

Heavy Metal Æons

Jeu de Rôle

Illustré par Juan Ochoa

Créé par Michael Sands

Édité par Steve Hickey

Traduction Française Thomas Pereira

Version de Test Alpha — avril 2016

Ceci est une version alpha du JDR Heavy Metal Æons. Vous pouvez me contacter pour me faire part de votre expérience de jeu, à l'adresse mike@genericgames.co.nz

[T1] Remerciements

Un jeu tel que celui-ci ne peut être créé seul, de nombreuses personnes m'ont apporté leur aide tout au long de sa création, et je me suis inspiré de nombreux autres jeux, sans parler de nombreuses musiques, également.

[T1] Pour leurs Discussions autour de la création de jeux

Simon Carryer, Steve Hickey, Ron Edwards (pour ses discussions directes, et pour le système d'action de combat que j'ai emprunté à Circle of Hands), Allen Varney (pour la règle d'explosion dans la spécialité "Tourner les Talons" du Guerrier de la Route), Daniel Steadman (l'Arme Sapiens), Matthew Mansell, et Joonas Laakso.

[T1] Pour les parties-test

Le FLM alias l'équipe du lundi soir : Scott Kelly, Matthew Mansell, Dennis McFaull, Andrew McLeod, Daniel Steadman, et Stefan Tyler.

Jono Baddiley, Simon Carryer, Steve Hickey, Victoria Johns, Chris Moriarty, Andrew B., Brandon M. Cody T., Reid H., et Savanna L.

Au Kapcon 2016, face aux Altairites : Dale Elvy, Lucy Howe, Andrew McLeod, Ian Raymond, et Michael Skinner.

[T1] Sources d'Inspiration

Apocalypse World de Vincent Baker (actions et motivations). *World of Dungeons*, *Agon*, et *Blades in the Dark* de John Harper. *Nod* de Simon Carryer. *Undying* de Paul Riddle. *Torchbearer* de Luke Crane et Thor Olavsrud. *Mouse Guard* de Luke Crane et David Petersen. *Circle of Hands* de Ron Edwards (the Pit). *Night Witches* de Jason Morningstar. *Dungeon World* de Sage LaTorra et Adam Koebel. *Simple World* de Avery Mcdaldno.

[T1] Faites péter le Métal

J'ai créé le concept de ce jeu lors d'un concert de Beastwars/Red Fang. Récemment, je me suis mis à écouter de nombreux autres groupes qui ont également nourri ce jeu.

Je ne suis pas un puriste d'un seul genre, donc cette liste couvre une vaste sélection de styles, et quelques-uns ne sont pas du heavy-métal, tel qu'on l'entend habituellement. Mais ils sont tous rock, et ils ont tous le bon son, les bons thèmes, ou la bonne attitude pour s'intégrer à cet univers.

Essayez-en donc quelques-uns :

- Beastwars
- Red Fang
- Turbowolf
- The Sword
- Ruby the Hatchet
- Monster Magnet
- Mastodon
- Black Sabbath
- Earth
- Fields of the Nephilim
- Isis
- Royal Thunder
- The Datsuns
- Elder
- Blüe Öyster Cult
- Amorphis
- Blue Snaggletooth
- Acrimony
- Ancients
- Gloryhammer
- Iron Maiden
- Mamont
- Danzig
- ASG
- Devin Townsend
- Tengger Cavalry
- Mountain Witch
- Motörhead
- Paradise Lost
- Novadriver
- Blues Pills
- Windhand
- Witchcraft
- Gygax
- Yuri Gagarin
- Mars Red Sky
- Nine Treasures
- Darkest Era
- Monomyth
- Youngblood Supercult
- Naxatras
- The Darkest of the Hillside Thickets

- Alchemist
- Nebula
- Progenie Terrestra Pura

Écoutez-en quelques-uns, et vous comprendrez rapidement l'ambiance visée. Même si cette sélection n'est pas tout à fait à votre goût, le jeu s'accommodera à vos aventures épiques.

[T1] Préparez-vous à botter des fesses

Vous êtes sur le point de créer un groupe de héros qui auraient pu sortir tout droit d'une chanson métal de science-fiction. Ils se lanceront dans une quête épique, et ils vont botter des fesses.

Cela ne va pas être facile. Vous devrez incarner un véritable héros métal pour réussir ; et certains héros peuvent périr en cours de route.

L'un des personnages de votre groupe sera le Juge, qui aura la responsabilité de créer les ennemis que vous affronterez lors de votre quête, et inventera les détails du monde que vous parcourrez. Tous les autres créeront des héros, et feront de leur mieux pour remplir une quête épique.

[T2] Matériel

En ce qui concerne le matériel de base, vous aurez besoin de :

- Une poignée de dés à six faces – chaque joueur en utilisera deux.
- Un jeton, une figurine, ou un pion identifiable pour chacun de vos héros, et quelques autres pour vos ennemis.
- Des photocopies des fiches d'archétypes et de quêtes.
- Des crayons et des stylos.
- Des feuilles de brouillon pour les cartes, les notes, et les plans.

[T2] Votre Quête

Il est temps de décider du style de votre monde, puis de créer vos héros. Vous pouvez utiliser l'une des quêtes pré-écrites, où tous les choix de base sont déjà faits pour vous, ou bien en créer les détails en groupe.

[T2] Utiliser une Quête Pré-Écrite

Choisissez la quête que vous souhaitez remplir. Prêtez en particulier attention au style et au type de monde, lors de votre choix.

Demandez à quelqu'un de définir rapidement le monde, le style, la nature de la quête, et quels archétypes de héros sont les plus adaptés. Puis poursuivez en créant vos héros (voir page 11).

[T2] Créer votre propre Monde et votre propre Quête

Suivez les étapes ci-dessous :

- Choisissez un style.
- Décidez des détails de ce monde de fantasy.
- Décidez de l'objectif épique de votre quête.
- Définissez la première tâche que vous devez remplir durant la quête.
- Créez vos héros.
- Jouez la quête, et détruisez vos ennemis !

[T2] Style

Décidez du style de métal que votre groupe préfère pour ce récit. Il est important que tout le monde soit du même avis, afin d'éviter tout conflit dans le style, lors du jeu.

Voici quelques styles que le jeu peut aborder :

- Mode power métal humoristique : Exagéré, mais avec humour. Par exemple : les albums de Gloryhammer, ou Devin Townsend's Ziltoid.
- Mode power metal sérieux : Sword & sorcery, joué au premier degré. Par exemple : The Sword, ou Beastwars.
- Mode heavy metal classique : Fantasy sombre – pouvoirs fantastiques, mais brutaux et sinistres. Par exemple : Iron Maiden, ou Blüe Öyster Cult.
- Mode Black Metal : Gothique et lugubre, le Maléfique étant poussé jusqu'à 11. Par exemple : Slayer, ou Danzig.
- Mode Stoner metal : Bizzarerie psychédélique, irréel et étrange. Par exemple : Mastodon, ou Acrimony.

Vous n'êtes pas obligé de vous limiter à ces styles. Si cela ferait une bonne chanson épique, alors foncez.

[T2] Le Monde

Décidez du genre de monde métal que vous voulez pour votre partie. Le monde sera toujours science-fantasy – la magie, les monstres, et les sciences étranges peuvent être présentes. Il y a de nombreuses façon d'y parvenir, et c'est à ce moment-là que vous fixez les détails.

L'univers par défaut du jeu est de manière générale science-fantasy. La magie est courante, les artefacts et appareils ultra-sophistiqués sont également présents. Des nomades primitifs peuvent très bien combattre aux côtés de pirates de l'espace, de puissants maîtres-épéistes, et de sinistres magiciens.

Les Mondes peuvent être :

- La Terre
- Une planète de fantasy
- Une planète extraterrestre
- Une ère glaciaire
- L'âge de pierre
- L'antiquité
- Le Moyen-âge
- L'espace galactique
- Un monde Post-apocalyptique
- La Fin des Temps

Discutez un moment des détails, afin que tous les joueurs soient renseignés sur le fonctionnement du monde.

Les limites sont également soumises à l'accord de tous. Par exemple, si vous souhaitez créer un monde de fantasy durant l'âge de pierre, ne possédant aucun élément de science-fiction, alors mentionnez-le durant cette discussion.

Les décisions du groupe sur le style et le monde vous permettront de créer des héros adaptés, et maintiendront vos descriptions de l'action dans la même ambiance que le restant du groupe.

[T2] La Quête

Maintenant décidez de ce que vous allez accomplir. Essayez de trouver quelque chose d'évocateur, mais simple. La plupart des quêtes peuvent être ramenées à quelque chose d'aussi simple que “nous allons tuer cet ennemi,” ou “nous allons accomplir ce rituel magique.” C'est encore mieux si c'est quelque chose que les joueurs veulent accomplir pour toute une variété de raisons.

Durant cette étape, contentez-vous de tracer les grandes lignes – chacun des joueurs ajoutera des tâches supplémentaires, au cours de la prochaine section. Définissez quelques détails si des idées vous viennent, mais ne vous inquiétez pas si personne ne sait quoi choisir à ce stade.

[T2] Exemples de Quêtes

Voici le genre de choses que vous pouvez entreprendre pour votre quête :

- Tuer l'Empereur des Os, pour détruire l'Empire de Non-vie.
- Assassiner le Dieu du Soleil, avant qu'il ne consume la Terre.
- Ressusciter la Dame de Guerre pour assurer la victoire à l'armée de votre nation d'adoption.
- Voler la Couronne du Monde à la Reine Sombre.
- Empêcher le Culte des Ombres d'invoquer Soth, le dévoreur de monde.
- Défendre la Terre contre le Tyran Stellaire.

[T2] La Première Tâche

Maintenant, le groupe devrait définir la première tâche que les héros vont tenter d'accomplir, afin de se lancer vers leur but ultime. La tâche devrait être une action importante, qui les rapproche du but final de leur quête.

Par exemple :

- Récupérer la Lance Buveuse de Sang, dans le Temple du Traqueur Sylvestre.
- Infiltrer la Citadelle des Dévoreurs Écorchés.
- Tuer l'Abbé-Capitaine des Prêtres de Guerre.
- Prouver au Loup Khan que vous êtes de puissants héros.

Créer une tâche est un travail d'équipe – tout le monde peut proposer une tâche, et chacun est encouragé à ajouter ses propres détails, ou à demander aux autres de clarifier quelque chose. Vous devriez garder toutes les autres idées en tête, car il pourrait y avoir bien d'autres tâches à accomplir, avant que la quête ne soit remplie.

Ne décidez pas des détails de la quête, mais uniquement de son but. Le Juge vous confrontera à plusieurs dangers et ennemis, tandis que les autres joueurs créeront leurs héros (les Juges peuvent consulter la page 99 pour savoir comment procéder).

[T1] Vos Héros

Maintenant, vous pouvez créer vos héros en sélectionnant un archétype, en faisant les choix demandés, puis en donnant un nom et une apparence à votre héros. Il vaut mieux discuter de vos choix, pour avoir un échange avec le groupe lors de la création. Discuter de vos héros permet d'obtenir un groupe naturellement harmonieux.

Une fois que tout le monde sera prêt, vous aurez l'occasion de présenter votre héros, et de le décrire avant que la quête ne commence.

Souvenez-vous du style et du monde dans lequel vous jouez pendant la création, et maintenez votre héros cohérent avec le style de jeu voulu.

[T2] Les Archétypes

Commencez par choisir un archétype. Les archétypes de héros sont les suivants :

- Astronaute
- Dompteur
- Berserker
- Champion
- Chien de Guerre
- Chat Mystique
- Vétéran Psychique
- Guerrier de la Route
- Arme Sapiens
- Shaman
- Skald
- Change-peau
- Envoûteur
- Soldat Spatial
- Tueur de Trolls
- Revenant Vengeur
- Sorcier
- Mage

[T2] L'étoffe des Héros

Il y a quelques choses à savoir avant de créer votre héros. Les héros ont 4 capacités de base, qui définissent leurs points forts. Ces capacités sont les suivantes :

- **Eldritch** : Pouvoir magique et connaissance.
- **Rapide** : Sagacité et agilité physique.
- **Fort** : Votre puissance au combat.
- **Robuste** : Volonté et condition physique.

Il y a également quelques capacités dérivées, qui se basent sur les valeurs attribuées aux quatre capacités principales. Ces capacités dérivées sont les suivantes :

- **Énergie** : Réserves physiques. Celle-ci sert principalement à Amplifier vos attaques et certaines autres capacités, habituellement au combat. Débute à 5 + Rapide + Robuste.
- **Pouvoir** : Réserves arcaniques. Principalement utilisé pour lancer des sorts et tenter d'autres actions spéciales. Débute à 5 + double Eldritch.
- **Coups** : Le nombre de blessures que vous pouvez endurer avant de périr. Si votre Eldritch ou votre Robuste sont élevés, alors vous posséderez plus de coups.

[T2] Guerrier contre Héros Spécialiste

Généralement parlant, la majorité des archétypes de héros peuvent être divisés entre les “guerriers” et les “spécialistes”. Les guerriers sont meilleurs dans les combats au corps à corps, et les spécialistes possèdent des capacités plus larges, leur permettant de tenter des actions variées, à la fois durant le combat et en-dehors.

Il est possible de les mélanger, pour faire de votre Mage un combattant (par exemple). Si c'est ce que vous voulez, alors assurez-vous d'investir dans les bonnes capacités (par exemple, un Mage combattant devrait avoir une capacité Fort élevée, pour ses jets de combat).

[T2] Spécialités de Capacités de Base

Votre héros possédera quelques compétences et pouvoirs spéciaux qui sont liés à son archétype, de plus ils y a certaines choses que tous les héros savent faire (comme lancer des sorts ou se battre). Ces choses communes sont expliquées plus tard – pour le moment vous avez juste besoin de savoir que ceux qui sont liés à votre archétype sont uniques à votre héros.

[T2] Attaques

Votre archétype liste deux attaques, plus une supplémentaire pour chaque arme que vous maniez. La description des attaques vous indique son effet basique. Elle possède aussi un verbe – c'est ainsi que l'attaque fonctionne (par exemple, une hache “coupe” donc si vous mettez un bras hors-jeu, celui-ci sera coupé).

Toutes les attaques peuvent être Amplifiées en dépensant 1 Énergie. Un attaque Amplifiée inflige +3 coups à votre ennemi.

[T2] Armure

L'armure réduit les coups que vous prenez lorsqu'un ennemi vous attaque. 1 est une protection légère, 2 en armure constitue une bonne protection, et 3 en armure est fantastique.

[T2] Autres Équipements

Certains de vos équipements possèdent un effet listé entre parenthèses — c'est une règle spéciale liée à cet objet. Bien qu'étant résumée, elle devrait vous décrire précisément son effet. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez consulter les règles complètes, en page 63.

[T2] Magie

Vos actions de base peuvent lister quelques domaines magiques.

Tous les héros peuvent lancer des sorts quand ils en ont besoin, mais les archétypes possédant des domaines magiques sont experts pour lancer ce type de sorts.

[T2] Autre chose ?

Vous rencontrerez d'autres choses qui ne sont pas clairement définies – interprétez-les selon le sens qui vous convient, pour vous et votre groupe.

Ces éléments sont supposés vous inspirer, donc remplissez les détails lorsque vous créez votre héros, et quand vous jouez votre aventure.

[T2] Localisation des dégâts

La plupart des personnages sont des humains (ou tout du moins des humanoïdes), et ils possèdent un plan de répartition des dégâts basé sur cette anatomie.

Les localisations de dégâts, sur un humain de base, sont :

Localisations externes :

- Tête (4 coups)
- Torse (8 coups)
- Bras (3 coups chacun)
- Jambes (4 coups chacun)

Localisations mystiques :

- Âme (4 coups)

Si un héros possède un score de Robuste ou Eldritch élevé, alors il obtient des coups supplémentaires pour certaines localisation :

- Eldritch +1 : +1 coup pour l'âme
- Eldritch +2: +2 coups pour l'âme
- Eldritch +3: +3 coups pour l'âme
- Robuste +1: +1 coups pour la tête, le torse et les jambes
- Robuste +2: +2 coups pour le torse et les jambes ; +1 coups pour la tête et les bras
- Robuste +3: +3 coups pour le torse, +2 coups pour la tête, les bras et les jambes

Le Chien de Guerre, le Chat Mystique, et l'Arme Sapiens ont des localisations des dégâts différentes, tout comme les ennemis non-humains.

[T1] Créez votre héros

Suivez ces étapes pour créer votre héros :

1. Choisissez vos capacités de base (Eldritch, Rapide, Fort, Robuste) : une à +2 (excellente), une à +1 (bonne), une à 0 (moyenne), et une à -1 (mauvaise). Chaque archétype obtient +1 dans une certaine capacité.
2. Notez vos capacités dérivées (Énergie, Pouvoir) qui sont basées sur ce que vous venez de choisir. Énergie est 5 + Rapide + Robuste. Pouvoir est 5 + double Eldritch. Notez les coups pour chaque localisation, et si vous avez un score Eldritch ou Robuste élevé, alors ajoutez les bonus.
3. Choisissez votre équipement, et prenez les objets que vous voulez. Si vous avez l'inspiration, donnez un nom ou ajoutez des détails à certains de vos équipements – lancez-vous !
4. Selon les armes choisies, remplissez les détails de l'attaque de l'arme.
5. Selon l'armure choisie, remplissez la valeur d'armure selon les localisations.
6. Décrivez un objet unique : quelque chose qui est particulier à votre héros, qui reflète sa personnalité, son attitude ou son histoire. Cela peut être quelque chose comme un vêtement, un bijou, ou un souvenir, mais le choix vous revient. Cela peut très bien être une arme ou une armure, si c'est ce que vous voulez, mais assurez-vous que ce soit quelque chose qui reflète votre héros.
7. Lisez vos capacités de base – vous obtiendrez une capacité unique, et une autre qui vous indique comment récupérer l'Énergie et le Pouvoir dépensés.
8. Ne vous souciez pas de l'équipement de haut-niveau pour l'instant. Vous aurez l'occasion de gagner ces capacités plus tard.
9. Choisissez un nom et un background, et décidez de l'apparence de votre héros.

[T1] Introductions

Une fois que tout le monde a créé son héros, prenez une minute pour présenter chaque héros correctement.

Quand vous présentez votre héros, assurez-vous que tout le monde entende votre nom, votre archétype, votre apparence, et pourquoi cette quête est importante pour vous. Ajoutez également les autres détails que vous voulez souligner.

Pensez à la façon dont votre groupe s'est formé et s'est lancé dans cette quête. Vous pouvez jouer une courte scène décrivant la rencontre, ou le voyage au début de la quête. Cela donne à tout le monde une chance d'apporter un peu plus d'épaisseur à son héros – et de tenter que montrer quelque chose qui n'apparaît pas dans votre description.

[T1] Astronaute

“Je ne connais peut-être pas le nom de ce caillou, mais je vous aiderai à vous battre, au nom de la justice. Et si, chemin faisant, nous parvenions à refaire voler mon vaisseau, ce serait un bonus.”

L'astronaute utilise ses gadgets high-tech pour être un héros polyvalent, utile pendant et après les combats.

[T3] Référence

Dune de Beastwars (clip).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Rapide.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Tir de Précision	1 coup, ignore 1 point d'armure.	Perce
Frappe et Esquive	1 coup, et vous subissez -1 coup de toute contre-attaque.	Tire

[T2] Équipement

Vous avez : une Combinaison spatiale (1 armure sur tout le corps), un Blaster (1 coup, vaporise), un Vaisseau spatial (épave), un objet unique.

Choisissez en deux : Épée-Laser (1 hit, tranche ou brûle), Grenades (1 coup, déchire ou explose), Robot, Machette (1 coup, tranche ou entaille), Blaster lourd (2 coups, vaporise), Gilet Arachno-tissé (+1 armure au torse), Epée (1 coup, perce ou tranche).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T2] Gadgets

Vous avez trois gadgets spéciaux pour vous aider. Il débutent en étant indéfinis, mais lorsque vous en avez besoin, dépensez 1 point de Pouvoir pour le définir (toute capacité “super high-tech” est permise). Ce gadget conservera désormais cette fonction. À la fin de chaque Quête, vous pouvez laisser derrière vous n'importe lequel de vos gadgets indéfinis, pour en garder un nouveau à sa place.

[T2] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie quand passez du temps à bricoler des appareils technologiques ou à trouver des pièces détachées.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Réparer votre vaisseau

Vous pouvez réparer votre vaisseau, et vous en servir pour vous déplacer. Tout équipement supplémentaire se trouvant à bord du vaisseau doit faire l'objet d'un accord entre le Juge et vous.

[T3] Technomancien

Gagnez les domaines magiques Technologie et Psychique. Vos gadgets peuvent être définis comme ayant un effet magique appartenant à l'un de vos domaines magiques.

[T3] Coup de Pouce

Vous pouvez utiliser 1 point de Pouvoir au lieu de 1 point d'Énergie pour Amplifier une attaque.

[T1] Dompteur

“Je parle aux animaux, je connais leurs langages. Vous ne m'échapperez pas, et vous n'échapperez certainement pas à tous mes amis.”

Le dompteur est centré sur les animaux : vous pouvez parler avec vos compagnons, et les autres bêtes que vous rencontrerez dans votre quête.

[T3] Référence

Iron Wolf de Beastwars (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Rapide.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Corde Magique	1 coup, l'ennemi est piégé	Enchevêtre
Va Chercher	1 coup, toute contre-attaque affecte l'animal.	Lacère

[T2] Équipement

Vous avez : une Lance (1 coup, perce ou empale), une Corde (0 coup, piège ou trébuche), un objet unique.

Choisissez-en deux : Bolas (1 coup, piège ou trébuche), Filet (0 coup et localisation piégée, enchevêtre), Arc (1 coup, perce), Fusil (1 coup, tire), Monture, Haubert (1 armure au torse, bras, et jambes).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T2] Langage Animal

Vous êtes capable de parler avec les animaux.

Vous débutez dans le jeu avec deux compagnons animaux. Ce sont des animaux normaux, qui sont juste un peu plus malin que la normale. Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour envoyer l'un de vos compagnons en reconnaissance, harceler des ennemis, ou chasser pour vous. Vos compagnons possèdent leurs propres motivations (voir page 65).

Choisissez dans cette liste : ours, aigle, faucon, renard, molosse, cheval, léopard, lynx, hibou, lion, serpent, loup, _____.

[T2] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous apprivoisez une nouvel animal, ou passez du temps à faire une faveur à un animal.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Érudition Animale

Vous avez étudié les bêtes et les monstres en détail. Lorsque vous entendez parler pour la première fois d'une créature, examinez ses traces, ou bien la rencontrez directement, demandez au Juge quelles caractéristiques particulières vous connaissez à son sujet : celui-ci vous révélera les détails les plus importants.

