

AURORE

The background of the entire page is a detailed sci-fi illustration. In the foreground, two soldiers stand on a dark, rocky shore. The soldier on the left is wearing green armor with glowing green lights and holds a green energy sword. The soldier on the right is wearing dark armor with glowing blue lights and holds a blue energy pistol. In the middle ground, a small figure of a person stands on a flat, reflective surface that looks like water. In the background, there are dark, jagged mountains and a bright, glowing light source on the horizon, from which a beam of light extends upwards. The sky is filled with a vibrant aurora in shades of green, blue, and red. Two futuristic aircraft are visible in the sky, one on the left and one on the right.

Livret de Jeu

Auteurs : Yoann et Loïc Jacquemin

Sommaire

Présentation générale	3
1. L'histoire du jeu	5
2. Les races du monde	8
3. Carte du monde	12
4. Bestiaire	15
La fiche de personnage	17
1. Les Caractéristiques	18
2. L'Équipement émotionnel	19
Règles de combat	21
1. Le tour par tour	21
2. Les actions	22
3. Le positionnement	23
4. Le système de trinité émotionnelle	25
5. Mental et initiative	27
6. Règles additionnelles	29
Création du personnage	32
1. Le choix de la race	32
2. Le choix des émotions.	33
3. Les talents.	34
4. Le choix de l'équipement	36
5. Le coût des choses et l'amélioration.	37
6. Faire évoluer votre personnage	38
7. Le choix des dons	40
8. Les implants de l'Axiome	45
9. Auromancie	46
10. Gravitation	47
11. Navigation	48

Présentation générale

Bienvenue sur le livret de jeu destiné au **jeu de rôle** (JDR) : **Aurore**. Ce livret sera votre compagnon indispensable pour vos futures parties.

Le **JDR** est à mi-chemin entre le jeu de société et le conte. **Un maître du jeu ou MJ** a le rôle de narrateur et **des joueurs** participent à cette histoire via des interactions le plus souvent régies par des lancers de **dés**.

Évidemment à ce principe simple viendront s'ajouter des règles supplémentaires afin d'ajouter du challenge à vos parties. Rassurez-vous car tout a été pensé pour rendre la compréhension des règles, l'interaction avec l'univers et les combats fluides. Le but premier est de pouvoir jouer et s'amuser rapidement.

Vous allez donc devoir incarner un personnage afin de prendre part aux aventures qui vous attendent dans ce jeu. Ce livret va vous guider pas à pas pour réaliser la création de ce dernier et vous expliquer comment jouer avec.

Aurore vous propose d'interagir avec son monde par le biais de **dés 100**. Ces dés vous permettront de réaliser des "jets" qui vont déterminer la réussite ou bien l'échec des actions de votre personnage lors de vos parties.

Petit exemple d'une interaction au cours d'un JDR :

Imaginons que le personnage que vous incarnez décide de fracasser la tête de sa voisine quinquagénaire qui vient de lui faire remarquer une fois de trop son goût pour la vie nocturne.

Le maître du jeu qui a pour rôle de conter l'histoire et de donner vie à vos parties, vous demandera alors de lancer les dés (faire un jet) afin de tenter cette action de légitime défense.

On vous demandera donc un jet de **RAGE**. C'est une caractéristique renseignée par une valeur sur **100**. Admettons que votre personnage ait un score de **70/100** de **RAGE**. Ainsi pour réussir votre action votre jet devra annoncer un score en dessous de **70**. Une valeur supérieure à ce seuil se traduira par l'échec

de votre action. Libre ensuite au **MJ** de conter de quelle façon vous allez échouer/réussir.

Bien sûr d'autres facteurs viendront influencer vos actions qui ne seront d'ailleurs pas toutes aussi simplistes, mais l'essentiel à comprendre est là.

A noter que même si la règle du **D100** reste l'objet de contrôle majeur pour ce qui est de l'interaction entre les personnages joueurs et le monde, le **Roleplay** est une valeur à ne pas oublier.

Le **Roleplay** désigne la façon qu'a un joueur d'incarner au mieux son personnage et de donner de la vraisemblance à son discours lors du jeu.

Ainsi il est appréciable lors d'une discussion de ne pas juste dire « mon personnage dit ... », mais au contraire de réellement faire parler votre avatar. Cet effort de style, récompensé par le **MJ**, vous apportera des bonus à vos actions.

Enfin, quelles que soient les règles présentées dans ce livret, gardez en tête la plus importante : **LE MJ A TOUJOURS RAISON ! Même quand il a tort...**



Illustration : Lancez les dés et amusez-vous !

1. L'histoire du jeu

Aurore va placer votre personnage dans un monde qui va vous être présenté sommairement ici.

Vos aventures prendront place sur la planète **Valle**. Vous n'allez pas côtoyer d'elfes, de nains ou d'autres créatures issues de l'imaginaire fantastique. **Valle** ressemble en partie à notre monde tel qu'il se trouvait à l'aube du 20ème siècle.

Cependant, il existe une force qui pourrait s'apparenter à de la "magie". Elle se nomme **Navigation** et permet à certains hommes d'utiliser leurs émotions et ceux de leur entourage afin de transporter des éléments d'autres planètes sur **Valle**. Pour vous donner une idée, imaginez qu'une tempête cataclysmique se déchaîne sur Jupiter et qu'une personne décide de la ramener soudainement sur Terre.

La **Navigation** est apparue sur **Valle** il y a environ 1000 ans et elle a complètement bouleversé l'ordre établi. Les êtres capables de contrôler cette force : **Les Navigateurs**, ont eu tôt fait de soumettre leurs contemporains qui ne pouvaient rivaliser et se sont alors hissés au sommet des nations, devenant roi ou empereur.

Néanmoins, 20 ans avant le début de vos aventures, une guerre mondiale a déchiré **Valle**. Lors de ce conflit, la **Navigation** fut déchaînée par tous les belligérants comme jamais auparavant.

En résultat, l'**Aurore** : une balafre qui recouvre ce qui fut le front principal de cette guerre qui s'étendait sur des milliers de kilomètres. Toutes les armées en place furent balayées et il ne resta que l'**Aurore** nommée ainsi car ressemblant à une immense aurore boréale.

Cette cicatrice de guerre est visible dans le ciel de **Valle** depuis lors. L'apparition marqua l'arrêt du conflit. Par la suite, des abominations ont émergé de cette zone de mort pour se répandre dans le monde et semer le chaos. Ajoutez à cela que l'**Aurore** elle-même ne cesse de grossir, dévorant les terres de **Valle**, menaçant toute forme de vie.

Les Navigateurs furent jugés seuls responsables de cette catastrophe. Ils sont maintenant traqués afin d'être enfermés à la **Citadelle Boréale**, une place forte construite aux pieds de l'**Aurore**, pour être assignés à la tâche d'endiguer au plus vite ce fléau qui menace toute vie sur **Valle**.

C'est donc un monde plein de dangers et de mystères qui vous attend.

Dans la plupart des aventures vous aurez le rôle d'**agent de l'Axiome**. Les agents ont la particularité d'avoir accès à un équipement d'une technologie avancée puisant dans les émotions de l'individu qui le porte pour déchaîner une grande puissance de feu tout en assurant la sécurité de l'utilisateur.

Les agents ont pour mission de parcourir le monde et d'utiliser leur équipement et pouvoirs afin de lutter contre l'Aurore et ses conséquences.

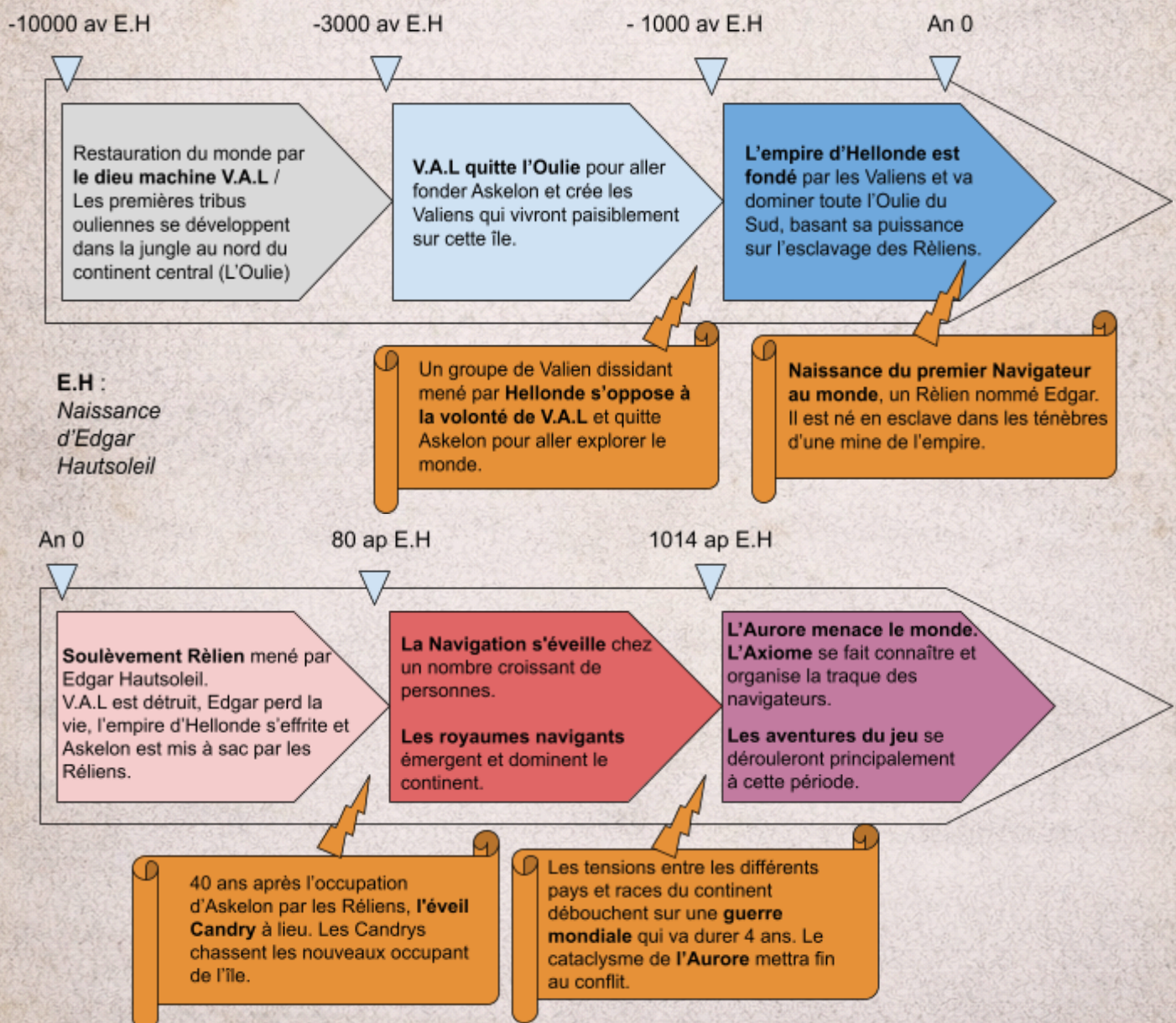


Illustration : l'Aurore et ses dangers menaçant le monde.

