Règles du Jeu de Rôle Le Chromonde

Lettre d’intention

La création de ce jeu de rôle remplissait 2 objectifs pour moi.

Tout d’abord, tester l’univers fictif du Chromonde en y envoyant des joueurs. Rien de tel qu’un joueur pour remarquer tous les petits détails embêtants, pour relever toutes les incohérences et pour proposer des améliorations. La crédibilité et la logique de l’univers en fut grandement renforcée.

Secondement, j’ai toujours été frustré par la limitation des autres jdr dans leur système de magie et d’évolution de personnage. Une liste de sorts et une petite liste de compétences ne m’ont jamais satisfait. J’ai donc décidé de prendre les choses en main pour créer un jdr auquel j’aimerais jouer. C’est ainsi que les bases furent posées.

Le mot d’ordre de ce jeu de rôle est Liberté. Tant dans les actions que l’utilisation de la peinture et la montée de niveau du personnage. Je fais partie de ces joueurs qui aiment faire grandir leur personnage et j’espère avoir réussi à concevoir un jeu de rôle qui permettra aux joueurs comme moi de s'épanouir.

Je vous laisse vous plonger dans ce jeu et dans cet univers fictif et si vous avez la moindre question, n’hésitez pas à revenir vers moi via tiktok @leochromonde.

Les Compétences

Il existe 5 compétences : Combat (Comb), Négociation (Nég), Connaissance (Conn), Adresse (Ad), Concentration (Conc).

Un habitant du Chromonde moyen a un score de 1 dans toutes les compétences. On peut parler d'être exceptionnel quand un score dépasse les 5. Cependant, ce score peut être négatif si la personne est aveugle, muette ou autre.

Un personnage commence avec 7 points de compétences à répartir à droite du trait vertical. Les points à droite du trait sont les points positifs, et ceux à gauche les points négatifs. Un personnage ne peut pas dépasser 3 dans une compétence à la création du personnage, sauf s'il prend 1 point négatif, donc coche une case à gauche du trait. Il peut dans ce cas arriver à 4 dans une compétence dès la création du personnage. Le point négatif ne compte pas dans les 7 points à dépenser, car il est à gauche du trait.

Un score de -1 en Neg par exemple, peut signifier que le personnage bégaie. Un score de -1 en Ad peut signifier que le personnage est très maladroit.

Jet et Confrontation

Il y a 2 types de lancers de dés pour les compétences.

La première est le jet, jet d'Ad, de Conn… Il représente une action sans adversaire, comme un saut en Ad. Le personnage lance alors autant de dés de 6 que son score dans cette compétence. Il additionne ensuite les résultats des dés. Si ce résultat est plus grand que 8 + son score de cette compétence, son jet est un succès. S'il a fait moins, c'est un échec. Le MJ peut bien sûr augmenter ou baisser la difficulté du jet comme bon lui semble.

Exemple : le joueur veut sauter par dessus un fossé et a un score de 4 dans la compétence Ad. Il lancera donc 4d6, et devra faire plus que 8+4=12 en additionnant les scores des 4 dés.

Un jet critique est obtenu lorsqu'il y a beaucoup plus de 6 que de 1 ou inversement. Je laisse les mj libres de choisir à leur guise si un jet est une réussite critique ou un échec critique en fonction de la situation. En général, un jet sur 3 dés avec comme résultats deux 6 et un 1 peut être critique.

La deuxième est la confrontation et représente les actions avec un adversaire, comme un combat (qu'il soit mental ou physique). Les 2 opposants lancent 1d6 et ajoutent leur score de compétence, et celui avec le plus grand résultat l'emporte. Un critique advient lorsque le dé de l'un des opposants fait un 1 et le dé de l'autre opposant fait un 6.

Le Combat, Cbt

Le score de Cbt représente l'habileté au combat du personnage, mais peut aussi représenter sa force ou participer à sa force mentale, sa résistance à la douleur.

Durant un combat en 1v1, chacun lance 1d6 et ajoute son score de Cbt. C'est une confrontation de Cbt. Le gagnant lance ensuite 1d20+différence entre son résultat et celui de son adversaire pour blesser son adversaire en fonction de son arme.