[T3] Chuchotements

Vous gagnez le domaine magique Animal. Lorsque vous avez apprivoisé un animal, vous pouvez dépenser 3 points de Pouvoir pour en faire l'un de vos nouveaux animaux compagnons.

[T3] Alpha

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour convoquer un groupe d'animaux afin de vous aider. Ils doivent tous être du même type que l'un de vos animaux compagnons.

[T1] Berserker

“L'esprit de la Guerre m'envahit ! Suivez-moi ! Je briserai leurs lignes, et vous finirez le travail derrière moi.”

Le berserker est entièrement centré sur le combat, détruisant les ennemis sans se soucier des blessures qu'ils lui infligent. Il inflige des attaques dévastatrices.

[T3] Référence

Seven Severed Heads de Turbowolf (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Fort.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Rugissement	0 coup, l'ennemi se déplace vers le fond de la Fosse.	Fracasse
Déchiqueter	2 coups	Lacère

[T2] Équipement

Vous avez : une Épée (1 coup, perce ou tranche), un Bouclier (1 coup, +1 en armure), une Dague (1 coup, poignarde ou entaille), un objet unique.

Choisissez-en deux : Hache de Guerre (1 coup, coupe), Pistolet (1 coup, tire), Machette (1 coup, tranche ou entaille), Épées doubles (2 coups, perce ou tranche), Haches doubles (2 coups, coupe), Heaume (2 en armure à la tête), Cotte de maille (2 en armure au torse, aux bras et aux jambes), Gourdin (1 coup, écrase), Peau d'ours (1 en armure à la tête et au torse), Peau de loup (1 en armure au torse).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T2] Furie Guerrière

Vous utilisez d'une drogue et d'un rituel musical pour entrer dans une transe guerrière. Sous l'effet de cette transe, vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour :

- Ignorer 2 coups infligés par l'attaque d'un ennemi – vous ne les marquez pas du tout.
- Infliger 2 coups supplémentaires à un ennemi sur l'une de vos attaques (ceci peut être combiné avec Amplifier l'attaque).
- Toucher une localisation spécifique sur votre cible, au lieu de faire un jet.

[T2] Recharger

Vous récupérez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie, lorsque vous célébrez vos exploits par des vantardises, des boissons et des drogues, des rapports sexuels ou des ripailles.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Inarrêtable

Lorsque vous avez subi 3 coups, vous gagnez +1 en armure pour le restant du combat. Quand l'une de vos localisations est hors-jeu, vous gagnez à nouveau +1 en armure pour le restant du combat.

[T3] Adrénaline

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir au lieu d'un point d'Énergie, afin de vous déplacer à l'avant de la Fosse.

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour récupérer 2 coups à n'importe quel moment.

[T3] Élu des Ancêtres

Vous gagnez le domaine magique des Ancêtres.

Lorsque vous êtes sous l'effet de la Furie Guerrière, les esprits de vos aïeux se manifestent à vos côtés.

Dépensez 1 point de Pouvoir pour lancer vos ancêtres à l'attaque de vos ennemis durant votre tour, en plus de votre attaque. Utilisez votre score d'attaque normale, mais ceux-ci possèdent Fort +1. Les ancêtres ne sont blessés que par la magie.

[T1] Champion

“Je me bat pour mon peuple, et je suis invaincu dans toutes les batailles.”

Le Champion est un guerrier de premier plan, qui a dédié sa vie à la maîtrise du combat. Ses capacités de combat sont flexibles et formidables, et il est passé maître dans la maîtrise des armes.

[T3] Référence

Axethrower de The Datsuns (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Fort.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Fendre	1 coup sur deux localisations.	(défini par l'arme utilisée)
Plonger	2 coups	Empale

[T2] Équipement

Vous avez : un objet unique.

Choisissez-en deux : Épée (1 coup, perce ou tranche), Hache (1 coup, coupe), Marteau (1 coup, écrase ou embroche), Masse (1 coup, écrase), Lance (1 coup, perce ou empale), Lance de cavalerie (2 coups sur monture/1 coup à pied, empale), Bouclier (1 coup, +1 en armure), Mousquet ou Fusil (1 coup, tir), Arc (1 coup, perce), Hache de Guerre (1 coup, coupe), Fléau (1 coup ou désarme l'ennemi, écrase ou enchevêtre), Hallebarde (2 coups, empale ou coupe).

Choisissez-en une : Peaux de Bêtes (1 en armure au torse), Cotte de maille (2 en armure sur tout le corps), Armure de plates (2 en armure sur tout le corps).

Choisissez-en un : Monture, Faveur de l'être aimé, Dés, Jeu de cartes, Bouteille de liqueur de luxe (récupère 1 Énergie, 2 utilisations), Kit de premiers soins (soigne 1d6 coups, 2 utilisations).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T2] Maître de Combat

Lorsque vous passez à l'action dans un combat, et décidez d'attaquer un ennemi, vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour tenter une attaque supplémentaire. L'attaque supplémentaire ne doit pas obligatoirement viser le même ennemi.

[T2] Recharger

Vous récupérez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie, lorsque vous vous vantez de vos exploits autour d'un verre, quand vous rencontrez quelqu'un ayant déjà entendu parler de vos exploits, ou remportez une victoire sur un ennemi important ou un boss en combat singulier.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Agile

Durant chaque combat, vous esquivez le premier coup que chaque ennemi tente de vous infliger : vous ignorez simplement leur attaque.

[T3] Mortel

Toutes vos attaques infligent +1 coup de dégât.

[T3] Capitaine

Vous gagnez une bande de compagnons soldats, tous placés sous votre commandement (voir page 65).

Décrivez-les.

Lorsqu'ils vous aident durant un combat, vous obtenez +1 aux jets d'attaques, mais ils peuvent tout de même être blessés, eux aussi.

[T1] Chien de Guerre

“Meurs maintenant, vermine !” (Traduit du canin).

Un molosse, animé du feu des vrais guerriers, et prêt à faire face à l'ennemi aux côtés de ses camarades.

[T3] Référence

Prehistoric Dog de Red Fang (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Fort.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Morsure	1 coup	Mordre, Déchirer
Ruée	1 coup, l'ennemi est renversé	Charger

[T2] Équipement

Vous avez : un objet unique.

Choisissez-en plusieurs : Cotte de Maille Canine (1 en armure à la tête et au torse), Armure de plate Canine (2 en armure à la tête et au torse), Collier à pointes, Serviteur, Éperons d'Acier (1 coup, Embroche ou Entaille).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T2] Tactique de Molosse

Lorsque vous êtes au combat, vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir, afin d'aider un allié quand celui-ci fait un jet de combat. Votre aide prend l'une des formes suivantes :

Avant le jet, donnez-lui un bonus de +1.

Vous pouvez vous joindre à une attaque réussie, afin de contribuer en dépensant l'une de vos attaques, pour lui ajouter un effet supplémentaire. Vous pouvez Amplifier votre attaque comme normalement.

Vous pouvez subir les effets de toute contre-attaque, à la place de l'un de vos alliés.

[T2] Communication

Vous pouvez comprendre le langage humain. Il est de votre ressort de décider si vous êtes capables de parler, et avec quelle facilité.

[T2] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie quand vous parvenez à vaincre un ennemi important ou un boss, ou quand vous dormez d'un sommeil bien mérité.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T2] Chef de Meute

Vous gagnez une meute de compagnons chiens de guerre (voir page 65).

Quand vous réussissez une attaque, ceux-ci ajoutent +1 coup à votre effet, mais ils peuvent être touchés par toute contre-attaque.

[T3] Magie Canine

Vous gagnez les domaines magiques des Bêtes, de la Chasse, et de la Guerre.

Vos préparations magiques prennent la forme de symboles tracés dans la poussière, d'ingrédients odorants, ou d'aboiements et de hurlements.

[T3] La Longue Chasse

Votre endurance est légendaire.

Lorsque vous êtes engagé dans un longue activité stable (comme chasser ou traquer quelque chose), vous récupérez 1 point d'Énergie toutes les quatre heures d'activité.

Après chaque combat, vous regagnez immédiatement 1 point d'Énergie.

[T2] Localisation des Dégâts

Vous avez une "localisation de queue" supplémentaire, qui débute avec 2 coups, et des pattes avant au lieu des bras.

- Eldritch +1 : +1 coup à l'âme
- Eldritch +2 : +2 coups à l'âme
- Eldritch +3 : +3 coups à l'âme
- Robuste +1 : +1 coup à la tête, au torse, et aux pattes arrières
- Robuste +2 : +2 coups au torse, aux pattes arrières ; +1 coup à la tête, aux pattes avant, et à la queue
- Robuste +3 : +3 coups au torse, +2 coups à la tête, aux quatre pattes, et +1 coup à la queue

[T1] Chat Mystique

“Trouvez-moi de la nourriture, et on pourra parler de jeter une malédiction sur votre ennemi.”

Le chat mystique est un mage félin, capable de parler, de lancer des sorts, et de se transformer en un formidable fauve, lorsque le combat devient nécessaire. La magie féline est subtile, mais puissante.

[T3] Référence

Asleep In The Deep de Mastodon (clip).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Rapide.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Dents et Griffes	1 coup	Déchirer, Mordre
Malédiction	1 coup, l'ennemi a -1 à son prochain jet, et il ignore les armures non-mystiques	Érode

[T2] Équipement

Vous avez : un objet unique.

Choisissez-en plusieurs : esclave corporel, collier, palanquin et porteurs, bijoux.

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T2] Magie Féline

Bien qu'étant naturellement un chat domestique, vous pouvez parler et utiliser la magie. Vous pouvez vous transformer librement en un grand fauve, sous votre forme de combat. Vous connaissez les domaines des Malédiction, des Contre-malédiction, des Trouvailles, et des Esprits

[T2] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous faites une sieste, ou prenez des drogues.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Marcheur Spirite

Vous pouvez librement prendre une forme de chat fantomatique, et parcourir le monde des esprits. Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour commander un esprit, qui suivra un ordre unique que vous lui aurez donné.

[T3] Mille Yeux, Mille Oreilles

Les chats de toutes les communautés que vous visiterez respecteront votre statut, et vous fourniront des informations en espionnant pour votre compte. Chaque fois que vient votre tour, dans un combat, vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour leur commander d'attaquer vos ennemis : ceux-ci seront débordés par 1d6 ennemis inférieurs.

[T3] Forme Humaine

Vous pouvez adopter la forme d'un humain ou d'un humanoïde félin. Vous pouvez passer d'une forme à l'autre lorsque personne ne vous observe. Si vous n'avez plus de queue sous votre forme humaine, alors utilisez la localisation des dégâts humaine quand vous êtes blessé, sinon continuez à utiliser vos localisations de chat.

[T2] Localisation des Dégâts

Vous avez une “localisation de queue” supplémentaire, qui débute avec 2 coups, et des pattes avant au lieu des bras.

- Eldritch +1 : +1 coup à l'âme
- Eldritch +2 : +2 coups à l'âme
- Eldritch +3 : +3 coups à l'âme
- Robuste +1 : +1 coup à la tête, au torse, et aux pattes arrières
- Robuste +2 : +2 coups au torse, aux pattes arrières ; +1 coup à la tête, aux pattes avant, et à la queue
- Robuste +3 : +3 coups au torse, +2 coups à la tête, aux quatre pattes, et +1 coup à la queue

[T1] Vétéran Psychique

“Rien ici ne me fait peur. Rien ne s'approche des paysages infernaux que j'ai vu, au plus profond des recoins d'esprits terrifiés.”

Le vétéran psychique était un télépathe des forces spéciales, capable de détruire la mémoire de ses ennemis souvenir par souvenir.

[T3] Référence

Veteran of the Psychic Wars et *Flaming Telepaths* de Blüe Öyster Cult (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Fort.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Télékinésie	1 coup, la cible est renversée	Lancer, Écraser
Marteau Mental	1 coup mystique (jetez 1d6) : 1-3 à la tête, 4-6 à l'âme, ignore l'armure non-mystique	Écraser

[T2] Équipement

Vous avez : un objet unique.

Choisissez-en un : Pistolet (1 coup, tire), Blaster (1 coup, vaporise), Psy-Lame (1 coup mystique, ignore l'armure non-mystique, coupe), Psy-blaster (1 coup mystique, explose).

Choisissez-en trois : Psy-heaume (armure mystique 1 à la tête, 2 à l'âme), Épée (1 coup perce ou tranche), Fusil (1 coup, tire), Psy-amplificateur (+1 Pouvoir), Gilet Nano-tissé (2 en armure au torse), Gants Isolants (armure mystique aux 2 bras).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Télépathie

Vous savez parler d'esprit à esprit, avec toutes les personnes que vous connaissez, ou pouvez percevoir directement.

Vous connaissez le domaine de magie Psychique.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie après une nuit de sommeil complète, ou quelques heures de méditation, isolé des autres esprits.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Domination

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour contrôler un autre esprit pendant quelques secondes. Ajoutez le Contrôle Mental à votre domaine de magie.

[T3] Monde Intérieur

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour provoquer des hallucinations chez une victime, ou 2 points de Pouvoir afin de l'enfermer dans un monde hallucinatoire. Cet effet dure pendant quelques minutes, mais peut sembler plus long pour la victime. Ajoutez Illusion magique à votre domaine.

[T3] Psy-Boosters

Vous possédez des drogues qui augmentent votre force psychique. Lorsque vous les consommez, vous gagnez +5 en Pouvoir et +5 en Énergie (ce qui peut vous faire dépasser votre maximum normal) et vous marquez 1 coup contre votre tête ou votre torse.

[T1] Guerrier de la Route

“Longue est la route qui me mène vers la liberté et la rédemption, mais vous êtes les bienvenus si vous voulez la parcourir avec moi, pendant un moment.”

Le guerrier de la route post-apocalyptique est un conducteur expert, en plus d'être un formidable combattant.

[T3] Référence

Motherfucker From Hell de The Datsuns (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Robuste.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Brutaliser	2 coups	Tabasser
Assaut en Véhicule	1 coup subi sur 2 localisation	Écraser, Renverser

[T2] Équipement

Vous avez : Bolide de Bataille (type: _____), objet unique.

Choisissez-en deux : Fusil à pompe (1 coup, explose ou tire), Pistolet (1 coup, tire), Fusil (1 coup, tire), Bombes-lances (2 coups, explose).

Choisissez-en deux : Bouteille de nitro (booste la vitesse du véhicule, 6 utilisations), Machette (1 coup, tranche ou entaille), Jumelles, Caisse à outils (répare le véhicule, 3 utilisations), marqué au fer par le Chef de Guerre, tatouages de Guerrier, veste de Biker (1 en armure au torse et aux bras).

[T1] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Bolide de Bataille

Vous avez une voiture, un pick-up armé, ou un camion de guerre que vous conduisez au combat. Lorsque vous pilotez, vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour enlever 1d6 ennemis inférieurs quand vous lancez une attaque. En étant à l'intérieur du véhicule, vous avez 1 en armure.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous trouvez une source de carburant ou de pièces détachées, ou bien passez quelques heures à réparer votre bolide de bataille, et régler son moteur.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Appuie sur le Champignon

Votre bolide de bataille est le plus rapide de tous. Vous ne pouvez pas être rattrapé ou dépassé.

[T3] Le Coffre

Tout ce qui peut vous être utile va dans votre coffre. Lorsque vous avez besoin de quelque chose de spécial, vous le récupérez dans le coffre. Le Juge décidera du nombre de points de Pouvoir que vous devez dépenser : 1 point normalement, 2 pour quelque chose d'inhabituel ou de puissant, 3 pour quelque chose d'unique ou de fantastique.

[T3] Tourner les Talons

Vous n'êtes jamais blessé, lors d'un accident de véhicules. Peu importe la violence du choc, vous ressortez de l'épave en n'ayant subi que des dégâts superficiels. Si vous ne vous retournez pas, le tout explosera.

[T1] Arme Sapiens

“Donnez-moi des âmes et je vous apporterai mon pouvoir – le pouvoir d'un esprit de la guerre immortel.”

L'arme sapiens est vivante, et possède un grand pouvoir magique, qui permet à son porteur de terrifiantes prouesses au combat. Prenez garde à ne pas perdre votre porteur, en trouver un nouveau est souvent fastidieux.

[T3] Référence

Black Blade de Blüe Öyster Cult (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Eldritch.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Brûlure de l'Âme	1 coup mystique infligé à l'âme, et vous récupérez 1 point de Pouvoir	Brûle
Runes de Pouvoir	2 coups	Détruit

[T2] Équipement

Porteur : Décidez du nom de votre porteur, de son attitude, et de son apparence. Vous pouvez l'utiliser pour accomplir vos propres actions normales, sinon c'est le Juge qui le contrôle.

Vous avez : un objet ou une décoration uniques.

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Pouvoir Antique

Choisissez quel style d'arme vous êtes, et ajoutez les attaques correspondantes. Vous pouvez être tout ce que vous voulez : une épée, une hache, un arc, une dague, un marteau, une lance, une masse, un pistolet, etc.

Dépensez 1 point de Pouvoir pour ajouter +1 à n'importe quel jet, afin de canaliser votre pouvoir dans votre porteur.

Vous connaissez le domaine magique Dévoreur d'Âme.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous tuez quelque chose et dévorez son âme. Cela inclut tous ceux que vous tuez en utilisant votre attaque Brûlure de l'Âme.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Acier Mordant

Tout coup que vous infligez provoquant des dégâts empoisonne également la victime. Celle-ci mourra, douloureusement, dans les heures qui suivent.

[T3] Résolu

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour forcer votre porteur à vous obéir, sur un ordre d'une phrase.

[T3] Magie Noire

Ajoutez 2 de ces domaines magiques : Chaos, Mort, Destruction, Tempête, Guerre.

[T2] Localisation des Dégâts

Les localisations des dégâts sur les armes sont complètement différentes de celles de humains.

Vos localisations externes sont votre Porteur (9 coups), votre poignée (3 coups), votre Arme (5 coups), votre Source de Pouvoir (4 coups). Vous avez également une Âme (4 coups).

Vous mourrez lorsque votre source de pouvoir ou votre âme sont détruites.

Si vous avez des scores d'Eldritch ou de Robuste élevés, alors vous obtenez des coups supplémentaires :

- Eldritch +1 : +1 coup à l'âme
- Eldritch +2 : +2 coups à l'âme, +1 coup à la source de pouvoir
- Eldritch +3 : +3 coups à l'âme, +2 coups à la source de pouvoir
- Robuste +1 : +1 coup au porteur et à l'arme
- Robuste +2 : +2 coups au porteur, à l'arme et +1 coup à la poignée
- Robuste +3 : +3 coups à l'arme, +2 coups au porteur et à la poignée

[T1] Shaman

“Les esprits m'ont prédit notre rencontre, et le fait que vous serions compagnons pendant un moment. Il est plus prudent de ne pas les courroucer.”

Le shaman est un maître des esprits et du monde spirituel, il peut parler et commander aux esprits naturels et surnaturels qu'ils rencontrent, et quand c'est nécessaire, ils peuvent arpenter le monde des esprits.

[T3] Référence

The Wolf Ritual de Tengger Cavalry (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Robuste.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Canal Tellurique	0 coup, vous regagnez 1 point de Pouvoir	Explose
Tempête Spirituelle	1 coup sur 2 localisations	Fracasse

[T2] Équipement

Vous avez : Drogues sacrées, Tambour, Fétiches spirites, objet unique.

Choisissez-en un : Hachette (1 coup, coupe), Faucille (1 coup, coupe ou entaille), Grand Couteau (1 coup, poignarde ou tranche).

Choisissez-en deux : Épée (1 coup, coupe ou entaille), Gourdin (1 coup, écrase), Hache de Bataille (1 coup, coupe), Peintures, Flûte, Pipe Sculptée (récupère 1 point de Pouvoir, 3 utilisations), Gilet à Perles (1 en armure au torse), Apprenti, coiffe en Peau d'ours.

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Transe Spirituelle

Vous pouvez entrer dans une transe provoquée par les drogues et la musique, vous permettant de quitter votre corps et d'arpenter le monde spirituel, où les esprits peuvent vous révéler des lieux éloignés dans l'espace et le temps. Vous connaissez le domaine de la magie des Esprits.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous communiez de manière rituelle avec les esprits, durant quelques heures, ou que vous accordez une faveur à un esprit, sans lui demander de contrepartie.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Contact Vital

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour soigner quelqu'un : guérir une maladie, ou restaurer 1d6 coups. Ajoutez le domaine magique de Guérison.

[T3] Maître Spirite

Vous pouvez commander aux esprits mineurs, et en dépensant 1 point de Pouvoir, vous pouvez commander un esprit majeur, pour que celui-ci obéisse à un ordre unique.

[T3] Les chemins de la terre et du ciel

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour mener vos compagnons sur un sentier spirite, en contournant ainsi les obstacles matériels.

[T1] Skald

“Tremblez, face à la puissance de ce riff!”

Le skald est instruit dans la tradition bardique de son peuple. Il connaît de nombreuses chansons, histoires, et secrets et il manie ses talents musicaux tel une arme magique.

[T3] Référence

The Bard's Song de Blind Guardian

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Rapide.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Détournement	1 coup, ignore l'armure	Poignarde, écrase
Cacophonie	0 coup, repousse l'ennemi de 2 espaces dans la Fosse	Explose

[T2] Équipement

Vous avez : Instrument (guitare, tambour, autre : _____), objet unique.

Choisissez-en quatre : Épée (1 coup, coupe ou entaille), Hache (1 coup, coupe), Bouclier (1 coup, +1 armure), Drogues, Cotte de maille (2 en armure au torse), Maquillage, Tatouages, Pyrotechnique (récupère 1 énergie, 2 utilisations), un roadie, un animal domestique, un Amplificateur (+1 Pouvoir), un Pistolet (1 coup, tire).

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Chansons et Secrets

Si vous avez besoin de connaître certaines connaissances secrètes ou perdues, demandez au Juge : il vous dira ce que vous savez à ce sujet, et à quel point cette information est fiable. Si vous souhaitez en savoir plus, le Juge vous dira où chercher. Vous connaissez le domaine magique des Secrets.

[T3] Recharger

Vous regagnez un 1 point de Pouvoir ou d'Énergie quand vous déterrez une connaissance perdue, ou lorsque vous faites vibrer un public.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Riff de Destruction

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour délivrer un Riff de Destruction. Le riff inflige 1d6 dégâts aux ennemis inférieurs, et 1 coup à la tête à tous les ennemis importants et aux boss qui l'entendent.

