

## 1. Comment faire

### 1.1 Choisir un type de personnage

Il en existe quatre types:

**Guerrier:** Ces personnages possèdent les compétences martiales les plus avantageuses mais ne disposent que de 40 points à répartir dans leurs compétences générales. Le niveau de Maîtrise maximal pour un guerrier est de 5 points.

**Rôdeur:** Personnage polyvalent commençant avec 55 points à répartir dans ses compétences générales. Le niveau de Maîtrise maximal pour un rôdeur est de 3 points.

**Semi-adepte:** Personnage pouvant lancer certains types de sorts uniquement mais maîtrisant aussi le maniement des armes. Il commence avec 50 points à répartir dans ses compétences générales. Le niveau de Maîtrise maximal pour un semi-adepte est de 2 points.

**Adepte:** Personnage pouvant lancer tous types de sorts. Il commence avec 45 points à répartir dans ses compétences générales. Le niveau de Maîtrise maximal pour un adepte est de 1 point.

### 1.2 Lire la liste des avantages et des restrictions

Il est en effet plus efficace de savoir quels avantages on est susceptible de choisir avant de répartir ses points d'Attributs, notamment à cause de certains pré-requis.

### 1.3 Répartir 48 points dans les Attributs Primaires.

Il est bon de savoir à ce stade comment sont calculés certains Attributs Secondaires à partir des Attributs Primaires.

### 1.4 Répartir ses points de compétences en fonction du type de personnage.

### 1.5 Équiper son personnage.

Le personnage dispose gratuitement de l'équipement de base qui correspond aux compétences développées: Armes pour les compétences martiales, cheval pour Equitation, outils de crochetage pour Pièges et Serrures, postiches pour Comédie...

### 1.6 Choisir des avantages et des restrictions.

Chaque personnage bénéficie de 10 points pour ce faire.

## 2. Les différents types de personnages

### 2.1 Guerriers

Un guerrier commence avec une Maîtrise de 2 points et 24 points à répartir entre ses différentes compétences martiales avec comme valeur maximum 8.

**Compétences martiales:** Armes blanches à une main, armes blanches à deux mains, armes à distance, Lutte, Armures, Rage

### 2.2 Rôdeur

Un rôdeur commence avec 10 points à répartir entre ses différentes compétences martiales avec comme valeur maximum 6.

**Compétences martiales:** Dagues et épées à une main, épées à deux mains, masses et haches à une main, masses et haches à deux mains, armes d'hast, arcs, arcs longs, arbalètes, arbalètes de rempart, combat avec deux armes.

### 2.3 Semi-adepte

Un semi-adepte commence avec 8 points à répartir entre ses différentes compétences martiales avec comme valeur maximum 5.

**Compétences martiales:** Dagues, épées courtes, épées larges, épées longues, épées à deux mains, masses d'armes, haches d'arme, haches à deux mains, lances, sarbacanes, arcs courts, arcs de chasse, arcs longs, arbalètes, arbalètes de rempart.

### 2.4 Adepte

Un adepte commence avec 4 points dans une compétence martiale.

**Compétences martiales:** Dagues, épées courtes, épées larges, épées longues, épées à deux mains, masses d'armes, haches d'arme, haches à deux mains, lances, sarbacanes, arcs courts, arcs de chasse, arcs longs, arbalètes, arbalètes de rempart.

## 3. Attributs

### 3.1 Attributs Primaires

Un personnage possède 8 Attributs entre lesquels sont à répartir 48 points. La valeur naturelle d'un Attribut est comprise entre 3 et 10 cependant, par le jeu des Avantages, elle peut aller au-delà.

**Constitution:** Même pas mal! Elle représente la résistance physique du personnage, intervient dans le calcul des Points de Vie, de la résistance aux poisons et aux maladies, de l'accoutumance aux drogues.

**Force:** Beuarghh! Force physique du personnage. Certaines armes exigent une Force minimale pour être utilisées sans malus. Cet Attribut intervient aussi dans la détermination du Bonus aux Dommages pour les armes de mêlée.

**Taille:** Un fanta s'il vous plaît! Elle représente la masse corporelle du personnage et intervient dans la détermination des Points de Vie, le Bonus aux Dommages, l'Allonge et modifie les Réflexes.

**Dextérité:** Hé hop, sans les mains! Elle intervient dans le calcul de l'Allonge et sera sans doute l'Attribut le plus utilisé en relation avec les Compétences...