Incroyable, pas vrai !? Non ?... Bon ce n'est pas bien grave. L'histoire du jeu ("LORE" pour les intimes) n'est qu'un prétexte à vos aventures, sa connaissance n'est en rien nécessaire pour jouer. À vous de voir si vous voulez vous y intéresser ou non.

Mais pour les plus curieux, voici une frise historique retraçant les événements majeurs de l'histoire du monde. La plupart des termes et notions employés dans la frise vous seront inconnus si vous débutez, ne vous inquiétez pas. Revenez simplement la consulter au fil de vos aventures afin de situer les événements auxquels vos interlocuteurs feront allusion.

Petite note : N'oubliez pas de faire une différence entre le terme "Valle" qui désigne le nom de la planète où se déroulent vos aventures et "V.A.L" qui est un acronyme à la signification inconnue, utilisé pour désigner le dieu machine qui selon la légende créa le monde actuel sur les vestiges d'une ancienne civilisation.



2. Les races du monde

Les Valiens :

Cette race fut créée par le “dieu marcheur” **V.A.L**, décrit comme un immense être de métal toisant de sa stature les plus grands sommets du monde. La terre de naissance des Valiens se situe sur un continent au nord du monde qui se nomme **Askelon**.

Les Valiens mesurent en moyenne 2 mètres, ont la peau grise recouverte de nombreuses marques de naissance assimilées à des “tatouages” et ne disposent pas d’appareils reproducteurs. De ce fait, ils sont tous androgynes, leur reproduction s’effectue au sein de cuves créées par leur dieu.

V.A.L assurait également leur protection et leur confort. Les Valiens avaient alors tout à leur disposition nourriture, soin et tranquillité.

Néanmoins leur soif d’exploration ne put être réfrénée par leur dieu qui désirait pourtant les maintenir isolés.

Les Valiens, grâce aux technologies de leur créateur, n’ont pas tardé à soumettre le monde entier à leur volonté.

Mais leur chute fut aussi éclatante que leur ascension. Leur empire s’écroula lorsque les races soumises se révoltèrent et que leur dieu **V.A.L** fut détruit par l’usage d’une nouvelle force : **La Navigation**.

Aujourd’hui : Les Valiens sont sur le déclin. Les cuves de reproduction sont pour la plupart perdues ou détruites. En dehors des terres de leur empire ils sont persécutés par les autres races mais ils arrivent malgré tout à trouver une place dans la société en mettant en avant leur savoir et leur maîtrise des anciennes technologies de **V.A.L**.



Les Réliens :

Dans la langue valienne, “Réliens” se traduit par “Peuple” (-liens) “du dessous” (-Ré). Les Réliens nous sont semblables en tous points. C’est la race dominante actuelle de **Valle** mais pourtant leur début dans ce monde ne laissait pas présager un tel avenir.

Les Réliens sont la race organique la plus jeune. Dans les écrits Valiens, il est raconté qu’ils émergèrent des profondeurs de la terre par d’immenses bouches d’acier.

Ils furent dans un premier temps réduit en esclavage par les Valiens qui s’en servirent pour assurer leurs tâches ingrates, nécessaires à leur confort après que leur dieu **V.A.L** se mit à refuser son aide à tous les Valiens ayant quitté **Askelon**.

Les Réliens se révoltèrent contre leur maître après qu’un de leurs semblables, **Edgar Hautsoleil**, ait maîtrisé la Navigation. Ce dernier pouvait commander au Soleil et il se servit de cette force pour terrasser **V.A.L**, le “Dieu marcheur”.

Edgar donna sa vie pour la victoire et il fut érigé lui-même au rang de Dieu sauveur du peuple Rélien, **le Solarisme** devenant la religion principale de ce peuple.

La navigation s’éveilla au final chez toutes les races mais en premier chez les Réliens ce qui leur permit de prendre un ascendant déterminant.

Aujourd’hui : Les Réliens constituent la race dominante du monde actuel.



Les Ouliens :

Dans la langue valienne, "Ouliens" se traduit par "Peuple" (-liens) du "Sud" (-Ou). Cette dénomination fait allusion au fait que les Valiens ont rencontré les Ouliens après avoir mis pour la première fois le pied sur l'immense continent situé au sud d'Askelon. De récentes études tendent à prouver que la race Oulienne est encore plus ancienne que les Valiens.

Les Ouliens sont semblables à des mutants, qui bien que ressemblant aux Réliens, expriment des traits bestiaux plus ou moins prononcés. Cela peut aller d'une peau écailleuse, à des yeux de félin en passant par une agilité simiesque.

Ces modifications leur permettent de survivre dans les jungles épaisses qui leur servent d'habitat sans avoir à recourir à une technologie très avancée.

Cet avantage leur a d'ailleurs permis de survivre aux tentatives de colonisation valiennes qui ont préféré se rabattre sur les jeunes nations réliennes, plus fragiles.

Aujourd'hui : Les Ouliens ont toujours été une race isolationniste, préférant se dissimuler sous l'épaisse canopée de leur jungle.

Néanmoins les récents bouleversements du monde, à savoir l'apparition de **l'Aurore**, a grandement perturbé leur écosystème.

De plus en plus d'Ouliens choisissent également de fuir leur société tribale pour rejoindre les pays Réliens plus riches en opportunités. Les "**mixtis**" sont le nom donné aux enfants issus du métissage entre les Ouliens et Réliens.



Les Candrys :

L'apparition des Candrys surprit le monde entier. Elle eut lieu après la défaite de **V.A.L.** Les Réliens, victorieux prirent alors leurs aises sur **Askelon** d'où ils pensaient pouvoir régner sur le monde. Cependant, environ 30 ans après leur prise de pouvoir, **Askelon** fut submergé par l'apparition d'êtres mécaniques.

Ces abominations de métal sortirent du sol et massacrèrent toutes formes de vie sur leur passage. Ils étaient de formes et tailles diverses mais majoritairement d'allure humanoïde.

Bientôt les Réliens durent se rendre à l'évidence. Ils devaient lâcher prise sur leur nouvelle conquête et fuir vers l'Oulie au sud.

L'ennemi restait sur leurs talons et la mer n'était qu'un contretemps à l'invasion imminente de l'Oulie par cette menace implacable.

C'est alors qu'un miracle intervient en la personne de **Flora**, la fille présumée de **Edgar Hautsoleil**. Aidée par un groupe de héros, elle réussit à se faufiler entre les rangs des machines pour rejoindre l'ancienne capitale des Valiens. Personne ne sait exactement ce qui survint alors mais le monde fut sauvé.

Les machines qui venaient de mettre pied à terre, changèrent soudainement de comportement. Elles se mirent à errer, dénuées de toute envie de destruction.

La plupart affichait un comportement et une curiosité enfantine. La surprise fut totale pour les victimes de leurs massacres qui virent leurs pires ennemis devenu aussi insoucients que des enfants.

Aujourd'hui : Les Candrys vivent tant bien que mal avec les autres races du monde. Il y a encore beaucoup de défiance à leur égard mais leur capacité physique et leur grande robustesse en font des travailleurs indispensables dans la plupart des sociétés.



3. Carte du monde

Le but ici sera de vous présenter très rapidement la carte du monde de **Valle** afin que vous ne soyez pas complètement perdu.

La plupart de vos aventures auront lieu sur l'immense continent au centre du monde nommé "L'Oulie".



Ce continent peut se diviser sommairement en **3 grandes parties** :

- **Le Dominion** : Vous entendrez souvent parler de ce territoire isolé du reste du continent par **la vallée boréale** (*en hachuré sur la carte*) où se situe **l'Aurore**.

Le Dominion est le pays occupé par les anciens révolutionnaires Réliens qui ont dû fuir Askelon lors de l'éveil Candry. Ils ont emporté avec eux un grand nombre des technologies valiennes. Ils restèrent dans l'ombre un bon moment jusqu'à la guerre boréale.

Durant la guerre ils se sont servis de leur avantage technologique avec notamment l'utilisation de l'équipement émotionnel pour gagner un immense territoire au détriment des Ouliens.

Depuis lors, le Dominion est certainement la nation Rélienne la plus puissante de Valle. C'est le pays où l'on trouve les technologies les plus avancées et depuis la fin de la guerre il impose une censure sur l'usage et le progrès technologique des autres pays par le biais de l'Axiome.

- **Les 3 Oulies** ou **"La jungle"** : Ces territoires sont situés au nord du continent Oulien. C'est là que vivent les tribus Ouliennes. Ce sont des contrées très hostiles aux voyageurs constituées d'immenses jungles et de sombres marécages.

Ajoutez à cela que depuis la guerre boréale des conflits incessants ont lieu entre les différentes tribus ajoutant un peu plus au danger naturel de cette partie du monde pour les étrangers.

- **Les nations du sud** anciennement **"Les royaumes navigants"** : Ce terme désigne tous les pays au sud des 3 Oulies exception faite de l'empire d'Hellonde. Ce sont des pays majoritairement réliens qui ont émergé des ruines de l'empire valien après la chute du dieu **V.A.L.**

Ces nations furent fondées et gouvernées pendant un millénaire par des navigateurs qui ont usé de leur pouvoir pour bâtir de puissantes dynasties. Ces pays sont donc très en retard technologiquement car ayant toujours compté sur la Navigation pour leur survie au contraire du Dominion qui comptait sur la recherche technologique.

En effet, le Dominion a toujours considéré Edgar Hautsoleil comme le seul et unique navigateur, tous les autres n'étant que des imposteurs qui blasphémaient en se déclarant eux même "Roi" ou "Empereur".

Cette différence de conception de l'usage de la Navigation explique que le Dominion n'ait pas connu les mêmes souffrances que ses voisins du sud après l'apparition de l'Aurore.

Les navigateurs perdirent une grande partie de leur pouvoir suite au désastre qui condamna **Valle** à un sort incertain. Le pouvoir en place de tous les pays du sud en fut fondamentalement bouleversé.

De nombreuses révolutions et coups d'État éclatèrent pour arracher le pouvoir aux navigateurs qui ne voulaient pas le lâcher. Le Dominion a largement profité de cette situation pour asseoir son autorité.



Illustration : Un soldat du Dominion témoin des premiers instants de l'apparition de l'Aurore.

4. Bestiaire

En tant que futur aventurier, il est normal de vous demander quelle créature immonde est susceptible de venir jouer aux osselets avec vos membres.

Nous allons donc présenter ici les différentes familles du bestiaire qui habite le monde de Valle.