En effet, chaque arme est décrite soit de cette manière : 0-9 légère, 10-15 moyenne, 16-19 majeure, 20 mortelle. Soit de cette manière : dégâts +1. Les dégâts de base sont ceux à mains-nue, soit 0-10 légère, 11-16 moyennes, 17-20 majeures, et donc 21+ mortelle. Voir l'exemple de combat plus bas.

La 2e méthode est plus pratique pour le MJ lorsqu'il doit créer plusieurs pnj, ou quand il faut donner son équipement à une tablée impatiente.

En combat 1 vs plusieurs, le combattant solitaire répartit ses points de combat sur tous ses adversaires puis lance 1d6 pour chaque. S'il ne met pas de point sur un ou plusieurs opposants, il aura un score de 0 en Cbt contre ce(s) opposants.

Dans un combat, si l'un des opposants fait 6 et l'autre 1, c'est un critique. Celui qui a fait 6 ajoutera donc 5 à son jet de blessure, en plus de la différence.

Si la cible dort ou est paralysée, il n'y a pas de confrontation mais un jet de Cbt. La difficulté du jet est baissée de 3, et le jet de blessure, si le jet de Cbt est réussi, est augmenté de 3. De plus, tous les points au-dessus du résultat nécessaire au succès du jet sont également ajoutés au jet de blessure.

Chaque arme/protection requiert un score minimum de combat pour être utilisée, par exemple tout le monde peut utiliser ses poings ou un bâton, ces armes requiert 0 de Cbt.

Exemple de combat : un joueur affronte un bandit. Le joueur a 5 de Cbt, le bandit à 1 de Cbt. Le joueur et le bandit lancent chacun 1d6. Le joueur fait 4 et le bandit 3. Le joueur a

donc un total de 5+4=9 et le bandit de 1+3=4. Le joueur gagne donc le combat. De plus, la différence de total est de 9-4=5. Le joueur ajoute donc 5 à son d20 de blessure. Le joueur à une épée à 1 main, donc dégâts +3, ou bien 1-7 légère, 8-13 moyenne, 14-17 majeure, 18-20 mortelle. Le joueur fait 12 à son jet de blessure, auquel on ajoute la différence des résultats, soit 5. Cela fait donc un 17 à la blessure, soit une blessure majeure.

La Négociation, Neg

Le score de Neg représente la capacité du personnage à argumenter, à marchander, à motiver une foule...

La négociation peut être soit un combat oral, donc une confrontation de Neg lors d'un marchandage par exemple, soit un jet de Neg lors d'un discours par exemple.

La Connaissance, Conn

Le score de Conn représente la culture du personnage mais peut aussi représenter son intelligence.

Le mj décide si un personnage peut connaître un chrome du monde en fonction de son score, son background et ses dons. Mais cela ne veut pas dire que le personnage le connaît. Pour voir s'il le connaît, le personnage doit faire un jet de Conn. Le mj peut mettre des malus ou bonus en fonction de la situation.

Des confrontations de Conn sont également possibles, par exemple si un personnage débat avec un autre sur un sujet précis.

L'Adresse, Ad

L'Ad est utilisée pour escalader, esquiver, bref faire des acrobaties, ainsi que pour utiliser des armes à distance.

Pour tirer un projectile, un personnage fera un jet d'Ad, le mj pouvant modifier la difficulté en fonction des conditions du tir. De plus, si le personnage veut tirer sur une cible dans une mêlée, la difficulté du jet d'Ad est augmentée d'autant que le nombre de

personnage se battant à côté de la cible. Le mj pouvant bien sûr modifier encore cette difficulté selon la taille ou la vitesse de la cible et des personnages/créatures de la mêlée.

Pour esquiver un projectile, qu'il soit peint comme une boule de feu, ou non-peint comme une flèche, le personnage fait un jet d'Ad. S'il est réussi, les points au-dessus du résultat requis à la réussite du jet sont déduits du jet de blessure du projectile.

Exemple de tir : un joueur tir à l'arc sur un bandit. Le joueur a un score d'Ad de 5 et le bandit de 4. Le joueur lance 5d6 et fait 17, donc plus que 13 (8+5). La flèche touche. Le bandit veut esquiver, il lance donc 4d6 et fait 17, donc 5 de plus que 12. Le jet de blessure que lancera le joueur sera donc baissé de 5.

