

# Les Personnages

## *INDEX*

### **Caractéristiques**

### **Cultures & Races**

[Survivants](#)

[Nomades](#)

[Tribaux](#)

[Faux Semblants](#)

[Mutants](#)

### **Points d'histoire**

### **Chance & Usage de la chance**

### **Modificateurs & Attributs**

### **Santé Mentale**

### **Modificateurs divers & Ajustements**

### **Santé**

### **Compétences**

[Détermination des "Points de Métier"](#)

[Liste & Bases](#)

[Description](#)

[Compétences d'armes archaïques \[CA\]](#)

[Compétences d'armes corporelles \[CC\]](#)

[Compétences d'armes à feu \[CF\]](#)

[Compétences de connaissance \[C\]](#)

[Compétences Divers \[D\]](#)

[Compétences Sociales \[S\]](#)

[Métiers, Artisanats & Secondaires \[s\]](#)

[Calcul du Pécule](#)

### **Évolution du Personnage**

## Caractéristiques

Elles sont au nombre de 10 : Les valeurs "normales" pour un humain en bonne santé se situent de 6 à 16, la moyenne se situant à 10. Les valeurs inférieures ou égales à 5 représente un handicap, les valeurs supérieures ou égales à 17 l'exception de l'excellence.

### Les 10 Caractéristiques :

#### **Caractéristique [MOD] :**

La caractéristique écrite en toute lettre fait référence à la valeur de celle-ci, l'abréviation [MOD], formée de trois lettres majuscules, fait référence au modificateur.

#### **Force [FOR] :**

La force physique qu'elle soit due à la masse musculaire ou à la force nerveuse. Elle détermine la quantité de dégâts infligés lors des rixes, la charge portable, une partie de l'endurance à l'effort et de la résistance aux reculs.

#### **Endurance [END] :**

La santé physique au sens large. Système immunitaire, solidité du squelette et de toute la structure corporelle, capacité de récupération, souffle, résistance à l'effort. L'endurance détermine la base des points de vie et une partie de la résistance aux reculs.

#### **Agilité [AGI] :**

La coordination physique, la souplesse sont déterminés par l'agilité. Cette caractéristique est déterminante pour toutes les compétences manuelles. Elle détermine en partie l'ordre d'action.

#### **Rapidité [RAP] :**

La rapidité d'action et d'exécution, la réactivité, les réflexes. Les réflexes conditionnent la vitesse mais la notion de précision reste du fait de l'agilité.

#### **Présence [PRS] :**

Il ne s'agit du charme, de la force de personnalité et de l'allure, de ce qu'on inspire aux autres par notre seule Présence. Ainsi à (bonne) valeur égale on peut trouver : Le minet, proxénète au succès retentissant et Le pistoléro à l'allure inquiétante qui sait jouer de son aura pour vaincre sans avoir à tuer.

*Pour ce qui est de la beauté, il ne s'agit pas d'une caractéristique mais d'un attribut. L'attribution de sa valeur peut vous coûter ou vous faire gagner quelques points de caractéristiques.*

#### **Perception [PER] :**

La perception représente autant l'ouverture au monde, que la finesse des sens. Cette caractéristique est déterminante pour tout ce qui à trait aux 5 sens, ainsi qu'au sens de l'équilibre.

#### **Volonté [VOL] :**

Volonté, détermination, courage, empire de l'esprit sur la matière, certains même parleront d'âme... Surmonter la douleur ou la peur, avancer quand tous reculent, Ne pas se décourager, se forcer à mener à terme une tâche qui semble interminable ou travailler 14h par jour pendant des années "parce qu'il le faut" ne sont possibles qu'avec une volonté élevée.

#### **Intelligence [INT] :**

Les facultés d'apprentissage, d'analyse, d'adaptation, ainsi que la mémoire sont regroupées sous cette appellation assez vague d'intelligence. Elle est déterminante pour toutes les compétences de savoir et pour l'apprentissage.

#### **Empathie [EMP] :**

L'empathie représente la capacité à ressentir et à faire ressentir, le potentiel émotionnel et l'ouverture aux émotions d'autrui, ainsi qu'à de discutables notions d'intuition, de 6e sens, de voyance.

#### **Chance [CHA] :**

La notion purement abstraite de chance, de bonne étoile, de destin favorable ou défavorable est évaluée par cette caractéristique. Elle n'est déterminante dans aucun cas précis, mais peut jouer son rôle à tout moment (surtout pour des valeurs extrêmes).

## Détermination des Valeurs :

Tout Personnage dispose à la base des valeurs culturelles/raciales moyennes plus 10 points. Il peut choisir de réduire certaines valeurs pour en améliorer d'autres et de répartir librement ses points dans les limites des valeurs raciales.

(Les caractéristiques exceptionnelles sont acquises grâce à la dépense de points d'histoire)

*Il est aussi possible de tirer aléatoirement les valeurs des caractéristiques : Il convient alors de considérer directement les minimums et maximums et d'y adapter le tirage correspondant : 6-16 correspond à 2D6+4, 5-15 à 2D6+3, 8-18 à 2D6+6, 3-17 à 2D8+1, etc... Tous les tirages sont basés sur 2 dès.*

## Races & Cultures

Toutes les races sont de souche humaine, il s'agit plus en fait, pour beaucoup, d'une culture et d'un mode de vie. Mais l'absence de cohésion sociale, la rudesse du monde font que seuls les plus adaptés survivent assez longtemps pour se reproduire, formant ainsi des "souches" très typées, et relativement adaptées à leur milieu.

Quant aux mutants, il s'agit pour la plupart de créatures uniques et stériles rejetées par leurs pères humains. Certains ont néanmoins formé des communautés et ont fini par créer leur propre souche.

### Survivants

Leurs ancêtres ont survécu à tous les fléaux qui ont balayé le monde humain depuis le milieu du 21<sup>e</sup> siècle, ils se sont très vite réunis en sociétés et ont essayé de survivre dans ce nouveau monde, dur & impitoyable.

#### SURVIVANTS, CITADINS

Ils se sont unis en sociétés urbaines dans des zones généralement peu contaminées qui leur ont permis de se développer, la culture citadine concerne toute communauté / société basée sur une ville ou cité qui s'est suffisamment développée pour offrir à ses habitants une grande palette de professions, généralement non rurales. Ils sont comme leurs cousins ruraux descendants des survivants de l'apocalypse, ils vivent dans des complexes urbains généralement bâtis sur les ruines d'anciennes villes. La société au sein de laquelle ils vivent regroupe un grand nombre de métiers et de classes sociales, le nombre favorisant la spécialisation. Sédentaires.

##### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	10	6-16	Perception	10	6-16
Endurance	10	6-16	Volonté	10	6-16
Agilité	10	6-16	Intelligence	11	7-17
Rapidité	10	6-16	Empathie	10	6-16
Présence	11	7-17	Chance	11	7-17

Beauté : [ +0 ]

Points d'histoire [PH] : 3

Particularités :

**Compétences culturelles :**

Armes légères +1 ; Armes de Poing +1 ; Culture +1 ; Survie urbaine +2 ; Troc 2. Jeux +1.

Métier(s) : **Normal +2.**

Inaccessibles : **Médecine moderne & Tribale.**

#### SURVIVANTS, RURAUX

Sans doute possible l'espèce la plus répandue, les survivants ruraux sont les descendants de survivants de l'apocalypse. Ils vivent en communautés de taille variables axées sur la ... survie. Ils pratiquent la chasse, la pêche, la culture, l'élevage et l'artisanat selon les possibilités du milieu qu'ils habitent. Ils sont sédentaires. Ils traitent avec les citadins mais vivent eux-mêmes dans une société à beaucoup plus petite échelle qui ne tolère qu'une très faible variété de métiers.

##### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	11	7-17	Perception	10	6-16
Endurance	11	7-17	Volonté	11	7-17
Agilité	10	6-16	Intelligence	10	6-16
Rapidité	10	6-16	Empathie	10	6-16
Présence	10	6-16	Chance	10	6-16

Beauté : [ +0 ]

Points d'histoire [PH] : 3

Particularités :

**Compétences culturelles :**

Armes Lourdes +2 ; Pugilat +1 ; Armes d'épaulé +1 ; Premiers Soins +1 ; Inventer +1 ; Survie +1.