**Apparence:** Bo! Cet Attribut ne dit pas vraiment si le personnage est beau mais indique plutôt s'il est charismatique ou non, s'il est pris au sérieux par les autres ou si les gens autour de lui l'ignorent délibérément.

**Intelligence:** Hein? Cet Attribut est un compromis entre la culture générale, l'intelligence pure (si ça existe) la sagacité, la débrouillardise et j'en passe. Il intervient dans le calcul de la Vigilance et dans la capacité à modifier la réalité

# Création

(magie).

**Perception:** Il s'agit de la qualité des cinq sens du personnage, de sa capacité à appréhender le monde qui l'entoure. Elle intervient dans le calcul de la Vigilance, dans l'utilisation des armes à distance.

**Pouvoir:** Par le pouvoir du crâne encestrâââ!! Attribut para-bizarre, il reflète tout à tour l'aura du personnage, son éventuel sixième sens, une veine de cocu. Une très faible valeur en Pouvoir (3 ou moins) peut avoir des conséquences assez aggravantes sur les Fumbles (voir chapitre Compétences).

## 3.2 Attributs Secondaires

**Points de vie:** Les Points de Vie (PV) non-localisés d'un personnage sont égaux à la somme de sa Constitution et de sa Taille. Les points de vie de chaque zone sont ensuite définies d'après ce total.

Total	7	8-10	11-13	14-16	17-19	20-22
Tête	3	3	3	4	4	5
Bras	3	3	4	5	5	6
Torse	4	5	6	7	8	9
Abdomen	3	4	5	6	7	8
Jambe	3	4	5	6	6	7

**Points de fatigue:** Les Points de Fatigue (PF) d'un personnage sont égaux à la somme de sa Constitution et de sa Force. Lorsqu'un personnage dépasse le total de ses Points de Fatigue, toutes ses actions reçoivent un malus égal au dépassement. Un personnage récupère un Point de Fatigue par heure de relatif repos, deux points par heure de sommeil.

**Bonus aux Dommages:** Ce modificateur est calculé d'après la somme Force+Taille et s'ajoute aux dégâts des armes de mêlée. En ce qui concerne les armes de lancer, seul la moitié du modificateur est prise en compte.

**Réflexes:** La valeur Réflexes d'un personnage est égale à la somme de sa Dextérité et de sa Perception, le tout modifié par la Taille comme suit:

Taille	3	4	5	6-8	9-10	11-12
Réflexes	+4	+2	+1	0	-2	-4

La valeur Réflexes intervient notamment dans la détermination de l'Initiative lors des combats impliquant des armes à distance et la rapidité à dégainer, à lancer un sort.

**Allonge:** La valeur Allonge d'un personnage est égale à la somme de sa Dextérité et de sa Taille. Cette valeur intervient dans la détermination de l'Initiative lors des combats au corps à corps ou à l'arme blanche.

**Vigilance:** La valeur Vigilance d'un personnage est égale à la somme de son Intelligence et de sa Perception. Les personnages possédant un score en Pouvoir supérieur à 8 ajoutent à leur Vigilance les points excédant cette valeur (soit Pouvoir-8 points). Cet Attribut est utile pour parer aux embuscades, pour déceler les petits détails qui font avancer les enquêtes...

**Magie/Psy:** La valeur de cette Caractéristique est égale à la somme des Attributs Intelligence et Pouvoir.

**Maîtrise:** Hormis les guerriers, un personnage débute avec une Maîtrise de 1 point (voir Chapitre Combat).

**Points de Pouvoir:** Le nombre de Points de Pouvoir d'un personnage est égal à deux fois l'Attribut Pouvoir.

**Intégrité:** Cette caractéristique n'est utile que pour les personnages ayant des talents surnaturels. Le score en Intégrité d'un personnage est égal à Intelligence+Pouvoir-Corruption(+/-Folies).

**Réserve de Magie:** Cette caractéristique n'est utile que pour les Adeptes. Suivant l'art pratiqué, elle peut changer de nom (réserve psi ... voir chapitre Magie). A la création d'un personnage, cette réserve est nulle. Les semi-adeptes non pas de Réserve de Magie.

**Héroïsme:** Un personnage commence avec 1 point d'héroïsme. Voir

Destin/Fatalité.

**Réputation:** La Réputation d'un personnage est égale à la somme de tous les points d'expérience qu'il a dépensé pour grossilliser son personnage depuis la création.

**Folie:** Le personnage commence avec un niveau de Folie nul.

## 4. Avantages et Restrictions

On ne peut pas prendre deux fois un même Avantage ou une même Restriction.

