

Les bases du personnage

Le système de jeu est celui d'Openrange avec les modules : Vertus et Traits, Talents Avancés, Points d'Action. Aucunes modifications majeures à la mécanique de jeu, les seuls changements notoires concernent les niveaux de sang-froid, nommés ici Rupture et leur usage qui est plus important et dramatique ; les Faiblesses sont remplacées par les Dramas qui sont liées à la Rupture ; dégâts accrus des armes à feu dans le système de combat et des dégâts qui tiennent compte de types d'armure (mêlée/armes projectile & énergie)

Les Auspices

Ce sont les vertus, ici sous forme d'Auspices, des penchants à une manière d'aborder et résoudre des cas face à des décisions à prendre et des actions à mener. Chaque Auspice conditionne une manière de penser, d'agir et régler des problèmes. L'ensemble de ces Auspices constitue le caractère du personnage et sa manière de voir le monde.

Ainsi, chaque Auspice est assez exclusif, mais c'est leur somme qui crée la personnalité du personnage et les valeurs primordiales qui le guident. Les Auspices sont importants, mais on peut très bien avoir un score dans une Auspice faible et un score élevé dans un de ses Traits liés. Le seul handicap de cet écart est que le joueur ne pourra pas s'appuyer sur son Auspice pour booster ses Traits liés grâce à elle ou grâce à ses Inspirations qui en découlent directement.

Il y a trois Influences, notés de 1 à 10.

HUMAIN (SOCIAL)

Penchants sociaux et organisés.

La tendance naturelle des humains à aller vers les autres, à interagir, à discuter, à agir et réagir de concert, à se hiérarchiser et s'organiser par l'échange et la communication. Un Auspice qui se justifie par l'altruisme et l'empathie, les collaborations nécessaires à la survie de l'espèce. Pour un individu, cela reste un outil pour servir ses intérêts et sa recherche de pouvoir.

Si votre personnage a une vocation sociale, aime les gens – ou aime s'en servir – et préfère régler les problèmes en causant, c'est cet Auspice qu'il vous faut.

ANIMAL (PHYSIQUE)

Penchants instinctifs et agressifs.

Les aspects les plus élémentaires des humains, c'est-à-dire l'ensemble de leur instinct de survie, de leur combativité, de leur peur et leurs besoins ; bref, de leurs émotions les plus primaires. Un Auspice qui a pour rôle la survie de l'individu plutôt que de l'espèce, dans un strict cadre de compétition. Ceci dit, ce n'est jamais le plus fort qui survit : le plus souvent, c'est celui qui sait juste anticiper le danger le premier et le fuir.

Si votre personnage est un combattant, un sportif, un survivant, qui s'attend toujours à ce que le monde soit un champ de bataille où régler ses problèmes implique tout ou tard une lutte, c'est cet Auspice que vous privilégiez.

MACHINE (MENTAL)

Penchants rationnels et intellectuels.

Les aspects les plus intellectuels des humains, ce qui rassemble l'ensemble de leur capacité à la déduction, à la réflexion raisonnée, à la pensée scientifique, à la curiosité intellectuelle, bref, leur intellect dans son ensemble. Mais cet Auspice est aussi l'autocontrôle, la volonté, la maîtrise de soi, la capacité de résistance et de résilience de l'esprit.

Si votre personnage est un intellectuel basé sur la maîtrise de soi, qui mets en avant la quête de la raison et la recherche du savoir intellectuel ou scientifique, c'est l'Auspice qui le décrit le mieux.

SPECTRE (HEX)

Penchants spirituels et mystiques.

Laissons de côté la bigoterie, qui n'a pas lieu d'être ici. Cet Auspice est la somme des savoirs et connaissances ressenties et non expérimentées ; le domaine de la croyance et aussi du doute, de la piété et de la recherche spirituelle, celle du voyage intérieur autant que de l'appréhension de ce qui ne peut être mesuré ou expérimenté. Il s'agit fondamentalement de l'Influence la liée pouvoirs et effets Hex.

Si votre personnage a une vue spirituelle du monde, une foi sincère et chevillée au corps, un désir profond de quête intérieure ou une attirance pour le shamanisme et les pratiques mystiques, cet Auspice est fait pour lui.

Les Traits

Il y a 6 Traits, deux par Auspice, décrits ci-dessous. Ils ne peuvent jamais, à l'étape des traits de la création du personnage, être supérieurs à leur Influence liée +5

ÉCHELLE DES TALENTS

- 1 : handicapé
- 2-3 : faible
- 4-5 : moyen
- 6-7 : entraîné
- 8-9 : exceptionnel
- 10-+ : unique

HUMAIN :

Ascendant (As) :

Charisme et capacité à dominer et impressionner

Empathie (Em) :

Capacité à sympathiser et se lier aux autres

ANIMAL :

Habilité (Ha) :

Dextérité, souplesse et agilité

Énergie (En) :

Tonus musculaire et endurance

MACHINE :

Sens (Se) :

Les perceptions en général, intuition

Esprit (Es) :

Force d'âme et capacités intellectuelles

SPECTRE :

Hex :

puissance des pouvoirs Hex. Ouvert seulement à qui est un Hexen.

Les Traits secondaires

NIVEAUX DE SANTÉ

La jauge de l'état de santé et de fatigue du personnage, en quatre catégorie. Quand une catégorie est pleine, on passe à la suivante. Chaque étape dispose d'une réserve moyenne de 3 à 7 points, calculés selon la table plus bas :

- **Sonné** : ces dégâts se récupèrent en une Scène.
- **Blessé** (-2 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en un Épisode.

