qui cherchent à le repérer (grâce au Talent Rechercher).

Empathie

PER + EGO

Elle caractérise votre perception intuitive du monde. L'empathie vous permet de percevoir instinctivement votre environnement et les humeurs des gens qui vous entourent. Elle permet de s'adapter plus facilement au monde extérieur.



lorsque l'on possède un score élevé. Il ne s'agit toujours que d'intuitions et d'impressions qui guident les choix que l'on fait vis-à-vis des gens que l'on fréquente.

Escalade

AGL + FOR

Selon la surface que vous voulez escalader, le MJ déterminera la Marge qu'il vous faut obtenir. Si cette action risque de durer un long moment, il faudra sans doute réussir plusieurs jets pour parvenir au sommet. Une Marge insuffisante signifie que vous êtes bloqué sur place, sans pouvoir avancer. Chaque nouvelle tentative pour vous dégager de cette situation prend une dizaine de minutes. Un échec critique provoque votre chute. Si le personnage dispose d'un équipement approprié, il peut bénéficier d'un bonus de +5 à son score de Compétence.

Lancer

AGL + FOR

Ce Talent permet de jeter un objet le plus loin possible vers une cible précise. La portée que vous pouvez atteindre dépend de la taille et du poids de ce que vous jetez. Cependant, il est impossible de lancer un objet dont la masse est supérieure à sa propre capacité d'Encombrement.

Une Marge élevée indique que vous touchez avec précision ce que vous visiez. Une

Marge faible ne permet pas d'obtenir un effet probant, même si vous atteignez votre cible : votre lancer devait manquer de puissance...

Les armes de lancer (poignard, javelot, etc.) dépendent d'une Compétence de Combat spécifique.

Mémoriser

PER + EGO

Ce Talent mesure votre capacité à apprendre et retenir des informations plus ou moins pertinentes. Votre mémoire peut être particulièrement développée, au point de pouvoir vous souvenir d'une multitude de détails sans importance. Selon la Marge de Réussite, vous pourrez ramener à votre conscience un nombre plus ou moins important d'informations.

Natation

AGL + CON

Si votre score est d'au moins 5, vous pouvez nager normalement pendant (CON + FOR) minutes sans avoir à effectuer le moindre jet. Ensuite, il vous faut faire un test de Compétence afin de ne pas couler. En cas de succès, vous surnagez encore pendant (CON + FOR) minutes.

Pour chaque jet que vous effectuez, votre Endurance baisse de 5 points. Lorsque vous atteignez zéro, vous commencez à couler, totalement épuisé. La noyade vous guette. Si vous reprenez pied avant que cela ne se produise, il ne vous faut qu'une demi-heure pour récupérer. Un personnage dont le score en Natation est inférieur à 5 doit immédiatement faire un jet s'il tombe à l'eau.

On peut normalement parcourir 5 mètres par phase en nageant (une fois encore, si votre score est supérieur ou égal à 5). Une faible Marge indique que vous avez raté quelques brasses. Si elle est inférieure à trois, vous avez même bu la tasse. La Marge est réduite de 1 point par kilogramme d'équipement que vous transportez.

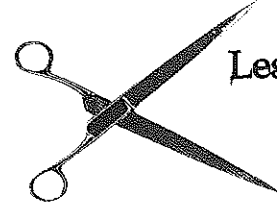
En cas de conditions difficiles (vagues, eau très froide, etc.), le Meneur de Jeu peut décider d'une Marge minimum afin de se maintenir en surface.

Orientafion

PER + EGO

Il s'agit de la capacité à vous repérer et à retrouver votre chemin. Avec un score élevé, vous

XK



Les Héros du Jeu

ne "perdez pas le nord", même sous terre ; mieux, vous êtes capables de déduire l'inclinaison du tunnel que vous êtes en train de suivre. Un score très bas indique que vous êtes incapable de vous repérer par vous-même, dès lors que l'on vous force à sortir de votre milieu habituel. La Marge de Réussite indique avec quelle précision vous parvenez à vous orienter.

Rechercher

PER + EGO

Le Meneur de Jeu décide de la Marge que vous devez obtenir afin de découvrir quelque chose de dissimulé. Si vous cherchez quelqu'un qui se cache, votre Marge sera modifiée par sa Compétence de Dissimulation. Sa propre Marge de Réussite sera ôtée de la vôtre.

Une Marge importante vous permet de repérer les moindres indices à votre portée. Au contraire, si elle s'avère faible, vous risquez de passer à côté de certains détails.

Séduction

CHA + APP

Vous savez vous présenter à votre avantage. Vous êtes dénué de cette timidité naturelle qui handicape la plupart des gens face aux personnes du sexe opposé. Vos chances de succès restent cependant limitées par l'intérêt que vous porte l'autre partie. En effet, si elle ne demande qu'à être séduite, votre jet de Compétence bénéficiera d'un bonus. Au contraire, si elle se révèle totalement insensible à vos charmes, il faudra alors vous montrer particulièrement persuasif et obtenir une Marge de réussite considérable.



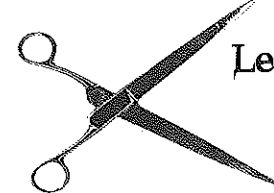
Au gré du Meneur de Jeu, vos chances peuvent être modifiées par la qualité de votre interprétation, lors de cette tentative de séduction. Votre apparence, votre âge, la situation et l'environnement sont autant de facteurs qui peuvent également influencer sur le résultat de cette action.

Votre conquête tombera éperdument amoureuse de vous si vous obtenez une Marge importante. Dans le cas contraire, elle acceptera sans doute votre invitation à dîner, mais guère plus.

Vigilance

PER + EGO

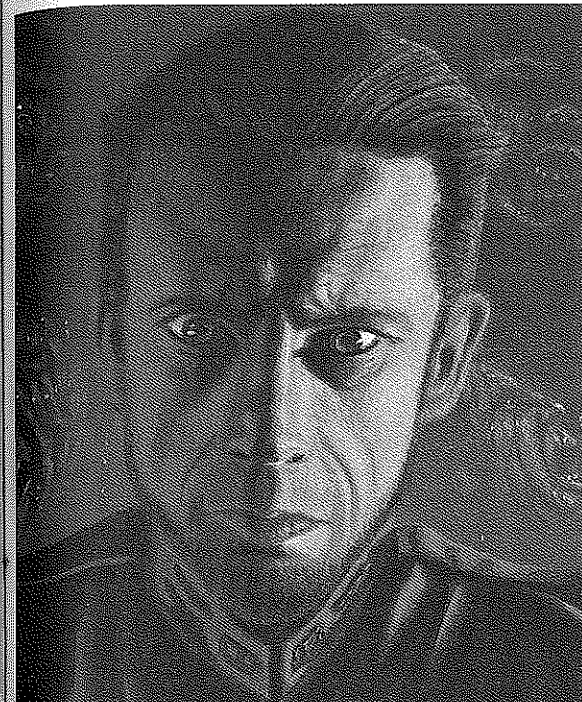
Il s'agit de l'attention générale que vous portez à votre environnement. Avec ce Talent, vous percevez tous les détails qui vous entourent. La moindre coïncidence étrange ou les signes d'un danger qui vous menace ne vous échappent pas. Un score élevé indique que vous êtes très rarement pris au dépourvu et que vous vous tenez toujours aux aguets. Dans le cas contraire, vous êtes distrait et peu attentif. Le degré d'anticipation face à un événement imprévu dépend de l'importance de votre Marge de Réussite.



Les Héros du Jeu

KULT

Les Compétences Générales



compétent : opéra, rock, jazz, etc. Une Marge de Réussite élevée signifie que l'auditoire est sous le charme et vous réclame une autre chanson. En cas d'échec, attendez-vous à voir voler les tomates.

Chuter

Athlétisme

Si vous tombez ou êtes projeté au sol, vous pouvez contrôler votre chute et rouler sur vous-même. Vous atterrissez ainsi sans vous blesser puis, d'un bond, vous vous remettez debout. Similaire aux techniques de chute enseignées dans les arts martiaux, cette Compétence vous permet également de tenter de vous rattraper et de freiner votre descente si vous tombez d'une hauteur dangereuse. Votre Marge de Réussite est soustraite aux dégâts que vous subissez lors d'une chute.

Citoyen du monde

Empathie

Vous avez parcouru le monde et vous possédez une grande connaissance de nombreuses cultures. Dans un pays étranger, vous savez vous débrouiller pour vous orienter et obtenir les services que vous recherchez. Vous vous adaptez facilement à d'autres modes de vie et vous sentez à l'aise partout. Une Marge de Réussite élevée signifie que vous vous plongez sans difficulté dans la culture locale.

Spécialisation : selon la culture choisie (européenne, asiatique...)

Acrobatie

Athlétisme

Les sauts périlleux, roulé-boulés et autres enchaînements au sol ou dans les airs n'ont aucun secret pour vous. Selon votre niveau, toutes les fantaisies, dignes des plus grands films d'action de Hong Kong, vous sont permises. Naturellement, l'aisance et la grâce avec lesquelles vous exécutez ces mouvements dépendent directement de votre Marge de réussite.

Cambriolage

Discrétion

Vous pouvez passer par des fenêtres, portes et autres ouvertures sans déclencher l'alarme qui y est reliée. Vous connaissez les meilleurs accès pour pénétrer à l'intérieur d'un bâtiment et vous êtes capable de déterminer quel type d'outillage s'avèrera nécessaire pour crocheter une serrure. Vous savez où chercher des caméras de surveillance et des détecteurs, mais vous n'avez pas de talent particulier pour les désarmer. Pour ne pas faire de bruit et arriver rapidement à votre objectif, il vaut mieux obtenir une Marge de Réussite élevée.

Chant

Comédie

Il s'agit de la capacité à maîtriser votre voix et produire un air mélodieux. Sélectionnez un type de chant dans lequel vous êtes plus particulièrement

Commandement

Diplomatie

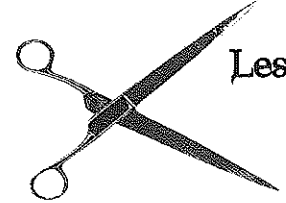
Il s'agit de votre aptitude à diriger un groupe et à vous faire obéir lorsque vous donnez des ordres. Vos hommes accepteront d'autant plus votre autorité que votre Marge sera élevée. Une Marge faible indiquera que la cohésion de votre groupe reste douteuse et que vos ordres sont sujets à discussion.

Spécialisation : groupe militaire, administration, coordination de travaux...

Conduire

Vigilance

Cette Compétence couvre tous les véhicules terrestres à roues (motos et camions compris). Cependant, il s'agit de Compétences séparées et vous devez choisir quel type d'engin vous savez piloter. Vous pouvez choisir plusieurs



fois cette Compétence. Elle concernera alors des véhicules différents. Avec un score supérieur ou égal à 5, conduire dans des conditions normales ne nécessite aucun jet de dé. Vous n'effectuerez un test de Compétence que si vous tentez une manœuvre risquée ou lorsque vous vous trouvez en situation difficile. Dans ce cas, il est même possible qu'une Marge minimum s'avère nécessaire afin de réussir à rester maître de votre engin.

Déguisement

Comédie

Il s'agit de l'art de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Changer de tenue, vous maquiller, imiter la voix et la gestuelle d'une personne que vous désirez copier, tout cela vous est accessible, pour peu que vous ayez un peu de temps et de matériel pour vous préparer. Cependant, il est bien plus difficile de se grimer pour imiter une personne en particulier que de cacher simplement votre véritable identité. Un déguisement difficile implique d'obtenir une Marge conséquente sur votre jet.

Spécialisation : imitation, travestissement, maquillage.

Dressage

Empathie

Vous savez élever et dresser des animaux. Vous savez vous en occuper et leur apprendre différents tours. Choisissez quelle espèce en particulier vous est familière (chiens, chevaux, singes...). Un animal sauvage ou peu habitué au personnage sera plus difficile à dresser et à

approcher. Le MJ déterminera une Marge de Réussite minimum nécessaire dans ce cas.

Equitation

Empathie

Choisissez l'animal que vous avez appris à monter. La plupart des gens montent à cheval mais, dans certaines cultures, il peut s'agir de chameaux. Si votre score atteint au moins 5, vous n'avez à faire de jet que dans des conditions extrêmes, par exemple pour sauter un obstacle ou vous aggriper à votre selle lors d'une poursuite sur un terrain escarpé. Plus votre Marge de Réussite est forte, meilleur est votre contrôle sur l'animal.

Estimation

Mémoriser

Vous connaissez la valeur des choses. Cela présente un avantage certain lorsque vous marchandez. Décidez de votre domaine d'expertise : bijoux, voitures, antiquités, oeuvres d'art ou autres. Votre appréciation ne couvre pleinement que cet aspect en particulier. Pour les autres, votre score est réduit de moitié.

Filature

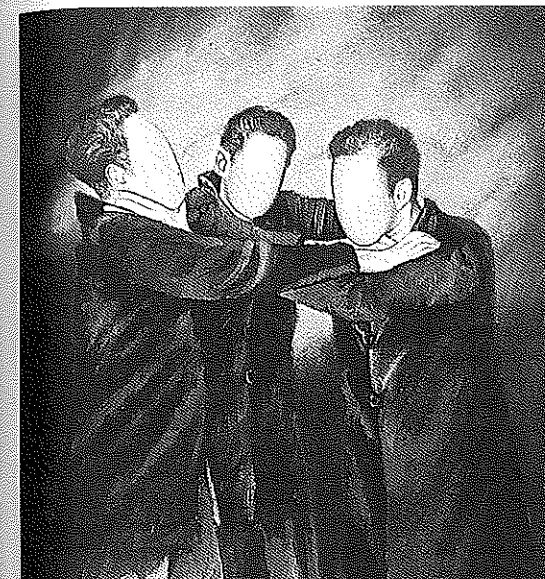
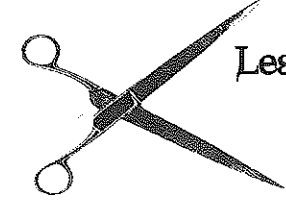
Discretion

Cette Compétence vous permet de suivre un individu sans vous faire repérer. Il peut aussi bien s'agir d'attendre discrètement pendant des heures devant un hôtel que de se faufiler derrière une personne dans la rue. Si votre cible se méfie et vérifie s'il n'est pas pris en filature, votre Marge de Réussite dans cette Compétence est réduite de la Marge de son jet de Vigilance. Si ce résultat reste positif, il ne vous a pas remarqué et vous pouvez continuer à le surveiller tranquillement.

Interrogatoire

Diplomatie

Il ne s'agit pas ici de torturer votre victime pour obtenir une information. Vous menez un interrogatoire à base de manipulation, d'intimidation et de ruse afin de lui faire révéler ce qu'il cache. Il vous faudra sans doute du temps avant de briser la résistance d'une personne qui refuse de parler. Vous devrez l'amener à se contredire ou s'enfoncer dans des mensonges sans fin et faciles à démêler. Vous savez aussi convaincre votre interlocuteur que le fait de vous dévoiler l'information que vous recherchez est la meilleure solution pour lui et ne portera préjudice à personne. Votre victime effectue un jet d'Ego dont la Marge



est soustraite à celle de votre test d'Interrogatoire. Si la Marge finale est supérieure ou égale à 5, il vous dit tout ce que vous vouliez savoir. Sinon, entre 0 et 4, le processus se révèle particulièrement long et laborieux ; il peut aussi réussir à taire certains renseignements.

Jeu

Mémoriser

Vous connaissez les règles de la plupart des jeux de hasard et d'argent (poker, roulette, black-jack, etc.). Vous savez quand miser et quand vous retirer d'une partie trop risquée. Vous repérez les tricheurs car vous connaissez la plus grande partie des trucs qu'ils utilisent. Vos gains sont directement proportionnels à la qualité de votre Marge. Lorsque plusieurs personnages jouent les uns contre les autres, celui qui obtient la Marge la plus haute gagne la partie.

Spécialisation : selon le type de jeu (roulette, poker...)

Lire sur les lèvres

Vigilance

Dans de bonnes conditions d'éclairage, vous pouvez comprendre ce que dit une personne en suivant les mouvements de ses lèvres. Même si vous ratez un mot ou deux, vous obtenez une compréhension générale du sens du dialogue. Plus votre Marge de Réussite est importante, meilleure est votre compréhension. Bien sûr, la langue employée a son importance. Cette Compétence reste limitée par votre connaissance d'une langue étrangère si la personne que vous surveillez parle dans un autre langage que le vôtre. Si, par exemple,

vous ne possédez la compétence " allemand " qu'à 5, votre lecture sur les lèvres sera limitée à 5.

Marchandage

Diplomatie

Vous savez marchander pour obtenir ce que vous voulez. Cela fonctionne aussi bien au marché pour un kilo de tomates que dans les plus hautes sphères des affaires.

Méditation

Empathie

Vous avez appris certaines techniques afin de vous concentrer et de reposer votre corps. Une personne qui médite régulièrement peut se contenter de 3 à 4 heures de sommeil par nuit. Il doit cependant posséder pour cela un score d'au moins 10. Un test de Méditation réussi permet également de restaurer sa Balance Mentale après un traumatisme. Si celle-ci est négative et que vous échouez à un jet d'Ego, méditer peut vous aider à supporter le choc. En méditant au moins deux heures, les chances de réussir une telle action sont augmentées de 1D5.

Parachutisme

Athlétisme

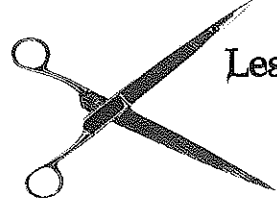
Vous savez comment vous servir d'un parachute, sauter, atterrir et contrôler votre descente. Une Marge élevée signifie que vous posez exactement là où vous le désirez. Si votre score dans cette Compétence est supérieur ou égal à 10, vous pouvez également effectuer des acrobaties aériennes.

Persuasion

Diplomatie

Vous savez vous montrer convaincant. Devant un auditoire, vous pouvez mener votre argumentation avec conviction ou persuader une personne de se ranger à votre opinion. Si vous obtenez une faible Marge de Réussite, vos arguments mal choisis dénotent certaines failles dans votre raisonnement. Une Marge élevée indique que vous vous montrez particulièrement persuasif.

Un jet réussi en Persuasion ne sera pas toujours suffisant pour convaincre vos interlocuteurs. Cela dépend également du choix de vos arguments et de la connaissance du sujet qu'ils possèdent. Pour persuader une assemblée d'astronomes que le soleil tourne autour de la Terre, un jet de dé extraordinaire ne suffira pas.



Pistage

Rechercher

Vous pouvez suivre et identifier des traces sans difficulté. Vous savez quand votre proie est passée et dans quelle direction elle se dirigeait. Selon le type de terrain et les conditions extérieures, le MJ pourra demander une Marge minimum afin d'obtenir la moindre information.

Plongée

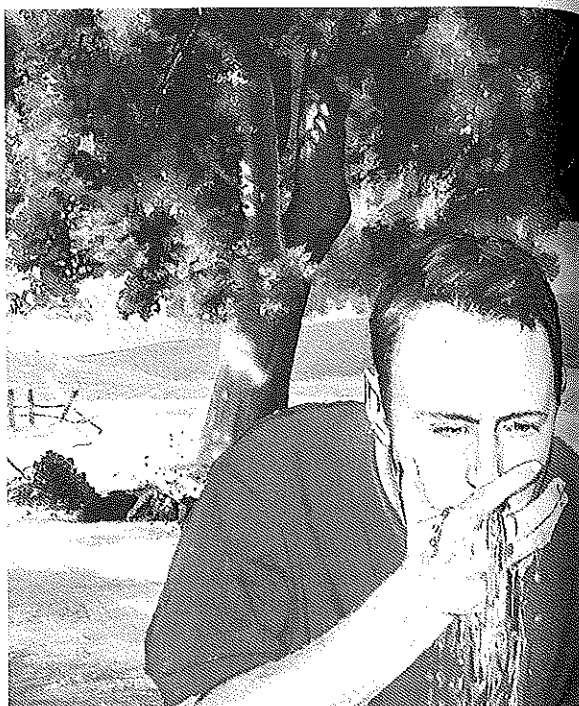
Natation

Vous savez vous servir d'un équipement de plongée et connaissez les techniques de base. Vous pouvez descendre et remonter en effectuant les paliers adéquats. Vous savez vous orienter sous l'eau et repérer les dangers inhérents aux conditions et aux lieux que vous visitez. Votre plongée sera meilleure, plus rapide et plus sûre, avec une Marge de Réussite élevée.

Psychologie

Empathie

Grâce à cette Compétence, le personnage peut se faire une idée des motivations et de la personnalité d'un individu. Elle s'avère également utile pour déterminer si votre interlocuteur tente de vous mentir. Plus la Marge de Réussite est élevée et plus les informations concernant la psychologie de la personne étudiée seront pertinentes.



Sports

Athlétisme

Choisissez le sport que vous pratiquez. Chacun constitue une Compétence spécifique. Elle recouvre la connaissance des règles et des techniques qui y sont associées. Votre aptitude physique de base dépend, elle, du Talent Athlétisme. Les performances que vous pouvez accomplir dépendent de la Marge de Réussite que vous obtenez. Le MJ devra déterminer au cas par cas les choses que vous pouvez accomplir grâce à cette Compétence.

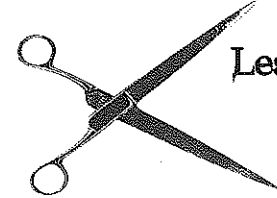
Spécialisation : selon le type de sport (football, base-ball, billard, tennis etc.)

Survie

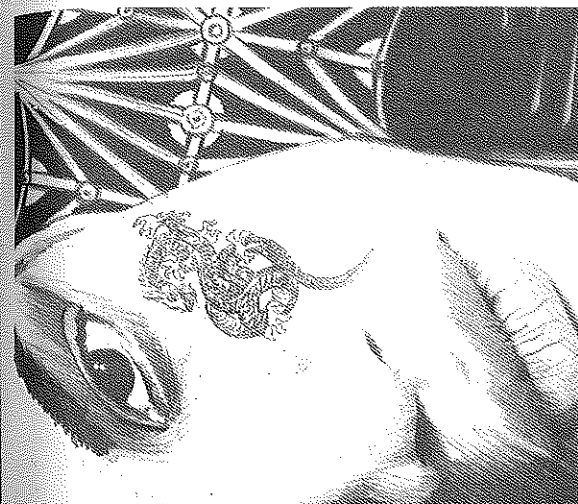
Empathie

Vous connaissez les règles de base permettant de survivre dans des milieux hostiles : déserts, zones arctiques, etc. Vous savez reconnaître les plantes ou les insectes comestibles et où trouver de l'eau potable. Vous pouvez capturer du petit gibier, et vous protéger le mieux possible des conditions extérieures. Votre Marge de Réussite devra être d'autant plus élevée que celles-ci se révèlent hostiles.

Spécialisation : selon le milieu (jungle, désert, zone arctique...)



Les Connaissances



Arts plastiques

Vous pouvez créer une œuvre d'art selon diverses techniques. La plupart des artistes ne travaillent qu'au travers d'une seule forme d'expression et ne maîtrisent qu'imparfaitement les autres. Vous pouvez être sculpteur, peintre, styliste ou autre.

Plus votre Marge de Réussite est élevée et plus la force de l'œuvre créée est importante. Avec une Marge plus basse, même si techniquement votre production est correcte, elle manque d'une réelle dimension artistique.

Spécialisation : peinture, sculpture, mode, tags...

Affaires

Sous cette Compétence, on regroupe tous les domaines liés au monde des affaires et de l'économie. De la gestion du personnel d'une entreprise à l'étude de marché et la mise en place d'une stratégie commerciale, tous ces éléments dépendent de cette Connaissance. La Marge de Réussite détermine le niveau de succès des actions entreprises.

Spécialisation : marketing, bourses financières...

Astrologie

Il s'agit de l'art d'interpréter les phénomènes astronomiques en relation avec des événements. L'astrologue établit des horoscopes pour découvrir l'avenir d'une personne et calculer à partir de sa date de naissance ses aptitudes et capacités. Il pense qu'il existe une corrélation entre les astres et les événements du passé et du futur. Il possède automatiquement une connaissance de base en Astronomie égale à un quart de son score d'Astrologie.

Dans le jeu, l'astrologie n'a normalement aucune incidence ni réalité. Le MJ peut autoriser le joueur à effectuer parfois une prédiction correcte si cela permet d'obtenir un effet dramatique intéressant. Cependant, cette "science" reste normalement un leurre, même si l'astrologue est persuadé de la réalité de ce qu'il pratique.

Bureaucratie

Vous connaissez les procédures et les démarches administratives et privées à effectuer afin d'obtenir ce que vous désirez (contrat, information, justificatif, etc.). Vous pouvez soit vous cacher derrière cette force d'inertie qu'est la bureaucratie pour retarder les choses ou au contraire accélérer une démarche. Quoi qu'il en soit, vous savez où aller et à qui vous adresser.

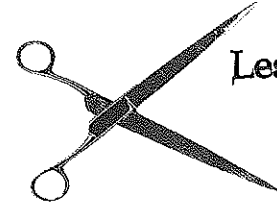
Architecture

Vous avez reçu un enseignement dans le domaine de l'architecture. Vous savez analyser des plans, la structure et le design d'un bâtiment, en particulier ses aspects esthétiques et fonctionnels. Vous pouvez localiser aisément tout ce qui est conduites d'air, gaines électriques, plomberie, etc. Vous possédez également une connaissance générale de l'histoire de l'architecture. Enfin, vous êtes capable de remarquer si une installation présente un caractère inhabituel (pièces ou portes secrètes). Afin d'en faire votre métier, il vous faut un score d'au moins 13.

Artisanat

Choisissez quel type d'artisanat vous maîtrisez. Il s'agit essentiellement d'un loisir plus que d'un métier. Si vous voulez en faire une profession, le MJ peut vous demander une Marge minimum afin de produire des objets de qualité.

Spécialisation : travail du cuir, poterie, joaillerie...



Comptabilité

Vous possédez une large connaissance des registres et des démarches comptables. Vous pouvez utiliser cette Compétence afin de vérifier les comptes d'une entreprise et y détecter la moindre faute ou anomalie. Plus votre Marge est importante et plus les informations que vous obtenez sont précises.

Contrefaçon

Grâce à cette Compétence vous savez fabriquer des copies parfaitement imitées de documents officiels, de cartes d'identité, de contrats, etc. Vous connaissez les filières pour vous procurer l'encre et le papier adaptés et vous maîtrisez les différentes techniques et le matériel de reproduction. Réaliser un faux convaincant nécessite du temps et un équipement adéquat. Seul un examen minutieux pourra révéler qu'une copie obtenue avec une Marge élevée est en fait un faux. Sinon, des imperfections qui se sont glissées dans le document peuvent trahir sa nature. Cette Compétence peut s'employer conjointement avec celle d'Informatique pour mettre au point des faux encore plus crédibles.

Cryptographie

Un spécialiste dans cette Compétence est entraîné à percer des codes et résoudre des énigmes logiques. Il connaît les moyens les plus courants pour crypter des messages et identifier la plupart des codes. Certains ne peuvent pas être brisés sans la clef correspondante mais dans ce cas, il aura une bonne idée du type de clef nécessaire. Une Marge élevée indique qu'il réussit rapidement à percer le code ou qu'il se rend compte qu'il lui faut un certain type de clef.

Culture générale

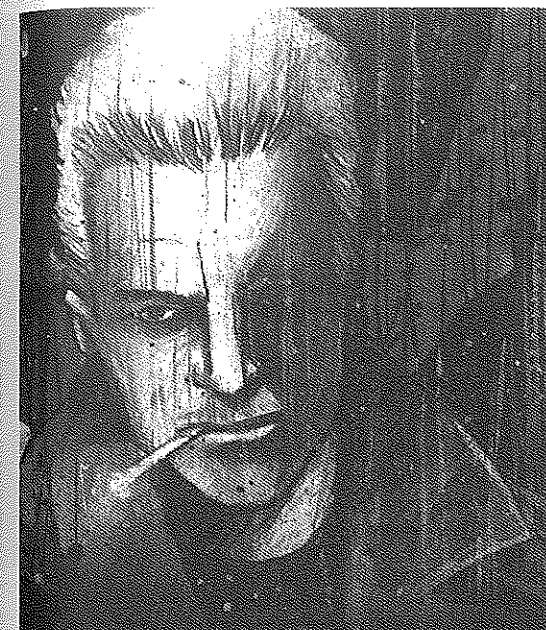
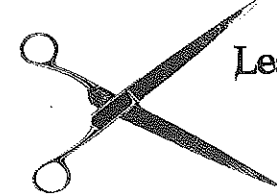
Il s'agit d'une Compétence générale permettant de couvrir tous les domaines possibles qui ne dépendent d'aucune autre Compétence, comme mémoriser la liste des grandes stars du baseball ou les numéros des départements. Il est bien sûr nécessaire de choisir une spécialisation.

Démolition

Vous savez fabriquer et manipuler des explosifs. Vous pouvez mettre au point des fusées de signalisation, des écrans de fumée ou des bombes à retardement. Vous savez exploiter au maximum les capacités de chaque produit. Une Marge élevée signifie que vous obtenez la charge voulue. Sinon, elle sera moins puissante ou moins facile à mettre en œuvre. Vous imaginez aisément ce qui peut se passer en cas d'échec critique...

Divination

Vous êtes familiarisé avec les techniques les plus courantes de divination : tarots, lignes de la main, boules de cristal, etc. Vous pouvez, à partir des mimiques de votre interlocuteur, interpréter ses questions, un peu comme une personne douée d'empathie pourrait le faire, et proposer des réponses plausibles. Cela ne signifie pas que vous disposiez d'une empathie naturelle pour les autres situations. Vous savez juste deviner les préoccupations des gens pour leur futur à travers leurs interrogations. Une Marge de Réussite élevée signifie que vous faites une interprétation correcte. Vous pouvez dire une chose sur lui qu'il pensait que vous ignoriez et lui proposer une vision plausible de son avenir.



Electronique

Vous possédez des Connaissances vous permettant de comprendre, manipuler et réparer des systèmes électroniques. Vous pouvez même mettre au point et assembler de petits objets de votre invention. La qualité de votre création ou de votre réparation dépend de votre Marge de Réussite.

Enseignement

Vous savez transmettre un savoir aux autres. Vous pouvez être un professeur ou un maître d'école, etc. Vous savez parler clairement et expliquer les choses afin d'être compris.

Espionnage électronique

C'est la connaissance de la façon de placer microphones, caméras miniatures, enregistreurs et autres appareils discrets de surveillance. Vous savez comment utiliser et réparer ces systèmes. La qualité de ce que vous percevrez grâce à eux dépend de la Marge de Réussite.

Etiquette

Il s'agit de l'art de se comporter en société. Vous savez comment vous tenir lors d'un cocktail avec des lauréats du prix Nobel ou lors d'un dîner avec des membres de l'aristocratie anglaise. Lorsque vous fréquentez les milieux mondains,

vos Marge de Réussite conditionne l'aisance avec laquelle vous vous comportez. Vous parviendrez alors peut-être à vous noyer parmi la foule qui vous entoure. Des différences culturelles importantes peuvent amener le joueur à choisir comme spécialisation une origine particulière. On ne se comporte pas de la même manière à un banquet à la Maison Blanche que lors d'un mariage traditionnel au Japon.

Herboristerie

Vous cultivez différentes variétés de plantes pour leurs propriétés culinaires et médicales. Vous pouvez localiser et identifier la plupart d'entre elles dans la nature. Vous savez également comment utiliser certaines d'entre elles pour préparer du thé ou des remèdes de grand-mère. Une véritable utilisation médicale de cette Compétence fait appel à Médecines Parallèles ou Pharmacologie.

Hypnose

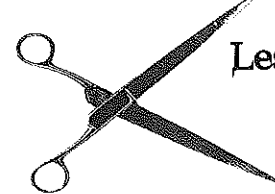
Grâce à cette technique, il est possible de plonger une personne consentante dans une sorte d'état second. Lors de cette transe, on peut alors ramener à la conscience des souvenirs et des images refoulées. Cette méthode est parfois utilisée en psychanalyse afin de faire resurgir chez le patient des événements oubliés. On ne peut pas hypnotiser une personne contre sa volonté. Avec une Marge de Réussite élevée, vous parvenez rapidement à obtenir les informations que vous recherchez.

Informatique

Vous savez utiliser un ordinateur, effectuer les opérations les plus courantes et vous êtes familiarisé avec certains logiciels. Avec un score très élevé, vous êtes même capable de programmer. Vous trouverez ci-dessous quelques indications pour guider le joueur et le MJ.

1 - 5 Vous pouvez vous servir d'un ordinateur personnel pour taper un texte et jouer, ainsi qu'utiliser les applications les plus simples d'un logiciel.

6 - 9 Vous savez utiliser un ordinateur central ou personnel. Vous maîtrisez les applications qui ne demandent pas de Connaissances spécifiques. Vous pouvez programmer en Pascal, en Basic ou un autre langage simple.



10 - 12 Vous maîtrisez tous les types d'ordinateur. Vous savez vous servir de logiciels complexes (tableurs, PAO) et programmer dans la plupart des langages courants. Vous possédez quelques notions d'Assembleur.

13 - 18 Votre niveau de connaissance correspond à celui d'un pirate informatique. Vous pouvez manipuler tout type d'ordinateur, créer et modifier des programmes complexes. Vous intervenez même directement sur la plupart des pièces de hardware.

19+ Tout ce qu'il est possible de faire en informatique est pratiquement à votre portée. Vous savez "craquer" un code, contourner les protections, programmer en n'importe quel langage, etc. Le hardware n'a aucun secret pour vous.

Jouer d'un instrument

Le joueur décide de quel instrument de musique son personnage sait jouer. Chacun d'eux constitue une Compétence à part entière, bien que l'on puisse déterminer des familles (guitare, guitare-basse, mandoline, banjo, tous dépendent de la même Compétence). Vous savez également lire la musique et connaissez quelques partitions. Avec une Marge élevée, votre performance enchante votre auditoire. Sinon, vous jouez sans fausses notes, mais sans passion.

Langage des signes

Vous connaissez le langage gestuel des sourds-muets. Vous comprenez et pouvez vous faire

comprendre ainsi. La qualité de votre communication dépend de la Marge de Réussite obtenue. Alternativement, il peut s'agir d'autres types de langage par signes tel que celui des Indiens d'Amérique.

Langues étrangères

Tous les personnages maîtrisent leur langue maternelle mais une langue étrangère doit être étudiée pour pouvoir être parlée. Chaque langage constitue une Compétence en soi. Vous devez attribuer des Points de Compétence à chacune de celles que vous parlez. Le MJ détermine si, selon la situation, une Marge minimum est nécessaire pour se faire comprendre. Vous trouverez ci-dessous quelques indications sur le degré de maîtrise des langues étrangères.

- 5** Vous pouvez vous faire comprendre mais votre grammaire est très mauvaise
- 10** Votre grammaire reste hésitante et vous parlez avec un fort accent
- 15** Vous maîtrisez très bien cette langue
- 20** Vous parlez aussi bien qu'un natif

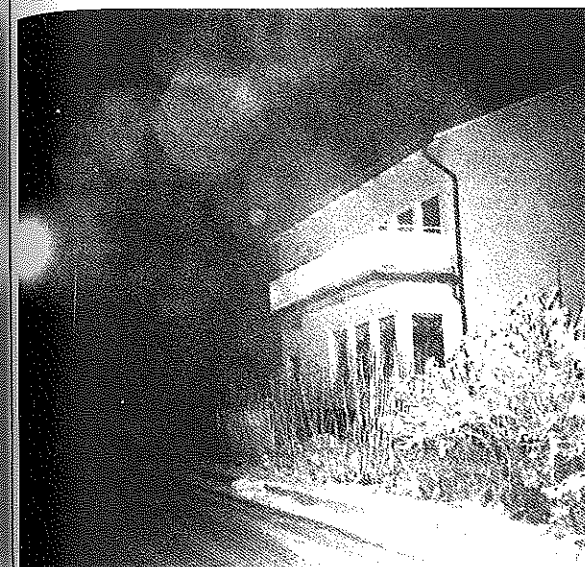
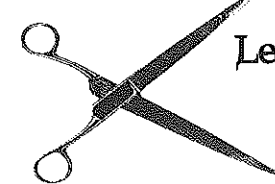
Toute personne sachant parler une langue étrangère sait également la lire et l'écrire.

Localité

Vous connaissez l'histoire, la géographie et les éléments importants d'une zone particulière. Il peut s'agir d'une ville (Washington D.C.) ou d'une région (les Highlands). Avec un faible score, vous en savez autant que les touristes les mieux documentés. Au-delà de 10, vous êtes natif de cet endroit. Vous savez où aller dîner, où trouver les services locaux et connaissez une grande part de l'histoire locale.

Manipulation

Vous êtes très adroit et savez manipuler avec adresse de petits objets. Vous pouvez vous servir de cette Compétence afin de réaliser des tours de prestidigitation, des tours de cartes, jongler, ou comme pickpocket.



Mécanique

Vous vous intéressez aux moteurs et aux engins mécaniques. Vous pouvez réparer des machines simples et vous devez préciser au MJ à quel type de machine vous êtes le plus habitué. Si votre Marge de Réussite est élevée, vous pouvez réparer

une panne grave ou comprendre le fonctionnement d'une machinerie complexe. Dans le cas contraire, le moteur ne se remettra en marche que s'il s'agit d'un mécanisme simple.

Médecines parallèles

Vous connaissez des techniques de soins alternatives. Il peut s'agir de l'acupuncture, de l'homéopathie, du qigong (méthode chinoise de contrôle des flux d'énergie dans le corps), du shiatsu (technique japonaise de massage), etc. Chaque méthode constitue une Compétence en soi.

Le MJ déterminera l'effet réel de chacune de ces techniques, si ces médecines parallèles sont employées sur le long terme. Cela peut par exemple permettre une réduction d'un tiers du temps de récupération après une blessure.

Mode

Vous êtes élégant, vous savez vous habiller et connaissez les tendances de la mode. Même si vous n'avez pas de gros moyens pour choisir votre garde-robe chez les grands couturiers, vous savez toujours paraître à votre avantage.

Navigation

Vous savez piloter un bateau à voile ou à moteur, tant qu'ils restent d'une taille raisonnable. Vous pouvez lire une carte marine, tracer une route, lire un bulletin météorologique... Si vous voulez piloter un sous-marin ou un cargo, il faudra prendre une Compétence à part. Avec une Marge correcte, vous parvenez sans encombre à bon port.

Numérologie

Cette tradition ancienne possède des liens étroits avec les mathématiques et la cryptographie. Un numérologue recherche des connexions en comparant des figures et des équations. Il peut ainsi mettre en relation la hauteur d'un immeuble avec les dates des catastrophes naturelles ou de naissances de jumeaux et découvrir d'étranges coïncidences. Parfois, ces conclusions s'avèrent vraies ce qui peut amener de bonnes opportunités d'aventures. Plus la Marge de Réussite est élevée, plus le lien qu'il relève risque de se révéler plausible.