Métier(s) : **Normal +3.**

Inaccessibles : **Médecine moderne & Tribale ; Sciences.**

## Nomades

Cette appellation comprend tous les groupes de voyageurs, des familles d'honnêtes marchands au long cours aux pires clans de pillards en passant par les clans tziganes, les prospecteurs et les colons en quête d'une terre d'asile. Ils ont en commun leur habitude du voyage et leurs capacités de survie dans tous les milieux. Ce sont souvent ces peuples qui assurent la communication entre les petites communautés rurales isolées. Chaque clan à ses traditions, ses meurs, ses pratiques, sa foi.

#### NOMADES, COMMERÇANTS

Bien que la population sédentaire s'en méfie, ces nomades sont extrêmement utiles à l'échange et à la communication. La plupart d'entre eux vouent une haine farouche aux pillards.

##### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	10	6-16	Perception	10	6-16
Endurance	11	7-17	Volonté	10	6-16
Agilité	10	6-16	Intelligence	10	6-16
Rapidité	10	6-16	Empathie	11	7-17
Présence	11	7-17	Chance	10	6-16

Beauté : [ -1 ]

Points d'histoire [PH] : 3

Particularités :

**Compétences culturelles :**

Armes longues +1 ; Armes à projectiles +1 ; Culture +1 ; Premiers soins +1 ; Athlétisme +2 ; Survie +2 ; Troc +2.

Métier(s) : **Normal**

Inaccessibles : **Médecine moderne ; Sciences ; Technologies ; Littérature.**

#### NOMADES, PILLARDS

Ils vivent en parasite, errant au grès de la bonne fortune et de l'infortune de leurs victimes. Tous les pillards du monde n'appartiennent pas à cette "race", mais ces clans nomades ont fait des mots : vol, pillage, viol, massacre, rapine, raid (...) la définition du mode de vie pillard.

##### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	11	7-17	Perception	11	7-17
Endurance	11	7-17	Volonté	9	5-15
Agilité	11	7-17	Intelligence	9	5-15
Rapidité	11	7-17	Empathie	9	5-15
Présence	9	5-15	Chance	10	6-16

Beauté : [ -1 ]

Points d'histoire [PH] : 3

Particularités :

**Compétences culturelles :**

3 compétences d'armes archaïques +1 ; Pugilat +1 ; Armes de Poing & Armes d'épaules +1 ; Athlétisme +1 ; Discrétion +1 ; Survie +2 ; Survie urbaine +1 ; Vigilance +1.

**Psychologie -2.**

Métier(s) : **Normal -2**

Inaccessibles : **Médecines ; Sciences ; Technologies ; Littérature.**

## Clans Tribaux

Les primitifs vivent en clans isolés, ils ne pratiquent qu'un embryon d'élevage et de culture favorisant la chasse et la cueillette. Ils ne sont ni vraiment sédentaires ni vraiment nomades, se contentant de changer de région quand les ressources viennent à manquer. Leur mode de vie est très dur, proche de l'état sauvage ; il leur vaut une résistance et des capacités physiques hors norme. Que ce mode de vie soit le fruit d'une régression ou d'un choix, les primitifs vivent dans l'ignorance ou la crainte de la technologie. Chaque Clan a ses croyances et ses pratiques.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	12	8-18	Perception	10	6-16
Endurance	12	8-18	Volonté	10	6-16
Agilité	12	8-18	Intelligence	8	4-14
Rapidité	10	6-16	Empathie	11	7-17
Présence	8	4-14	Chance	10	6-16

Beauté : [ -1 ]

**Points d'histoire [PH] : 3**

Particularités :

### Compétences culturelles :

3 compétences d'armes archaïques +2 ; Pugilat +2 ; Esquive +2 ; Premiers soins +2 ; Athlétisme +2 ; Discrétion +2 ; Survie +5 ; Vigilance +1 ; Résistance Physique +1.

Armes à feu -2 ; Culture -1 ; Survie urbaine -2 ; Psychologie, Tchatche & Troc -2.

Métier(s) : Normal -2.

Inaccessibles : Littérature, Médecine Moderne & de Campagne, Sciences & Technologies.

## Habitants des Abris

Ils sont les descendants directs (et parfois même les clones) de ceux qui ont trouvé refuge dans les abris gouvernementaux ou dans les 3A.F (Abri Antiatomique Familial). Ils n'ont pour la plupart qu'une très vague idée (selon l'état des systèmes de communication externe) de ce que le monde est devenu et ne sont que très peu préparés à une telle confrontation. Leur mode de vie sédentaire et protégé leur vaut des capacités physiques bien inférieures à celles des "survivants" (et ce malgré les nombreux dispositifs de maintien de la condition physique embarqués dans les abris). Ils ont par contre hérité de la majeure partie des connaissances de leurs ancêtres du 21e siècle.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	9	5-15	Perception	10	6-16
Endurance	9	5-15	Volonté	10	6-16
Agilité	9	5-15	Intelligence	14	10-20
Rapidité	9	5-15	Empathie	10	6-16
Présence	11	7-17	Chance	10	6-16

Beauté : [ +1 ]

**Points d'histoire [PH] : 4**

Particularités :

### Compétences culturelles :

Culture +5 ; Littérature +5 ; Médecine +2 ; Premiers Soins +2 ; Sciences +2 ; Technique +2 ; Psychologie +2 ; Tchatche +2.

Informatique +5.

Toutes compétences de combat -1 ; Nager -2 ; Survie -2 ; Survie Urbaine -2 ; Résistance Physique -2 ; Troc -2.

Métier(s) : Normal +4.

Inaccessibles : Médecine Tribale & de Campagne.

## Habitants de Mégapoles

Ils forment la population des quelques immenses cités qui se sont bâties après la catastrophe grâce à l'équipement d'immenses abris gouvernementaux que très peu d'états ont eu le temps, les moyens ou le pessimisme de bâtir. Totalement fermées au monde extérieur, elles subsistent par leurs propres moyens cultivant l'isolationnisme. La population descend directement des peuples présents au 21e siècle et a rapidement cru grâce aux cliniques de procréation artificielle accélérée (CPAA). Ces cités ont vite dégénéré et l'accroissement naturel de la population a vite pris le relais des CPAA pour les rendre totalement surpeuplées. (Voire description des mégapoles pour plus de précision).

### CITOYENS

Membres actifs de la société des Mégapoles, les citoyens sont ceux pour qui et par qui les lois sont votées, les aménagements créés. Ils vivent avec leur temps, avec les modes et les meurs de leur cité, et quelles que soient leurs idéaux et leurs opinions, veulent les faire valoir par la voie légale des partis, groupes de pressions, lobbies.

Ils vivent dans le culte de l'apparence, du paraître, de la consommation et de la production, en bons héritiers du monde agonisant dont ils sont issus.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	9	5-15	Perception	10	6-16
Endurance	11	6-16	Volonté	9	5-15
Agilité	9	5-15	Intelligence	12	8-18
Rapidité	9	5-15	Empathie	9	5-15
Présence	10	6-16	Chance	10	6-16

Beauté : [ +2 Avec Chirurgie esthétique, sinon +1 ]

**Points d'histoire [PH] : 4**

Particularités : Aucune maladie héréditaire, génétique ou chronique, aucune malformation génétique, aucune faiblesse génétique.

### Compétences culturelles :

Culture +5 ; Littérature +5 ; Science +2 ; Technique +2 ; Tchatche +2.

Informatique +5 ; Pilotage +5.

Toutes compétences de combat -1 ; Survie -2 ; Résistance Physique -2.

Métier(s) : Normal +4.

Inaccessibles : Médecine Tribale & de Campagne.

### ZONARDS

Le terme de zonard concerne toutes les personnes qui habitent dans les cités ghettos des zones délaissées par le système. Cette partie de la population est généralement pauvre, voire très pauvre, vivant de petits métiers ou de sous emplois. La plupart du temps la police n'assure pas la sécurité dans leurs quartiers, soumis aux lois (pas toujours malveillantes) des mafias, des gangs, ou de milices locales.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	10	6-16	Perception	11	7-17
Endurance	10	6-16	Volonté	10	6-16
Agilité	10	6-16	Intelligence	11	7-17
Rapidité	11	7-17	Empathie	10	6-16
Présence	10	6-16	Chance	10	6-16

Beauté : [ +0 ]

**Points d'histoire [PH] : 3**

Particularités :

### Compétences culturelles :

Armes Légères +1 ; Esquive +1 ; Feintes +1 ; Pugilat +1 ; Culture +1 ; Littérature +1 ; Technique +1.

Informatique +2.

Sciences -1 ; Survie -2.

Métier(s) : Normal +2.