La Concentration, Conc

La concentration est la capacité à utiliser la peinture ou à panser une blessure dans l'action. Elle peut aussi aider à représenter la force mentale ou la résistance à la douleur d'un personnage.

Lorsque le mj considère qu'un personnage est dans une situation trop délicate pour peindre ou soigner quelqu'un de la même manière que s'il était dans le calme absolue, le personnage doit faire un jet de Conc. S'il est réussi, le personnage peut agir normalement, sinon il est trop perturbé par ce qui l'entoure et n'agit pas. Une situation comme cela peut être un monstre qui fonce sur le personnage, ou simplement une bataille.

Peinture réflexe : une fois par tour, lors d'un évènement quelconque, un personnage peut tenter un jet de Conc. S'il le réussit, il peut tenter de peindre en réaction à cet évènement.

Les Dons

Les dons représentent de capacités du personnage lui permettant de faire certains jets ou d'augmenter la facilité d'autres. Il permet de se spécialiser dans la peinture, le tir à l'arc, le vol…

On peut apprendre des dons auprès d'entraîneurs. Apprendre le 1er étage d'un arbre de dons coûte 150 po et prend 1 mois. Apprendre l'un des 2e étages coûte 500 po et prend 3 mois. Bien sûr, il faut également avoir un entraîneur, donc aller dans une grande ville.

L'Initiative

Au début de chaque tour de combat, chaque joueur et pnj lance un d6 auquel s'ajoutent les dons potentiels. L'ordre de jeu lors de ce tour est déterminé par le résultat du dé, le plus gros jouant en premier, etc.

La peinture

Les habitants du Chromonde sont tous capables de peindre et d'utiliser les chromes. Cependant la plupart des gens ne peuvent guère faire plus qu'allumer un feu ou remplir un verre d'eau. Pour représenter cela, le mj audacieux pourra donner un petit pouvoir à tous ses pnj non-peintres, mais je conseille de ne le faire que pour les non-combattants. Le niveau de peinture total est l'addition de tous les points dans tous les prismes et chromes.

Les Prismes

Il existe 4 Prismes.

La création permet de créer un chrome à partir d'azur. Un haut niveau en création vous permettra de créer de plus grande quantité d'un chrome. Cependant, ce chrome n'aura pas de mouvement à son apparition.

La manipulation permet de contrôler un chrome. Au rang 1, le personnage ne peut manipuler qu’une masse sans forme précise. Au rang 2, il peut donner une forme précise ou séparer la masse en trois masses ayant un mouvement identique, donc trois pics ou trois boulets. Au rang 3, il peut manipuler jusqu’à 6 masses et leur donner des mouvements distincts.

L'amplification et la réduction permettent de transformer une flamme en brasier et inversement. La réduction peut réduire jusqu'à la disparition. Un haut niveau de réduction et d'amplification augmentera la vitesse à laquelle vos cibles changent.

Pour passer à un niveau de 3 dans un prisme, il faut avoir au moins un niveau de 1 dans les 3 autres prismes.

Les chrome, Chr

Il y a 23 chromes influençables par la peinture. Un haut niveau dans un chrome augmentera sa puissance quel que soit le prisme que vous lancer avec. Il y a de plus

possibilité de mélanger des chromes pour en créer des nouveaux, ex : fumée + feu = nuées ardentes, etc.

Pour passer à un niveau de 3 dans un chrome, il faudra avoir un niveau de 2 dans 2 prismes. Pour atteindre le niveau de 4 dans un chrome, il faudra avoir un niveau de 3 dans un autre chrome, et l'abandonner, ou avoir un niveau de 3 dans un prisme et l'abandonner.

Les Points générés

Les points générés représentent la réserve d'azur du peintre dans laquelle il puise. Un personnage génère 10 points au niveau 3 total de peinture, donc à la création du personnage. Il génère ensuite 1 point de plus par niveau total de peinture gagné.. Ils remontent de 1d6 par heure après leur utilisation.

Si un personnage n'a plus de points générés, il peut quand même continuer à peindre. Cependant, il fera un jet dans le tableau correspondant en ajoutant 1 par points de peinture utilisé qu'il n'a pas.

Voir tableau correspondant plus bas

La Fatigue

A chaque fois qu'un personnage utilise un point généré, il coche une case de fatigue. Le personnage en efface 1d6 par 10 mn.