Occultisme

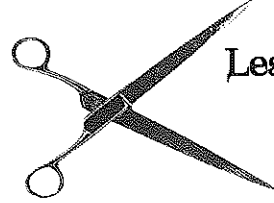
Vous possédez des Connaissances théoriques concernant la plupart des pratiques et des enseignements occultes. Parmi ceux-ci, on dénombre la kabbale, le spiritisme, la magie blanche et noire, le tantrisme, les sociétés secrètes, etc. Si vous obtenez une Marge de Réussite élevée, vos Connaissances peuvent se révéler particulièrement utiles dans le monde où vous vivez.

Parapsychologie

Vos Connaissances couvrent des domaines rejetés par les sciences modernes comme la télépathie, la télékinésie, les auras de Kirlian, les pendules, les lignes de force et différents types de clairvoyance. Vous savez reconnaître ces phénomènes, pratiquer diverses expérimentations et mesurer des énergies inconnues. La parapsychologie ne couvre pas les domaines occultes. Il s'agit d'une science qui s'intéresse aux phénomènes inexplicables et tente d'apporter des réponses.

Photographie

Vous savez comment fonctionne un appareil photo et développer des négatifs. Vous connaissez les techniques de prises de vue ; vous pouvez aussi réaliser des clichés artistiques et retravailler des photographies. Plus les conditions



sont difficiles (lumière, distance, sujet, etc.), plus votre Marge devra être élevée pour obtenir un résultat satisfaisant. Utilisé conjointement avec la Compétence Informatique, le personnage pourra analyser et traiter des images numériques.

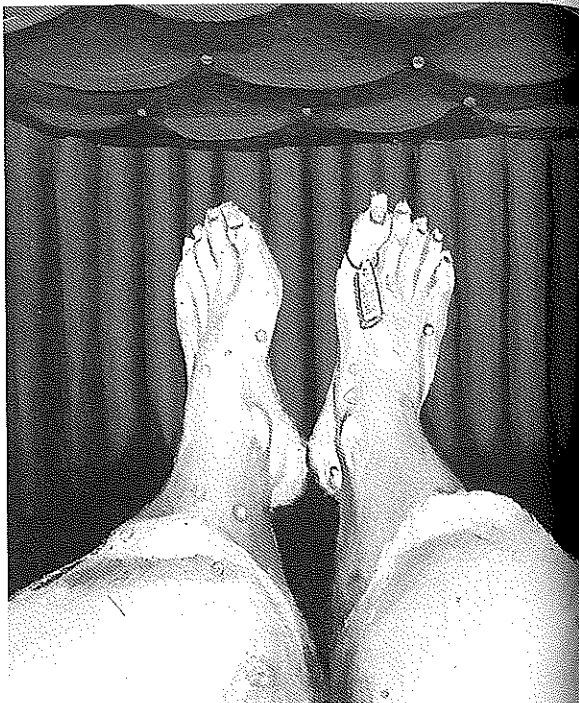
Poisons et drogues

Vous reconnaissez et savez fabriquer des poisons et des drogues. Vous pouvez également mettre au point et utiliser des antidotes ou, si cela s'avère possible, identifier une substance à partir de ses effets.

Une Marge de Réussite élevée signifie que vous avez obtenu exactement ce que vous vouliez. Dans le cas contraire, des effets secondaires inattendus risquent de se manifester. Les poisons et les drogues sont traités plus précisément dans un autre chapitre.

Piloter

Cette Compétence s'applique à des planeurs, petits avions à hélices, jets, avions de chasse et hélicoptères. Choisissez le type d'engin que vous savez piloter. Vos chances de succès avec tous les autres deviendront alors égales à la moitié de votre score pour votre engin de prédilection. Avec au moins 5, vous pouvez voler lors de conditions normales sans aucune difficulté. Pour réaliser certaines manœuvres complexes ou lors d'un combat aérien, une Marge minimum s'avérera nécessaire.



Police scientifique

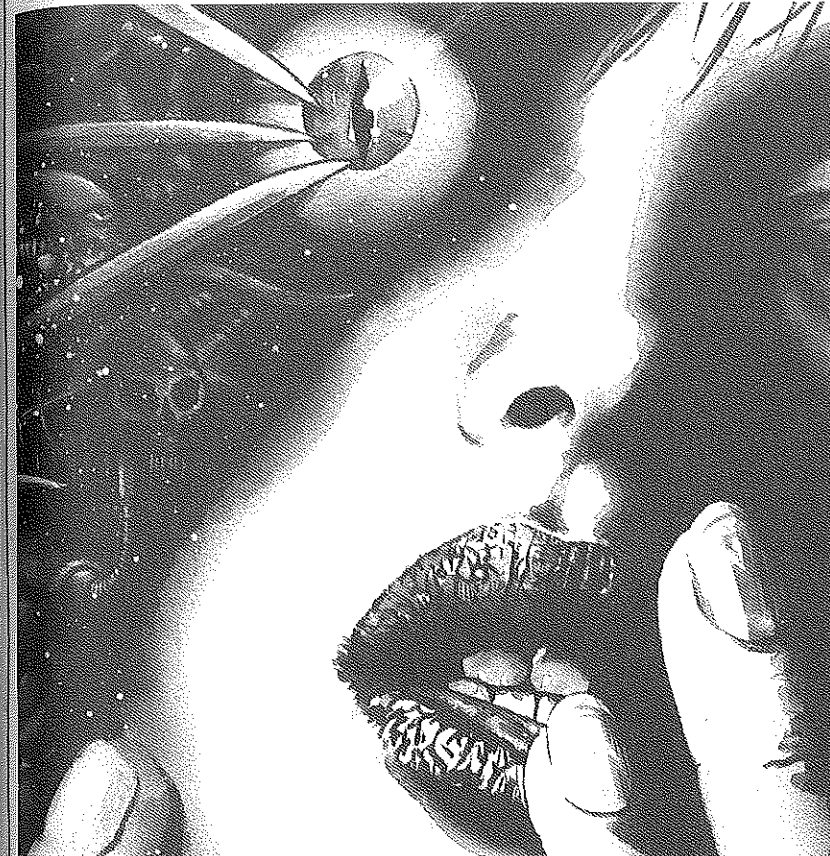
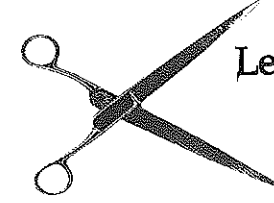
Il s'agit de la capacité à analyser les éléments présents sur la scène d'un crime. Vous savez où chercher des empreintes et comment les relever, identifier des fibres trouvées sur place, examiner une arme et une balle pour faire un lien entre elles (balistique), etc. Vous devez indiquer au Meneur de Jeu ce que vous cherchez ; il vous donnera alors des indices sur les éléments que vous pouvez trouver. Plus la Marge de Réussite est importante, plus vous récoltez d'informations.

Premiers soins

Cette Compétence vous permet de faire des bandages, placer un blessé en position latérale de sécurité (PLS), soulager un traumatisme et réanimer une personne inconsciente. Si les blessures sont très graves, le Meneur de Jeu pourra exiger une Marge minimum afin d'obtenir un résultat probant. En cas de succès, vous stoppez l'hémorragie, faites repartir la respiration d'un noyé, etc.

Radiocommunications

Vous manipulez avec facilité des équipements radio. Vous connaissez les fréquences



les plus couramment utilisées et les procédures à employer. Une Marge de Réussite élevée indique que vous recevez et émettez fort et clair.

Recueil d'informations

Vous savez où trouver les informations dont vous avez besoin. Vous fouillez dans les bibliothèques, les livres, banques de données, annuaires et registres pour obtenir vos renseignements. Bien sûr, cette information doit exister dans un endroit où vous avez accès. La Compétence ne permet que de savoir où chercher. Plus la Marge obtenue est grande et plus votre recherche s'avère rapide. Sinon, vous ne trouvez que des informations partielles ou bien vous mettez plus de temps à obtenir ce que vous cherchiez.

Rédaction

Vous vous exprimez par écrit avec élégance. Vous maîtrisez différents styles et techniques d'écriture et pouvez rédiger aisément lettres, discours, articles de presse, etc. Plus votre Marge de Réussite est élevée, meilleur est votre texte.

Réseau de contacts

Il s'agit de l'art de connaître la bonne personne au bon endroit. Chaque réseau constitue une Compétence à part entière. Par exemple : "réseau de contacts : criminels" signifie que vous savez à qui vous adresser si vous avez besoin d'un tueur à gages, d'armes ou de drogues. Les différents types de réseaux dépendent en général de la profession du personnage (scientifiques, médias, politiciens, etc.)

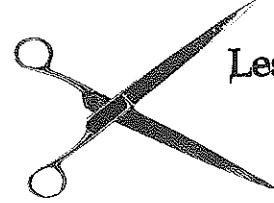
Une Marge de Réussite importante veut dire que vous allez directement à la personne influente. Si elle est plus faible, vous n'avez qu'une vague idée de celui à qui vous devez vous adresser et vous devrez sûrement passer par un intermédiaire.

Secrets locaux

Vous connaissez les dessous d'une zone ou d'une ville particulière. Vous savez qui corrompt les fonctionnaires municipaux, où se trouvent les entrées secrètes vers les égouts, où acheter de la drogue, etc. Si vous souhaitez vous cacher dans cette zone, il est peu probable que l'on vous retrouve.

Systèmes de sécurité

Vous pouvez installer un système d'alarme pour protéger un périmètre. Il consiste en général en caméras de surveillance, divers détecteurs de présence, sirènes, gardes, serrures à codes, etc. Vous savez également analyser les éléments d'un système en place et y trouver un point faible. Si vous souhaitez pénétrer dans une zone sécurisée, Systèmes de Sécurité concerne les connaissances théoriques, la pratique est couverte par la Compétence Cambriolage.



Les Connaissances Académiques

Toutes les Connaissances Académiques correspondent à différentes spécialités. La Compétence de base représente une connaissance générale d'un champ d'étude : sciences humaines, sciences sociales, médecine et sciences naturelles. Un score de 10 ou plus signifie que vous avez obtenu un diplôme universitaire dans cette discipline.

Une spécialisation dans un domaine particulier coûte autant de points que pour apprendre la Connaissance Académique de base. Par contre, dans ce cas, vous êtes un expert dans cette discipline spécifique. Vous devez posséder un score d'au moins 5 dans la Connaissance académique de base pour pouvoir choisir une spécialité. Il n'est pas possible de se spécialiser dans un domaine qui n'est pas en relation avec la formation initiale. Ainsi, vous ne pouvez pas devenir expert en littérature arabe si votre cursus de base est la médecine.

Dans les descriptions ci-dessous, nous vous suggérons quelques spécialisations mais vous pouvez en inventer d'autres.

Médecine

Vous possédez un diplôme en médecine et une bonne connaissance de l'anatomie et de la pathologie humaine. Vous pouvez pratiquer des interventions simples, effectuer un diagnostic et suggérer un traitement. Cela ne signifie pas forcément que vous disposiez d'une expérience

pratique auprès des malades. Parmi les spécialisations possibles, notez : anatomie, toxicologie, pharmacologie, physiologie, neurologie, pathologie, psychiatrie, chirurgie.

Sciences

Vous possédez des Connaissances de base en mathématiques, chimie et physique. Vous pouvez effectuer des expérimentations et des calculs simples. Les spécialisations possibles sont : astronomie, biologie, géologie, physique, chimie, mathématiques, agronomie, statistiques.

Sciences humaines

Vous possédez une connaissance générale de l'histoire, des langues et des religions des grandes civilisations. Les spécialisations possibles sont anthropologie, archéologie, philosophie, histoire, arts, linguistique, littérature, psychologie, théologie.

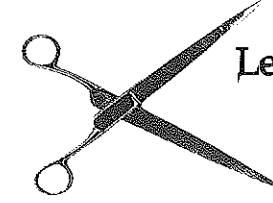
Sciences sociales

Elle recouvre les domaines liés au fonctionnement des sociétés. Vous pouvez vous spécialiser en économie, droit, politique et sociologie.

COMPÉTENCES ET PROFESSION

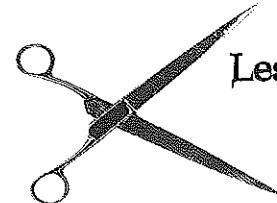
Certaines des Compétences de cette liste peuvent être associées à des métiers et correspondre à une pratique professionnelle.

Afin d'exercer une profession liée à une de ces Compétences, le score dans celle-ci devrait s'élever au moins à 10. Avec une Education supérieure ou égale à 13, vous êtes en plus reconnu comme un professionnel dans cette discipline. Sinon, même si pratiquement vous êtes capable et qualifié, vous ne bénéficiez pas de cette reconnaissance.



Liste Complète des Compétences

Les Talents		Arts plastiques	
Athlétisme	AGL + FOR	Astrologie	
Comédie	CHA + EGO	Bureaucratie	
Diplomatie	CHA + EGO	Comptabilité	
Discretion	AGL + PER	Contrefaçon	
Dissimulation	PER + EGO	Cryptographie	
Empathie	PER + EGO	Culture générale	
Escalade	AGL + FOR	Démolition	
Lancer	AGL + FOR	Divination	
Mémoriser	PER + EGO	Electronique	
Natation	AGL + CON	Enseignement	
Orientation	PER + EGO	Espionnage électronique	
Rechercher	PER + EGO	Etiquette	
Séduction	CHA + APP	Herboristerie	
Vigilance	PER + EGO	Hypnose	
Les Compétences Générales		Informatique	
Acrobatie	Athlétisme	Jouer d'un instrument	
Cambriolage	Discretion	Langage des signes	
Chant	Comédie	Langues étrangères	
Chuter	Athlétisme	Localité	
Citoyen du monde	Empathie	Manipulation	
Commandement	Diplomatie	Mécanique	
Conduire	Vigilance	Médecines parallèles	
Déguisement	Comédie	Mode	
Dressage	Empathie	Navigation	
Equitation	Empathie	Ocultisme	
Estimation	Mémoriser	Parapsychologie	
Filature	Discretion	Photographie	
Interrogatoire	Diplomatie	Poisons et drogues	
Jeu	Mémoriser	Piloter	
Lire sur les lèvres	Vigilance	Police scientifique	
Marchandage	Diplomatie	Premiers soins	
Méditation	Empathie	Radiocommunications	
Parachutisme	Athlétisme	Recueil d'informations	
Persuasion	Diplomatie	Rédaction	
Pistage	Rechercher	Réseau de contacts	
Plongée	Natation	Secrets locaux	
Psychologie	Empathie	Systèmes de sécurité	
Sports	Athlétisme		
Survie	Empathie		
Les Connaissances		Les Connaissances Académiques	
Affaires		Médecine	
Architecture		Sciences	
Artisanat		Sciences humaines	
		Sciences sociales	



Exemple de Création de Personnage

ETAPE 1 : PERSONNALITÉ

Thomas décide de créer un personnage pour jouer à Kult. Après quelques minutes de réflexion, il choisit de s'orienter vers un alter ego capable de se tirer de la plupart des situations qu'il pourrait rencontrer. Ce sera plutôt un homme d'action dont la profession et les Compétences lui permettront de mener à bien des aventures musclées, mais aussi des enquêtes épineuses.

ETAPE 2 : CHOIX D'UN ARCHÉTYPE. (P24)

Après avoir consulté la liste fournie dans le Livre du Joueur, Thomas s'arrête sur le " Détective Privé ". Ce type de personnage semble correspondre à son idée de base, et le Meneur de Jeu approuve ce choix.

Thomas décide que son personnage se nommera Harry Shephard, détective à New York. Il a autrefois travaillé au sein de la Brigade Mondaine de cette ville et il y vit toujours. Le joueur note alors sur sa Feuille de Personnage les renseignements suivants :

Nom : Harry Shephard
Joueur : Thomas
Lieu de Naissance : Pleasant Grove, Utah
Domicile : New York
Adresse : Dans le Bronx
Archétype : Détective Privé
Profession : Détective
Employeur : Indépendant
Age : 39 ans (né le 13/02/62)
Taille : 1m83 **Poids :** 80kg
Cheveux : Châtains **Yeux :** Gris

ETAPE 3 : HISTORIQUE (P20)

Maintenant, Thomas réfléchit au passé de Harry. Il l'imagine aujourd'hui désabusé et un peu cynique. La vie n'a pas été tendre avec lui. Ses années dans la police lui ont laissé un goût amer et il se sent responsable de beaucoup trop de morts.

Il a été marié, mais cette union s'est soldée par un échec qu'il a encore du mal à assumer. Harry a vécu la majeure partie de son existence aux Etats-Unis, mais sa famille vient d'Europe, de Pologne plus exactement. Mais beaucoup de ses parents sont morts pendant la guerre. On chuchote également dans sa famille que cette lignée serait marquée par une antique malédiction. Aussi Harry limite-t-il au strict minimum les relations qu'il entretient avec ses parents proches ou éloignés.

Thomas note les informations suivantes sur sa fiche :

13 février 1962 : Naissance de Harry à Pleasant Grove, Utah.

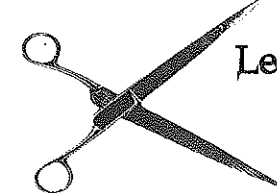
15 juillet 1964 : Naissance de ses deux sœurs jumelles, Judith et Louise dans le même hôpital général de la ville.

19 avril 1970 : Naissance de son jeune frère Simon à Pleasant Grove également.

21 Août 1970 : Harry part pour le pensionnat Hamberton à New York.

17 avril 1974 : Simon est tué dans un accident à Pleasant Grove.

1978 : Harry entre dans la prestigieuse académie militaire de New York.



Personnalité : Harry au fil du temps est devenu méfiant et cynique. Il exprime rarement ses sentiments profonds, par peur ou par faiblesse. Trop de gens se sont éloignés de lui pour qu'aujourd'hui encore il ose s'impliquer dans une relation intime. Il a très peu d'amis, et personne pour partager sa solitude.

ETAPE 4 : CARACTÉRISTIQUES (P52)

Thomas dispose de 100 Points de Création à répartir entre les huit Caractéristiques de Harry. Ayant déjà une bonne idée de ce à quoi ressemblera son personnage, il alloue rapidement ces points aux différents scores.

Puis, en se référant aux Caractéristiques Physiques, Thomas calcule les scores des Caractéristiques Secondaires.

ETAPE 5 : SOMBRE SECRET (DANS LE LIVRE DU MENEUR DE JEU)

Cette phase ne peut s'effectuer qu'avec l'aide du Meneur de Jeu. Après une brève discussion et quelques explications, Thomas et le MJ se mettent d'accord sur le Sombre Secret suivant : Malédiction.

Même si la famille de Harry refuse de l'avouer, elle est marquée par une malédiction ancestrale. Les fils aînés sont voués, génération après génération, à provoquer la mort de leur frère cadet. Mais on ne parle jamais de ces choses-là... pourtant, tous connaissent le terrible secret que porte leur sang.

Harry a huit ans lorsque Simon, son jeune frère, vient au monde. Aussi, peu après la naissance de celui-ci, il est envoyé en pension à New York, tentative désespérée de ses parents de tromper la malédiction. Bien qu'ils affirment le contraire, Harry ressent que cet éloignement est lié à son frère. Lors des vacances scolaires, il rentre à Pleasant Grove. Mais il est soumis à une surveillance de tous les instants, en particulier lorsque Simon est là.

1979 : il quitte cette institution mais s'engage dans la Légion Etrangère.

1979-1983 : Envoyé au Tchad, il est promu au grade de lieutenant pendant sa mission dans ce pays.

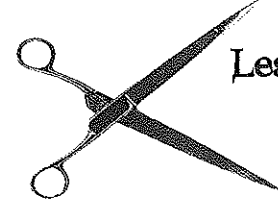
1983 : Harry rentre dans son pays natal et rejoint les rangs de la police de New York.

Ces quelques renseignements suffisent à préciser le passé de Harry. Il y a encore suffisamment de place pour ajouter plus tard d'autres informations.

Maintenant, Thomas se penche sur la famille de son personnage. Il souhaite rester évasif sur le sujet. Des données complémentaires pourront ainsi s'y intégrer selon les besoins durant la partie.

Famille : le père de Harry, Richard, est un colonel de l'US Army à la retraite. Lui et sa femme, Suzan, vivent toujours à Pleasant Grove. Judith travaille dans le milieu de la confection où sa spécialité est la fourrure. Quant à Louise, elle produit des émissions de télévision. Toutes les deux vivent désormais à Salt Lake City. Harry a été marié, mais cela s'est soldé par un divorce difficile. Il n'a pas eu d'enfant.

Bien, au jour de ces événements, étudions maintenant la personnalité de Harry.



Harry vit mal cette situation, il devient irascible et le tourmente dès qu'il en a l'occasion.

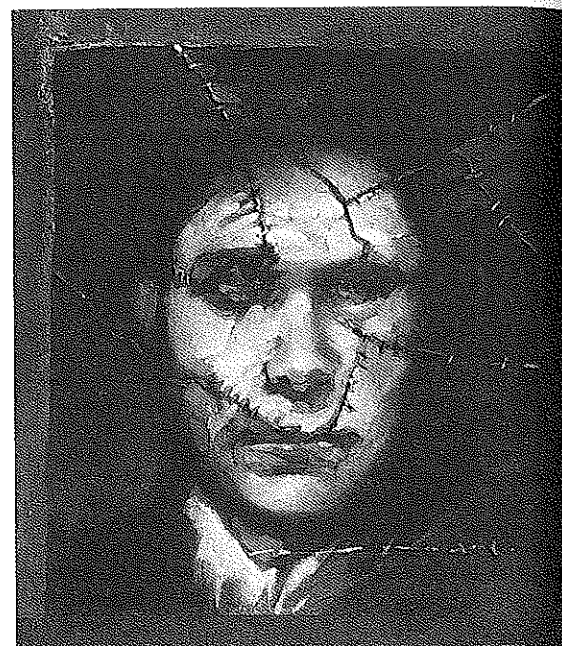
Un jour, (il est alors âgé de douze ans), il reste seul à la maison avec Simon. Il abandonne ses devoirs pour attirer son frère dans la cave, et l'y enferme. Ses parents ne rentreront qu'au bout de cinq heures pour découvrir Simon gisant sur le sol. Il a subi de nombreuses morsures de rats et a perdu beaucoup de sang. A l'hôpital, il succombera à ses blessures quelques heures plus tard. Malgré le chagrin, tout le monde sait que la malédiction a encore frappé. Toute la famille se tait et plus personne ne reparlera jamais de Simon.

Mais Harry sent le poids terrible des accusations muettes. Il y a aussi la culpabilité. Depuis, il a presque coupé tous les ponts qui le reliaient à sa famille...

ETAPE 6 : AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES (P63)

Logiquement, Thomas souhaite que les Avantages et Désavantages de Harry découlent de son Sombre Secret. Avec le Meneur de Jeu, il consulte la liste fournie et porte son choix sur les Désavantages suivants :

Suicidaire : cet aspect de sa personnalité est apparu à la mort de son frère. Le sentiment de culpabilité



qu'il a ressenti est tel que depuis, inconsciemment, il n'hésite pas à se mettre dans des situations dangereuses, voire à les provoquer. Son mépris du danger lui a souvent coûté cher, surtout dans sa profession. Celui lui rapporte 10 points.

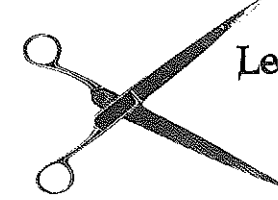
Blocage mental : aujourd'hui, il refuse d'admettre l'existence d'un frère défunt. Sa famille n'en parle jamais et Harry est parvenu à en nier l'existence. Ce trait se répercute dans sa vie d'adulte. Il est incapable d'assumer le fait qu'il puisse tuer quelqu'un de sang froid. Si cela se produit, il refuse de le reconnaître et rejette sa culpabilité en parlant de malencontreux accidents. 10 points de plus pour Harry.

Cauchemars : il se voit poursuivi par un enfant (Simon) menant une horde de rats derrière lui. Il fuit dans un réseau d'égout sans fin mais jamais ne les distance. Il se réveille, couvert de sueur, la peur au ventre. 5 points.

Malédiction : les aînés tuent leur frère cadet. Même si Harry ne connaît pas cette malédiction, il ressent au fond de lui la peur d'avoir des enfants, en particulier des garçons. Cela lui rapporte encore 20 points.

Toxicomane : l'alcool est le seul moyen qu'il a trouvé pour échapper à la pression qui le travaille en permanence. Celle héritée de sa malédiction, et celle de ses années dans la police. 15 points.

Vœu de vengeance : lorsqu'il travaillait dans la police, Harry a vu mourir sous ses yeux trois de ses



collègues et amis. Les assassins n'ont pu être identifiés, et aujourd'hui il les recherche encore. 15 points.

Phobie des rats et de l'obscurité : ses cauchemars récurrents viennent le hanter. Il ne peut les surmonter que lorsqu'il réussit un test d'Ego. Chaque phobie lui rapporte 5 points.

Au total, Thomas a accumulé pour son personnage 85 Points de Désavantage. Il ne lui reste plus qu'à noter ces informations sur sa Fiche et les intégrer à son Historique.

Maintenant, Thomas se penche sur la liste des Avantages. Voyons ce qui correspond à Harry.

Code de l'honneur : il l'a développé au cours de son passage dans la police. Il revêt une grande importance pour lui, car il lui permet de se raccrocher à quelque chose de stable quand il sent que le monde autour de lui devient fou. Il refuse de tuer une personne désarmée ou des enfants. De même, il ne recourt jamais à la force pour obtenir des renseignements ou des aveux. Enfin, il n'accepte pas de missions qu'il trouve moralement discutables. Cela lui coûte 5 points.

Amis influents : au cours de sa carrière, Harry s'est lié d'amitié avec des membres influents de l'administration de la ville, mais aussi du haut commandement militaire. Il connaît également quelques caïds locaux. 15 points.

Maîtrise corporelle : il s'agit pour lui d'une capacité innée qu'il n'a jamais vraiment cherché à expliquer. Coût : 20 points.

Sixième sens : il l'a développé au cours de sa carrière. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que cet Avantage lui rend souvent de grands services avec la vie qu'il mène. 15 points.

Résistance à la torture : doué d'une volonté de fer et d'une bonne santé, Harry supporte la douleur mieux que beaucoup de gens. Cela lui coûte 10 points de plus.

Au total, Thomas a dépensé 65 points pour choisir ces Avantages. Il les inscrit alors sur sa Feuille de Personnage.

ETAPE 7 : BALANCE MENTALE (P84)

En comparant la valeur des Avantages et des Désavantages, on obtient un score de -20 (85 - 65). Thomas note ce résultat sur la Feuille de Personnage dans l'espace réservé à la Balance Mentale.

Avec un score négatif, on peut dire d'Harry qu'il s'agit d'une personne plutôt instable. Dans une situation critique, il risque de perdre le contrôle de lui-même et laisser rejaillir à la surface les plus sombres aspects de sa personnalité.

ETAPE 8 : COMPÉTENCES (P86)

Thomas revient à l'Archétype qu'il a choisi, le Détective, et note sur sa Fiche de Personnage les Compétences qui correspondent le mieux à Harry. Il dispose de 200 points. Mais comme la valeur de ses Avantages est inférieure à celle de ses Désavantages, il gagne 20 Points de Compétence supplémentaires.

ETAPE 9 : NIVEAU DE VIE ET RESSOURCES (P158)

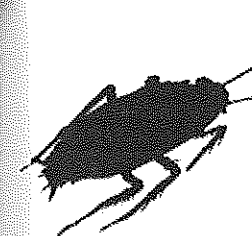
Harry dispose en tant que détective privé d'un Niveau de Vie de 6. Il réussit donc à gagner entre 8000F et 9000F par mois. Ce n'est pas si mal. Il possède environ 35000F d'économie et un petit appartement près de l'immeuble où il a son bureau.

Ainsi, s'achève la création du personnage de Thomas. Harry Shephard est prêt à se lancer dans l'aventure et le monde de Kult.

XK

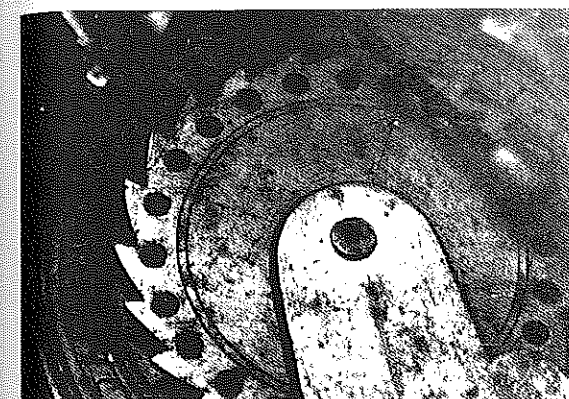
*"Pour que les dieux s'amuse beaucoup,
il importe que leur victime tombe de haut."*

Cocteau



Violence et Destruction

Combat



«Voilà pour vous, Mr Mannet».

Nathaniel tendit le revolver luisant au comédien. Il lui sourit, mais l'homme l'ignora complètement. Nathaniel haussa les épaules et s'éloigna en grommelant, «MERCI, Nathaniel pour ta gentillesse.»

«Oh, mais je vous en prie Mr Mannet.»

Il jura dans sa barbe puis vint se placer derrière les décors du plateau. Sous ses yeux, l'équipe se préparait à tourner la scène suivante.

«Tu n'aurais pas du me faire ça, Sarah ! Jamais je ne pourrai te pardonner», monologuait-il à voix haute alors que le comédien pointait le .38 vers une superbe jeune femme à peine vêtue d'un déshabillé de soie noire. Dans ses souvenirs enfiévrés, il revoyait encore et encore Sarah et Mannet dans sa caravane. Leurs corps se fondaient sous la passion, une parodie d'amour.

«Non ! NOTRE caravane !», grogna-t-il.

«Tu vas payer pour ça, Sarah, tu vas savoir, TOUT LE MONDE SAURA de quoi je suis capable»

KUIM

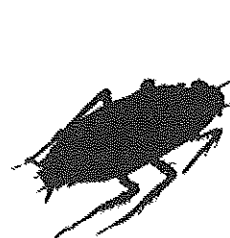
Le réalisateur cria «On tourne!» Et la scène commença. Sarah et Mannet récitaient leurs textes sans conviction. Enfin, le moment de la scène qu'attendait Nathaniel arriva : Mannet dégaina le revolver et le pointa sur le front de la jeune femme.

«Le pauvre... Il ne peut pas savoir !»

Nathaniel savourait cet instant qu'il avait attendu, préparé depuis des jours. Sans hésiter, l'acteur pressa la détente. Un bruit assourdissant s'échappa de l'arme. La jeune femme fut projetée en arrière, le crâne transpercé par la balle qui poursuivait sa trajectoire et alla fracasser une caméra. Sarah ne bougeait plus et un filet de sang s'échappait de l'orifice séparant à présent ses merveilleux yeux noisettes. Une flaque écarlate se dessinait rapidement sur le sol.

«Coupez ! Mais qu'est-ce qui s'est passé, bon dieu !» hurla le réalisateur. Quelques instants plus tard, la panique gagnait le plateau et tout le monde criait. Quelques membres de l'équipe purent garder leur calme et s'approchèrent du corps de l'actrice pour l'examiner. Mannet, lui, sans bouger d'un pouce, fixait l'arme sans comprendre, comme s'il sommait cet engin de mort de lui expliquer ce qui venait de se produire, pourquoi ce jouet venait de tuer.

Alors, Nathaniel se dirigea lentement vers la porte de derrière, un sourire aux lèvres. Personne ne le vit s'éclipser ni entendit son rire sinistre, hystérique.



Les Compétences de Combat

Lors d'un combat à Kult, votre personnage risque sa vie. Comme dans la vie réelle, une balle est faite pour tuer. Un malheureux touché au visage ne peut physiquement pas riposter comme si de rien n'était. Le combat couvre de nombreuses situations, du simple duel à la bataille rangée.

Les scènes de combat doivent être riches en action et en suspens. Les différentes formes qu'elles peuvent revêtir nécessitent d'adapter les règles. Un duel permet de gérer un grand nombre de détails sans perdre en tension. Un combat de masse sera mené de façon plus sommaire pour ne pas ralentir l'action ni la réduire à une simple série de jets de dés.

LES COMPÉTENCES DE COMBAT

Elles fonctionnent de la même manière que les autres Compétences. Leurs scores sont compris en général entre 1 et 20. Même si un personnage a choisi de ne pas augmenter certaines Compétences martiales durant la création, on considère qu'il possède toujours un score de base de 3 avec n'importe quelle arme. Cela représente le minimum de bon sens : un protagoniste ne se saisirait pas d'une épée par la lame, qu'il pratique l'escrime ou non.



Chaque catégorie d'armes dépend d'une Compétence particulière. Si vous savez manier une arme d'une catégorie, alors vous pouvez vous servir de la même façon de toutes les autres qui y appartiennent.

Comme les Talents, les Compétences de Combat dépendent de Caractéristiques de référence qui limitent le nombre maximum de Points de Création que l'on peut y consacrer au début du jeu. Celles qui concernent le combat rapproché (batarde et mêlée) ne peuvent recevoir un score supérieur à la moyenne de la Force et de l'Agilité du personnage (FOR+AGL/2). Les Compétences de tir et de jet sont limitées par la Perception et l'Agilité (PER+AGL/2).

Les différentes Compétences de combat sont présentées ci-dessous et regroupées en différents groupes :

Armes à projectiles

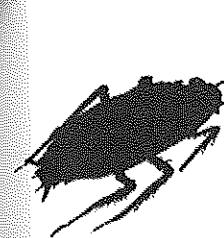
Il s'agit de blesser un adversaire à distance grâce à une arme utilisant des projectiles. On en distingue cinq catégories. Chacune d'elles constitue une Compétence à part entière qui devra être apprise séparément des autres.

On dénombre : les armes de poing, les pistolets-mitrailleurs, les armes à feu et arbalètes, les arcs et les armes lourdes.

Cette Compétence couvre aussi l'entretien et la capacité à réparer ces types d'armes. Tout le monde possède une chance de toucher avec une telle arme même s'il n'a jamais mis les pieds dans un stand de tir. Un personnage sans la Compétence appropriée possède donc un score de base de 3. Cependant, il faut souvent connaître les mécanismes de base afin de pouvoir effectuer un tir (enlever la sécurité, armer, viser, etc.). Si une personne doit se faire une idée par elle-même de la manière dont cela fonctionne, elle doit réussir un jet d'Ego. Il lui faut quelques minutes pour réaliser comment utiliser l'arme, ce qui n'est pas toujours une sinécure en situation de combat.

Bagarre

Il s'agit de la Compétence permettant de se battre à mains nues. Toutefois elle concerne les personnes qui n'ont jamais reçu d'entraînement



Arts Martiaux

Armes de jet

Cette Compétence concerne toutes les armes qui se lancent vers l'adversaire : poignards, shuriken, javelots mais aussi grenades.

Cette Compétence fonctionne un peu différemment des autres. On ne distingue que trois types d'arts martiaux pour simplifier les choses, beaucoup de techniques pouvant être assimilées les unes aux autres. Ainsi, Karaté et Tae-Kwon-Do font partie des Ate-Waza.

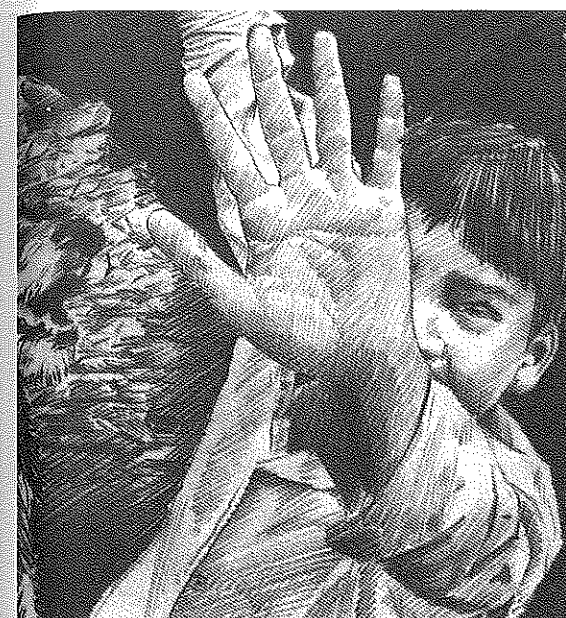
Commencez par choisir la discipline que votre personnage pratique. Acheter une Compétence d'art martial coûte 20 Points de Création (10 si le personnage possède l'avantage "maîtrise corporelle"). Chaque style de combat vous donne directement un score dans les différentes techniques qu'il regroupe. Par exemple, en pratiquant le jiu-jitsu, vous obtenez automatiquement un score de 9 en «Saisies». Ces techniques recouvrent les projections, les saisies (les prises), les parades, les chutes, les poings, les pieds, l'esquive et le maniement des armes autorisées par cet art martial.

De plus, vous avez la possibilité de choisir une spécialité dans votre art martial. Vous pouvez augmenter d'un point l'une des techniques en baissant d'un l'une des autres. Vous ne pouvez effectuer cette opération qu'une seule fois.

Le total de vos Points de Création se retrouve amputé de 20 points, le coût d'achat de cette Compétence. Notez les techniques qui en dépendent et leurs scores de base. Vous pouvez désormais augmenter normalement ceux-ci en dépensant des Points de Création. Souvenez-vous, cependant, que vous ne pouvez pas dépasser une limite supérieure, qui est égale à la moyenne de la Force et de l'Agilité du personnage.

Entraînement et expérience

La maîtrise des arts martiaux peut être améliorée de la même manière que les autres Compétences. Cependant, chaque technique doit être augmentée indépendamment des autres.

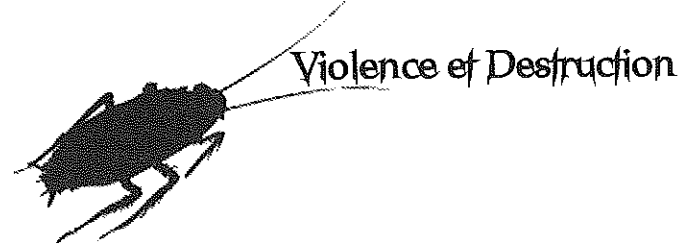


particulier. Le personnage lutte à coups de pieds, de poings, empoigne et repousse son adversaire. L'utilisation d'armes improvisées, telles que les chaises, barres de fer, etc. entre aussi dans le domaine de cette Compétence.

" Bagarre " implique que les protagonistes soient en situation de combat rapproché. L'attaque comme l'esquive sont gérées en même temps. Ce type d'affrontement s'appuie sur la simultanéité des actions. Un coup ne porte que si la Marge de Réussite de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur (voir pour plus de détails la section consacrée au combat rapproché). Dans une bagarre, cette Compétence gère donc également toutes les actions d'esquive ou de parade.