Inaccessibles : Médecine Tribale & de Campagne.

## Faux semblants

Généralement originaires des plus basses couches sociales des sociétés développées près des zones irradiées, les faux-semblants sont rarement considérés par les "humains normaux" comme des semblables mais plutôt comme des mutants, des dégénérés.

Rares sont les sociétés qui les acceptent.

Leur physique est à la fois très humain et très particulier : Yeux jaunes ou verts très clairs presque phosphorescents, des arcades sourcilières assez prononcées, une absence totale de pilosité faciale (Ni barbe ni sourcils), une peau extrêmement lisse & tendue qui leur donne généralement des traits durs, des lèvres charnues et des dents pointues de carnivore. Leur allure dénote leur supériorité sur l'humain : Elancés et athlétiques, d'une indéniable souplesse, supérieurement agiles, les épaules larges, des ongles blancs, épais et extraordinairement durs.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	11	7-17	Perception	11	7-17
Endurance	8	4-14	Volonté	9	5-15
Agilité	13	9-19	Intelligence	10	6-16
Rapidité	13	9-19	Empathie	9	5-15
Présence	11	7-17	Chance	8	4-14

Beauté : [+1]

### Points d'histoire [PH] : 2

Particularités : De nombreux aspects de leur morphologie les rendent inutiles voire indésirables au sein de ce monde très dur : >Leur dos très est sensible aux efforts de levages et aux charges, leur force plus basée sur la souplesse et la puissance nerveuse leur interdit la plupart des travaux de force.

(TRAIT : "Dos Fragile" automatiquement acquis)

>Une légère intolérance des lumières vives et une aisance dans l'obscurité leur vaut une Vie Noctambule

(TRAIT : NOCTAMBULE Automatiquement acquis)

>Ils sont exclusivement carnivores, ce qui rend leur alimentation onéreuse dans un monde où la viande est un luxe (de rat et lézard excepté), certains ont même des tendances au cannibalisme (tare : mutation : +1PH = Souvent Gain de tueur pathologique mais uniquement dans des circonstances où la faim est irrépressible) ce qui n'est pas sans susciter l'hostilité, un peu légitime quand même, des "normaux"

### Compétences culturelles :

Armes Légères +1 ; Lancer +1 ; Esquive +1 ; Feintes +1 ; Pugilat +1 ; Discrétion +2 ; Survie Urbaine +2 ; Surprise +1.

Jeux +2.

Résistance Physique -2.

Métier(s) : Normal -2.

Inaccessibles : Médecine Tribale & Moderne ; Sciences.

## Mutants

Classier tous les types de mutations pouvant se manifester est parfaitement impossible, de nombreux mutants sont uniques, stériles ou non viables et souvent tout ça à la fois. Parfois pourtant des mutants viables et non stériles apparaissent, selon les milieux ils sont rejetés, persécutés, parfois même tout simplement massacrés ; ailleurs ils peuvent avoir été acceptés et même avoir été la seule souche viable d'un groupe et former une espèce à part... Bref tout est possible, c'est à voir avec le MJ, selon le lieu et sa vision des choses...

### MUTANTS, DÉFORMÉS

Mutation la plus répandue, les déformés naissent à l'origine de parents "normaux" mais ils sont rarement stériles et certains d'entre eux sont même très prolifiques. Dans de nombreux cas les mutations se transmettent à la descendance et à terme les traits les plus persistants apparaissent dans toute une communauté, formant de grandes familles, voire carrément des espèces.

Ils sont en plus très souvent difformes et invariablement hideux aux yeux des "normaux".

Les déformations les plus répandues sont des malformations ou de graves asymétries faciales, membres atrophiés, hypertrophiés ou supplémentaires (et inutiles), grave disproportion du corps, pilosité hyper abondante...

La plupart des déformés n'ont pas la longévité des humains, mais grandissent aussi beaucoup plus vite, les enfants déformés sont généralement "autonomes" dès leur cinquième année & mûres et féconds avant la dixième.

Ils sont généralement méprisés par les "normaux", parfois

même chassés, réduits en esclavage ou tués selon les sociétés.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	9	3-17	Perception	10	4-18
Endurance	9	3-17	Volonté	10	4-18
Agilité	9	3-17	Intelligence	8	4-14
Rapidité	9	3-17	Empathie	12	8-18
Présence	8	3-17	Chance	10	6-16

Beauté : [-5]

### Points d'histoire [PH] : 4

Particularités :

### Compétences culturelles :

3 Armes archaïques +1 ; Pugilat +2 ; Athlétisme +1 ; Chercher +1 ; Discrétion +1 ; Survie +1 ; Survie urbaine +1.

Psychologie -2 ; Tchatche -2 ; Troc -2.

Métier(s) : Normal -2.

Inaccessibles : Littérature ; Médecines ; Sciences & Technologies.

## MUTANT, ATYPIQUE

Dans cette catégorie de mutants, on trouve tout et n'importe quoi. Si certains peuvent appartenir à une espèce locale, la plupart restent des êtres uniques : dégénérés, difformes, stériles et bien souvent inutiles. Leur espérance de vie est très souvent faible, tant à cause du contexte que de leur propre physique.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	10	2-20	Perception	10	2-20
Endurance	10	2-20	Volonté	10	2-20
Agilité	10	2-20	Intelligence	10	2-20
Rapidité	10	2-20	Empathie	10	2-20
Présence	10	2-20	Chance	10	2-20

Beauté : [-3]

### Points d'histoire [PH] : 3

Particularités :

### Compétences culturelles :

(Intelligence) points de compétence à répartir librement (max +3 par compétence)

Métier(s) : Normal -2.

Inaccessibles : Littérature ; Médecines ; Sciences & Technologies.

## Goule (Moribond)

Ces pauvres créatures plus mortes que vives (du moins si l'on se fie à leur apparence) représentent une catégorie de "mutants" assez répandue. Ils ont en commun l'état de décomposition avancé de leur misérable carcasse qui part en lambeaux de chair putréfiée ou desséchée, ce qui vaut leur distinction en deux catégories : les secs et les purulents. Dans les deux cas leur odeur est désagréable voire limite insoutenable selon les cas. La plupart d'entre eux s'expriment d'une voix éraillée... à condition qu'ils puissent encore parler. Stériles, ils ne semblent pas vraiment vieillir, juste se décomposer un peu plus. Personne n'a jamais vu un moribond mourir de vieillesse. Immobile un moribond ressemble à un cadavre oublié des charognards. Comme il en existe des secs et des purulents il semble aussi exister des états de "goulification" plus ou moins avancés, ce qui explique que certains ressemblent nettement plus à des charognes ambulantes ou à des lépreux en stade terminal qu'à des humains... et inversement. La plupart des goules sont extrêmement anciens et semblent avoir perdu la raison. Les goules ne peuvent pas courir, au mieux elles trottent.

### Particularités Ethniques / Culturelles :

	Moyenne	Min - Max		Moyenne	Min - Max
Force	9	5-15	Perception	9	5-15
Endurance	16	10-24	Volonté	12	8-18
Agilité	7	3-13	Intelligence	12	6-20
Rapidité	7	3-13	Empathie	10	6-16
Présence	9	5-15	Chance	12	8-18

Beauté : [-3]

### Points d'histoire [PH] : 3

Particularités :

### Compétences culturelles :

Au moins (10+Intelligence) points de compétence à répartir librement.

Métier(s) : Normal + ???

Inaccessibles : Aucune.

## PH (POINTS D'HISTOIRE) :

Les Points Histoire (PH) sont utilisés pour développer le personnage et le rendre plus "particulier". Les PH peuvent être utilisés pour :

- > Développer les caractéristiques
- > Développer les Compétences, par une augmentation de leur valeur ou un bonus divers.
- > Acquérir des "Traits d'histoire"
- > Acquérir une mutation (1 mutation obligatoire pour les mutants)
- > Acquérir un pécule supérieur

**Caractéristiques** : 1PH accorde un Bonus de +2 à une caractéristique au choix. Ce bonus permet d'outrepasser les maximums culturels/raciaux

**Tripes & Gueule** : 1 PH accorde un Bonus de +2 en Tripes et en Gueule.

**Compétences** : Le PH peut être utilisé pour développer la compétence, ce qui simule un entraînement ou un apprentissage. Il peut être aussi utilisé pour accorder un bonus divers, indépendant de la base et de la compétence, qui simule donc un don, un talent inné.