- **Handicapé** (-2 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en un Épisode mais nécessitent des soins pour cela.
- **HS** (-2 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en une Aventure mais nécessitent des soins.

Animal+Énergie	Sonné	Blessé (-2)	Handicapé (-5)	HS (-10)
2-5	5	4	4	3
6-9	5	5	4	4
10-13	6	6	5	5
14-17	6	6	6	5
18-21	7	6	6	6
22-25	7	7	7	6

RUPTURE

La jauge du sang-froid et du moral du personnage, sa capacité à encaisser les chocs avant de devoir subir une Rupture qui déclenchera l'effet critique (qui peut condamner le personnage) d'un de ses Dramas.

La jauge de Rupture est divisée en trois catégories. Quand une catégorie est pleine, on passe à la suivante. À la différence des Niveaux de Santé, les effets affectant la Rupture peuvent directement affecter une catégorie précise (une attaque d'Horreur affecte directement les cases d'Horreur) et non simplement se décompter dans l'ordre de chaque catégorie.

- **Peur** : ces points se récupèrent en un Episode.
- **Terreur** (-2 aux Actions Sociales) : ces points se récupèrent en une Aventure.
- **Horreur** (-5 aux Actions Sociales) : ces points se récupèrent lentement, en plus d'une Aventure, et uniquement par des soins.

Déclencher une Rupture Volontaire : il est toujours possible de déclencher une Rupture Volontaire, c'est-à-dire mettre en scène les effets d'un des Dramas du personnage. Pour résumer, ce dernier craque et se met à avoir des comportements pas très logiques ou raisonnables, mais qui sont l'expression de ses affres les plus intimes et une manière de relâcher la pression. Quand il le fait, le personnage peut regagner quelques points de Rupture.

Machine+Esprit	Peur	Terreur (-2)	Horreur (-5)
-----------------------	-------------	---------------------	---------------------

2-5	4	4	3
6-9	5	5	4
10-13	5	5	5
14-17	6	6	5
18-21	7	6	6
22-25	7	7	6

INSPIRATIONS :

Les Inspirations dépendent des Auspices du personnage et constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. **Un point d'Inspiration dépensé fournit un d10 de plus à lancer au cours d'un Test. On dépense aussi des Inspirations pour les Avantages de Légende et les Atouts. On peut aussi en sacrifier pour sauver son personnage d'un destin funeste.**

Score de l'Auspice	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Inspirations	2	3	4	5	6

VITESSE :

Vitesse : la vitesse du personnage en combat, elle s'emploie pour déterminer dans un tour de combat qui agit le premier, et de combien d'Actions un personnage va disposer dans le tour de combat. Calcul : **(Animal+ Habileté)/2 arrondi au supérieur.**

Les Talents

Les Traits liés à chaque talent sont les Traits conseillés mais il n'y a pas de Traits spécifiquement liés aux Talents ; il est possible de faire un Test avec un autre Trait que celui conseillé. Les catégories qui rejoignent les Auspice servent à la mécanique des Inspirations.

	HUMAIN	ANIMAL	MACHINE	Spectre
1	Analyser (Em)	Endurance (En)	Culture populaire (Em)	Conscience (Se)
2	Créer (Em)	Esquive (Ha)	Observer (Se)	Paranormal (Em)
3	Dominer (As)	Combattre (En)	Pirater (Es)	Contrôle (Hex)
4	Interpréter (Em)	Conduire (Ha)	Rechercher (Es)	Création (Hex)
5	Interroger (As)	Furtivité (Se)	Sciences humaines (Es)	Perception (Hex)
6	Manipuler (As)	Orbital (Se)	Sciences physiques (Es)	
7	Mentir (As)	Pickpocket (Ha)	Sciences de la vie (Es)	
8	Négociier (Es)	Piloter (Ha)	Soigner (Em)	
9	Politique (As)	Sports (En)	Survie (En)	
10	Travestissement (Ha)	Tirer (Se)	Technologie (Ha)	

ÉCHELLE DES TALENTS

- 0 : ne sait pas faire du tout
- 1 : débutant, comprends juste les bases et le plus facile
- 2-3 : amateur à amateur éclairé, se débrouille tant que ce n'est pas risqué
- 4-5 : professionnel débutant, sait gérer y compris en situation de crise
- 6-7 : vétéran, s'y connaît toujours même quand les choses dérapent
- 8-9 : expert, connaît toutes les ficelles et comme s'en sortir en tout circonstance
- 10-+ : génie, aurait de quoi prétendre avoir inventé le talent, en a sans doutes perfectionné des bouts

TALENTS SOCIAUX

Analyser

Détecter mensonges, psychothérapie, psychiatrie, sciences du comportement

Créer

Influence artistique, art, artisanat

Dominer

Coercition, effrayer, commander

Interpréter

Musique, chanson, théâtre, influence foules

Interroger

Moyens subtils ou brutaux d'avoir des infos

Manipuler

Séduction et manipulation mentale

Mentir

Baratiner, cacher la vérité

Négocier

Diplomatie, marchandage

Politique

Modifier opinion personne ou foule, étiquettes sociales

Travestissement

Jouer un rôle, tromper sur son identité, se déguiser

TALENTS PHYSIQUES

Endurance

Tous les efforts de force et d'endurance physique

Esquive

Éviter les coups

Combattre

Combat au corps à corps et arts martiaux

Conduire

Tout animal terrestre et engin à roues ou au sol

Furtivité

Se cacher, disparaître, filature

Orbital

Le pilotage orbital et spatial en général

Pickpocket

Faire les poches, cacher un objet, prestidigitation

Piloter

Tous les engins volants et maritimes

Sports

Sauter, nager, escalader, contorsion, activités sportives compétitives

Tirer

Armes à feu, à projectile et de lancer

TALENTS MENTAUX

Culture populaire

Vedettes, ciné, jeux, journaux, sports, mode, styles, marques, connaissances de la rue, etc.