- **Famille Vallienne:**

Cette famille abrite tous les animaux et humanoïdes originaires de Valle. Des loups sauvages peuplant les forêts enneigées de Dortelagne au serpents de plusieurs mètres infestant les jungles Ouliennes, vous retrouverez lors de vos aventures une faune et flore semblable au monde réel qui peut parfois se montrer hostile.

Néanmoins le plus terrifiant des monstres à affronter reste vos semblables. Nul doute qu'au fil de vos aventures vous ayez à croiser le fer avec des représentants issus des race humanoïdes de ce monde. Bandit, soldat, fanatique ou tueur à gage, il y'aura toujours une bonne raison pour que le sang coule donc prenez garde.

- **Famille Boréale :**

Comme expliqué au début de ce livret, le danger principal qui plane sur ce monde est l'Aurore. Non contente de dévorer lentement mais sûrement des territoires entiers, il émerge des entrailles de cette anomalie des créatures de cauchemar. Vive-gueule, sombre-aile, scor, rampant ext...

Impossible de lister et décrire l'ensemble de ces créatures. La plupart échappent encore à notre compréhension et il n'est pas impossible que vous succomberez à ces engence sans même comprendre ce qu'il vous arrive.

- **Famille Mécanique :**

Ici il sera question de tous les ennemis fabriqués. Les dangers de mort engendrés par la nature ou l'Aurore n'étant pas suffisants, certains adversaires seront des constructions fabriquées par la main de vos semblables.

Qu'il s'agisse d'anciennes machines construites par l'ancien dieu V.A.L ou de modèle plus récent sortant des usines du Dominion, faites attention !

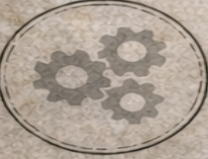


Illustration : Quels que soient les dangers qui vous attendent, n'ayez crainte, car vous ne serez pas seul pour les affronter...

La fiche de personnage

Votre personnage sera matérialisé par une fiche de personnage que nous allons apprendre à remplir dans les pages qui suivent. Il existe une  Feuille de personnage (Papier).png à imprimer et une  Feuille de personnage (Numérique) à remplir et à stocker en ligne.

Votre fiche renseigne [les caractéristiques](#) (1), les passifs et pouvoirs (2), l'inventaire (3), et [l'équipement](#) (4) de votre personnage. Les passifs et pouvoirs seront abordés dans [Faire évoluer votre personnage](#) et la gestion de l'inventaire dans [Règles additionnelles](#).

DOSSIER PERSONNEL – AURORE		N° AUR-017	
FEUILLE DE PERSONNAGE – AURORE			
(Illustration de votre personnage)  DOSSIER PERSONNEL	NOM: _____	PV:	PA:
		PP:	
		◆ RAGE _____ /100 ◆ SURPRISE: _____ /100 ◆ PEUR: (1) _____ /100 ◆ MENTAL: _____ /100 ◆ CM: _____	
Race: _____	Niveau: _____	Passifs / Pouvoirs :	
Talent favori: _____		◆ _____	
Dons Commun: _____	Points d'EXP: _____	◆ _____	
— _____		◆ _____ (2)	
— _____		◆ _____	
— _____		◆ _____	
(3)			
			
			
DOC N° AUR-017/V1  DOSSIER SOUMIS À L'INFLUENCE DE L'AUORE — MANIPULATION NON AUTORISÉE INTERDITE — 1			

1. Les Caractéristiques

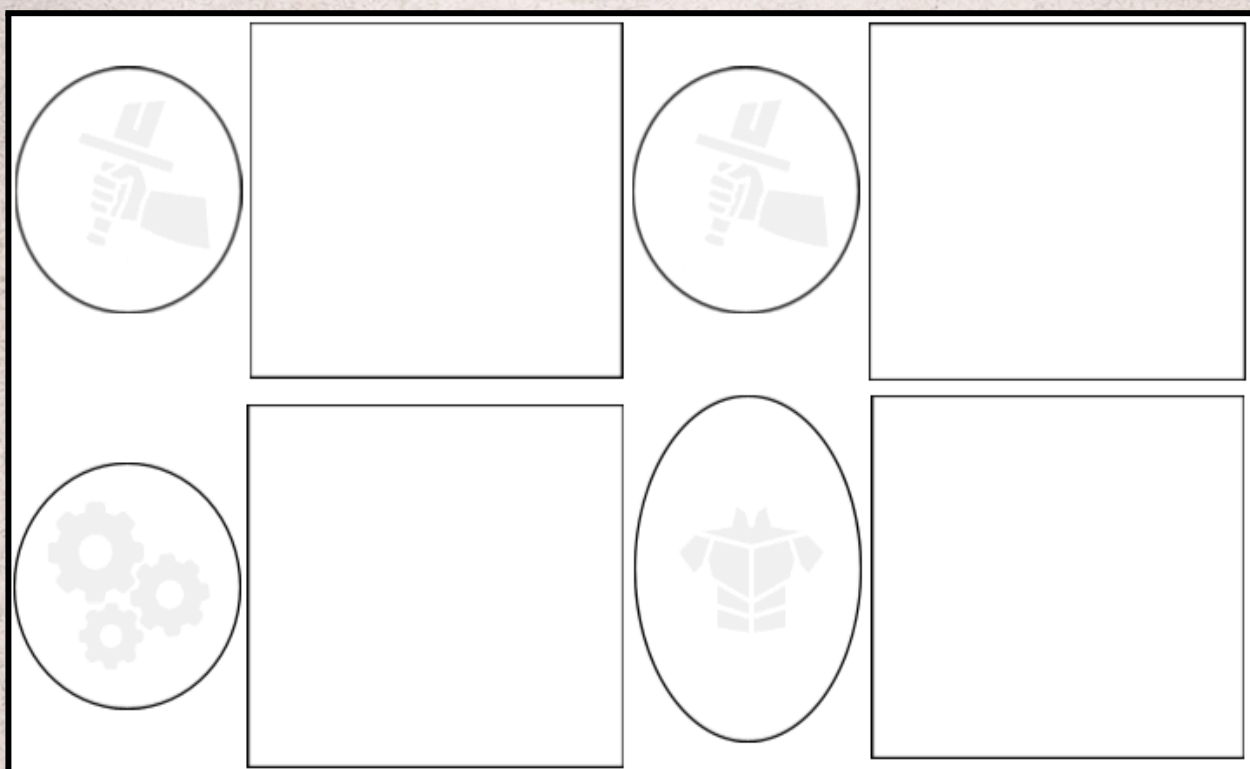
Il existe **7 caractéristiques principales** qui définissent en profondeur votre personnage :

- **LES POINTS DE VIES (PV)** : Représente l'intégrité physique de votre personnage. Durant un même combat, **la première fois** qu'ils descendent à **0** vous tombez dans **le coma** et ne pouvez plus agir mais vos alliés peuvent vous soigner. **La seconde fois** vous **mourrez**. *(Durant le premier coma, si vous subissez une attaque touchant vos **PV** avant d'être soigné, vous mourrez.)*
- **LES POINTS D'ACTION (PA)** : Détermine **le nombre d'action** (Déplacement, attaques, pouvoirs, etc...) que peut faire votre personnage lors d'un tour de combat.
- **LES POINTS DE PROTECTION (PP)** : C'est **la valeur de votre armure** donné par certains équipements. **Ce score protège vos PV jusqu'à son épuisement**. Les **PP** à la différence des **PV** sont rechargés après chaque combat.
- **PV et PP BONUS** : Votre personnage pourra recevoir des **points de vie ou de protection bonus** grâce à **des équipements, pouvoirs ext...** Ce montant bonus s'additionne à votre capital de base et disparaît à la fin d'un combat.
- **LES CASES DE MOUVEMENT (CM)** : Le nombre de **cases maximum** que peut parcourir votre personnage lors d'une action de déplacement en combat.
- **LA RAGE** : Une émotion utilisée par les **équipements** et **pouvoirs ROUGES**.
- **LA SURPRISE** : Une émotion utilisée par les **équipements** et **pouvoirs VERTS**.
- **LA PEUR** : Une émotion utilisée par les **équipements** et **pouvoirs BLEUS**.
- **LE MENTAL** : Cette caractéristique représente l'intégrité psychique de votre personnage et aura de multiples impact pendant une aventure abordé dans le chapitre [2. Mental et Initiative](#) . Ce score peut évoluer de **0 à 100** selon les événements positifs ou négatifs qui affectent votre personnage.

2. L'Équipement émotionnel

Pour faire face aux dangers de ce monde votre personnage aura recours à l'**équipement émotionnel** : des armures, armes et gadgets qui vont puiser dans les émotions de leur porteur pour lui conférer une puissance capable de rivaliser avec les monstres de l'Aurore.

Votre personnage aura de base **4 emplacements** qui chacun recevoir des éléments d'équipement différents :



- Les 2 emplacements marqués par le symbole  vont recevoir des armes **légères et/ou lourdes**, notion abordée dans [7. Règles additionnelles](#).
- L'emplacement marqué par le symbole  va recevoir des gadgets. Les gadgets auront la particularité d'avoir des "**Charges**" c'est-à-dire une utilisation limitée par **un nombre de fois X par combat**.
- L'emplacement marqué par le symbole  va recevoir les armures.

Chaque pièce d'équipement vous apportera une action associée utilisable en combat qui sera marquée d'une couleur signifiant son appartenance à la trinité émotionnelle **RAGE** / **SURPRISE** / **PEUR**.

Prenons l'exemple d'une gravi-lame :



La couleur du cercle est **rouge** nous savons donc que cette arme est associée à la **RAGE** ainsi si vous voulez utiliser son action en combat il vous faudra réaliser un jet de **RAGE** et le réussir.

On ne peut pas faire plus simple ! Vous allez bientôt pouvoir remplir votre propre feuille mais avant voyons rapidement les règles de combat.

*Remarque : Les consommables sont des objets de couleur **GRISE** qui n'ont pas besoin d'être équipé pour s'utiliser. Leur utilisation en combat se fera **avec l'émotion de votre choix**. Ils seront supprimés de l'inventaire après utilisation.*



Illustration : Les différents équipements émotionnels.

Règles de combat

A chaque fois qu'un combat aura lieu, il se déroulera sur un **PLAN QUADRILLÉ**.

1 CASE sur ce plan représente **1 mètre**.

Le placement de votre personnage sur ce plan est indiqué par un **TOKEN** qui aura une face, des flancs et un dos selon son orientation.

En voici un exemple ci-dessous :



1. Le tour par tour

Les affrontements ont généralement lieu entre deux camps :

Les joueurs et alliés VS Les ennemis.

L'ordre des tours de chaque combattant sera déterminé par les scores **d'initiative** de chacun, cette notion sera abordée dans [Mental et Initiative](#).