">" est à prendre dans le sens "supérieur ou égal".

Les points gagnés par les Restrictions sont à dépenser pour obtenir des nouveaux avantages.

... **Marchera pas!** (5 Points) Le personnage est encré dans la réalité et refuse d'envisager l'existence de toute forme de magie ou de phénomène paranormal. Les Initiés appellent ce genre de personne des Réfractaires. Tout sort lancé contre le personnage ou ayant des effets susceptibles de le choquer voit son IPB augmenter de 10 points, les chances de fumble pour l'initié sont majorées de 2 points. Si toutefois un phénomène "anormal" se produisait à la vue du personnage, son niveau de Folie augmenterait alors temporairement (à la discrétion du MJ) de 10 points. Dans l'Empire des Sept Colonnes, 99% des Réfractaires sont des Probes Redresseurs.

**Bien proportionné:** (5 points pré-requis Ap>7, Pou>8) Le personnage compte un frère dans son arbre généalogique. Le personnage gagne 2 points à son Attribut Pouvoir. Les valeurs maximales des Attributs Force, Constitution, Pouvoir et Apparence passent respectivement à 6, 6, 12, 12.

**Bizarre, vous avez dit bizarre?:** (5 Points, Pré-requis: Pou >5) Le personnage est toujours averti des dangers immédiats, il ne sera jamais surpris. Ce sens incontrôlable peut agir également de bien des manières et il se manifeste parfois par des rêves prémonitoires ou par des flashes subits. Ce sixième sens induit également un comportement plus amical de la part des animaux.

**Bonjour madame Foldingue!!:** (Restriction, gain de 3 points) Le personnage est victime d'un dérèglement psychique à choisir avec le MJ dans le chapitre Bazar. Cette Folie lui permet de mieux résister aux effets de la Corruption, diminuant cette dernière de 1 point à chaque crise, 2 points à chaque crise spéciale, 3 points à chaque crise critique.

**Bullet in the Head:** (3 Points pré-requis: Pe >8) Lors de ses attaques à distance, le joueur pourra changer à loisir le résultat du D20 de localisation de 4 points ou moins.

**Colifichet:** (5 Points) Le personnage possède un objet magique de Potentiel 3 (voir Bazar).

**Dans ton... (au choix):** (3 Points pré-requis: Pe >8) Lors de ses attaques de mêlée, le joueur pourra changer à loisir le résultat du D20 de localisation de 2 points ou moins.

**Délit de sale gueule:** (10 Points, Pré-requis: Ap =3). Les compétences Embuscade, Discrétion et Passe-passe du personnage sont augmentées de 3 points. De plus, lorsque le personnage utilise une arme blanche lors d'une embuscade, la marge pour obtenir une Réussite Spéciale est augmentée de 4 points et celle pour obtenir une Réussite Critique de 2 points. D'une manière générale, le personnage n'inspirera pas confiance aux gens.

**Demain, j'arrête:** (Restriction, gain de 3 points). Le personnage est dépendant d'une drogue. Outre le fait qu'il devra en prendre régulièrement ou subir les effets du manque, ses scores de Corruption et Folie sont augmentés. La bonne nouvelle est que la réserve de magie du personnage reçoit 5 points. Pour tous les détails sur les drogues disponibles, consultez le chapitre bazar à la section "Potions et poisons".

**Demolition man:** (5 Points) A chaque fois que sur un jet de dommage l'un des dés affiche "1", le joueur comptabilise ce point et relance le dé. Les jets (non pas les risques) de fumble sont majorés de trois points.

**De toute façon, le MJ ne m'aime pas:** (Restriction, gain de 3 points) Le MJ peut engager des Jetons de Destin encore une fois après que le joueur en ait dépensés pour annuler une première dépense de JdD du MJ (si ce n'est pas clair, relire la phrase en engageant 2 points d'Intelligence).

**Durendal:** (2 points) Une arme au choix du joueur est incassable (pas de test Brise-lame).

# Création

**Excalibur:**(5 points) Le personnage possède une arme magique de Potentiel 3 (voir Bazar).

**Face d'ange:** (Pré-requis Ap >6, 3 Points). Le personnage inspire naturellement confiance aux gens, allez comprendre pourquoi!

**Huggy les bons tuyaux:** (2 Points) Le personnage a noué des contacts avec un individu baignant dans un milieu particulier (un ordre religieux, une cour, des truands...). Même si ce dernier n'a aucune envergure, il est constamment au fait de ce qui se trame d'important.