Observer

Trouver objet caché, vigilance, orientation

Pirater

Systemes de sécurité, informatique, intrusion

Rechercher

Documentation, glaner des infos

Sciences humaines

Histoire, langues, philosophie, sociologie, psychologie, politique, droit, économie, etc.

Sciences physiques

Physique, chimie, géographie, astronomie, météorologie, géologie, exobiologie, etc.

Sciences de la vie

Biochimie, pharmacologie, virologie, paléontologie, archéologie, écologie, zoologie, etc.

Soigner

Tout ce qui concerne les soins et les domaines médicaux au sens large

Survie

Conditions hostiles, chasse, pêche, scaphandres, sécurité spatiale, etc.

Technologie

Ingénierie, invention, réparer, saboter et modifier, objets à bonus

TALENTS HEX

Conscience

Percevoir les manifestations de Twilight Zones, à la manière de la perception des shamans

Paranormal

Connaissance spirituelle, mythologique et expérimentale des phénomènes de Twilight Zone

Contrôle

Pouvoir Hex ; contrôler les effets et manifestations d'un Domaine

Création

Pouvoir Hex ; générer un effet ou une manifestation de Domaine

Perception

Pouvoir Hex ; percevoir un effet ou une manifestation de Domaine

Création des personnages

Création des personnages : chemin de vie simple + 30 PC bonus

- 1- **Motivation** : le joueur choisit la **Motivation** de son personnage. Celle-ci vient avec un Drama lié à la Motivation choisie.
- 2- **Origine** : le joueur choisit l'Origine de son personnage et dépense les PC nécessaires pour payer son choix. Il note les modificateurs d'Auspices, de Traits, avantages, défauts et Dramas de son Origine
- 3- **Auspices** : Chaque Auspice commence à 3, Spectre commence à 1. Le joueur applique ensuite au personnage les modificateurs d'Auspice de son Origine, puis répartit ensuite 8 points supplémentaires entre tous les Auspice.
- 4- **Traits** : le joueur répartit entre chaque pair des Traits qui en dépendent le score de son Auspice ; puis il dispose de 20 points supplémentaires à répartir. Un personnage non Hexen ne peut répartir aucun point en Hex. Aucun Trait ne peut être supérieur à Auspice +5. Un seul Trait (même modifié par le niveau d'Auspice) peut être supérieur ou égal à 10.
- 5- **Choix Archétype** : un Archétype fournit un premier Avantage de Légende, qui concerne deux Talents ainsi que 6 Talents (5-5-4-4-3-3) et 3 Expertises.
- 6- **Talents** : 20 points de talent à répartir librement, 2 Expertises au choix. Aucun talent ne peut dépasser
- 7- **Atouts** : 4 points d'Atouts à choisir.
- 8- **Avantages & défauts** : Le joueur ne peut totaliser plus de 25 points de création (PC) dépensés en Avantages, ni 25 points de création gagnés en Défauts.
- 9- **Points création bonus** : selon ses choix, le joueur dépense entre les 0 et les 30 PC qui lui restent plus les PC gagnés en achetant des Défauts. Coût d'achat : Trait 5 PC/1 (max +2 par Trait) ; Talent 3PC/1 (max 8 dans un Talent) ; Expertise 2 PC ; Atout 10 PC.

Origine des personnages

HUMAIN

N'importe quel homo sapiens né sur Terre, quelque que soit son origine, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non (les avantages de ce dernier point sont considérés et intégrés dans le système de jeu. Les effets, avantages et défauts peuvent être choisis plus tard).

Coût 0

Modificateurs : +1 Dans l'Auspice au choix du joueur, -1 en Spectre. Le joueur peut bien sûr choisir l'Auspice Spectre et annuler le -1 ainsi.

Drama : au choix : violence, fuite, prostration

LUNIEN

N'importe quel homo sapiens né sur la Lune, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non (les avantages de ce dernier point sont considérés et intégrés dans le système de jeu. Les effets, avantages et défauts peuvent être choisis plus tard). Les luniens ne sont pas de grands amoureux de la vie sur Terre à cause de la différence de gravité, mais certains aiment retrouver leur planète-mère et y vivre, après quelques mois de traitement et d'adaptation.

Coût 0

Modificateurs : Auspice : +1 Humain, -1 en Animal. Trait : +1 Ascendant, -1 Énergie.

Drama : violence

SHANGTI

Les représentant transhumains aux gènes présélectionnés à des coûts prohibitifs pour obtenir des homos sapiens « parfaits ». Tous les Shangtis ont des gènes artificiellement modifiés par des versions synthétiques de l'Hexenkunst.

Coût 20

Modificateurs : Auspices : +1 Humain, -1 Animal. Traits : +1 Ascendant.

Avantages : Niveaux de Santé : +2/1/1/1 ; les Shangtis bénéficient d'un Exploit Gratuit pour résister aux toxines (drogues et alcools compris) et aux tasers.

Drama : perfectionnisme

AVATAR

Les Consciences Artificielles dont le noyau heuristique (la conscience) a été transféré dans un corps humain biologique doté d'un biosynthétique. Un Avatar est bel et bien un humain, avec quelques implants cybernétiques cérébraux qui ont servis à transférer sa conscience d'IA.