Un camp peut commencer le combat avec un tour d'avance avant que l'initiative détermine l'ordre de chacun. Cela dépendra de **la situation initiatrice de l'affrontement**. Par exemple, si votre groupe tombe dans une embuscade tendue par des créatures, il est logique qu'elles réalisent un tour gratuit avec que les joueurs puissent agir.

2. Les actions

Souvenez-vous de la présence de **PA** (Point d'action) sur la fiche de votre personnage. Ces points vont déterminer le nombre **d'action** que votre personnage peut effectuer à chaque tour. Vous pouvez réaliser deux types d'actions :

- **Les actions de déplacement:** L'utilisation de **1 PA** vous permet de bouger/orienter le **TOKEN** de votre personnage sur le plan quadrillé dans la limite des **CM** (cases de mouvement) de ce dernier.
Vous pouvez franchir les cases occupées par des alliés.
Les déplacements et orientations se feront toujours dans **4 plans perpendiculaires**:
PAS DE MOUVEMENT NI ORIENTATION EN DIAGONALE.
- **L'utilisation de pièces d'équipement ou de pouvoirs :** Cela vous permet d'entreprendre des actions pour blesser l'ennemi, protéger vos alliés, etc...**ces actions coûtent toujours 1 PA.** Elles seront également très dépendantes du positionnement de votre personnage et de la portée de vos actions que nous allons détailler après.



Illustration : Activation du dispositif PP (Point de Protection) lors d'une rencontre violente.

3. Le positionnement

L'utilisation de vos équipements et pouvoirs se fait dans la limite de cases schématisée sous la description de l'action comme ci-dessous :

Pistolet A9

Inflige **6** dommages à la cible.

Tir précis : Vous pouvez tirer au-delà de la portée prévue avec un malus de -5% au jet par case de portée ajoutée.



Modèle L-02 : Bastion
+ 12 PP
+ 1 CM

Créez un mur balistique de 3 mètres de hauteur qui **bloque les tirs ennemis et leurs déplacements** mais pas ceux de vos alliés.
Le mur disparaît au début de votre prochain tour.



Modèle P-01 : Guardian
+ 16 PP
- 1 CM

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, les alliés dans la zone et vous même réduisent de **moitié les dommages de la prochaine attaque** subie.



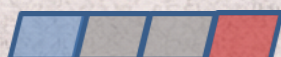
Le **carré bleu** représente votre personnage, les **cases grises** la portée maximale de l'action, **les cases rouges ou vertes**, la zone d'impact de l'action **hostile** ou de **soutien** et enfin les cases **jaunes** indique la création d'une structure.

Par exemple, pour l'usage d'une arme qui sera en ligne droite.

Sur votre **TOKEN**, une flèche pointue va indiquer l'orientation de votre personnage.



Dans la configuration ci-dessus, le personnage ne peut pas attaquer la créature avec son arme car il n'est pas orienté en face de la cible. Le personnage doit donc dépenser **1 PA** pour s'orienter et un ensuite **1 PA** pour attaquer !



Il existe une multitude de pièces d'équipement et de pouvoirs qui ont tous des actions, portée et zone d'impact différent.

Certains types d'équipement ou de pouvoir permettent à votre personnage de réaliser son action dans plusieurs directions sans avoir besoin de dépenser **1 PA** pour s'orienter.

Ainsi, **bien placé**, votre personnage peut attaquer plusieurs fois de suite. Le joueur stratège aura donc tout intérêt à réfléchir à son positionnement avec précaution et à anticiper celui des ennemis.

Notez également que lorsque votre personnage attaque avec une arme multi-direction, **il va s'orienter vers la direction du coup porté et finir son tour dans cette position s'il s'agissait de sa dernière action.**

Pour finir, si un obstacle se trouve entre vous et votre cible (*un allié, un autre ennemi ou un élément du décors*) il faudra vous déplacer ou détruire l'obstacle, sauf si vous possédez une arme permettant d'effectuer un **tir en cloche**.



Illustration : *Traque d'un navigateur Valien par une unité de Proxima.*

4. Le système de trinité émotionnelle

Souvenez-vous de l'importance des **3 émotions** **RAGE** / **SURPRISE** / **PEUR** et de leur lien avec les pièces d'équipements que vous allez pouvoir utiliser.

Imaginons que vous choisissiez de focaliser votre personnage sur la **RAGE**. Vous serez alors tenté de choisir d'équiper en priorité des pièces de couleur **ROUGE**. Le **Token** de votre personnage sera alors marqué d'une pastille **ROUGE**, **BLEU** ou **VERTE** indiquant que votre équipement exprime **majoritairement** cette émotion.



Sachez que lors d'un combat ces couleurs vont réagir entre elle de la façon suivante :

RAGE>SURPRISE>PEUR>RAGE

*Astuce mnémotechnique: rappelez vous des types dans Pokémon, **Feu>Plante>Eau>Feu**.*

Cette règle va changer le nombre de dégâts subis selon la couleur de l'action de l'adversaire !

Imaginons que vous soyez de couleur **ROUGE** et qu'un adversaire vous touche avec un pistolet, une arme **BLEU**.

Cette couleur vous étant supérieure vous subirez le montant des dégâts de l'action **+1 dégât supplémentaire par niveau de l'attaquant**.

À l'inverse, si un adversaire vous attaque avec une arme **VERTE**, cette émotion vous étant inférieure vous allez **soustraire -1 dégât par niveau de votre personnage**.

Vous pouvez choisir **d'équilibrer votre équipement** en sélectionnant par exemple deux pièces **ROUGE** et deux pièces **BLEU** cela aura pour effet de ne pas donner de couleur à votre **TOKEN**.



Dans ce cas vous ne recevrez **ni augmentation, ni diminution** lors des attaques subies mais par contre vous pourrez toujours bénéficier du système de trinité pour infliger des dégâts supplémentaires avec la bonne couleur d'action.

Notez qu'il existe aussi des compétences **GRISES** (les consommables par exemple) que vous pourrez donc utiliser avec la couleur de votre choix.



Illustration : Le monde d'Aurore est sans pitié, agissez avec prudence.

5. Mental et initiative

Comprenez bien que votre personnage **n'est pas une enveloppe vide** que vous pouvez utiliser à votre envie quelle que soit la situation.

Comme tout à chacun votre avatar doutera de ses compétences et pourra même perdre ses moyens, préférant fuir un danger plutôt que de risquer sa vie. Dans ce jeu tout ceci se traduit à travers la caractéristique **MENTAL** qui aura plusieurs impacts dans votre partie.

L'initiative :

Au début d'un combat, tous les joueurs doivent lancer un **D6** dont la valeur viendra s'ajouter à leur score de **MENTAL**. Ce **D6** sera donc un petit bonus mental représentant l'esprit avec lequel votre personnage aborde le combat.

*Exemple : Un joueur avec 80 de mental fait un jet de 4, son nouveau score de **MENTAL** sera alors de 84.*

L'ordre des tours du combat se fera du plus gros score au plus petit.

En cas **d'égalité entre deux personnages**, on demandera un jet avec un **D100** pour les départager. Au début de votre tour vous pouvez choisir de laisser jouer un allié avant vous, **mais vous jouerez alors à la toute fin du tour.**

L'ordre des tours n'est pas fixe, si pendant le combat votre score de mental augmente ou diminue votre priorité dans l'ordre des tours en sera impacté.

Moral :

Pendant le combat et durant votre aventure votre **MENTAL** va soit augmenter ou bien diminuer selon les situations auxquelles votre personnage va être exposé. Voici une liste **non exhaustive** d'exemples pouvant entraîner un changement dans le **MENTAL**.

- Effets positif =

- Infliger un coup critique.
- Aider un allié.
- Manger un bon repas.
- Réaliser une action Roleplay.

- Effets négatif =

- Recevoir un coup critique.
- Voir un allié tomber au combat.
- Ne pas manger à sa faim.
- Se comporter de façon non Roleplay.

La façon dont le mental influe votre aventure hors combat est décidée par le MJ. Ce dernier peut à tout moment impacter votre mental du montant qu'il souhaite selon vos actions.

En combat le MJ peut réclamer un jet de **MENTAL** si par exemple vous décidez de foncer tête baissée vers un tas d'ennemis ou si vous vous retrouvez soudain entouré par des créatures cauchemardesques. **En cas de réussite de ce jet,** commencez ou poursuivez votre tour comme vous l'entendez.

En cas d'échec, votre personnage devra effectuer son tour actuel en se pliant à certaines règles dictées par sa valeur émotionnelle **RAGE** / **SURPRISE** / **PEUR** la plus grande. **Toute action hors de ces règles sera interdite pour ce tour !**

RAGE = Votre personnage doit utiliser ses **PA** pour se placer **au corps à corps face** à l'ennemi le plus proche. Il doit ensuite utiliser ses **PA** dans des actions de **RAGE** afin de **bless** les ennemis.

SURPRISE = Votre personnage ne peut plus se déplacer mais peut s'orienter. Il doit ensuite utiliser ses **PA** pour réaliser des actions de **SURPRISE** sur les alliés ou ennemis **uniquement de flanc ou de dos** par rapport à lui.

PEUR = Votre personnage doit utiliser ses **PA** pour s'éloigner d'un **minimum de 6 cases** du plus proche ennemi et **lui tourner le dos**. Il doit ensuite utiliser ses **PA** pour réaliser des actions de **PEUR** afin de **soutenir** des alliés ou lui-même.



6. Règles additionnelles

- **J'ai le High Ground !** : Il peut être possible de vous placer en hauteur par rapport à vos adversaires. Faire ceci vous octroie un bonus à la réussite **de vos actions** sur les cibles situées en **contrebas** à raison de **+5% au jet par mètre d'élévation**. Pour vous toucher, l'ennemi devra posséder une arme couvrant **les mètres de hauteur** vous séparant d'elle (Rappel : 1 case / 1 mètre). En cas de chute vous subissez **1 dégât/mètre**.
- **J'ai pas 3 mains !** : Votre personnage a deux emplacements d'armes. Il va donc en utiliser **une à la fois** mais avec la **possibilité d'alterner** l'usage des deux en combat. Dans l'**ARMURERIE** si vous voyez ce symbole , cela indique que l'arme est **lourde**. Gardez alors à l'esprit qu'il vous coûtera **1 PA** pour échanger cette arme avec une autre. A contrario, vous pouvez interchanger deux armes **légères**  sans avoir à utiliser des **PA**.
- **Coup critique et échec critique !** : Pour tout jet, si la valeur tombe entre **1 et 5** c'est une **réussite critique**. Cela signifie que l'action vient d'être réussie avec brio et que le **MJ** va vous accorder un bonus de son choix. A l'inverse, si la valeur tombe entre **96 et 100** c'est un **échec critique**. Lors d'un échec critique votre tour en cours se termine même si vous possédez toujours des **PA**. **L'échec critique au jet 100 entraîne la destruction** de la pièce d'équipement utilisée.
- **Repoussement !** : Quand vous repoussez un ennemi, il doit se décaler de X cases dans **le sens inverse de son orientation** =
 - Si il rentre en contact avec **un obstacle** ou **un autre ennemi**, vous infligez des dommages supplémentaires équivalent au niveau du joueur + le nombre de cases repoussées.