Mêlée

On distingue cinq catégories, chacune correspondant à une Compétence spécifique. Ainsi on différencie : les poignards, les armes contondantes, les épées, les armes d'hast et les haches. Si vous êtes habile dans le maniement des armes de l'une de ces catégories, vous pouvez manier toutes les armes qui en font partie. Même sans cet entraînement, vous possédez au minimum un score de base de 3 pour vous servir de chacune d'elles. Il s'agit là aussi d'une Compétence de combat rapproché.



Jiu-jitsu

Cette Compétence regroupe tous les Arts martiaux fondés sur des techniques défensives. Cela ne signifie pas que le personnage n'est pas capable de blesser son adversaire mais plutôt qu'il n'utilise pas sa discipline pour attaquer, seulement pour se défendre. La plupart du temps, il s'agit de retourner la force de l'adversaire contre lui-même. On peut intégrer dans ce groupe : le judo, l'aïkido, le tai-jitsu et toutes les écoles de jiu-jitsu, etc.

Techniques	Score de Base
Projections	9
Saisies	9
Parades	9
Esquive	9
Chutes	9
Armes	0

Ate-waza

On retrouve ici tous les arts martiaux offensifs, fondés sur les coups frappés avec différentes parties du corps. Ici, l'accent est mis sur l'attaque. On y ajoute les disciplines utilisant bâton et nunchaku. Parmi celles-ci notons : le karaté, le kung-fu, le viet-vo-dao, l'arnis, le tae-kwon-do, le kobudo, etc.

Techniques	Score de Base
Poings	10
Pieds	10
Parades	10
Esquive	9
Armes	0



Close-combat

Cette Compétence regroupe les entraînements dispensés aux militaires pour le corps à corps. L'emploi du poignard est fréquent.

Techniques	Score de Base
Poings	6
Pieds	6
Projections	6
Saisies	6
Parades	6
Chutes	6
Armes	0

Les techniques

Poings

Frapper votre adversaire avec le poing fermé, les différentes parties de la main ou le coude.

Pieds

Tous les types de coups de pied ou de coups de genou. Les coups de pieds sautés constituent une manœuvre spéciale.

Projections

Réussie, cette technique vous permet de faire chuter un adversaire au sol. S'il ne parvient pas à se recevoir, il lui faudra un round de combat entier pour se relever.

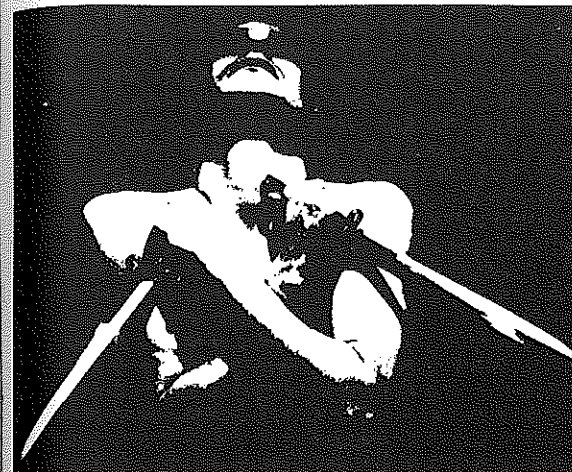
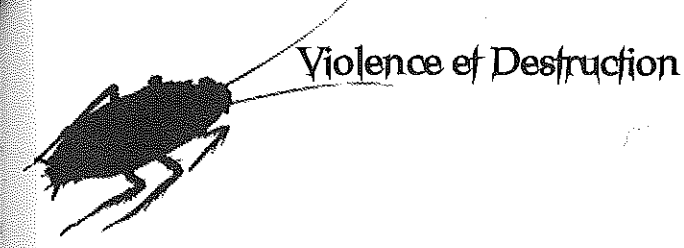
Saisies

Ce type d'attaque ne provoque aucun dégât. Il s'agit de paralyser votre adversaire en pratiquant une prise (clé de bras, étranglement, etc.). Le tableau ci-dessous indique le résultat de votre tentative d'immobilisation. Jetez le dé comme pour déterminer la blessure infligée puis référez-vous à l'effet décrit.

Egratignure : mauvaise saisie. Il peut se libérer en réussissant un jet sous deux fois sa Force avec 1D20.

Blessure légère : prise moyenne. Il peut se libérer en réussissant un jet sous sa Force avec 1D20.

Blessure grave : bonne saisie. Il ne peut se libérer qu'en réussissant un jet sous la moitié de sa Force avec 1D20.



Blessure mortelle : prise parfaite. Votre adversaire est complètement immobilisé.

Parades

Vous parez les attaques à l'aide de vos bras ou de vos jambes (et non avec une arme). Cela vous permet de dévier le coup ou de le bloquer totalement. Il est aussi possible de parer des attaques portées avec des armes de mêlée (la parade est portée sur le bras de l'adversaire, pas sur l'arme elle-même).

Si la parade est réussie, vous calculez la Marge de Réussite normalement. Elle détermine à quel point le coup de l'adversaire est bloqué. Votre Marge de Réussite est tout simplement soustraite à celle de l'adversaire. Si le résultat reste positif, votre adversaire a finalement réussi à vous toucher. Il ne calculera les dégâts qu'en fonction de la Marge de Réussite qu'il lui reste. Si par contre, ce résultat est nul ou négatif, l'attaque est totalement déviée : aucun dégât n'est appliqué.

Esquive

Il s'agit de l'art de ne plus se trouver à l'endroit où l'attaque est portée. Le personnage se déplace rapidement au dernier moment. Son adversaire, emporté par son élan, a alors de plus grandes chances de le rater. La Marge de Réussite détermine la qualité de l'esquive, elle est soustraite à celle de l'attaquant. Si ce résultat reste positif (ex : la Marge de Réussite de l'attaquant est strictement supérieure à celle du défenseur), vous êtes touché mais bien moins sérieusement que si le coup vous avait atteint de plein fouet. L'attaque est en partie absorbée. De même que pour la parade, si le résultat est nul ou négatif, cela indique que votre adversaire vous a manqué. Esquiver vous coûte une action.

Seules les attaques à mains nues, avec des armes de mêlée ou de jet peuvent être esquivées. Même les plus grands maîtres ne sont pas assez rapides pour éviter une balle ou une explosion. Face à une arme de jet, le personnage ne dispose que de la moitié de son score afin de réussir son esquive.

Chutes

Il s'agit de l'art de se recevoir au sol sans se blesser et sans perdre le contrôle de ses mouvements. Un jet réussi permet de réduire les effets d'une chute de -5. Vous vous relevez en une seule action, au lieu d'un round complet de combat.

Armes

Les arts martiaux font appel à de nombreuses armes, même s'il s'agit surtout de disciplines de combat à mains nues. En Jiu-jitsu, on voit fréquemment des bâtons de différentes tailles, des poignards voire des sabres. Les Ate-waza emploient principalement le bâton et le nunchaku. Le close-combat privilégie le poignard ou la baïonnette.

Le joueur choisit une arme parmi celles qui lui sont accessibles. Il reste possible d'en maîtriser plusieurs, mais le bonus supplémentaire aux dégâts ne s'appliquera qu'à celle qu'il a choisie en premier.

Combattre avec un art martial

Un personnage entraîné aux arts martiaux est bien plus dangereux, en termes de rapidité et de puissance, qu'un simple bagarreux. Pour refléter cet état de fait, il bénéficie d'un bonus supplémentaire aux dégâts qu'il cause. Celui-ci s'ajoute à sa Marge en plus du bonus normal aux dégâts. Selon le score de la technique utilisée pour blesser l'adversaire, ce bonus varie (voir le tableau ci-dessous). Pour une arme lancée, il est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur).

Niveau de maîtrise	Bonus aux Dégâts
1 - 10	+1
11 - 15	+2
16 - 20	+3
21+	+4



Les Manœuvres Spéciales

Le terme de "manœuvre" fait référence à diverses techniques de combat que le personnage peut apprendre. On ne peut utiliser que l'une d'entre elles à la fois, à moins de posséder la manœuvre "combinaison". Avant de pouvoir tenter une telle action, il faut d'abord avoir réussi son test de Compétence de combat. Ce n'est qu'ensuite qu'il est possible de réaliser une manœuvre spéciale. Chacune d'entre elles se présente comme une Compétence à part entière et suit les règles normales. Leur score est limité par la moyenne entre l'Agilité et la Perception du personnage ($PER+AGL/2$) et varie de 1 à 20. Si le joueur ne désire pas acheter une manœuvre avec ses Points de création, son personnage dispose alors d'un score de 0 dans celle-ci.

Changement de Cible

Pour un combattant normal, changer de cible prend une action. Si vous connaissez cette manœuvre, vous pourrez le faire instantanément et attaquer immédiatement un nouvel adversaire.

Double tir

Votre entraînement poussé aux armes de poing vous permet de tirer deux balles lors de la déclaration de chaque action. Vous ne subissez aucun malus au toucher et effectuez deux jets de dégâts. Les deux projectiles frappent la cible dans la même partie du corps.



Feinte

Vous savez leurrer votre adversaire en combat rapproché. Cette Compétence fonctionne avec n'importe quel type d'arme de mêlée, mais ne peut pas être utilisée en combat à mains nues. Votre ennemi reçoit un malus à sa parade de +5, tandis que votre jet de toucher bénéficie d'un -5.

Combinaison

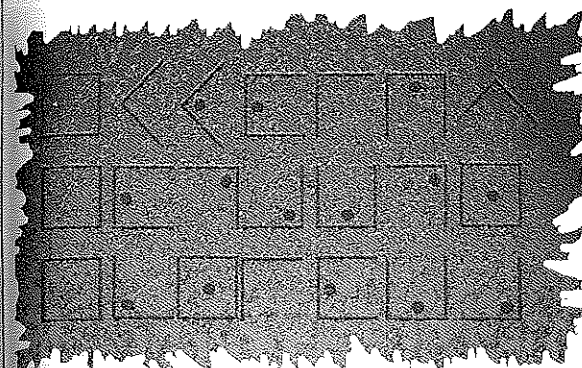
Vous pouvez réaliser plusieurs manœuvres à la fois. Vous disposez d'une action supplémentaire par phase de combat. Ces actions sont cependant soustraites du nombre total d'actions que vous pouvez effectuer lors d'un round de combat.

Dégainer

Vous sortez particulièrement vite votre arme de son étui. Cela ne vous prend aucune action pour dégainer une épée d'un fourreau ou une arme de poing d'un holster. Cette Compétence s'applique aux armes de poings, de mêlée et de jet. Cependant, l'arme en question doit, bien sûr, être à portée de main.



Le Déroulement d'un Combat



Round de combat

Pour gérer les affrontements, on divise le temps en rounds. L'Agilité d'un personnage conditionne directement le nombre d'actions qu'il peut réaliser en un seul round. Pour un humain, ce chiffre varie de 2 à 4. On peut considérer qu'un round équivaut à environ cinq secondes de temps réel. Donc, on dénombre douze rounds en une minute. Ce round de combat est lui-même divisé en trois phases d'action.

Un combat se déroule en deux étapes : une phase d'initiative et trois phases d'action.

Initiative

En situation de combat, le jeu fait appel à une échelle de temps particulière : le round de combat. Pour le Meneur de jeu, il faut gérer les agissements des personnages et des PNJ avec précision dans le temps et l'espace, pour garder le contrôle des événements. Toutes les actions entreprises sont résolues une par une. Dans Kult, une différence importante est intégrée au système de combat, entre deux types d'affrontement : les tirs et le corps à corps.

Dans le premier cas, le joueur doit réussir un test de Compétence, modifié par l'arme qu'il utilise, la distance et un certain nombre de facteurs extérieurs. S'il touche son adversaire, il a droit à un jet de dégâts. Dans le cas d'un combat rapproché, les protagonistes effectuent chacun un test de Compétence. Seul celui qui obtient la meilleure Marge de Réussite prend le dessus et aura le droit de lancer le dé pour déterminer les dégâts causés par son attaque.

Actions

Le combat est structuré en actions. Il peut s'agir, par exemple, de dégainer une arme, ramasser un objet, poignarder son adversaire, démarrer une voiture, etc. En règle générale, tout ce qui peut se réaliser en un seul mouvement ne représente qu'une action.

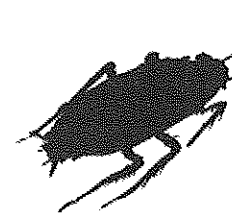
Phases d'action

Il en existe trois par round de combat. Si tous les adversaires possèdent trois actions, ils agissent lors de chaque phase, en fonction de leur ordre d'initiative. Dans la plupart des cas, les personnages ne disposeront que de deux actions. Dans ce cas, ils ne peuvent agir que pendant les deux premières phases.

Si un PJ ou un PNJ dispose de plus de trois actions par round, il peut décider d'accomplir ses actions supplémentaires dans la phase de son choix. Cependant un humain reste limité à deux actions maximum par phase. Les créatures inhumaines à trois.

Exemple

Le personnage qui a gagné l'initiative commence et réalise sa première action. S'il dispose de plus de trois actions, il peut décider d'en accomplir une autre maintenant. Puis le second joueur dans l'ordre de l'initiative intervient. On passe alors à



la phase suivante. Les adversaires cessent d'agir dès qu'il ne leur reste plus aucune action disponible. Le même système s'applique s'il y a plusieurs protagonistes dans le combat : initiative et décompte des actions.

La manœuvre déclarée par un personnage, qu'il s'agisse d'une attaque, un déplacement ou quoi que ce soit d'autre peut s'étendre sur plusieurs actions. Le MJ comptabilise celles concernant les PNJ et indique au joueur ce que leur alter ego perçoit. Comme le personnage ne peut pas deviner ce que son adversaire pense, il ne recevra que des informations sur ce qu'il entend ou voit. Par exemple, il peut remarquer qu'on le vise mais ne peut pas savoir que le tireur a l'intention de fuir s'il rate sa cible.

Si au début d'un combat la distance qui sépare les adversaires est supérieure à cinq mètres, seules des armes de jet ou de tir pourront être employées. Plus près, on lutte alors en mêlée ou à mains nues. En combat rapproché, il reste possible de faire appel à des armes de poings, fusils à pompe et poignard de jet.

Le Meneur de Jeu prend l'ensemble des décisions concernant les PNJ : quel est l'adversaire qu'ils attaquent, etc. Selon la situation, cela peut paraître évident et le MJ est vivement encouragé à conserver un minimum de réalisme dans les réactions de ses créatures. Les joueurs, de leur côté, choisissent eux-mêmes leur cible. Ils notent les effets de chaque blessure sur leur personnage, tout comme le MJ le fait pour ses PNJ.



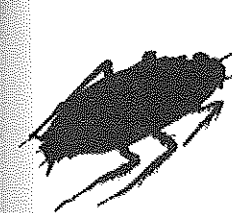
Actions prenant plus d'un round

Si une personne désire accomplir quelque chose qui durera plus d'un round de combat, elle entame son geste dans le round en cours et le terminera dans le(s) suivant(s), selon le nombre d'actions nécessaires à sa réalisation complète.

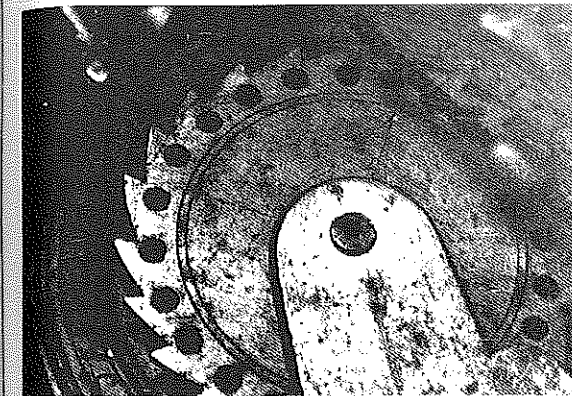
Exemple d'Actions

Vous trouverez ci-dessous une liste indicative d'attitudes et le nombre d'actions correspondant. Ceci peut vous servir de guide, afin de gérer au mieux la fureur et la tension d'un conflit armé.

Allumer une torche électrique	1 action
Attaquer avec une arme	1 action
Charger une arme	Selon celle-ci
Crocheter une serrure	1 à 10 actions
Dégainer une arme	1 action
Démarrer un véhicule	1 action
Enfoncer une porte	1 action
Esquiver	1 action
Fouiller	1 à 10 actions
Lâcher un objet	1 action
Lancer un objet	1 action
Parer avec une arme	1 action
Passer de la position assise à debout	1 action
Premiers soins (une blessure)	10 actions
Ramasser un objet	1 action
S'agenouiller	1 action
Se cacher	1 à 5 actions
Se coucher au sol	2 actions
Se jeter au sol	1 action
Se retourner	1 action
Viser	1 à 3 actions



Tir et Combat à Distance



devient nécessaire (lunette de précision en général). Suivant la taille de la cible par rapport à cette référence de base, le Meneur de Jeu peut décider d'augmenter (taille inférieure à la référence) ou de diminuer (taille supérieure à la référence) ce malus.

Exemple

La créature qui fonce vers Harry mesure plus de trois mètres de haut. Le MJ estime que cela représente environ deux fois la taille d'un être humain. Il décide de diviser le malus de distance par deux.

Tableau des portées	
Portée de base	Malus
X1	0
X2	-4
X3	-8
X4	-12
X5	-16
X6	-20

Le combat à distance regroupe les règles nécessaires pour gérer toutes les attaques portées à l'aide d'une arme à projectile (armes à feu, arcs, etc.) ou d'une arme de jet. Les chances de toucher dépendront de la Compétence correspondante mais elles varient en fonction de la situation. Tirer, que l'arme soit automatique ou pas, compte comme une action. Si le personnage se déplace alors qu'il utilise son arme, ses chances de toucher seront réduites, de même, si sa cible se jette au sol, il sera plus difficile de l'atteindre. Un certain nombre de modificateurs sont répertoriés ci-dessous.

Effectuer un tir

Relevez le score de la Compétence à laquelle vous faites appel. Le Meneur de Jeu détermine les modificateurs appropriés pour obtenir les chances de toucher de votre personnage. Tous les bonus et malus, liés à la situation ou à votre condition physique, sont cumulatifs. Jetez 1D20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de Compétence modifié, vous avez atteint votre cible. Sinon, il s'agit d'un échec.

Si votre adversaire porte une protection, ses effets s'appliquent pour diminuer les dégâts que vous lui causez.

Portée

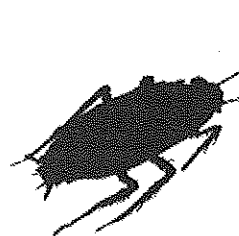
Chaque arme dispose d'une portée de base. Elle indique la distance optimale pour l'employer. Au-delà, le tireur subit un malus sur ses chances de toucher (voir tableau ci-dessous). La référence utilisée est une cible debout de taille humaine. Au-delà d'une certaine distance, un système de visée

Exemple

Harry tient un adversaire en joue avec son fusil. La portée de base de son arme est de 60m. Sa cible se situe à environ 150m de lui. Soit entre deux et trois fois la portée de base du fusil. Il subira donc un malus de -4 à ses chances de toucher. Au-delà de 180m, ce malus se montera à -8, etc.

Viser

Prendre du temps pour ajuster sa cible permet d'augmenter sensiblement ses chances de l'atteindre. On peut y consacrer au maximum trois actions. Pour chacune d'elle, le tireur reçoit un bonus de +3 (soit au maximum +9) à son jet de toucher.



Exemple : Harry ajuste le garde devant l'entrepôt, il consacre trois actions consécutives à viser. Il reçoit donc un bonus de +9 pour effectuer son tir.

Viser une partie du corps

Il est possible de vouloir atteindre une partie spécifique du corps de son adversaire. Il faut alors passer une action à viser, le bonus de visée n'est pas accordé dans ce cas. Par contre, en fonction de la partie du corps prise pour cible, on applique les malus suivants :

Malus pour Viser	
Partie Visée	Malus
Abdomen	-3
Bras	-5
Jambes	-4
Tête	-6
Torse	-3



Exemple

Cependant, il se rend compte que le garde porte un gilet pare-balles. Il choisit alors de viser la tête du truand. Ses chances de toucher sont réduites de -6.

Déplacement

Si le tireur ou sa cible est en mouvement, un malus de (-4) s'applique aux chances de toucher. Si les deux se déplacent en même temps, ce malus est porté à (-8).

Exemple

Harry est cerné par plusieurs adversaires. S'il reste sur place, il va se faire prendre. Il décide de tenter sa chance et sprinte tout en ouvrant le feu pour se dégager de la nasse. Chaque tir subira un malus de -4.

Tir à bout portant

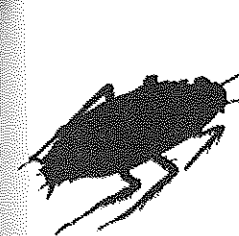
Si le tir s'effectue à moins de 1 mètre de la cible, alors les chances de toucher sont augmentées de +5.

Luminosité ou Visibilité

De nuit, dans une caverne et dans toute situation où les conditions de visibilité sont réduites, on applique un malus de (-4) aux chances de toucher si le tireur n'est pas équipé d'un système adéquat (IR, amplificateur de lumière).

Tir d'armes automatiques

Elles compensent en quantité de balles tirées ce qu'elles perdent en précision. Pour simplifier, nous ne considérerons que deux types de tir automatique : la salve (3 balles) et la rafale (10 balles).



Tir en rafale sur plusieurs cibles

Votre intention est alors " d'arroser " une zone pour atteindre tous ceux qui s'y trouvent. Chaque cible est traitée indépendamment, d'une extrémité de la zone visée à l'autre et un jet est nécessaire pour chacune d'elles. Le premier jet ne reçoit ni bonus ni malus. Les suivants sont réalisés avec un malus de -1 par mètre qui les sépare de la première cible.

En résumé :

Type de tir	Modif.	Malus de Portée
Salve	+3	x1
Rafale	+5	x2
Arroser	0 puis -1 / m	x2

Exemple

Harry " arrose " la pièce où se sont regroupés trois membres d'une secte démoniaque. Ils sont éloignés les uns des autres de deux mètres. Harry tire normalement sur le premier. Le second jet de Compétence s'effectue avec un malus de -2, le troisième de -4.

Balles perdues

Lorsqu'un tir est manqué, il est possible que la balle atteigne une personne proche. Les victimes potentielles jettent 1D20, elles sont touchées sur un 1 pour un tir unique, un 1 ou un 2 pour une salve, sur 1, 2 ou 3 pour une rafale. Si plusieurs obtiennent "un" lors d'un tir unique, seule la plus proche est atteinte. Dans les autres cas, autant de personnes que de balles tirées peuvent être touchées.

Type	Chances d'être Touché
Un coup	1
Salve	1 ou 2
Rafale	1, 2 ou 3

Exemple

Harry tire sur un mort-vivant qui s'approche de Andrews et Marco, ses deux amis. Sa cible est à 25m et il décide de tirer une salve de trois balles. Ses chances de toucher sont de 15 : 16 (Compétence) + 3 (salve) - 4 (distance). Il obtient 17 et rate. Malheureusement, ses compagnons sont trop proches. Ils jettent chacun un dé. Marco obtient 2 et Andrews 15. Marco est touché par une balle perdue.

Salve

Elle s'effectue sur une cible unique. Le tireur reçoit un bonus de (+3) à ses chances de toucher. Si la Marge de Réussite est supérieure ou égale à 10, il peut également effectuer un second jet de dégâts : on considère que plusieurs balles ont fait mouche.

Exemple

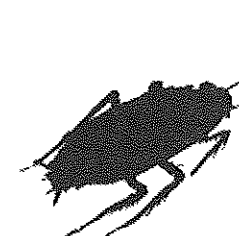
Armé de son Uzi, Harry fait feu sur une créature démoniaque qui le charge. Son score de Compétence est de 16 et il tire une salve. Ses chances de toucher deviennent donc de 19 (16 + 3). Il obtient un 4 sur son jet de dé. Harry atteint sa cible et pourra même effectuer un second jet de dégât (sa Marge de Réussite est supérieure à 10).

Tir en rafale sur une seule cible

Le bonus s'élève cette fois à (+5). Le tireur a droit à un second jet de dégâts si la Marge de Réussite obtenue égale ou dépasse 8. Par contre, les malus dus à la distance sont doublés.

Exemple

Harry tire en rafale sur une voiture qui emporte ses adversaires dans un crissement de pneus. Elle s'éloigne déjà et se retrouve à deux fois la portée de base de son arme. Ses chances de toucher deviennent : 16 (Compétence) + 5 (rafale) - 8 (malus de distance doublé) - 4 (tir sur une cible en mouvement) = 9. Il obtient onze sur son jet de dé et rate sa cible.



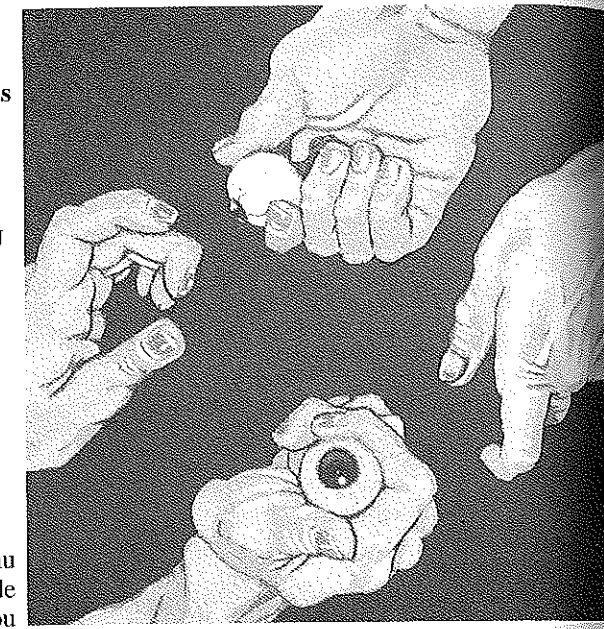
Le Combat Rapproché

Autres modificateurs

Situation	Malus / Bonus
Tir avec la main non directrice	-6
Tireur avec une blessure légère	-2 / BL
Tireur avec une blessure grave	-4 / BS
Selon la couverture de la cible	+/- selon le MJ

LE COMBAT RAPPROCHÉ

Dès que les adversaires se trouvent au corps à corps, on fait appel aux Compétences de combat rapproché. Il peut s'agir d'une mêlée ou d'une lutte à mains nues. Les adversaires effectuent chacun leur test de Compétence de combat. Celui qui obtient la Marge de Réussite la plus haute remporte l'échange. Lors de ce duel, le rôle de chacun, attaquant ou défenseur, est déterminé par le jet d'initiative. A l'exception des arts martiaux, la Compétence de combat recouvre tous les types d'action, aussi bien les attaques que les parades ou les esquives.



Combattre au corps à corps

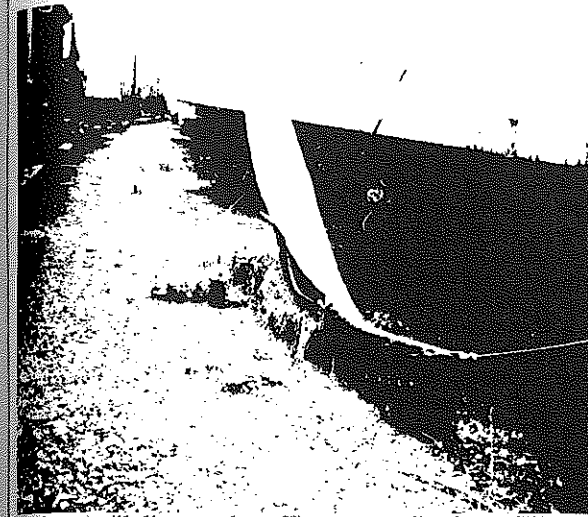
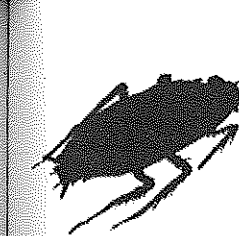
Les règles suivantes s'appliquent dans les cas où les adversaires se battent tous à mains nues (bagarre, arts martiaux) ou si l'un ou plusieurs d'entre eux utilisent des armes courtes (poignard, matraque, etc.).

Déroulement du combat

Un personnage peut effectuer un nombre d'attaques par round égal à son nombre d'actions disponibles. Celles-ci sont toujours réparties sur les trois phases d'actions. Cependant, il peut également réaliser une défense contre toute tentative d'attaque dont il est la cible. Si l'un des protagonistes possède un nombre d'actions supérieur à celui de son adversaire, il pourra tenter de placer autant d'attaques supplémentaires dans le round.

Initiative

Tous les participants du combat effectuent un jet d'initiative. Celui qui l'emporte sera considéré comme l'attaquant pour la première phase d'action, son adversaire comme le défenseur. Puis, lors des deux phases suivantes, on inverse à chaque fois cet ordre. Ainsi, le personnage qui gagne le test d'initiative sera attaquant (1ère phase), défenseur (2ème phase) puis de nouveau attaquant (3ème



phase) s'il dispose de suffisamment d'actions. S'il en possède plus de trois, il pourra également bénéficier d'une attaque supplémentaire dans le round, sur la phase d'action de son choix.

Exemple

Harry se retrouve face à Shark, un truand notoire, dans la salle enfumée d'un bar des quais. Harry dispose de 4 Actions et son adversaire de 3. Il gagne l'initiative et décide de frapper deux fois lors de la première phase d'action en faisant appel à son attaque supplémentaire. Lors de la phase suivante, Harry deviendra alors le défenseur.

Première phase d'action : le personnage qui possède l'initiative est l'attaquant. Son adversaire et lui-même effectuent un test de Compétence selon leur technique de combat (mains nues, arts martiaux, armes). On compare ensuite les Marges de réussite.

Deux cas se présentent alors :

- L'attaquant l'emporte : les dégâts causés par son coup au défenseur peuvent être calculés.
- Le défenseur l'emporte : il ne subit aucun dégât et peut tenter une contre-attaque.

Contre-attaque : le défenseur prend l'avantage et peut effectuer son propre jet de toucher. Si l'attaquant avait prévu de frapper une seconde fois dans cette phase, son action est perdue. Il peut néanmoins tenter d'esquiver ou de parer l'attaque de son adversaire. S'il réussit, il ne peut pas porter à son tour une contre-attaque.

Deuxième phase d'action : le défenseur et l'attaquant intervertissent leurs rôles. Les actions de combat se résolvent de la même manière.

Troisième phase de combat : nouvel échange des rôles, retour à la situation de la première phase d'action.

Fin du round : au début du round suivant, les combattants encore valides procèdent à un nouveau jet d'initiative et reprennent le cours du combat.

Exemple

Le score de Compétence de Harry en Bagarre est de 16. Celui de Shark de 15. Mais le bandit obtient un résultat de 7 sur son jet de dé quand Harry ne réussit qu'un 12. Ayant réalisé une meilleure Marge de Réussite, Shark obtient un contre et Harry perd sa deuxième attaque pour cette phase d'action. les rôles s'inversent.

Attaques multiples

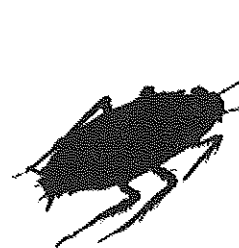
Un personnage peut être la cible de plusieurs attaques consécutives dans la même phase d'action. Dans ce cas, chaque défense qu'il tente devient plus difficile. Sa Compétence de combat subit un malus de (-2) par attaque esquivée au-delà de la première.

Exemple

Le round suivant, Harry gagne encore l'initiative. Cette fois il touche Shark d'un uppercut au menton. Gardant l'avantage, il effectue immédiatement son attaque supplémentaire dans cette phase d'action. Shark se défendra alors avec un malus de -2.

Combattre plusieurs adversaires

Un personnage peut au maximum affronter quatre adversaires en même temps au corps à corps. Il dispose dans chaque round d'un nombre d'attaques égal à son nombre d'actions. Par contre, il peut se défendre contre tous les coups portés contre lui. Cependant il est impossible de lui porter plus de trois attaques par phase, en raison de la gêne que se créent entre eux ses agresseurs. Souvenez-vous que chaque tentative de défense, au-delà de la première dans une même phase d'action, subit un malus de (-2).



Exemple

Les amis de Shark viennent participer au combat. Harry a maintenant quatre adversaires en face de lui. Il gagne l'initiative et frappe l'un d'eux. Ensuite il se défend normalement contre la première attaque, avec un malus de -2 contre la deuxième et enfin de -4 contre la troisième. Il ne peut pas subir plus de trois attaques par phase, aussi le quatrième acolyte perd son action.

Combattre avec des armes possédant une certaine allonge

Un personnage faisant face à un adversaire utilisant une arme plus longue que la sienne se retrouve désavantagé. Il sera toujours défenseur. Il ne peut pas porter d'attaque directe et doit attendre l'opportunité d'une contre-attaque pour frapper son ennemi. A ce moment, on considère qu'il a su esquiver pour s'approcher et placer un coup. Tant que son adversaire gardera l'avantage de la distance, le personnage ne pourra tenter une attaque qu'après une riposte réussie.

Si les deux protagonistes emploient des armes de portées similaires, les règles de combat rapproché s'appliquent normalement.



Exemple

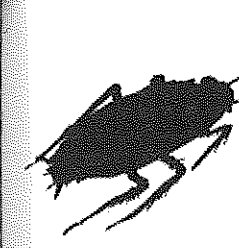
Le dernier truand debout saisit un long bâton. Même s'il dispose de l'initiative, Harry est acculé par l'allonge supérieure de son adversaire. Il attend. Le truand attaque et Harry fait appel à sa Compétence de Bagarre pour l'esquiver. Il remporte la passe et se trouve désormais à portée de son adversaire. D'un coup vicieux au foie, il l'étend pour le compte.

Parer

Un personnage peut décider de se protéger activement lors d'un combat au corps à corps. Une arme ou tout autre objet suffisamment grand et résistant pour servir de bouclier peut alors être utilisé. En substance, il s'agit de placer un obstacle sur la trajectoire de l'attaque pour la dévier ou l'arrêter totalement. Cependant l'intention de tenter une parade doit être clairement annoncée au début de la phase d'action. C'est la seule action qui puisse être réalisée dans cette phase. On utilise la Compétence de combat appropriée (selon l'arme ou bagarre en cas de bouclier improvisé) pour déterminer les chances de réussite du personnage. Un jet inférieur ou égal à son score indique que l'action est un succès. De plus, si la comparaison des Marges de réussite se révèle en faveur du défenseur, il parvient à bloquer l'arme de son adversaire et bénéficie en plus d'une contre-attaque. Enfin, il reste impossible de parer une attaque qui bénéficie d'une réussite extraordinaire.

Exemple

Harry se met toujours dans des situations impossibles. Le fou qui lui fait face tente de l'embrocher avec un long harpon. Harry saisit un tabouret de bois afin de se protéger. Comme il réussit sa parade et que son adversaire rate son attaque, il bénéficie non seulement d'une contre-attaque mais parvient également à bloquer l'arme qui reste fichée dans son bouclier de fortune.



Autres Facteurs

Nous allons discuter ici de quelques autres facteurs à prendre en compte lors des combats. Ces règles s'appliquent aux tirs comme au combat rapproché.

Réussite extraordinaire et maladresse

Si votre jet de dé indique un résultat non modifié de "1", vous avez réussi une attaque parfaite. Le jet de dégâts recevra un bonus de +10. Si de la même manière vous obtenez un "20", votre attaque échoue lamentablement et le Meneur de Jeu est encouragé à inventer un événement désagréable qui survient de surcroît (vous lâchez votre arme, elle s'enraye, etc.).

Assommer

Vous pouvez toujours tenter d'assommer votre adversaire plutôt que de le blesser sérieusement ou de le tuer. Vous devez annoncer votre intention avant d'effectuer votre attaque. Si les dégâts causés sont supérieurs à la Constitution de la victime, celle-ci s'effondre, inconsciente. Un coup porté à la tête reçoit un bonus de +3. Si l'attaque est portée avec une massue ou un objet lourd et contondant du type batte de base-ball, crosse de fusil, etc., le bonus est de +2. Enfin, avec un nerf de bœuf, vous recevez un bonus de +5.

Coup de grâce

Il est toujours possible de tuer un adversaire sans défense (du moins en théorie, car en pratique donner la mort reste un acte que peu de personnes peuvent envisager). Si votre victime dort, est inconsciente ou attachée, aucun jet n'est alors nécessaire.

Obscurité totale

Dans le noir complet, tout Test de Compétence basé sur la vue ne réussira que sur un jet non modifié de "1". Tout autre résultat indique un échec. Le personnage ne peut se déplacer à tâtons que très lentement en prenant toutes sortes de précautions (s'assurer que le sol est stable, qu'il n'y a pas d'obstacle devant ses pieds, etc.). Les vitesses de déplacement qu'il peut adopter sont divisées par 10. Ainsi, s'il pouvait parcourir 6m en un round, il ne pourra plus marcher que sur 60cm pendant ce même laps de temps. Le personnage prend le temps d'assurer ses pas.

Bien sûr, il est possible de se mouvoir plus vite. Le personnage accepte alors de prendre le risque de trébucher ou de percuter un obstacle. Le Meneur de Jeu décide, selon le décor, des possibilités qu'un tel événement se produise.

Deux Compétences au contraire bénéficient de l'obscurité : Camouflage et Discrétion. Si la luminosité est faible, le jet de dé pour ces Compétences est réduit de (-5) et (-10) de nuit. Dans des ténèbres totales, un test de Camouflage n'échoue que sur un jet de "20" non modifié, et ceux de "Discrétion" reçoivent un modificateur de (-5).

Modificateurs de combat rapproché

Ils sont cumulables et s'appliquent aux jets des deux adversaires.

Situation	Bonus / Malus
Adversaire de dos	+5
Adversaire en position désavantageuse (couché, attaché...)	+ selon le MJ
Adversaire surpris	+5
Combattre avec la main non directrice	-6
Combattre avec une blessure légère	-2 / BL
Combattre avec une blessure grave	-4 / BS
Mauvaise visibilité (nuit, brouillard, etc.)	-4
Selon la taille de la cible	+/- selon le MJ



Les Dégâts

Utiliser des Compétences en combat

Pendant un affrontement, il est bien sûr possible de faire appel à d'autres Compétences que celles de combat. Cependant, la plupart nécessitent un temps considérable pour être mises en œuvre. Utiliser des Compétences qui ne prennent qu'une action reste le plus aisé.

Les déplacements en combat peuvent aussi bien se faire en marchant que, dans certaines situations, en nageant, grimant, à cheval, en tentant d'être discret... De même, conduire une automobile ou piloter un avion sont des Compétences qui se prêtent au round de combat. Dans ce cas, il n'est plus question de phases. Un seul jet de Compétence est effectué pour tout le round.