Coût 20

Modificateurs : Auspices : -1 Animal, +1 Machine. Traits : +1 Esprit.

Avantages : *mémoire absolue* : pour une Inspiration Machine dépensée, l'Avatar gagne +2 Exploits gratuits pour sa prochaine Action de Talent Mental. Un Avatar se connecte, voit et interagit avec la Trame sans aucun besoin d'Interface. Il peut superposer la Trame, la Réalité Augmentée et le monde réel dans son champ de vision, sans en être troublé, une capacité qui leur est unique.

Défaut : Niveaux de Rupture : -2/-1/-1. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Avatars au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : empathie

HEXEN

Les 0.4% des homo sapiens à avoir développé des aptitudes paranormales après avoir survécu à la contamination de l'Hexenkunst, ou à faire partie des 25% des enfants d'Hexens à naître avec ces capacités. La plupart du temps, les pouvoirs des Hexens sont assez limités, mais un petit nombre parvient à les maîtriser et les faire évoluer, parfois jusqu'à des degrés de puissance et de conséquences dramatiques.

Coût 20

Modificateurs : Auspices : -1 Machine, +1 Spectre. Traits : +1 Hex.

Avantages : Peut répartir des points de Traits dans le Trait : Hex. Peut répartir des points de Talent dans les Talents Hex (Contrôle, Création, Perception). Doit choisir le Domaine Hex de ses pouvoirs.

Défauts : les défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Hexen au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : emballement

BIOÏDE

Humains artificiels, conçus en matrice de procréation extracorporelle, dotés de capacités hors-normes, y compris une résistance accrue aux conditions environnementales. Achetés et loués comme des biens-meubles, employés dans les tâches les plus risquées, ce sont les esclaves modernes de Futur Immédiat.

Coût 30

Modificateurs : Auspices : +1 Animal, -1 Humain. Traits : +1 Énergie, -1 Ascendant.

Avantages : *Accélération* : pour une Inspiration Animale dépensée, le bioïde gagne +2 Exploits gratuits pour sa prochaine Action d'Esquiver/Sports. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Animale par Action pour cet effet. Pour une Inspiration Animale dépensée le bioïde gagne l'Initiative dans un tour de combat : il est le premier à agir, 1 point d'Initiative au-dessus du meilleur score de l'initiative des autres participants. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Animale par tour de Combat pour cet effet. Les Bioïdes bénéficient d'un Exploit Gratuit pour survivre aux conditions extrêmes (pollution, toxines, noyade, froid, chaleur, taser).

Défauts : -1 Inspiration Humaine à son total d'Inspirations. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Bioïdes au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : infériorité.

CYBORG

Homo sapiens totalement cybernétisé, son corps d'origine se résume à son noyau cérébral, le reste est constitué de cybernétique et de biotechnologie totalement synthétique. Un cyborg est particulièrement solide et résistant, autant que puissant... mais supporte pas mal d'ennuis aussi bien techniques que sociaux.

Coût 30

Modificateurs : Auspices : -1 Humain, +2 Animal. Trait +1 Énergie.

Avantages : *puissance mécanique* : pour une Inspiration Animale dépensée, le cyborg gagne +2 Exploits gratuits pour sa prochaine Action d'Endurance/Sports. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Animale par Action pour cet effet. *Corps blindé* : armure de 12 (qui se cumule avec toute autre armure externe). *Dégâts mécaniques* : au contact, avec ou sans arme : 2d10 au lieu d'un seul d10. Les cyborgs bénéficient de deux Exploits Gratuits pour survivre aux conditions extrêmes (pollution, toxines, noyade, froid, chaleur, taser).

Défauts : -2 Inspirations Humaines à son total d'Inspirations. *Nature synthétique* : ne peut recevoir de soins pour les Niveaux de Santé Handicapé et plus sans Expertises de soin : cyborg ou cybernétique et sans équipement approprié à soigner un cyborg. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Cyborgs au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : dissociation

Archétypes de héros

L'AGENT

Combat au contact

Spécialiste de la sécurité rapprochée et du combat de rue, avec des armes à feu ou à mains nues, l'Agent est un guerrier vigilant spécialisé au corps au corps. Ce peut être un garde du corps, un agent de police

ou un champion de MMA aussi bien qu'un fantassin cyborg, un mercenaire des Zones d'Exclusion ou un chef de gang.

Talents : Combattre 5, Esquive 5, Tirer 4, Observer 4, Endurance 3, Furtivité 3

Exploit Gratuit : dans les toutes les Actions de Combattre et Esquive, y compris en maniement d'armes à feu en gun-fu.

L'ENQUÊTEUR

Investigation

Spécialiste de la recherche d'indices et de la chasse aux contrevenants et aux criminels, l'Enquêteur est celui qui repère et note toujours les détails qui ne vont pas dans une scène ou face à des interlocuteurs. Il peut être officier fédéral, agent de police, enquêteur pour des assurances ou encore inspecteur des eaux et forêts ou simple détective privé.

Talents : Observer 5, Interroger 5, Rechercher 4, Furtivité 4, Politique 3, Dominer 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions d'Observer et Interroger.

LE TECHNOMANCIEN

Piratage technologique

Expert des technologies modernes et de l'informatique, le Technomancien sait déjouer toutes les formes de système de sécurité et de contre-mesure et n'a pas son pareil pour chercher dans les tréfonds de la Trame les informations et données les plus hermétiques. Il peut être un hacker MtM, un ingénieur de sécurité, un expert des données, ou encore un spécialiste du sabotage et de l'espionnage technologique.