Quand toutes les cases de la 1ère ligne ont été cochées et qu'au moins la première case de la seconde ligne est cochée, le personnage commence à avoir du mal à peindre. Le nombre de points à dépenser est doublé à chaque peinture, mais 1 seule

case de fatigue ou de points utilisés est cochée par dé lancé. Si la 2e ligne est cochée, le nombre de points à utiliser est triplé.

Exemple : un personnage a déjà dépensé 6 points générés pendant ce combat, la 1ère ligne est donc entièrement cochée. S'il veut peindre avec 3 dés, il perdra 6 points générés. Cependant, il ne cochera que 3 cases de fatigue et de points utilisés.

Un personnage gagne 1 point max de fatigue tous les 3 niveaux totaux de peinture.

Si le personnage veut peindre qui cocherait plus qu'une ligne en une seule fois, il lance un jet sur le tableau correspondant en ajoutant 1 par point au-dessus de 6 points utilisés.

Voir tableau correspondant plus bas

Peindre

Pour peindre, le personnage utilise autant de points générés qu'il veut et lance autant de dés de 6.

Si le personnage veut faire quelque chose de son niveau le score doit être de 8 ou plus. Si le personnage veut faire quelque chose d'inférieur ou de supérieur à son niveau c'est 8 + ou - 2*différence de niveau.

Le niveau de peinture est le niveau du prisme + le niveau du chrome.

Exemple : un personnage veut peindre de création de feu. Il a le prisme de création au niveau 2 et le chrome de feu au niveau 2. Soit un total de 4 dans la peinture qu'il veut faire, ce qui est largement suffisant pour créer une flamme. Le joueur doit donc atteindre un total de 8 avec ses dés de peinture.

Un joueur décidera souvent d'utiliser 3 points générés s'il pense que son niveau est suffisant pour réussir sa peinture. Le mj peut ou non lui indiquer.

Le joueur lance donc 3 dés et espère faire plus de 8.

S'il veut uniquement allumer une torche, un prisme de création de niveau 1 et un chrome de feu de niveau 1 suffisent. Il devra donc faire plus de 8-2-2=4 à son jet. Il dépensera donc sûrement 2 points générés seulement.

C'est aux joueurs de savoir quand ils doivent utiliser leur peinture à leur plein potentiel ou quand ce n'est pas la peine. Le mj peut bien sûr les aider au début.

Critique

Si dans le jet pour peindre, il y a autant ou plus de 1 ou de 6 que le niveau de peinture de lancer du prisme du personnage, ou si tous les dés sont des 6 ou des 1, c'est un critique. Les 1 et les 6 s'annulent (pas leur valeur, juste dans le décompte des 6 et des 1).

Dans ce cas, le personnage lance un jet dans le tableau correspondant et applique le résultat.

Voir tableaux correspondant plus bas

Duel de peintre

L'azur, outre la ressource permettant de peindre, est également un chrome comme les autres. Un objet contient de l'azur s'il est manipulé par quelqu'un. Mais un objet en a aussi en lui pendant une journée après avoir été amplifié, réduit, manipulé ou créé. Un habitant du Chromonde contient aussi de l'azur en lui. Un manipulateur d'azur pourra modifier la peinture dans un objet. Un objet créé par peinture contient également de l'azur et disparaît quand il n'en contient plus. C'est pour ça que le métal créé par peinture rouille très vite, l'eau croupit, etc.

Peindre sur le corps de quelqu'un est un combat entre le lanceur et la cible. Le lanceur lance 1d6 et ajoute son niveau de peinture de lancer du prisme. Il peut dépenser autant de points générés qu'il veut pour ajouter autant à son score. La cible lance 1d6 et ajoute son score de peinture totale.

Exemple : un joueur a le prisme de manipulation au niveau 2 et le chrome temps au niveau 2. Il veut figer un pnj. Ce pnj a un niveau de peinture total de 5. Le joueur a un niveau de peinture de lancer du prisme de 4. Le joueur étant prudent, il décide de dépenser 2 points générés en plus dans son duel de peintre. Il réussit son prisme et le duel de peintre débute. Le pnj lance 1d6 et obtient 3. Il a donc un total de 3+5=8. Le joueur lance 1d6 et obtient 3. Il a donc un total de 3+4+2=9. Il remporte donc de justesse le duel de peintre et le pnj se retrouve figé.