Manœuvres

Si le personnage possède les Compétences adéquates, il peut tenter des manœuvres de combat. Il s'agit de tactiques et de petits trucs qui peuvent faire la différence entre la survie et la mort. Il n'est possible d'en utiliser qu'une à la fois, à moins de maîtriser la manœuvre "combinaison". Pour réussir une telle action il faut d'abord avoir réussi un test dans la Compétence de combat appropriée. Chaque manœuvre constitue une Compétence à part entière.



Grenades à main

Ce sont des armes de lancer. Une fois la sécurité retirée et la grenade jetée, vous disposez de 4 à 6 secondes avant qu'elle n'explose. On dénombre dans le jeu six types de grenades à main :

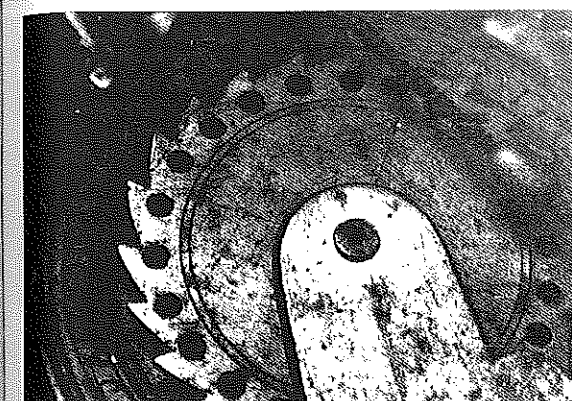
Grenade flash

Elle produit une lumière vive et un son assourdissant. Toute personne dans l'aire d'effet est totalement neutralisée. Les victimes sont étourdies, aveuglées et subissent un choc physique pendant 1D5 rounds. Ensuite, toutes leurs Compétences reçoivent un malus de (-5) pendant 1D5 heures.

LES ARMES

Les armes dans Kult sont regroupées en catégories qui correspondent aux Compétences de combat. On peut également considérer les armes naturelles du corps : pieds, poings, etc. De plus, certaines créatures monstrueuses disposent de moyens supplémentaires pour blesser leurs adversaires : cornes, griffes, crocs, etc. Les Caractéristiques de combat des armes sont décrites ci-dessous. Pour leur taille, poids, disponibilité et prix, reportez-vous au chapitre sur l'équipement (Biens Matériels).

DESCRIPTION DES ARMES



Blessures : -8 sur la table des blessures et +8 sur celles des dégâts à mains nues.
Aire d'effet : 6m de diamètre.

Cocktail Molotov

Il s'agit d'un mélange d'essence et d'un liquide tel que de l'eau savonneuse dans une bouteille avec une mèche. C'est la bombe incendiaire artisanale par excellence. Une fois lancée, elle se brise et répand son contenu enflammé sur sa cible. Cependant, cette arme peut s'avérer aussi dangereuse pour son utilisateur que pour sa victime. Jetez 1D6 (bonus de +1 si le personnage possède la Compétence Armes Lourdes).

- 1- la bouteille explose dans les mains du lanceur
- 2- l'essence ne s'enflamme pas
- 3 à 6 - tout fonctionne normalement.

Blessures : 1D6 BL (sans compter la propagation du feu aux vêtements), peut détruire un véhicule s'il le touche.
Aire d'effet : 1m de rayon.

Grenade fumigène

Elle produit une fumée épaisse et noire qui emplit aisément une grande pièce. En extérieur, elles servent à masquer les mouvements des troupes pendant quelques minutes. Par contre, le vent disperse rapidement ce brouillard artificiel. Dans des lieux clos et étroits, la fumée peut facilement asphyxier ses victimes.

Grenade à fragmentation

Cette arme dite "antipersonnelle" se révèle particulièrement meurtrière. Elle contient des centaines de particules d'acier ou de plastique. En explosant, elle projette son contenu dans toutes les directions. Le lanceur doit lui-même se mettre hors de portée ou s'abriter. Les éclats restent dangereux jusqu'à 60m.

Blessures : +4 ou détruit un véhicule léger à moins de 10m du centre de l'explosion.
Aire d'effet : jusqu'à trente mètres : 3 jets de blessure. Jusqu'à 60m, un seul jet.

Grenade offensive

Son explosion ne projette aucun éclat et cette grenade peut donc être employée à découvert. Dans un lieu clos, la forte détonation et l'onde de choc importante la rendent particulièrement dangereuse.

Blessures : -2 / +10 sur le tableau des dégâts à mains nues. Elle peut détruire un véhicule si la grenade est placée à l'intérieur.
Aire d'effet : trois mètres de rayon.

Grenade lacrymogène

Le gaz qu'elle dégage irrite les yeux et les voies respiratoires. Un personnage dans l'aire d'effet de cette grenade doit réussir un jet d'Ego pour ne pas céder à la panique et se retrouver en incapacité. Même si le jet est réussi, toutes les Compétences subissent un malus de (-5) pendant l'heure qui suit.
Aire d'effet : rayon de 10m.

Fouets, bolas et lassos

La plupart du temps, ces armes servent plus à enchevêtrer ou désarmer l'adversaire qu'à le blesser.

Egratignure : légère prise, il peut se libérer en réussissant un jet sous deux fois son AGL.

Blessure légère : prise moyenne, il peut se libérer en réussissant un jet sous son AGL.

Blessure grave : bonne prise, il peut se libérer en réussissant un jet sous la moitié de son AGL.



Blessure mortelle : excellente prise, il ne peut pas se libérer.

Si cela est possible, il faut compter une action pour pouvoir se défaire d'une telle saisie. Pour parvenir à désarmer son adversaire, il faut obtenir au moins une BG ou une BM.

Le fouet et les bolas peuvent également provoquer des dégâts chez leur cible, le jet s'effectue cependant à (-5) sur la table des blessures.

Armes lourdes

Utiliser ces armes nécessite de faire appel à la Compétence Armes Lourdes. Elles sont interdites à la vente et pour s'en procurer, il faut avoir accès à des contacts au sein des filières militaires ou illégales. Ces armes ne sont pas spécifiquement antipersonnelles ; elles sont plutôt destinées à détruire des véhicules ou des obstacles. Des indications quant à leurs effets sur des infrastructures sont fournies pour le MJ. Certaines de ces armes lourdes affectent toute une zone. À l'intérieur de ce périmètre, les dégâts causés s'appliquent dans leur intégralité.



Fusil mitrailleur

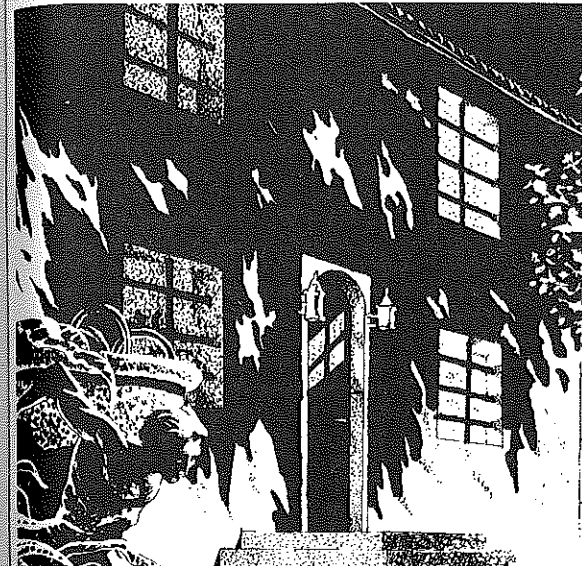
Utilisé par deux personnes (un tireur et un chargeur), cette arme automatique dispose d'une grande cadence de tir. Les cartouches sont organisées en bandes, un bipied constitue un accessoire indispensable. La précision de l'arme reste excellente jusqu'à 400m. Une seule personne suffit à la transporter.

Blessures : +3, deux jets de blessures. Une simple rafale peut détruire un véhicule léger, trois rafales réduisent un camion en passoire.

Mitrailleuse lourde

Il s'agit d'une arme en général montée sur un affût, sur un véhicule. Son poids et celui des munitions la rendent difficilement transportable. Deux personnes sont nécessaires à son emploi correct.

Blessures : +10, deux jets de blessures. Une rafale détruit un camion, trois une petite maison.



Lance-roquettes

Son rôle premier reste le tir antichar. Les dégâts qu'il provoque sur les infrastructures et les véhicules sont considérables. Une longue flamme et de la fumée se dégagent lors du tir. Les roquettes, très onéreuses (environ 700\$ soit 5000f pièce), s'acquièrent très difficilement.

Blessures : 1D6 BM. Avec une roquette, on détruit une petite maison ou une voiture blindée. Avec trois, un char ou un petit immeuble.

Aire d'effet : 5m de rayon

Lance-flammes

Très lourd et très encombrant, cette arme ne peut pas être rechargée pendant un combat. Dans le réservoir se trouve un liquide sous pression, le napalm par exemple, qui est projeté, enflammé, sur ses victimes. Quinze tirs suffisent à le vider.

Blessures : la victime atteinte par le lance-flammes jette 1D10. Le résultat multiplié par dix indique le pourcentage de la surface du corps touché par le liquide. Tant que le napalm n'aura pas été étouffé, il continuera de brûler.

Un véhicule s'enflamme sous l'effet du napalm. S'il est blindé, il subira tout de même, ainsi que ses occupants, les effets de la chaleur.

Armes improvisées

Parfois, le personnage se trouve obligé d'utiliser des objets quelconques comme armes de fortune. Il peut s'agir d'une chaise, d'une queue de billard, d'une bouteille... Elles doivent être traitées comme l'arme de la liste dont elles se rapprochent le plus. Les jets de blessures de ces armes improvisées subissent un malus de (-3) par rapport à leur arme de référence.

Arcs et arbalètes

Le tir à l'arbalète dépend de la même Compétence que les fusils et armes d'épaule. L'arbalète de poing dépend de la Compétence Armes de Poing. L'arc possède sa propre Compétence de combat. Il faut trois actions pour recharger un arc, dix pour une arbalète.

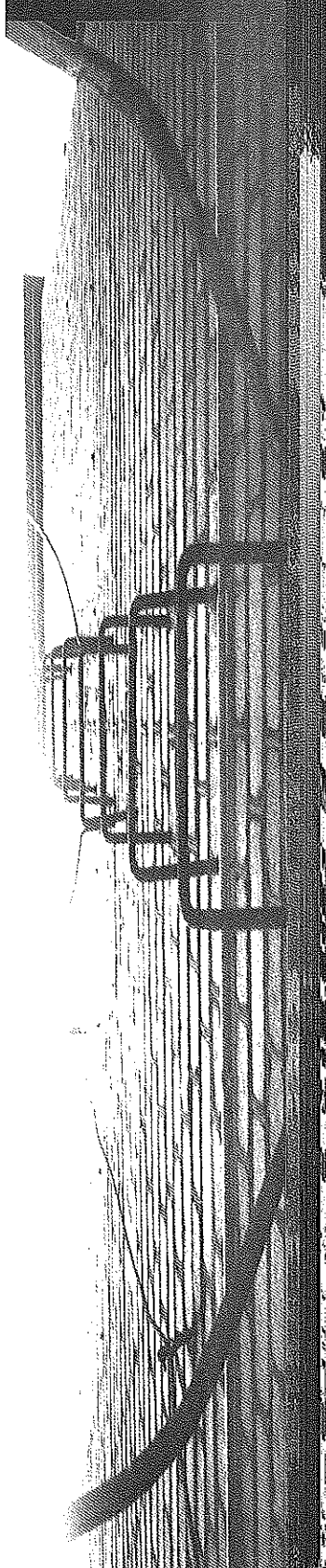
Armes de mêlée

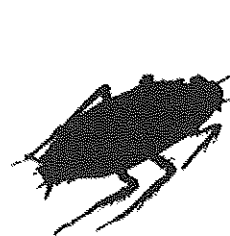
La plupart se trouvent en vente libre sur le marché, mais il reste en général illégal de se promener avec. Les armes contondantes donnent droit à un jet de dégâts à mains nues en plus d'un jet de blessure.

Armes à feu

Revolvers et Pistolets

Les revolvers sont des armes au mécanisme rustique et simple. De ce fait ils ne s'enrayent jamais. Par contre, le barillet ne contient que six cartouches, parfois moins, rarement plus. Le système "Fast Load" (une espèce de cylindre de diamètre correspondant au barillet et dans lequel les balles sont glissées de façon à pouvoir s'ajuster d'un seul coup aux chambres du revolver) permet de recharger en un seul geste ce qui permet de gagner beaucoup de temps.





Les pistolets bénéficient d'un mécanisme semi-automatique. Une fois armé, chaque tir permet de ramener la balle suivante dans la chambre et éjecte l'étui vide. Plus complexe, il lui arrive de s'enrayer, mais le chargeur possède une bien meilleure capacité.

Pistolets mitrailleurs

Arme militaire, elle est surtout destinée au combat à courte distance. Automatique, une fois armée, la pression sur la queue de détente détermine le nombre de balles tirées. Cela le rend difficile à manier, d'autant plus que le recul reste important. Un personnage doit posséder une Compétence d'au moins 12 pour pouvoir utiliser le tir par salves de trois balles. Sinon, il n'obtiendra que des rafales.

Fusils d'assaut

Armes automatiques modernes, leur efficacité n'est plus à prouver. Redoutablement précis jusqu'à deux cents mètres, léger, compact, il possède un sélecteur qui permet de choisir le type de tir : au coup par coup, par salves ou en rafale.

Fusils

Il s'agit d'une arme de chasse ou de sport. Certains sont faits sur mesure et dépassent de loin la portée restreinte des autres fusils.



Fusils à pompe

Souvent employés par les forces de l'ordre, ils restent très efficaces lors d'un tir instinctif. Utilisant normalement un calibre douze, il est possible d'y introduire des balles à ailettes, redoutables contre les véhicules non blindés.

Munitions

Les dégâts causés par les armes à feu dépendent du type de munitions utilisées. Certaines cartouches causent de terribles blessures mais restent incapables de pénétrer un blindage quelconque. D'autres ont pour but principal de perforer tout type de protection. Ici, nous prendrons en considération cinq catégories de munitions. Le surplus de coût qu'elles impliquent est indiqué dans le chapitre sur le matériel. Les modificateurs aux jets de dégâts s'ajoutent à ceux notés dans le tableau des armes.

Munitions standards

Il s'agit de l'équipement de base auquel correspondent les dégâts indiqués dans le tableau.

Balles dum-dum

De fabrication artisanale, elles provoquent des blessures importantes (bonus de +2 aux dégâts). Par contre, elles perdent énormément en puissance de pénétration (-5, voir le paragraphe consacré aux protections). Enfin, leur particularité balistique les rend difficiles d'emploi. Le tireur subit un malus de (-1) à sa Compétence de tir.

Balles Blindées

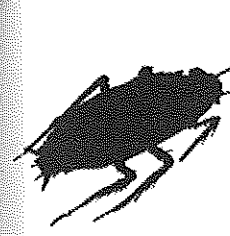
Elles permettent de percer des blindages et protections légères. Leur capacité de pénétration est modifiée d'un (+3). Par contre, le jet de dégâts subit un malus de (-1).

Balles têtes creuses

Le choc à l'impact qu'elles occasionnent provoque des blessures plus importantes (+1 aux jets de dégâts).

Balles Téflon

Elles s'avèrent très efficaces contre tous les types de protection : (+5) à la capacité de pénétration.



Armes

TABLEAU DES ARMES

Voici la description des abréviations utilisées :

Type : il s'agit de l'arme considérée, elles sont classées par catégorie (Rev = Revolver, Der = Derringer, Pist = Pistolet, PM = Pistolet Mitrailleur, FM = Fusil Mitrailleur, FdP = Fusil de Précision, FdC = Fusil de Chasse, FP = Fusil à Pompe, AL = Armes Lourdes).

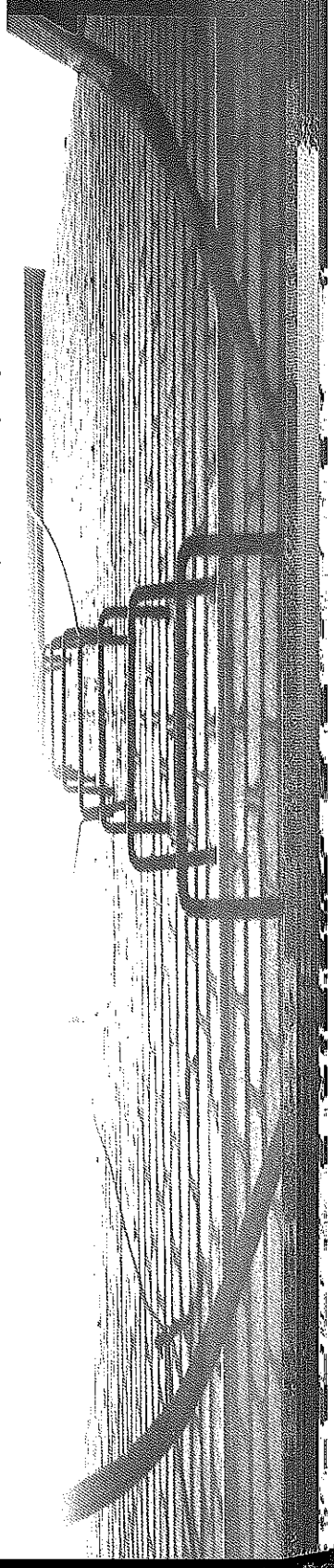
Nom : nom de l'arme

Capacité (CAP) : c'est le nombre de cartouches que contient le chargeur d'une arme à feu. Certaines armes disposent de plusieurs types de chargeurs avec des capacités différentes.

Dégâts (DGT) : lorsque le tir atteint sa cible, on applique ce modificateur au jet de blessure. Il correspond à des munitions standards. Pour une arme de mêlée, il s'agit de la capacité de l'arme à infliger des blessures plus ou moins importantes.

ARMES A FEU

Type	Nom	CAP.	DGT	PdB	Tdr
Rev	S&W Bodyguard	6	0	10m	4/2
Rev	S&W CBT	6	+1	30m	4/2
Rev	Ruger Redhawk	6	+3	25m	4/2
Rev	Colt python	6	+1	30m	4/2
Rev	Colt détective spécial	6	0	10m	4/2
Rev	S&W CBT M29	6	+3	20m	4/2
Der	Am. Derringer Cop	4	0	5m	4
Der	Am. Derr. Semmerling	4	0	5m	4
Pist	Glock 17	17	0	35m	2
Pist	Beretta m 92F	15	0	30m	2
Pist	Colt Commander	7	+1	15m	2
Pist	Browning HP	14	0	30m	2
Pist	Desert Eagle	9	+1	30m	2
Pist	Sig Sauer P220	15	0	20m	2
Pist	Linebaugh	7	+1	30m	2
PM	H&K MP5	10/15/30	0	10m	2
PM	Ingram Mac-10	30	+1	5m	2
PM	Uzi	25/30	0	10m	2
PM	Skorpion m61	10/20	+1	5m	2
PM	Kalashnikov AKR	30	+1	10m	2
PM	Steyr AUG	30	+1	60m	2
FM	H&K G3 A3	20	+1	60m	2
FM	M16 A2	30	+1	50m	2
FM	AK 74	30	+1	40m	2
FM	FN FAL	20	+1	50m	2
FdP	Dragunov SVD	10	+3	100m	3
FdP	WA 2000	6	+5	100m	3/800
FdC	Ruger m 77	5	0	50m	4
FdC	Winchester 70XTR	3	+3	50m	4
FP	Fusil à canon scié	2	-1	5m	4
FP	Double canon	2	+2	20m	4
FP	H&K Bullpup CAW	10	+3	20m	2
FP	Mossberg Bullpup	6/9	+2	20m	4
FP	Spas m12	8	+2	20m	4
AL	Mitrailleuses lourdes	250	+10(x2)	150m	8
AL	Lance-roquettes	1	1D6 BM	50m	6
AL	Lance-flammes	15	spéc.	10m	





Portée de Base (PdB): mesurée en mètres, elle donne une indication sur la précision de l'arme. Au-delà de deux fois cette Portée de Base, le tir devient plus difficile et subit un malus.

Temps de Rechargement (TdR): il s'agit du nombre d'actions nécessaires pour recharger une arme. Lorsque deux chiffres sont indiqués dans cette colonne, le premier correspond à un rechargement manuel, le second grâce à un "Fast Loader".

Table des Grenades

A main	DGT	PdB
Flash	8/+8	10m
Cocktail Molotov	1D6 BL	10m
Fumigène	spéc.	10m
Fragmentation	+4	10m
Offensive	2/+10	10m
Lacrymogène	spéc.	10m

ARMES BLANCHES

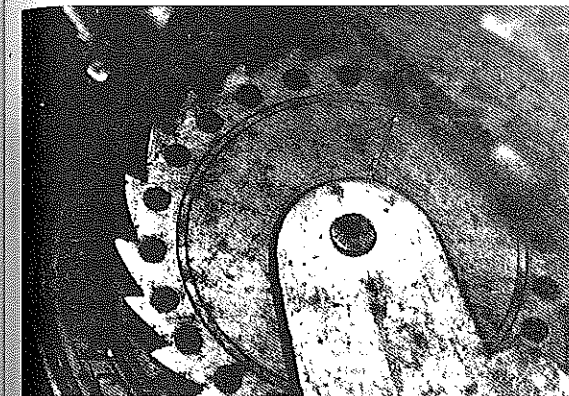
Armes de mêlée	DGT
Baïonnette	3
Poignard	4
Dague en céramique	5
Gren d'arrêt	6
Couteau de survie	4
Tanto	3
Epée longue	0
Epée à deux mains	+1
Katana	0
Sabre	7
Rapier	4
Canne-épée	5
Hache	3
Machette	2
Matraque	12
Marteau	10
Nunchaku	8
Barre d'acier	8
Batte de base-ball	9
Canne	10
Lance	0
Bâton	2
Chaines	4

Armes de jet	DGT	PdB
Couteau de lancer	-10	3m
Shuriken	-8	3m
Javelot	-2	5m
Bolas	-4	10m
Lasso	10	10m
Pouet	-8	3m

Armes de Tir	DGT	PdB	TdR
Arbalète	+1	15m	10
Arb. à répétition	+1	15m	3
Arb. de poing	-1	10m	8
Arc long	-1	25m	3
Arc composite	0	25m	3



Protections



Elles permettent de se protéger contre les blessures causées par les armes. On prend en considération trois catégories de dégâts : ceux qui sont provoqués par des balles, par des chocs en combat rapproché ou par le feu. Ainsi chaque protection est définie par trois chiffres correspondant à sa capacité d'absorption de ces types de dégâts.

La capacité de protection est retranchée au jet de blessure, mais seulement si la partie atteinte se trouvait protégée.

Exemple

Un personnage portant une veste de Kevlar est atteint par une balle de 357 Magnum. Le jet de Blessure indique un 12, modifié de +1 par l'arme, soit un total de 13. Ce chiffre indique une Blessure Grave (BG) sur le tableau des Blessures. Mais par chance, le personnage porte sa veste de protection (-10). Il ne subit alors plus qu'une Blessure Superficielle (BS).

Certaines munitions se révèlent particulièrement efficaces contre les armures. Leur forte capacité de pénétration diminue la capacité d'absorption des protections. Par contre, si cette valeur est inférieure à la capacité de pénétration de la balle, elle ne cause pas pour autant plus de dégâts. Cela lui permet juste de passer facilement à travers l'armure. De même, une balle Téflon qui atteint un personnage sans protection ne lui cause pas plus de dégâts.

A l'inverse, les balles dum-dum provoquent des blessures plus importantes mais possèdent une faible capacité de pénétration. Elles apportent donc un bonus à la capacité d'absorption de la protection portée. Par contre, un personnage non protégé subira le surcroît de dégâts qu'elles occasionnent.

Armures naturelles : certaines créatures possèdent naturellement une protection sur leur corps. Il peut s'agir d'un cuir épais, d'une forme d'insensibilité, une greffe bio-organique, etc. Ces protections sont présentées de la même manière au MJ dans les Caractéristiques de celles-ci.

Table des Protections

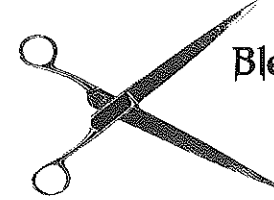
Type	B/C/F
Casque militaire (acier)	10/10/5
Casque de moto	2/6/2
Casque en kevlar	10/5/5
Veste en kevlar	10/5/5
Veste en cuir	3/5/5
Pardessus en kevlar	10/5/5
Armure anti-émeute (police)	12/8/8
Gilet pare-balles	8/8/8
Tenue de combat	10/5/5
Tenue renforcée	0/0/14
Veste de chasse	0/0/5
Bottes de combat	2/2/5

B = Balles
C = Choc
F = Feu

XK

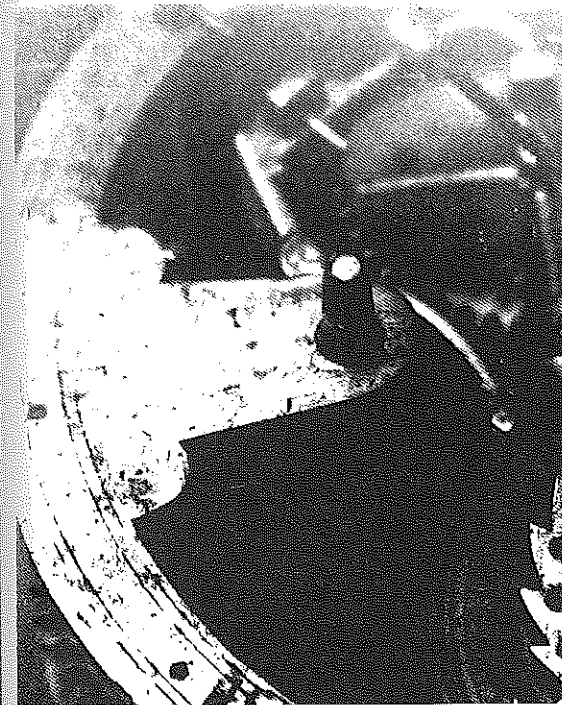
*«L'important n'est pas de guérir,
mais de vivre avec ses maux.»*

Camus



Blessures, Drogues et Poisons

KUIMT



"Je peux facilement m'imaginer en ce moment même. Comme dans un rêve, je me vois presque, grand gaillard à genoux, des sanglots agitant ma poitrine de spasmes. Mes larmes se mêlent au sang de Tom sur mon visage et ruissellent sur mon jean. J'aurai tant voulu qu'il soit encore en vie. Dieu seul sait depuis combien de temps je suis ici, auprès de la dépouille mortelle de mon ami. De mon meilleur ami... Le sang s'est arrêté de couler de la blessure béante dans sa poitrine. Sa main, dans la mienne, est devenue si froide, bon Dieu ! Je sais qu'il est mort, qu'il n'y a plus rien à faire ! Pourtant je ne bouge pas et je répète inlassablement la même chose... " Ne meurt pas, Tommy, ne meurt pas... " Mon esprit est loin, très loin d'ici. Quelque part entre le songe et la réalité. Là, où la douleur est supportable.

Soudain un rire dément me tire de ma léthargie. Son écho résonne entre les bâtiments de cette zone industrielle désaffectée, mais personne n'est visible. Les jeux de lumière créés par les nuages qui s'amoncellent donnent à ce paysage urbain décrépit une étrange atmosphère. Comme une scène de film d'horreur en tournage. Lorsque j'entends rouler le tonnerre, je ne peux retenir l'esquisse d'un sourire.

Le calme revient dans mes pensées, les battements de mon cœur ralentissent et ma vision se fait de nouveau plus vive. Je me relève

et jette un regard circulaire autour de moi. J'en ai pour des heures avant de trouver une cabine téléphonique en état de marche. Je perçois un mouvement juste derrière moi. Mon sang se glace dans mes veines. Je me dis que ce n'est rien d'autre que le vent qui a balayé un papier gras... Si seulement ce petit bruissement avait coïncidé avec une bourrasque ! Je me retourne lentement. Tom est toujours à mes pieds, tout va bien.

Sa poitrine est tout à coup parcourue d'un spasme. Frappé de stupeur, horrifié, je le regarde se redresser et s'asseoir. J'essaie de m'éloigner, mais je glisse et m'étale de tout mon long dans la boue. Je bredouille, j'essaie de parler. " Oh mon Dieu, ça a marché ! "

Tom se tourne vers moi et sourit. Un sourire terrifiant, une expression de satisfaction inhumaine qui me plonge dans l'effroi. Je prends immédiatement conscience que ses mouvements paraissent raides et saccadés et son regard... Le voile de la mort ne semble pas avoir quitté ses yeux !

" Merci, Kevin, de m'avoir rappelé ".

Est-ce bien une lueur rouge que j'ai vu apparaître l'espace d'un instant au cœur de ses pupilles ? Un frisson me parcourt l'échine, je sens de grosses gouttes de sueur glacée me descendre dans le creux des reins. Je voudrais fuir mais je me sens incapable de tenir sur mes deux jambes. Ce n'est pas vraiment Tommy.

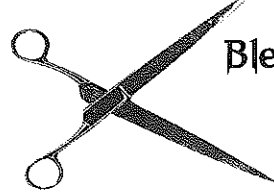
" Et tes blessures ? " Ma voix tremble. S'il n'avait pas remarqué combien j'étais épouvanté, je lui donne là l'occasion de vraiment s'en apercevoir ! Ah ! Tant de pensées parasitent mes neurones ! Je n'arrive pas à réfléchir, encore moins à agir. Je ne peux que le laisser parler.

" Oh, elles guériront naturellement, ne t'inquiète pas. " Il pose sa main poisseuse de sang sur mon épaule. Sans la moindre difficulté, il me force à me lever et me pousse vers une ruelle.

" Allons-y. "

" Où ça ? " Ma voix résonne faiblement à mes oreilles. Je sens de nouveau mes jambes se dérober.

" En bas. " Il m'adresse un autre sourire. Son



expression est encore plus monstrueuse que la première fois.

Nous commençons à marcher. Je le suis docilement, ce qui m'évite de me trouver face à ses horribles blessures, ou à son visage. Il reste sa démarche. Elle est si... différente. Comme s'il avait du mal à mouvoir ses membres.

Nous arrivons devant une lourde porte d'acier au flanc d'un bâtiment sombre. Tom saisit la poignée. "Verrouillée !"

Il tire dessus violemment et l'arrache de ses gonds. Elle tombe au sol dans un fracas métallique. Derrière, un escalier en fer descend dans les ténèbres. "Après toi, Kevin".

On dirait un escalier de parking ; aussi sale et poussiéreux et la même odeur d'urine nauséabonde. Les marches me semblent ne pas avoir de fin. A chaque nouveau palier, la température paraît augmenter. Bientôt, une odeur d'huile brûlée remplace toutes les autres. La plupart des veilleuses sont brisées, j'ai de plus en plus de mal à voir où je mets les pieds. Je jette un coup d'œil derrière moi : les yeux de Tom luisent d'un rouge intense.

Je me sens si seul ! La fatigue et le désespoir m'envahissent. Je pourrais sans doute m'enfuir loin de lui. Il me suffirait de le bousculer, peut-être

le renverser par-dessus la rampe de l'escalier et remonter. Mais la perspective de me retrouver seul m'effraie encore plus : je ne m'en sens pas le courage. Je m'arrête afin de reprendre mon souffle. Je le sens s'approcher de moi, dans mon dos. Il affiche toujours ce terrible sourire, plus menaçant à chaque fois.

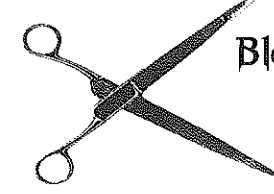
"Ce n'est plus très loin Kevin.". Sa voix sonne désagréablement à mes oreilles : elle est grinçante, déformée par... la haine ? Le sang sur son visage a séché et s'est craquelé, formant un masque hideux. Je me force à ne pas regarder le trou dans sa poitrine. Il ne me laisse pas d'autre choix que de le suivre.

Nous arrivons sur un autre palier. Tom ouvre une nouvelle porte. Elle donne sur un passage étroit surplombant une immense salle remplie de machines. Tommy s'engage sur la passerelle de métal puis trébuche soudainement. Ses deux mains crispées sur la rambarde, il me jette un regard désespéré. Ses yeux sont de nouveau bleus, son visage n'est plus déformé que par la souffrance. "Aide-moi, Kevin ! Je suis prisonnier, je..."

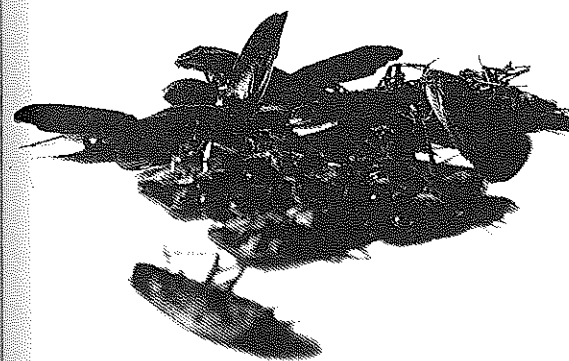
Je me suis déjà élancé pour me porter au secours de mon ami. Au moment où je passe son bras autour de mon épaule, je ressens plutôt que je ne vois le changement s'opérer en lui. Il s'est tut et toute trace d'émotion a disparue de son expression. Ses yeux ont repris cette teinte infernale. Il se relève seul et attrape mon bras. En apercevant son rictus diabolique, je sens mon cœur manquer un battement.

"Tommy est parti, Kevin. Son corps m'appartient maintenant. Ton ami jouait avec des forces qu'il ne comprenait pas, et il a perdu. Il paie son dû. Et tu fais partie de cette dette". Sa main s'agrippe avec force autour de mon cou, il tire mon visage contre le sien. Je ne peux rien faire, il est si fort... Je ferme les yeux et sens ses lèvres glacées se poser sur les miennes. Ses doigts pressent sur ma nuque.

Mon Dieu, faites que ce ne soit qu'un rêve..."



Les Blessures



Un personnage peut subir un certain nombre de blessures avant de mourir. Il en existe différents types. La résistance aux blessures dépend de la Constitution. Plus elle est élevée, plus le personnage peut encaisser de dégâts.

On dénombre quatre types de gravité de blessure :

- Les Blessures Superficielles (BS), sans danger mais gênantes.
- Les Blessures Légères (BL), douloureuses, elles ne mettent pas la vie du personnage danger.
- Les Blessures Graves (BG), nécessitent soins rapides.
- Les Blessures Mortelles (BM), entraînent mort.

Une fois la cible touchée par une arme, la gravité des blessures causées dépend du jet d'un D20. Au résultat, on ajoute le modificateur de dégâts de l'arme et on vérifie dans le tableau correspondant avec quelle blessure coïncide le total.

Quand, au cours d'un combat, un personnage subit plusieurs blessures du même type, celles-ci s'accumulent pour finalement donner une blessure de niveau supérieur. Ainsi, plusieurs BS finissent

par aboutir à une BL. Il est donc possible de mourir à la suite de l'accumulation de très nombreuses Blessures Superficielles. La Constitution du personnage détermine le nombre de blessures de chaque type qu'il peut encaisser avant de passer à la catégorie suivante.

Dès que votre personnage subit des dégâts, notez sur votre fiche les blessures qu'il reçoit. Lorsqu'un certain nombre de traumatismes se sont accumulés, vous devrez les effacer pour noter à la place une blessure de niveau supérieur. Les modalités de conversion des blessures se calculent lors de la création du personnage, en fonction de sa CON.

Blessures Superficielles (BS)

Elles s'accompagnent d'une perte de 5 points d'Endurance qui dure tant que la blessure n'est pas soignée.

Blessures Légères (BL)

La perte d'Endurance est de 10 points. Le personnage perd également un point de plus par round tant qu'il n'a pas reçu les premiers soins.

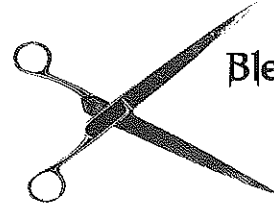
Blessures Graves (BG)

Le personnage perd 30 points d'Endurance par BG, plus 5 points par round jusqu'à ce qu'il reçoive les premiers soins. Son nombre d'actions est également réduit de 1 par BG.

Blessures Mortelles (BM)

C'est fini ! Le personnage est mort. Certaines créatures peuvent encaisser plusieurs BM, elles perdent alors 50 points d'Endurance à chaque fois.

Tableau des Blessures				
Blessures	D20	END	COMP	Notes
BS	0-4	5	-	
BL	5-11	10	-2	1 END/round
BG	12-17	30	-5	5 END/round
BM	18+	(50)	-	Mort !
END = Endurance		COMP = Compétence		



Localisation des Blessures

A moins qu'une partie précise du corps de l'adversaire soit prise pour cible, on détermine aléatoirement la zone touchée par l'attaque. Ceci permet en particulier de savoir si une protection agit.

Tableau de Localisation des Blessures	
1D20	Localisation
1-3	Jambe Gauche
4-6	Jambe Droite
7-10	Abdomen
11-15	Poitrine
16-17	Bras Droit
18-19	Bras Gauche
20	Tête

Selon sa localisation, le Meneur de Jeu peut décider que la blessure impliquera des conséquences annexes. Une jambe blessée réduit la capacité à se déplacer, le bras celle à tenir un objet avec la main de ce côté. Une blessure affectant la tête double les pertes d'Endurance causées.

Malus aux Compétences

Selon la gravité d'une Blessure, ainsi que la gêne et la douleur qui en découlent, le personnage voit ses chances de réussir une action se réduire. Le Tableau des blessures indique les malus à appliquer pour chaque blessure de ce type. Ils sont cumulables jusqu'à un maximum de -15.

Blessures et initiative

Chaque BG subie par le personnage implique une réduction de moitié de son score d'initiative. Donc, avec deux BG, son initiative est réduite au quart ; avec trois BG, au huitième, etc.

Blessures et bonus aux dégâts

De la même manière, chaque BG subie par le personnage implique une réduction de moitié de son bonus aux dégâts.

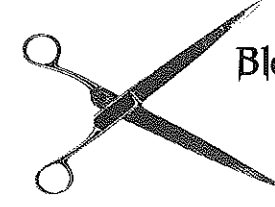
Blessures et nombre d'Actions autorisées

Le personnage perd une Action par round et par BG subie. S'il ne possédait que 2 Actions par round et qu'il reçoit deux BG, il ne pourra plus agir qu'un round sur deux, avec une seule Action.

Blessures et Endurance

Les dégâts subis impliquent des pertes d'Endurance. Le Tableau des Blessures résume ces pertes. De plus, le personnage continue de voir ses points d'END diminuer tant qu'il n'a pas reçu des premiers soins efficaces.

Une blessure à la tête double les pertes de points d'Endurance. Ceux-ci ne peuvent pas être récupérés tant que le personnage n'est pas totalement remis de ses blessures.