[T3] Légende du Métal

Vous êtes un célèbre rocker. Partout où vous allez, vous rencontrez vos fans. Vos fans vous aident avec vos besoins simples - information, provisions, et ainsi de suite. Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour faire apparaître un gang de fans vous procurant une aide plus dangereuse, soit en créant une distraction, soit en vous aidant au combat. Vos fans mettent hors-jeu 2 ennemis inférieurs, chaque fois que vous passez à l'action durant le combat. Si aucun ennemi inférieur n'est présent, vous ajoutez +1 coup à vos attaques quand ils vous aident.

[T3] Chansons de Pouvoir

Vous connaissez le domaine magique de la Musique, plus l'un des suivants : Tempête, Mort, Feu, Explosion.

[T1] Change-peau

“Vous avez perdu la piste ? Je peux toujours sentir votre proie, malgré tout ce qu'elle tente pour se dissimuler. Suivez-moi au cœur de la bataille, si vous tenez le rythme.”

Le change-peau peut se transformer pour adopter la forme de ses animaux-totem. Il personnifie la puissance physique brute au combat, et il peut tirer avantage des sens aiguisés de ses formes animales.

[T3] Référence

Killer Wolf de Danzig (song).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Eldritch.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Griffure	2 coups	Arrache
Déluge de Griffes	1 coup infligé sur 2 localisations	Déchire

[T2] Équipement

Vous avez : Vos totems, vêtements en Peau d'ours, objet unique.

Choisissez-en trois : Gourdin (1 coup, écrase), Lance (1 coup, perce ou empale), Hache (1 coup, coupe), Bouclier (1 coup, +1 en armure), Fusil (1 coup, tire), Arc (1 coup, perce), Peaux de bêtes (1 en armure au torse et à la tête), Parure rituelle, Liqueur Féroce (1 utilisation, récupère 2 coups, 1 Énergie, ou 1 Pouvoir).

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Formes Totémiques

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour vous transformer en toute créature dont vous possédez un totem. Vous pouvez retrouver votre forme humaine lorsque vous le souhaitez.

Sous forme de bête, ajoutez +1 aux jets auxquels votre forme excelle. Sous forme humaine, vos sens sont augmentés par ceux de vos totems.

Vous pouvez fabriquer un nouveau totem à partir d'une créature que vous avez abattu.

Choisissez deux totems de départ : ours, aigle, renard, blaireau, léopard, lion, hibou, lion de mer, serpent, corneille, loup, glouton, ou autre animal de votre choix.

[T3] Recharger

Vous regagnez un 1 point de Pouvoir ou d'Énergie quand vous tuez sous votre forme bestiale, ou fabriquez un totem pour une nouveau type de créature.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Empereur des Bêtes

Sous votre forme bestiale, vous pouvez parler aux autres membres de cette espèce, et ils peuvent vous comprendre. Et en dépensant 1 point de Pouvoir pour les faire obéir à un ordre.

[T3] Vigueur

Vous récupérez 1 coup lorsque vous changez de forme.

[T3] Magie Sauvage

Vous connaissez le domaine magique des Bêtes, du Changement, et de la Sauvagerie.

[T1] Envoûteur

“Craignez-moi, car je commande aux puissances infernales elles-mêmes ! Prosternez-vous devant moi !”

L'envoûteur maîtrise les magies infernales, qui lui permettent d'invoquer et de contraindre les démons, et il lance les sorts de l'Enfer.

[T3] Référence

Devil's Plaything de Danzig (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Eldritch.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Malédiction Impie	1 coup mystique, ignore l'armure non-mystique	Explose, Dessèche
Feu de l'Enfer	1 coup, en feu	Brûle, Grille

[T2] Équipement

Vous avez : Athamé (1 coup, poignarde ou entaille), Robe à capuche, objet unique.

Choisissez-en trois : Épée (1 coup, coupe ou tranche), Grimoire Noir, Masse à pointes (1 coup, écrase), Hache du bourreau (1 coup, coupe), Chandelles noires et crânes de chèvre, Familier (nom : _____, type : _____), Acolyte peureux (nom : _____), Missive infernale (2 en armure au torse et aux jambes).

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Démonologue

Vous connaissez le langage des démons, et pouvez les invoquer à votre aide.

Dépensez 1 point de Pouvoir pour invoquer un démon venu de n'importe quel cercle infernal, et contraindre celui-ci à obéir à la lettre à un ordre unique.

Vous connaissez le domaine de magie Infernal.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous sacrifiez l'âme d'un être vivant au Seigneur ou à la Dame de l'Enfer, ou que vous répondez aux demandes de vos maîtres Infernaux.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Esclave Infernal

Vous avez réduit en esclavage un démon mineur. Celui-ci suivra tous vos commandements à la lettre.

[T3] Pacte Infernal

Vous juré fidélité à un certain Seigneur ou Dame de l'Enfer, et vous êtes leur éternel serviteur.

Ce pacte est scellé par le don d'une arme forgée en Enfer. Lorsque vous tuez un être vivant grâce à celle-ci, cela équivaut à sacrifier cette âme au Créateur (et déclencher une recharge), donc vous pouvez restaurer 1 coup.

[T3] Sorcellerie Sombre

Choisissez 2 domaines de magie supplémentaires, parmi les suivants : Chaos, Péchés, Mort, Destruction, Malédiction, Feu.

[T1] Soldat Spatial

“Combien d'assauts ? Bon sang, j'ai arrêté de les compter. C'est toujours la même chose – tuer tout ce qui bouge, attendre que les secours viennent ramasser les morceaux, puis aller boire une bière.”

Dans son armure mécanique, elle est un tank qui marche, une source ultime de dévastation. Elle ne sait pas grand-chose, mais elle connaît tout un tas de moyens de tuer des gens et de faire sauter des trucs.

[T3] Référence

Last Patrol de Monster Magnet (la chanson et l'album entier).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Robuste.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Coup de poing mécanique	2 coups	Écraser
La Mort venue du Ciel	1 coup, l'ennemi est repoussé d'1 espace dans la Fosse	Brûle, Grille

[T2] Équipement

Vous avez : Armure mécanique (3 en armure sur tout le corps), Blaster lourd (2 coups, vaporise), objet unique.

Choisissez-en trois : Oculaire, Fusil Anti-tank (1 coup, ignore l' armure, vaporise), Griffes de Combat (1 coup, poignarde ou déchire), Grenades (1 coup, déchire ou explose, 6 utilisations), Machette (1 coup, coupe ou entaille), Charges de Démolition (détruit les véhicules ou les structures, 2 utilisations), Médikit (1d6 coups soignés instantanément, 3 utilisations), Lance-roquette (1 coup infligé sur 3 localisations, 3 utilisations).

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Vétéran en Armure

Votre armure mécanique de combat vous procure 3 points d'armure.

Ses systèmes vous permettent de dépenser 1 point de Pouvoir pour :

- Utiliser sa force surhumaine.
- Déclencher les propulseurs de saut.
- Survivre à n'importe quelle chute.
- Changer le motif de camouflage de l'armure.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous prenez le temps de faire la maintenance ou les réparations sur votre armure, ou de vous relaxer en étant ivre, en prenant des drogues, ou en tirant un coup.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Premier Arrivé

Lorsque vous chargez au cœur du combat, vous obtenez automatiquement la première action : ne faites pas de jet – déplacez-vous simplement à l'avant de la Fosse.

[T3] Dur à Cuire

Si vous prenez un coup, votre prochaine attaque est Amplifiée gratuitement.

[T3] Mode Infiltration

Lorsque vous devez vous introduire dans un lieu protégé, débarrassez-vous de votre équipement lourd et passez l'armure en mode infiltration. Vous êtes désormais à l'intérieur, sans problème.

[T1] Tueur de Trolls

“Oui, j'ai déjà combattu une wyverne auparavant. Quelle genre de marques possède-t-elle ? Ah, ce sont les pires. Pas de panique, je sais comment lui régler son compte.”

Spécialiste du pistage et de l'abattage de monstres et de bêtes sauvages, le Tueur de Trolls ne craint rien qui vive dans la nature – puisque c'est toute la nature qui le craint. Ils sont exceptionnellement robustes, et experts au combat contre les monstres.

[T3] Référence

The Hunter de Mastodon (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Robuste.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Dans le Mille	1 coup, vous pouvez ajuster le jet de localisation de -1 ou +1	Perce ou tranche
Trouver le Point Faible	1 coup, ignore 1 point d'armure	Détruit

[T2] Équipement

Vous avez : Machette (1 coup, coupe ou entaille), Sac d'appâts à monstres, Collier de dents de monstres (récupère 1 Énergie, 1 utilisation), objet unique.

Choisissez-en un : Arc ou Arbalète (1 coup, perce), Fusil (1 coup, tire), Fusil Blaster (1 coup, vaporise).

Choisissez-en un : Peaux de bêtes légères (1 en armure au torse), Lourde Carapace de Monstre (2 en armure au torse, au bras et à la tête).

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Chasseur

Vous ne perdez jamais la piste que vous suivez.

Lorsque vous faites une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour ignorer 2 points d'armure sur votre cible. Cela peut être utilisé en combinaison avec Point Faible, pour ignorer 3 points d'armure.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous découpez un trophée sur une bête qui était un ennemi important ou un boss que vous avez contribué à tuer, ou lorsque vous festoyez sur le gibier que vous avez chassé.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Survivaliste

Vous n'avez jamais besoin de faire un jet pour les dangers causés par le mauvais temps, ou les difficultés habituelles liées à la survie. Vous êtes toujours capable de trouver ou fabriquer un abri pour vos compagnons et vous.

[T3] Buveur de Sang

Vous consommez régulièrement le sang de vos plus puissantes proies, lors d'un rituel qui vous dote de leurs pouvoirs.

Ajoutez +1 à deux des suivants : Rapide, Fort, ou Robuste.

Votre apparence gagne des détails bestiaux ou monstrueux, notez-les immédiatement.

Vous gagnez une attaque Griffes (1 coup, déchire ou lacère).

[T3] Tireur d'Élite

Lorsque vous tirez sur un ennemi à distance, et prenez le temps de viser précisément, Amplifiez votre premier tir gratuitement. Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour vous déplacer vers un nouveau poste de tir sans être détecté.

[T1] Revenant Vengeur

“Vous tuer ? Non. Non, ce serait bien trop rapide. Bien trop simple.”

Étant déjà mort, vous êtes très difficile à détruire. Votre non-vie vous procure des pouvoirs que vous employez pour traquer ceux qui vous ont causé du tort, et rétablir la justice – enfin, votre justice – sur eux tous.

[T3] Référence

Last Exit for the Lost de Fields of the Nephilim (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Fort.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Toucher Mortel	1 coup	Dessèche
Brûlure de l'Âme	1 coup mystique infligé à l'âme	Brûle

[T2] Équipement

Choisissez-en un : Épée ancestrale (1 coup, coupe ou entaille), Hache Antique (1 coup, coupe), Lance Impie (1 coup, perce ou empale).

Choisissez-en deux : Cotte de maille corrodée (1 en armure au torse), Mousquet rouillé (1 coup, tire), Plusieurs dagues (1 coup, poignarde ou entaille), Robe miteuse, Carte déchirée, Couronne détériorée (1 armure mystique à la tête et à l'âme), Livre rempli de noms.

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Mort-vivant

Vous êtes déjà mort – les localisations de votre corps ne sont mises hors-jeu que si elles sont vaporisées, explosées, ou détruites par la magie. Les parties de votre corps étant amputées fonctionnent toujours, dans la limite du raisonnable. En dépensant 1 point de Pouvoir, vous pouvez rattacher un membre amputé.

Les soins normaux n'ont pas d'effet sur vous, mais les soins magiques fonctionnent, et vous récupérez toujours 1 coup par sommeil, lorsque vos chairs mort-vivantes se reconstituent.

Si vous êtes détruit, alors vous ne pourrez que choisir les archétypes Fantôme ou Amulette post-mortem.

[T3] Rancœurs

Faites une liste des personnes et créatures dont vous cherchez à vous venger. Vous obtenez +1 sur tous les jets tentés pour les blesser ou les punir.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous tuez une personne listée dans vos rancœurs, ou lorsque vous tombez sur un souvenir de votre vie mortelle.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Froide Vengeance

Lorsque vous faites un jet pour attaquer quelqu'un se trouvant sur votre liste de rancœurs, doublez les dégâts des coups que vous vous infligez.

[T3] Seigneur de la Non-vie

D'autres créatures mort-vivantes reconnaîtrons votre quête impie, et ne vous seront pas immédiatement hostiles (cela ne s'applique pas nécessairement à vos compagnons).

Vous connaissez les domaines magiques de la Mort et de la Non-vie.

[T3] Lignée

Vous découvrez que l'un de vos descendants ou membre de votre famille est en vie. Si vous le souhaitez, celui-ci vous accompagnera durant votre quête.

S'il vous accompagne, vous gagnez +1 aux jets pouvant bénéficier de l'aide de votre parent vivant.

Si vous le laissez vivre sa vie, alors chacune de vos visite comptera comme un souvenir de votre vie mortelle, pour l'action recharger.

[T1] Sorcier

“Un peu de sang de dragon, un œil de triton. Buvez-moi ça, tout de suite.”

Le sorcier a accès à une puissante magie, capable de guérir les malades, ou d'accabler les bien-portants. Il peut aussi compter sur l'aide d'un esprit familier, qui prend une forme animale.

[T3] Référence

Rabbit's Foot de Turbowolf (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Robuste.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Aiguille Empoisonnée	1 coup	Empoisonne, Pique
Sortilège	1 coup, ignore l'armure non-mystique	Maudit

[T2] Équipement

Vous avez : Athamé (1 coup, poignarde ou entaille), 3 poisons ou potions (choisissez-les dans la liste, page 61), Ingrédients mystiques (permet de créer un poison ou une potion, 3 utilisations), objet unique.

Choisissez-en trois : Épée (1 coup, coupe ou entaille), Hachette (1 coup, coupe), Grimoire de sorts, kit de premiers soins (soigne 1d6 coups, 2 utilisations), Pierres runiques, Cartes de tarot, Fagots de sortilèges (l'ennemi est à -1 sur un jet de combat, 2 utilisations).

Votre familier : Chat, Chien, Rat, Crapaud, Corbeau, Hibou, Renard, Hermine, Chauve-souris. Votre familier est un compagnon (voir page 65). Donnez-lui un nom.

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Sorcellerie

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour soigner une personne de 2d6 coup, concocter un poison, ou élaborer une potion magique, de plus, vous pouvez voir et parler aux esprits.

Vos domaines de magie sont la Guérison et les Malédiction.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous passez du temps à récolter des herbes et des ingrédients, ou si vous répondez à un appel à l'aide sans vous soucier d'être récompensé.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Prévoyance de l'Empoisonneur

Vous pouvez dépenser 1 point de Pouvoir pour empoisonner quelqu'un, si cette personne vous est accessible.

Pour 2 points de Pouvoir, vous pouvez le faire rétroactivement – vous avez placé le poison lorsque vous aviez librement accès, un peu plus tôt, et il commence désormais à faire effet.

[T3] Enfant de la Lune

Vous vous êtes consacré à Luna. Lorsque la lune est dans le ciel, vous êtes capable d'arpenter ses rayons : depuis un rayon de lune, vous pouvez apparaître dans n'importe quel autre rayon en faisant simplement un pas. Ajoutez les domaines magiques du Changement et de La Lune.

[T3] Devin

Au début de chaque nouvelle tâche, vous pouvez prédire l'avenir. Choisissez une méthode de prophétie, et révélez au Juge ce dont vous avez peur. Le Juge vous révélera si votre peur risque de se produire, et vous racontera une vision dont le sujet pourra vous être utile.

Ajoutez le domaine magique des Prédiction.

[T1] Mage

“Utiliser un feu Enochien canalisé contre moi ? Il y a une faille dans votre formule, vous devriez le savoir. Elle me permet de retourner votre sort contre vous... d'un simple geste, comme ceci. Au revoir.”

Experte des arcanes, elle possède un savoir encyclopédique des traditions magiques, et une maîtrise de multiples domaines magiques. Elle excelle au lancer de sorts.

[T3] Référence

The Wizard de Black Sabbath (chanson).

[T2] Capacités

Choisissez vos capacités normalement, et vous obtenez +1 en Eldritch.

[T3] Attaques	[T3] Effet	[T3] Verbe
Explosion Mystique	1 coup mystique, ignore l'armure non-mystique	Explose
Éclair Éthéré	1 coup, ignore l'armure	Désintègre

[T2] Équipement

Vous avez : Livres de sorts, Baguette magique, objet unique.

Familier : Chat, Renard, Diablotin, Hibou, Rat, Corneille, Terrier, Dragonnet, Crapaud. Votre familier est un compagnon (voir page 65). Donnez-lui un nom.

Choisissez-en trois : Épée (1 coup, coupe ou entaille), Bâton (1 coup, écrase), Athamé (1 coup, poignarde ou entaille), Cotte de maille runique (2 en armure au torse et aux jambes), Pistolet (1 coup, tire), Réactifs mystiques (récupère 1 point de Pouvoir, 2 utilisations), 2 potions (choisissez-les dans la liste, page 61).

[T2] Spécialités

Au niveau 1 vous débutez avec :

[T3] Sentiers Magiques

Choisissez 4 domaines magiques : Tempête, Sang, Terre, Lumière, Feu, Mer, Flore, Bêtes, Ombre, Étoiles, Eaux, Air, Guérison, Malédiction.

[T3] Recharger

Vous regagnez 1 point de Pouvoir ou d'Énergie lorsque vous prenez quelques heures dans une bibliothèque arcanique, ou communiquez avec la source de l'un de vos domaines.

[T2] Passer un Niveau

Lorsque vous montez d'un niveau, choisissez l'une des spécialités listées ci-dessous, une augmentation de capacité, ou un trophée.

[T3] Magie de Combat

Durant les combats, vous pouvez dépenser 1 point d'Énergie au lieu d'1 point de Pouvoir pour jeter un sort. Jeter un sort durant un combat n'utilise pas votre action.

[T3] Archimage

Choisissez 3 domaines magiques supplémentaires, dans les Sentiers Magiques suivants : Chaos, Ordre, Artefacts, Contre-sorts, Vieillesse, Potions, _____.

[T3] Adeptes

Vous pouvez lancer des sorts appartenant à vos domaines sans avoir besoin de dépenser 1 point de Pouvoir.

[T1] Armes

Chaque arme possède un effet d'attaque et un verbe, tout comme les attaques de base de votre archétype. Toute action peut être Amplifiée en dépensant 1 point d'Énergie, ce qui ajoute 3 coups à son effet.

[T2] Attaques d'Armes

Arme	Effet de l'Attaque	Verbe
Blaster	1 coup	Vaporise
Épée	1 coup	Perce, Entaille
Grenade	1 coup	Déchire, Explode
Blaster lourd	2 coups	Vaporise
Hache ou Hachette	1 coup	Coupe
Lance	1 coup	Perce, Empale
Dague	1 coup	Poignarde, Entaille
Pistolet, Fusil ou Mousquet	1 coup	Tire
Bolas	1 coup	Enchevêtre ou Trébuche
Arc	1 coup	Perce
Filet	0 coups et localisation piégée	Enchevêtre
Fusil Sniper	2 coups, ignore l'armure	Vaporise
Lance-roquette	1 coup infligé à trois localisations	Vaporise, Explode
Griffe de Combat	1 coup	Poignarde, Déchire
Masse ou Gourdin	1 coup	Écrase
Psy-lame	1 coup mystique, ignore l'armure non-mystique	Coupe

Psy-blaster	1 coup mystique	Explose
Fléau	1 coup ou désarme l'ennemi	Écrase, Enchevêtre
Hallebarde	2 coups	Empale, Coupe
Lance de Cavalerie	1 coup à pied/2 coup sur monture	Empale
Bouclier	1 coup, +1 en armure sur tout le corps	Écrase
Athamé	1 coup	Perce
Bâton	1 coup	Écrase
Hache de Guerre	1 coup	Coupe, Écrase
Fusil à pompe	1 coup	Explose, Perce
Bombe-lance	2 coups	Explose
Arbalète	1 coup	Perce
Épée Laser	1 coup	Tranche, Brûle
Electro Fouet	1 coup, l'ennemi est repoussé d'1 espace dans la Fosse	Détruit
Lance-flamme	1 coup, la localisation est en feu	Brûle
Machette ou Faucille	1 coup	Coupe, Entaille
Corde	0 coup, enchevêtre	Piège, Trébuche
Marteau	1 coup	Écrase, Embroche

[T2] Armes et Attaques Personnalisées

Si vous souhaitez créer une nouvelle attaque pour une nouvelle arme (par exemple, si un héros possède une arme étant aussi son objet unique), donnez-lui 1 coup et un ou deux verbes appropriés. Si elle possède un effet magique ou psychique pouvant affecter l'âme, notez-la comme "mystique".

Si ces armes possèdent un effet spécial, consultez d'abord le Juge. L'effet peut se substituer aux dégâts (comme pour le filet), ou bien il peut être compensé par la difficulté d'utilisation de l'arme (comme avec le lance-roquette).

[T1] Armure

L'armure vous procure une protection supplémentaire contre les attaques. Elle possède une valeur chiffrée qui indique le nombre de coups que l'armure peut bloquer, et liste quelles localisations sont protégées. Chaque fois que vous subissez des coups en dégâts, réduisez le total subi de la valeur d'armure protégeant cette localisation. Comme tout le reste, l'armure peut être barrée sur la fiche de personnage, afin d'éviter totalement une attaque. Cette armure est alors détruite, et ne procurera plus de protection, comme on pourrait s'y attendre.

[T2] Recommandations pour les Armures

L'armure possède une valeur et indique les localisations qu'elle protège. Lorsque quelqu'un subit un coup sur une localisation armurée, réduisez les coups subis de la valeur de l'armure.

Si un héros acquiert une nouvelle armure au cours de sa quête, déterminez sa valeur en suivant ces recommandations :

- Protection Légère (exemple : veste épaisse) : 0
- Armure Légère (exemple : cuir épais) : 1
- Armure Moyenne ou Lourde (exemple : cotte de maille ou plate) : 2
- Armure Extraordinaire (exemple : high-tech, magique) : 3
- Les Boucliers sont un cas à part. Ils procurent +1 en armure, et peuvent couvrir n'importe quelle localisation, mais bien sûr, ils ne fonctionnent que si le porteur est conscient du coup à venir, et a une chance de placer le bouclier au bon endroit. Si un porteur de bouclier est attaqué par surprise, alors le bouclier ne procure sa valeur d'armure que sur la localisation sur laquelle il est porté.

Les Armures étant listées comme “mystique” protègent contre les attaques mystiques, comme la magie et les pouvoirs psychiques. Certaines attaques mystiques ignorent les armures non-mystiques, mais les armures mystiques fonctionnent normalement.