> **Développer Compétence** : (peut concerner des compétences non accessibles pour la culture au coût de 1 point)

Soit > 1PH accorde une augmentation de +5 de la valeur d'une compétence, (*sauf armes à feu(\$), RS Physique, Surprise*)

Ou > 1H accorde Un Total de 8 Points à répartir avec un maximum de +2 par Compétence (Bonus aux Valeurs)

> **Avoir un talent inné** : 1PH accorde un bonus divers de +3 à UNE compétence (*+2 RS Physique & Surprise*)

**Trait d'Histoire** : Les effets et les coûts en PH des Traits d'histoire sont variables. (Cf. Chapitre Traits d'Histoire)

**Mutations** : Les effets des mutations et leurs coûts en PH sont variables (Cf. Chapitre Mutations)

**Pécule** : Pour Chaque 1PH que vous utilisez vous doublez l'importance de votre pécule de départ (ou l'augmentez d'une somme fixe, ou d'une dotation de valeur, au choix). "Pécule" peut être pris plusieurs fois, et son multiplicateur est cumulatif : la somme est doublée à chaque fois que le "Pécule" est pris (x2, x4, x8, x16, x32, x64, etc...)

**Note** : Certains traits et mutations ont des effets négatifs et permettent d'acquérir plus de PH

## CHANCE & USAGE DE LA CHANCE

De base, la chance détermine les probabilités supplémentaires d'obtenir un succès spécial (Voire chapitre Système).

De plus un personnage peut à tout moment décider de sacrifier 1 ou plusieurs points de CHANCE (temporaire) pour :

- > Transformer un échec Critique en échec Simple  
[-4 CHA]
- > Annuler une maladresse  
[-4 CHA]
- > Relancer un jet s'étant soldé par un échec  
[-8 CHA]
- > Faire un double jet et ne garder que le plus favorable  
[-8 CHA]
- > Faire un double jet et ne garder que le plus proche de 10  
[-6 CHA]
- > Réduire les dommages reçus de moitié / Réduire la gravité d'une blessure  
[-12 CHA]
- > Transformer les dommages réels reçus en dommages temporaires  
[-12 CHA]

Récupération des points de CHANCE : La chance est récupérée au rythme de 1D3 point par semaine.

## VOLONTÉ & USAGE DE LA VOLONTÉ

En puisant dans sa volonté, il est possible de réaliser l'impossible.

Quand un personnage tente une action qui lui tient particulièrement à coeur il peut puiser dans sa volonté et gagner un bonus de + VOL . Ce bonus est appliqué à une action ou plus rarement à une entreprise (donc une suite d'actions).

Cet usage est généralement limité à (VOL-2) fois par semaine.

## MODIFICATEURS DES CARACTÉRISTIQUES

Les Modificateurs notés [Abréviation de la caractéristique] servent notamment à déterminer les bases des compétences.

*Calcul simplifié : ((<A1>)/2-2,2) round 0*

Valeur	MOD	Valeur	MOD	Valeur	MOD
0	NA	10-11	3	22-23	9
1	-2	12-13	4	24-25	10
2-3	-1	14-15	5	26-30	12
4-5	0	16-17	6	31-35	14
6-7	1	18-19	7	36-40	16
8-9	2	20-21	8	/5	+2

## LES ATTRIBUTS

### La Beauté Physique [Beauté] :

La Beauté ne peut être définie par une valeur au sens où la plupart des gens sont assez "moyens", leur apparence plaît ou déplaît selon les goûts et penchants de celui qui le contemple. Mais il existe aussi un bon nombre de personnes dotées d'un physique particulièrement avantageux ou disgracieux. Il est Possible de dépenser quelques points de Caractéristiques pour acquérir une apparence avantageuse, ou inversement d'en gagner un peu au détriment de la beauté.

Gain	Beauté	Description
1	-1	Vraiment désavantageux
2	-2	Vraiment très Laid
3	-3	Absolument Hideux, repoussant
Beauté		Description
0	00	Un physique dans la moyenne, avec ses défauts et ses qualités. Ce qui ne signifie pas forcément banalité !
Coût	Beauté	Description
1	1	Avantageux, des atouts de poids.
3	2	Très Beau, vraiment harmonieux.
5	3	Divin, magnifique, Sublime.

Certains Traits d'histoire modifient la beauté de façon importante.

Certaines races ont une beauté de base positive ou négative.

## TRIPES & GUEULE

### Les Tripes :

...Avez-vous des tripes ? êtes vous de ceux qui savent rester dignes et maîtres d'eux-mêmes face au danger ou bien de ceux qui plongent aisément dans l'hystérie ? Êtes vous impressionnable ? Une grosse valeur de tripe dénote donc un certain sang froid et surtout la faculté que vous avez à ne pas être victime de la Gueule de vos interlocuteurs et adversaires.

> La Valeur de Base de **Tripes** est égale à :  
**(Volonté/2) + Rang**

Certains traits d'histoire peuvent nettement augmenter ou amoindrir cet attribut salutaire.

*Note : Le rang est abordé plus loin, il représente votre rang d'expérience et de renommée.*

De nombreux ajustements peuvent affecter les tripes : être dans son élément, les personnes présentes, l'enjeu...

### La Gueule :

On dit souvent "avoir de la Gueule"... et bien ici il s'agit d'en avoir ou pas. La Gueule représente votre faculté à en imposer. A inspirer, par votre seule apparence la crainte, le respect, ou ce petit doute qui fait hésiter avant de passer à l'acte ! Avoir de la gueule peut aussi bien être du à votre aura qu'à une stature imposante, à une façon de regarder ou d'agir, et bien d'autres éléments encore.

> La Valeur e Base de **Gueule** est égale à :  
**(Présence/2) + (Force-10) - Beauté**

Certains traits d'histoire peuvent nettement augmenter ou amoindrir cet attribut salutaire.

De nombreux ajustements peuvent affecter la gueule : Le Look, la réputation, l'attitude, l'état de santé...

## Usage de base de Tripes & Gueule.

Lors de toute confrontation, de tout tête à tête ou "on met ses couilles sur la table" (passez moi l'expression), chaque protagoniste inflige sa Gueule aux tripes de l'adversaire, c'est à dire que chacun doit soustraire à sa valeur de Tripes la Gueule de l'autre.

Tripes - (Gueule Adverse) = Tripes restantes.

Si votre valeur de "Tripes restantes" est supérieur à 00, ça va, vous pouvez agir à votre guise, par contre, si votre valeur de tripes est inférieure à zéro, vous commencez à vous sentir mal à l'aise... cette sueur glacée, ce léger tremblement, ce trouble dans l'esprit... mais oui c'est bien la peur !

D'une manière générale votre valeur négative de "tripes restantes" agit alors comme un malus à toute action entreprise contre celui qui vous à mis dans cet état, vous aurez le plus grand mal à déclencher les hostilités.

Cette pénalité dure le temps de la confrontation OU si les hostilités sont déclenchées, jusqu'à ce que l'adrénaline prenne la relève... c'est à dire quelques secondes, en général 1s par point de Tripes en dessous de Zéro.

## SANTÉ MENTALE (SAN) & FOLIE

### Effets directs (de choc) des pertes de santé mentale

**Choc :** (VOL) - Le personnage est temporairement très affecté par son épreuve, son comportement est altéré, il a tendance à focaliser sur ce qui a causé le choc.

**Trauma :** (Volonté /2) - Le personnage gardera un profond traumatisme lié à cette épreuve, il ne sombrera pas forcément dans la folie mais restera traumatisé à vie.

**Folie :** (Volonté) - Le choc a été trop important, l'esprit n'a pas pu le supporter. Le sujet sombre dans la folie. Une affliction mentale est contractée.

### Effets d'usure due à la baisse de la santé mentale

**Instable :** (SAN actuelle comprise entre Volonté x2 & Volonté x3) => Une personne instable peu à tout moment perdre pied, sombrer. Il a tendance à développer des TOCs, un comportement obsessionnel, des phobies ou autres affections bénignes.

**Déséquilibré :** (SAN actuelle comprise entre Volonté x1 & Volonté x2) => Une personne déséquilibrée à souvent u sens des réalités fortement altéré par ses épreuves. Sa vision du monde peut être fortement décalée par rapport à la réalité.

**Dément :** (SAN actuelle comprise entre 00 & Volonté) =>

**Irrécupérable :** (SAN ayant atteint une valeur inférieure à 00).

## MODIFICATEURS & AJUSTEMENTS

### Ajustement aux Dommages [Aj.DMG]:

Cette valeur donne la base de dommages infligés par toute attaque de contact. Les dommages des armes sont ajoutés à cette valeur.