**Je maîtrise:** (3 Points) Le personnage augmente de 1 point son niveau de Maîtrise.

**Je maîtrise grave:** (5 Points) Le personnage augmente de 2 points son niveau de Maîtrise.

**L'idole des jeunes:** (5 Points) Le personnage possède une idole, un maître à penser. Même si ce dernier est mort ou n'a jamais eu de contact avec le personnage, son influence est réelle: 3 compétences générales à choisir avec le MJ coûtent moitié moins en points d'expérience pour les faire progresser.

**La chèvre:** (Restriction, gain de 5 points). Depuis sa naissance, le personnage est fâché avec Dame Destinée. Le joueur peut donner à son personnage une valeur de 1 ou de 2 à l'Attribut Pouvoir. Ceci n'est pas sans conséquence car il ne faut pas oublier que Dame Destinée se cache derrière un écran. Les conséquences des Fumbles sont en outre aggravées (voir chapitre Compétences).

**Laissez faire le spécialiste:** (3 Points) Une compétence, au choix du joueur, coûte moitié moins en points d'expérience pour la faire progresser.

**Lucky Luke:** (3 Points) Dégainer une arme ne prend par défaut que 10 rangs d'actions au lieu de 20). Idem pour ce qui est des tests concernant la cadence de tir des armes à distance.

**Marmule:** (5 points, pré-requis Tai>7, Fo>5) Le personnage compte un Xwn dans son arbre généalogique. Le personnage gagne 2 points à son Attribut Force. Les valeurs maximales des Attributs Force, Taille, Dextérité et Apparence passent respectivement à 12, 12, 8, 5.

**Mon maître à moi:** (10 Points) Un mentor a pris en charge le personnage pour lequel il s'est pris d'amitié et l'initie à son art: 5 compétences à choisir avec le MJ coûteront moitié moins en points d'expérience pour les augmenter et reçoivent un bonus de 1 point à la création. Le mentor est de plus considéré comme un contact privilégié.

**Nyctalope:** (5 Points) Le personnage voit la nuit sans aucune difficulté, donc sans malus!

**Pâquerette:** (5 points, pré-requis Dex>5, Pe>5) Le personnage compte un sylvain dans son arbre généalogique. Le personnage gagne 2 points à son Attribut Dextérité. Les valeurs maximales des Attributs Taille, Constitution, Dextérité et Perception passent respectivement à 8, 8, 12, 12.

**Pilier de comptoir:** (5 points, pré-requis Co>7, Fo>5) Le personnage compte un nain dans son arbre généalogique. Le personnage gagne 2 points à son Attribut Force. Les valeurs maximales des Attributs Force, Constitution, Dextérité et Apparence passent respectivement à 12, 12, 8, 5.

**Sens du combat:** (5 Points) Le joueur pourra choisir d'esquiver après la résolution totale des attaques de ses adversaires (et non avant comme tout le monde).

**Souillé:** (Restriction, pré-requis Pou > 7) Le personnage a vécu une expérience surnaturelle quelconque impliquant des forces abominables. Il en est resté marqué à jamais au plus profond de son être. Son score en Corruption initial grimpe de 1D8 points (c'est le MJ qui lance les dés à l'insu du joueur). Par contre, son Attribut Pouvoir grimpe de 2 points.

**Tête de pioche:** (3 Points) La Constitution du personnage est augmentée de 5 points quand il s'agit de résister à des dégâts de type corps à corps.

**Un cul bordé de nouilles:** (10 Points, Pré-requis: POU >5) Les chances d'obtenir une Réussite Critique sont augmentées de 2 points, une Réussite Spécial de 4 points. Le joueur commence une séance de jeu avec 6 jetons de destin qui seront enlevés en fin de partie des points d'expérience (ils sont neutres).

**Une veine de cocu:** (5 Points Pré-requis: POU > 4). Les chances d'obtenir une Réussite Critique sont augmentées de 1 point, une Réussite Spécial de 2 points. Le joueur commence une séance de jeu avec 4 jetons de destin qui seront

enlevés en fin de partie des points d'expérience (ils sont neutres).

**Vide-gousset:** (10 Points) Le personnage pratique la noble profession de voleur, escroc et compagne. Ses Compétences Acrobatie, Comédie, Discrétion, Escalade, Pièges et serrures ainsi que Passe-passe sont augmentées de 2 points.