[T1] Potions et Poisons

Voici une liste d'exemple de potions et de poisons, pour vous donner une idée de ce qui peut être disponible, et des mixtures qu'un sorcier peut concocter.

Certains archétypes débutent avec quelques potions, qui devraient être choisies dans cette liste, ou négociées avec le Juge. Vous pouvez décider de changer le nom de certaines d'entre elles pour mieux coller à votre campagne.

Toutes les potions ont 1 utilisation, à moins que le contraire ne soit précisé.

[T2] Potions Basiques

- *Thé Arcanique* : vous gagnez +1 Eldritch pour 5 minutes.
- *Essence de Nuage* : pendant 10 minutes, le buveur peut voler à la vitesse de course.
- *Ombres Dissolues* : pendant 20 minutes, le buveur apparaît comme une ombre.
- *Baume de Dragon* : vous gagnez +1 Robuste pendant 5 minutes.
- *Venin de Dragon* : une pâte pouvant être appliquée sur une lame. La première attaque réussie avec cette lame inflige +2 coups de dégâts.
- *Décharge Électrique* : restaure 2 Énergie.
- *Essence de Vipère* : mangé ou bu, après 5 minutes, la victime subit 2d6 coups à la tête et au torse
- *Hydromel Divin* : gagne +1 Robuste pendant 5 minutes.
- *Gorgée de Ciguë* : tue le buveur dans les heures qui suivent l'ingestion.
- *Potion de Peau de Fer* : gagne +1 en armure pendant 10 minutes.
- *Sang de la Lune* : vous devenez un loup jusqu'au prochain lever de soleil. 2 utilisations. (Note : des potions pour adopter d'autres formes existent également).
- *Potion de Vif-argent* : à boire avant de jeter un sort ; choisissez entre +1 à votre jet, ou payez 1 point de Pouvoir en moins.

- *Gorgée de Quintessence* : restaure 2 point de Pouvoir.
- *Potion de Restauration* : soigne 1d6 coup.
- *Herbe de Vision* : vous gagnez +1 Rapide pendant 5 minutes.

[T1] Autres Équipements

Les autres équipements ont des règles notées comme nécessaires.

Certaines choses ont des utilisations limitées – une fois ce nombre atteint, elles sont épuisées, et ne peuvent plus être utilisées. Un héros peut être capable de trouver un moyen de remplacer ou recharger ce équipement durant sa quête, bien entendu.

[T2] Recommandations pour les Autres Équipements

Voici quelques recommandations concernant les restrictions mécaniques des équipements additionnels courants.

- Pour les objets procurant des soins, ils devraient typiquement restaurer 1d6 coups et avoir 2 utilisations.
- Pour les objets procurant un bonus, ils devraient typiquement accorder +1 à l'un des capacités, ou à un certain type d'action (tel que “lancer des sorts de chaos” ou “impressionner la noblesse”). Les bonus ayant une large application devraient avoir des utilisations limitées.
- Pour les objets restaurant l'Énergie ou le Pouvoir, ils devraient typiquement restaurer juste un point, et avoir des utilisations limitées.
- Pour les potions magiques, elles devraient procurer un effet magique spécifique, similaire à celui d'un sort, et n'avoir qu' 1 seule utilisation. Si le créateur de la potion souhaite y investir son Pouvoir, alors cela peut augmenter ses effets ou son nombre d'utilisations.
- Pour les poisons, par défaut ils infligent 1d6 dégâts au bout de 10 minutes, ou tuent la cible au bout de quelques jours. Pour chaque ingrédient spécial utilisé, ou pour 1 point de Pouvoir dépensé, son créateur peut augmenter les coups qu'elle inflige de 1d6, ou réduire de moitié le délai mortel, respectivement. Les poisons doivent être ingérés ou injectés. Un poison par contact demande que son créateur ait dépensé 1 point de Pouvoir supplémentaire.
- Les objets magiques sont fabriqués avec des sorts utilisant des domaines comme Enchantement. Par essence, le sort est jeté sur l'objet, afin de l'utiliser plus tard. Le créateur peut dépenser 1 point de Pouvoir supplémentaire pour chaque utilisation additionnelle.

- Les objets enchantés définitivement, ou ceux possédant d'immenses pouvoirs, devront être créés en utilisant des ingrédients magiques spéciaux, en suivant les règles pour “Fabriquer de Nouvelles Choses”, décrites ci-dessous.

[T2] Acquisitions

Au cours de votre quête, les héros peuvent avoir la chance de mettre la main sur de nouveaux équipements. Peut-être rencontreront-ils un allié capable de leur fournir du matériel, peut-être qu'ils pilleront les dépouilles de leurs ennemis, ou quelque chose d'équivalent.

Cela ne pose aucun problème. Ajoutez le nouvel objet dans la liste d'équipement du héros. S'il s'agit d'une arme, alors ajoutez les actions de combat de celle-ci.

S'il n'existe aucun autre équipement qui lui corresponde, alors utilisez les équipements existants comme modèles pour la décrire de manière similaire. Le Juge a toujours le dernier mot sur ce sujet.

[T2] Fabriquer de Nouveaux Équipements

Quelques fois un héros voudra se fabriquer un nouvel équipement spécial, ou réparer quelque chose de cassé. Quelques-uns des archétypes définissent les choses qu'ils sont capables de fabriquer, mais tous les héros sont capables de fabriquer des choses en lien avec ce qu'ils savent faire.

Lorsque vous voulez que votre héros crée ou répare quelque chose, demandez-le au Juge. Négociez entre vous, pour définir tous les outils spéciaux, les ingrédients, ou les pièces détachées nécessaires, et le temps que cela prendra. En général, plus la chose que vous voulez est fantastique, plus ils vous faudra d'efforts pour la construire. Une fois que vous avez trouvé un accord, alors il vous revient de fournir à votre héros tout ce dont il a besoin.

[T2] Compagnons

De nombreux héros sont accompagnés d'un allié, d'apprenti, ou d'un assistant. De plus, vous pouvez rencontrer un protégé durant votre quête, qui voudra vous accompagner.

Chaque compagnon devrait avoir un nom et une motivation. Sa motivation est un guide quant à ses buts, et vous aidera à décider s'il souhaitera faire quelque chose ou pas. Les motivations doivent être validées par le Juge, et celui-ci aura le dernier mot sur le sujet.

Exemple de motivations :

- Une raison personnelle de vous aider dans votre quête, par exemple : La Vengeance.
- L'argent sonnante et trébuchant.
- Payer une dette envers le héros.
- La gloire de la quête.
- La curiosité à propos du héros, ou de sa quête.
- La survie.
- L'amour pour le héros.
- Échapper au pacte magique qui le contraint à servir.

Les compagnons se contenteront généralement de suivre et d'obéir, à moins que cela ne contredise leur motivation. Comme précédemment, Juge aura le dernier mot sur ce que les compagnons feront pour vous. Consultez également la section sur les coups et les blessures sur les compagnons, page 78.

[T1] Trophées

Les trophées sont des récompenses que vous méritez ou récoltez vous-même, tout le long de votre quête.

Lorsque vous passez un niveau, un trophée est l'une des choses que vous pouvez choisir.

Il vous revient de décider ce qu'est exactement votre trophée, à partir des objets directement accessibles à votre héros dans le récit. Cela inclut les trésors découverts, ou les récompenses accordées, lors de l'accomplissement de la Tâche.

Les trophées fonctionnent comme l'équipement normal, avec les règles normales liées à leur type. Une épée de trophée vous donne accès aux mêmes choix d'attaques qu'une épée ordinaire.

Ce qui rend un trophée spécial, c'est qu'une seule et unique fois, vous pouvez l'invoquer pour changer le résultat d'un jet. Au lieu de ce qui avait été obtenu, considérez qu'il s'agit d'un 12. Cela peut même concerner le jet d'un allié, au lieu du vôtre (et il peut même s'agir du jet d'un ennemi, si en faire un 12 vous est utile).

Marquez votre trophée lorsque vous tentez ceci. Vous gardez le trophée, mais il ne pourra plus modifier de jet à l'avenir.

[T1] Règles

Ces règles couvrent les choses basiques que les héros peuvent vouloir entreprendre durant leur quête. Elles décrivent les cas où le hasard apporté par les jets de dés ajoute de la tension au récit.

La plupart du temps, vous décrierez ce que font héros au Juge, et celui-ci décrira l'impact de vos actions sur le monde et les autres personnages.

Les règles entrent en jeu lorsqu'il n'est pas clair qu'un héros puisse réussir, et quel est le résultat – que vous réussissiez ou échouez – aura un impact significatif sur le récit. En particulier si le héros risque d'être blessé, s'il emploie une magie dangereuse, et quand il fait face à des ennemis.

Ces règles sont les suivantes :

- Action Dangereuse : lorsqu'un héros tente quelque chose d'intéressant et de risqué, et qu'il n'est pas évident qu'il y parvienne.
- Lancer un Sort : lorsque vous canalisez votre pouvoir magique.
- Combats : zoomez sur le combat pour résoudre les conflits individuels entre les héros et leurs ennemis, jusqu'à ce que l'un des deux camps en ressorte vainqueur.

Il y a également des règles spécifiques pour les situations où vous pouvez vous retrouver. Cela recouvre les effets et la guérison des blessures, les effets des blessures mortelles et l'état mourant, et les bénéfices apportés par l'accomplissement des tâches, et les succès dans l'ensemble de votre quête.

Ces cas sont les suivants :

- Blessure : les effets des coups.
- Partir couvert de Gloire : quelles blessures sont mortelles, et ce qui se produit quand votre héros est sur le point de mourir.
- Récupération : récupérer de vos blessures, des points de Pouvoir et d'Énergie dépensés.

- Lorsque vous remplissez une tâche : quand vos héros remplissent avec succès l'une des tâches faisant partie d'une quête.
- Lorsque vous terminez une quête : à la fin de chaque quête, si vous êtes couronnés de succès.

[T1] Action Dangereuse

Lorsque vous tentez une action dangereuse, jetez deux dés et ajoutez-y la capacité la plus appropriée. S'il n'est pas évident quelle capacité est la plus appropriée, le Juge aura le dernier mot. Le Juge et vous devriez être d'accord sur la nature du danger (bien souvent cette étape est dispensable, si la situation est évidente pour tous). Si les actions correspondent aux spécialités de votre archétype, ajoutez +1.

Vous pouvez dépenser de l'Énergie pour amplifier vos exploits. Mettez-vous d'accord avec le Juge sur les effets supplémentaires que vous obtiendrez.

Par exemple, si vous chargez sur un nécromancien, et devez défier le danger pour esquiver ses gardes du corps morts-vivants, amplifier votre jet devrait vous permettre d'en détruire quelques-uns en plus d'esquiver leurs attaques.

Si votre total est :

- 10 ou plus : Vous réussissez à éviter le danger.
- 7-9 : Vous réussissez, mais avec un prix à payer. Le Juge peut vous demander de payer un prix, de subir une blessure, ou de faire face à une complication inattendue.
- 6 ou moins : Le danger advient, et quelque chose de terrible se produit.

[T1] Lancer un Sort

Lorsque vous souhaitez lancer un sort, décrivez au Juge l'effet désiré. Mettez-vous d'accord avec le Juge sur les préparations spéciales requises. En général, plus l'effet d'un sort est important, plus la préparation est importante. Vous pouvez dépenser un point de Pouvoir pour éviter une partie des préparatifs – selon ce que le Juge décide.

Une fois que vous êtes prêt, dépensez 1 point de Pouvoir (en plus de ceux que vous avez dépensé lors des préparatifs). Puis jetez deux dés et ajoutez-y votre score d'Eldritch.

Lorsque le sort appartient à l'un des domaines magiques cités dans votre archétype, ajoutez +1 à vos jets.

- 10 ou plus : Le sort est lancé en toute sécurité.
- 7-9 : Le sort est lancé, mais vous devez choisir l'un des suivants : il a un effet ou une durée réduite, il a un effet secondaire dangereux, ou bien vous payez 1 point de Pouvoir supplémentaire.
- 6 ou moins : Le sort se déroule horriblement mal.

[T2] Sorts de Soins

Les sorts de soins guérissent normalement 1d6 coups. Cela peut être moins dans le cas d'un résultat "effet réduit", ou plus, si le lanceur souhaite obtenir un soin plus important, et s'adonne à des préparatifs spéciaux.

[T2] Aider ou Gêner

Si vous souhaitez aider ou gêner le jet de quelqu'un par le biais d'un sort, cette personne obtient +1 ou -1 selon votre choix. Si vous obtenez un 7-9, il y aura un effet secondaire, ou un coût d'1 point de Pouvoir supplémentaire.

[T1] Combat

Les combats sont joués jusqu'à ce que l'un des camps l'emporte – jusqu'à ce que l'adversaire se rende, s'enfuit, soit mis hors-jeu par ses blessures, ou bien soit tué.

Bien que les combats soient assez mécaniques, en termes de règles, souvenez-vous de toujours décrire l'effet des règles, sinon ils risquent de devenir ennuyeux.

Par exemple : Quand mon héros, Norg, dépense 1 point d'Énergie pour tenter la prochaine action, je déclare "Tandis que les squelettes se préparent à attaquer, je charge depuis le flanc, les contourne, et porte un coup à mon ennemi, Xon la Nécromancienne !"

Lorsque le jet d'attaque de Norg obtient un total de 8, je choisis que mon ennemi puisse déterminer quelle localisation je frappe. "Je feinte vers la tête de Xon." Le Juge déclare ensuite "Tandis qu'elle esquive, elle marmonne quelque chose. Un squelette agrippe votre bras de bouclier et vous déstabilise, si bien que votre coup ne fait qu'effleurer le bras gauche de Xon."

Je décide ensuite d'Amplifier mon attaque, pour réussir à mettre son bras hors-jeu. "J'Amplifie mon attaque ! Tandis que mon épée effleure son bras, je perd complètement l'équilibre, et je force ma lame aussi loin que possible." Le Juge déclare, "4 coups, son bras est hors-jeu," je répond donc "Je tombe au sol de tout mon poids sur mon épée, qui vient de lui couper le bras au-dessus du coude ! Norg est encore victorieux !" Quelqu'un ajoute, "Et toujours aussi maladroit qu'un bœuf."

[T2] La Fosse

La Fosse permet de visualiser qui pourra tenter la prochaine attaque. Vous aurez besoin d'un marqueur pour l'avant de la Fosse, et d'un pour chacun des combattants.

Chaque combattant (ce qui veut dire, chaque héros et ennemi impliqué dans le combat) jette 1d6 + Rapide pour obtenir sa vitesse.

Arrangez les marqueurs des combattants dans l'ordre obtenu – les résultats les plus élevés à l'avant de la Fosse, par ordre décroissant.

S'il y a des égalités, celui ayant la capacité Rapide la plus élevée l'emporte. Si les jets et le score de Rapide sont tous deux à égalité, alors les ennemis agissent avant les héros. Les égalités entre les ennemis sont la responsabilité du Juge, et les égalités entre les héros doivent être résolues par les joueurs.

[T2] à chaque tour

Le premier combattant dans la Fosse passe à l'action (normalement en attaquant un ennemi).

Si quiconque tente de l'interrompre et de passer en premier, il peut dépenser 1 point d'Énergie pour se déplacer à l'avant de la Fosse immédiatement. Si plus d'une personne veut tenter ceci, aucun problème – ils peuvent dépenser autant d'Énergie que possible pour obtenir ce qu'ils veulent.

Lorsque vous tentez une action, déplacez votre marqueur à l'arrière de la Fosse, puis résolvez l'action.

Les ennemis inférieurs n'agissent qu'une seule fois pour tout leur groupe.

[T2] à l'Attaque !

L'attaquant choisit quel ennemi il attaque et avec quelle action de combat, puis il fait un jet +Fort.

Si l'attaquant Amplifie son attaque, il dépense 1 point d'Énergie. Une attaque Amplifiée utilise une version amplifiée de cette action de combat. Vous pouvez attendre de voir quel est votre résultat, avant de décider de dépenser cette Énergie.

- Sur un 10 ou plus, vous atteignez votre ennemi et choisissez l'un des suivants :
 - sélectionner la localisation au lieu de faire un jet.
 - infligez +1 coup.
- Sur un 7-9, vous atteignez votre ennemi, mais vous choisissez l'un des suivants :
 - Vous êtes atteint par une contre-attaque. Votre ennemi (ou l'un de vos alliés) sélectionne une action de combat adaptée, qui vous touche automatiquement. Celui-ci peut amplifier cette attaque s'il le souhaite.
 - Vous êtes désarmé (s'applique à toute arme ou action avec laquelle vous avez lancé votre attaque).
 - Votre ennemi choisit quelle localisation est touchée.
 - Votre attaque est affaiblie (elle inflige 1 coup de moins par localisation affectée).
- Sur un 6 ou moins, votre ennemi vous atteint avec une contre-attaque (comme sur un 7-9) plus l'un des suivants (le choix lui appartient) :
 - Vous êtes désarmé (s'applique à tout ce que vous utilisiez pour attaquer).
 - Votre ennemi récupère 1 point d'Énergie ou de Pouvoir.
 - Votre ennemi se déplace immédiatement à l'avant de la Fosse.

[T2] Désarmé

Si vous êtes désarmé, vous ne pourrez pas utiliser d'action d'attaque jusqu'à ce que le combat ne s'achève. Selon l'attaque concernée, décidez quelle action vous empêche de l'utiliser à nouveau. Dans certains cas, le héros peut être capable de récupérer cette action durant le combat (par exemple, si votre épée a été jetée plus loin). Cela consomme toujours l'un de vos tours, voire plusieurs, selon les circonstances.

[T2] Lancer des Sorts durant un Combat

Lancer un sort durant un combat requiert habituellement votre action. Si vous souhaitez interrompre un autre combattant pour instantanément lancer un sort, alors dépensez de l'Énergie pour vous déplacer à l'avant de la Fosse, comme habituellement.

Les sorts causant des dégâts ou accordant une protection ont des règles spéciales durant les combats, mais pour toutes les autres utilisations, ils fonctionnent normalement.

Les sorts qui causent des dégâts aux ennemis infligent 1 coup. Si le sort appartient au domaine physique, alors choisissez une localisation externe. Si le domaine autorise une attaque perforante (par exemple le domaine des Lances) alors choisissez une localisation corporelle. Si le sort est spirituel (par exemple le domaine des Âmes) alors vous pouvez atteindre une localisation mystique. Les sorts peuvent être Amplifiés comme une attaque normale, pour obtenir +2 coups de dégâts.

Si un héros lance un sort de protection, il peut soit choisir de se parer d'une armure magique contre une future attaque, soit dévier immédiatement une attaque. Les sorts accordent 1 en armure, 2 si le sort est Amplifié avec 1 point d'Énergie.

[T2] Localisation des dégâts

Les attaques peuvent cibler des locations différentes sur la victime. Lorsqu'une attaque touche au but, dans certains cas l'attaquant ou le défenseur peuvent choisir quelle localisation est atteinte.

Celui-ci peut choisir tout résultat acceptable de cette attaque, dans le tableau ci-dessous. Autrement, jetez un dé pour savoir où porte le coup.

[T3] Localisation Aléatoire des Dégâts

Jet d'1d6	Localisation atteinte
2	Tête
3	Jambe gauche
4-5	Bras gauche
6-8	Torse
9-10	Bras droit
11	Jambe droite
12	Âme sur les attaques mystiques, sinon tête

[T3] Localisation des Dégâts sur les Quadrupèdes

Ceci s'applique aux héros Chiens de Guerre et Chats Mystiques.

Jet d'1d6	Localisation atteinte
2	Âme sur les attaques mystiques, sinon tête
3	Patte arrière gauche
4-5	Patte avant gauche
6-8	Torse
9-10	Patte avant droite
11	Patte arrière droite
12	Queue

[T3] Localisation des dégâts sur une Arme

S'applique aux héros Armes Sapiens.

Jet d'1d6	Localisation atteinte
2	Âme sur les attaques mystiques, sinon poignée
3	Poignée
4-5	Porteur
6-8	Arme
9-10	Porteur
11-12	Source de Pouvoir

[T3] Quelques autres Tableaux de Localisation des Dégâts

Utilisés tels quels, ou comme exemples de localisation des dégâts sur votre propre ennemi (ou nouvel archétype de héros).

[T3] Dragon

Jet d'1d6	Localisation atteinte
2	Âme sur les attaques mystiques, sinon tête
3	Membre arrière gauche
4	Membre avant gauche
5	Aile gauche
6-7	Corps
8	Queue
9	Aile droite
10	Membre avant droit
11	Membre arrière droit
12	Tête

[T3] Robotank

S'applique aux héros Armes Sapiens.

Jet de 2d6	Localisation atteinte
2	Générateur
3-5	Chenille gauche
6-8	Corps
9-11	Chenille droite
12	Cortex IA

[T3] Démon Vermiforme

Jet de 2d6	Localisation atteinte
2	Tête
3-4	Gueule
5	Tentacules
6-7	Corps
8-11	Queue
12	Âme sur les attaques mystiques, sinon tête

[T3] Baleine Cosmique

Jet de 2d6	Localisation atteinte
2	Âme sur les attaques mystiques, sinon tête
3-4	Tête
5	Nageoire gauche
6-8	Corps
9	Nageoire droite
10-12	Queue

[T3] Mon Anatomie n'est pas Prévus

Quelques fois, vos ennemis demanderont d'utiliser un tableau de localisation dédié — contentez-vous d'adapter le tableau existant le plus approchant, ou bien fabriquez entièrement le vôtre.

Souvenez-vous que les nombres médians sur 2d6 sont plus susceptibles d'apparaître : placez les cibles les plus larges/plus évidentes autour de 6-8, et les plus difficiles/plus improbables autour de 2-3 et 11-12.

[T3] Coups sur les Compagnons

Les compagnons des héros peuvent soit être traités en détail, soit de façon plus abstraite – selon ce que vous préférez.

Si vous optez pour les détails complets, notez leurs coups pour chaque localisation, et quel tableau de localisation ils utilisent. Donnez-leurs des coups par localisation en tant que héros débutant ayant Eldritch 0 et Robuste 0, modifié à -1 ou -2 for pour les compagnons petits ou faibles, ou +1 et +2 pour les compagnons grands ou robustes. Notez leurs coups lorsqu'ils subissent des dégâts en suivant les règles normales pour les héros et les ennemis.

Si vous optez pour l'abstraction, contentez-vous d'utiliser un score total de coups par compagnon, et décidez de la localisation des dégâts en fonction des circonstances. Un compagnon ne sera mortellement blessé que lorsque tous ses coups seront marqués. Les compagnons devraient avoir un total de 10 coups par défaut, pouvant être réduit de 4 pour les compagnons petits ou faibles, et augmenté de 4 pour ceux étant grands ou robustes.