Talents : Pirater 5, Rechercher 5, Technologie 4, Sciences physiques 4, Négociateur 3, Politique 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Pirater et Rechercher.

LE NÉGOCIATEUR

Négociation

Expert du marchandage, des lois, de la politique et de la négociation entre plusieurs parties, le Négociateur est capable d'estimer un prix à n'importe quoi et sait avant tout que ce n'est pas l'argent qui constitue la plus importante valeur dans une négociation. Il peut tout aussi bien être courtier, vendeur de tapis, avocat d'affaires, trafiquant, procureur ou expert légal international.

Talents : Négociateur 5, Politique 5, Manipuler 4, Dominer 4, Mentir 3, Observer 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Négociateur et de Politique.

LA GEISHA

Psychologie

Experte de la complexité des relations humaines et l'analyse du comportement, au titre sans importance pour le genre, la Geisha est spécialiste de la psychologie et de la sensibilité, des émotions, de l'empathie, capable de mettre en pratique ses savoir-faire pour soulager, analyser et manipuler. Elle peut être geisha de détente, experte en psychologie comportementale, psychiatre pour les IA, aussi bien que profiler, psychothérapeute ou recruteuse de Consortium.

Talents : Analyser 5, Manipuler 5, Travestissement 4, Interpréter 4, Politique3, Sciences humaines 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions d'Analyser et de Manipuler.

LE SNIPER

Combat distance

Adeptes de toutes les armes à distance, capable de faire mouche avec n'importe quoi pourvu qu'il ait un point de mire, le Sniper est l'expert des armes à feu et du tir à longue portée. Ce peut être un vétéran des forces spéciales, un agent du SWAT, un tireur sportif ou encore un assassin professionnel.

Talents : Tirer 5, Esquiver 5, Combattre 4, Observer 4, Endurance 3, Furtivité 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Tirer et d'Esquiver.

LE RAIDER

Tous les pilotages

Que ce soit sur terre, sur mer, ou dans les airs, le Raider est un expert du pilotage et de la conduite qui s'en tirera, quel que soit le véhicule qu'il va employer pourvu qu'il ait le temps de prendre les commandes en main. Ce peut être un pilote d'avion, un expert des PBS, un champion de rallye, ou encore un chauffeur pour la pègre ou un vétéran des unités mécanisées.

Talents : Piloter 5, Conduire 5, Endurance 4, Technologie 4, Tirer 3, Observer 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Piloter et Conduire.

LE MÉCANO

Ingénierie

Qu'il soit un ingénieur roboticien de pointe ou un mécanicien d'engins agricoles, le Mécano est un as de la réparation, du système D et de l'amélioration des systèmes mécaniques, des plus simples aux plus complexes. Ce peut être un expert en robotique, un réparateur automobile, aussi bien qu'un ingénieur de prototypes militaires ou encore un spécialiste informatique.

Talents : Technologie 5, Sciences physiques 5, Rechercher 4, Observer 4, Pirater 3, Conduire 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Technologie et de Sciences physiques.

L'EXPERT

Érudition scientifique

Physicien des champs, informaticien, comportementaliste ou psychiatre, l'Expert est un individu versé dans les domaines des sciences pures ou appliquées, qu'elles soient du domaine physique, social ou humain. L'Expert peut tout aussi bien être un théoricien de la physique, un planétologue, un expert en agronomie qu'un archéologue, un historien, un chimiste ou encore un dilettante passionné de vulgarisation scientifique.

Talents : Sciences physiques ou humaines au choix 5, Rechercher 5, une Science au choix 4, Observer 4, Pirater 3, Politique 3.

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Sciences physiques ou de Sciences humaines et de Rechercher.

LE DOC

Médecine

Spécialiste de tous les problèmes de la médecine, de la biochimie et du vivant, le doc est un expert capable d'intervenir devant un problème de santé, aussi complexe ou singulier soit-il. C'est aussi bien un infirmier militaire ou un vétérinaire qu'un chirurgien, un biochimiste moléculaire, qu'un médecin de campagne ou un urgentiste.

Talents : Soigner 5, Sciences de la Vie 5, Observer 4, Une science au choix 4, Rechercher 3, Négociateur 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Soigner et de Sciences de la vie.

L'INFILTRATEUR

Espionnage

Expert de l'intrusion, de la tromperie et de la dissimulation. L'Infiltrateur est un as de la falsification, un spécialiste de l'art de tromper les gens et disparaître sans laisser de traces. C'est aussi bien un cambrioleur mondain, un flic sous couverture qu'un agent infiltré, un espion ou encore un expert de l'intrusion.

Talents : Travestissement 5, Furtivité 5, Mentir 4, Politique 4, Tirer 3, Sports 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions de Travestissement et de Furtivité.

LE BAROUDEUR

Survie

Incevable et capable de revenir des milieux les plus hostiles, le Baroudeur est un expert de la survie dans tous les environnements terrestres. Ce peut être un guide de haute montagne, un photographe de guerre, un agent de la protection de la faune, aussi bien qu'un soldat commando, un nomade des Zones d'Exclusion ou encore un flic increvable.

Talents : Endurance 5, Survie 5, Sports 4, Combattre 4, Conduire 3, Furtivité 3

Exploit Gratuit : dans toutes les Actions d'Endurance et de Survie.