**Vif:** (3 Points) Le personnage ajoute 2 points à ses Attributs Secondaires Réflexes et Allonge.

**Vif-argent:** (6 Points) Le personnage ajoute 4 points à ses Attributs Secondaires Réflexes et Allonge.

## 5 .Destin/Fatalité

Les joueurs possèdent des jetons de destin, le MJ des jetons de fatalité.

Lorsqu'une scène commence, le MJ peut mettre au milieu de la table des jetons qui seront l'enjeu de la scène. Chaque joueur peut alors miser devant lui un nombre de jetons jusqu'à concurrence de son total en Héroïsme.

Chaque joueur pourra utiliser ces jetons durant la scène pour modifier le déroulement des évènements. A la fin de la scène, les jetons qui n'ont pas été utilisés par le joueur sont aussitôt transformés en points d'expérience. Les joueurs se partagent ensuite les jetons qui restent au milieu de la table.

Les jetons dépensés par le MJ vont grossir les jetons en jeu pour la scène. Les jetons dépensés par les joueurs sont donnés au MJ. Il pourra les dépenser sans qu'ils ne soient ensuite mis au milieu de la table.

Un joueur ou le MJ peut contrecarrer une dépense de jetons en lâchant un nombre identique. Il est impossible ensuite de modifier l'action.

En cours de partie, le MJ peut dépenser des points de fatalité pour des actions antijoueurs assumées.

**Dynamique de groupe:** Un joueur peut demander l'aide de ses partenaires mais il faudra que ces derniers dépensent tous un point de destin ou d'expérience pour apporter un point supplémentaire au joueur demandeur.

### Dépenses:

- Obliger le MJ à ignorer son dernier jet et à le recommencer: 1
- Ignorer son dernier jet et le recommencer: 1
- Transformer une réussite normale en échec: 2
- Transformer un échec en Fumble: 2
- Transformer une réussite normale en spéciale et inversement: 2
- Transformer une réussite spéciale en critique et inversement: 2
- Éviter les désagréments d'un fumble: 2

Si un joueur obtient une réussite spéciale ou critique, le MJ ne peut obliger le chanceux à relancer le dé, il ne peut que diminuer (une seule fois) la réussite en dépensant 2 points.

Un joueur commence une partie avec un nombre de jetons de destin égal à son score en Héroïsme.

## 6. Comment devenir Gros Bill

### 6.1 Augmentation des Attributs Primaires

Avant toute chose, il faut être gentil avec le MJ. Ensuite, il faut savoir que l'on ne peut augmenter un Attribut Primaire que d'un point à la fois. Il faut dépenser un nombre de Points d'Expérience égal au niveau souhaité multiplié par 3. On ne peut augmenter ses Attributs de la sorte que 5 fois dans un minimum 3 Attributs différents, sans dépasser la valeur de 10 (sauf Avantages).

## **6.2 Augmentation des Attributs Secondaires et autres**

**Vigilance:** Ben non, il faudra augmenter les Primaires.

**Réflexes:** Ben non, il faudra augmenter les Primaires.

**Allonge:** Ben non, il faudra augmenter les Primaires.

**Magie/Psy:** Dans tes rêves. De toutes façon, ton perso va devenir fou.

**Intégrité:** Dans tes rêves. De toutes façon, ton perso va devenir fou.

**Maitrise:** Non plus.

**Bonus aux dommages:** Et puis quoi encore!? T'as qu'à faire des altères.

**Fatigue:** Toujours pas.

**Réserve de magie:** Ben oui. Un point supplémentaire dans la Réserve de Magie coûte 4 Points d'Expérience.

**Points de Pouvoir:** Heu... ben non.

**Héroïsme:** Un point d'Héroïsme supplémentaire coûte 10 Points d'Expérience.

## **6.3 Augmentation des Compétences Martiales et Générales**

Avant toute chose, il faut être gentil avec le MJ. Ensuite, il faut savoir que l'on ne peut augmenter une compétence que d'un point à la fois. Il faut dépenser un nombre de Points d'Expérience égal au niveau souhaité multiplié par 2. On ne pourra pas dépasser ainsi la valeur de 10 points, sauf à être spécialiste, à avoir une idole des jeunes ou un maître à soi (Avantages).

## **6.4 Acquisition de nouveaux Avantages et Restrictions**

Avant toute chose, il faut être gentil avec le MJ. Ensuite, il faut avoir dépensé une centaine de Points d'Expérience depuis le dernier Avantage acquis et enfin dépenser un nombre de Points d'Expérience égal au quintuple de ce que cela aurait coûté à la création.