[T1] Dégâts

Lorsque vous subissez des coups, commencez par vous occuper de les mitiger. Si vous avez une armure adaptée protégeant cette localisation, vous pouvez soustraire sa valeur aux coups que vous subissez.

Si vous ne souhaitez pas subir les dégâts restants, vous pouvez rayer l'un de vos équipements de votre fiche. Cet équipement est détruit, mais vous ignorez la totalité des coups.

Toute localisation qui a subi des coups est douloureuse, et cause des problèmes – tout coup subi est un dégât sérieux. Marquez le nombre de coups infligé à la localisation touchée. Reculez d'un espace dans la Fosse, pour représenter le moment passé à encaisser le choc et la douleur.

Si une attaque vous laisse sans plus aucun coup restant sur une localisation, alors l'attaquant tranche, explose, ou désintègre cette localisation ; quel que soit le verbe approprié. Les attaques détruisant des localisations peuvent avoir des effets additionnels, si cela est approprié, par exemple, lorsqu'un bras est amputé, cette personne souffrira d'une hémorragie peu après.

Si l'attaque vous laisse sans coup restant sur cette localisation, mais qu'il reste des coups “non-utilisés” après avoir mis cette localisation hors-jeu, alors cet excès “traverse” jusqu'à la prochaine localisation.

Cet excès de zèle suit le chemin suivant :

Bras ou Jambe → Torse → Tête → Âme

Pour les héros ayant une anatomie inhabituelle :

Chien de Guerre et *Chat Mystique* : ajoutez Queue → Torse

Arme Sapiens : Porteur → Poignée → Arme → Source de Pouvoir → Arme

Pour tout ce qui est plus étrange encore, suivez un chemin allant vers le torse, la tête, ou toute autre localisation vitale, lorsque vous gérez l'excès de zèle.

[T1] Partir en se Couvrant de Gloire

“Quelle journée ! Quelle magnifique journée !” - Nux, Mad Max: Fury Road

Donc, vous êtes mourant. C'est le moment de partir en beauté.

[T2] Blessures Mortelles

Vous êtes mortellement blessé lorsque votre torse, votre tête, ou votre âme ont perdu tous leurs coups. Certaines autres choses (par exemple, le Poison, ou une terrible malédiction) peuvent également constituer une blessure mortelle.

[T2] Une Dernière Action Glorieuse

Vous êtes dans un combat, votre tour arrive. Personne d'autre ne peut dépenser d'Énergie pour passer le premier.

Votre jet d'attaque compte comme si vous aviez obtenu un 12, et l'action est Amplifiée gratuitement. Si vous voulez utiliser toute autre capacité coûtant de l'Énergie ou du Pouvoir, alors dépensez-en autant que vous souhaitez, sans vous soucier de votre réserve réelle.

Si vous n'êtes pas au combat, vous obtenez le droit de faire un dernier effort héroïque, qui sera un succès. Si un jet est habituellement requis, vous en êtes dispensé, et réussissez comme si vous aviez obtenu un 12. Si vous souhaitez dépenser du Pouvoir ou de l'Énergie, alors dépensez-en autant que vous souhaitez, sans vous soucier de votre réserve réelle.

Puis décrivez à tout le monde comment vous quittez le royaume des vivants. La façon dont cela se produit vous est entièrement laissée libre.

[T2] Par-delà les Portes de la Mort

Ensuite, faites un choix dans la liste suivante :

- Créez un nouvel héros qui partage le même but. Peut-être que l'une des personnes qui accompagne le héros convient à ce profil, autrement, le Juge peut organiser une rencontre.
- Choisissez l'un des Archétypes Post-Mortem, listés ci-dessous, et continuez à jouer votre héros mort.
- Rejoignez le Juge, et endossez le rôle des ennemis. Prenez en compte le temps de jeu restant, et le déroulement de l'histoire, pour guider votre choix.

[T1] Archétypes Post-Mortem

Ces archétypes sont disponibles pour les héros morts, qui souhaitent terminer leur quête.

Choisissez l'une de ces formes, après votre mort :

- Un Fantôme immatériel.
- Un Spectre mort-vivant.
- Un Cyborg mécanique.
- Une Amulette Mystique.

Si vous êtes à nouveau tué en étant sous votre forme post-mortem, alors c'en est fini de vous. Créez un nouveau Héro, ou aidez les Juge.

[T2] Fantôme

Vous êtes désormais un fantôme, la manifestation incorporelle d'une âme.

Vous gagnez ceci :

[T3] Immatériel

Vous ne pouvez plus être attaqué par des moyens physiques – seuls les autres esprits, la magie, ou d'autres armes non-physiques peuvent vous blesser.

Vous conservez des versions fantomatiques de votre équipement, pouvant être utilisés dans le monde spirite.

Vous ne pouvez pas d'avantage influencer le monde physique, excepté en apparaissant aux vivants. La plupart des gens peuvent voir votre forme, mais certains héros peuvent en plus parler aux esprits (ou y parvenir en lançant un sort).

Vous ne pouvez plus utiliser les spécialités ou tenter les actions de haut niveau qui demandent de posséder un corps physique.

Cela inclut vos capacités Fort et Robuste.

[T3] Éphémère

Lorsque vos quête actuelle est remplie, vous franchissez les portes de la mort.

Votre œuvre mortelle est achevée.

[T2] Spectre

Votre travail n'est pas terminé, donc vous êtes resté accroché à votre corps, par pure force de volonté.
Vous gagnez ceci :

[T3] Force de Volonté

Vous n'êtes plus en vie, mais votre âme continue d'animer votre corps.

[T3] Invariable

Vous n'avez plus besoin de nourriture, d'eau, ou d'air. Vous ne guérissez plus naturellement, et ne pouvez plus choisir d'action de haut niveau étant en lien avec un corps vivant.

Vous ne pouvez plus utiliser les spécialités ou tenter les actions de haut niveau qui demandent de posséder un corps vivant.

Cela inclut vos capacités Rapide et Robuste.

[T2] Cyborg

Votre cerveau et votre âme sont liées à un corps cybernétique.

Vous gagnez ceci :

[T3] Corps Cybernétique

Ajoutez une nouvelle localisation Source de Pouvoir à l'intérieur de votre torse, possédant 4 coups (celle-ci est atteinte lorsque votre torse est mis hors-jeu). Vous ne guérissez plus naturellement, mais vous pouvez être guéri magiquement ou réparé mécaniquement.

Vous ne pouvez plus utiliser les capacités ou tenter les actions de haut niveau qui demandent de posséder des émotions.

Cela inclut vos capacités Rapide et Eldritch.

[T3] Dernier Recours

Si votre Source de Pouvoir est détruite, elle explose, en détruisant tout ce qui se trouve à proximité. Quiconque se trouve dans un rayon de 10 mètres subit 5 coups de dégâts, sur des localisations aléatoires (faites un jet individuel pour chaque coup). Vous pouvez faire détoner votre générateur volontairement, si vous souhaitez vous adonner à un sacrifice héroïque.

[T2] Amulette

Votre âme est préservée dans une amulette mystique, qui peut accompagner le reste des héros, et les aider dans leur tâche.

[T3] Gemme d'Âme

Votre corps est désormais une amulette mystique : Monture (2 coups), Gemme (2 coups), Âme (pareil qu'avant). Vous ne pouvez plus guérir, mais vous pouvez être réparé.

Vous pouvez communiquer télépathiquement.

Le héros ou l'allié qui porte votre amulette gagne +1 à celui de vos score d'Eldritch, de Rapide, de Fort, ou de Robuste qui était le plus élevé. S'il y a une égalité, alors celui-ci peut échanger le bonus de capacité qui s'applique, au début de chaque nouvelle tâche.

Vous pouvez également lancer des sorts et utiliser les capacités qui font sens, sous votre nouvelle forme. Quant à celles qui ne conviennent pas à votre nouvelle forme, vous pouvez les confier à votre porteur, si vous le souhaitez.

[T3] Contrôle des Esprits Faibles

Si vous êtes porté par un esprit faible (pas un héros ou un ennemi notable, mais juste quelqu'un d'ordinaire), alors vous pouvez le contrôler, comme s'il s'agissait de votre propre corps. Ajoutez une nouvelle localisation de coups : le Porteur (7 coups). Vous pouvez ainsi utiliser vos anciennes capacités (votre esprit étant capable de forcer leur corps à agir selon votre volonté, bien qu'ils puissent subir des dégâts, en conséquence de vos actes).

[T1] Récupération

Vous récupérez 1d6 coup lorsque vous bénéficiez d'un traitement normal de vos blessures – cela signifie des premiers soins ordinaires, sans l'aide d'équipement spécial, ou de magie.

Vous récupérez 1 coup lorsque vous avez une chance de vous reposer correctement (par exemple, un repas et une bonne nuit de sommeil).

Les points de Pouvoir et d'Énergie dépensés sont récupérés selon l'action recharger de votre archétype.

Si un héros possède une capacité ou un équipement de soins, alors suivez les règles qui le concernent, en plus de la récupération de base.

[T1] Quand vous Remplissez une Tâche

Lorsque les héros parviennent à remplir une tâche, chacun d'entre eux peut faire un choix dans la liste suivante :

- Passer un Niveau : prenez l'un des choix listés dans votre archétype.
- Recharger 2 points de Pouvoir ou d'Énergie.
- Guérir 1d6 coups.

Le joueur sait comment cela se produit, mais il peut inventer un butin, un temps de repos, ou quoi que ce soit pouvant expliquer ce changement, selon la situation.

En plus de cette récompense, plusieurs des actions recharger décrites dans les archétypes peuvent être accomplies durant le temps libre situé après l'accomplissement d'une tâche. Si cela reste raisonnable, un héros peut le tenter pour récupérer 1 point de Pouvoir ou d'Énergie.

Vous disposez aussi du temps nécessaire pour bénéficier d'un traitement normal de vos blessures (guérit 1d6 coup), ou pour un bon repas et une nuit de repos (guérit 1 coup).

La tâche accomplie peut également vous laisser en possession d'un savoir ou d'un équipement, pouvant vous aider dans votre quête principale.

[T3] Prêtez Attention aux Tâches

Quelques fois, vous oublierez que vous travaillez à l'accomplissement d'une tâche particulière, et continuerez simplement à jouer. Ne vous stressiez pas sur cette question, mais vous devriez ménager du temps dans le récit, pour mettre à jour l'avancée de vos tâches, dès que vous le pouvez.

Quelques fois, vous pouvez réaliser, a posteriori, que ce que vous venez d'accomplir aurait *mérité* d'être qualifié de tâche. N'hésitez pas à la considérer ainsi – le fait d'avoir décidé de sa nature à l'avance n'est pas ce qui est important. Ce qui importe, c'est qu'elle représente un pas significatif vers le but final de votre quête.

[T3] Monter de Niveau

Durant le jeu, votre héros montera de niveau, à chaque fois qu'il remplit une tâche.

Chaque archétype possède des choix spécifiques à chaque changement de niveau, mais tous les héros obtiennent également ceci :

Augmentation de Capacité +1 en Eldritch, Rapide, Fort, ou Robuste (jusqu'à +3)

Prendre un Trophée Notez un trophée sur votre liste. Celui-ci peut être utilisé, une fois seulement, pour traiter un jet comme si le résultat obtenu était un 12.

[T1] Lorsque vous Terminez une Quête

Les coups subis par les localisations n'étant pas mises hors-jeu sont tous guéris.

Puis choisissez l'un des suivants :

- Monter de Niveau : choisissez l'un des possibilités listées dans votre archétype.
- Restaurer une localisation hors-jeu. Décrivez comment cette guérison ou ce remplacement se produit.
- Remplacez un objet rayé par quelque chose de similaire. Le fait de remplacer un trophée ne vous rend pas sa capacité "compte comme un jet de 12 une seule fois".

[T1] Règles Optionnelles

[T2] Niveau de Départ des Héros

Si vous souhaitez jouer un groupe de héros plus puissants, vous pouvez faire débiter vos héros à haut-niveau. Sélectionnez le niveau désiré, et notez que le Juge rendra vos ennemis bien plus résistants en conséquence (Pour le Juge : considérez que le groupe a rempli une quête pour tous les deux niveaux supplémentaires). Pour chaque niveau supplémentaire, choisissez l'une de vos possibilités de passage de niveau, listées dans votre archétype.

[T2] Je suis Surpuissant

Si un héros a rempli tellement de quêtes que trois de ses capacités de base ont atteint +3, alors il devient trop puissant pour l'inclure dans de nouvelles quêtes.

Laissez un nouveau héros briller à sa place, la prochaine fois.

[T1] Le Juge

Heavy Metal Æons est conçu pour que vous puissiez terminer une quête en 2 à 4 heures de jeu. Vous pouvez également jouer de multiples quêtes inter-connectées, mais le jeu est centré sur des parties rapides, jouables en une seule séance.

Votre fonction, en tant que Juge, consiste à être le maître de cérémonie, et à vous assurer que le groupe reste sur les rails du récit, tout en s'amusant.

Au début, vous guidez le groupe dans le choix du style, du monde, de la quête, et des tâches. Puis pendant que les joueurs créent leurs personnages, vous donnez vie à la quête et aux ennemis.

Après cela, votre fonction s'intensifie, et c'est vous qui leur procurez le cadre de l'aventure, et leurs présentez les choses étranges qui vivent dans ce monde, y compris les ennemis et les obstacles qu'ils devront surmonter sur leur route. Vous resterez un fan des héros, mais vous devrez les confronter à un nombre suffisant de défis. De cette façon, les héros pourront prouver à tout le monde qu'ils sont suffisamment métal pour tout fracasser, et en sortir vainqueurs, quoi qu'il arrive (ou peut-être mourir avec gloire).

Ci-dessous, nous détaillons quelques-unes de ces étapes. Premièrement, il y a une discussion sur la façon de gérer le monde, tout en le rendant suffisamment vraisemblable. Puis il y a toute la mécanique de précision, consistant à inventer la quête, et aider le groupe à créer ses héros, ainsi que les règles vous concernant, destinées à créer les ennemis qu'ils affronteront. Après cela, viennent les règles dont vous aurez besoin pour faire jouer la quête, et quelques notes supplémentaires sur ??? [texte incomplet]

[T1] Juger

Une fois que les héros sont en chemin, votre rôle consiste à :

- Être un fan de vos héros.
- Décrire le monde aux héros lorsqu'ils l'explorent.
- Confronter les héros à l'adversité, afin de les voir triompher.
- Vous assurer que le monde suit ses propres règles, ainsi que les règles du jeu.
- Ne pas laisser l'histoire piétiner.

Vous êtes les sens de vos héros. Lorsqu'ils vous demandent ce qui se passe immédiatement dans le jeu, répondez-leurs honnêtement et complètement. Vous pouvez zoomer sur de petits détails, ou dézoomer pour décrire un paysage entier, afin de vous assurer qu'ils saisissent l'ensemble du tableau.

Lorsque vous les confrontez à l'adversité, considérez-vous en partie comme un réalisateur de films, et en partie comme un arbitre impartial. Les héros ont besoin de grands obstacles pour tester leurs limites, et vous devez de leur fournir ces obstacles (en vous basant sur la quête et les tâches définies au départ). Toutefois, vous devez vous montrer régulier avec eux. Lorsque vous suivez les règles et que vos héros l'emportent, alors ils sont vainqueur. Mais lorsque les règles indiquent qu'ils sont perdants, alors ils échouent. Ils devront faire face à des difficultés terribles, et il revient aux héros de trouver le moyen de surmonter ces épreuves dans une compétition équilibrée.

Au cours du jeu, tandis que vous élaborez les détails à partir du concept de votre monde, vous serez capable de reconstituer la façon dont ce royaume heavy-métal fonctionne. Prenez note de ces règles, et suivez-les durant le jeu. Cela inclut des choses comme ce que les héros peuvent s'attendre à trouver en vente sur un marché local, la façon dont opère la magie, et même les motivations finales de leurs ennemis. Restez consistant avec ce que vous avez déjà découvert, tandis que le jeu progresse.

[T3] Titiller les Joueurs

Durant le jeu, souvenez-vous que vous êtes tous là pour vous amuser. Même si le groupe a choisi un style gothique sinistre, cela ne veut pas dire que vous êtes obligés d'inclure des thèmes qui vont réellement perturber les joueurs. Le but est de mettre en scène des récits à l'ambiance métal, donc ils peuvent être ténébreux, mais tentez de maintenir les ténèbres fictifs.

De la même manière, évitez que le récit empêche les héros de briller. Si l'un des joueurs interprète un combattant, alors offrez-lui des combats fantastiques. Si un autre interprète un mage, alors offrez-lui des problèmes pouvant être résolus par la magie. Et n'enlevez pas non plus les choses qui la rendent divertissante. S'ils perdent quelque chose d'important (comme le bolide de combat du guerrier de la route), alors offrez-lui une chance de le récupérer (ou même d'obtenir quelque chose d'encore mieux).

[T3] Priorité à la Fiction

Ce jeu se base sur la fiction que votre groupe a créé autour de la table. Vu qu'il est habituellement un jeu one-shot, vous devez inventer un monde, le jouer lors d'une quête, puis le laisser derrière vous. Mais même s'il est rapidement abandonné, vous devez respecter ce monde tant qu'il existe. Le meilleur moyen d'y parvenir consiste à respecter les règles que vous avez vous-même créé.

Ma méthode consiste à tout noter au cours du jeu, afin de me souvenir du nom des personnes rencontrées, des événements passés, en plus des petits détails créés par le groupe durant ses aventures ; tels que "Ce serait trop cool s'il y avait une cité sous-marine !" ou "Il est clair que les Prêtres Violets sont impliqués." Gardez vos notes devant vous, afin de pouvoir y réincorporer ces éléments, et vous remémorer les détails précédents.

Prêtez également attention aux suggestions de votre groupe ! Les joueurs (ou les héros) spéculeront souvent sur les causes des événements actuels. Tirez au maximum parti de ces idées et hypothèses, pour en retirer votre récit.

[T3] Le Style

Votre principale pierre angulaire est formée par le style et le monde que votre groupe a choisi pour votre session de jeu. Lorsque vous décidez de quoi présenter à vos héros ensuite, basez-vous sur ceux-ci pour savoir si ce que vous avez en tête s'adapte à ces critères ou pas.

[T3] Cohérence

Assurez-vous que les effets des changements apportés à la fiction sont mémorisés et répertoriés. Si un héros perd un membre, souvenez-vous de la façon dont cela le limite pour le restant du jeu. De la même manière, prêtez attention à ce qu'ils ajoutent ou retirent à leur personnage, et faites apparaître ces choix dans le jeu.

Cela s'applique également aux ennemis et aux autres personnages.

En faisant revenir les choses qui se sont déroulées précédemment, cela vous permet de préciser le thème défini par les choix ayant été faits pour remplir la quête, et cela rend également le monde plus réel. Les choses importantes restent importantes.

[T2] Par où Commencer

Votre responsabilité au début consiste à prendre part, en tant que membre du groupe, aux décisions portant sur le monde, le style, la quête, et les tâches. Vous avez une responsabilité additionnelle, consistant à faciliter les contributions de chacun. Si vous souhaitez accélérer les choses, vous pouvez choisir l'une des quêtes toutes prêtes, listées à la fin des règles, pour les utiliser telles-queelles (mais vous pouvez très bien créer la vôtre). Assurez-vous que tout le monde (y compris vous-même) a l'occasion d'apporter une part égale de propositions, de questionner les contributions des autres, ou d'élaborer sur ce que le groupe a déjà décidé.

Donnez le bon exemple en posant aux autres des questions sur leurs contributions, afin de préciser plus en détail les éléments qui vous intéressent.

Pour finir, maintenez le rythme. La création collaborative peut être laborieuse, lorsque les contributeurs trouvent toujours plus de détails précis. Si cela entame une portion trop importante de votre temps, et rappelez aux joueurs qu'il ne s'agit que du prologue, et qu'il va leur falloir réserver suffisamment de temps pour remplir la quête.

[T3] Le Temps

Selon mon expérience, la création des héros prend environ 30 minutes, et les tâches prennent entre 30 et 60 minutes chacune. La tâche finale est habituellement la plus longue. Lorsque vous planifiez votre quête, tenez-en compte, quand votre groupe décide de sa prochaine tâche.

Des groupes de joueurs différents avanceront à des vitesses variables, bien entendu, donc vous constaterez sûrement que vos différents groupes ont tous leur propre rythme, et que leurs tâches peuvent être plus rapides ou plus lentes que selon mon expérience.

[T2] Planifier la Quête

Pendant que tous les joueurs créent leurs héros, vous devez noter rapidement les détails de la première tâche. Si vous disposez d'assez de temps, vous pouvez également détailler le but final de la quête.

Planifier chaque tâche est assez simple : notez simplement quelques idées de dangers ou de complications auxquels ils seront confrontés, et notez rapidement les ennemis qu'ils auront à affronter (cela consiste principalement à nommer les ennemis et à sélectionner l'une des possibilités pour eux), réfléchissez également aux connexions entre les héros, et celles ayant pu les pousser à se lancer dans cette tâche.

Tout le reste sera défini pendant le jeu – faites une petite pause après avoir effectué chaque tâche, afin de créer la suivante, dès l'instant où les héros décident de ce qu'ils vont faire ensuite.

[T3] Définir le Nombre d'Ennemis

Vous avez un budget fixe, en ce qui concerne le nombre d'ennemis auxquels les héros feront face. Vous pouvez dessiner ce budget lorsque vous créez chaque tâche, et l'utiliser pour équilibrer le but final de la quête.

1. Chaque tâche comportera un groupe d'ennemis inférieurs.
2. Il y aura autant d'ennemis importants que de héros.
3. Il y aura un boss dans le but final.
4. Pour chaque quête que le groupe de héros aura rempli, ajoutez un ennemi important supplémentaire, ou un groupe d'ennemis inférieurs supplémentaire. Si le groupe est composé à la fois de vétérans et de nouveaux héros, procédez à un jugement personnel, sur le nombre moyen de quêtes remplies par tout le groupe.

La section dédiée à la création d'ennemis, page 99, vous fournira plus de détails.

[T2] Connexions

En plus d'avoir élaboré les événements du jeu jusqu'ici, vous pouvez ajouter des connexions à la tâche. Les connexions sont des personnages avec lesquels l'un des héros possède déjà une relation, et dont la présence ajoute à l'impact dramatique de la tâche.

Choisissez le concept général de la connexion, puis demandez quel héros est impliquée par celle-ci, par exemple, “Lequel parmi vos amant(e)s travaille pour le Méta-esprit ?” ou “Lequel de vos ennemis vient d'être promu au Cinquième Cercle du Temple Obscur ?”