Force	Aj.DMG	Force	Aj.DMG
1-2	-4 (1/3)	13-14	+2
3-4	-3 (1/2)	15-16	+3
5-6	-2 (2/3)	17-18	+4
7-8	-1 (3/4)	19-20	+5
9-10	0	21-22	+6
11-12	+1	23-25	+2D6

### Modificateur d'accélération [Mod.ACC]:

Le Modificateur d'accélération dépend de la caractéristique Rapidité. Ce modificateur réduit le malus total d' ACC (le malus obtenu lorsque l'on accélère une action).

Rapidité	Mod.ACC	Rapidité	Mod.ACC
1-2	-4	14	+4
3-4	-3	15	+5
5-6	-2	16	+6
7-8	-1	17	+7
9-10	0	18	+8
11	+1	19	+9
12	+2	20 & +	+10
13	+3		

Fonctionnement : Quand on accélère une action on reçoit un malus de compétence égal à "-ACC" par Seconde (TMP) de réduction. Cet ajustement vient réduire le malus total obtenu.

*Par exemple : une action prend un TMP de base de 4 et à un -ACC de 5. Votre Rapidité est de 14, vous avez donc un Mod.ACC de +4. Si vous réduisez votre TMP à 3 votre malus sera de 5-4=-1, Si vous réduisez votre TMP à 2 votre malus sera de (5x2)-4=-6.*

### Modificateur de Tir Visé [Mod.TV]

Le modificateur de Tir visé est égal à PER+2 (Modificateur de Perception plus 2).

Ce bonus est appliqué quand un tir est effectué en prenant son temps (c'est à dire au TMP normal +1 s).

### Niveau de défense [ND]

Le niveau de défense représente le niveau de difficulté requis pour être touché. Cette valeur n'est utilisée que lorsque l'on peut voir l'adversaire ou percevoir l'attaque...

Le ND est égal à :  $14 + [(Agilité + Rapidité) / 4]$

AGI+RAP	ND	AGI+RAP	ND
1 &-	14	26-29	21
2-5	15	30-33	22
6-9	16	34-37	23
10-13	17	38-41	24
14-17	18	42-45	25
18-21	19	46-49	26
22-25	20	50 &+	27

Une personne sans défense, surprise par le combat ou immobile à un niveau de défense [ND] fixé à 15.

### Probabilités de Spécial / Maladresse / EC

Votre chance peut altérer vos chances d'obtenir un succès spécial ou une maladresse / échec critique.

Chance	Spécial	Maladresse	Notes
3 &-	Jamais	1-2	
4-6	20	1-2	
7-14	20	1	
15-17	19-20	1	
18-20	19-20	1	RS Spécial **
21 &+	18-20	1	

Le chiffre indiqué est la valeur obtenue au D20.

\*\* Si vous êtes victime d'un Spécial, vous pouvez tenter un test de Chance pour l'annuler : Test CHA - DD20.

## LA SANTÉ :

### Points de Vie [PdV]

Les points de vie représentent la résistance physique globale du personnage et la quantité de dégâts qu'il peut subir avant de succomber.

**Valeur de PdV : (Endurance x 1,5) + (Force /2)**

#### Inconscience : 00.PdV et moins

Un personnage inconscient est incapable d'agir de quelque manière que ce soit, au mieux il peut parfois réagir à une vive sollicitation par quelques divagations avant de replonger dans les ténèbres...

#### Mort : - (CHA + END).PdV et moins.

Quand un personnage atteint une valeur de PdV négatifs dépassant la somme des modificateurs d'Endurance et de Chance, il meurt... ce qui est sans appel et définitif.

### Seuils de Blessures :

#### BLESSURE LEGERE :

Une blessure légère n'a pas de conséquence à court terme pour le personnage.

#### BLESSURE GRAVE :

Une blessure grave peut soit :

Priver immédiatement le personnage de l'usage du membre blessé jusqu'à ce qu'il soit convenablement soigné.

Engendrer une mutilation mineure, une hémorragie grave, atteindre un point vital... Donc engendrer une blessure qui n'est pas immédiatement incapacitante mais peut avoir de lourdes conséquences si elle n'est pas traitée médicalement.

#### MUTILATION :

Une mutilation détruit, sectionne, broie le membre touché, qui devient définitivement inutilisable, à moins qu'une chirurgie lourde soit utilisée dans des délais raisonnables. Il est évident que la mutilation d'une partie du torse ou de la tête pose de sérieux problèmes d'espérance de vie à la victime...

	Blessure Grave	Mutilation
Poitrine	8 + END	16 + END
Abdomen	7 + END	14 + END
Jambes	6 + END	14 + END
Bras	5 + END	12 + END
Tête	4 + END	10 + END

### Récupération

Le cycle de récupération est de 2 jours.

Tous les 2 jours le personnage fait un Test de récupération . Par défaut on considère que le malade se ménage énormément, n'utilise pas la localisation blessée, sans renoncer pour autant à toute activité.

#### Test de récupération, modificateurs naturels :

Pour un malade plutôt conscient : D20 +END +VOL  
Pour un malade plutôt inconscient : D20 +END +CHA

#### Résultat du Test de récupération :

La qualité de récupération dépend de la réussite de ce jet :

Résultat du Jet	Effet
"EC" & <1	Aggravation sévère, infection, gangrène...
2-5	Aggravation majeure : -1D3 PdV, -2 au prochain test.
6-10	Aggravation mineure : -1 PdV, -2 au prochain test.
11-20	État stationnaire
21-25	Récupération de 1* PdV
25-30	Récupération de 1D3** PdV
"Spé" & >30	Récupération de 1D3** PdV & +5 au prochain test.

\* : Ou END/2 arrondi à l'inférieur.

\*\* : Ou 1D(END) (Par exemple avec 12 en endurance donnant un END (modificateur) de 4, vous récupérez 1D4.)

#### Modificateurs circonstanciels :

Circonstances	Modificateur
Attitude du blessé	
Repos Total	+3
Repos relatif, peu d'activités physiques	+0
Activité normale maintenue, zone de blessure peu sollicitée	-3
Activité intense / zone de blessure largement sollicitée	-6
Type de Blessures	
Blessure(s) superficielle(s) seulement	+0
Blessure(s) Grave(s)	-3
Mutilation(s)	-6
Entourage	
Inconscient & sans aide extérieure	-2
Présence d'une personne bienveillante au chevet	+1
Aide médicale : 1er soins suivis	Cf. Compétence
Aide médicale : Médecine	Cf. Compétence
Milieu	
Milieu naturel, en extérieur sans abri correct	-2
Chaleur & Humidité	-2
Autres	
Usage de médicaments adaptés	+1 à +6

### État de Fatigue :

**DISPOS** : (-)

L'état du personnage lorsqu'il est bien réveillé et en bonne santé.

**ESSOUFFLÉ** : (-2)

L'état d'essoufflement ne dure généralement que quelques minutes à la suite d'un effort violent. Il occasionne néanmoins des malus.

**FATIGUÉ** : (-4)

L'état de fatigue apparaît après un effort prolongé et intense, et nécessite au moins une heure de repos, peut-être la consommation d'un en-cas ou d'un repas.

**EPUISÉ** : (-8)

L'épuisement survient après des heures d'efforts ou des jours de privations. Il faut souvent un ou plusieurs jours pour récupérer.

### Commotion :

**SONNE** :

Le personnage a reçu un choc qui lui fait tourner la tête quelques secondes.

**TRAUMA** :

Le choc a été plus violent, et le personnage est hébété quelques

minutes. Il peut être pris de nausées.

**INCONSCIENT** :

Le choc et la douleur ont fait sombrer le personnage dans l'inconscience pendant plusieurs heures.

### Seuils d'encombrement :

**Encombrement de Combat** : < Force

De 0Kg à (Force) Kg

Cet encombrement ne génère aucune gêne particulière et par conséquent aucun malus.

**Encombrement de voyage** : < Force x2 +5

De (Force) Kg à (Force x2)+5 Kg

Cet encombrement représente la charge que peut supporter un personnage sur une longue durée, mais confronté à une activité physique intense il sera très vite essoufflé.

**Encombrement Maximal** : < Force x5 +5

De (Force x2)+5 Kg à (Force x5)+5 Kg



# Les Compétences

**Architecture des compétences :**  
**Valeur + MOD caractéristiques + MOD divers = Total**

## Valeur :

Représente la somme de l'expérience personnel, du savoir, des enseignements. Représente l'acquis.