Le Combat à Mains Nues



Il est bien plus difficile d'infliger des blessures sérieuses avec des armes contondantes ou à mains nues. L'adversaire risque de se retrouver K.O. Aussi, pour ce type d'attaques, on utilise un tableau de blessures différent. Les dégâts subis correspondent à des pertes de points d'Endurance. Si le potentiel d'END d'un personnage se trouve réduit ainsi à 0, il tombe dans l'inconscience, complètement sonné. Ces pertes sont temporaires et il suffit de se reposer pour récupérer les points perdus. Le jet de dégâts s'effectue de la même manière que précédemment : 1D20 plus bonus aux dégâts du personnage plus modificateur de l'arme si c'est le cas.

Tableau des Dégâts à Mains Nues				
Etat	D20	END	ATT/DEF	
Touché	1-7	10	-2	
Marqué	8-13	20	-4	
Sonné	14-20	30	-6	
Groggy	21+	40	-8	

Armes contondantes

Elles possèdent un modificateur qui s'ajoute au résultat du jet de dégâts. Il est cumulatif avec le bonus du personnage. De plus, on effectue également un test de blessure normal pour ces armes.

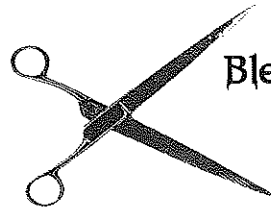
Modificateur des Armes Contondantes	
Arme	Bonus
Petite matraque	+3
Grande matraque	+3
Canne	+5
Poing américain	+8
Nunchaku	+8
Manche de pioche	+10
Barre de base-ball	+10
Barre de fer	+12
Masse d'arme	+12

Perte d'Endurance

Les dégâts à mains nues entraînent des pertes de points d'Endurance. Lorsque celle-ci tombe à 0, le personnage est K.O. et sombre dans l'inconscience. Il reste dans cet état pendant 30 rounds, moins son score de CON. Les blessures déjà reçues affectent la longueur de cette période. Cinq rounds en plus pour chaque BL et dix pour chaque BG. Par contre, le personnage commence à récupérer des points d'Endurance dès le round qui suit celui où il a été mis K.O.

Conséquences des coups portés à mains nues

Un personnage qui a subi des dégâts reçoit un malus sur sa prochaine Action de combat, et ceci qu'il s'agisse d'une attaque ou d'une défense. Le tableau des dégâts à mains nues résume ces modificateurs selon la gravité de la blessure.



L'ENDURANCE

Combattre constitue une activité épuisante, tout comme courir un sprint. Un personnage, dont les points d'Endurance sont réduits à 0, s'évanouit de fatigue. Le tableau ci-dessous indique les pertes d'Endurance en fonction de l'activité physique.

Pertes d'Endurance	
Activité	Perte d'END
Combat rapproché	2 / round
Combat à distance	1 / round
Course de fond	1 / minute
Course rapide	1 / round
Sprint	15 / round

Evanouissement

Un personnage exténué perd connaissance. Il reste évanoui comme s'il avait subi un K.O. soit une durée de trente rounds moins le score de CON. Une BL ajoute 5 rounds à ce total, une BG 10 rounds.



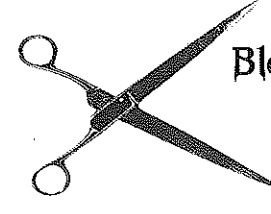
Récupérer des points d'Endurance

Un personnage récupère un point d'END par minute de repos jusqu'à un maximum égal à son score de Constitution. Au-delà, il faut se reposer trois minutes pour récupérer un point. A moins d'avoir été blessé, le personnage retrouve ainsi tous ses points d'Endurance, jusqu'à son potentiel de départ. Par contre, chaque BL entraîne une perte d'END de 10 points, chaque BG de 20. Ces points ne pourront pas être récupérés tant que les blessures qui les ont occasionnées n'ont pas été soignées.

LA GUÉRISON

Plus une blessure est grave, et plus le temps de convalescence sera important. De même, plusieurs blessures augmenteront proportionnellement le temps nécessaire pour guérir. Ainsi il faudra à un personnage ayant subi deux BG, deux mois pour totalement s'en remettre. Une BL ajouterait encore une semaine à ce délai.

Si des blessures se sont combinées afin de donner une blessure plus grave, c'est cette dernière qui sera prise en compte pour déterminer le temps de guérison et non le cumul des autres.



La Guérison

Exemple

Un personnage a reçu 3 BL, ce qui implique pour lui une BG. Il lui faudra un mois pour s'en remettre et non trois semaines.

Temps de guérison

Les périodes indiquées dans le tableau ci-dessous impliquent que le blessé bénéficie de repos complet et de soins adéquats. Dans le cas contraire, le Meneur de Jeu devra augmenter ces durées selon les conditions.

Blessure	Période de Récupération
BS	1 jour / BS
BL	1 semaine / BL
BG	1 mois / BG

Soins médicaux

Le temps nécessaire à la guérison suite à des blessures est réduit de moitié si le personnage bénéficie de soins appropriés dans une structure (hôpital, clinique) bien équipée. Une BL disparaît alors en trois ou quatre jours, une BG en deux semaines. Ces soins permettent également de supprimer les risques d'infection des blessures.

Infection des blessures

Sans soins adéquats, une blessure risque de s'infecter. Le manque de médicaments, d'hygiène, l'insalubrité de l'environnement, la gravité de la blessure constituent autant de facteurs aggravants. L'utilisation d'antibiotiques et de désinfectants réduit ce risque. Un personnage dont les blessures peuvent s'infecter doit réussir un test de Constitution dépendant de la gravité de ses plaies (voir tableau ci-dessous). Le Meneur de jeu pourra modifier ce jet en fonction des conditions extérieures (isolement, médicaments disponibles, hygiène, etc.).

Eviter l'infection des blessures

Blessure	Jet sous
BS	CONx2
BL	CON
BG	CON / 2

Durée de l'infection

Une infection aggrave l'état de santé du malade et peut même dégénérer en septicémie entraînant la mort du malheureux.. Le Meneur de Jeu détermine la durée de celle-ci. Elle durera 2D6 semaines. Chaque semaine, le personnage doit effectuer un nouveau test de Constitution sur le tableau précédent. S'il parvient à obtenir des antibiotiques, son jet reçoit un bonus de +7. Dès qu'il réussit un test, il se remet immédiatement de l'infection. Si tous les jets de dé échouent, le personnage meurt à la fin de la période déterminée par le MJ. Tant qu'il est sous l'emprise de l'infection, aucune blessure ne guérit. La durée pendant laquelle le personnage a souffert de cette infection est ajoutée au temps de récupération des blessures.

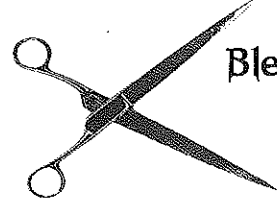
Le tableau ci-dessous donne les modificateurs qui s'appliquent aux tests d'infection.

Condition	Malus / Bonus
Blessure nettoyée	+5
Premiers soins réussis	+5
Jet de médecine réussi	+5
Antibiotiques	+7
Arme rouillée ou sale	-3
Crocs ou griffes	-2

La Mort

Si une personne subit un trop grand nombre de blessures, elle mourra. Mais un personnage n'est tué immédiatement que lorsqu'il reçoit directement une Blessure Mortelle. Si cette dernière résulte de l'accumulation de plusieurs Blessures Graves, le personnage sombre immédiatement dans l'inconscience. Par contre, il ne mourra qu'après un nombre de rounds égal à son score de Constitution. La mort est alors la conséquence du choc et de l'hémorragie.

Dans cette situation, il reste une possibilité pour sauver la vie du personnage. Si quelqu'un emploie avec succès sa compétence de Premiers Soins ou de Médecine, il peut arriver à stabiliser l'état du blessé. Celui-ci récupérera ensuite normalement si ce n'est que l'on prendra en compte le nombre de BG subies pour déterminer son temps de convalescence.



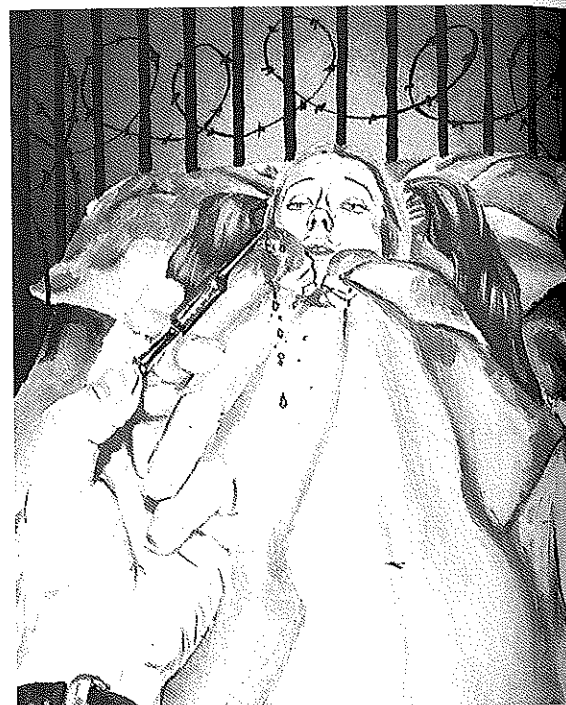
Poisons et Drogues

POISONS

On administre un poison à sa victime par injection, par ingestion, ou encore inhalation. Certains autres pénètrent à l'intérieur du corps par simple contact cutané. Il existe un nombre incalculable de poisons divers, et vous ne trouverez ici la description que des plus courants. Ces substances affectent les personnages en réduisant leur Constitution. Une perte complète de CON signifie que le poison agit pleinement ; une diminution plus réduite indique que la dose employée était insuffisante ou, que pour une raison ou une autre, les effets s'en trouvent amoindris.

Trouvez le type de poisons utilisé dans la liste ci-dessous. Lancez le nombre de dés indiqué sous la rubrique "Perte de CON". Comparez ce résultat au score original de Constitution du Personnage. Le poison présentera différents effets selon l'importance de la perte de CON.

La plupart n'agissent pas instantanément. Dans la plupart des cas, vous disposez de 1d10 rounds de délai pour administrer un antidote. Les poisons peuvent être en général neutralisés si on les détecte à temps. En réalisant rapidement un lavage d'estomac, avant que la substance ne parvienne dans la circulation sanguine, on annulera les effets d'un poison lent ingéré. Lorsqu'il existe un antidote, l'effet du produit toxique est réduit d'un niveau, "mort" devient "paralyse", etc.



Il faut un jour entier de repos pour récupérer un point de Constitution perdu à cause d'un empoisonnement. Vous ne perdez jamais plus de points de Constitution que vous n'en avez, c'est à dire qu'il n'existe pas de score de Constitution négatif.

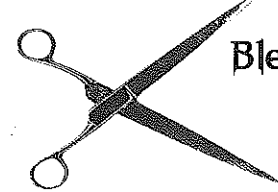
Vous trouverez ci-dessous la description des poisons, gaz et drogues les plus courants.

Aconit

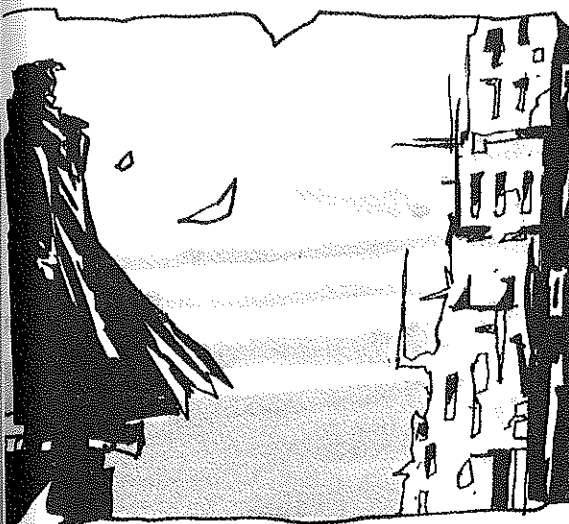
Cette plante prolifère en Europe et dans toute l'Amérique du Nord. Elle est toxique dans son ensemble mais ses racines sont les plus dangereuses. 4 à 5 milligrammes suffisent pour composer une dose fatale. La victime meurt en moins de deux heures dans de terribles convulsions et son agonie est terrible. La substance active, l'aconitine, possède un goût amer prononcé ce qui permet de la détecter sur un simple jet de Perception.

Arsenic

Un grand classique dans l'arsenal des poisons. On utilise divers composés, mais la mort survient inexorablement en quelques heures. Les symptômes rappellent ceux de la diphtérie ou du



Poisons



choléra (ce qui permet de faire croire que la victime décède de causes naturelles). Quelques milligrammes suffisent en général, mais il est possible de développer une forme d'immunité à cette substance. Certains princes autrefois en avalaient des doses infimes tous les jours, et pouvaient ensuite absorber sans danger plusieurs grammes d'arsenic! On trouve ce poison sous forme naturelle dans certaines régions des Alpes, en Europe.

Curare

Ce poison affecte le système nerveux. Les Indiens d'Amérique du Sud l'utilisent depuis longtemps sur les fléchettes de leurs sarbacanes. Cette substance est produite par une plante qui pousse dans la jungle Amazonienne. Elle est broyée pour en extraire un jus visqueux appliqué ensuite sur les armes. Dès que le poison pénètre dans le sang de la victime, les nerfs se contractent, elle est tétanisée et, ne pouvant plus respirer, elle meurt étouffée. Le curare agit en quelques minutes.

Digitaline

Ce poison extrait d'une plante provient à l'origine des régions du sud-ouest de l'Europe. La substance active se nomme digitoxine et qui altère les fonctions cardiaques. Elle se révèle mortelle même à très faible dose ; quelques milligrammes suffisent. Elle s'accumule dans le corps, si bien que l'administration répétée de doses infimes conduit à une concentration telle qu'elle devient fatale. La victime meurt d'une crise cardiaque. La Digitale est utilisée dans les traitements cardio-vasculaires, et se

trouve en pharmacie (sur ordonnance uniquement). Il s'avère très difficile de déterminer que la victime a été empoisonnée.

Les poisons dérivés de la digitoxine peuvent également servir à enduire la lame ou la pointe d'une arme. Ils se révèlent immanquablement mortels même à faible dose.

Strychnine

Un autre grand classique utilisé par de nombreux assassins. La strychnine est un alcaloïde sécrété par les plantes de la famille des Strychnées. En doses infimes, elle agit comme un stimulant. Des quantités plus importantes occasionnent des crampes et finalement une paralysie du système nerveux central. Elle se dissimule aisément dans la nourriture ou la boisson.

Venins

Les serpents offrent une grande variété de poisons. Parmi les plus mortels figurent les crotales, cobras, mambas noirs, et serpents aquatiques. Dans le tableau, vous trouverez les caractéristiques d'un venin "standard". La victime se sent fiévreuse, et la partie du corps mordue enfle. En quelques instants, elle souffre de crampes et de paralysie. Au bout de quelques heures, la mort la délivre enfin de ses souffrances. Le seul remède consiste à administrer rapidement des soins médicaux et le sérum adéquat.

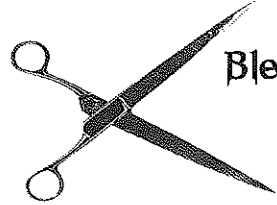
GAZ TOXIQUES

Cyanide

Le Cyanide ne s'emploie que très rarement sous sa forme solide. Ce poison possède un goût si détestable et âcre, qu'il est impossible de ne pas le remarquer si on le mélange à des aliments. Sous forme gazeuse, on le rencontre plus couramment et il tue rapidement, même à des doses très faibles. Son odeur rappelle celle des amandes.

Gaz de combat

Les militaires ont développé un grand nombre de gaz affectant le système nerveux ; la plupart utilisent des composés à base de phosphore et se présentent sous la forme de liquides volatiles. Ils



Gaz Toxiques et Sédatifs

peuvent pénétrer à travers la peau, aussi un masque à gaz n'apporte qu'une protection partielle. Leurs effets vont des crampes à des troubles de la vision. Si le système respiratoire ou la peau sont exposés à de fortes doses, la mort survient en 3d10 secondes. Les gaz de combat, neurotoxiques sont incolores et inodores.

Gaz lacrymogène

Employés par les forces de police du monde entier pour disperser des émeutes et éloigner la foule d'une zone définie. Le gaz irrite le système respiratoire et les yeux, provoquant larmes et quintes de toux. Plusieurs substances permettent d'obtenir ces effets. Des personnes allergiques peuvent mourir en les respirant, mais hors ce cas précis et rare, seules de grandes quantités de gaz sont mortelles.

Monoxide de Carbone

Inodore, incolore, et sans saveur, ce gaz asphyxie sa victime en remplaçant l'oxygène dans son sang. On le trouve en particulier dans les gaz d'échappement des voitures. La victime souffre de confusion, puis perd conscience, suffoque et meurt.

Le MJ l'autorisera cependant à effectuer un jet de Perception. En cas de réussite, elle réalise que quelque chose est anormal et pourra tenter de s'enfuir. Un échec signifie la mort dans les 10+1d20 minutes qui suivent.

SÉDATIFS

Boisson droguée

Le chlore et l'hydrogène mélangés à de l'alcool composent un sédatif rapide et puissant. La victime s'endort en quelques secondes après sa première gorgée.

Chloroforme

Tout le monde sait comment il s'emploie ; le malfaiteur imbibé de chloroforme un mouchoir, s'approche (par derrière) discrètement de l'héroïne et applique le tissu sur sa bouche et son nez. Elle est obligée d'en respirer les vapeurs et s'évanouit. Le chloroforme dégage une odeur très douce.

Ether

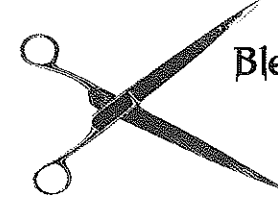
L'éther est une substance liquide ou gazeuse, très volatile et incolore. On l'a autrefois utilisé en chirurgie pour pratiquer des anesthésies. A faibles doses, il plonge sa victime dans l'inconscience ; trop de gaz inhalé, et c'est la mort.

Somnifères

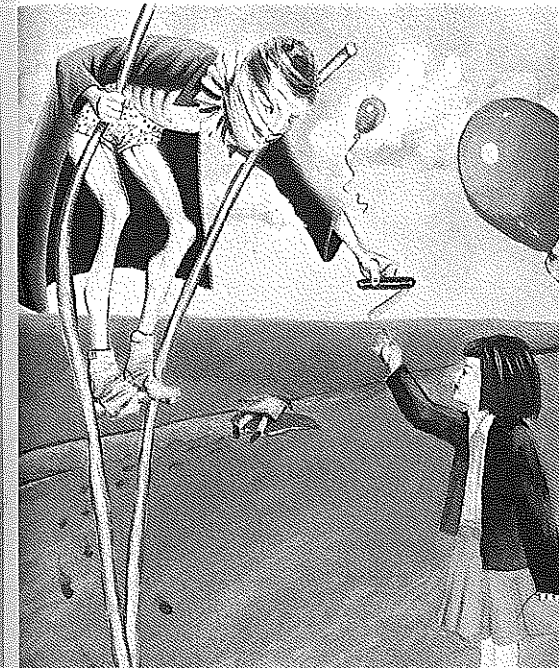
Il en existe une grande variété disponible dans les pharmacies. Aux doses prescrites, ils font dormir, au-delà, ils peuvent provoquer la mort.

DROGUES ET NARCOTIQUES

Tous les poisons ne sont pas destinés à tuer. Depuis des temps immémoriaux, les humains ont fait le choix de s'empoisonner eux-mêmes avec diverses substances, afin d'échapper à leur réalité. Toutes les drogues sont des poisons ; à fortes doses, elles endommagent le corps et tuent. Nous n'entrerons pas ici dans les détails concernant les effets de la dépendance aux drogues, mais il suffit de rappeler qu'elles agissent négativement sur le foie et le système nerveux. L'abus permanent d'alcool provoque des séquelles sur le cerveau et



Drogues et Narcotiques



affectera votre Balance Mentale. Une cirrhose de foie et du diabète surviennent fréquemment avec l'excès d'alcool. Les personnes dépendantes aux narcotiques présentent souvent des symptômes de jaunisse et une déficience immunitaire grave qui entraîne généralement des infections chroniques.

La majorité des drogues entraîne plus ou moins cet effet de dépendance. Toute personne qui fait un usage intensif de stupéfiants doit effectuer un jet d'Ego pour ne pas en devenir esclave.

Les drogues affectent la perception et la capacité de jugement. La plupart (mais pas toutes) infligent une pénalité aux jets de Caractéristiques et de Compétences aussi longtemps que le personnage reste sous leur emprise.

Alcool

En petite quantité, l'alcool est un euphorisant et un stimulant. Au-delà d'un certain seuil, il possède un effet sédatif. Quand ses effets se sont dissipés (au bout de quelques heures), le buveur souffre en général de nausées et de maux de tête.

L'alcool donne un modificateur de -5 aux scores en AGL, EGO et en PER, ainsi qu'aux Compétences qui font appel à ces Caractéristiques. Il apporte par contre un bonus de +5 en CON.

Les effets de dépendance de l'alcool varient selon les caractéristiques physiologiques et la condition physique de la personne. Le Meneur de Jeu décidera

qui risque de devenir alcoolique. En général, 10 à 20% de la population présente ce danger de développer un comportement dépendant à l'alcool.

Il est très difficile pour un alcoolique de s'arrêter de boire. Cela nécessite souvent une aide extérieure. Amphétamines

Ce stimulant qui augmente temporairement la résistance et les performances possède un fort pouvoir de dépendance. Leurs effets durent environ de trente minutes à une heure. Durant cette période, la personne droguée reçoit un bonus de +5 en EGO, PER et CON, et un malus de -5 en AGL et à toutes les Compétences faisant appel à cette Caractéristique.

Quand ce délai s'achève, elle en subit alors des effets secondaires : -5 en EGO, PER et CON, et dans toutes les Compétences faisant appel à ces Caractéristiques.

Toute personne prenant des amphétamines doit réussir un jet d'Ego pour éviter d'en devenir dépendante.

Cocaïne

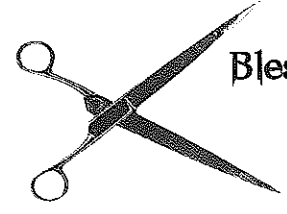
Il s'agit d'une drogue au fort pouvoir de dépendance. Ce stimulant provient des feuilles de coca. En général, on la consomme en l'inhalant sous forme de poudre blanche. La cocaïne apporte une brève sensation d'euphorie, suivie par une profonde dépression. Ceci contribue à la rendre indispensable.

Les gens sous l'influence de cette substance reçoivent un bonus de +5 en PER et en CON, mais un score temporaire d'EGO égal à 5. Toutes les Compétences dépendant de cette dernière Caractéristique subissent un malus de -5. Après 30 à 50 minutes de bonheur absolu, le toxicomane voit ses scores d'EGO et de PER modifiés par un malus de -5.

Un usage prolongé de la cocaïne détruit les muqueuses du nez et laisse des séquelles permanentes au niveau du cerveau. Il faut réussir un test d'Ego à chaque utilisation afin d'éviter de se retrouver dépendant de cette drogue.

Haschisch

Le haschisch et la marijuana sont tirés du chanvre indien. Cette drogue se fume et possède des effets sédatifs. Il faut de 2 à 5 heures pour ne plus subir les



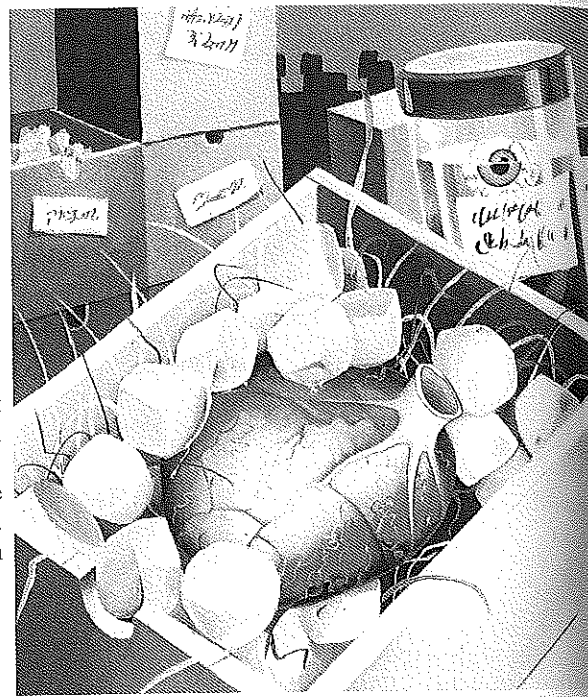
conséquences de la prise de drogue. Pendant cette période, la personne voit ses Caractéristiques modifiées ainsi : -5 en EGO et en PER, ainsi que dans les Compétences affiliées.

Cette drogue possède un plus grand pouvoir de dépendance que l'alcool, mais reste bien en deçà de celui des autres stupéfiants. Dès la dixième prise, le personnage doit réussir un test sous deux fois son score d'Ego à chaque nouvelle prise, et ceci afin d'éviter de se retrouver dépendant de cette substance.

Des périodes prolongées d'utilisation peuvent provoquer des dégâts permanents au niveau du cerveau et une augmentation des risques de cancer. Quiconque rate ce jet de (Egox2) a 10% de chance de développer une psychose induite par le haschich. Il s'agit d'une phase hallucinatoire qui nécessite en général une hospitalisation et un sevrage.

LSD

C'est un puissant hallucinogène. Il provoque différents types d'hallucinations selon l'état d'esprit de la personne qui le consomme. Le LSD se présente généralement sous la forme de pilules ou "buvards".

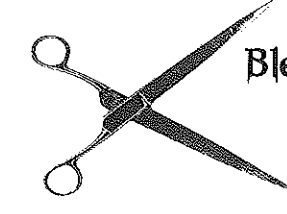


Sous ses effets, le personnage subit -5 en EGO et -10 en PER. Les Compétences qui découlent de ces Caractéristiques prennent également un malus de -5. Il faut réussir également un jet de (Egox2) à chaque consommation pour ne pas devenir dépendant. La Mescaline, qui est extraite du peyotl (un cactus mexicain), possède des effets similaires.

Opium

L'opium, la morphine et l'héroïne, produits de pureté variable, sont des extraits du pavot. Ces drogues constituent de puissants sédatifs utilisés en médecine pour combattre la douleur. En tant que drogues, elles provoquent une grande sérénité et un sentiment de bonheur qui fait oublier tous les soucis. Tous les opiacés possèdent un fort pouvoir de dépendance. Un usage intensif provoque des dégâts permanents, en particulier avec la morphine qui présente de gros risques d'overdose.

Sous leur emprise, le personnage subit des malus de -5 en AGL, EGO et PER, et à toutes les Compétences qui en découlent. Un test d'Ego est nécessaire à chaque nouvelle consommation pour contrer leurs effets de dépendance.



Exemple

Cassandra se réveille dans un tunnel d'égout asséché. Ses vêtements trempés puent et elle respire difficilement, mais elle est vivante. Soudain, elle ressent une vive douleur dans sa jambe et cherche du regard l'origine de cette souffrance. Sur sa cuisse droite, une créature ressemblant à un crabe, mais avec 20 ou 30 fines pinces en guise de pattes, s'est installé. Elle a plongé une sorte de tube dans ses chairs et suce son sang. Cassandra ressent une atroce brûlure alors que le poison s'insinue dans son corps. Elle

saisit la créature monstrueuse, l'arrache d'elle, puis la jette au loin. Le Meneur de Jeu lance 1d10 et détermine qu'il faudra 7 rounds au poison pour agir. Cassandra ne peut rien y faire. Il jette alors 2d10 et se reporte à la colonne du tableau concernant les venins de serpent. Il n'obtient qu'un 6. Juste un tiers de la Constitution de Cassandra. Sa jambe raide la fait souffrir, mais cela constituera le seul effet de cet empoisonnement.

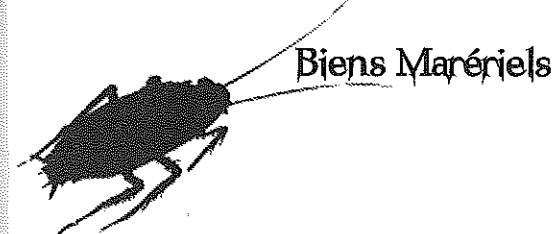
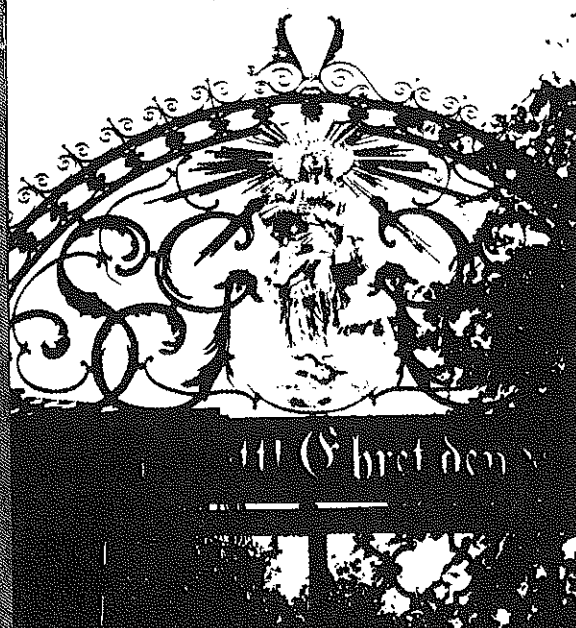
Tableau des effets des Drogues, Poisons, Gaz et Sédatifs

Poisons	Perte	CON	CON	CON	CON
	CON	(0)	(1/3)	(1/2)	(2/3)
Aconit	3d10	Mort	Mort	Coma	Maladie
Arsenic	3d10	Mort	Mort	Maladie	Nausée
Curare	3d5	Mort	Paralyse	Crampes	AE
Cyanide	2d10	Mort	Coma	Maladie	Nausée
Digitaline	2d10	Mort	Crise	Palpitations	AE
			Cardiaque		
Strychnine	2d10	Mort	Crampes	Irritabilité	Euph
Venins	2d10	Mort	Paralyse	Crampes	Raideur
Gaz toxiques	Perte	CON	CON	CON	CON
	CON	(0)	(1/3)	(1/2)	(2/3)
Gaz Lacrymogène	2d5	Aveugle	Larmes	Irritation	AE
Gaz moutarde	2d10	Mort	Lésions	Lésions	Irritation
			Graves	Légères	Rougeurs
Gaz neurotoxiques	3d10	Mort	Mort	Crampes	Troubles
					Visuels
Monox de Carbone	2d10	Mort	Mort	Inc	Conf
Drogues et Sédatifs	Perte	CON	CON	CON	CON
	CON	(0)	(1/3)	(1/2)	(2/3)
Alcool, 10 cl	2d5	Inc	Ivresse	Saoul	Emêché
Amphétamine	3d10	Hyper	Surexcitation	Excitation	AE
		Activité			
Boisson droguée	3d10	Inc	Inc	Ivresse	Emêché
Chloroforme	2d10	Inc	Inc	Conf	AE
Ether	2d5	Mort	Inc	Inc	Conf
Hashish	2d10	Apathie	Calme	Calme	AE
Cocaine	3d10	Hallu	Euph	Euph	Euph
LSD	3d10	Hallu	Hallu	Conf	Conf
Opiacées	3d10	Apathie	Apathie	Calme	Calme
Somnifères	2d5	Mort	Inc	Inc	Assoupissement

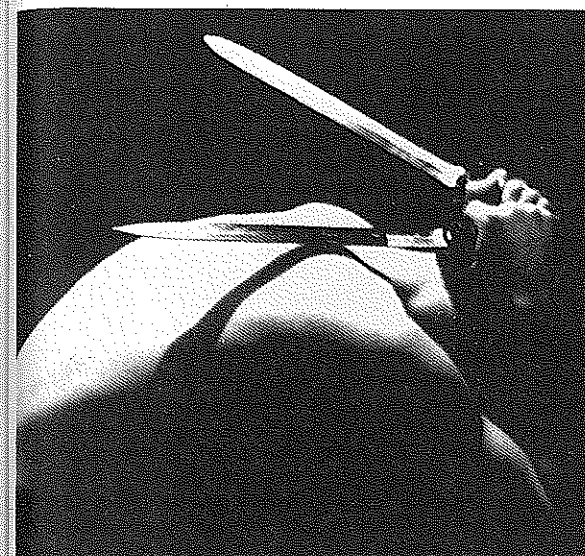
AE = Aucun Effet Inc = Inconscience Conf = Confusion
Hallu = Hallucination Euph = Euphorie

*"Cette roue sur laquelle nous tournons
est pareille à une lanterne magique.
Le soleil est la lampe; le monde, l'écran;
nous sommes les images qui passent."*

Omar Khayyam



Temps et Mouvement



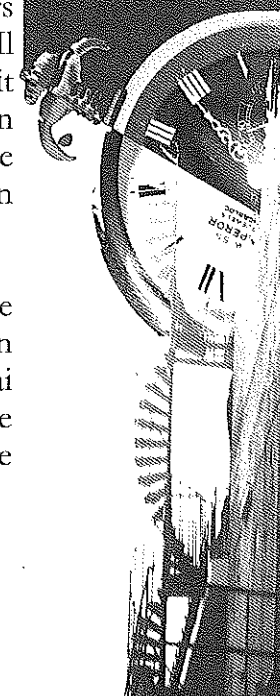
Je restais le seul occupant du wagon. La porte du fond s'ouvrit, faisant pénétrer le fracas du métro sur ses rails. Je jetais un œil sur le nouvel arrivant. Grand et mince, il portait un uniforme de contrôleur démodé, issu d'une autre époque. Les années... 20 ? Oui, au moins.

Un détail figea immédiatement le sourire qui naissait sur mes lèvres. Une matraque pendait à sa ceinture. Il gardait la main dessus alors qu'il s'approchait de moi. Fasciné, je le fixai du regard. Je pris confusément conscience que son arme était maculée de sang.

" Le métro parcourait les tunnels à tombeau ouvert, tremblant, secouant ses passagers engourdis par une journée de travail. Son balancement me berçait, j'étais redevenu un enfant bercé par les bras de sa mère. J'étais resté tard au bureau. Doux euphémisme : une nuit entière que je n'avais pas su refuser. Une preuve supplémentaire, s'il en fallait de ma stupidité. Évidemment, ils avaient besoin de moi et j'adorais mon boulot. Je n'avais pas de famille, même pas un animal domestique. Rien qui vaille la peine de se dépêcher de rentrer le soir. Pourtant, tout mon corps protestait ce jour-là contre ce que je lui avais fait subir. Il me tardait vraiment de retrouver le confort d'un lit douillet. Mes paupières se baissaient toutes seules malgré mes efforts pour garder les yeux ouverts. Finalement, je m'avouais vaincu et finis par m'assoupir. Je me réveillais en sursaut. J'avais l'impression que je n'avais somnolé que quelques secondes, mais j'avais dû m'assoupir. Pratiquement un quart d'heure, si j'en croyais ma montre !

" Ticket s'il vous plaît, monsieur ! " demanda-t-il. J'essayais de maîtriser les tremblements qui agitaient ma main alors que je lui tendis mon titre de transport. Il le scruta avec attention puis me le rendit avec un remerciement. Il me salua en soulevant sa casquette, avec un sourire chaleureux puis se dirigea vers le wagon suivant.

Le métro s'arrêta enfin à ma station. Je sortis précipitamment et marchais d'un pas pressé jusque chez moi. Je me jetai sur le lit et me mis à pleurer jusqu'à ce que le sommeil sèche mes larmes et force mon esprit fatigué au repos. "





Le temps est relatif. Pendant une poursuite, lorsque tout le monde tire dans tous les sens, il semble court. Lorsque vous attendez, enfermé dans une pièce obscure sans rien avoir à faire, il paraît très long. Les périodes du jeu pendant lesquelles il ne se passe "rien" pourraient vite devenir ennuyeuses.

Imaginez la scène suivante : les personnages se lancent à la recherche d'un livre un peu spécial. Ils apprennent qu'il peut être trouvé à la Bibliothèque Nationale mais qu'il n'est pas répertorié dans les classements ! Le MJ ne leur fera certainement pas passer des heures de jeu à leur expliquer que "non, pour le moment ils ne trouvent pas" ; "non, toujours rien", etc. De même, si les personnages doivent se rendre dans un autre pays, mais que cela leur prendra deux jours, le MJ préférera sans doute pouvoir arriver plus rapidement aux faits, sans avoir à décrire dans le détail les deux journées banales et sans surprise qui attendent nos héros... Nous allons donc prendre une échelle de temps variable.

Echelle de temps étendue

L'un des artifices favoris du Meneur de Jeu. C'est justement cette façon de mesurer l'écoulement du temps qui permet d'éviter l'ennui de tous ces passages qui n'apportent rien de spécial à la partie. Le MJ ne précise alors aux joueurs que les événements importants qui se sont déroulés. Les longs moments sans action sont résumés en quelques mots.

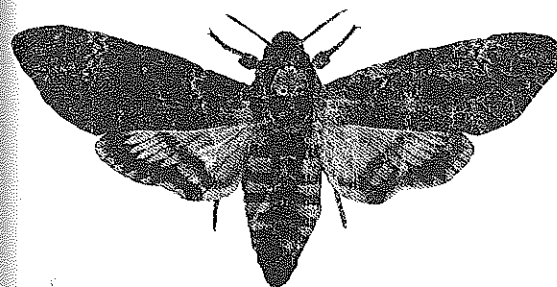


Exemple

Les personnages se rendent en avion à Chicago. Le MJ utilise l'échelle de temps étendue pour résumer ces quelques heures. Il donne aux joueurs des détails colorés et vivants du voyage comme la nourriture qui leur est servie et le film qui est projeté. A moins qu'ils ne posent des questions, il reste évasif sur le reste. Dès lors qu'une péripétie survient, nous passons immédiatement soit au temps réel, soit au temps de combat.

Le temps réel

Lorsque les joueurs incarnent leurs personnages, ces actions se déroulent bien souvent en temps réel. Le temps de jeu y est sensiblement égal à celui qui s'écoule dans la réalité. Cette échelle sert essentiellement lorsque les personnages parlent entre eux ou avec des PNJ.



Cependant, dire au Meneur de Jeu ce que vous voulez accomplir reste souvent plus long que de le faire effectivement. A lui de le prendre en compte et d'estimer dans quelle mesure cela peut être fait en l'espace de quelques instants "réels". De même, évaluer correctement la situation d'après le discours du MJ reste un exercice difficile. On peut donc autoriser les joueurs à demander des précisions. Ces questions se déroulent "hors du temps". Il ne s'agit tout de même pas non plus d'arrêter complètement l'écoulement du temps. Le MJ ne doit pas autoriser les joueurs à discuter sans fin sur les actions qu'ils souhaitent entreprendre alors que la situation exige une réponse immédiate.