Suggestions de connexions :

- Votre amant(e) est complice de vos ennemi – est-ce par contrainte ?
- Votre enfant est réduit en esclavage, ou emprisonné. Pourquoi étiez-vous incapable de le protéger ?
- Votre amant(e) exige quelque chose de vous allant à l'encontre de votre quête. Quel est son souhait ?
- Votre frère/sœur rival(e) œuvre de concert avec votre ennemi pour vous nuire. Quelle est la dernière injustice dont il/elle vous rend responsable ?
- Votre camarade de combat fait appel à vous pour une bataille. À quand remonte votre dernière lutte côte-à-côte ?
- Votre vieil ennemi – de quel façon lui avez-vous causé du tort la dernière fois ?
- Votre mentor a été capturé pour être interrogé. Quelles informations vos ennemis croient-ils pouvoir lui soutirer ?

[T2] Dangers

En plus des ennemis, prévoyez deux ou trois dangers qui seront présents au cours de la tâche. Ce sont des choses qui constitueront un défi au héros, mais ne sont pas exactement des ennemis hostiles à combattre. Par exemple, peut-être que l'une des tâches consiste à “Tailler une lance en bois de chêne sanglant”. Les dangers peuvent être :

- La Déesse de la forêt (parviendront-ils à la convaincre de les aider ?)
- Les Forestiers de la Reine, chargés d'éloigner tous les intrus.
- Nourrir le chêne sanglant. (avec du sang, évidemment).

Vous n'avez pas besoin de plus de détails pour le moment, mais si vous avez des idées supplémentaires, notez-les maintenant.

Chaque danger devrait demander au moins un jet réussi, ou un plan habile pour le contourner.

[T2] Autres Personnages

Lorsque vous présentez un nouveau personnage, que ce soit un humain, un extra-terrestre, ou même une bête ou un monstre, réfléchissez à son nom et son histoire.

Définissez-lui un but – quelque chose que les héros peuvent soit décider d'aider à s'accomplir, soit c'est leur présence qui l'empêche. Utilisez ce but pour guider les personnages durant le jeu.

[T2] Tâches Ultérieures

Tandis que la quête se poursuit, vous devrez créer des tâches ultérieures pour les héros. Celle-ci fonctionnent pratiquement comme la première tâche, avec quelques choses supplémentaires à prendre en considération.

Débutez par la situation actuelle, à la suite directe de leur tentative de remplir la tâche précédente. Ont-ils été couronnés de succès ou ont-ils échoué ? S'ils ont réussi, quelle est la prochaine étape vers leur but ? S'ils ont échoué, que vont-ils faire ensuite – poursuivre leur but ultime, ou tenter de corriger leur échec ? Selon la situation, les héros décident alors de ce qu'ils veulent faire ensuite. Vous êtes encouragé à suggérer quelque chose, si une idée vous vient, mais le choix leur revient.

Ensuite, prenez leurs idées et ajoutez-y de quoi les rendre plus palpitantes. Qui possède une connexion cette fois-ci ? Il y a-t-il quelque chose qu'ils ignore, de nature à compliquer leur tentative ? Réfléchissez à quelque chose qui impliquera les héros dans l'aspect dramatique de la tâche, et donnez-leurs des raisons supplémentaires de se battre.

Réfléchissez également à la possible réaction du boss, face aux tâches qu'ils ont déjà remplies, car celui-ci est conscient de l'existence des héros. Les héros devront-ils échapper à un assassin, ou une armée, lancée à leur trousses ? Ou est-ce d'autres obstacles se dressent sur leur route ?

[T1] Ennemis

Les ennemis sont classés en fonction du danger qu'ils représentent pour les héros.

Les différents types d'ennemis sont :

- Les ennemis inférieurs, qui pris individuellement, ne font pas le poids face à un héros. Ils combattent en groupes, et peuvent constituer un défi, mais normalement, ils sont uniquement là pour seconder des ennemis plus robustes.
- Les ennemis importants sont de redoutables combattants, capables de mutiler ou même abattre un héros.
- Les boss sont les ennemis les plus résistants, réservés au grand final de la chanson. Ils sont plus robustes qu'un seul héros, et demandent les efforts de tout le groupe pour être éliminés.

[T3] Motivations de l'Ennemi

Tout comme les autres personnages, les ennemis devraient désirer quelque chose, afin de motiver leurs actions.

Toutefois, en ce qui concerne les ennemis, cela devrait être quelque chose que les héros ne peuvent accepter.

[T3] Tactiques Ennemies

Lorsque vous dirigez les ennemis, leur type guide à quel point ils sont rusés et déterminés.

- Les ennemis inférieurs sont facile à bernier ou intimider, et ne sont pas spécialement déterminés.
- Les ennemis importants sont rusés et feront tout ce qu'ils peuvent pour atteindre leurs buts.
- Les boss peuvent être aussi rusés que vous l'envisagez, et ils ne reculeront devant rien, afin de détruire les héros.

Durant les combats, utilisez les consignes suivantes pour décider comment ils attaquent :

- Les ennemis inférieurs cibleront celui qui les a attaqué en dernier, ou quiconque se trouve à l'arrière de la Fosse (s'ils battent en retraite).
- Les ennemis importants ciblent quiconque les a contrarié ou leur a infligé le plus de dégâts, et préféreront attaquer les héros les plus proches de l'avant de la Fosse.
- Les boss devraient cibler celui qu'ils ont la plus grande chance de tuer à ce moment-là. S'il n'y a personne de particulièrement vulnérable, il tentera de neutraliser le héros le plus dangereux ou provocateur.

[T3] Mitiger les Dégâts sur les Ennemis

Les ennemis peuvent mitiger les dégâts qu'ils subissent grâce à leurs cases d'armure, mais ils ne peuvent pas rayer leurs objets afin d'éviter les coups.

[T3] Localisations Alternatives des Dégâts

Pour les non-humains ou les mutants appartenant à la catégorie des ennemis importants ou des boss, vous pouvez substituer vos propres localisations alternatives. Suivez les recommandations suivantes :

- À moins d'être spécifiquement dépourvu d'âme, une Âme possède 4 coups. Certains ennemis sans âme peuvent alternative, par exemple, un robot alimenté par un portail menant à une autre dimension, qui est également une localisation mystique. En général, les alternatives devraient être attaquables par la magie, mais les autres attaques visant l'âme devraient fonctionner au cas-par-cas.
- Un total de 12 coups aux localisations mortelles, dont la destruction tuera l'ennemi.
- Jusqu'à 14 coups au total aux membres et aux autres localisations non-essentiels.
- Pour les boss, 3 coups supplémentaires aux localisations mortelles, et 5 coups supplémentaires aux autres localisations.

Un ennemi ayant moins de localisations est plus difficile à éliminer.

[T3] Exemples de Coups et de Localisations sur les Ennemis

Loup Sinistre (Ennemi Important)

Âme 4, Tête 5, Torse 7, Pattes avant : 3 chacune, Pattes arrières : 4 chacune, Queue 2

Dragon (Boss)

Âme 4, Tête 5, Torse 10, Ailes : 2 chacune, Quatre membres : 3 chacun, Queue 2

Robotank (Boss)

Cortex IA : 6 (mortel), Réacteur Nova (mortel): 9, Corps 9, Deux chenilles : 5 chacune.

[T1] Ennemis Inférieurs

Les ennemis inférieurs agissent en groupe. Durant les combats, tout spécialement, ils ne disposent que d'une action pour tout le groupe.

Par défaut, il y a un groupe d'ennemis inférieur inclus dans chaque tâche, y compris le but final de la quête. La taille des groupes d'ennemis inférieurs est égale au triple du nombre de héros. Vous pouvez mélanger un peu les choses, pour obtenir des gangs plus ou moins importants, pour autant que leur nombre total reste identique.

Par exemple, pour un groupe de 3 héros, il y a normalement 9 ennemis inférieurs par tâche. Parce que cela convient pour ces tâches-là, le Juge décide que l'une des tâches n'a besoin que de 2 gardes du monastère inférieurs, mais que la prochaine tâche consistant à partir à l'assaut d'une forteresse, elle comportera 6 archers inférieurs, et 10 soldats inférieurs, que les héros devront tous affronter.

[T3] Capacités des Ennemis Inférieurs

Choisissez l'un des suivants, pour chaque groupe d'ennemi inférieur :

- **Difficile** : Rapide 0, Fort 0, 1 Énergie, 1 en armure.
- **Véloce** : Rapide +2, Fort 0, 1 Énergie.
- **Brutes** : Rapide 0, Fort +1, 1 Énergie.
- **Sournois** : Rapide 0, Fort 0, 2 Énergie.

[T3] Actions de Combat

Pour leurs actions de combat, choisissez une arme pour tout le groupe. Toutes les attaques infligent 1 coup de dégât, et n'ont pas d'effet spécial, mais utilisez les verbes appropriés à l'arme quand ils frappent au but.

Si les inférieurs portent des boucliers, vous pouvez leur accorder le bonus de +1 en armure.

[T3] Coups sur les Ennemis Inférieurs

Un seul coup met hors-jeu les ennemis inférieurs. Les héros sont libres de décrire la mise à mort de la façon qu'ils souhaitent (y compris tous les effets Amplifiés).

Sur une attaque multi-coups, un héros met hors-jeu autant d'ennemis inférieurs que de coups portés. Cela signifie habituellement 1 ennemi inférieur par coup, ou 1 ennemi inférieur pour 2 coups, s'ils portent des armures.

[T1] Ennemis Importants

Les ennemis importants sont de sérieux adversaires, que les héros devront affronter durant leur quête.

[T3] Capacités

Choisissez l'un de ces profils de capacités :

- **Équilibré** : Rapide +1, Fort +1, Énergie 2.
- **Brute** : Rapide 0, Fort +2, Énergie 2.
- **Énergétique** : Rapide 0, Fort +1, Énergie 4.
- **Véloce** : Rapide +2, Fort 0, Énergie 3.
- **Difficile** : Rapide 0, Fort +1, Énergie 2, Armure 1.

[T3] Actions d'Attaque

Choisissez une ou deux de ces actions d'attaque, et agrémentez les descriptions en vous basant sur leurs armes et leurs pouvoirs.

- **Basique** : 1 coup.
- **Magique** : 1 coup, mystique (peut affecter l'âme).
- **Piégeur** : 1 coup, la localisation est piégée.
- **Boule de feu** : 1 coup, la localisation est en feu.
- **Bouclier** : 1 coup, +1 en armure.
- **Explosif** : 1 coup infligé sur 2 localisations.
- **Défenseur** : 1 coup, toute contre-attaque du héros inflige 1 dégât de moins.
- **Paralyse** : 1 coup, le héros recule d'1 espace dans la Fosse.
- **Perforant** : 1 coup, ignore l'armure.

[T3] Récupération

Ils ne récupèrent pas d'Énergie durant un combat, mais s'ils ont passé un moment "hors de vue," alors vous pouvez leur restaurer autant d'Énergie que ce qui vous semble approprié.

[T3] Coups

Les ennemis importants ont toujours les mêmes coups de base. Pour les humains ou humanoïdes :

Âme 4 coups, Tête 4 coups, Torse 8 coups, Bras : 3 coups chacun, Jambes : 4 coups chacun

[T1] Boss

Les boss sont des ennemis ultra-résistants. Un boss doit forcément être vaincu pour atteindre le but final de la quête.

Il y a plusieurs possibilités concernant les boss, qui font que les affronter représente toujours un défi. Ils peuvent également choisir certaines spécialités, qui tout comme les spécialités des héros, leurs apportent des pouvoirs supplémentaires à utiliser.

[T3] Capacités

Faites l'un des choix suivants :

- **Équilibré** : Rapide +2, Fort +2, Énergie 4, Pouvoir 2, Armure 1.
- **Brute** : Rapide +1, Fort +3, Énergie 4, Pouvoir 2, Armure 1.
- **Énergique** : Rapide +2, Fort +1, Énergie 6, Pouvoir 2, Armure 1.
- **Véloce** : Rapide +4, Fort +2, Énergie 4, Pouvoir 2, Armure 1.
- **Tank** : Rapide +2, Fort +2, Énergie 4, Pouvoir 2, Armure 2.
- **Solide** : Rapide +2, Fort +2, Énergie 4, Pouvoir 2, Armure 1, coups supplémentaires à chaque localisation (voir ci-dessous)
- **Eldritch** : Rapide +2, Fort +2, Énergie 4, Pouvoir 4, Armure 1, coups supplémentaires à chaque localisation (voir ci-dessous)

[T3] Actions d'Attaque

Choisissez une ou deux attaques pour eux, et utilisez les verbes correspondants à leurs armes et leurs pouvoirs.

- **Basique** : 1 coup.
- **Lourde** : 2 coups, mais le prochain héros obtient un bonus de +1.
- **Magique** : 1 coup, mystique.
- **Défenseur** : 1 coup, les coups causés par les contres-attaques sont divisés par deux.
- **Piégeur** : 1 coup, la localisation est piégée.
- **Explosif** : 1 coup infligé sur 2 localisations.
- **Brûle-Âme** : 1 coup, mystique, l'armure non-magique n'a pas d'effet, le lien spirituel donne au héros cible +1 sur le prochain jet magique tenté contre boss.
- **Dévoreur d'Âme** : 0 coup, mystique, le boss récupère 1 point de Pouvoir.
- **Perforant** : 1 coup, ignore l'armure.

[T3] Spécialités

Les boss obtiennent jusqu'à deux spécialités, qu'ils peuvent utiliser avec leur Pouvoir, excepté les boss Eldritch, qui peuvent en avoir jusqu'à quatre. Choisissez-les dans la liste ci-dessous, selon le nombre accordé au boss, jusqu'au maximum autorisé.

Toutes les spécialités de boss exigent que celui-ci dépense 1 point de Pouvoir. Si le boss est à court de Pouvoir, il ne peut plus utiliser ces capacités. Celle-ci ne demandent pas de dépenser une action de combat, et peuvent être utilisées à n'importe quel moment.

Choisissez vos spécialités ci-dessous :

- **Lent** : Le héros ciblé est déplacé à l'arrière de la Fosse.
- **Érosion** : L'armure du héros ciblé est réduite de 2 pour la prochaine attaque réussie contre lui.
- **Esquive** : Une attaque réussie contre le boss est déviée vers un ennemi inférieur, un ennemi important, un témoin innocent, ou un autre héros (choisissez la victime dans l'ordre de la liste : le premier disponible dans l'ordre est atteint).
- **Surcharge** : Neutralise l'arme d'un héros. Celui-ci doit dépenser une action pour la réparer, avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. Le héros est libre d'utiliser d'autres armes ou attaques dans l'intervalle.
- **Gardes !** : Des renforts inférieurs arrivent, au nombre de un pour chaque héros. Ils sont identiques à l'un des groupes d'ennemis inférieurs déjà engagé dans le combat.
- **Territoire** : Le boss modifie l'environnement du combat, en utilisant des mécanismes dissimulés ou de la magie (par exemple, le podium s'élève dans les airs, les issues se referment toutes, les plate-formes se mettent en mouvement, etc).
- **Fuyez !** : Le boss tente d'échapper aux héros, qui doivent surmonter une sorte de barrière pour le poursuivre. Cela peut être un passage secret, un portail arcanique, une capsule de secours, etc.
- **Missiles magiques** : Les missiles frappent tous les héros et leurs alliés, infligeant 1 coup sur une localisation aléatoire. Les missiles peuvent être Amplifiés, au coût d'1 point d'Énergie par cible touchée par un missile Amplifié.

- **Boost** : Jusqu'à deux ennemis importants, ou deux groupes d'ennemis inférieurs impliqués dans le combat récupèrent 1 point d'Énergie chacun.
- **Guérison** : Le boss ou l'allié de son choix récupère 1d6 coups.
- **Tortue** : Le boss possède +1 en armure jusqu'au prochain tour.
- **Sort magique** : Définissez le sort magique que le boss peut utiliser, tel que “capable de voler”, “créer un jumeau illusoire”, “ouvrir un portail vers le monde démoniaque de Xoroz”, ou “enflammer des choses”. Cela n'inclut pas les sorts qui causent des dégâts cause directs (utilisez les actions d'attaques pour ceux-ci).

[T3] Récupération

Ils ne récupèrent pas d'Énergie durant un combat, mais s'ils ont passé un moment “hors de vue,” alors vous pouvez leur restaurer autant d'Énergie que ce qui vous semble approprié.

[T3] Coups

Âme : 5 coups, 6 pour les boss Eldritch.

Tête : 5 coups, 6 pour les boss Solides.

Torse : 10 coups, 12 pour les boss Solides.

Bras : 4 coups chacun, 5 chacun pour les boss Solides.

Jambes : 5 coups chacun, 6 chacun pour les boss Solides.

[T1] Actions du Juge

Tout comme les héros, qui ont des actions fournissant des règles qui déterminent comment celles-ci se déroulent, vous avez également un certain nombre d'actions qui vous aident à faire avancer le récit.

Vos actions prennent des formes différentes ; au lieu d'avoir à jeter les dés, vous obtenez ce que vous pouvez raconter dans le jeu. Les capacités des héros sont assez spécifiques, mais vos actions sont plus libres d'interprétation. Vous avez la responsabilité de les utiliser de façons qui facilitent vos objectifs, et rendent le jeu amusant pour tous.

[T3] Correct :

- Fournir des situations terrifiantes dont les héros doivent se sortir.
- Fournir des opportunités à chacun des héros de briller dans le domaine où ils excellent.
- Leur donner des personnes à sauver.
- Leur poser des questions sur le monde, et vous servir de leurs réponses.
- Faire revenir des personnages rencontrés lors d'une aventure précédente.
- Donnez-leur des ennemis maléfiques à haïr.

[T3] Incorrect :

- Bloquer les actions des héros sans raison valable.
- Priver un héros de son matériel le plus efficace, pour l'empêcher de faire des exploits.
- Neutraliser les effets des actions d'un héros.
- Ignorer les réponses fournies par le groupe, lorsque vous les avez questionné sur le monde.

[T2] Les Actions :

Vos actions sont :

- Décrire un tas de choses bizarres.
- Un ennemi apparaît et tente de stopper les héros.
- Présenter un nouveau lieu, une nouvelle personne, bête, ou monstre.
- Introduire une connexion dans le jeu.
- Prédire de futurs dangers.
- Poser une barrière sur leur chemin.
- Les séparer les uns des autres.
- Leur indiquer le prix à payer pour obtenir ce qu'ils veulent.
- Infliger des dégâts, selon les règles.
- Les provoquer avec les insultes d'un ennemi.
- Avancer dans le temps, jusqu'à une scène intéressante.
- Raconter un flashback.
- Durant un combat, pousser les ennemis à faire de leur mieux pour l'emporter.
- Toujours demander après votre tour : "Alors, qu'allez-vous faire maintenant ?"
- Utiliser les Actions du Juge

Pour être équitable avec les joueurs, utilisez les actions du Juge avec précaution. Habituellement, vous devriez les présenter de manière à offrir un choix aux héros. Cela leur permet de réagir et vous permet de décider quoi faire ensuite (ce qui veut souvent dire utiliser à nouveau vos actions, et laisser les héros faire des jets d'actions, et ainsi de suite). La plupart du temps, c'est ainsi que les actions sont employées - elles présentent un problème, ou un danger potentiel, et cela pousse les héros à s'en charger. Le jeu est ainsi maintenu en mouvement, et les choses restent divertissantes.

Toutefois, dans certaines situations, vous devriez décrire une action qui ne peut pas être évitée. Si les héros ont eu une chance de s'en sortir, et l'ont gâchée, alors il est acceptable de les confronter à un danger impossible à mitiger. Cela inclut les cas où les héros ont fait des jets ayant obtenu six ou moins.

Par exemple, vous les prévenez d'un danger imminent, tel que “Bien, vous pouvez voir que la piste devant vous est dangereuse – de la boue s'écoule lentement, et il semble que toute la pente pourrait s'effondrer en un instant.” Les héros peuvent tenter plusieurs choses – prendre un chemin différent, étudier le danger, utiliser la magie pour le stabiliser, etc. Mais ils choisissent de simplement poursuivre leur chemin. Dans ce cas-là, vous pourriez juste leur répondre “D'accord, tandis que vous traversez la boue, toute la colline commence à s'effondrer - Horzar, tu es pris dans la coulée de boue, et tu n'as aucune idée d'où sont passés les autres. Finn, tu sautes vers l'avant, et parviens à atterrir en sécurité, plus loin sur la piste. Tous les autres, vous êtes désormais bloqués là où vous étiez sur la piste.”

[T2] Les Actions, En Détails

Cette section aborde plus en détails la façon de gérer chacune des actions.

[T3] Décrire un tas de choses bizarres

Nous ne sommes pas dans le cadre du monde normal, mais dans celui d'un monde heavy-métal torturé. Cette action est destinée à rappeler aux joueurs cet état de fait. Lorsque vous présentez quelque chose de nouveau, pensez à y ajouter un détail bizarre. Peut-être que les héros voudront trouver le chef du gang de mendiants qui dirige le crime organisé dans cette ville. Quel mendiant bizarre, voleur, ou arnaqueur est leur contact ? Dans quel lieu étrange les mendiants se réunissent-ils ? Qui est leur chef ? À chaque étape, trouvez quelque chose d'inattendu, afin de garder les choses intéressantes. Les joueurs devraient être impatients de faire de nouvelles rencontres, juste parce qu'ils découvriront de nouvelles choses.

Cela peut vous sembler être beaucoup de pression de parvenir à inventer toutes ces choses en permanence. Relax ! Décrivez simplement la première chose qui vous vient à l'esprit – le fait que ce soit la première chose à laquelle vous avez pensé ne veut pas forcément dire qu'elle sera évidente au reste du groupe.

Si vous n'avez aucune idée, vous pouvez demander l'aide des héros, en disant quelque chose comme “Bien, quelle est la chose la plus étrange qui vous frappe, à propos de la Reine des Mendiants ?” Vous pouvez également vous tourner vers la source d'inspiration – isolez une image dans une chanson ou un clip, en l'adaptant si besoin à la situation actuelle, et vous voilà paré.

[T3] Un ennemi apparaît et tente de stopper les héros

Celui-ci est assez évident. Chaque tâche possède au moins un groupe d'ennemis inférieurs. De nombreuses tâches posséderont également des ennemis importants. Si vous cherchez de l'action, faites-les entrer en jeu. Les héros peuvent atteindre un lieu gardé, ou leurs actions précédentes peuvent avoir lancé des ennemis à leur poursuite. Ou bien, si les héros sont barricadés, les ennemis enfoncent la porte.