Les Atouts

ALLIÉS

Coût en atout : 1 à 3

Utilisez cet atout vous permet de faire appel à l'aide d'un copain, d'une bonne connaissance, d'un réseau personnel ou d'un ami fidèle, pour qu'il vienne donner un coup de main à votre héros. Bien sûr, les coups de main ne sont pas toujours gratuits et, pour ceux qui ont des conséquences importantes, il vous faudra renvoyer l'ascenseur ! L'allié doit être défini (fonction et influence, en fonction de son coût) et, s'il venait à être perdu (mort, trahison, etc.) les Points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouvel objet signé !

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, l'allié vous transportera gracieusement, vous prêtera une petite somme d'argent ou vous fournira un abri pour la nuit.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, l'allié usera de tous ses moyens pour vous prêter main-forte, même si c'est dangereux, mais dans la limite de sa sécurité et de la loi.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, l'allié vous aidera sans hésiter à cacher un cadavre, vous abritera des forces de l'ordre ou vous fournira un véhicule de façon définitive.

CONTACTS

Coût en atout : 1

Utilisez cet atout permet d'obtenir des informations de certains contacts de votre héros. Les informations recueillies ne sont jamais assurées et ne peuvent fournir la clef de l'intrigue d'une aventure, seulement fournir une aide pour la résoudre. Après tous, les plus grands secrets ne se trouvent pas avec un simple coup de fil.

- **Pour 1 Inspiration** : vous obtenez une information peu évidente mais pas ultra secrète, le nom d'un chef de gang ou le propriétaire d'une plaque de voiture.

- **Pour 2 Inspirations** : vous obtenez une information confidentielle, comme un dossier criminel, des fichiers comptables privés, ou des documents médicaux à accès restreint.
- **Pour 3 Inspirations** : vous obtenez une information secrète et bien cachée, comme un dossier de police classifié, des infos provenant d'une agence secrète ou les détails d'une opération militaire.

COMPAGNON

Coût en atout : 2

Lorsque vous choisissez cet atout, vous déterminez quel est votre compagnon. Le compagnon est comme un personnage-joueur, et dispose de sa propre feuille de personnage au besoin ; il peut être un humain, un animal, pourquoi pas un robot ou une IA. C'est un ami et allié fidèle et jamais bien loin, mais il n'est pas forcément disponible en permanence. Vous ne pouvez en avoir **qu'un seul compagnon**, mais, s'il vient à disparaître, les points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur qui peut très bien les dépenser pour un autre compagnon qui le rejoindra.

- **Pour 1 Inspiration** : le compagnon vous rend un service utile à l'intrigue, dans la mesure de ses moyens et compétences.
- **Pour 2 Inspirations** : le compagnon s'implique pour vous aider jusqu'à une scène entière, y compris en situation de danger mortel ou de combat.
- **Pour 3 Inspirations** : le compagnon risquera tout pour vous sauver la vie, y compris la sienne !

INFLUENCE (POLITIQUE)

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre héros dans le domaine politique de la sphère publique. Cela implique d'en faire partie, et donc, d'être une personnalité publique, connue pour être influente, qui aura suivi une carrière politique ou administrative. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un vote, à l'échelle d'une petite ville ou d'un conseil d'entreprise. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous influencez la politique d'une ville, ou encore le vote d'un conseil d'entreprise de portée nationale. Vous êtes forcément une personnalité régionale, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné le vote d'un état, d'un commandement militaire ou encore d'un conseil d'entreprise de portée nationale. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

INFLUENCE (JUSTICE)

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre héros dans le domaine judiciaire de la sphère publique. Cela implique d'en faire partie, et donc, d'être une personnalité publique, connue pour être influente, qui aura suivi une carrière administrative ou judiciaire. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un vote, à l'échelle d'un tribunal local. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts :** en dépensant 2 Inspirations, vous influencez la politique d'un organisme de police ou de justice à l'échelle d'une grande ville ou d'une région. Vous êtes forcément une personnalité régionale, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts :** en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné d'un organisme de sécurité ou de police nationale ou d'un tribunal de grande instance. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

INFLUENCE (PÈGRE)

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre héros dans la sphère du crime organisé. Cela implique d'en faire partie, et donc, d'être une personnalité de la pègre, connue pour être influente, qui aura suivi une carrière dans le crime organisé. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un trafic ou une activité illégale à l'échelle d'une petite ville. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts :** en dépensant 2 Inspirations, vous influencez un trafic ou une activité illégale à l'échelle d'une grande ville ou d'une entreprise nationale. Vous êtes forcément une personnalité régionale, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts :** en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné un trafic ou une activité illégale à une échelle nationale ou d'une entreprise internationale. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

RENOMMÉE

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure votre popularité, soit suite à des actions d'éclat, soit suite à vos compétences professionnelles, vos réussites artistiques ou scientifiques, vos actions publiques, ou encore parce que vous êtes passé à la télé. La Renommée est de préférence positive mais dans tous les cas, elle permettra d'ouvrir des portes et d'obtenir des services et coups de main.

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, vous êtes reconnus dans un lieu et un moment donné comme une célébrité locale. Votre nom est connu régionalement ou dans votre milieu professionnel ou communautaire et on pourra vous fournir un coup de main ponctuel de petite ampleur.
- **Pour 2 atouts :** en dépensant 2 Inspirations, vous êtes reconnu comme une personnalité publique et/ou télévisuelle à une échelle régionale ou nationale. Votre nom est connu au moins à l'échelle d'un état et on pourra vous fournir un coup de main ponctuel d'ampleur utile.
- **Pour 3 atouts :** en dépensant 3 Inspirations, vous êtes immédiatement reconnus dans un lieu et un moment donné comme une star internationale ou un intellectuel/scientifique de premier plan. Votre nom est mondialement connu et on pourra vous fournir un coup de main ponctuel d'ampleur importante.