*Par exemple, un joueur de **niveau 4** repousse un ennemi **de 2 cases** contre un autre ennemi à l'aide d'une action, il inflige les dégâts de l'action et également **4** (son niveau) + **2** (cases de repoussement) dommages **aux deux ennemis**.*

- Si il rentre en contact avec **un allié**, ce dernier peut tenter **un jet d'attaque bonus** (sans coût en PA) avec **son arme en main**, cette **attaque ne peut pas infliger repoussement**.

*Par exemple, si vous repoussez un ennemi contre un allié qui a une **épée** en main, ce dernier lance un jet contre cet ennemi sans utiliser de **PA**.*

- **La gestion de l'inventaire !** : Votre capacité d'emport est limité sur votre fiche perso dans la partie inventaire par la représentation de **rectangle d'emplacement**. Vous devrez cocher un certains nombre de rectangle selon le type et le nombre d'objets que vous souhaitez transporter :
 - **Un consommable (grenade/trousse de soin ext..)** va prendre un rectangle.
 - **Une arme légère** va prendre un rectangle.
 - **Un gadget** va prendre un rectangle.
 - **Une arme lourde** va prendre deux rectangles.
 - **Une armure** va prendre trois rectangles.
- **Tu ne l'as pas vu venir celle-là !** : Pour les actions d'ARMES, vos orientation par rapport à votre cible peut apporter des bonus à vos jets selon votre placement :
 - Si vous faites **face** à votre cible = **aucun bonus ni malus**.
 - Si vous attaquez votre cible **de flanc** = **+5% aux jets**.
 - Si vous attaquez votre cible **dans le dos** = **+10% aux jets**.
- **Armurax Maximax !** : Vous allez parfois recevoir des Points de Protection **PP+**. Les **PP Bonus** viendront s'ajouter par dessus vos **PP normaux** (donnés par l'équipement) pour vous protéger **MAIS** leur valeur ne pourra jamais dépasser **le nombre maximal de vos PV**.

*Par exemple, un personnage avec **15 PV** max ne pourra recevoir que **15 PP Bonus** en tout. Lors de dommage reçu le décompte se fait ainsi :*

PP+ > PP normaux > PV

Ces **PP Bonus** sont **temporaires et disparaissent à la fin du combat**.

- **Ça va peut être aller maintenant?! :** Vous pouvez recevoir au cours des combats différents effets, parfois **bénéfiques**, parfois **handicapants**. Tout effet causé par une action ou un passif affectant **ne peut se cumuler plusieurs fois sur une même cible**.

*Prenons l'arme "**Fouet électrique**" par exemple, sa capacité à infliger un malus de **-20 aux jets** à la cible **ne va pas doubler** lors d'un second coup. Par contre si vous même, ou un allié, inflige un second malus au jet provenant d'une autre source, alors ces malus se cumulent.*

- **La fatigue !** : Gardez en tête que, comme vous, votre personnage peut s'épuiser. Parcourir de grande distance sans faire de halte ou négliger le

sommeil peut entraîner **un état de fatigue** qui se traduira par **des malus aux jets de RAGE, SURPRISE et PEUR.**

Ce malus restera un handicap pour votre personnage que ce soit **en combat ou en dehors**. Le seul moyen de s'en débarrasser sera d'offrir à votre personnage un repos bien mérité. Le temps de récupération exigé sera de plus en plus important au fur et à mesure que la fatigue s'accumule.

- **On ne bouge plus ! : Immobiliser** une cible lui interdit d'utiliser des **CM** pour parcourir des cases **mais elle peut toujours s'orienter.**
- **Utilisation des actions hors combat ! :** Lors de votre aventure il arrivera souvent que vous vouliez utiliser votre équipement/pouvoir afin de faciliter une interaction ou franchir un obstacle, afin de traduire les effets de vos action hors du contexte d'un combat gardez en tête que :
 - **1 case de portée signifie 1 mètre de distance.**
 - **1 tour signifie une durée de 1 minute.**
- **Lutte ! :** Il peut arriver que votre personnage n'ai plus d'arme à utiliser dans ce cas il peut utiliser ses poings, pieds, dents ext...

En combat cette attaque se nomme **lutte** et est une action de trinité **GRISE** ce qui veut dire que vous pouvez utiliser l'émotion de votre choix lors de votre jet, la description de l'attaque est la suivante :

*Inflige 3 dégâts à une cible à portée d'une case de votre personnage. Si réussite d'un jet d'**endurance**, inflige +1D6 dégâts supplémentaires.*

- **Ennemis larges ! :** Certains adversaires sont si massifs qu'ils occupent plusieurs cases. Dans ce cas, les actions hostiles couvrant plusieurs cases **ne multiplie pas leurs dommages** par le nombre de cases qu'elles ont touchées. Ces ennemis ont généralement plus de PV et ne peuvent être repoussé que si votre jet est inférieur à **50%** mais ils sont plus simples à toucher comme ils occupent un nombre de case important.

Il arrive que ces créatures possèdent une case de **"point faible"**, toucher cette case en particulier peut avoir des effets dévastateur pour la cible.

Création du personnage

Bon ! On y est il est temps pour vous de créer l'avatar que vous allez incarner. **Suivez les différentes parties à venir dans l'ordre** afin d'être guidé du début à la fin de la création de votre fiche de personnage.

1. Le choix de la race

Première chose à faire, choisir votre race. Gardez à l'esprit que votre choix déterminera votre rapport aux mondes et aux autres.

Chaque races vous donnera **un racial** utilisable en combat différent :

- **Valien** : **Au niveau 1**, vous aurez le choix entre deux cuves de naissance. Selon votre cuve vous aurez accès à **un don unique supplémentaire** (voir [7. Le choix des dons](#)).
- **Rélien** : **Au niveau 1**, vous aurez le choix entre trois origines. Selon votre origine vous aurez accès à **un don unique supplémentaire** (voir [7. Le choix des dons](#)).
- **Oulien** : **Au niveau 1**, vous allez choisir une *ascendance*. Celle-ci va déterminer l'apparence bestial de votre personnage et vous donner accès à **un don unique supplémentaire** (voir [7. Le choix des dons](#)).
- **Candry** : **Au niveau 1**, vous allez choisir une *fabrication*. Celle-ci va donner accès à **un don unique supplémentaire** (voir [7. Le choix des dons](#)).
- **Mixti** : Les Mixtis ne sont pas une race à part entière mais le fruit du métissage des Réliens avec les Ouliens. **Vous pouvez choisir soit le racial Rélien ou Oulien** selon la nature qui prédomine le plus chez votre personnage.

2. Le choix des émotions.

Tous les personnages commencent au **niveau 1** avec les caractéristiques de base suivantes que vous pouvez indiquer sur votre fiche :

- PV : 20
- PA : 2
- CM : 4

Ensuite, répartissez les valeurs **60/50/40** entre votre **RAGE**/**SURPRISE**/**PEUR**.

Ces **3 émotions** vont vous permettre de réaliser vos actions en combat, que ce soit en utilisant votre équipement ou vos pouvoirs, il est donc essentiel que l'émotion que vous comptez utiliser le plus soit dotée de la valeur la plus haute.

Si vous hésitez dans le choix de votre émotion principale gardez à l'esprit que :

- La **RAGE** convient parfaitement aux **combattants de premières lignes**. Si vous désirez pouvoir encaisser et rendre les coups à l'aide d'armes au corps à corps dévastatrices, cette émotion est faite pour vous.
- La **SURPRISE** convient **aux combattants polyvalents**. Vous serez capable de vous débrouiller dans de multiples situations et resterez imprévisible pour l'ennemi.
- La **PEUR** convient aux **combattants voulant demeurer à bonne distance** du combat. Vous serez capable de soutenir vos alliés et d'assurer une puissance de feu solide pendant les affrontements.



3. Les talents.

Liés aux émotions, les talents déterminent les habiletés et pensées de votre personnage. Chaque émotion a **3 talents** qui lui sont liés :

- **Autorité** : "Intimidez les autres et imposez vous".
- **Endurance** : "Résistez aux agressions et utilisez votre corps".
- **Frisson** : "Votre poil se hérissé ? Quelque chose cloche...".
- **Sang-Froid** : "Gardez votre calme, ils ne doivent rien savoir".
- **Perception** : "Voyez, entendez et sentez tous les détails".
- **Coordination** : "Ne vous emmelez pas les pinceaux".
- **Empathie** : "Comprenez les autres et leurs souffrances".
- **Encyclopédie** : "Sollicitez tout votre savoir".
- **Logique** : "Analysez le monde et démontez les mensonges".

Lorsque le **MJ** vous demandera de réaliser un jet de "**Empathie**" il faudra réussir un jet de **PEUR** car le talent "**Empathie**" est de la même couleur que cette émotion.

À la création de votre personnage vous devez sélectionner un talent favori ce qui lui ajoute un bonus de +10%. Renseignez-le ensuite dans l'encart dédié sur votre fiche personnage.

Ainsi, lors d'une situation problématique, un dilemme ou une urgence demandant une réponse immédiate, **ce talent sera désigné comme la manière dont votre personnage réagira par défaut**. Le MJ peut vous obliger à faire un jet de ce talent malgré le fait que ce n'est pas ainsi que vous souhaitez réagir. Pour résister au naturel de votre personnage, vous pouvez réaliser un jet de **Mental** pour pouvoir réaliser le jet du talent souhaité.

Par exemple, si une situation demande de l'**Empathie** pour tirer des informations à un personnage fébrile, mais que votre personnage dispose du talent favori **Autorité**, vous tendez naturellement à en faire preuve. Aller contre ce comportement instinctif, vous demandera un jet de **Mental** au préalable.

Bien sûr l'usage d'une telle restriction doit se faire en accord avec la scène et les intentions du joueur. Le but est de favoriser le caractère de votre personnage sans non plus le forcer à devenir un stéréotype.

Certains **DONS** vont vous permettre d'augmenter la chance de réussite des talents et de les utiliser en combat. Pour plus d'informations, consultez le chapitre [7. Le choix des dons](#).

Votre personnage dispose également d'un talent unique : **Personnalité**.

Ce talent est lié au **MENTAL** de votre personnage et englobe son expérience et savoir personnel. À vous de construire le passé de votre personnage en accord avec votre MJ afin de déterminer les champs d'application de ce talent.

Par exemple, un personnage peut avoir reçu une éducation complète lui permettant de parler plusieurs langues ou avoir vécu toute sa vie dans la nature lui permettant de survivre dans des conditions difficiles.