Temps de combat

L'échelle de temps particulière utilisée lors des combats ou pendant les actions entreprises aux moments critiques de la partie est bien plus précise et détaillée. Elle doit permettre au Meneur de Jeu de gérer les agissements des uns et des autres.

Dans une telle situation, on divise le temps en rounds de combat et en phases d'action. Il s'agit de notions abstraites qui ne correspondent pas à un nombre fixé de secondes ou de minutes. Une phase d'action est le temps nécessaire au personnage pour réaliser un geste simple (tirer, se jeter au sol, parer, crier, etc.). Certaines choses demandent plusieurs phases avant d'être entièrement accomplies (recharger une arme et tirer avec par exemple. Il y a là quatre actions : ôter le chargeur, en introduire un nouveau, armer et tirer).

Les personnages agissent pendant le round de combat. Celui-ci correspond à trois phases d'actions et l'on considère qu'il fait environ 5 secondes de temps réel. Si vous faites preuve d'une rapidité exceptionnelle, vous pouvez réaliser jusqu'à 9 actions dans un round (3 par phase). Néanmoins la plupart des gens n'agiront que deux ou trois fois dans ce même laps de temps. Certaines créatures inhumaines disposent de scores d'AGL si élevés qu'ils dépassent aisément cette base.

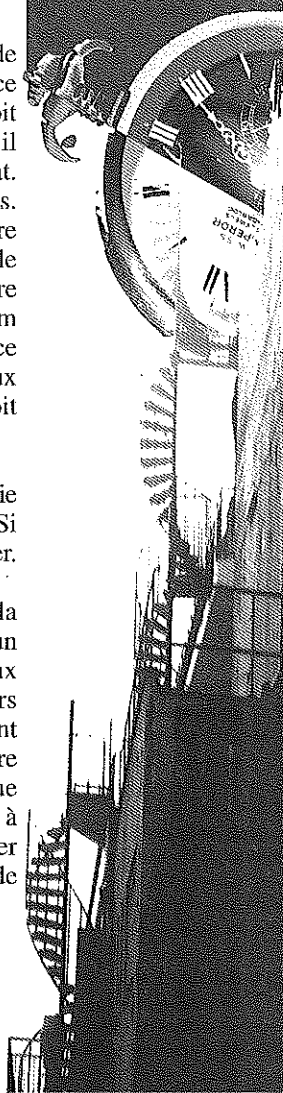
Mouvement

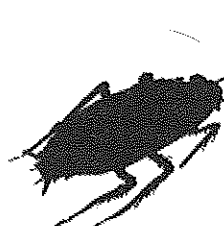
Votre Agilité et votre Constitution déterminent quelle distance vous pouvez parcourir en marchant, nageant, grimant ou courant pendant un temps donné. Lors d'un round de combat, un personnage peut se déplacer de la moitié de son Agilité (AGL/2) en mètres. Il s'agit de sa capacité de Déplacement de base.

Au maximum, et pendant un bref laps de temps, un personnage peut parcourir une distance égale à six fois ce Déplacement de base (soit AGLx3). Ainsi, avec un score d'Agilité de 10, il peut sprinter sur 30m pendant un round de combat. Ceci ne s'applique que sur de très courtes distances. Si vous devez courir plus de 10 minutes, alors votre vitesse maximum ne sera plus que de quatre fois le Déplacement de base (soit AGLx2). Dans notre exemple, le personnage se déplacerait alors de 20m par round. Enfin, pour des courses d'endurance telles un marathon, cette vitesse est ramenée à deux fois celle de la marche par round de combat (soit AGL mètres).

Un long déplacement fatigue, ce qui signifie que le personnage perd des points d'Endurance. Si celle-ci tombe à zéro, il est épuisé et doit se reposer.

Le tableau des mouvements précise la distance qu'il est possible de parcourir dans un round de combat et les pertes d'Endurance liées aux déplacements. A titre d'exemple, les valeurs moyennes correspondant à une AGL de 10 sont également indiquées pour un round, pour une heure et enfin pour une journée. Il ne s'agit que d'estimations. Le MJ pourra y faire appel comme à des références afin d'éviter de calculer individuellement toutes les capacités de Déplacement.





Une journée entière correspond à environ huit heures de déplacement proprement dit, le personnage doit ensuite se reposer. Remarquez que vous pouvez parcourir plus de 25kms par jour si votre potentiel d'Endurance vous le permet.

Ces données supposent que le personnage fait halte régulièrement pour se reposer. Si ce n'est pas le cas (adopter un pas forcé, par exemple), les pertes de points d'Endurance sont doublées.

Voyager

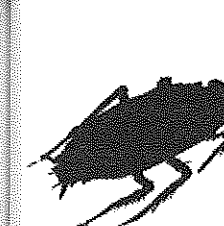
Combien de temps faut-il pour aller de Kuala Lumpur à Oulan Bator? La réponse est : cela dépend. Y allez-vous en voiture? En train ? Par avion ? Combien de temps vont vous prendre les formalités douanières? Quel type de transport pouvez-vous vous offrir? Lesquels sont disponibles?

Table des Distances et Perte d'Endurance						
Mouvement	m/rnd	/rnd	/heure	/jour	Perte d'Endurance	
					/15min	/heure
Marcher	AGL/2	5m	3km	25km	2	8
Courir	AGLx3	30m	12km	50km	10	40
Mvt furtif	AGL/4	2.5m	1.5km		2	8
Ramper	AGL/6	1.5m	1km		5	20
Nager	AGL/4	2.5m	1.5km	12km	3	12
Nager sous l'eau	AGL/4	2.5m	1.5km		3	12
Escalader	AGL/6	1.5m	1km	8km	5	20

Donner des temps de trajets exacts relève de l'impossible. Ceux qui suivent ne sont que des estimations des prix et des durées de voyage selon différents modes de transport. Ils se fondent sur des moyennes standards européennes. Dans beaucoup de pays du Tiers-Monde, voyager peut revenir bien moins cher. Les trains indiens sont réputés très abordables et confortables, du moins, en ce qui concerne ce dernier point, si vous voyagez en première classe.

La durée des trajets varie également dans de grandes proportions. Les compagnies aériennes et maritimes entretiennent des liaisons entre la plupart des grandes villes des pays industrialisés. Dans certaines zones reculées de l'Afrique, vous pouvez attendre un bus pendant une à deux semaines.

Lorsque vous désirez calculer la durée d'un voyage, gardez en tête le temps nécessaire pour changer de moyen de transport, la fréquence des liaisons, la distance à parcourir. De nombreux atlas indiquent les routes de navigations principales. Si le Meneur de Jeu aime les détails réalistes, il peut même se renseigner auprès d'une agence de voyage afin d'obtenir les tarifs et durées des trajets que les personnages seront amenés à effectuer.



Le tableau ci-contre vous présente une estimation des prix de divers modes de transport. Ces données sont certainement en grande partie inexactes. Un billet première classe dans un avion peut atteindre vingt fois celui d'un billet en classe touriste dans un charter. De même, le réseau ferroviaire européen est bien plus développé que son homologue américain, alors que les trajets en voiture y sont sans doute plus onéreux à cause du coût de l'essence.

Transport

Avion
Bus
Navire
Train
Voiture (taxi)

Coût / Km

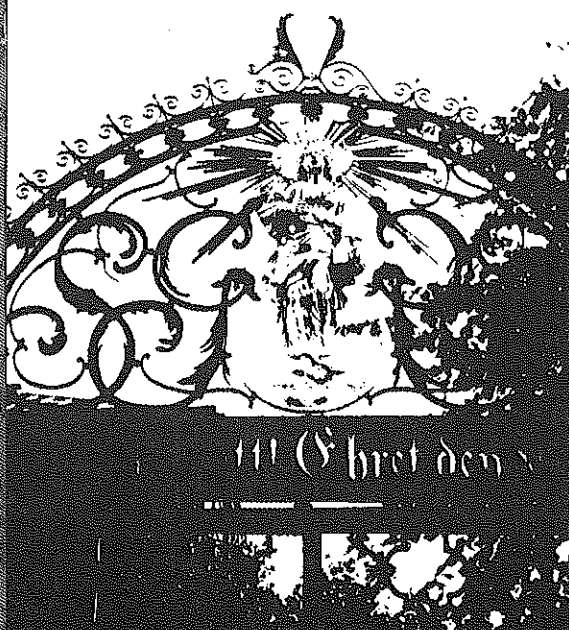
1\$ (7F, 1.07 Euros) mais avec un minimum de (700F, 106.71 Euros)
0.5\$ (3,50F, 0.53 Euros)
1\$ (7F, 1.07 Euros)
1\$ (7F, 1.07 Euros)
2\$ (14F, 2.13 Euros)

Transport

Avion
Navire
Train
Voiture et bus

Vitesse moyenne

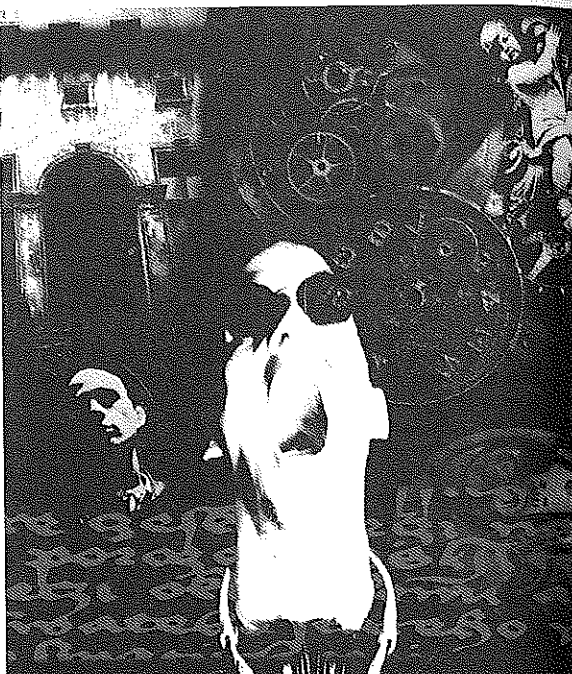
700km/h
25km/h
120km/h
90km/h





" Frost gisait sur les couvertures froissées, sa peau nue poisseuse de transpiration. Pas le moindre filet d'air ne pénétrait dans la petite pièce qui, même la nuit, conservait la chaleur torride de la Nouvelle-Orléans. L'installation électrique ne supportait pas un ventilateur et encore moins un système d'air conditionné. Cela pouvait même s'avérer dangereux comme il s'en était rendu compte en essayant de brancher son radio-réveil trois semaines plus tôt. Des étincelles avaient failli déclencher un incendie. Il n'avait que deux options : chercher un peu de fraîcheur dans les rues sombres ou cuire à petit feu dans l'enfer moite de cette chambre minuscule. Il risquait sa vie en adoptant la première solution, il devait donc subir la seconde.

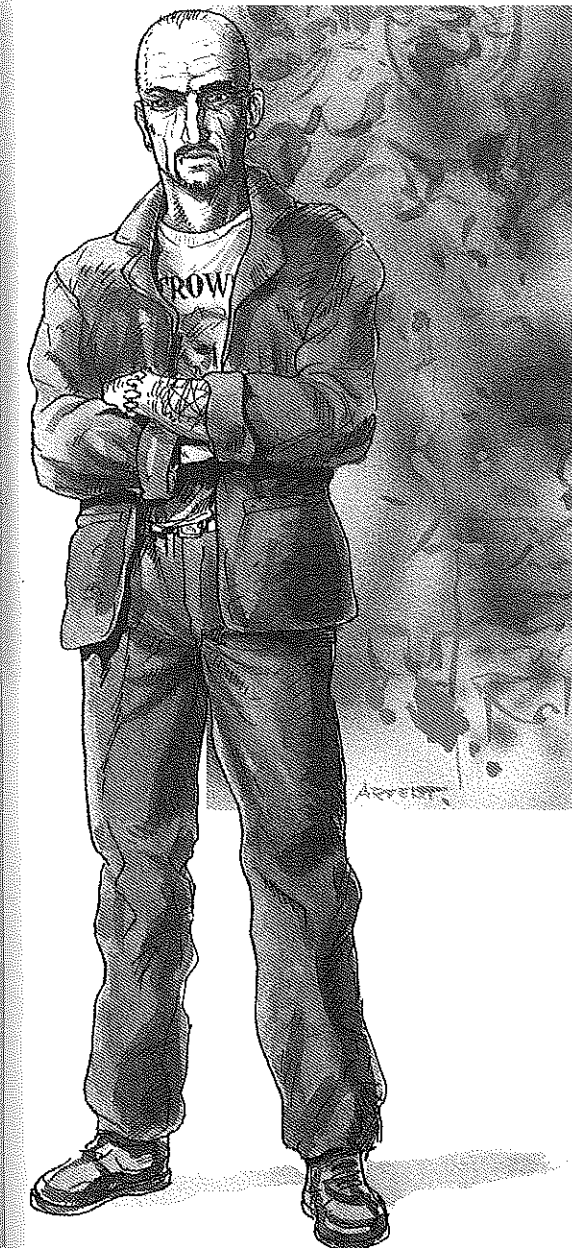
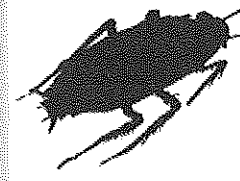
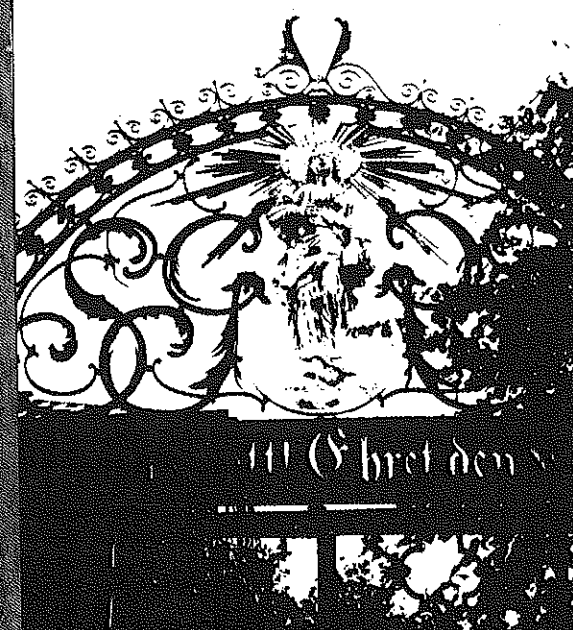
Les rats sont ici sur leur territoire. Le bruit de leurs petites pattes griffues lui est rapidement devenu familier. Ils sont partout, dans les murs, dans les canalisations, les plus hardis se permettant même de s'aventurer sous le lit ou vont se cacher dans ses vêtements sales. Les imaginer en train de festoyer dans les conduites délabrées, se jetant sur des restes de nourriture volée, s'entredévorant même, est l'une des seules distractions dont Frost dispose à présent. Il les écoute, les suit par la pensée. Il les connaît presque. Ce sont ses compagnons d'infortune. De bien piètres compagnons à



vrai dire... Un craquement du plancher provoqué par le pas lourd de l'un des rares occupants de cet hôtel sordide les fait battre en retraite... Momentanément.

Les yeux clos, Frost rêve. Il revoit sa maison, la vraie. Tout lui semble si vain à présent. Une barrière de piquets blancs, deux étages, des tuiles rouges. Une demeure typiquement américaine. Il se souvient des tartes que lui préparait sa femme. Elle les laissait refroidir sous la véranda pour qu'elles soient parfaites, prêtes à être savourées le soir même. " Du passé, tout cela appartient au passé. " se répète-t-il sans cesse. " Ta femme et ton fils sont morts et toi, qu'as-tu fait, sombre crétin?"

Tout ce qu'il aimait, tout ce à quoi il tenait a disparu, ravagé par l'incendie qu'"Ils" avaient déclenché quand "Ils" étaient venus le chercher. Comment pourrait-il dormir ? Sur l'écran écarlate de ses paupières, le spectacle pyrotechnique du décès des siens passe en boucle. Il se rappelle chaque détail : leurs cris de terreur, alors que le feu les encerclait, qui se transformèrent en hurlements de douleur lorsqu'ils se retrouvèrent bloqués, que leurs habits s'embrasèrent, les flammes brûlant leur



peau et leurs cheveux et calcinant leur chair. Sa vie était partie en cendres avec eux. Il voudrait se raisonner, se dire qu'il n'avait pas eu le choix. Il avait fui, mais ce n'était pas de la lâcheté, non, pas de la lâcheté. Il n'avait pas eu le choix. Pas eu le choix. Pas le choix. Sa conscience reste pourtant là, tapie dans les recoins de son esprit : "Tu les as abandonnés! Abandonnés!"

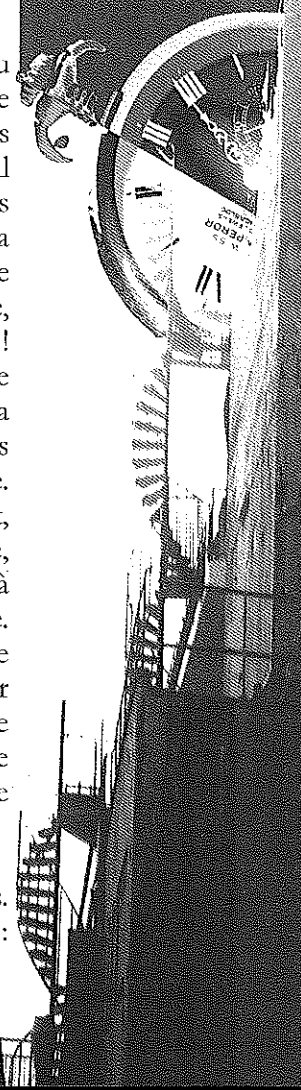
Mais "Ils" étaient sur ses traces ! "Ils" le poursuivaient ! Frost avait du courir, s'enfuir,

laisser derrière lui les supplices de son épouse et de son enfant.

A présent, il ne peut pas prendre le risque de se faire remarquer. "Ils" interviendraient immédiatement. Et "Ils" ne le lâcheraient plus. Non, c'est évident : il doit se terrer dans ce trou comme un rat apeuré... Doucement, lentement, cette idée se fraye un chemin dans le capharnaüm de ses réflexions et de ses hallucinations. C'est ce qu'il est devenu : un sale rat puant. Il ne lui reste rien d'autre que cette chambre, quelques haillons pour se couvrir et un peu de nourriture si ses petits camarades d'infortune veulent bien lui en laisser. L'envie d'éclater en sanglots vient enfin. Cela fait tellement longtemps qu'il attend de pouvoir se laisser aller. De grosses larmes se forment au coin de ses yeux et commencent à couler le long des tempes.

Quelque part au dehors il entend à nouveau la voix de sa femme. Elle l'appelle timidement, elle lui promet la fin de tous ses cauchemars. Cette voix tendre, douce qu'il avait juré de ne jamais oublier le jour où ils avaient fait l'amour pour la première fois. La douleur insupportable, revient. A chaque fois, elle lui prend encore un peu de force, elle le laisse de plus en plus faible. Ah ! Pouvoir la prendre dans ses bras ! Sentir le parfum de ses cheveux et la caresse de sa peau ! Un nouvel appel lui parvient, plus lointain, à peine plus fort qu'un murmure. Elle s'éloigne ! Non, pas ça ! Dans l'affolement, Frost tombe du lit ; complètement paniqué, il se relève tant bien que mal et se précipite à la fenêtre. Le montant grince lorsqu'il l'ouvre. Cinq étages en contrebas, il la voit ; elle l'attend, prête à lui pardonner de l'avoir abandonnée au milieu des flammes. Elle l'aime toujours, elle prendra encore soin de lui. Tout ce qu'il a à faire est d'enjamber cette fenêtre et laisser la gravité les réunir.

Son rire cristallin résonne dans les ténèbres. Elle l'encourage. Sa décision est déjà prise : ce soir, la famille sera au complet. "





Niveau de Vie

Il permet de mesurer votre situation économique et sociale. Les Niveaux de Vie indiqués dans les Archétypes sont de simples estimations des ressources que chacun de ces modèles devraient avoir à disposition. Notez sur votre Feuille de Personnage ses revenus et ses économies. Ces chiffres sont donnés en dollars US (\$) et en francs.

Une personne considérée comme pauvre aux Etats-Unis peut, dans d'autres parties du monde, bénéficier d'un train de vie sinon faste, du moins aisé. Les Niveaux de Vie moyens varient grandement selon les pays.

Chaque personnage dispose de biens dont la valeur totale équivaut à une année de salaire. Il peut s'agir d'une voiture, d'équipements ménagers ou professionnels et de toutes sortes d'objets qu'il a pu amasser au cours de sa vie. Il n'est pas nécessaire de décrire précisément tout ce que possède votre alter ego. Ne notez que les choses qui peuvent revêtir une certaine importance au cours du jeu, par exemple un véhicule, un ordinateur performant, une collection de livres sur un sujet particulier, etc.

Des équipements illégaux ou difficilement accessibles (comme des armes lourdes) ne devraient pas être laissés à la portée des personnages débutants. Dans la mesure du raisonnable et si l'Archétype choisi y donne accès, le MJ peut décider de laisser ses joueurs obtenir ce que bon leur semble. La possession d'armes à feu reste illégale dans la plupart des pays, sauf aux Etats-Unis, et obtenir un permis est une démarche administrative compliquée. En Europe, on peut considérer que seuls les policiers, les agents secrets



III (S hret dem

ou les criminels possèdent des armes automatiques chez eux. Le Meneur de Jeu décide en dernier recours quel type d'équipement le personnage peut acquérir. Il doit également garder à l'esprit la difficulté de voyager sur des lignes aériennes en gardant une arme à feu avec soi.

Note : pour les besoins du jeu, et dans le but de simplifier l'ensemble, on considérera que un dollar américain (\$) vaut environ un Euro (E), soit approximativement 7 francs français (F).

Création de personnage simplifiée

Vous reportez les revenus et économies correspondants à la moyenne des Niveaux de Vie proposés pour votre Archétype. Décidez avec votre MJ du matériel dont vous disposez au début du jeu.

Revenus

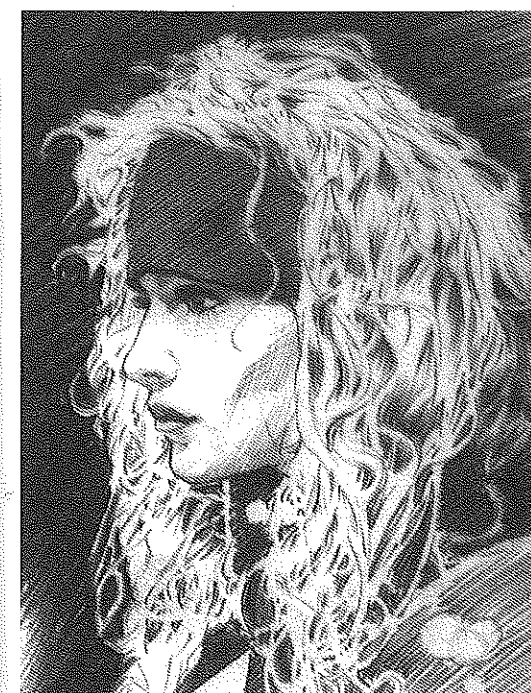
Il s'agit du salaire mensuel dont ont été soustraits taxes et impôts. La valeur de vos biens s'élève à 12 fois ce montant. Pour bénéficier d'un salaire, le personnage doit exercer une activité professionnelle ou percevoir des rentes. Si vos aventures vous empêchent de travailler, il vous faudra vivre sur vos réserves.

Revenu net mensuel

Une fois toutes vos factures payées (loyer, charges...), il s'agit de l'argent dont vous disposez chaque mois.

Economies

Elles regroupent tous les fonds en banque que vous possédez, mais également les biens de valeurs (objets d'art, bijoux), les actions et autres investissements que vous avez amassés durant votre vie.



Niveau de crédit

Il s'agit du montant maximum qu'une banque est prête à vous avancer sans autre garantie que vos biens personnels. S'il est très faible, vous pouvez toujours vous adresser à la Mafia ou à des usuriers. Cela reste naturellement à vos risques et périls, car ils vous proposeront certainement un emprunt à taux très élevé et avec pour garantie, votre vie.

Résidence

Pour les personnages les plus pauvres, cela indique le type d'abri ou de domicile auxquels ils peuvent avoir accès. Pour les plus aisés, il s'agit d'une estimation de la valeur de leur demeure.

1. Miséreux

Revenus : 300\$ (2 100F)
Revenu net mensuel : 200\$ (1 400F)
Economies : aucune
Niveau de crédit : aucun
Résidence : sans domicile

2. Pauvre

Revenus : 700\$ (4 900F)
Revenu net mensuel : 400\$ (2 800F)
Economies : aucune
Niveau de crédit : aucun
Résidence : pension, foyer

3. Faibles Revenus

Revenus : 900\$ (5 600F)
Revenu net mensuel : 550\$ (3 850F)
Economies : aucune
Niveau de crédit : 2 000\$ (14 000F)
Résidence : studio en location

4. Revenus Inférieurs

Revenus : 1 100\$ (7 700F)
Revenu net mensuel : 800\$ (5 600F)
Economies : 500\$ (3 500F)
Niveau de crédit : 5 000\$ (35 000F)
Résidence : appartement en location

5. Revenus Moyens

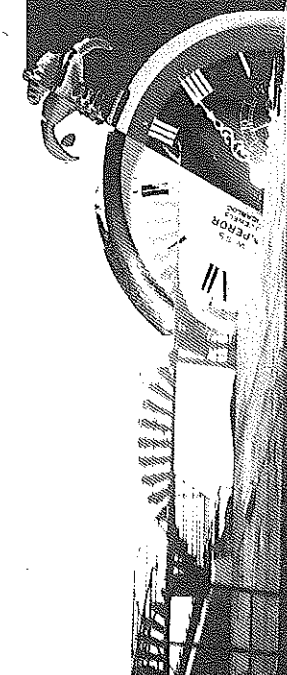
Revenus : 1 500\$ (10 500F)
Revenu net mensuel : 1 000\$ (7 000F)
Economies : 1 500\$ (10 500F)
Niveau de crédit : 20 000\$ (140 000F)
Résidence : pavillon ou appartement en location

6. Revenus Supérieurs à la Moyenne

Revenus : 2 000\$ (14 000F)
Revenu net mensuel : 1 200\$ (8 400F)
Economies : 5 000\$ (35 000F)
Niveau de crédit : 50 000\$ (350 000F)
Résidence : demeure d'une valeur de 70 000\$ (490 000F)

7. Aisé

Revenus : 4 000\$ (28 000F)
Revenu net mensuel : 2 000\$ (14 000F)
Economies : 20 000\$ (140 000F)
Niveau de crédit : 150 000\$ (1 500 000F)
Résidence : demeure d'une valeur de 150 000\$ (1 050 000F)





Equipement

8. Revenus Très Elevés

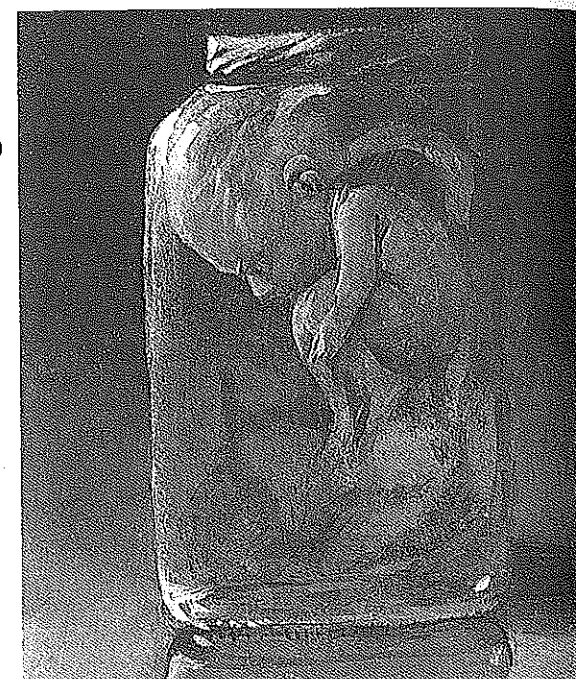
Revenus : 10 000\$ (70 000F)
 Revenu net mensuel : 6 000\$ (48 000F)
 Economies / investissements: 500 000\$ (3 500 000F)
 Niveau de crédit : 1 000 000\$ (7 000 000F)
 Résidence : demeure d'une valeur de 500 000\$ (3 500 000F)

9. Riche

Revenus : 30 000\$ (210 000F)
 Revenu net mensuel : 20 000\$ (140 000F)
 Economies / investissements : 5 000 000\$ (35 000 000F)
 Niveau de crédit : 2 000 000\$ (14 000 000F)
 Résidence : demeure d'une valeur de 1 500 000\$ (10 500 000F)

10. Très Riche

Revenus : 200 000\$ (1 400 000F)
 Revenu net mensuel : 130 000\$ (910 000F)
 Economies / investissements: 50 000 000\$ (350 000 000F)
 Niveau de crédit : 3 000 000\$ (21 000 000F)
 Résidence : demeure d'une valeur de 5 000 000\$ (35 000 000F)

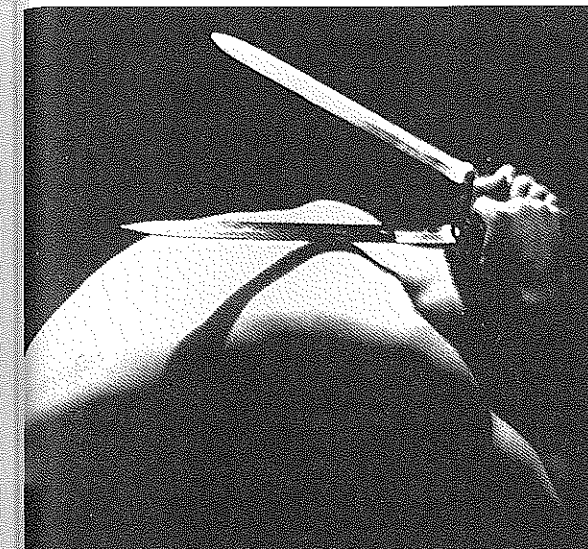


Etablir une liste de tout l'équipement contemporain pour un jeu tel que Kult ne présente aucun intérêt. Il est facile de calculer le prix des objets courants dont les personnages peuvent avoir besoin quotidiennement. Ici, vous ne trouverez que les tarifs des équipements spéciaux, des armes et des véhicules. Des informations complètes sur les armes, munitions et protections sont fournies dans la section "Armes et Protections" du chapitre consacré au Combat. Ci-dessous, vous ne trouverez que des prix moyens, la taille et la masse ainsi que la disponibilité du matériel concerné. L'armement lourd ne figure pas ici, il est décrit dans la section sur les armes. Personne ne devrait être en mesure d'acheter personnellement un canon de 120, nous sommes donc partis du principe qu'aucun joueur ne commencera la partie avec un missile anti-tank dans son sac.

Les équipements dont vous disposez doivent être logiquement reliés à l'Histoire du personnage. Un agent secret ou un policier sera plus enclin à posséder du matériel particulier. Le Meneur de Jeu décidera en dernier ressort de ce qui est disponible ou pas.

Disponibilité (Disp.)

Dans le tableau, vous trouverez également une mesure de la disponibilité de chaque équipement. Ce chiffre vous donne la Marge de Réussite minimum que vous devez obtenir avec un



test des Compétences de "Citoyen du monde", "Réseau de contacts : criminels ou marché noir" (ou d'autres de ce genre) afin de pouvoir acquérir cet objet. Un trait dans cette colonne signifie que vous ne pouvez pas mettre la main sur ce matériel. Un zéro indique qu'il est disponible dans n'importe quel magasin.

Si vous ne possédez pas de Compétences adéquates, le MJ décidera si votre personnage peut obtenir illégalement cet équipement.

Marge de Réussite nécessaire selon la disponibilité

Disp.	"Citoyen..."	"Réseau de..."
1	5	0
2	7	5
3	10	7
4	15	10
5	-	15
6	-	20

Taille / masse

Ils sont donnés en centimètres et en kilogrammes. Le poids correspond à une arme chargée.

Permis / Illégal (P/I)

Un " P " indique une arme soumise à l'obtention d'un permis dans la plupart des pays. Les lois sur les armes varient grandement entre les nations. En Europe, elles sont souvent bien plus restrictives que dans la plupart des états d'Amérique du Nord. Mais nous pouvons considérer que presque n'importe qui, sauf un ancien condamné, doit pouvoir obtenir un permis de port d'arme s'il en fait la requête. Cela lui permet de posséder un pistolet ou un fusil à pompe. Pour une arme de calibre supérieur, les démarches sont bien plus compliquées. Aux Etats-Unis, et dans certains endroits, seule la possession d'une bombe atomique reste interdite ! Une fois encore, le MJ aura sur ce sujet le dernier mot.

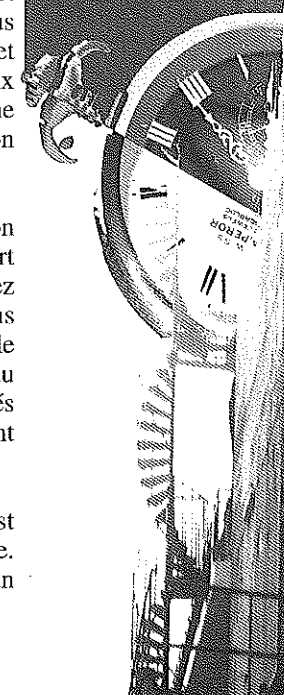
La disponibilité des armes soumises à permis correspond à la difficulté pour se les procurer au marché noir. Si vous possédez une autorisation, vous pouvez ignorer ce chiffre et simplement vous rendre chez l'armurier le plus proche pour passer commande. Sans permis, cet achat illégal peut vous coûter le double du prix normal. Il reste encore une solution, trouver une arme volée mais cela s'avère souvent une opération dangereuse.

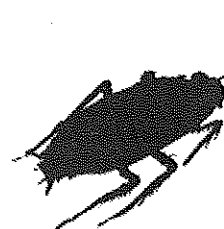
Un " I " signifie que la simple possession de cette arme est totalement illégale dans la plupart des pays. Le Meneur de Jeu décidera si vous pouvez ou non obtenir ce matériel et comment vous parvenez à vous le procurer. Pour de tels objets, le chiffre de Disponibilité correspond à un achat au marché noir. Les prix indiqués sont ceux pratiqués par le marché militaire. Pour un approvisionnement illégal, multipliez ce montant par cinq.

Pour d'autres objets, la possession est autorisée, alors qu'il reste interdit d'en faire usage. Les systèmes de surveillance électroniques sont un bon exemple de ce type de paradoxe.

Coût

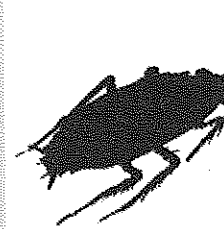
Les prix sont donnés en dollars US (\$). Ils correspondent au marché légal. Doublez ce montant pour des armes normalement soumises à l'obtention d'un permis mais achetées au marché noir, et multipliez-le par cinq pour des armes illégales acquises par cette même voie.





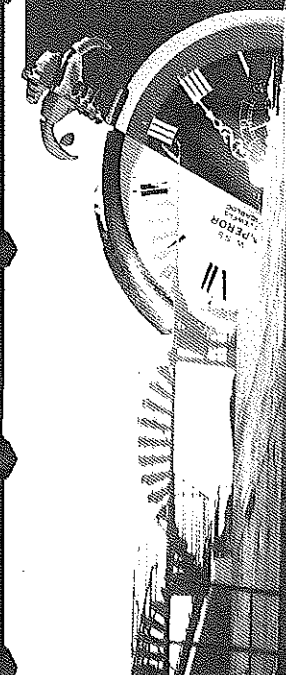
Armes Blanches

Autres armes	disp.	Taille	masse	P/I	coût
Arbalète	1	100	5	P	250
Arb. à répétition	1	100	5	P	300
Arb. de poing	0	35	3	P	100
Arc long	0	180-200	0.6-1		300-500
Arc composite	0	110-140	1.8-3		150-600
Baïonnette	0	50	0.6		100
Poignard	0	40	0.5		50
Dague en céramique	2	20	0.3		100
Cran d'arrêt	0	25	0.3		20
Couteau de survie	0	30	0.8		100
Tanto	0	28	0.6		50
Epée longue	0	80	1.6		150
Epée à deux mains	0	148	4		400
Katana	0	100	1.2		500
Sabre	0	70	1.4		100
Rapière	0	80	0.8		250
Canne-épée	0	89	0.8		50
Hache	0	80	1.2		250
Machette	0	46	1		10
Matraque	0	25	1.5		15
Marteau	0	50	1.2		20
Nunchaku	0	2x40	1		20
Barre d'acier	0	60	2		6
Batte de base-ball	0	80		1.5	6
Canne	0	89	0.8		50
Lance	0	200	1.5		100
Bâton	0	120	1.5		25
Bolas	0		3		50
Chaînes	0			3	6
Lasso	0		0.5		6
Fouet	0			1.5	50
Couteau de lancer	0	15	0.2		25
Shuriken	0	5	0.1		15
Javelot	0	150	1		80



Armes à Feu

Armes à Feu	Disp.	Taille	Masse	P/I	Coût	Type
AK 74	5	86.9	4.3	I	330	5.56mm
Beretta m 92F	2	21.6	0.95	P	420	9mm
Browning HP	2	19.7	0.9	P	350	9mm
Cocktail molotov	0	20	0.2	I	6	Grenade
Colt Commander	2	20	1	P	450	45 ACP
Colt détective spé	2	15.4	0.7	P	240	.38
Colt python	2	25	1.1	P	580	.357m
Derr Cop	2	13.8	0.67	P	400	.357 derr.
Derr. Semmerling	2	13	0.67	P	900	.45 derr.
Desert Eagle	2	25.4	1.9	P	570	.50AE
Dragunov SVD	3	122.5	4.38	P	650	7.62mm
FN FAL	5	114	5	I	500	7.62mm
Fusil à canon scié	2	50.8	3.1	I	100	canon scié
Fusil double canon	1	76.2	5.8	P	250	Dis Canon
Glock 17	2	18.8	0.7	P	550	9mm
Gren. Flash	3	10	0.3	I	75	Grenade
Gren. Fragmentation	4	10	0.3	I	50	Grenade
Gren. Fumigène	1	10	0.3	I	20	Grenade
Gren. Lacrymogène	1	10	0.3	I	20	Grenade
Gren. Offensive	4	10	0.3	I	50	Grenade
H&K Bullpup CAW	5	76.2	5.8	I	850	cal. 12
H&K G3 A3	5	102	4.4	I	450	7.62mm
H&K MP5	5	68	2.9	I	650	9mm
Ingram Mac-10	5	54.8	3.8	I	480	45ACP
Kalashnikov AKR	5	68.6	3.3	I	420	7.62mm
Linebaugh	2	25.5	2	P	575	.50AE
M16 A2	5	99	3.64	I	600	5.56mm
Mossherg Bullpup	5	72.4	4.7	I	450	cal. 12
Ruger m 77	1	105.5	3.1	P	350	22LR
Ruger Redhawk	2	27.9	1.8	P	300	44m
S&W Bodysguard	2	25	1.1	P	350	.38
S&W CBT	2	30	1.33	P	380	.357m
S&W CBT M29	2	30	1.33	P	380	.44m
Sig Sauer P220	2	19.7	1	P	440	9mm
Skorpion m61	5	26.7	2	I	400	7.62mm
Spas m12	5	93	4.2	I	500	cal. 12
Steyr AUG	5	79	4.09	I	750	5.56mm
Uzi	5	65	4.1	I	525	9mm
WA 2000	3	90.5	6.9	P	800	300 Win.Mag
Winchester 70XTR	1	106.8	3.4	P	350	30.06





Munitions et Accessoires

Accessoires

Holsters	Disp.	Taille	Masse	P/I	Coût
H. d'épaule dissimulé	0	20	0.25	P	80
Holster d'épaule	0	20	0.3	P	50
Holster de cheville	0	15	0.3	P	75
Holster de hanche	0	25	0.4	P	50

Visseurs et silencieux	Disp.	Taille	Masse	P/I	Coût
Cache flamme	3	15	0.2	P	400
Lunette IR	3	15	0.3	P	500
Lunette télescopique	0	15	0.2	P	300
Silencieux	2	10	0.2	I	300
Viseur laser (fusils)	2	15	0.3	P	100
Vision nocturne (fusil)	3	15	0.3	P	900

Protections	Disp.	Masse	Coût
Armure anti-émeute	3	16	1500
Bottes de combat	0	1	100
Casque en kevlar	1	0.5	100
Casque militaire (acier)	0	1.1	50
Gilet pare-balles	1	12	300
Pardessus en kevlar	1	10	1500
Tenue de combat	2	3	200
Tenue renforcée	3	12	5000
Veste de chasse	0	1	100
Veste en kevlar	1	3	500

MUNITIONS

Comptez environ 20\$ (140F) pour une boîte de 100 cartouches de calibre .22, et jusqu'à 200\$ (1500F) pour autant de balles en .50AR ou .460. La moyenne se situe en règle générale entre 40\$ et 50\$ (280F à 350F) pour cent cartouches.