OBJET SIGNÉ

Coût en atout : 2

Un objet signé est un objet personnel (comme une arme, le cas le plus courant) qui peut être porté, tenu, ou caché (un peu comme les épées des Immortels de Highlander), que le personnage retrouve toujours tôt ou tard. L'objet peut être commun ou rare, mais il est surtout unique aux yeux du personnage et il ne le perd jamais. Si l'objet venait cependant à être détruit ou égaré malgré tout, les Points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouvel objet signé !

- **Pour 1 Inspiration :** Le personnage peut retrouver son objet ou le dissimuler aisément dans un lieu où il ne devrait pas l'avoir.
- **Pour 2 Inspirations :** il peut remettre la main sur son objet dans les pires conditions, y compris alors qu'il devrait être perdu.
- **Pour 3 Inspirations :** l'objet permet de disposer d'un Exploit gratuit pour une action faite avec l'objet en question, pour la durée d'une Scène, à la condition que cet objet soit destiné à ce type d'Action.

VÉHICULE SIGNÉ

Coût en atout : 1

Vous possédez un véhicule particulier et qui vous est unique, comme une voiture de sport ou un petit avion, ou encore un PBS (sans ses armes !). Le véhicule est toujours disponible au besoin et il est ardu de le perdre, de vous le faire voler, ou même de vous le faire détruire. Si le véhicule venait cependant à être détruit, les Points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur ... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouveau véhicule signé !

- **Pour 1 Inspiration :** le véhicule est disponible là où l'on trouve ce genre de véhicules (garage, terrain d'aviation, etc.)

- **Pour 2 Inspirations** : le véhicule n'est pas bien loin d'où vous vous trouvez, si tant est que vous ne soyez pas paumé au milieu de nulle part et qu'il y a un espace où il peut se trouver et circuler.
- **Pour 3 Inspirations** : votre véhicule se trouve à un endroit vraiment incongru (au milieu de nulle part, à côté de l'immeuble dans lequel vous venez de vous infiltrer, il vous a suivi à travers une faille espace-temps, etc.)

Avantages & Défauts

Le joueur ne peut totaliser plus de 25 points de création (PC) dépensés en Avantages, ni 25 points de création gagnés en Défauts. Exemple : un personnage humain pourrait donc totaliser 55 PC, s'il achetait le maximum de Défauts possibles (25PC). Mais il ne pourrait malgré tout dépenser que 25PC en avantages. Pareillement, en ne prenant aucun Défauts, il ne pourrait dépenser que 25 de ses 30 PC en Avantages.

Les Dramas : les Dramas regroupent toutes les faiblesses contextuelles, psychologiques et sociales d'un personnage. Avoir des voisins procéduriers, pénibles, grincheux et revanchards ou un ennemi mortel venu de la mafia des UAO sont des Dramas, aussi bien qu'une addiction à l'alcool ou aux jeux SIRM.

Un Drama cause des ennuis contextuels qui peuvent être très sérieux. Il amplifie les risques de perdre de la Rupture quand le sujet du Drama ressurgit en cours de jeu et peut se déclencher à chaque Episode, les chances dépendent de son niveau. Mais il permet aussi de gagner des « Ranges » quand le joueur décide de l'activer pour son personnage et d'assumer volontairement les conséquences et risques de son Drama.

Les avantages

AVANTAGES CYBORGS

(Réserve aux cyborgs)

Configuration Gardien (10) : blindage et renforcement os et muscles, +1 Énergie, +3 Armure.

Configuration Sentinelle (10) : vision augmentée, capteurs thermiques et simulateurs d'environnement, accroissement auditif. Vision nocturne, grossissement X10, +1 Sens, +2 en Observer

Configuration Fauve (10) : augmentation des réponses réflexes, +1 Habilité, +2 Vitesse.

Régénération (10) : +2 en récupération de NS par le temps de repos et de récupération naturelle.

AVANTAGES MATÉRIELS

Abri (niveau) : qualité de 1 à 5, sécurité de 1 à 5

Équipement (niveau) : 25000 € par point dépensé, de 1 à 10, qui doit être dépensé en matériel et équipement : Toute somme non dépensée est perdue.

Niveau de vie (niveau) : de 1 à 10, correspond à des rentes, un héritage, une richesse familiale, des bénéfices et dividendes. 1 prolo, 3 modeste, 5 classe moyenne, 7 classe supérieure, 9 riche, 10 millionnaire.

AVANTAGES MENTAUX

Volonté de fer (5) : +1 Exploit gratuit pour gérer une Rupture.

Inébranlable (5) : ignore tout test de Peur.

Aguerri (5) : divise les pertes de Rupture par 2.

Sceptique (5) : Un Exploit Gratuit à tout Test d'Horreur Fantastique.

Grand Auspice (10) : +1 dans un Auspice, unique.

Mémoire eidétique (10) : un Exploit gratuit en Observer dans tout contexte/lieu où le personnage a déjà séjourné. +2 aux test de Recherche et Sciences.

AVANTAGES SOCIAUX

Impressionnant (5) : Un Exploit Gratuit à tout Test pour effrayer ou intimider.

Meneur d'hommes (5) : +2 aux Test de Dominer et Politique

Amical (5) : +2 aux Test de Manipuler et Négocier

Observateur (5) : +2 aux test d'Analyse et d'Interroger

Attirant (5) : Un Exploit Gratuit à tout Test pour séduire.