>Déterminé par les bases culturelles, certains traits d'histoire, les points de compétences répartis initialement et acquis grâce à l'expérience, l'étude...

## MOD.C :

Bonus à la compétence lié aux caractéristiques. Cet ajustement (généralement positif) représente la partie innée, intuitive et naturelle de l'usage de la compétence.

>Défini par le modificateur de caractéristique [MOD]

## MOD.D :

Divers ajustements positifs ou négatifs liés a des facteurs indépendants des caractéristiques ou de l'acquis.

>Ces ajustements sont souvent acquis grâce (ou à cause) de l'acquisition de traits d'histoire.

## Total :

La Somme de (Valeur+MOD.C+MOD.D=Total). C'est cette valeur qui est utilisée pour effectuer les jets de compétence.

## Points de Métier :

Tout personnage doit savoir faire quelque chose pour gagner sa vie et survivre.

**Tout personnage dispose donc de :**

**[6 + INT + VOL]**

... Points de compétences à utiliser pour développer la valeur d'une ou plusieurs compétences SECONDAIRES / MÉTIERS.

*Pour développer des compétences primaires avec les points de métiers, il faut dépenser 2 points pour améliorer de 1 la valeur d'une compétence.*

## Compétences : Liste & Bases

Calcul des Modificateurs :

MOD : Le modificateur est intégralement pris en compte.

MOD/2 : La moitié du modificateur arrondi à l'inférieur.

MOD+MOD : Les deux modificateurs sont additionnés.

MOD&MOD : La moyenne des deux modificateurs arrondi à l'inférieur.

**Nom Compétence :** [MOD.C] (Type d'évolution)

### Combat aux Armes Archaïques [C.A]

**Armes Légères :** [AGI]

**Armes Longues :** [AGI]

**Armes Lourdes :** [AGI&FOR+2]

**Lancer :** [AGI]

**Projectiles :** [AGI&PER]

### Combat, Armes Corporelles [C.C]

**Esquive :** [RAP]

**Feintes :** [PRS]

**Pugilat & Lutte :** [AGI+FOR]

### Combat, Armes à Feu & Modernes [C.F]

**Armes de Poing :** [AGI]

**Armes d'Épaule :** [AGI+PER/2]

**Armes Lourdes :** [PER]

### Connaissances [C]

**Culture :** [INT\*]

**Littérature :** [INT\*]

**Médecine :** [INT-3\*]

**1ers Soins :** [INT&EMP]

**Sciences :** [INT-3\*]

**Technologies :** [INT-3\*]

### Divers [D]

**Athlétisme :** [AGI+FOR]

**Chercher :** [INT&PER]

**Discrétion :** [AGI&PER]

**Escamotage :** [AGI&RAP]

**Inventer :** [INT]

**Nager :** [FOR&END]

**Survie :** [PER&INT]

**Survie Urbaine :** [PER&CHA]

**Vigilance :** [PER]

**Résistance Physique :** [VOL]

**Surprise :** [PER&CHA]

### Sociales [S]

**Psychologie :** [INT&EMP]

**Tchatche :** [PRS&EMP]

**Troc :** [PRS&INT]

### Métiers [s]

Liste complète au chapitre : Artisanats, Métiers & Compétences secondaires.

### Talents

Liste complète au chapitre : Talents & Compétences spéciales  
Voire Chapitre TALENTS.

# Compétences : Description

## Nom Compétence :

Description...

### Combat, Armes Archaïques [C.A]

#### Armes Légères :

Couteaux, lames longues & lames courtes.

#### Armes Longues :

Lances, bâtons de combat, Chaînes...

#### Armes Lourdes :

Armes improvisées, bâtons, crosses d'armes, gros objets, masses, outils.

#### Lancer :

Objets lancés, grenades, couteaux de lancer & Shurikens.

#### Projectiles :

Arcs, Arbalètes, Frondes.

### Combat, Armes Corporelles [C.C]

#### Esquive :

> Utilisation classique : L'esquive peut être utilisée dans une mêlée pour remplacer l'effet de la parade. Dans ce cas c'est la compétence la plus basse (d'esquive et de la compétence d'arme utilisée) qui est utilisée pour le jet d'opposition. Si vous réussissez votre jet sans remporter l'opposition, vous évitez totalement le coup au lieu de le parer.

> Combat défensif : Le bonus en ND ci dessous ne peut être imposé qu'à UN SEUL Adversaire situé dans une zone de 120° devant le combattant. (dans le cas d'un combat en sous nombre, c'est généralement celui qui est "ignoré")

Compétence	Esquive	Malus Personnel*	Bonus en ND*
1-4		-2**	+2**
5-8		-2	+3
9-11		-2	+4
12-14		-2	+5
15-17		-2	+6
18-20		-2	+7
21-23		-2	+8
24-26		-2	+9
27+		-2	+10

> Esquive en cours d'action : Plutôt que d'accélérer votre action pour vous synchroniser avec l'adversaire, vous pouvez tenter une esquive pendant votre action sans l'interrompre. Cela se traduit par un malus de -5 à votre esquive et de -2 à votre action.

#### Feintes :

L'art de la feinte consiste à faire usage du langage du corps, à donner par votre attitude, votre expression, votre posture, de fausses informations concernant vos intentions.

> Feintes au corps à corps : Un premier jet d'opposition est effectué, pour celui ci vous utilisez la moyenne de votre compétence de feinte et de votre compétence d'arme utilisée (Feinte/2 + Compétence/2).

Si vous l'emporz, vous n'infligez pas de dommages (comme dans le cas d'un combat défensif) mais bénéficierez d'un bonus de +6 (ou de la moitié de votre compétence de feinte, selon le plus élevé) à votre prochain assaut.

Si vous ne l'emporz pas mais réussissez votre jet, votre prochain assaut sera effectué avec un bonus de +2.

> Feinte au corps à corps : Après un premier assaut défensif remporté (ou un phase d'observation), remporter un jet de feinte permet d'ignorer la défense adverse (parade ou esquive ignorée)

> Feintes contre armes à distance : En allant jamais là ou l'on vous attend, en étant imprévisible, vous gênez le tir adverse ! Selon votre niveau de compétence et l'attention que vous portez à vos feintes vous pouvez, au prix d'une pénalité au combat, imposer une pénalité maximale de (voire tableau ci dessous) aux adversaires dans votre angle de vue

Compétence	Feintes	Malus Personnel*	Bonus en ND*
1-4		-2**	+2**
5-8		-2	+3
9-11		-2	+4
12-14		-2	+5
15-17		-2	+6
18-20		-2	+7
21-23		-2	+8

24-26	-2	+9
27+	-2	+10

\* : Remplace l'ajustement de course.

\*\* : N'apporte donc aucun avantage par rapport au fait de se déplacer au combat

### Pugilat & Lutte :

### Combat, Armes à Feu & Modernes [C.F]

#### Armes de Poing :

#### Armes d'Épaule :

#### Armes Lourdes :

### Connaissances

#### Culture :

#### Littérature :

#### Médecine :

Il existe 3 grandes catégories de médecine : Tribale, de Campagne & Moderne.

#### > Médecine Tribale :

Rebouteux, Soigneurs, Magnétiseurs, Connaissance des remèdes naturels de l'environnement immédiat, médecine de grand mère, Herboristerie.

Basée sur un savoir souvent oral, la médecine tribale exploite les ressources naturelles immédiates. C'est un mélange de croyances, de foi et de science qui donne des résultats très inégaux.

Concerne : Toutes les espèces vivantes connues du "médecin".

#### > Médecine de Campagne :

Médecine générale et diagnostique "humain", Chirurgie de Base, Hygiène, épidémiologie, Pharmacologie de base.

La médecine de campagne est une application pratique et avec les moyens du bord. Elle peut être pratiquée avec un minimum de matériel. Ses résultats sont prouvés mais limités.

Concerne : Les espèces humanoïdes et de façon limitée les animaux (ou l'inverse)

> Secoursisme (utiliser médecine à la place de 1er soins) : Jet effectué à -5.

> Soigner une fracture mineure : DD15 (minimal)

> Soigner une fracture importante : DD25 (trousse médicale complète)

> Soigner maladie bénigne : DD15, DD10 avec médicaments adaptés

> Soigner maladie : DD20, DD10 avec médicaments adaptés

> Soigner maladie grave : DD30, DD20 avec médicaments adaptés

>> Intervention chirurgicale : minimal DD40, Trousse DD35, Trousse complète DD30, Officine DD25, Clinique DD20, Clinique moderne DD15.