Munitions spéciales	supplément de coût / 100 cartouches
Balles blindées	+25
Dumdum	Fabrication artisanale
Teflon (armor piercing)	+75
Têtes creuses	+15



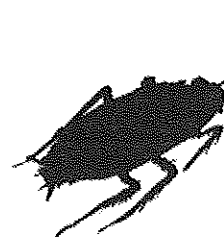
Véhicules

Equipement de surveillance	Disp.	Coût	Equipement Audiovisuel	Disp.	Coût
Brouilleur	2	1 000	Mini-appareil photo	0	500
Détecteur de microphones	3	1 000	Mini-caméra vidéo	0	2 000
Micro parabolique	2	100	Mini-enregistreur	0	300
Micro pour téléphone	3	50			
Microphone miniaturisé	3	50			
Téléphone sécurisé	2	500			
Traceur	2	200			

Voitures	Vit Max.	Place	Cyl/CV	Coût
Alfa spider Veloce	190	2	4 cyl / 120cv	25 000
Aston Martin Virage	250	5	8 cyl / 335cv	33 000
Audi 100 2.0 e	190	5	5 cyl / 115cv	32 000
BMW 850 i	250	4	12 cyl / 300cv	55 000
Cadillac sedan de ville	200	5	8 cyl / 200cv	35 000
Chevrolet corvette	235	2	8 cyl / 245cv	38 000
Ferrari 348 TB	275	2	8 cyl / 300cv	80 000
Ford sierra 2.0 i	190	5	4 cyl / 120cv	12 000
Honda civic 1.3	160	5	4 cyl / 75cv	8 700
Jaguar XJS	230	4	12 cyl / 270cv	53 500
Jeep cherokee	175	5	6 cyl / 171cv	23 000
Lotus Esprit Turbo SE	270	2	4 cyl / 264cv	60 000
Mercedes 300 SE	200	5	6 cyl / 180cv	50 000
Opel Vectra GL	200	5	4 cyl / 115cv	12 500
Pontiac Firebird	210	2	8 cyl / 240cv	23 000
Porsche 911 turbo	270	2+2	6 cyl / 320cv	75 000
Rolls Royce Spirit II	205	5	8 cyl / 243cv	150 000
SAAB 900 turbo 16	230	5	4 cyl / 200cv	32 000
Toyota Celica GT-i 16V	210	4	4 cyl / 156cv	25 000
Vector W2 bi-turbo	320	2	8 cyl / 600cv	250 000
Volvo 740 GLT	175	5	4 cyl / 116cv	27 000

Vans	Vit Max.	Place	Cyl/CV	Coût
Dodge caravan	175	6	6	22 000
Pontiac Transport	175	6	6	18 000

Motos	Vit Max.	Cyl	Cc	Coût
Honda CB 250 T	145	249	2	2 500
Honda CB 400 T	170	395	2	4 000
Honda CB 750 F2	190	736	2	6 500
Honda CB 900 F2	220	901	4	7 500
Honda CBX	220	1047	6	19 000
Honda Goldwing	195	1600	4	12 000
Honda 450 offroad	130	431	2	6 000
Kawasaki FX500	140	248	2	4 000
Kawasaki 1200 Ninja	230	1180	4	8 000
Suzuki GSX 1100	220	1075	4	8 000
Suzuki GS 650	195	673	4	5 000
Yamaha XS 1100 Sport	210	1101	4	8 500

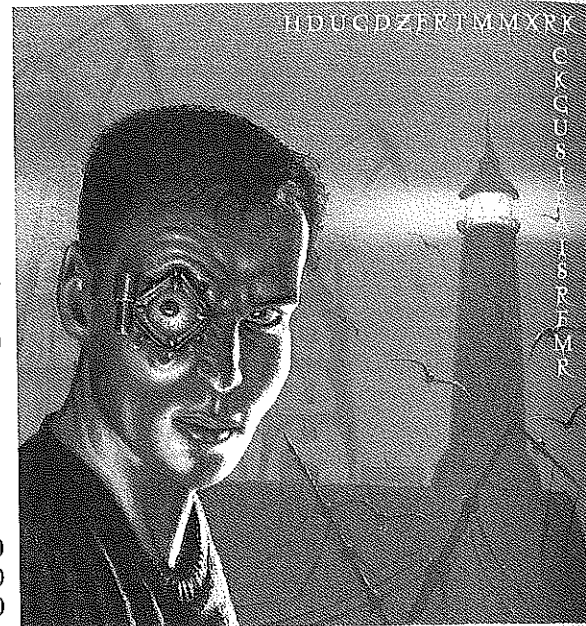


Equipements Divers

Equipement informatique	Disp.	Coût
Antivirus 200	0	0 /
Banque de données	0	3 000
Prog. d'espionnage passif	2	5 000
Prog. de piratage	4	5 000
Prog. de recherche d'info.	2	1 000
Programme de décryptage	2	5 000
Ordi. personnel performant 000	2	1 000
Ordinateur portable	0	1 200
Virus	1	500

Outils de cambrioleur	Disp.	Coût
Rosignols (10)	1	50
Perceur de coffre	5	2 500
Scalpel laser	5	5 000
Syst. anti-alarme	5	1 000
Amplificateur de lumière	3	1 000
Casseur de code électronique	3	1 000

Matériel de communication	Disp.	Coût
Emetteur/récepteur laser	4	2 500
Emetteur/récepteur sécurisé	2	500
Oreillette et micro	3	500

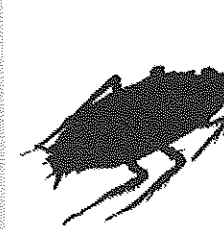


Explosifs	Disp.	P/I	Coût
Bombe à gaz	3	I	200
Détecteur d'explosifs	3	P	1 000
Détonateur	2	P	5/p
Dynamite	2	P	25/p
Explosif liquide (20ml)	5	I	200
Plasti-ex (100g)	5	I	200
Plastic (100g)	1	I	20

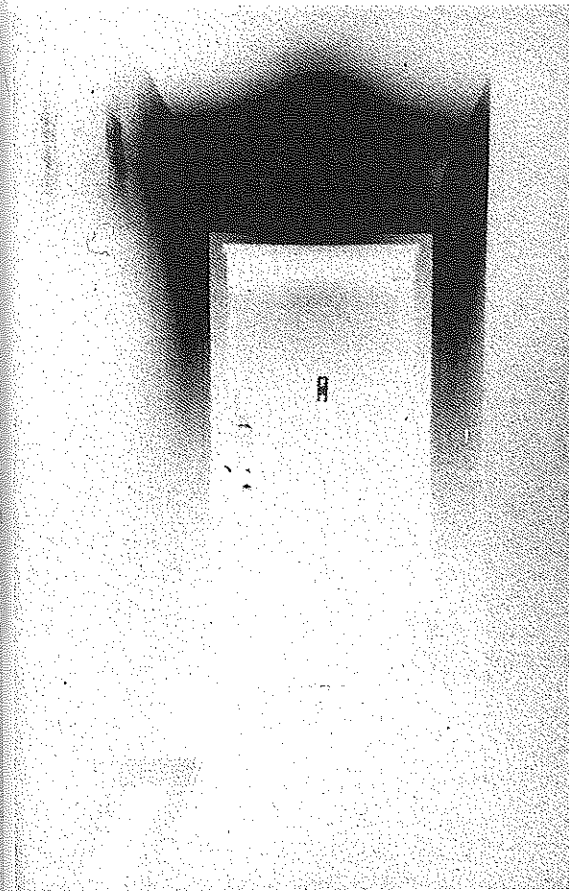
Autres équipements	Disp.	Coût
Corde de rappel	0	100
Détecteur de mensonges	3	1 000
Détecteur de mouvement	2	300
Dosimètre	0	100
Equipement de rappel	0	200
Harnais d'escalade	0	75
Indicateur de distance	0	80
Jumelles	0	300
Jumelles IR	0	350
Jumelles starlight	0	600
Lampe torche (mini)	0	10
Lampe torche (moyenne)	0	30
Lampe torche (petite)	0	25
Masque à gaz	0	150
Menottes	0	40
Tenue de camouflage actif 000	6	2 000
Tenue de camouflage passif	2	200



100 8 hret den



Description des Equipements



Lunette IR (fusils et armes de poings)

Elle donne une image infrarouge de la cible. Ainsi, le tir peut s'effectuer de nuit sans pénalité de visibilité. Si les ténèbres sont totales (une cave par exemple), on applique toutefois un malus de -3 aux chances de toucher. Ce viseur fonctionne également et en partie comme une lunette télescopique et double la portée de base de l'arme équipée.

Viseur laser (fusils)

Un petit projecteur laser est monté sur le canon, désignant le point visé par un cercle rouge. Combiné avec une lunette télescopique, la portée de base de l'arme est multipliée par cinq.

Vision nocturne (fusils)

Ce système utilise une technologie d'amplification de la lumière ambiante. Il autorise un tir sans pénalité dans des conditions de lumière très faible, mais pas dans l'obscurité totale. Il permet également de doubler la portée de base de l'arme.

ACCESSOIRES

Holsters

Il s'agit d'étuis destinés à recevoir une arme de poing. Les holsters de chevilles et ceux camouflés ne peuvent accueillir que des pistolets et des revolvers de petite taille, tels le Beretta m82 ou le Walter PPK. Si on soupçonne une personne de porter une arme, il faut réussir un test de Perception pour la repérer.

Cache-flamme

Vissé sur le canon, il camoufle le flash inhérent à chaque tir.

Lunette télescopique

Augmente de cinq fois la portée de base d'une arme.

Silencieux (armes de poing)

Ce gadget est régulièrement utilisé par des assassins qui désirent un maximum de discrétion. Le bruit d'un tir d'une arme équipée d'un silencieux n'est plus perceptible au-delà de 10m.

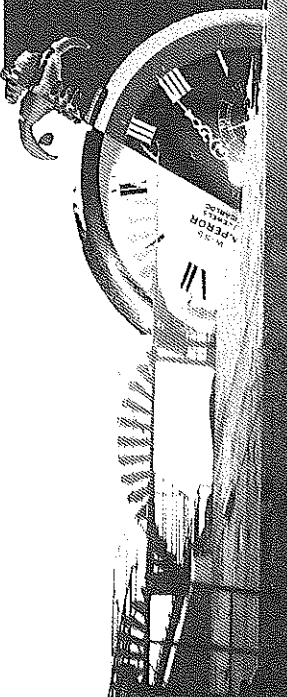
POIGNARDS

Couteau de survie

Cette arme à large lame crantée contient une boussole et souvent des allumettes, fils et aiguilles, hameçons, etc., dans le manche. Il peut rendre de grands services en milieu extérieur.

Tanto

Ce poignard japonais est réputé pour la qualité de son acier et le tranchant de sa lame.





EPÉES

Epée longue

Cette catégorie intègre tous les types d'armes blanches à lame longue et droite. Cela inclut les épées médiévales, l'épée chinoise, etc.

Canne-épée

Cette arme est complètement tombée en désuétude, mais on peut encore la voir dans les mains d'un aristocrate. La canne sert de fourreau à une longue lame droite et effilée.

Sabre

On regroupe sous ce nom toutes les armes à lame courbe, entre autres les sabres de cavalerie, les cimenterres, etc.

PROTECTIONS

Boîtes de combat (rangers)

Résistantes, imperméables, les talons et les pointes de ces chaussures sont renforcés de métal.

Veste de chasse

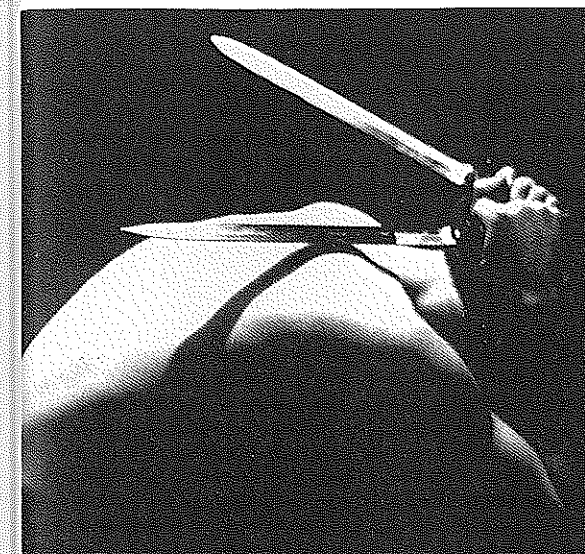
Elle comporte de nombreuses poches et de quatre à neuf coutures pour y enfourner des cartouches.

EQUIPEMENT DE SURVEILLANCE

Il existe de nombreuses façons de "piéger" une pièce ou un lieu. La méthode la plus simple fait appel à des microphones que l'on relie par un câble à un écouteur dans une pièce voisine. Le principal défaut de ce système reste qu'il nécessite beaucoup de temps pour être installé. Il faut également percer les murs afin de poser les appareils et le câblage, ce qui se révèle souvent impossible si vous n'avez pas le bâtiment sous contrôle. De plus, l'espion doit se trouver dans la pièce mitoyenne. Si la victime repère le système, elle peut aisément remonter jusqu'à lui.

Une technique plus avancée consiste à brancher le microphone sur un émetteur en dehors de la pièce. Cela le rend invisible à un détecteur et insensible à un brouilleur. Le microphone peut également être accompagné de son propre émetteur. Dans les deux cas, il devient presque impossible de remonter jusqu'à l'espion.

Les micros paraboliques s'avèrent surtout utiles en extérieur. Ils permettent d'entendre ce que dit une personne à de grandes distances. Leur principal avantage reste de ne pas pouvoir être détectés ou brouillés électroniquement. Par contre, vous devez disposer d'une ligne de visée droite et dégagée entre vous et votre cible. Une fenêtre ou un mur bloque le signal.



Un microphone laser est un appareillage spécial permettant d'écouter une conversation à travers une fenêtre fermée. Il utilise un faisceau laser invisible dirigé vers la vitre. Celle-ci vibre en fonction des bruits qui sont émis à l'intérieur de la pièce, comme une membrane. Le laser capte ces micro-mouvements qui sont ensuite traités électroniquement pour restituer et enregistrer les sons émis.

Brouilleur

Cet émetteur envoie un signal qui brouille les fréquences radio. Il couvre la superficie d'une pièce et empêche tout microphone de fonctionner.

Détecteur de microphones

Cet appareil détecte les émetteurs radios quelle que soit leur fréquence et décèle ainsi la majeure partie des microphones existants. Par contre il reste impuissant contre un système parabolique, laser ou un micro connecté à un émetteur à distance.

Micro de téléphone

Monté à l'intérieur d'un combiné téléphonique, il permet d'intercepter une conversation. Au lieu d'un émetteur, on peut l'équiper d'un enregistreur qui le rend invisible au détecteur. Il est alors possible pour l'espion d'appeler le numéro du téléphone piégé, et grâce à un code, d'écouter tout ce qui a été enregistré.

Microphone miniaturisé

De la taille d'un bouton de chemise, il peut être placé n'importe où : sur un mur, sous une table ou derrière un tableau. Il capte toute conversation dans une pièce de taille moyenne, environ 40m. Le récepteur doit se situer dans un rayon de moins d'un kilomètre, en terrain dégagé. Au milieu d'immeubles ou de collines, cette portée peut être réduite à 100m.

Micro parabolique

Il s'agit d'un microphone installé au point focal d'une antenne parabolique. Il permet d'écouter des conversations jusqu'à une distance de 150m. Le disque possède un diamètre d'environ 1m. S'il est plus petit, la portée en sera proportionnellement réduite. On peut aisément dissimuler ce système dans une voiture.

Téléphone sécurisé

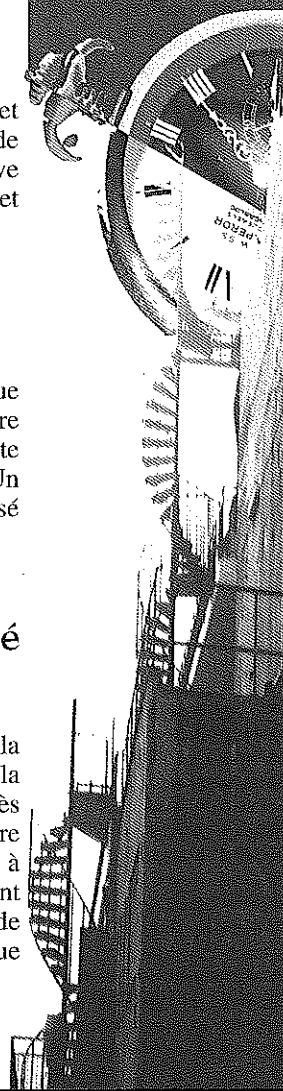
Les communications transitant par cet appareil sont protégées. Il transmet un système de contrôle sur la ligne qui détecte toute tentative d'interception de la liaison. En cas d'écoute, il émet un signal sonore d'avertissement.

Traceur

Il consiste en un petit émetteur magnétique que l'on fixe sous une voiture. On peut alors suivre la piste du véhicule et le retrouver tant qu'il reste dans un rayon d'un kilomètre du récepteur. Un détecteur permet de découvrir un traceur posé auparavant, peut-être par quelqu'un d'autre...

Comment éviter d'être espionné électroniquement

La façon la plus simple reste de couvrir la conversation avec un fond sonore assez fort (de la musique par exemple) et de se tenir alors très près de son interlocuteur. Cependant, il reste encore possible de reconstituer la conversation grâce à certains programmes informatiques qui retravaillent les sons enregistrés. Pourtant cela demande beaucoup de temps et d'effort et ne présente que 10% de chance de succès.





EQUIPEMENT AUDIOVISUEL

Mini-appareil photo

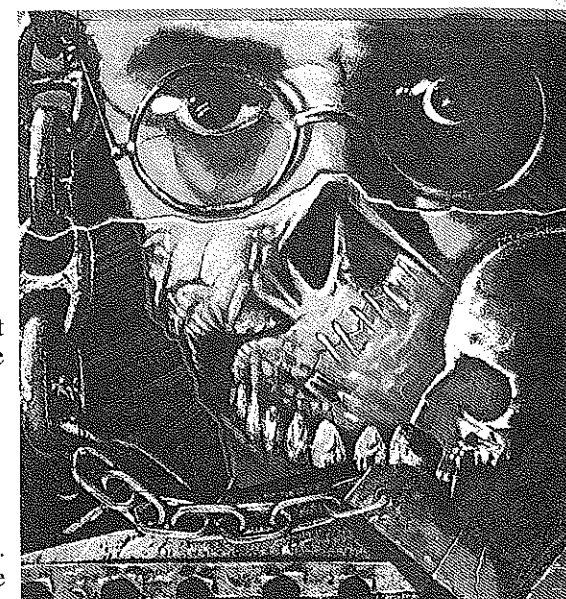
Il se camoufle en briquet ou autre petit objet de ce type. Il utilise une lentille à angle large ou un téléobjectif, et se charge avec un micro-film

Mini-caméra vidéo

Elle enregistre des images et des sons. Grande comme un paquet de cigarettes, elle possède un téléobjectif et utilise une micro-cassette.

Mini-enregistreur

D'environ la taille d'un paquet de cigarettes, il peut aisément être camouflé sous cette apparence. Il possède un micro intégré et utilise des micro-cassettes.



EQUIPEMENT INFORMATIQUE

Antivirus

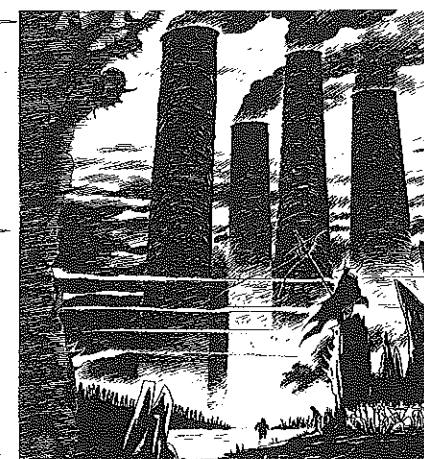
Il existe de nombreux programmes qui ont pour but de protéger un ordinateur des virus. On en distingue deux types :

- 1 - Certains anti-virus recherchent les virus connus et les détruisent s'ils les repèrent. Ce système ne possède aucune efficacité contre les nouveaux virus.
- 2 - Le programme surveille le processeur et prévient dès qu'il repère quelque chose d'anormal. Efficace dans tous les cas, il réduit cependant la vitesse d'exécution de l'ordinateur d'environ 10%.

Banque de données

Ce programme stocke toutes les informations recueillies sur un sujet donné (par exemple, le trafic de drogue en Amérique du Sud, etc.). Les banques de données les plus importantes peuvent être consultées à partir d'Internet. Vous ne payez que la communication téléphonique. D'autres n'offrent qu'un accès limité, le Meneur de Jeu décide si vous pouvez vous y connecter ou non.

Vous avez également la possibilité de créer votre propre banque de données en important ou notant toutes les informations pertinentes sur un sujet dans votre propre ordinateur.



Ordinateur personnel performant

Il s'agit du meilleur matériel disponible sur le marché. Celui-ci évoluant très vite, il est impossible d'en faire une description précise. Comptez sur environ deux à quatre processeurs, un disque dur d'au moins 20 Gigaoctets de mémoire, à partir de 128 mégaoctets de RAM. Ces ordinateurs permettent l'emploi d'applications et de programmes puissants.

Ordinateur portable

De la taille d'un attaché-case, il contient un disque dur d'environ 40 à 80 Gigaoctets, 128 à 256 mégaoctets de RAM, et remplit la plupart des fonctions d'un ordinateur personnel. Il fonctionne sur secteur ou sur batteries.

Programme d'espionnage passif

Il s'agit d'un type de virus très sophistiqué. Il accompagne un programme inoffensif que l'on installe sur l'ordinateur. Il copie alors les fichiers dans un secteur secret auquel l'utilisateur n'a pas accès. Au bout d'un certain temps, il ne suffit plus que d'introduire un nouveau programme (sur une disquette) tout aussi innocent où les informations recueillies seront dupliquées. Il n'y a plus qu'à récupérer la disquette.

Certains se révèlent encore plus intelligents. Au cas où l'utilisateur stockerait ses données sous forme codée, le programme d'espionnage passif ne copie les fichiers que lorsqu'il travaille dessus, c'est à dire sous leur forme non codée. Cela évite à l'espion d'avoir à percer lui-même le cryptage.

Programme de décryptage

Il permet de percer à jour des messages codés. Si on lui donne suffisamment de temps et d'informations de départ, il peut théoriquement casser n'importe quel code.

Programme de piratage

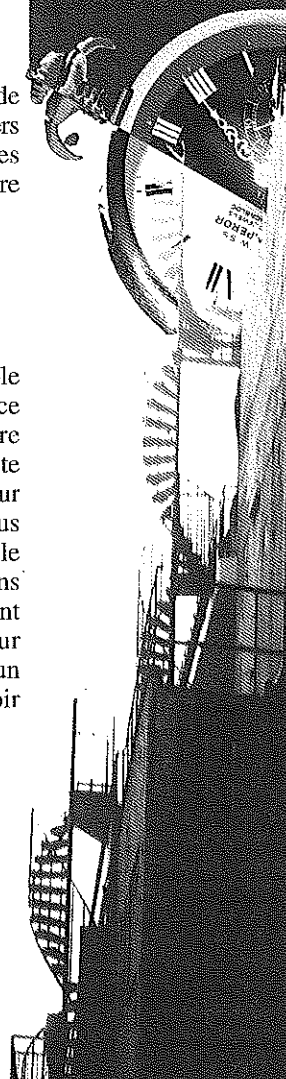
Cet ensemble d'outils informatiques permet de pénétrer les systèmes de sécurité d'un ordinateur. Il contourne les mots de passe et protections. Il en existe de qualités très variables, le score de Compétence moyen d'un tel programme est de 15. Le MJ décide ensuite de la Marge nécessaire pour percer un système de sécurité. Si son jet de Compétence est suffisant, c'est un succès. Sinon la tentative d'intrusion est découverte.

Programme de recherche d'informations

Il parcourt un grand nombre de banques de données et, à partir de mots-clés, regroupe les fichiers pertinents. Cela permet de recouper des informations et d'établir des connexions entre différentes machines ou banques de données.

Virus

Ce petit programme censé être invisible s'introduit dans l'ordinateur à partir d'une source extérieure. Il se duplique pour infecter votre matériel. Certains se contentent de rester juste dérangeants (ils affichent un message stupide sur l'écran chaque vendredi), d'autres se révèlent plus pernecieux (ils effacent des données ou formatent le disque dur, suppriment des fonctions, etc.). Certains virus restent en sommeil pendant longtemps avant de s'activer. Il n'y a que deux moyens pour contaminer un ordinateur : avoir téléchargé un programme corrompu depuis Internet ou avoir inséré une disquette qui contenait le virus.





OUTILS DE CAMBRIOLEUR

Amplificateur de lumière

Ces lunettes permettent de voir correctement dans des conditions de très faible luminosité. Par contre, ce système ne fonctionne pas dans l'obscurité totale.

Casseur de code électronique

Il permet de crocheter les serrures électroniques. Il se fixe sur le dispositif de sécurité (clavier numérique, détecteur vocal ou système à carte magnétique). La Compétence est ici aussi égale à 15 et on effectue un jet pour vérifier s'il obtient une Marge de Réussite suffisante (décidée par le MJ) pour ouvrir la porte.

Perceur de coffre

Cet appareillage électronique permet de découvrir la combinaison d'un coffre-fort. Le dispositif se fixe sur la porte et, au bout d'une minute ou deux, il affiche le code d'ouverture. Il n'y a plus qu'à ouvrir.



Rossignols

Ces passe-partout permettent de crocheter les types de serrures les plus courants. Si le personnage possède la Compétence de Cambriolage, forcer une serrure ne lui prendra que quelques instants. Sinon, il devra réussir un test d'AGL afin de la crocheter avec succès ; cela lui aura pris plusieurs minutes...

Scalpel laser

Cet outil projette un puissant faisceau laser qui découpe presque tous les matériaux connus (béton, acier, vitres blindées, etc.). Seuls certains matériaux composites à base de céramique (très onéreux) peuvent y résister.

Système anti-alarme

Il permet de réduire au silence différents types d'alarmes électroniques. Il doit être fixé contre le dispositif d'alerte et possède son propre score de Compétence, en général égal à 15. Le MJ décide ensuite de la Marge nécessaire pour annuler les effets du système de sécurité. Un jet raté indique que l'alarme se déclenche normalement.

EQUIPEMENT DE COMMUNICATION

Émetteur / récepteur sécurisé

Ce petit appareil émet un signal brouillé dont la fréquence varie environ toutes les deux secondes, selon un schéma prédéterminé. Synchronisé avec un autre matériel de ce type, il fonctionne comme une CB normale et la communication se révèle pratiquement impossible à intercepter.



Oreillette et microphone

Minuscule, de couleur chair, ce petit appareil très discret est attaché sur la nuque. Le micro se pose contre la gorge, et il n'est pas nécessaire de parler fort pour émettre un message. Le micro capte les sons au niveau des cordes vocales. L'oreillette a la taille d'un bouton de chemise. On la place dans le conduit auditif. Elle est alors pratiquement indécélable. Il existe une version plus moderne : le micro est implanté directement au niveau de la gorge, sous l'épiderme, par une intervention chirurgicale. Il n'est alors détectable qu'aux rayons X. Obtenir un tel matériel reste très difficile et coûte cinq fois le prix normal.

EXPLOSIFS.

Détecteur d'explosifs électroniques

Il analyse l'air ambiant et repère la moindre molécule de produit explosif qui y flotte. Tout comme les chiens entraînés à cette fin, il reconnaît la présence d'un tel produit et donne l'alarme. Par contre, il reste silencieux en présence d'explosif liquide ou de plasti-ex.

Détonateur

Sous ce terme générique, on regroupe les divers systèmes (électrique, chimique...) qui permettent de déclencher une explosion.

Dynamite

Cet explosif à base de nitroglycérine brûle lentement et produit une grande quantité de gaz. Elle sert essentiellement lorsque l'on désire déplacer de grands volumes, comme pour des travaux routiers ou miniers.

Explosif liquide

D'aspect inoffensif, les détecteurs électroniques ou les chiens dressés ne parviennent pas à le repérer. Cette substance explose lorsqu'un courant électrique la traverse.

Plasti-ex

Comme le précédent, ce produit est indécélable. Il se présente sous la forme d'une pâte malléable et explose dès qu'il parvient à une température critique.

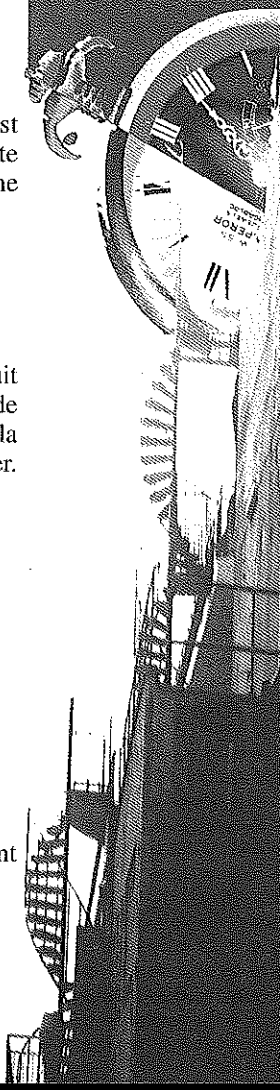
Plastic

Il se consume très rapidement et produit peu de gaz. Il permet d'obtenir une plus grande précision dans le contrôle de la déflagration que la dynamite. Il nécessite un détonateur afin d'exploser.

AUTRES ÉQUIPEMENTS

Corde de rappel

Très résistante, on l'achète généralement en rouleau de 25m ou 50m.





Défecteur de mensonge

Il mesure le pouls, la tension artérielle et l'activité cardiaque. Il permet d'obtenir quelques indications pour déterminer si une personne dit ou non la vérité. La communauté scientifique se querelle encore fréquemment sur la validité de cet appareil et de la méthode d'interprétation des données recueillies.

Dosimètre

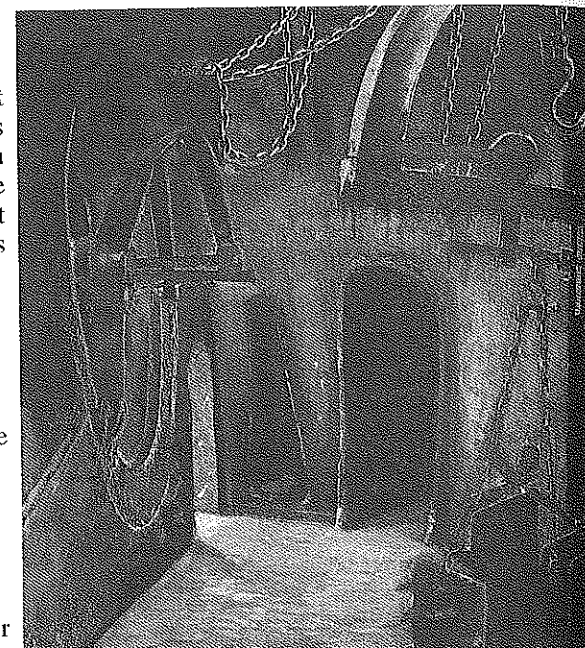
Il s'agit d'un petit appareil qui mesure le taux de radioactivité ambiant.

Équipement de rappel

Il contient tout le matériel nécessaire pour une escalade ou une descente en rappel (pitons, gants, etc.).

Harnais d'escalade

En Nylon, il enserre le torse et les jambes. Des crochets et boucles de métal permettent d'y attacher outils et matériel.



Indicateur de distance

Ce système optique tenu dans une main mesure la distance entre votre position et le point que l'on vise.

Jumelles

Il en existe de nombreux modèles. Elles permettent d'observer des objets éloignés ; certaines sont même étanches.

Jumelles IR

Sensibles aux rayons infrarouges, elles permettent de distinguer des créatures vivantes dans les ténèbres les plus totales.

Jumelles starlight

Elles s'emploient dans de très mauvaises conditions de luminosité. Par amplification de l'intensité lumineuse, elles donnent une image noir et blanc de qualité moyenne. Ces jumelles ne fonctionnent pas dans l'obscurité complète.



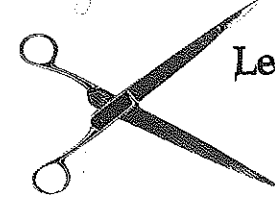
Tenue de camouflage actif

Elle ressemble à une simple combinaison de camouflage, elle peut cependant changer de couleur ou de motifs selon son environnement. Il lui faut environ une minute pour s'adapter à un nouveau décor. De plus, elle masque l'odeur de son porteur. Ainsi équipé, un personnage voit ses scores de Compétences de Discrétion et de Camouflage augmentés d'un bonus de +10.

Tenue de camouflage passif

Cette combinaison de camouflage ordinaire permet au porteur de passer relativement inaperçu dans un environnement naturel (forêt, jungle...). Dans ce genre de décor, le personnage voit ses scores de Compétence de Discrétion augmentés d'un bonus de +5.





"Ce qu'on ne veut pas savoir de soi-même finit par arriver de l'extérieur comme un destin"

Jung



" Je n'étais pas retourné à Oakmont, dans le Missouri, depuis l'âge de sept ans. Il ne me reste que deux souvenirs de cet endroit. Le plus marquant est celui de mon grand-père gisant en paix dans son cercueil. A l'époque, personne ne m'avait dit comment il était mort. Ma mémoire m'entraîne aussi vers les funérailles. Je me souviens de ma grand-mère en larmes, devant la procession des gens qui lui présentaient leurs condoléances. Elle mourut quelques semaines plus tard. Personne ne voulut m'avouer qu'elle s'était suicidée. Seule ma mère était alors revenue à Oakmont pour régler son enterrement.

Des images, très vagues, du petit square avec son kiosque typique au centre des allées me reviennent, mais je confonds peut-être avec un autre endroit. Tout autour, il me semble revoir les magasins, entreprises familiales créées depuis des générations, drugstores, épiceries et petits bars-restaurants.

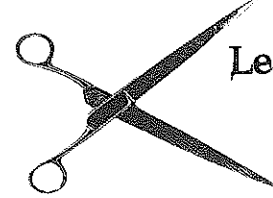
Aujourd'hui, ma mère est morte, elle aussi, et je reviens à Oakmont. Je dois faire le tour des biens familiaux qui m'appartiennent à présent. Maman n'a jamais eu le courage de les vendre pour s'en débarrasser. J'ai donc dû me coltiner deux heures d'une route monotone depuis Columbia à travers les sempiternels champs de maïs pour parvenir

à cette ville perdue au milieu de nulle part. J'en ai déjà marre. Je suis perclus de fatigue. Et il va me falloir trouver un hôtel ! Je le vois d'ici, ce sera un de ces hôtels surannés où tout le monde vous regarde et veut connaître la raison de votre présence. Citadin par nature, je n'ai aucun goût pour les palabres et les questions posées sous le couvert d'une sympathie bienveillante !

Un soleil pâle brille dans le ciel sans nuages de la fin d'après-midi. Je flâne près du square. Il ressemble bien étrangement à mon souvenir. Il y a même plusieurs voitures des années soixante dans leurs belles carrosseries à la fois rondes et élégantes. Ma Nissan de location semble déplacée à côté, vulgaire même. Et je ne suis apparemment pas le seul à le penser. Les gens cessent toute activité pour me regarder passer. Ils s'arrêtent sur les trottoirs et suivent du regard la course de ma petite voiture rouge, symbole de l'envahisseur japonais dans un monde de Buicks et de Plymouths. Troublant. Surtout que ce phénomène se poursuit durant toute la traversée de la ville !

Je me gare en face du California Motel. Je n'ai eu aucun mal à le trouver. Les dix rues de Oakmont bénéficient d'un réseau exceptionnel de pancartes, je ne risque pas de me perdre ici ! Je saisis ma valise et descends de la voiture sous le regard de deux hommes assis sous le porche devant l'hôtel. Une pensée me traverse l'esprit : " C'est parti ! Bienvenue chez les bouseux ! " J'essaye de sourire, les yeux dissimulés derrière mes Ray-Bans. Je leur lance un "Bonjour !" que j'espère le plus chaleureux possible. L'un d'eux me répond d'un signe de tête. Ce n'est pas la sympathie qui les étouffe !

J'entre dans le bâtiment. Le motel n'est pas aussi petit que je le craignais. Il y a tout de même trente chambres, une salle de restaurant et même une piscine derrière. Je m'avance dans le hall. J'aperçois, un peu plus loin, une vieille femme en robe de coton qui regarde une antique télévision Magnavox.