Ce sera donc à vous de présenter au **MJ** comment votre **Personnalité** peut répondre à la situation afin d'obtenir la possibilité de réaliser un jet basé sur votre **MENTAL** afin de surmonter un obstacle pendant vos aventures.



Illustration : Combattre ne sera pas toujours la seule solution, utilisez vos autres talents à bon escient...

4. Le choix de l'équipement

La façon dont vous allez équiper votre personnage va déterminer vos capacités durant les affrontements.

Vous avez choisi une émotion principale et vous êtes peut être tenté de ne prendre que des pièces d'équipement lié à cette couleur. Vous pouvez totalement procéder ainsi mais je vous rappelle [Le système de trinité émotionnelle](#). Se baser entièrement sur une seule émotion peut rendre votre personnage moins fort face aux ennemis d'une trinité opposée, **prenez donc garde !**

L'équipement auquel vous allez avoir accès au début pour armer votre personnage est présenté dans l'annexe : P Armurerie .

De base vous pouvez équiper deux armes, un gadget et une armure ([voir L'Équipement](#)).

Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, un moyen d'obtenir son équipement est de le payer mais gardez à l'esprit que les MJs pourront choisir de vous faire gagner de nouvelles pièces au fil des aventures par divers moyens (butin, fouille ext...).

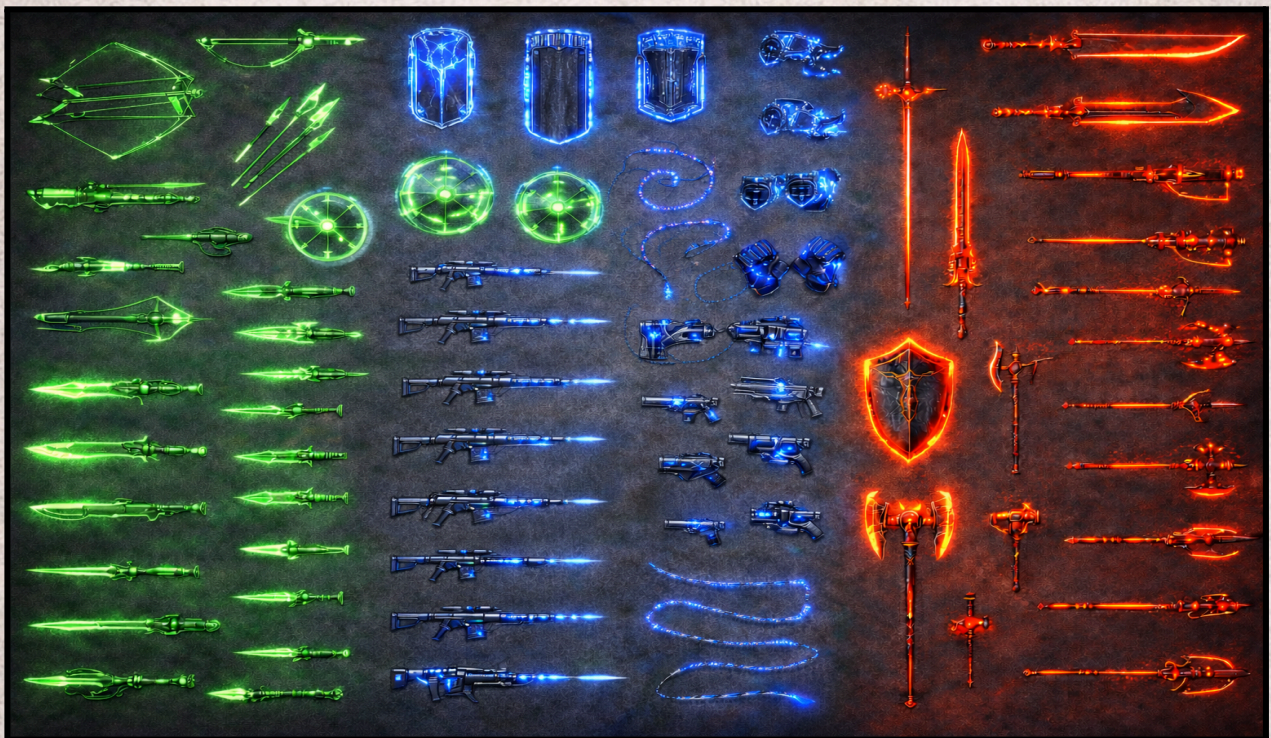


Illustration : L'embarras du choix...

5. Le coût des choses et l'amélioration.

Vous pensiez réellement disposer de votre équipement sans avoir à payer ?

Désolé pour vous mais il va falloir passer à la caisse !

La devise principale du monde est celle qu'utilise le Dominion à savoir : **Le Dôme**. Pour éviter les maux de tête, considérez que **1 Dôme = 1 Euro**. Ainsi le prix des services de base (nourriture, logement, transport) peut se deviner facilement.

Lors de la création de votre personnage vous disposerez de **1000 Dômes** pour équiper votre personnage. Ajoutez à cette somme de base une série de dés **100X4 bonus** (si vous faites un jet total de 327 vous recevrez donc 327 Dômes supplémentaires).

Le prix de chaque armes/gadgets/armures basique se trouve inscrit dans l'annexe:  Armurerie.

Il vous sera également possible d'améliorer vos équipements chez un marchand spécialisé à raison de **150 Dômes/amélioration** avec **un prix doublant à chaque amélioration**. Les améliorations **sont à faire UNE PAR UNE**. Par exemple, un objet **ne peut être directement amélioré en +4** sans passer par les améliorations précédentes.

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| • Amélioration +1 = 150 Dômes | • Amélioration +5 = 2400 Dômes |
| • Amélioration +2 = 300 Dômes | • Amélioration +6 = 4800 Dômes |
| • Amélioration +3 = 600 Dômes | • Amélioration +7 = 9600 Dômes |
| • Amélioration +4 = 1200 Dômes | • Amélioration +8 = 19 200 Dômes |
| | • Amélioration +9 = 38 400 Dômes |

Le niveau d'amélioration possible sera calqué sur le niveau de personnage.

Pour chaque amélioration les valeurs suivante de l'objet reçoivent **+1** :

- La valeur de **dégât** ou **bonus** donné par l'action de l'objet, indiqué en gras et en couleur dans le texte descriptif de l'équipement.
- Le montant des **PP** offert par l'objet.

*Par exemple : Si vous améliorez votre **Modèle M-02** : Vous augmentez de +1 les dommages à l'encontre de la cible marquée mais aussi de +1 le montant de PP octroyés par l'armure.*

Remarque: Pour la vente d'un objet amélioré, le prix de vente sera identique à celui de l'amélioration **divisé par 2** (Par exemple : Un fusil +3 se vendra pour 300 Dômes soit 600/2).

6. Faire évoluer votre personnage

Les **niveaux** matérialisent l'évolution de votre avatar qui pourra progresser jusqu'au **niveau maximum de 10**. Votre personnage va donc s'endurcir au fil de ses aventures par le gain de **points d'expériences (exp)**.

Il existe **deux façon** de récupérer de l'expérience :

1. **Vaincre des adversaires.** Chaque ennemi que vous allez affronter va rapporter un montant de points d'expériences indiqué sur l'annexe : BESTIAIRE.
2. **Réussir des actions d'éclats déterminées par le MJ.** Le meneur de jeu pourra selon l'avancé de votre aventure décider d'octroyer des récompense aux joueurs lors de la réussite d'actions diverses (*mener à bien une négociation, résoudre une énigme, accomplir l'objectif d'un scénario ext...*).

Pour progresser, il est nécessaire de remplir un palier d'exp afin d'atteindre le niveau suivant :

- **1000 exp** pour passer du niveau 1 au niveau 2
- **2000 exp** pour passer du niveau 2 au niveau 3
- **3000 exp** pour passer du niveau 3 au niveau 4
- **4000 exp** pour passer du niveau 4 au niveau 5
- **5000 exp** pour passer du niveau 5 au niveau 6
- **6000 exp** pour passer du niveau 6 au niveau 7
- **7000 exp** pour passer du niveau 7 au niveau 8
- **8000 exp** pour passer du niveau 8 au niveau 9
- **9000 exp** pour passer du niveau 9 au niveau 10

Votre montant d'exp est à renseigner sur la fiche de votre personnage.

Un gain de niveau vous octroi :

- **+ 5 PV** à votre capital de points de vie.
- **+ 1 point d'évolution.**
- **+ 1 don commun aux niveaux 3, 6 et 9.**

Les **points d'évolution** pourront s'utiliser pour débloquent des **Passifs** ou des **Pouvoirs** présentés sur les documents annexes : **Évolutions**.

Les passifs :

Un passif est une aptitude toujours active qui vous apportera divers bonus.

Ils influencent **uniquement les actions d'équipement** et sont rangés en **3 arbres**, chacun correspondant à **une couleur de la trinité**. Les passifs se débloquent les uns à la suite des autres en commençant au sommet d'un arbre et en suivant les lignes de connexion. Voir  Évolution : Les Passifs .

Débloquer un passif nécessite de dépenser UN point d'évolution.

Les pouvoirs :

Un pouvoir est similaire à une action d'équipement à la différence qu'il n'a pas besoin de matériel équipé pour être utilisé. **Il est représenté à l'image des actions d'équipement avec un cercle accompagné d'un texte détaillant l'effet.**

Ces différentes "magies" vous seront présentées une à une juste après. Les pouvoirs peuvent être de trois natures différentes et se débloquent en utilisant vos points d'évolution avec le principe suivant :

1 point d'évolution pour débloquent **UN pouvoir** en [8. Auromancie](#)

1 point d'évolution pour débloquent **TOUS les pouvoirs** de [9. Gravitation](#)

1 point d'évolution pour débloquent **UN pouvoir** de [10. Navigation](#)

Les dons :

Un don est **une amélioration ponctuelle** de votre personnage. Au **niveau 1** vous devez choisir **un don racial**. Vous choisirez ensuite **trois dons communs**, **un au niveau 3, un autre au niveau 6 et le dernier au niveau 9.**

Un don peut prendre la forme d'un bonus passif, d'une action nouvelle que votre personnage sera capable de réaliser ou bien les deux.

Un don est unique et ne peut être choisi qu'une seule fois.

Pour votre nouveau personnage niveau 1 vous devez choisir un don racial (voir [7. Le choix des dons](#)) et distribuer votre premier point d'évolution que ce soit pour débloquent un passif ou un pouvoir présenté dans les documents annexes : ÉVOLUTION. Une fois tout ceci fait, votre personnage est prêt à prendre part à ses premières aventures !

7. Le choix des dons

Dons raciaux **Valiens**, choix obligatoire au niveau 1 :

“Cuve d’Askelon” Si vous portez un coup fatal à un ennemi, vous rechargez les utilisations de votre gadget.