>> Intervention chirurgicale Complexe : minimal impossible, Trousse impossible, Trousse complète DD40, Officine DD35, Clinique DD25, Clinique moderne DD20.

#### Soins Suivis :

Un jet de médecine est effectué. Le bonus au test de récupération dépend du résultat et du matériel disponible :

Test Médecine	Matériel Minimal	Trousse Médicale	Officine Incident	Clinique Incident	Clinique Moderne Incident
1 (EC)	Incident	Incident	Incident	Incident	Incident
2-10	0	0	+1	+1	Erreur
11-15	+1	+2	+3	+3	+3
16-20	+2	+4	+5	+6	+6
21-30	+4	+6	+8	+10	+10
31+	+6	+8	+10	+12	+12

#### > Médecine Moderne :

Diagnostique complet assisté technologiquement, Chirurgie de pointe, Chirurgie lourde, radiologie, génétique, spécialisation médicale, utilisation des appareils modernes et hautement technologiques, Pharmacologie moderne...

Le désavantage de cette médecine est qu'elle repose sur un

équipement médical complet et moderne, tant au niveau du diagnostique qu'au niveau du traitement.

Concerne : Médecine Humaine avec spécialisation OU Vétérinaire spécialisé dans un type d'animal.

*Voire médecine de campagne.*

Soins Suivis :

Un jet de médecine est effectué. Le bonus au test de récupération dépend du résultat et du matériel disponible :

Test Médecine	Matériel Minimal	Trousse Médicale	Officine	Clinique	Clinique Moderne
1 (EC)	Incident	Incident	Incident	Incident	Incident
2-10	0	0	+1	+2	+3
11-15	0	+1	+2	+4	+6
16-20	0	+2	+3	+6	+9
21-30	+2	+3	+5	+9	+12
31+	+4	+4	+7	+12	+15

### 1ers Soins :

Les premiers soins servent avant tout à parer au plus pressé comme stopper une hémorragie, poser des points de suture, traiter une brûlure, et autres soins apportés dans l'urgence afin d'éviter une aggravation.> Premiers soins classiques donnés sans urgence : +5 - 5 à 15 minutes. (points de suture, désinfection...)

> Premiers soins d'urgence :

	Temps	DD
Point de compression pour stopper une hémorragie	3.s	10 à 15
Stopper une hémorragie simple (membres)	15.s	15
Stopper une hémorragie complexe (torse ou tête) ou grave (hémorragie grave dans un membre)	1mn +	20
Stopper une hémorragie grave et mal placée (hémorragie grave dans torse ou tête)	1-5 mn	25 à 30+
Réduire une fracture, remettre en place	1 mn	15 à 25
Réduire la gravité d'un empoisonnement	Var.	15
Tenter une intervention médicale	Var	DD Normal +10

Soins Suivis :

Un jet de 1ers Soins est effectué. Le bonus au test de récupération dépend du résultat et du matériel disponible :

Test de 1er Soins	Minimal	Kit Artisanal	Trousse 1er S.	Kit Moderne	Soutient
1 (EC)	Incident	Incident	Incident	Incident	Incident
2-15	0	0	+1	+2	+1
16-20	+1	+2	+3	+4	+2
21-25	+2	+3	+4	+5	+3
26 & +	+3	+4	+5	+6	+5

Soutient : Quand un personnage fait usage de sa compétence premiers secours pour aider un médecin ou un autre secouriste. La Valeur indiquée est un bonus au jet du médecin ou secouriste principal, et non un ajustement direct au jet de récupération.

**Sciences :**

**Technologies :**

**Divers**

**Athlétisme :**

**Chercher :**

**Discrétion :**

**Escamotage :**

**Inventer :**

Le "Système D" sous toutes ses formes. Cette compétence est utilisée pour tous les bricolages, pour forcer les serrures, improviser. Associée avec Science ou Technique elle représente le potentiel d'invention.

**Nager :**

### Survie :

La Survie (extérieure) détermine la connaissance globale du milieu naturel : ses ressources, ses dangers, ses pièges... ce qui est normal et ce qui ne l'est pas, dans un milieu donné... La faune et la flore.

C'est donc votre "Survie" qui va déterminer si vous êtes capable de survivre sans provisions dans un environnement naturel ou si vous allez mourir de faim ou empoisonné en quelques jours.

> Par extension "Survie" peut être utilisée conjointement à des compétences comme Premiers Secours & Médecine Tribale pour confectionner des remèdes naturelles.

*Survie joue un rôle important dans les jets de vigilance en extérieur.*

### Survie Urbaine :

### Vigilance :

Représente l'usage des sens, l'efficacité de la perception, l'attention générale. "Vigilance" est aussi bien utilisée pour percevoir un son distant que pour pratiquer une fouille au corps. Son usage est souvent combiné avec une autre compétence : En milieu extérieur c'est la moyenne Vigilance/Survie qui est utilisée comme compétence, dans une ville la moyenne Vigilance/Survie-Urbaine : Le tout n'est pas de percevoir, mais d'être capable d'identifier un son (par exemple) comme "inhabituel" ou "alarmant"... Pour une fouille au corps la compétence escamotage peut accorder un ajustement... Etc.

### Résistance Physique :

Utilisé pour surmonter la douleur, continuer à agir avec une blessure incapacitante, rester conscient après une grosse perte de sang (à chaud), résister à la torture ou continuer à agir avec une douleur persistante (à froid).

> Une résistance physique de 10, associée à une compétence de Pugilat de 15 ou plus confère : une valeur d'armure naturelle de **01** contre les attaques de type pugilat.

### Surprise :

Un jet de surprise est demandé quand un personnage est pris au dépourvu. Il détermine le nombre de secondes qu'il perdra avant de pouvoir agir efficacement.

### Sociales

#### Psychologie :

#### Tchatche :

La Tchatche c'est tout l'art des mots ! Que ce soit en tête à tête ou face à une foule, le tout est d'abord de savoir ce que l'autre veut entendre (ou redoute) puis de sortir son speech avec Brio.

> Intimider : La Tchatche peut être utilisée pour augmenter son niveau de Gueule. Une jet de Tchatche réussi face à un DD (10+ Psychologie OU Volonté de l'opposant) permet de gagner temporairement \*\* points de Gueule.

Tchatche	Gain Gueule	Tchatche	Gain Gueule
1-4	+1	14-16	+5
5-7	+2	17-19	+6
8-10	+3	20-24	+7
11-13	+4	25+	+8

*Ce gain n'est donné qu'à titre indicatif, selon les circonstances et la crédibilité des arguments le gain peut être plus important ou infime.*

#### Troc :

## Compétences Secondaires, Métiers & Artisans :

Liste complète au chapitre : Artisans, Métiers & Compétences secondaires.

**Agriculture :** [INT&VOL] (□)

[Base Pécule]

La connaissance et l'exploitation des végétaux et de la terre. Compétence en irrigation, éradication des parasites.

**Armurier :** [INT&END] (□)

[Base Pécule]

La forge du métal, le travail du bois et des peaux à des fins militaires, que ce soit pour la fabrication d'armures ou d'armes archaïques.

**Art graphique :** [INT] (□)

L'art de la peinture, du dessin, de la gravure...

**Art Musical :** [INT&PRS] (□)

L'art du chant, de la musique avec des instruments, du solfège...

**Artificier :** [INT&PER] (□)

[Base Pécule]

La connaissance et l'usage correcte des explosifs, la connaissance des structures et des modes de démolition. Associée à un peu de science cet artisanat permet aussi la fabrication d'explosifs.

**Cartoucherie :** [INT] (□)

[Base Pécule]

L'artisanat très prisé qu'est la fabrication de munitions et, avec un compétence de science correcte\*, de poudres adéquates.

\* Pour chaque poudre, un niveau de Science est requis, si vous avez ce niveau, vous pouvez tenter d'en produire en utilisant cet artisanat (à condition d'avoir le matériel nécessaire).

**Conduite ... :** [PER&RAP] (□)

Conduite de véhicules (type à déterminer)

**Cuisine :** [INT&PER] (□)

[Base Pécule]

La connaissance des aliments et la façon de les accommoder de la façon la plus plaisante et la moins toxique possible.

**Déguisements :** [PRS] (□)

Savoir utiliser avec efficacité et sobriété les vêtements, maquillages, attitudes et postures afin de dissimuler son identité. A un certain niveau il est possible de se vieillir ou de se rajeunir, de tromper l'observateur sur son appartenance ethnique ou encore sur son sexe.