Sur l'écran, je reconnais des images d'archives qui doivent faire partie d'une émission sur la Seconde Guerre mondiale. Il doit s'agir de la chaîne «Histoire». Je n'aurai jamais cru que le câble parvenait jusqu'ici ! Peut-être s'agit-il simplement d'une réception satellite?

Pas de réceptionniste derrière le comptoir...

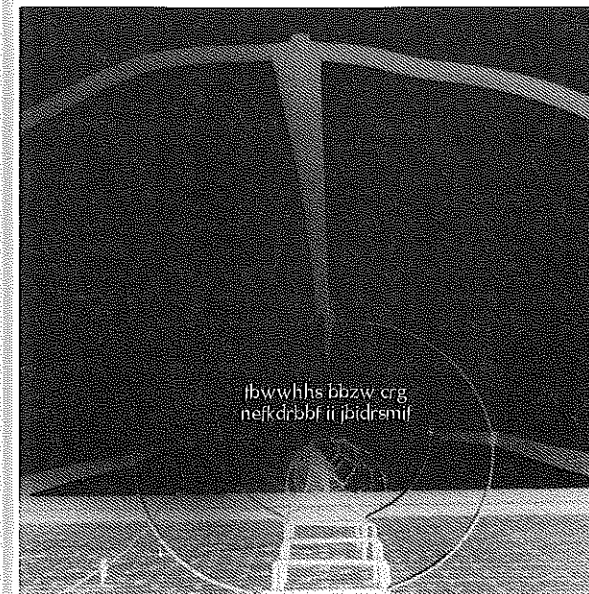
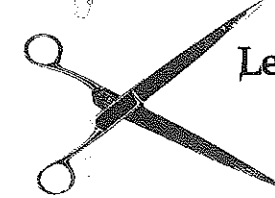
Dans les casiers contre le mur, je remarque le nombre de clefs accrochées au panneau de bois ; presque aucune ne manque. Ils tournent pratiquement à vide. Ce n'est pas étonnant ! Personne n'a remarqué mon entrée ! Quel hôtel est-ce donc pour qu'ils se permettent de boudier un client potentiel ? Sans plus attendre, j'avise la sonnette. Je la presse plusieurs fois.

Rapidement, une jeune femme apparaît. Elle doit avoir une vingtaine d'années, les cheveux blonds. Elle porte une robe stricte sous un cardigan jaune, des vêtements qui paraissent démodés et mettent décidément très en valeur ses quelques kilos en trop... "Vous devez être monsieur Dinwiddie". C'est à peine si elle me jette un regard alors que nous nous occupons des formalités. Je réalise soudain qu'il s'agit d'une des rares personnes que j'ai aperçu à Oakmont qui doit être de la même génération que moi. Elle finit par me donner une clef. Pas trop tôt !



Je commençais à trouver sa nonchalance pour le moins stressante. Oh, j'ai hâte que les affaires qui m'ont fait venir ici soient terminées !

Dès que j'arrive dans ma chambre, je fais le tour du propriétaire. Je suis au rez-de-chaussée. La porte-fenêtre donne sur l'arrière-cour et la piscine. Il y a là cinq personnes. Deux vieillards au bord de l'eau en train de discuter et un couple sur des chaises longues avec un enfant âgé d'environ cinq ans, sans doute leur fils. Le gamin plonge et éclabousse dans une grande gerbe d'eau tout ce qui l'entoure, les vieux y compris. Certains enfants mériteraient des claques. Décidé à ne pas me laisser intimider par un groupe de retraités et un enfant, je prépare mes affaires de bain et me change. Au moment même où j'ouvre la porte, le temps semble se figer : ils abandonnent tous ce qu'ils sont en train de faire et m'observent avec insistance. Même le garçonnet s'est agrippé au bord de la piscine pour me regarder à loisir. Je déteste quand les gens font ça. C'est très impoli, mais heureusement, cela ne dure pas... Normalement. Je sens leurs regards dans mon dos, alors que je me dirige vers une chaise longue libre pour y déposer ma serviette et mes lunettes noires. Je ne me retourne qu'une fois vers eux,



pendant que je me rends au bord de la piscine. Leurs yeux ne m'ont pas quitté. Je regrette de ne pas avoir gardé mes lunettes de soleil pour aller me baigner ! Quelque peu contrarié, je plonge le plus loin et le plus profond possible, en espérant que lorsque je remonterai, tout le monde s'occupera de ses oignons. Lorsque ma tête émerge de l'eau, je m'aperçois que c'est gagné. Enfin, presque : seul l'enfant continue à me fixer de ses grands yeux sans expression. Je ne peux m'empêcher de frissonner malgré la chaleur. Un regard aussi vide...

Je me force tout de même à faire quelques longueurs. Dieu, que j'ai envie de partir !

L'eau me fait un bien fou. Je me calme. Mes pensées s'éclaircissent et je décide de regagner ma chambre pour me reposer. Je me sèche rapidement et abandonne mes compagnons mal-élevés et indifférents. Qu'ils se noient donc !

Alors que j'atteins la porte de ma chambre, le téléphone près du lit se met à sonner. "Qui peut bien m'appeler ici ?" Je remarque à peine les tremblements qui agitent ma main, alors que je cherche à introduire la clé dans la serrure. Enfin, je parviens à ouvrir et je me rue à l'intérieur. Je décroche. Un sifflement

plaintif et étrange, inhabituel pour un téléphone moderne, s'échappe de l'écouteur ; cela m'évoque le gémissement d'un homme à bout de force. Personne ne prend la parole au bout du fil. Je raccroche. Aussitôt, l'appareil se remet à sonner. Sans trop savoir pourquoi, je sens un frisson me parcourir l'échine. De la... peur ? Ridicule, je n'ai aucune raison d'avoir peur. J'hésite quand même bien cinq secondes avant de porter le combiné à mon oreille.

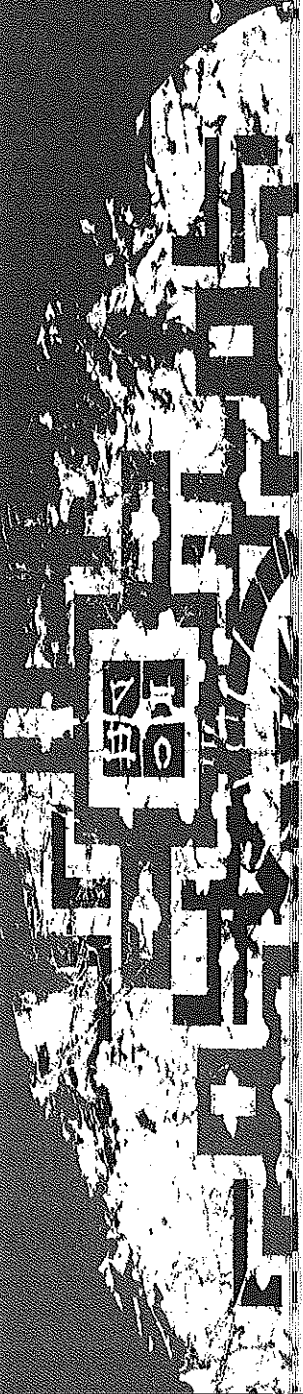
"Allô ?" J'aurai voulu que ma voix soit plus sûre, plus appuyée. La plainte a cédé sa place à de la musique. C'est une chanson que je connais mais dont je n'arrive pas retrouver le titre. Une vieille chanson. "Quittez la ville immédiatement, où vous ne partirez plus jamais."

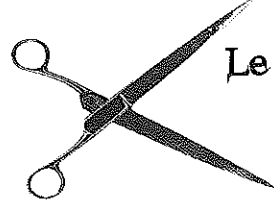
Click. Mon mystérieux interlocuteur ne m'a même pas laissé placer une phrase. Si ce n'était pas une menace, je veux bien me faire moine. Cela me paraît d'autant plus effrayant que la voix qui a prononcé ces mots était celle d'un enfant ; un garçon qui ne devait pas avoir plus de six ou sept ans. Je n'arrive pas à croire qu'un gamin de cet âge puisse employer un ton comparable : j'ai l'impression d'avoir de la glace dans les veines, et malgré la chaleur, je frissonne.

"Mais qu'est-ce que je raconte ? C'est fou ! Il ne peut s'agir que d'un sale gosse qui a décidé de me faire tourner en bourrique." Je m'habille, déterminé à sortir pour dîner.

Avec le crépuscule, une brise rafraîchissante s'est levée. La température fraîchit, les ombres s'allongent, s'épaississent. Je prends la direction du square. J'y trouverai certainement un endroit où prendre un repas léger. En fait, je donnerai n'importe quoi pour trouver ici l'établissement réconfortant d'une grande chaîne.

C'est pourquoi, lorsque je tourne au coin de la rue, je ne peux que rendre grâce au ciel :



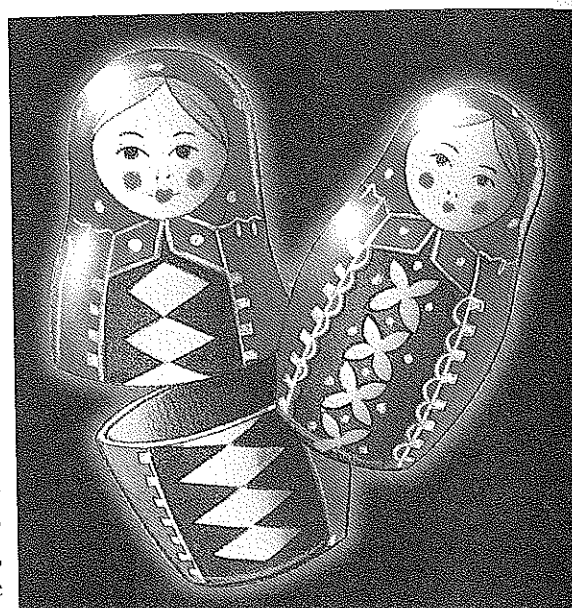


un MacDonald ! Je suis tombé directement face à un MacDonald, situé juste à côté du square! Pff, son architecture, est certes un peu ancienne, avec sa façade rouge et blanche et les deux grandes arches dorées au-dessus. Mais après tout, un BigMac reste un BigMac. J'entre précipitamment. A l'intérieur, je suis obligé de plisser les paupières, aveuglé par la luminosité des néons.

Il y a bien quelques clients, qui mâchent leurs frites en silence mais à part eux, l'établissement est désert : pas de queue au comptoir Pas la moindre conversation, seuls me parviennent les bruits de mastication et, jaillissant de vieux haut-parleurs, une chanson surannée, complètement faussée par la mauvaise qualité des baffles. Je m'approche du comptoir où je suis accueilli par une vieille femme aux grosses lunettes. C'est très étrange, mais son visage m'est familier.

" Bonjour mon chéri, bienvenue ! Qu'est-ce qui te ferai plaisir ? "

" Hein ? " Je me reprends immédiatement. Sa façon de faire est pour le moins familière! " Et bien un BigMac et... " Soudain des tréfonds de ma mémoire, les paroles de la musique me reviennent à l'esprit.



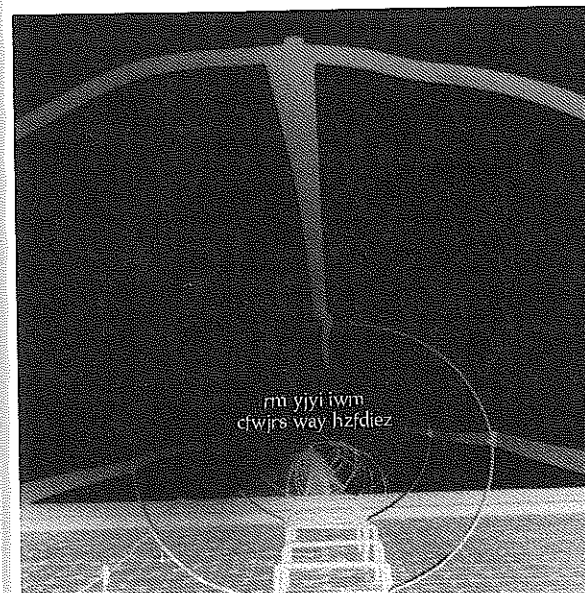
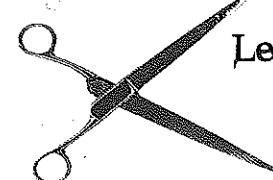
" ...they gather for the feast.
They stab it with their steely knives,
but they just can't kill the beast. "

Un flot de souvenirs m'envahit. Je reconnais tout et tout le monde. Surtout cette vieille femme au comptoir : ma grand-mère. Celle qui s'était donnée la mort voici plus de vingt ans. Elle me sourit tendrement. " Oui, c'est moi Karl. Je crains que Oakmont ne devienne pour toi aussi ton petit enfer. Tu veux aussi des frites ? "

La suite reste floue dans mes souvenirs. Je crois que j'ai dû me précipiter vers la porte. Je n'en étais plus à m'occuper des regards que je pouvais bien m'attirer. Je ne sais pas trop comment, dans ma panique, j'ai pu retrouver l'hôtel. Je suis monté dans ma voiture et je me suis enfui. J'ai dû traverser la ville en roulant à tombeau ouvert ! Je ne désirais qu'une chose m'éloigner. Partir loin du California Motel. Pendant tout le trajet, cette chanson des années soixante-dix me hantait...

" Welcome to the hotel California. You can check out any time you like, but you can never leave... " *

*The Eagles, Hotel California



Dans le chapitre concernant la création du personnage, nous avons déjà abordé le thème de l'Historique. Maintenant nous allons essayer de développer ce sujet et vous prodiguer quelques conseils et indications afin de vous aider à donner de la consistance à vos héros.

Si cet aspect est important dans la plupart des Jeux de Rôle, il s'avère crucial dans Kult. Un jeu d'horreur moderne ne prend toute sa signification que si les personnages qui le peuplent possèdent une certaine profondeur, tout comme les héros d'un bon roman ou d'un film. Dans un livre, si les personnages semblent agir en contradiction avec leur personnalité (ou pire, s'ils n'ont aucune personnalité ou motivation cohérente), le lecteur ne pourra pas se plonger dans l'histoire, dans l'ambiance. Dans ce cas, l'abandon pur et simple de l'ouvrage est proche.

Il en est de même dans un Jeu de Rôles. Seulement la responsabilité de créer un personnage convaincant et intéressant revient principalement au joueur. Le MJ conserve un rôle secondaire puisqu'il gère l'intégration du passé du personnage à l'univers de jeu. Si votre alter ego semble artificiel et sans relief, si vous ne prenez aucun plaisir à l'incarner, vous devez repenser votre démarche.

L'un des aspects principaux de l'Historique du personnage tourne autour des Sombres Secrets ; d'un autre côté, il n'est pas nécessaire que cela constitue le seul ressort de sa personnalité. Les êtres humains possèdent généralement de nombreuses motivations à court et à long terme ; elles peuvent même s'avérer contradictoires. Toutefois, ne négligez jamais la nature du secret qui hante votre

personnage car, par un processus le plus souvent inconscient, cet élément influencera profondément ses actes.

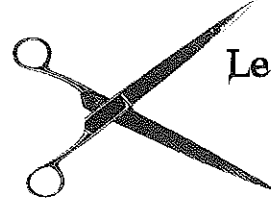
HISTOIRE FAMILIALE ET EDUCATION

Inné ou acquis ? Votre personnage porte-t-il avec lui le poids d'un lourd héritage génétique, ou bien sa psychologie a-t-elle été modelée par son éducation ? Aujourd'hui, on peut affirmer que les études de Skinner ne portent que sur un aspect de la réalité et que la personnalité résulte d'une combinaison pour moitié génétique et pour l'autre environnementale.

Décrire votre arbre généalogique sur 20 générations ne présente pas forcément un grand intérêt. Par contre, développer une idée de vos origines familiales et quelques événements passés importants peut se révéler un bon atout pour construire un Historique riche (si le Meneur de Jeu approuve vos propositions bien entendu). Il est de plus en plus courant de faire référence à un patrimoine génétique pour expliquer certaines dispositions psychologiques (descendre de Vlad Tepes Dracula reste un grand classique mais a perdu de son originalité).

D'un autre point de vue, de nombreux comportements trouvent une origine dans des principes éducatifs ou des événements survenus dans l'enfance. Si votre personnage n'utilise exclusivement aujourd'hui qu'un seul type de dentifrice à l'eucalyptus, c'est peut-être dû au fait que lorsqu'il avait huit ans, sa chère mère l'avait puni en lui faisant avaler tout un tube jusqu'à en vomir. Depuis, il ne supporte pas le goût mentholé dans la pâte dentifrice.

Une grande part de la personnalité se forge durant cette période de la vie. Pour expliquer le caractère de votre personnage, n'hésitez pas à incorporer ainsi des événements familiaux dans son Historique.



LES AVANTAGES ET LES DÉSAVANTAGES

Ils n'existent pas seulement pour définir la Balance Mentale du personnage. Ils constituent autant de paramètres qui définissent votre rôle ! Si votre héros est un écomane, il gardera, pendant des heures, dans sa poche sa canette de bière vide pour ne la jeter que lorsqu'il aura trouvé une poubelle. Il interpellera un parfait inconnu qui jette un papier par terre, refusera d'acheter une voiture mais possédera une bicyclette et prendra les transports en commun... vous voyez le topo. Même s'il ne s'agit pas d'une obsession permanente, cela influe suffisamment sur sa personnalité pour devenir un Désavantage et vous devez l'intégrer à votre manière de jouer. Si le PJ présente une phobie des araignées, il refusera probablement dans un premier temps de pénétrer dans une maison abandonnée ou une cave. Selon la gravité de son atteinte, cela peut même constituer un handicap sévère. La simple vue d'une toile d'araignée pourrait suffire à le faire sortir d'une pièce.

Le domaine des névroses sexuelles constitue un challenge pour des joueurs plus expérimentés. Les fans de X-files savent tous que l'agent Mulder a un problème avec les films pornographiques et les strings. Cela n'a aucune influence sur son travail mais lui ajoute un trait de personnalité supplémentaire. Dans Kult, pour que cela soit considéré comme un Désavantage, il faudrait que cet aspect puisse devenir handicapant,



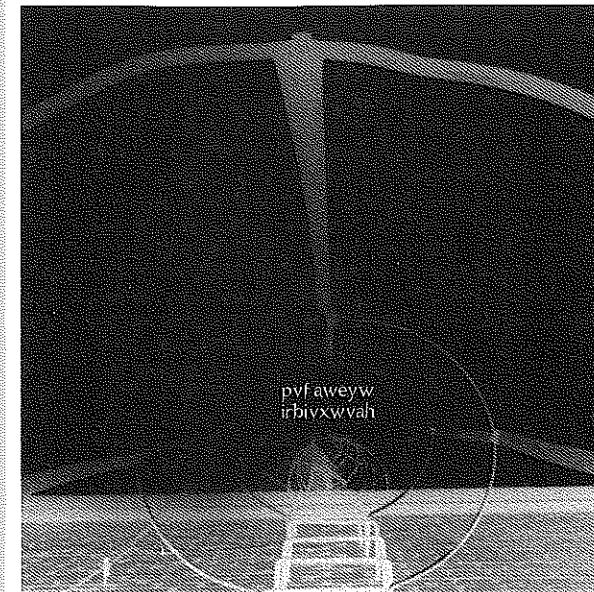
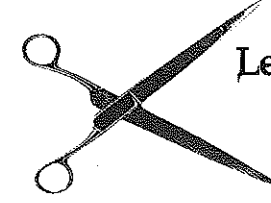
au moins dans certaines situations. Peut être votre personnage est-il irrésistiblement attiré par les cheveux roux ? Ou alors, s'extasie-t-il devant une publicité pour les sous-vêtements Calvin Klein au point d'en être obnubilé pendant les heures qui suivent. Certaines personnes se révèlent terrifiées par la possibilité du moindre contact physique avec les autres : tout est interprété comme du harcèlement sexuel, même une main posée sur l'épaule. Votre PJ est-il convaincu que tous les gens le déshabillent du regard ? Ou bien qu'ils se sentent attirés par lui ?

Il ne s'agit que de quelques exemples. Revenez aux Avantages et Désavantages de votre personnage et demandez-vous : pourquoi ? Pourquoi éprouve-t-il le besoin pathologique de mentir ? Se sent-il obligé de cacher des choses de son passé ? Comment peut-il si facilement supporter la douleur ? Aurait-il développé une discipline mentale qui lui permette d'en faire abstraction ? D'où lui vient sa foi ? Est-il vraiment sûr d'avoir été le témoin d'un miracle ?

Relisez régulièrement la liste de vos Avantages et Désavantages et prenez quelques notes pour définir leur influence sur votre rôle. Au bout de quelques parties, elles deviendront une seconde nature quand vous incarnerez votre personnage. Et votre expérience du jeu n'en sera que plus riche, pour vous et pour vos camarades.

BUTS PERSONNELS

Chacun possède un but dans la vie, certaines personnes en ont plusieurs. Cela peut aller du désir de devenir empereur de Chine à survivre jusqu'au lendemain. Votre personnage doit aussi présenter ce trait humain. A moins d'être particulièrement fortuné, il va devoir travailler et doit en tenir compte lors de ses aventures. Comment intégrer ces éléments ? Les héros des JDR sont souvent des solitaires, mais le vôtre a sûrement des amis, voire un(e) petit(e) ami(e). Il peut s'agir d'un autre PJ, d'un PNJ important ou d'une silhouette qui ne fera que de rares apparitions dans les parties. Dans ce dernier cas, soit ils sont très compréhensifs, soit ils finiront par abandonner votre PJ et ne resteront pas longtemps dans votre entourage. Le Meneur de Jeu et les joueurs ne doivent pas craindre d'explorer cet aspect du jeu. Peut-être trouverez-vous une façon



de faire jouer ces relations de manière un peu plus réaliste que dans ces séries télévisées où le personnage principal dispose d'une nouvelle compagne toutes les semaines. Le personnage peut aussi souhaiter faire carrière dans sa profession. Peut-être désire-t-il voyager ? Préférerait-il s'installer quelque part et se sédentariser ? Il peut rêver de posséder une maison à Malibu, de rencontrer Keanu Reeves ou de voir la fin du monde ! A moins que son seul but dans la vie soit de ne pas rater le prochain épisode de "Buffy".

Si votre personnage n'est pas obsédé par les complots ou activement chassé, il mène une vie normale. Et sans doute, pas même un monstre ne pourrait l'empêcher de regarder "X-Files".

LES ORGANISATIONS

Vos adversaires appartiennent tous à une organisation aussi puissante que secrète (ou du moins c'est ce qu'il semble). Permettre aux personnages d'appartenir à un groupe peut apporter un plus certain à leur Historique. Il ne s'agit pas nécessairement d'un culte caché. Ou si c'est le cas, du moins ne présente-t-il pas au grand jour un tel visage.

Le personnage peut très bien avoir été membre d'une fraternité étudiante à l'université, d'un groupe militaire d'élite ou d'une administration gouvernementale. L'appartenance à une organisation peut se révéler très utile car elle permet de

rencontrer des contacts, de se procurer des informations, etc. La liste des organisations officielles ou officieuses, légales, sectaristes, mafieuses, etc. est longue. Citons simplement les francs-maçons ou les corporations professionnelles. Les clubs de sports, les associations locales ou autres, sont autant d'occasions de côtoyer des gens nouveaux et d'en savoir plus. Votre MJ et vous devriez développer cet aspect lors de la création du personnage. Ensuite donnez au Meneur de Jeu une copie des relations sociales et professionnelles de votre personnage afin qu'il puisse les incorporer dans la campagne. Il sera bien sûr toujours possible d'y ajouter d'autres informations plus tard ; du moins tant que celles-ci ne contredisent pas vos premières idées.

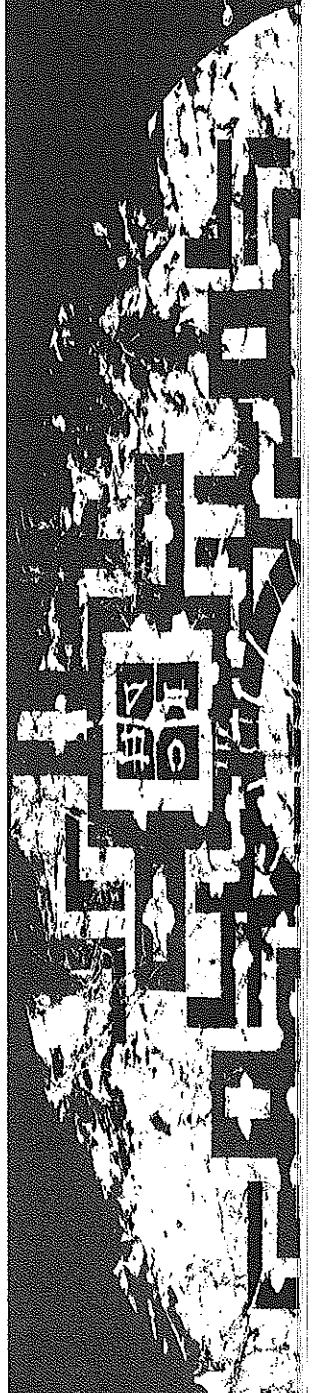
Un bon moyen de rassembler le groupe de PJ consiste à leur donner un lien de ce type : s'ils appartiennent tous à un groupe commun, organiser leur rencontre et les faire participer aux aventures seront des tâches beaucoup plus faciles. N'hésitez pas à jouer les aspects de la vie " normale " du personnage. Le contraste avec ses aventures dans Kult les rendra encore plus terrifiantes.

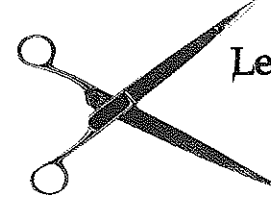
JOUER UN RÔLE DANS KULT

Beaucoup de choses ont été dites sur la manière de créer un personnage à Kult. Vous avez trouvé des conseils pour définir un concept et une personnalité, des règles pour gérer ses Caractéristiques, ses Compétences, etc. Nous allons maintenant revenir sur l'un des aspects les plus importants de Kult : incarner votre personnage, jouer un rôle. Il ne s'agit pas de vous donner une 'recette' mais plutôt quelques conseils parmi lesquels il vous suffira de piocher. Ils s'appliquent aux Jeux de Rôles en général et non spécifiquement à ce jeu. Sans doute connaissez-vous déjà toutes ces différentes notions si vous pratiquez le JDR depuis quelque temps. Pour des débutants, les paragraphes qui suivent peuvent s'avérer utiles.

Aimer son personnage

Il est très difficile d'incarner un personnage que vous n'appréciez pas. Ne vous méprenez pas !





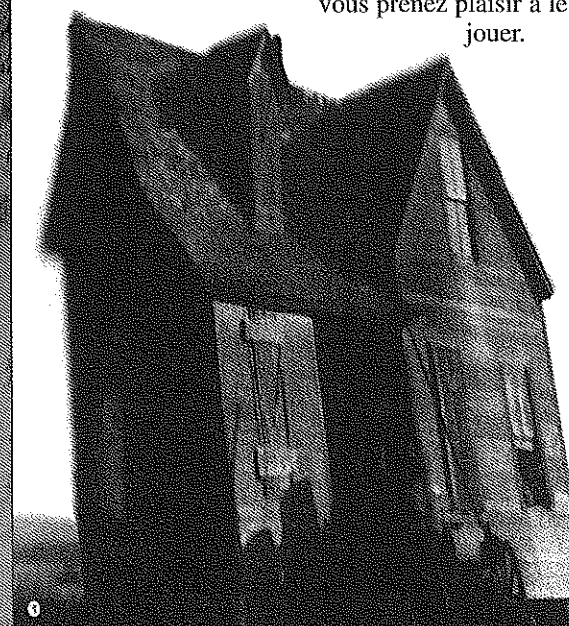
Nous ne disons pas que vous devez jouer le rôle de quelqu'un d'aimable. Mais dans sa personnalité vous devriez faire en sorte de retrouver des choses qui vous interpellent, que vous avez envie de développer, par goût ou par défi. Si rien dans ce personnage ne vous plaît, vous allez très vite vous ennuyer.

"Être" son personnage

Lorsque vous incarnez un personnage, tâchez de penser et d'agir comme il le ferait. Ne le voyez pas simplement comme un assemblage de mots et de chiffres. Si vous devez prendre une décision dans le jeu, demandez vous ce que serait sa réaction face à cette situation et ne vous contentez pas de consulter sa liste de compétences. Si vous voulez incarner votre personnage, alors vous prendrez en considération son Historique, son (ou ses) Sombre(s) Secret(s) et bien plus encore.

Parfois le Meneur de Jeu ou les autres joueurs pourront remettre en question certains de vos choix. Cela peut être constructif. Le MJ vous indique ce que votre personnage ne peut pas, de façon réaliste, savoir ou faire, contrairement à vous. Mais cela restera certainement rare.

Parfois, vous trouverez très facile d'"être" votre personnage lors d'une partie et apprécierez votre prestation (en particulier si vous aimez votre alter ego). Une telle expérience se révèle particulièrement gratifiante pour vous comme pour votre groupe de joueur. C'est un bon signe, votre personnage prend de la profondeur et vous prenez plaisir à le jouer.



Le Jeu de Rôles doit permettre de s'amuser, et une grande partie du plaisir que l'on peut en retirer provient du jeu d'acteur et de la créativité qu'il demande.

A ce point de notre discussion nous devons insister sur le fait que lorsque nous disons "soyez votre personnage", il ne faut pas prendre cette injonction de manière littérale. Il n'est pas question de devenir un psychopathe potentiel aux multiples personnalités. Il ne s'agit avant tout que d'un jeu.

Connaître les règles

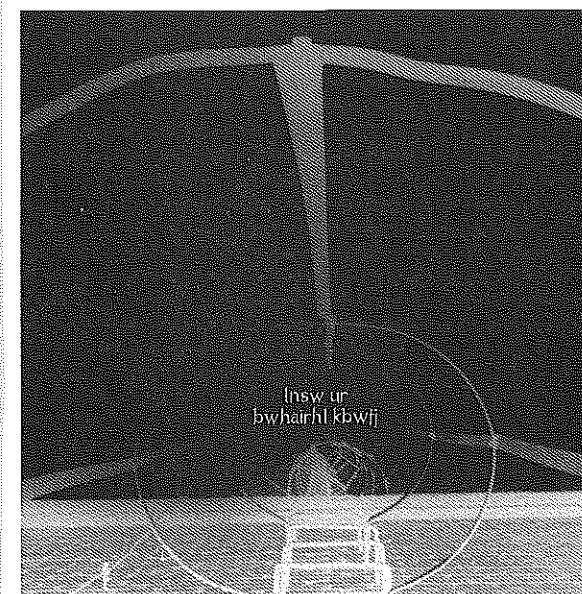
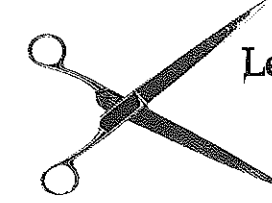
Il n'est pas raisonnable de penser que vous pourrez connaître toutes les règles de Kult après votre première partie. Mais essayez de comprendre les bases des mécanismes du jeu et d'apprendre au fur et à mesure à les maîtriser. Les joueurs les plus expérimentés se doivent d'accompagner les débutants dans cette démarche.

Au bout d'un certain temps, vous saurez tout ce qu'un joueur doit savoir sur les règles du jeu. En particulier, vous pourrez gérer les Compétences et les bases du système de combat. Si, au bout d'une vingtaine de parties, vous en êtes encore à demander comment les tests de Compétences s'effectuent, vos interventions ont toutes les chances de gâcher l'ambiance que le MJ tente de mettre en place.

Certains Meneurs de Jeu n'emploient qu'un minimum de règles, d'autres ne négligent aucun détail, voire innovent et apportent leurs propres variantes. Quels que soient les mécanismes qu'utilise le vôtre, tâchez de les retenir et de vous y conformer.

Agir rapidement

Lorsque votre tour vient d'agir, surtout pendant les combats, essayez de décider promptement de vos actions. Il y a là deux aspects à prendre en compte. Vous disposez souvent de quelques minutes pour prendre une décision alors que votre personnage n'a que quelques secondes. Mais vous n'avez également que ce même laps de temps pour déterminer un comportement qui peut influencer sur sa vie entière.



Parfois, votre MJ tournera toute son attention vers vous. Vos actes revêtent sans doute pour cette scène une importance primordiale ou alors vous êtes vous détaché du groupe pour mener vos propres affaires, sans les autres personnages. Il s'agit d'une situation normale. Cependant, tâchez de ne pas monopoliser le temps du Meneur de Jeu : les autres attendent leur tour pour jouer après vous.

Quoi qu'il en soit, respectez les autres joueurs et n'accaparez pas le temps de jeu à leur détriment.

Être patient

Bien sûr, soyez patient si un autre joueur prend du temps pour se décider pendant la partie. L'aventure peut aussi prendre une autre tournure et votre rôle devenir secondaire. Votre personnage n'apparaît pas dans cette scène ou a peu de choses à dire ou à y faire. Dans de telles occasions, sachez faire preuve de patience. Vouloir à tout prix centrer l'action sur soi ne correspond pas vraiment à l'esprit du Jeu de Rôle et risque d'ennuyer très vite les autres personnes présentes. On ne le répètera jamais assez : respectez les autres joueurs.

Rester fair-play

Il faut également dire un mot sur les interactions entre les joueurs. Vos personnages n'agiront pas forcément toujours de concert, c'est une chose. Mais il arrivera aussi que vous ne soyez

franchement pas d'accord avec les décisions des autres joueurs. Cela est normal mais ne doit pas affecter les conditions de jeu. Soyez fair-play, tout le monde doit s'amuser. Il n'y a rien à gagner, ce n'est qu'un jeu.

Dans Kult où les tensions entre les personnages peuvent se révéler un puissant moteur dramatique, il arrivera parfois que les PJ s'opposent les uns aux autres. Cependant, cet aspect du rôle ne devrait pas avoir d'incidence sur les relations entre les joueurs. Ce sont deux niveaux distincts.

Et surtout...du respect

Respectez votre Meneur de Jeu.

Il endosse le rôle le plus difficile de tous. Il a sans doute passé des heures à préparer son scénario. Il reste en permanence à votre écoute durant la partie. Les joueurs peuvent parfois prendre du recul, en particulier quand leur personnage est en retrait des événements qui se déroulent. Le MJ doit rester attentif à chacun, à chaque moment. Il doit contrôler le déroulement de l'histoire et les débordements des joueurs (improviser à partir des idées non prévues des joueurs est un exercice difficile mais intéressant). Il doit anticiper les conséquences de toutes les actions entreprises. Son but : que tous autour de la table s'amuse. Essayez de montrer un minimum de respect pour son travail. Si vous ne comprenez pas ou n'appréciez pas la direction que prend une histoire, soyez patient. A l'inverse, un bon Meneur de Jeu saura prendre en considération vos aspirations afin de mener des aventures qui correspondent aux désirs de tous.

Vous avez le droit d'être en désaccord avec certaines décisions du MJ. Si cela dégénère en une confrontation pour des points de détail, le plaisir de jeu sera le premier touché par cette soudaine diminution de l'intérêt pour l'intrigue elle-même. Si vous avez des doutes sur l'issue de certains choix, posez-lui la question directement, en privé. Ne discutez pas devant les autres joueurs, il faut savoir choisir avec précaution ses arguments en public.

Si vraiment vous ne prenez pas plaisir aux parties que vous jouez, alors il vaut mieux changer de groupe ou de MJ. Sinon, les problèmes risquent de se multiplier et de gâcher le jeu pour tout le monde.

Rappelez-vous : le but est de raconter une histoire et de s'amuser.



Nbre d'Actions		B/M aux Dégâts		Déplacement	
B/M d'Initiative		Capacité d'ENC		B/M au jet d'EGO	

TALENTS		
Athlétisme (AGL + FOR)	_____	Lancer (AGL + FOR)
Comédie (CHA + EGO)	_____	Mémoriser (PER + EGO)
Diplomatie (CHA + EGO)	_____	Natation (AGL + CON)
Discrétion (AGL + PER)	_____	Orientation (PER + EGO)
Dissimulation (PER + EGO)	_____	Rechercher (PER + EGO)
Empathie (PER + EGO)	_____	Séduction (CHA + APP)
Escalade (AGL + FOR)	_____	Vigilance (PER + EGO)

COMPETENCES GENERALES		
Acrobatie (Athlétisme)	_____	Lire sur les lèvres (Vigilance)
Cambriolage (Discrétion)	_____	Marchandage (Diplomatie)
Chant (Comédie)	_____	Méditation (Empathie)
Chuter (Athlétisme)	_____	Parachutisme (Athlétisme)
Citoyen du monde (Empathie)	_____	Persuasion (Diplomatie)
Commandement (Diplomatie)	_____	Pistage (Rechercher)
Conduire (Vigilance)	_____	Plongée (Natation)
Déguisement (Comédie)	_____	Psychologie (Empathie)
Dressage (Empathie)	_____	Sports (Athlétisme)
Equitation (Empathie)	_____	Survie (Empathie)
Estimation (Mémoriser)	_____	_____
Filature (Discrétion)	_____	_____
Interrogatoire (Diplomatie)	_____	_____
Jeu (Mémoriser)	_____	_____

CONNAISSANCES					
Affaires	_____	Etiquette	_____	Occultisme	_____
Architecture	_____	Herboristerie	_____	Parapsychologie	_____
Artisanat	_____	Hypnose	_____	Photographie	_____
Arts plastiques	_____	Informatique	_____	Poisons et drogues	_____
Astrologie	_____	Jouer d'un instrument	_____	Piloter	_____
Bureaucratie	_____	Langage des signes	_____	Police scientifique	_____
Comptabilité	_____	Langues étrangères	_____	Premiers soins	_____
Contrefaçon	_____	_____	_____	Radiocommunications	_____
Cryptographie	_____	_____	_____	Recueil d'informations	_____
Culture générale	_____	Localité	_____	Rédaction	_____
Démolition	_____	Manipulation	_____	Réseau de contacts	_____
Divination	_____	Mécanique	_____	Secrets locaux	_____
Electronique	_____	Médecines parallèles	_____	Systèmes de sécurité	_____
Enseignement	_____	Mode	_____	_____	_____
Espionnage électronique	_____	Navigation	_____	_____	_____

CONNAISSANCES ACADEMIQUES							
Médecine		Sciences Humaines		Sciences Naturelles		Sciences Sociales	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

ENDURANCE	BS=1BL	BL=1BG	BG=1BM
------------------	---------------	---------------	---------------

COMPETENCES DE COMBAT	
Armes à Projectiles ()	_____
Armes de Jet ()	_____
Arts Martiaux ()	_____
Bagarre ()	_____
Mêlée ()	_____

[illegible]

Profession		Employeur	
Niveau de Vie		Revenu Mensuel	
Revenu Net Dispo.		Economies	
Niveau de Cr�dit		Signe Astrologique	

[illegible]

Mentalité	Historique	Relations Sociales

Points d'Héroïsme		Points d'Expérience	
--------------------------	--	----------------------------	--