“Cuve d’Hellonde” Une fois durant un combat, si vous venez d’échouer lors d’un jet, vous pouvez appliquer une réussite (non critique) à la place. **À partir du niveau 5** vous pouvez utiliser votre racial **deux fois par combat**.

Dons raciaux **Réliens**, choix obligatoire au niveau 1 :

“Origine Dominion” Votre personnage dispose d’un **emplacement biomécanique** dans son bras lui permettant d’équiper une **arme légère supplémentaire**. Cet emplacement **n’est pas pris en compte pour l’équilibre émotionnel** de votre personnage (voir [Le système de trinité émotionnelle](#)) et ne **pourra pas recevoir d’implant** (voir [Les implants de l’Axiome](#)).

“Origine Nations du Sud” Une fois par combat, lors de votre tour, générez **2 PA** à utiliser directement.

“Origine insulaire” Votre personnage vient de contrées au-delà du continent Oulien, la vie dans ces terres inexplorées est rude, obligeant à faire preuve d’une efficacité meurtrière. En combat votre personnage augmente toujours de **+1 les dommages et PP octroyés par toutes vos actions**. **À partir du niveau 5** le montant bonus passe à **+2**.

Dons raciaux **Ouliens**, choix obligatoire au niveau 1 :

“Ascendance de la griffe” si vous portez un coup fatal à un ennemi vous **régénérerez 3d6+le niveau de votre victime en PV ou gagnez ce montant en PV bonus si votre capital est déjà au maximum**. Les dégâts infligés avec l’action “Lutte” sont doublés. Vous pouvez parler aux animaux de votre ascendance (*chat, loup, tigre...*).

“Ascendance de l’écaille” votre capital de **CM** augmente de **+1**. Toutes les actions hostiles à votre encontre ont un malus de **-5% aux jets**.

Vous pouvez parler aux animaux de votre ascendance (*Lézard, serpent, ...*).

“Ascendance de la plume” contre **1 PA** vous pouvez vous envoler au-dessus du sol à une hauteur maximum équivalente à **votre nombre max de CM** (*par exemple 4CM = 4 mètres*).

Vous restez en vol jusqu’à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez ainsi franchir les obstacles et vous mettre hors de portée de certaines actions.

Vous pouvez parler aux animaux de votre ascendance. (*aigle, corbeau,...*)

“Ascendance de la corne” votre capital de point de vie augmente de **+2 PV pour chaque niveau** que possède votre personnage. Contre **1 PA** vous **chargez en ligne droite** en vous libérant des immobilisations et en repoussant les cibles avec qui vous rentrez en contact. Lancez **1D6 + vos CM**, le montant de ce dès représente le nombre de case parcourue et repoussez les cibles du même montant de cases opposé à leur direction. Votre charge s'arrête si vous rencontrez un obstacle.

Vous pouvez parler aux animaux de votre ascendance. (*Taureau, bouc,...*)

Dons raciaux Candry, choix obligatoire au niveau 1 :

“Fabrication : Combat” la conception de votre personnage a été pensée pour résister aux pires batailles. Votre capital de point de vie augmente de **+1 PV pour chaque niveau** que possède votre personnage. **Une fois par combat**, si votre seuil de **PV est réduit de moitié** vous gagnez immédiatement la moitié de votre montant max de **PV** en **PP** bonus.

“Fabrication : Service” la conception de votre personnage à été pensée pour servir au mieux les êtres qui ont conçu les candrys. Vous recevez un bonus de **+5% aux jets pour tous les talents**. De plus, toutes vos actions qui **n'infligent pas de dommage** ont toujours un bonus de **+5% aux jets**.

“Fabrication : Furtif” la conception de votre personnage à été pensée pour s’infiltrer entre les lignes ennemis et rassembler des informations. Contre **1 PA et un jet avec l’émotion de votre choix** votre personnage devient **invisible jusqu’à la fin de votre prochain tour** ou jusqu’à l’utilisation d’une action. Pour chaque ennemi regardant dans votre direction vous avez un malus de **-10%** à ce jet. La première action hostile réalisée en étant invisible a un bonus au **jet de +20%**.

Dons communs :

“Mule” Votre capital de **PV** augmente de **+10**, vous pouvez ajouter 3 rectangles d’emplacement dans votre inventaire. **En combat** contre **1 PA et un jet d’Endurance** vous pouvez lancer un équipement situé dans votre inventaire sur une case à portée de

déplacement. L'équipement inflige son action lors de l'impact et est **détruit**.

+5 à votre talent d'Endurance.

"Mobile" Votre capital de CM augmente de **+2**. **+5 à votre talent Coordination.**

"Agile" Une fois par tour vous esquiviez automatiquement la **première** action hostile déclenché par les passifs **SENTINELLE** et **EMBUSCADE** vous visant. Également vous commencez toujours les combats **en premier**. **+5 à votre talent Perception.**

"Bourreau" Une fois par tour, si vous infligez un coup fatal à un ennemi vous regagnez **1 PA**.

+5 à votre talent Autorité.

"Incrévable" Une fois par combat, si une action doit vous mettre à **0 P.V**, annulez là et recevez **3D10 PV** supplémentaires à la place. **+5 à votre talent Frisson.**

"Ami des bêtes" Votre personnage peut parler à tous les animaux. **Au début de chaque aventure**, choisissez avec votre **MJ un familier de votre niveau** au sein du bestiaire de la famille Valienne qui vous accompagnera. **Si votre familier atteint 0 PV il meurt**, vous pourrez alors en choisir un nouveau au début d'une autre aventure. **+5 à votre talent Empathie.**

"Haltérophilie" Votre capital de **PV** augmente de **+8**, contre **1 PA** vous lancez un jet **Endurance** sur une cible occupant une seule case, si réussi vous soulevez la cible et vous la lancez à une distance de **1D6 + vos CM**. Lors de l'impact la cible reçoit la **distance parcourue en dégâts**. Si un obstacle, un ennemi ou un allié se trouve sur la case de destination, la règle de **Repoussement** ! s'applique. **+5 à votre talent Endurance.**

"Point faible" Lors de la réalisation d'une action hostile à l'encontre d'une cible vous pouvez réaliser un jet de **Logique** pour endommager une pièce d'équipement spécifique de la cible. La pièce sera alors inutilisable pour une durée de **2 tours**. **Utilisable une seule fois par cible**. **+5 à votre talent Logique.**

"Rôdeur", Contre **1 PA** vous pouvez réaliser un jet de **Sang-Froid** afin de vous faire oublier par vos ennemis en plein combat. Pour chaque ennemi regardant dans votre direction vous avez un malus de **-10%** à ce jet. Si cette action réussit les ennemis ne vous attaqueront pas jusqu'à la fin de votre prochain tour et votre prochaine action hostile aura un bonus de **+20%** au jet. **+5 à votre talent Sang-Froid.**

"Médecin de guerre" Trois fois par combat, votre personnage peut utiliser des trousse de soin sans avoir besoin d'utiliser de **PA**. Lors de l'utilisation d'une trousse de soin, vous lancez un jet d'**Encyclopédie** pour rendre **2d6 de PV+votre niveau** à votre allié en plus des soins de base de la trousse. **+5 à votre talent Encyclopédie.**

“Artificier” Trois fois par combat, l'utilisation de grenades ou mines ne consomme pas de PA. Une fois par combat vous pouvez lancer un jet de **Coordination** afin de doubler les dégâts de la prochaine grenade ou mine que vous utilisez. **+5 à votre talent Coordination.**

“Domination” Vous incarnez une figure d'autorité qui impressionne. Tous les ennemis dans la portée de vos CM, ont un malus de -5% à leurs jets en combat. **+5 à votre talent Autorité.**

“Urbex” Lorsque vous vous déplacez en combat, vous ne tenez jamais compte des difficultés du terrain, des effets de ralentissement et des dégâts de chutes **sauf si ces dommages sont supérieurs à 10.** Une fois par tour, lorsque vous êtes immobilisé vous pouvez réaliser un jet de **Sang-Froid** pour vous libérer. **+5 à votre talent Sang-Froid.**

“Oeil de lynx” Une fois par combat, contre un malus de -20% au jet, vous pouvez viser les jambes d'une cible avec votre arme pour l'**immobiliser durant ce tour.** Également, augmentez passivement de **trois cases** la portée de toutes vos armes qui ont au minimum **3 cases de portée.** **+5 à votre talent Perception.**

“Super Instinct” Une fois par combat contre 1 PA et un jet de **Frisson**, mettez tous vos sens en alerte. Tous vos alliés situés dans la portée de vos CM ainsi que vous même avez un bonus de **+20% à tous vos jets jusqu'à la fin de votre prochain tour.** **+5 à votre talent Frisson.**

“Logique martiale” Trois fois par combat, lorsque vous infligez des dommages bonus grâce au Système de trinité doublez ce montant de dommage bonus. **+5 à votre talent Logique.**

“Science du combat” Une fois par tour, contre 1 PA et un jet d'**Encyclopédie**, retirez tous les malus aux jets qui vous affectent ou affectent un allié à portée de déplacement. **+5 à votre talent d'Encyclopédie.**

“Esprit d'équipe” Lorsque deux alliés ou plus se trouvent à moins de **5 cases** de votre personnage en combat vous avez **+10% à tous vos jets d'actions qui n'inflige pas de dommage.** **+5 à votre talent d'Empathie.**

“Affinité avec l'Aurore” **+10% à vos jets en combat** lorsque vous utilisez des **pouvoirs d'Auromancie.** Une fois par combat contre 2 PA vous pouvez lancer un pouvoir d'Auromancie de votre choix qui réussira.

“Affinité avec la Navigation” **+10% à vos jets en combat** lorsque vous utilisez des **pouvoirs de Navigation.** Une fois par combat contre 2 PA vous pouvez lancer un pouvoir de Navigation de votre choix qui réussira.

“Affinité avec la Gravitation” Lorsque vous utilisez un **pouvoir gravitant** générez **+2D6** à ajouter à l’effet numérique de ce pouvoir. **Une fois par combat**, débloquent un usage supplémentaire de vos pouvoirs de Gravitation contre l’usage de **1 PA** et **-10 PV**.

“Loup solitaire” Lorsque vous vous trouvez à **5 cases** de distances minimum de vos alliés, augmentez de **+2 vos dommages et PP octroyés par vos toutes vos actions** et ajoutez **+10%** à tous vos jets en combat . *Non compatible avec “canon de verre”*.

“Canon de verre” Toutes vos actions hostiles infligent **+6 points de dommages** et ont un bonus de **+10%** à leurs jets. Votre capital de **PV** est par contre réduit de moitié. *Non compatible avec “loup solitaire”*.

“Combattant équilibré” Si votre équipement **n’affiche pas de couleur dominante** augmentez de **+2 vos dommages et PP octroyés par vos actions d’équipement** et ajoutez **+10%** à tous vos jets d’équipement.

“Résistant” Augmentez votre capital de **PV de +5** pour chaque niveau de votre personnage.