Objectif	Modificateur Jet
Dissimuler son identité	+5*
Changer son identité	0*
Se vieillir de 10 ans ou se rajeunir de 5 ans	-2*
Se vieillir de 20 ans ou se rajeunir de 10 ans	-6*
Changer son appartenance ethnique	-2 à -6*
Tromper sur son sexe	-5*
S'embellir de façon discrète (+1 Bté)	-10*
S'embellir par un maquillage Visible (+1 Bté)	0*

\* DD de Base 15 ou opposé à la vigilance+10 de l'opposant.

**Élevage :** [INT&EMP] (□)

[Base Pécule]

La connaissance des animaux, de leurs besoins alimentaires et autres, de leur mise au monde aux soins quotidien et au dressage rudimentaire.

**Équitation :** [AGI&EMP] (□)

Monter et diriger efficacement un animal, généralement un équidé.

**Fabrication d'armes à feu :** [INT&PER] (□)

[Base Pécule]

La connaissance des armes à feu, leur conception, leur réparation, leur entretien. L'usinage et l'assemblage de petites pièces mécaniques dédiées à cet usage.

**Jeux :** [CHA&INT&PRS] (□)

La pratique des jeux d'argent (cartes, dès, ...) Ce talent devient redoutable quand il est associé aux autres compétences sociales et aux feintes.

**Métallurgie :** [INT&PER] (□)

[Base Pécule]

La connaissance des métaux. Le travail du métal sa fonte, la

confection d'alliages. Le travail du métal pour la confection d'objets usuels.

**Pose de pièges :** [AGI&INT&PER] (□)

[Base Pécule]

La pose et l'usage de pièges en tous genres (avec inventer les pièges mécaniques ou naturels, avec une compétence scientifique des pièges plus sophistiqués)... Permet aussi de repérer et de désamorcer les pièges. (agit comme un bonus aux compétences vigilance, inventer ou autre compétence requise).

**Tannerie :** [INT&AGI] (□)

[Base Pécule]

Le dépeçage de la bête, le traitement de la peau, sa coupe et sa mise en forme. Fabrication de vêtements et d'objets simples à base de peaux.

**Travail de l'habit :** [INT&AGI] (□)

[Base Pécule]

Le travail des tissus & des matières textiles, cuirs, peaux. Tout ce qui touche à l'habillement (Spécialité)

**Travail à la mine :** [INT&PER] (□)

[Base Pécule]

L'extraction efficace de ressources, la connaissance du sous-sol et de ses ressources. Comprend les notions de maçonnerie et de charpenterie nécessaire à la fiabilité des tunnels. Représente aussi la connaissance du monde sous terrain, ses dangers et la façon d'y survivre.

**Travail de la Pierre :** [INT&FOR] (□)

Taille des pierres, maçonnerie, solides bases d'architecture.

**Travail des alcools :** [INT] (□)

[Base Pécule]

Il est ici question de la distillerie, de la brasserie et l'art d'obtenir un alcool qui soit à la fois agréable au goût et (de préférence) le moins toxique possible.

**Travail du bois :** [INT&AGI] (□)

[Base Pécule]

Concerne la charpenterie, la menuiserie et la réalisation de tout objet de bois. La connaissance des bois, de leur façon de travailler et de les traiter, de combattre leurs parasites.

...: [] (□)

...

## PÉCULE & TRAVAIL

### Calcul du pécule pour les survivants :

100 + [((Métier\*) x (Troc\*))x5] \* : La valeur totale de la compétence

# Évolution du Personnage

Hormis l'expérience acquise naturellement par l'usage des compétences, l'étude ou l'entraînement (Voire Chapitre des Compétences) ; il existe un autre type d'expérience : celle acquise au cours des épreuves d'une vie aventureuse ou difficile.

## Rangs et Expérience :

### Acquisition de l'expérience

Section MJ.

### Points d'expérience (Pts EXP)

Ils sont accordés par le MJ et dépendent des épreuves traversées, des difficultés rencontrées, des souffrances endurées, plutôt que de la "grandeur" de l'action réalisée. D'une manière générale on tire plus d'un cuisant échec que d'un succès facile.

### Rangs d'expérience

Le Rang d'expérience entre en considération dans le calcul des tripes.

A chaque nouveau Rang atteint le personnage gagne un certain nombre de Points de Talents [PT].

Expérience Acquise	Rang	Titre	Gain PT	Total PT
00 à 04	00	Enfant	+2	2
05 à 14	1	Bleu	+4	6
15 à 29	2		+5	11
30 à 49	3	Survivant	+6	17
50 à 74	4		+6	23
75 à 104	5	Vétéran	+7	30
105 à 139	6		+7	37
140 à 179	7	Renommé	+7	44
180 à 224	8		+8	52
225 à 274	9	Maître	+8	60
275 à 329	10		+8	68
330 à 389	11		+8	76
390 à 444	12		+8	84
455 à 524	13		+8	92
525 à 599	14		+8	100
600 &+	15	Légende	+10	110

## Compétences :

### Expérience, Entraînement & Etude

(□) : Les Compétences marquées (□) peuvent progresser par Expérience & Entraînement ou Étude

(◆) : Les Compétences marquées (◆) ne peuvent progresser QUE par étude ou Entraînement. Pas par expérience.

(!) : Les Compétences marquées (!) ont un progression lente.

### Expérience :

L'expérience découle d'un usage pratique d'une compétence, donc de la mise à l'épreuve de l'acquis.

Un jet d'expérience est accordé à partir du moment où une compétence a été utilisée dans des circonstances non routinières ou de stress (Avoir fait un test de compétence sans bonus, avoir fait usage d'une compétence dans une situation de stress).

Le jet d'expérience est résolu à la fin d'un "Chapitre", ou après une période d'environ un mois.

**Résolution du jet d'expérience :** Pour qu'un jet d'expérience soit "réussi" il faut avec 1D20 obtenir un jet supérieur à la valeur de la compétence (La valeur de la compétence ne tient compte ni de la base ni des bonus divers).

Si D20 > Valeur Compétence => Succès du test d'expérience.

**Gain d'expérience :** Si la résolution du test d'expérience se solde par un succès, le gain est de 1, ce gain est ajouté à la Valeur de la Compétence.

### Étude & Entraînement :

L'étude représente l'approche théorique, le savoir ; L'entraînement représente l'approche pratique, l'exercice. Les deux sont souvent liées.

**Mise en application de l'étude / entraînement :**

> En Solitaire :

Temps requis : (Valeur à Atteindre x10) en heures.

Il faut réussir un test d'expérience. Si ce jet est un succès, le gain est de 1 point.

> Avec un Mentor :

Temps requis : ( Valeur à Atteindre x10 ou moins) en heures. Au terme de l'étude / entraînement les gains sont de 1 point.

NB : Certains entraînements peuvent nécessiter une certaine quantité de matériel qui peut être très coûteux.

## Caractéristiques : Expérience & Entraînement

### Entraînement :

Il est possible de développer une caractéristique en la travaillant. Le temps requis varie selon la caractéristique.

**Force :**

(Valeur à Atteindre x20 heures)

Limites : (VOL&END) heures par Jour.

**Agilité, Rapidité, Volonté, Endurance :**

(Valeur à Atteindre x25 heures)

**Intelligence, Perception, Présence :**

(Valeur à Atteindre x30 heures)

**Empathie :**

(Valeur à Atteindre x40 heures)

**Chance : Entraînement Impossible.** La valeur ci dessous n'est donc donnée qu'à titre indicatif.

(Valeur à Atteindre x15 heures)

### Expérience :

Lorsqu'une caractéristique est fortement sollicitée le MJ peut accorder un "effet d'expérience". Cet effet se traduit par une certaine quantité d'heures d'entraînement GRATUITES. Selon la nature de l'épreuve un bonus de 50 à 200 heures peut être accordé.

## Limites de l'entraînement / étude :

Même avec toute la bonne volonté du monde, et en y passant des heures, il y a des limites au temps que l'on peut passer à se consacrer à un sujet, à travailler.

**Le Temps de Travail EFFECTIF & efficace d'un personnage est égal à :**

**( Volonté / 2 ) Heures par Jour.**

On peut travailler tous les jours, mais seuls les personnages ayant une volonté de 16 ou plus peuvent faire EFFICACEMENT du 7j/7. Avec une volonté inférieure à 10, le seuil efficace tombe à 5 jours par semaine.