Vétéran (10) : +1 niveau de Légende (mais l'avantage nouveau de Légende doit être acheté)

AVANTAGES PHYSIQUES

(Interdit aux cyborgs)

Pistolero (5 ou 10) : +2 ou +3 de Vitesse.

Résistant aux toxines (5) : Exploit gratuit contre poisons et toxines.

Adaptation Gravité (5) : ignore les malus des changements de Gravité.

Nyctalopie (5) : pas de malus dû à l'obscurité (mais des malus dans le noir total)

Dur à cuire (10) : ne tient pas compte des malus de blessure, sauf en cas de Blessure HS.

Régénération (10) : +2 en récupération de NS par le temps de repos et de récupération naturelle.

Les défauts

DRAMAS SOCIAUX

Les Dramas sont notés de 1 à 10.

Ennemi (niveau) : un ennemi qui vous veut du mal et cherche à vous nuire. Le niveau indique puissance et fréquence.

Mauvaise réputation (niveau) : une image publique négative qui complique les relations publiques. Le niveau indique puissance et fréquence.

Noir secret (niveau) : un secret qu'il vaut mieux garder caché et qui est risqué. Le niveau indique la gravité et le risque de révélation.

Rival (niveau) : un adversaire qui veut votre place, votre rang, ou prouver qu'il est le meilleur. Le niveau indique puissance et fréquence.

Nemesis (niveau) : un ennemi obsédé qui ne rêve que de vous détruire et vous faire souffrir. Le niveau indique puissance et fréquence.

Débiteur (niveau) : dette financière ou morale compliquée à rembourser. Le niveau indique valeur et fréquence.

Recherché (niveau) : recherché officiellement ou officieusement, souvent changement d'identité. Le niveau indique la gravité et le risque de révélation.

Promesse (niveau) : lié par un serment ou une promesse, contraignant, à un individu, groupe ou idéal. Le niveau indique gravité et fréquence.

Charge (niveau) : responsabilité personnelle ou familiale, dont en prendre soin. Le niveau indique complication et fréquence.

DRAMAS MENTAUX

Les Dramas sont notés de 1 à 10.

Dépression (niveau) : sensibilité aux pertes de moral, aux changements d'humeur et aux épisodes dépressifs. Le niveau indique gravité et fréquence.

Phobie (niveau) : angoisse et peur spécifique et incontrôlée d'un sujet particulier. Le niveau indique gravité et fréquence.

Obsession (niveau) : idée fixe sur un sujet, sens de la justice, curiosité, personne, sujet précis. Le niveau indique gravité et fréquence.

Addiction (niveau) : besoin impérieux d'un produit de détente ou d'une drogue, alcool et tabac compris. Le niveau indique gravité et fréquence.

Intolérance (niveau) : xénophobie, intolérance socio-culturelle ou haine spécifique. Le niveau indique gravité et fréquence.

Arrogance (niveau) : excès de confiance dans ses capacités. Le niveau indique gravité et fréquence.

DRAMAS ORIGINE

Violence (niveau) : excès de réaction violente en cas de crise. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Empathie (niveau) : excès de réaction et sensibilité aux émotions des autres. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Perfectionnisme (niveau) : manie obsédante à la perfection et à la réussite personnelle. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Emballement (niveau) (uniquement Hexen) : tendance à laisser libre cours à ses pouvoirs sans les inhiber ou les contrôler. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Infériorité (niveau) : tendance à se croire plus mauvais, faillible et de moindre valeur que la réalité : Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Dissociation (niveau) : tendance à remettre en question son identité personnelle, sa propre histoire et ses expériences passées. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

DÉFAUTS CYBORGS

Deuxième génération (10) : corps plus artificiel apparence plus reconnaissable et moins humaine, -1 Empathie, ne peut être soigné sans matériel spécialisé pour cyborg.

Décrépi (5) : corps hors d'âge, d'occasion ou usé, avec des problèmes techniques et des bugs qui peuvent survenir de temps en temps.

DÉFAUTS MATÉRIELS

Ghetto (5) : le personnage est forcé de vivre dans un ghetto dangereux, que ce soit un quartier Hexen ou une Zone d'Exclusion urbaine. Ça peut être parce qu'il est Hexen, ou d'une famille hexen, bioïde ou encore cyborg ou simplement paria.

Sous contrat (10) : le personnage appartient à une entreprise de location de service. Il n'est pas libre de ses choix de travail et de déplacement, ne peut pas démissionner ou faire grève, il touche moitié de son salaire réel.

Ruiné (5) : le personnage commence sans aucune dotation d'équipement et ressources de départ, sauf celles achetées avec des Avantages.

DÉFAUTS PHYSIQUES

Mauvaise vue (5) : besoin de lunette, vue non traitable, -2 à tout Test d'Observer basé sur la vue.

Mauvaise ouïe (5) : appareil auditif, ouïe non traitable, -2 à tout Test d'Observer basé sur l'écoute.

Santé faible (5) : hors de combat dès que le personnage subit une Blessure HS.

Allergie (Niveau) : un matériau allergène relativement commun rend le personnage malade. Niveau indique gravité et fréquence.

Spacien (10) : le personnage est de 4ème ou 5ème génération né dans l'espace et les traitements d'adaptation à la gravité fonctionnent mal avec lui. A plus de 0,5 G, le personnage endure -2 à tous ses tests d'Endurance et perds +2 NS à chaque effort important.