Illustration : Affronter les créatures de l'Aurore sans équipement émotionnel tourne souvent au massacre.

8. Les implants de l'Axiome

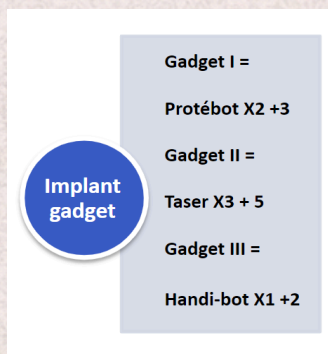
Lorsqu'un joueur débloque final d'un arbre de talent, il reçoit la capacité d'utiliser les implants d'équipement de la couleur correspondante. Ceci va permettre au joueur **d'utiliser 3 pièces d'équipements d'une même couleur en occupant une seule place d'équipement.**

Pour ce faire, l'implant va comprimer par gravitation les pièces désirées et le joueur pourra les activer à sa guise. Il existe 4 types d'implants correspondant chacun à un type d'équipement :

ARME LÉGÈRE / ARME LOURDE / GADGET / ARMURE.

Le joueur recevra un implant gratuit lorsqu'il débloque son passif. Pour installer un autre implant, le joueur devra payer 10 000 dômes.

Voici un exemple d'un implant d'équipement :



- Un implant ne peut contenir que des équipements de **la même couleur** et du même type (*par exemple : arme lourde ou arme légère*).
- Les gadgets d'un implant auront chacun leur **propre charge d'utilisation**.
- Les PP des armures d'un implant **ne s'ajoutent pas**.
- Les équipements situés dans l'implant sont **tous utilisables en combat**.
- Les équipements à l'intérieur de l'implant pourront être **achetés et améliorés** individuellement en suivant les règles vues au chapitre [5. Le coût des choses](#).
- Le joueur peut changer les équipements contenus dans l'implant **uniquement hors combat**.
- Un implant s'équipe comme une pièce d'équipement standard sur la fiche de perso et ne compte que pour **une seule couleur** dans **l'équilibre de trinité**.

9. Auromancie

L'Auromancie est une magie qui tire profit des anomalies du monde physique apparue récemment et en lien direct avec **l'Aurore**.

Elle permet aux **Auromanciens** de plier la réalité à leur désir. Utiliser ce genre de pouvoir en public peut être mal vu.

Néanmoins cette manifestation de **l'Aurore** est méconnue du commun et est beaucoup moins visuelle que la gravitation ou la navigation.

Les **Auromanciens** ont donc pour habitude d'employer leur art de manière subtil afin de ne pas attirer les regards. Mais cela reste avant tout une décision personnelle.

En combat, les Auromanciens utilisent des jets de **Mental** pour employer leur pouvoir dont vous trouverez la liste dans  Évolution : Auromancie .

L'échec d'un jet va impacter négativement votre personnage en retirant la **valeur des dizaines de votre jet** à votre seuil de **Mental**.

Exemple : pour un jet de 83, vous perdrez donc 8 points de mental.

L'Auromancien va également être plus sensible que le commun aux manifestations de l'Aurore.

Gardez tout de même en tête que c'est **l'Aurore qui donne ces pouvoirs aux Auromanciens** et qu'elle reste avant tout une force inconnue et capricieuse.



10. Gravitation

La puissance des équipements émotionnels peut ne pas être suffisante pour certaines situations, notamment pour la lutte contre les navigateurs.

Il fut donc mis au point des d'implants gravitationnels complexes qui annihilent les émotions naturelles et la Navigation de l'individu pour la canaliser en gravitation pure.

Recourir à ce genre d'implant n'est pas un choix anodin. La psychée de votre personnage s'en trouvera affectée, causant la suppression des émotions et des souvenirs liés à ces dernières.

Débloquer la Gravitation implique donc le joueur dans un choix de RP et plus vous progresserez dans cette voie plus l'impact sur vos émotions devra se ressentir.

Également, choisir la Gravitation ne permet plus d'avoir accès à la Navigation !

En combat, vous pourrez utiliser des pouvoirs neutres **non affiliés au système de trinité émotionnelle** que vous trouverez dans  Évolution : Gravitation . L'activation de ces pouvoirs ne demande pas de jet et ne peut donc pas échouer. Le facteur aléatoire se retrouve dans les jets de **D6**, qui indiquent le montant de la puissance de votre pouvoir.

Les pouvoirs gravitationnels ont une limite d'utilisation par combat indiqué par **le niveau de l'implant gravitationnelle (IG)** possédé par le joueur. Lorsque le joueur investira son premier point d'évolution dans la gravitation il commencera avec **un implant de niveau 1 (IG1)** qui lui permet d'employer **1 pouvoir gravitationnel par combat**.

À chaque montée de niveau le joueur pourra choisir d'utiliser un point d'évolution afin d'accroître le niveau de son implant et ainsi augmenter le nombre d'utilisation de pouvoirs par combat.

Chaque **niveau supplémentaire d'implant** ajoute également **+1D6** aux effets numériques des pouvoirs gravitants.

11. Navigation

La Navigation est une ancienne force qui s'est réveillée il y a de cela mille ans. Il faut se la représenter comme **un courant** qui lie les émotions des êtres vivants présents à la surface de Valle aux astres de l'Univers. Les navigateurs sont des **catalyseurs** capables de canaliser leurs propres émotions et **celles des êtres** qui les entourent afin de les offrir aux étoiles. En échange, les planètes et soleils de l'espace offrent leur pouvoir aux navigateurs.

Les astres de cet univers ont une faim d'émotions dévorante et sont prêts à tout pour s'en procurer. Ainsi, plus l'énergie émotionnelle fournie par le navigateur est grande, plus il pourra déchaîner la puissance des astres afin d'anéantir ses ennemis.

En combat, le navigateur va puiser parmi les pouvoirs qu'il connaît afin de déchaîner sa puissance. **De la même manière que l'équipement, les pouvoirs obéissent à la règle de la trinité et sont réparties en trois couleurs :**

- Les pouvoirs de **DESTRUCTION utilisable avec votre RAGE.**
- Les pouvoirs **d'ALTÉRATION utilisable avec votre SURPRISE.**
- Les pouvoirs de **CRÉATION utilisable avec votre PEUR.**

Les actions navigantes sont listées au sein "d'écoles" présentés dans l'annexe

 **Évolution : Navigation.** Ces écoles font référence aux types d'astres à l'origine de ces pouvoirs. Lors de l'investissement de votre **premier** point d'évolution vous allez vous "*éveiller*" à la navigation et vous devez **choisir un pouvoir** de votre choix.

Chaque **point d'évolution supplémentaire** vous permettra d'apprendre un nouveau sort et ainsi de suite.

Les navigateurs sont perçus par le commun comme des monstres responsables de tous les malheurs arrivés depuis l'apparition de l'Aurore. Il peut être parfois dangereux de révéler vos pouvoirs.

Il existe également au niveau des règles de combat des avantages et des inconvénients à l'utilisation de la navigation que vous allez devoir connaître.

Avantages :

La **spécificité des pouvoirs navigants** et qu'ils peuvent être **renforcés** grâce à la **Résonance "R"** afin de décupler leur puissance et augmenter leur chance de réussite. Pour que tout ceci soit plus clair, prenons un cas pratique :

Pour le pouvoir **"ÉRUPTION SOLAIRE"**, regardons ce que dit la description :
"Inflige 8 + Niveau + R dommages aux cibles sur une ligne droite".

La navigateur va infliger 8 dommage de trinité **ROUGE** + son niveau actuel à toutes les cibles présentes sur la ligne.

La mention **"R"** pour **Résonance**, signifie que le navigateur va **augmenter la valeur numérique de son action et son taux de réussite** en se basant sur le nombre de personnages de la même couleur que son pouvoir, présent sur le terrain.

Vous savez déjà que dans ce jeu chaque **personnage ou monstre** (PJ/PNJ) peut être **affilié à une trinité émotionnelle** (**BLEU/ROUGE/VERT**).

Durant un combat, chaque **cible (amie ou ennemie)** affiliée à une couleur de **trinité** va générer **1 point de résonance de la couleur de sa trinité** utilisable par tous les navigateurs présents pour **renforcer la valeur numérique** de leur pouvoir navigant de même couleur.

Chaque point de résonance apporte aussi un bonus de +5% aux jets lors de l'utilisation d'un **pouvoir navigant de la couleur associée**.

Pour faire un exemple :

Un navigateur de niveau 4 est face à **3 ennemis ! 2 sont de trinités ROUGES et 1 est de trinité VERT**.

Il va utiliser son pouvoir **"ÉRUPTION SOLAIRE"** et infliger **14** dommages à la cible face à lui (**8 de base + 4 équivalent à son niveau actuel + 2 car il y a deux ennemis de la même couleur que son pouvoir ROUGE**).

Le jet de son pouvoir bénéficie d'un **bonus de +10% au jet** (2 cibles **ROUGES** donc 2x5% de bonus aux jets de navigation de cette couleur).

Notez que [Le système de trinité émotionnelle](#) s'applique aux pouvoirs de Navigation. Ainsi le navigateur de notre exemple aura plutôt intérêt à viser l'ennemi **VERT** ce qui rajoute encore **+4** aux dommages de son pouvoir !

Vous pouvez renforcer vos pouvoirs grâce à la résonance à condition que les personnages **soient actifs, c'est à dire ni mort ni dans le coma**.

Inconvénients :

La navigation est une force opposée à la gravitation. Hors presque toutes les armures du jeu utilisent une technologie gravitationnelle afin de créer une enveloppe protectrice autour de votre personnage sous forme de points de protection ou **PP**.

Ainsi le montant de vos PP va impacter négativement vos jets lors d'utilisation de vos pouvoirs navigants.

Un personnage possédant **10 PP** va avoir un malus de **-10** à ses jets de navigations. Si les **PP** diminuent pendant un combat, le malus va également diminuer jusqu'à disparaître lors de la perte complète des **PP**.

Également, **un échec** lors d'une tentative de navigation impacterait négativement votre personnage avec **un malus de fatigue de -3 à tous vos jets, cumulable.**

Un échec critique lors d'une tentative de navigation va vous faire perdre le contrôle de votre personnage qui deviendra alors **l'avatar** d'un monde navigant qui utilisera cette opportunité pour déchaîner sa puissance sur Valle.

Le **MJ** décidera donc de vos actions et utilisera uniquement des pouvoirs de navigation de son choix afin de viser les alliés comme les ennemis sans distinction.

L'utilisation de ces pouvoirs ne peut échouer mais la valeur de dizaine des jets réalisés par le MJ viendra directement se soustraire à vos PV.

Vous tenterez un jet de **MENTAL** à **chaque début de tour** pour reprendre empire sur vous même.

AU COMMENCEMENT ÉTAIT L'ÉMOTION

Louis Ferdinand Céline