[T3] Présenter un nouveau lieu, une nouvelle personne, bête, ou monstre

Comme l'apparition d'un ennemi, cette action est bien employée lorsqu'elle pousse les héros à agir, ou leur donne accès à quelque chose dont ils ont besoin pour remplir leur tâche. Ils pourraient atteindre leur destination et y trouver quelqu'un, ou bien vous pouvez introduire un lieu étonnant, ou une rencontre inattendue en chemin.

[T3] Introduire une connexion dans le jeu

Si l'un des héros possède une connexion qui peut être impliquée dans la tâche actuelle, alors vous pouvez la faire entrer en jeu. A-t-elle besoin d'aide ? Peuvent-ils offrir quelque chose ? Sont-ils en danger ? Cette action aide pousser les héros à s'investir dans la situation actuelle. Tentez d'impliquer les connexions de manière à ce qu'elles compliquent les choses. Présentez aux héros des choix difficiles, et faites-leur questionner le véritable sens de la quête pour chacun d'entre eux

[T3] Prédire de futurs dangers

Ceci est utilisé quand les héros savent que quelque chose de négatif va se produire. Il peut s'agir d'une prophétie mystique, du fracas lointain d'une guerre, raisonnant dans la ville dont ils approchent, ou du sifflement des moteurs de fusées qui fondent en piqué sur eux. Quelle que soit la forme que vous utilisez, elle avertit les héros qu'ils vont instamment être confrontés à un défi.

[T3] Poser une barrière sur leur chemin

Les héros savent ce qu'ils veulent faire, mais nous voulons voir comment ils y parviennent.

Utilisez cette action pour leur donner une difficulté à surmonter.

Cela peut littéralement être une barrière – un pont gardé ou un poste de garde, ou peut-être quelque chose de plus imagé, comme un grand sage exigeant que les héros remplissent une tâche pour son compte, avant de leur révéler la carte secrète dont ils ont besoin.

Assurez-vous que la barrière est quelque chose pouvant être franchi – les héros doivent avoir une chance de la surmonter. S'il vous vient une idée de la façon dont les héros peuvent y parvenir, cela suffit amplement. La plupart du temps, ils feront quelque chose que vous n'avez pas prévu, de toute façon (ce qui est fantastique).

[T3] Les séparer les uns des autres

Testez comment les héros se débrouillent, lorsque le groupe entier n'est pas présent pour les aider. Cela peut survenir si l'un d'entre eux est capturé, ou séparé des autres.

Bien sûr, les héros se sépareront d'eux-mêmes, quelques fois, s'ils ont besoin de voir différentes choses se produire, pour mettre leur plan à exécution.

Quand les héros sont séparés, basculez souvent de l'un à l'autre, afin que personne ne s'ennuie en attendant son tour. Quelques fois, il est logique de se concentrer sur un seul problème jusqu'à ce qu'il soit résolu, mais d'autres fois, je préfère basculer vers un autre groupe juste avant la résolution finale, afin que les joueurs soient impatients de savoir ce qui survient ensuite.

[T3] Leur indiquer le prix à payer pour obtenir ce qu'ils veulent

Peut-être que les héros ont besoin de quelque chose détenu par une autre personne, qui ne s'en séparera qu'à un certain coût. Mais cela peut également être utilisé de manière imagée : peut-être qu'un héros peut sauver le Prince avant qu'il ne soit jeté dans le Gouffre Dévoreur, mais uniquement s'il prend sa place. Peut-être qu'un héros peut se sortir d'une embuscade, mais il subira quelques coups de haches durant sa fuite.

[T3] Infliger des dégâts, selon les règles

Ceci permet de maintenir la pression sur les joueurs. Si ce qui se produit dans le jeu peut blesser quelqu'un, alors c'est ce qui se produit. Durant les combats, les résultats des jets et les actions de combat vous indiquent quelles blessures seront infligées. Dans d'autres cas, vous devrez faire appel à votre jugement personnel : Quelle est la hauteur de cette chute ? Quelle est la gravité de la brûlure subie par le héros, en sauvant l'enfant du brasier ?

Le seuil de nuisance des blessures est de 0 coups. Quelque chose de solide – un coup asséné par une arme, une légère chute - inflige 1 coup. Quelque chose capable de mutiler ou briser un membre inflige 4 coups. Une blessure mortelle inflige 8 coups. Vous pouvez également jeter un dé dans les cas où la chance a un rôle à jouer – sur 1d6, infligez autant de coups que le résultat obtenu pour un terrible danger, ou la moitié pour un moindre danger.

Vous devriez aussi réfléchir au type de blessures, en plus du nombre de coups subis, lorsque vous tentez d'en définir les effets sur les personnages dans le jeu. Si un héros subit un coup infligeant 3 coups sur le bras, il y a de nombreux autres effets possibles, en plus de mettre le bras hors-jeu. Un coup contondant brise probablement plusieurs os. Un coup d'épée peut complètement trancher un bras. Un coup de dague peut être rapidement bandé, ne laissant le bras que simplement douloureux et raide. Une acide magique peut brûler la peau et les muscles, laissant les nerfs exposés, suintant du sang et du pus. Réfléchissez à ce qui vous paraît le plus vraisemblable, selon les attaques et le nombre de coups subis.

[T3] Les provoquer avec les insultes d'un ennemi

Les ennemis – en particulier les boss – devraient prendre le temps d'insulter les héros. Visez les choses qui sont susceptibles de vraiment les énerver : menacez leurs connexions, moquez-vous de leurs soi-disant succès, raillez leur inévitable échec. Faites en sorte que les héros détestent réellement leurs ennemis.

[T3] Avancer dans le temps, jusqu'à une scène intéressante

Stoppez la scène actuelle et enchaînez directement sur une nouvelle, comme si quelque chose de palpitant se produisait. Cela est principalement utilisé lorsqu'il est temps de relancer l'action, ou s'il vous semble que plus rien d'intéressant ne se produira dans la scène actuelle.

Ne coupez pas la scène à chaque fois que l'action ralentit – quelques fois, il est bon d'observer les héros avoir un moment de répit, pour parler calmement entre eux, et aux personnes qu'ils connaissent. Si l'on en sait plus sur les personnages, cela peut être très intéressant. Mais lorsque l'intérêt immédiat est épuisé, alors n'hésitez pas à y avoir recours.

Notez que vous n'avez pas à être celui qui décide de ce qui sera la prochaine chose intéressante. Vous pouvez demander leur avis aux héros, si le moment désiré pour l'ellipse n'est pas clair pour vous.

[T3] Raconter un flashback

Est-ce qu'un secret appartenant au passé de l'un des héros vient d'être percé à jour ? Peut-être souhaitez-vous en savoir plus à ce sujet ? Demandez au héros de vous le raconter sous la forme d'un flashback. Vous pouvez également montrer des flashbacks impliquant d'autres personnages. Cherchez-vous à montrer pourquoi cet ennemi en particulier a une dent contre l'un des héros ? Racontez-donc cette histoire avec un flashback ! Maintenez les flashbacks rapides, afin que tous ceux qui ne sont pas impliqués ne soient pas tenus éloignés de l'action trop longtemps.

Il est également possible d'avoir quelques interactions lors d'un flashback – bien souvent, quelques-uns des autres personnages de votre récit y seront présents. Tous les personnages devraient jouer leurs personnages de manière normale, et vous pouvez même impliquer les personnages dont les héros sont absents, en leur faisant interpréter d'autres personnages durant cette scène. La personne qui contrôle le flashback possède le dernier final sur ce qui s'y produit, et le jeu de tous les autres devraient tendre vers cet objectif.

[T3] Durant un combat, pousser les ennemis à faire de leur mieux pour l'emporter

Ce jeu demande aux héros de se mettre en danger. Cela signifie que vous devriez les pousser dans leurs derniers retranchements. En particulier, durant les combats, faites en sorte que les ennemis fassent tout leur possible pour l'emporter. Ne laissez pas les héros s'en sortir à bon compte, juste parce que quelqu'un risque de mourir, et que la quête peut échouer. Il n'y a aucune garantie que les héros puissent être vainqueurs – une glorieuse défaite peut également constituer une fantastique chanson de métal.

[T3] Toujours demander après votre tour : “Alors, qu'allez-vous faire maintenant ?”

C'est un élément crucial. Chacun de vos actes est une invitation pour les héros. Vous décrivez votre tour, et ajoutez quelque chose de neuf au mélange. Puis demandez-leurs ce qu'ils comptent faire. Donnez-leur la chance de réagir comme ils en ont envie. Puis donnez suite à leurs actions, ajoutez-y les vôtres lorsque c'est nécessaire. Et enfin, c'est à nouveau leur tour de décider ce qu'ils font ensuite.

[T3] Rendre le Monde Étrange

Remplissez le monde de paysages à couper le souffle, de monstres terrifiants, de cultures inconnues, de violence insoutenable, et d'étrange magie.

Ne vous souciez pas des détails du quotidien – on ne se soucie pas de la routine de l'aventure, mais uniquement de ses aspects les plus épiques. Cela ne signifie pas qu'il n'y aura jamais de gros plan sur les moments plus discrets, ou les conversations entre les personnages, mais laissez les joueurs les diriger. Votre travail consiste à leur offrir un cadre incroyable pour accueillir leurs exploits.

Voici de quoi vous inspirer lorsque vous tentez d'ajouter de l'étrangeté dans vos parties.

- Une clairière forestière, peuplée de créatures féeriques en pleine fête.
- La forteresse imposante d'un empire perdu, décrépée mais toujours solide.
- Un mort-vivant squelettique, vaquant à ses occupations, comme s'il était toujours en vie.
- Une taverne sur la côte, construite dans l'épave d'un navire.
- Un arbre blessé, dont la sève n'est autre que du sang.
- Un gardienne colossale, aux impressionnantes défenses, brandissant une hache plus grande encore.
- Un mage goblin, vendant des démons à prix cassés.
- Une arche de pierres gravée de runes, au travers de laquelle vous voyez un autre pays.
- Un esprit aquatique, n'autorisant à personne de traverser la rivière, sans en payer le prix.
- L'épave d'un vaisseau spatial, s'étant écrasé en ressortant de sous la terre.
- Trois femmes, l'une vieille, l'autre d'âge moyen, et la troisième jeune. Elles filent quenouilles et tissent vêtements.
- Une parade de fantômes, se lamentant d'une guerre depuis longtemps oubliée.
- Un dieu qui s'ennuie, et joue aux dés (en trichant).
- Le temple ou l'autel recouvert de végétation, dédié à quelque dieu ou esprit.

- Une bataille entre les gobelins et les elfes, mesurée et combattue selon des règles arcaniques.
- Un shaman en transe, arpentant le monde spirite.
- Un loup blessé, cherchant sa patte manquante.
- Un guerrier épuisé, armé d'une arme ensorcelée.
- Un troll de pierre, bâtissant éternellement son immense château.
- Une pile de crânes, en majorité non-humains.
- Un marchand itinérant, spécialisé dans les herbes psychoactives et les champignons.
- Un esclavagiste, porté sur le dos de son immense esclave corporel, menant une file de ses captifs les plus récents.
- Un champ de coquelicots violacés, entouré des miasmes de leur pollen.
- Une clôture constituée d'os.
- Un chevalier en armure colorée, dont le heaume est toujours clos, défiant tous ceux qui passent.
- Un esprit de la nature imitant les activités humaines, sans vraiment les comprendre.
- Une énorme bête mutante contrefaite.
- Un camp de nomade, dont les anciens initient les plus jeunes, par le biais d'un rite élaboré.
- Un énorme chien pourchassant une minuscule personne.
- Un vortex tourbillonnant de chaos absolu.
- Un noble extraterrestre mourant, ayant un secret qu'il souhaite partager.
- Un temple abandonné, consacré au Seigneur des Batailles.
- Un artisan qui apporte la dernière touche à un chef-d'œuvre finement ciselé.
- Un rivage, s'ouvrant sur une mer d'étoiles.
- Une équipe d'orcs commandos, fort pressés.
- Un temple bâti de pierres d'un bleu profond, dont les prêtres et acolytes se préparent aux rituels de la mi-hiver.

- Une déesse pleurant la mort de son fils, entourée des corps de ceux qui l'ont assassiné.
- Un monstre incongru — un dinosaure, une créature extra-terrestre, ou une chimère magique.
- Un parasite n'attendant que d'infecter un hôte, pour se mettre à inscrire d'étranges tatouages sur sa peau, offrant à celui-ci de grands pouvoirs.

[T1] Suppléments

Voici quelques choix optionnels pour votre jeu.

[T3] Durée de Jeu en Albums

Lorsque vous jouez à nouveau avec des personnages que vous avez déjà interprété, les choses fonctionnent pratiquement de la même manière.

Lors de votre première partie, vous avez décidé du monde et du style du jeu. Demandez au groupe s'ils veulent continuer à adhérer au style pré-existant, ou tenter quelque chose de nouveau.

Changer le style est sans conséquence – voyez ça simplement comme une nouvelle chanson ayant un style différent, qui raconte les aventures des mêmes personnages.

Changer le monde est également acceptable – peut-être qu'ils visitent une nouvelle partie du monde, ou qu'ils ont voyagé jusqu'à un autre monde, ou peut-être qu'il s'agit simplement d'une façon différente de voir le même monde.

Une fois que vous avez décidé de changer ou de conserver le monde et le style, chacun des joueurs peut décider s'il souhaite interpréter le même personnage, ou en créer un nouveau. S'il s'agit d'un personnage vétéran, assurez-vous que celui-ci ait choisi une amélioration de haut niveau, en récompense de la chanson qu'il a vécu. Facultativement, vous pouvez autoriser les autres joueurs à choisir eux aussi des améliorations de haut niveau, pour être équilibrés avec les autres héros dans le groupe. Vous devrez juger si le joueur se satisfait d'être un héros moins compétent au sein du groupe, ou s'il aura plus de plaisir à jouer avec ses camarades en tant qu'égal.

[T1] Quêtes Toutes Prêtes

Les pages qui suivent proposent des scénarios jouables avec un minimum de préparation.

Ils présentent brièvement le style, le monde, le but de la quête, et une chanson thématique (que je vous recommande d'écouter, ne serait-ce que lors de la description).

Puis vous trouverez une liste des archétypes recommandés (ceux qui s'adaptent le mieux au scénario), et des archétypes potentiels (ceux qui peuvent convenir, mais un peu moins bien).

Il y a aussi quelques questions destinées aux héros. Elles sont prévues pour sous-entendre les motivations et les connexions présentes dans le récit. Tentez d'obtenir une réponse à chacune d'entre elles, de la part de chacun des joueurs. Certaines de ces questions sont d'ordre général, et devraient être posées à tous les héros, tandis que d'autres abordent implicitement une connexion spécifique, et ne devraient être posées qu'à un seul joueur.

J'ai ensuite inclus des détails concernant le background, dans le but de vous aider à mieux décrire le monde durant la partie.

Vient ensuite un résumé de la première tâche qui attend les héros, listant un ennemi important et plusieurs ennemis inférieurs, suivi du but final et du boss. Vous devrez compter les niveaux des héros pour connaître vos boosts, et ajuster la difficulté des ennemis, comme le veulent les règles – ceux-ci possèdent tous leurs caractéristiques décrites en bas de page. Comme habituellement, toute tâche supplémentaire devra être créée en se basant sur la situation obtenue à la conclusion de la première.

[illustration pleine page]

[T2] Renverser l'Imperium Esclavagiste !

Basé sur une partie-test, idées originales de Matthew Mansell, Dennis McFaull, Daniel Steadman, Stefan Tyler, et moi-même.

Style : Super gothique.

Monde : L'espace, un empire galactique bâti sur l'esclavage.

Introduction : Il est temps de renverser le seigneur spatial Cassius, et de faire tomber l'empire galactique. Vous comptez commencer par vaincre Sanguine Carnifex, qui dirige la police secrète.

Exemples de Noms de Personnages : Aelia, Aulus, Ours, Celsius, Centurion, Décimal, Ennius, Iovita, Marcus, Nevio, Le Borgne, Paula, Rufus, Severina, Nabot, Étincelles, Tullia, Vinicius, Enfant-Lumière, un nom d'origine romaine, un surnom.

Chanson Thématique : "Night City" de The Sword.

[T2] Archétypes

Recommandés : Astronaute, Vétéran Psychique, Soldat Spatial.

Potentiels : Dompteur, Berserker, Champion, Arme Sapiens, Skald, Change-peau, Ensorcelleur, Revenant Vengeur, Tueur de Trolls, Sorcier.

[T2] Questions pour les Héros

- Qui allez-vous libérer des griffes de l'Académie Sanguine ?
- Comment avez-vous échappé à l'esclavage ?
- Comment Cassius vous a causé du tort personnellement ?
- Quelle est la nature de votre relation personnelle avec la Princesse Valeria ?

[T3] Détails

- Pratiquement tout dans l'empire est obtenu en torturant des esclaves. Les technologies psychiques sont utilisées pour récolter la nœci-énergie, pour le bénéfice de l'aristocratie impériale.
- Le design impérial tend à être intimidant, et les motifs hérissés de pointes. Le rouge sang, l'or et le noir sont courants.
- En permanence, en arrière-plan, des esclaves sont maltraités.

[T2] La première tâche : Raser l'Académie Sanguine

l'Académie Sanguine est le quartier général de l'Inquisition Impériale, et là où les "traîtres" disparaissent. Elle est commandée par Sanguine Carnifex.

[T3] Ennemi important : Sanguine Carnifex, Directeur de la Police Secrète

Sanguine Carnifex est un personnage mystérieux, drapé dans une robe cramoisie, et dissimulant ses traits derrière un terrifiant masque de démon.

Motivation : Protéger l'Inquisition.

Capacités : Rapide 0. Fort +2. Énergie 2.

Altairites : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Épée de Carnifex (Basique : 1 coup), Électro-fouet (Paralyse : 1 coup, le héros recule d'1 espace dans la Fosse).

[T3] Ennemis Inférieurs : les Acolytes de Sanguine

Des Inquisiteurs en formation, en robes cramoisies, mais sans masque.

Motivation : Défendre l'Académie et Sanguine Carnifex.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 1.

Actions d'Attaque : Électro-fouet (Paralyse : 1 coup, le héros recule d'1 espace dans la Fosse).

[T3] Autres Dangers

- Coursives labyrinthiques.
- Salles de torture et cellules de prison.

[T2] But : Tuer Cassius, l'Empereur Esclavagiste

Le but final consiste à tuer Cassius, ce qui permet ensuite aux héros de définir l'avenir de l'empire.

Le palais est luxueux et décadent. Il est rempli de courtisans, d'esclaves, et de fonctionnaires

La salle du trône dispose d'instruments de torture, permettant de tuer les esclaves y étant enfermés. C'est un divertissement pour la cour.

[T3] Boss : Cassius CXII, Empereur de la Galaxie, Seigneur du Mal Esclavagiste

Personnage le plus puissant de la galaxie, la main retenant les chaînes de milliards d'esclaves.

Motivation : Tout Contrôler. Les choses doivent répondre exactement à ses souhaits.

Capacités : Rapide +2. Fort +2. Énergie 4. Pouvoir 2. Armure 1.

Coups : Âme 5, tête 6, Torse 12, Bras 5, Jambes 6.

Actions d'Attaque : Sceptre-Laser Impérial (Blaster : 1 coup infligé à 2 localisations), Drones de Défense (Défense : 1 coup, toute contre-attaque d'un héros n'inflige que la moitié des dégâts).

Spécialités

- **Esquive :** Pour 1 point de Pouvoir, une attaque réussie contre le boss est déviée sur un ennemi inférieur proche, un ennemi important, un témoin innocent, un compagnon, ou un autre héros (choisissez la victime dans l'ordre de la liste : le premier disponible est atteint).
- **Ralenti :** Pour 1 point de Pouvoir, déplacez un héros à l'arrière de la Fosse.

[T3] Ennemi Important : La Princesse Valeria, tortionnaire psychique

La princesse attend avec impatience le jour où elle montera sur le trône. L'Empire doit rester fort, pour son futur règne.

Motivation : Punir les ennemis de l'Imperium.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 4.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Prison Mentale (1 coup mystique), Effroi (1 coup mystique).

[T3] Ennemis inférieurs : “Les Triplement Abattus”, Janissaires Impériaux

Esclaves, entraînés dès la naissance à servir l'Empereur. Ils n'ont peur de rien.

Motivation : Protéger Cassius et Valeria à n'importe quel prix.

Capacités : Rapide 0. Fort 0. Énergie 1. Armure 1.

Actions d'Attaque : Électro-fouet (Paralyse : 1 coup, le héros recule d'1 espace dans la Fosse).

[T3] Autres Dangers

- Parvenir à infiltrer le palais. Cela peut demander de la discrétion, de la violence, ou même de la bureaucratie.
- L'Armée Impériale.

[Illustration Pleine Page]

[T1] Des Lances Contre la Mère des Glaces

Style : Stoner métal Psychédélique.

Monde : Durant le dernier âge glaciaire, il y a 20 millénaires de cela.

Introduction : Les légions de la Mère des Glaces sont toujours plus nombreuses. Chaque année, nous perdons un peu plus du territoire de la tribu, au profit de la Cascade de Glace. Les shamans vous ont révélé que vous êtes celui qui est destiné à aller trouver la Mère des Glaces, pour lui faire quitter nos terres.

Exemples de Noms de Personnages : Dent Tordue, Mulot, Huit Doigts, Renard, Grimace, Molosse, Iris, Longues Jambes, Mammouth, Lichen, Pin Rouge, Renne, Maigrichon, Main Blessée, Dent de Sabre, Le Fort, Herbe Haute, Champignon-Esprit, Loup, Cheveux de Feu, un trait physique, un animal, une plante.

Chanson Thématique : “Dry Bone Valley” de Mastodon.

[T3] Archétypes

Recommandés : Berserker, Champion, Dompteur, Chat Mystique, Shaman, Skald, Change-peau, Tueur de Trolls, Sorcier.

Potentiels : Arme Sapiens, Ensorcelleur, Revenant Vengeur, Mage.

[T3] Questions pour les Héros

- Comment les esprits vous ont-ils désignés pour cette quête ?
- Qui avez-vous perdu dans les Glaces ?
- Lequel de vos ancêtres a combattu un grand esprit ? A-t-il été vainqueur ? A-t-il survécu ?
- Les esprits vous ont montré un des moments de la quête qui vous attend. Qu'avez-vous vu ?
- Racontez-nous la fois où vous avez vu la Mère des Glaces en personne.

[T3] Détails

- Ce récit se déroule à l'âge de pierre. Les armes et les armures en métal n'existent pas. Au lieu de ça, votre équipement peut être fait de pierre (ou peut-être d'obsidienne, de silex, ou de jade), de bois, d'os, de ramure de cervidés, de corne, de cuir bouilli, ou de dents.
- Les esprits, en règle générale, peuvent revenir même après avoir été vaincus. Seuls des préparatifs magiques spécifiques vous permettront de les tuer définitivement. La nature de ces préparatifs est laissée à l'appréciation du Juge.

[T2] Première Tâche : Le Voyages vers les Ancêtres

Les héros doivent s'enfoncer dans la Matrice de leur Peuple, dans ces cavernes sacrées où les shamans communient avec leurs Ancêtres. Ici-bas, tout n'est que fumée, drogues sacrées, hallucinations, et peintures rupestres.

La plupart des héros n'ont déjà vu que certaines parties de la Matrice du Peuple, selon les rituels auxquels ils ont participé. Les shamans ou les skalds, et peut-être les sorciers et les mages, seront plus familiers de ce lieu. Les héros ressortiront de la Matrice du Peuple par une caverne différente – dans le Territoire des Morts. Au-delà de celui-ci, les Glaces les attendent.

[T3] Ennemi Important : Un Ours des Glaces

la Mère des Glaces a envoyé un ours des glaces pour stopper les héros dans leur quête.

Motivation : Tuer les héros.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 2. Armure 1.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Griffes (1 coup), Broyer (1 coup, ignore l'armure)

[T3] Ennemis Inférieurs : Lutins des Glaces

Ces petits esprits ont été envoyés pour guider l'ours des glaces, et le guider sur la route des héros.

Motivations : Stopper les héros, ne pas être mangés par l'ours.

Capacités : Rapide +1. Fort 0. Énergie 1.

Actions d'Attaque : Lance de Glace (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Purification Rituelle. Si quelque chose est fait de manière incorrecte, est-ce que les ancêtres et les esprits se mettront en colère ?
- Risques Naturels des Cavernes : passages étroits, falaises, gouffres, obscurité.
- Les rituels exigent que les héros soient rapides, restent alertes, et consomment des drogues. Ils auront des hallucinations, et ne pourront pas se fier à leurs sens. Décrivez le monde tel qu'ils le perçoivent – empli d'objets vivants et d'esprits.

[T2] But : Libérer la Terre des Glaces

La Mère des Glaces vit dans un palais, situé loin dans la calotte glaciaire. Sculpté dans la glace, aux formes et couleurs irréelles (pensez aux crevasses des glaciers et aux formes sculptées dans la glace par le vent polaire). Le palais est faiblement peuplé – on y trouve le prince consort de la Mère des Glaces, Cœur-d'hiver, et des esprits y rôdent, ainsi que quelques gardes trolls des neiges.

La Mère des Glaces n'est pas intrinsèquement maléfique, donc les héros peuvent très bien parvenir à la convaincre de quitter leur territoire volontairement. Une quête spirite, comprenant des actions étant analogues au résultat désiré peut être une possibilité. Et bien sûr, ils peuvent la vaincre au combat, elle et ses sbires. Toutefois, tentez de leur présenter un choix étrange en premier, afin de maintenir le style psychédélique.

[T3] Boss : La Mère des Glaces

La Mère des Glaces est une lueur brumeuse informe, semblant apparaître et disparaître à votre regard. Le peu que vous voyez d'elle laisse entrevoir une beauté divine.

Motivation : Recouvrir affectueusement le monde par les glaces.

Capacités : Rapide +2. Fort +2. Énergie 4. Pouvoir 4. Armure 1.

Coups : Âme 6, Tête 5, Torse 10, Bras 4, Jambes 5.

Actions d'Attaque : Glacer (1 coup, la localisation est piégée), Blizzard (1 coup infligé à 2 localisations).

Spécialités

- **Paralyser :** 1 point de Pouvoir, déplace un héros à l'arrière de la Fosse.
- **Boost :** 1 point de Pouvoir, jusqu'à deux ennemis importants ou deux groupes d'ennemis inférieurs engagés au combat récupèrent 1 point d'Énergie chacun.
- **Sort Magique (Métamorphe) :** 1 point de Pouvoir pour prendre n'importe quelle forme associée à la glace, le froid ou l'hiver.
- **Surcharge :** Neutralise l'arme d'un héros. Celui-ci doit dépenser une action pour la réparer, avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. Le héros est libre d'utiliser d'autres armes ou attaques dans l'intervalle.

[T2] Ennemi Important : Cœur-d'Hiver, Prince Consort de La Mère des Glaces

Il apparaît comme un homme gelé : sa peau est bleue, et son souffle ne dégage pas de vapeur. Il porte la fourrure d'un léviathan des glaces. La pointe de sa lance est formée d'un des crocs du léviathan.

Motivation : Tout geler.

Capacités : Rapide +1. Fort +1. Énergie 2.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Prison de Glace (1 coup, la localisation est piégée), Dent du Léviathan (1 coup, ignore l'armure).

[T3] Ennemis Inférieurs : Les Trolls des Neiges

Ces trolls ont une apparence à mi-chemin entre l'ours polaire et le gorille, et ils sont armés de gourdins en os. Ils aiment se repaître du sang chaud des vivants.

Motivation : Dévorer la chair vivante encore chaude.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 1.

Actions d'Attaque : Immense gourdin d'os (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Hypothermie, et les état de conscience altérée qu'elle produit. En plus de mourir de froid.
- Les autres dangers de la calotte glaciaire (ours des glaces, crevasses, météo) quand ils recherchent le palais.

[Illustration Pleine Page]

[T1] Vengeance Sur Les Altairites

Style : Power métal classique. Épées et Sorcellerie.

Monde : L'âge du bronze. Les ziggourats, les rois-dieux, et la jungle par-delà les frontières.

Introduction : La reine Zenobia, souveraine d'Erech a été corrompue par le maléfique Robas, un cultiste Altairite motivé par de terribles vices. Libérez votre reine, puis traquez les adeptes de ce culte infâme.

Exemple de Noms de Personnages : Agarin, Alam, Didila, Enkara, Erish, Garash, Gidri, Hashur, Hazi, Isitratuu, Kizurra, Maur, Mushen, Nirgal, Sargina, Shenbar, Sibri, Urash, Urmah, Zimah, un nom Mésopotamien.

Chanson thématique : “In the Beginning of Times” de Amorphis.

[T3] Archétypes

Recommandés : Berserker, Champion, Enorceleur, Revenant Vengeur, Sorcier, Mage.

Potentiels : Dompteur, Chat Mystique, Arme Sapiens, Shaman, Skald, Change-peau.

[T3] Questions pour les Héros

- Qui avez-vous perdu, au profit du culte Altairite ? Cette personne est-elle morte, ou pire : corrompue ?
- Lequel d'entre vous était l'un des adeptes du culte ? Quelle marque cela vous a-t-il laissé ?
- Qu'a fait Khumesh, le roi -dieu de Lagash, pour mériter votre vengeance ?
- De quel crime le vizir Rabos a-t-il été accusé ?

[T3] Détails

- Les Altairites forment un culte de la corruption, qui a infiltré les cités-états. Leur objective final consiste à invoquer la Reine des Ténèbres, qui récompensera ses serviteurs par de terribles pouvoirs.
- Incorporez des détails indiquant la décadence irréaliste provoquée par l'influence du Roi Jaune sur toute la région.

[T2] Première Tâche : Libérer Zenobia des Altairites

Les Altairites ont gagné en influence dans toute la ville d'Erech, mais c'est l'accession au pouvoir du cultiste Robas, au rang de chef-vizir, qui a permis au culte d'avoir l'attention de la reine.

Il doivent être stoppés, avant que la ville ne succombe à leurs maléfices !

[T2] Ennemi Important : Robas, la Bête, Prêtre Altairite et Vizir

Cultiste et séducteur, Robas est réputé pour les fabuleuses orgies qu'il organise régulièrement dans son palais. La majeure partie de la cour, et des notables de la ville d'Erech assistent à ces célébrations.

Robas use de magie, de drogues, et de sa capacité de persuasion naturelle, afin de maintenir son emprise sur Zenobia (et les autres).

Motivation : Devenir le favori de la Reine des Ténèbres.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 4.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaques : Combattant sournois (1 coup, toute contre-attaque du héros inflige 1 dégât de moins), Dards de Lancer (1 coup infligé à 2 localisations).

[T3] Ennemis Inférieurs : Assassins du Culte Altairite

Ces cultistes sont l'escadron de la mort de Robas, envoyés régler toutes les difficultés que celui-ci rencontre.

Motivation : Tuer pour la gloire de la Reine des Ténèbres.

Capacités : Rapide 0. Fort +2. Énergie 1.

Actions d'Attaques : Dague Vicieuse (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Les héros doivent soit convaincre la Reine ou ses soldats de les aider, soit œuvrer en secret.
- Si Robas déclare les héros hors-la-loi, alors ils devront affronter les soldats de la ville.
- L'empoisonnement par les assassins Altairite.

[T2] Objectif : Éradiquer le Culte Altairite

Le temple principal du culte (sur Terre) se trouve dans la ziggourat désacralisée de Lagash (qui était précédemment consacrée au dieu du fleuve). Khumesh a déclaré la Reine des Ténèbres comme étant la divinité officielle de Lagash, et se revendique comme son prince consort.

[T3] Boss : La Reine des Ténèbres

Une puissance de corruption venue d'Altaïr, extraterrestre et terrifiante.

Motivation : Propager les ténèbres et la corruption.

Capacités : Rapide +2. Fort +2. Énergie 4. Pouvoir 2. Armure 2.

Coups : Âme 5, Tête 5, Torse 10, Bras 4, Jambes 5.

Actions d'Attaques : Dissoudre les Âmes dans les Ténèbres de la Corruption (0 coup mystique, le boss récupère 1 point de Pouvoir), Fugue Enchantée des Damnés (1 coup, la localisation est piégée).

Spécialités

- **Guérison :** 1 point de Pouvoir, le boss ou l'allié de son choix récupère 1d6 coups.
- **Surcharge :** Neutralise l'arme d'un héros. Celui-ci doit dépenser une action pour la réparer, avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. Le héros est libre d'utiliser d'autres armes ou attaques dans l'intervalle.

[T3] Ennemi Important : Khumesh, roi Altairite de Lagash

Complètement corrompu, son seul but désormais consiste à satisfaire la Reine des Ténèbres, en obéissant au moindre de ses désirs de toute son âme.

Lorsque les héros s'approcheront de Khumesh, celui-ci invoquera la Reine des Ténèbres, pour qu'elle vienne le sauver.

Motivation : Tout ce que La Reine des Ténèbres désire.

Capacités : Rapide +1. Fort +1. Énergie 2. Armure 1 (procurée par le Bouclier de Lagash).

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Khopesh de Bronze (1 coup), Bouclier de Lagash (1 coup, +1 en armure).

[T3] Ennemis Inférieurs : Le Bataillon de Terreur, soldats Altairites de Lagash

Autrefois soldats d'élite de Lagash, ils ont désormais cédé à de sombres influences.

Motivation : Loyauté envers La Reine des Ténèbres.

Capacités : Rapide 0. Fort 0. Énergie 1. Armure 1.

Actions d'Attaque : Khopesh de Bronze (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Tout citoyen de Lagash pouvant être un cultiste.
- Parvenir à s'infiltrer dans Lagash, par-delà ses grandes murailles.

[Illustration Pleine Page]

[T1] Désert Mutant

Style: Heavy-métal classique. Science-fantasy brutale.

Monde : Post-apocalyptique. Déserts, mutants déformés, et gangs de guerriers.

Introduction : Un nouveau chef de guerre apparaît dans Le Désert Poussiéreux. Vos héros sont les seuls à pouvoir faire cesser sa tyrannie.

Exemples de Noms de Personnages : Face Brûlée, Darth, Rat du Désert, Dollar, Dreadlocks, Emcee, Ford, Fantôme, Tête de Flingue, Yeux Verts, Kanye, Gamin, Coutelas, Microsoft, Silencieux, Siri, Tatouage, Jambe Desséchée, Peau-Blanche, Zombie, un surnom, un trait physique, un mot sans contexte datant d'Avant.

Chanson Thématique : “Blood Becomes Fire” de Beastwars.

[T3] Archétypes

Recommandés : Berserker, Champion, Vétéran Psychique, Guerrier de la Route, Shaman, Skald.

Potentiel : Astronaute, Arme Sapiens, Soldat Spatial, Tueur de Trolls.

[T3] Questions pour les Héros

- Pourquoi avez-vous le sentiment de devoir protéger le peuple du Désert Poussiéreux ?
- Quelle personne à qui vous teniez a été tuée par Tête-à-Pointes ?
- Quelle personne à qui vous teniez a été tuée par V8 ?
- Quelle personne à qui vous teniez a été tuée par Dragon ?
- Quel cauchemar vous hante ? En quoi est-il lié à Tête-à-Pointes et ses brutes ?

[T3] Détails

- La plupart des personnes vivant dans le Désert Poussiéreux sont des mutants. Ils peuvent n'avoir qu'une légère difformité, ou quelque chose de largement plus étrange. Même si vous n'êtes pas né ici, en y restant suffisamment longtemps, vous finirez par muter, vous aussi.
- La science étrange y est commune, et la magie est juste considérée comme une branche de la science.

[T2] Première Tâche : Libérer l'Oasis Marchande

L'Oasis Marchande est, selon une règle non-écrite, une zone neutre dans le Désert Poussiéreux. Mais Tête-à-Pointes a brisé la trêve, et envoyé V8 et ses pillards mutants occuper et saccager le marché. Les combats et le chaos ont atteint ce marché d'ordinaire si paisible.

[T3] Ennemi Important : V8, la Chef de Gang Chauffarde

V8 aime les voitures, et la violence. Elle dirige ce "festival du pillage" dans l'Oasis Marchande, et ce qu'elle voit lui plaît.

Elle possède une seconde paire de bras mutants.

Motivation : Piller autant de bon matériel que je peux.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 2. Armure 1.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Démonte-pneu (1 coup), Trop de Bras (1 coup, toute contre-attaque du héros inflige 1 dégât de moins).

[T3] Ennemis Inférieurs : L'Équipe Fumée

L'Équipe Fumée est le gang de V8. Ces pillards mutants endurcis vivent pour le combat, et ils prennent ce qui leur plaît.

Motivation : S'amuser et tout défoncer.

Capacités : Rapide +2. Fort 0. Énergie 1.

Actions d'Attaque : Chaînes de moto, Battes de base-ball, etc. (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Produits dangereux (explosifs, carburant, poisons).
- Accidents de voitures et de motos.
- Être pris entre deux feux.
- Les marchands paniqués qui prennent un héros pour un pillard.

[T2] Objectif : Vaincre Tête-à-Pointes

Tête-à-Pointes possède un camp fortifié pour tanière. Il s'agit d'un massif rocheux, alimenté par une source souterraine, qui est entouré de barricades et de pièges.

Il y a toujours des garde en patrouille, pour détecter les ennemis en approche.

[T3] Boss : Tête-à-Pointes, Chef de Guerre du Désert Poussiéreux

Tête-à-Pointes s'est taillé une place à la tête de son gang, puis de toute une alliance de gangs. Son prochain objectif est le Désert Poussiéreux dans son ensemble.

Il possède des protubérances osseuses irrégulières sur le front.

Motivation : Tout contrôler.

Capacités : Rapide +2. Fort +2. Énergie 4. Pouvoir 2. Armure 1.

Coups : Âme 5, Tête 6, Torse 12, Bras 5, Jambes 6.

Actions d'Attaque : Pointes dans la Face (1 coup, ignore l'armure), Canon portatif (2 coups, mais le prochain jet d'un héros gagne +1).

Spécialités

- **Gardes !:** Des renforts inférieurs arrivent, au nombre de un pour chaque héros. Ils sont identiques à l'un des groupes d'ennemis inférieurs déjà engagé dans le combat.
- **Tortue :** Le boss possède +1 en armure jusqu'au prochain tour. (Comment cela se produit : Tête-à-Pointes encaisse les coups avec ses protubérances osseuses).

[T3] Ennemi Important : Dragon, Hercule Mutant

Dragon possède une peau recouverte d'écailles osseuses, ainsi qu'une force immense. Il est assez trapu, ce qui peut mener les gens à le sous-estimer.

Tête-à-Pointes lui a sauvé la vie il y a plusieurs années, et Dragon le soutient depuis cette époque.

Motivation : Loyauté Personnelle envers Tête-à-Pointes.

Capacités : Rapide +2. Fort 0. Énergie 2.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Mettre en Pièces (1 coup), Charge Intrépide (1 coup, ignore l'armure).

[T3] Ennemis Inférieurs : Bandits Mutants

Un ramassis de racailles, obéissant tous à Tête-à-Pointes, tant qu'il reste le chef.

Motivation : Faire tout ce qu'on leur permet.

Capacités : Rapide 0. Fort 0. Énergie 1. Armure 1.

Actions d'Attaque : Armes improvisées (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Lors de la traversée du Désert Poussiéreux : les bêtes mutantes, les sables mouvants, les zones toxiques.
- Les pièges, lorsque vous franchissez les barricades.
- Les “Pierres Bénies,” ces cristaux mutagéniques que l'on trouve fixés sur les pierres du camp.

[Illustration Pleine Page]

[T1] Invasion Galactique : 2000 AD

Style : Power-métal parodique.

Monde : Moderne : situé dans le futur lointain, l'an 2000 AD.

Introduction : L'Empire Reptoïde a débarqué sur la Terre, dans un seul objectif : DÉTRUIRE L'HUMANITÉ !

Exemples de Noms de Personnages : Agent (Bionique) Jones-324C, Atrex le Général-Clone de Stormax, Bill, Duc Rigel, Galina, Genghis Khan, Ivan, Jane, Kato, Kisakye, Michelle, Pazuzu le Mage Oriental, Sandra, Sarla Marche-Vent, Ted, Yves, Zandar la Hache, un nom ordinaire, un nom délirant.

Chanson Thématique : “Space 1992: Rise of the Chaos Wizards” de Gloryhammer.

[T3] Archétypes

Recommandés : N'importe lequel.

[T3] Questions pour les Héros

- Qu'ont fait les envahisseurs reptiliens qui vous affecte personnellement ?
- Quelle prédiction mystique aviez-vous concernant l'invasion ?
- Comment avez-vous été choisi pour résister ?
- Que c'est-il passé, la première fois que vous avez fait face à un reptoïde ?

[T3] Détails

- Imaginez le monde de l'an 2000, tel qu'on le prévoyait dans le métal science-fiction des années 1970.
- Les reptoïdes devraient être exagérés dans leur méchanceté absolue.
- Si quelqu'un vous décrit quelque chose, et que vous pensez "c'est bien trop absurde pour être possible", alors réfléchissez-y avec attention. Très peu de choses sont trop absurdes pour convenir, dans ce cas.

[T2] Première Tâche : L'Aube Verte

La ville où habitent les héros est le premier lieu où ils affronteront les reptoïdes. Libérez votre famille et vos amis, puis vous pourrez mener la guerre au reste des lézards.

[T2] Ennemi Important : Grizzard le Mage Lézard

Commandant de la cohorte de reptoïdes qui occupe la ville.

Motivation : Briser la résistance et l'esprit humain

Capacités : Rapide +1. Fort +1. Énergie 2.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

Actions d'Attaque : Décharge (1 coup mystique, électrocute), Blizzard (1 coup infligé à 2 localisations, gèle).

[T2] Ennemis Inférieurs : Soldats Reptoïdes

Ces frères de couvée ont été entraînés dès la naissance pour conquérir.

Motivation : Conquérir tous les mondes.

Capacités : Rapide 0. Fort 0. Énergie 1. Armure 1.

Actions d'Attaque : Cristal laser (1 coup, brûle).

[T3] Autres Dangers

- Les autorités locales et les forces de défense officielles.
- Les réfugiés en panique.

[T2] Objectif : Détruire la Sphère de Ponte des Reptoïdes

La Sphère de Ponte est un rocher spatial géante, engluée dans un répugnant mucus reptoïde, après plusieurs millénaire à engendrer des soldats reptoïdes, afin de conquérir les galaxies. Elle est truffée de passages labyrinthiques, de parties biologiques repoussantes, et de reptoïdes.

[T3] Boss : La Reine Zarthraxia, Matriarche Reptoïde

Cette énorme reptoïde porte sur la tête le Diadème des Galaxies. Elle réside dans la chambre de pont principal, où elle passe le plus clair de son temps à pondre des œufs.

Motivation : Diriger l'univers.

Capacités : Rapide +2. Fort +2. Énergie 4. Pouvoir 4. Armure 1.

Coups : Âme 6, Tête 5, Torse 10, Bras 4, Jambes 5.

Actions d'Attaque : Crocs (2 coups, mais le prochain jet de héros gagne +1, mors ou entaille).

Spécialités

- **Gardes !:** Des renforts inférieurs arrivent, au nombre de un pour chaque héros. Ils sont identiques à l'un des groupes d'ennemis inférieurs déjà engagé dans le combat.
- **Esquive :** Une attaque réussie contre le boss est déviée vers un ennemi inférieur, un ennemi important, un témoin innocent, ou un autre héros (choisissez la victime dans l'ordre de la liste : le premier disponible dans l'ordre est atteint).
- **Boost :** Jusqu'à deux ennemis importants, ou deux groupes d'ennemis inférieurs impliqués dans le combat récupèrent 1 point d'Énergie chacun.
- **Territoire :** Le boss modifie l'environnement du combat, en utilisant des mécanismes dissimulés ou de la magie (par exemple, le podium s'élève dans les airs, les issues se referment toutes, les plate-formes se mettent en mouvement, etc).

[T3] Ennemi Important : Le Roi Ssithississix, Champion Reptoïde

Le roi actuel des reptoïdes possède une large carrure, et une brillante crête. Il est armé d'un Cristal de Neutronium aussi gros que lui.

Motivation : Prouver à tous qu'il est le plus puissant.

Capacités : Rapide 0. Fort +1. Énergie 4.

Coups : Âme 4, Tête 4, Torse 8, Bras 3, Jambes 4.

[T3] Actions d'Attaque :

- Feinte Sournoise (1 coup, toute contre-attaque du héros inflige 1 dégât de moins).
- Cristal de Neutronium Laser (1 coup, la localisation est en feu).

[T3] Ennemis Inférieurs : Reptoïdes Juvéniles

Les juvéniles s'entraînent encore pour leur vie de conquête.

Motivation : Protéger la Reine.

Capacités : Rapide +2. Fort 0. Énergie 1.

Actions d'Attaque : Cristal laser (1 coup).

[T3] Autres Dangers

- Voyager dans l'espace.
- Débris spatiaux, astéroïdes, missiles.
- Infiltrer la Sphère de Ponte.