Le mj peut considérer que des bandits ou des paysans ont un niveau de peinture total de 1, et il en va de même pour les animaux.

Peinture à plusieurs

Des personnages maîtrisant le même chrome peuvent mettre leur peinture en commun pour lancer plusieurs prismes en même temps. Par exemple, un personnage créé, l'autre amplifie et un dernier manipule. Ou encore l'un crée et 2 autres amplifient.

Il n'y a pas de duel de peintre dans ce cas-là car le lanceur du prisme de départ a laissé de la place pour la peinture des autres. Chacun doit juste réussir son jet de prisme.

Continuer à manipuler

Si un personnage est déjà en train de manipuler quelque chose ou s'il vient de le créer, il peut facilement continuer à le manipuler au tour suivant si le mouvement demandé n'est pas trop compliqué.

Ex : un peintre veut que sa pierre continue à aller tout droit ou que sa fumée reste dans les poumons de sa cible.

Dans ce cas, le score à atteindre au jet de prisme n'est que de 6, et non 8, et si un jet de Conc est requis, la difficulté du jet est baissée de 2. En effet, l'azur du personnage est déjà présent dans le chrome.

Lancer plusieurs prismes en même temps

Pour lancer plusieurs prismes en même temps, la difficulté est de 6+2 par prisme. Donc pour lancer 2 prismes, c'est une difficulté de 10, 3 prismes c'est une difficulté de 12, etc.

Exemple : pour lancer une boule de feu, il faut en même temps la créer via le prisme de création et la propulser via le prisme de manipulation. La difficulté est donc de 10 et non de 8.

Les Vents de chrome

Quand un personnage utilise un prisme, c'est un battement d'aile de papillon dans la Toile. Par conséquent, des vents de chrome traversent constamment le monde, augmentant la puissance des peintres.

Chaque jour 1d20 est lancé. En fonction du chrome obtenue dans le tableau correspondant, des bonus s'appliquent. Mais quand on est dans un pays avec des peintres plus portés sur un certain chrome, les vents de chrome ont tendances à être de ce chrome. Par conséquent, hormis dans les royaumes de l'ouest, si le 1er jet ne correspond pas à un des chromes de la région, un 2e d20 est lancé. Si le résultat tombe sur un chrome de la région, il est gardé. Sinon, le 1er jet est gardé.

Un personnage peignant en accord avec les vents de chrome lance 1d6 gratuit en plus ne comptant ni dans les dépenses ni dans la fatigue.

Les Blessures

Il y a 4 stades de blessure : Légère, Moyenne, Majeure, Fatale. Chaque stade possède plusieurs cases, représentant le nombre de blessures de ce stade que peut encaisser le personnage. C'est pour cela que le stade des blessures légères possède 5 cases et le fatale une seule. Un personnage pouvant encaisser plusieurs blessures légères, mais une seule fatale.

Une case est cochée par blessure infligée. Mais lorsque le stade complet est déjà coché et qu'une blessure de ce stade est encore infligée, elle compte comme une blessure du stade supérieur.

Certaines grosses créatures peuvent résister à plusieurs mortelles, voire être insensibles aux blessures légères de par leur taille.

Lorsque le stade de blessure légère est coché entièrement, le blessé a -1 dans toutes ses compétences. Lorsque le stade de blessure moyenne est coché entièrement, le blessé a -1 dans toutes ses compétences.
Pour chaque blessure majeure cochée, le blessé a -1 dans toutes ses compétences. Quand 1 majeure est cochée, 1 moyenne et 2 légères le sont également en addition.

Quand une fatale est cochée, 1d6 est lancé pour désigner la location des dégâts. Si un 6 est obtenu, la tête est touchée et la 2e fatale est cochée. Le personnage décède donc. Un personnage ayant une fatale cochée fera un jet de moyenne Cbt/Conc à chaque tour. En cas d'échec, la douleur est trop grande et il ne peut pas agir à ce tour. De plus, pour respecter le role-play, un personnage ayant une fatale sur une jambe pourra à peine marcher, etc.

Légère: légère coupure, coup dans le ventre, 1 est effacée toutes les 10mn. Un guérisseur soigne 1d6 légères en 10mn et pour 2po.

Moyenne: membre petit cassé, entaille profond, 1 est effacée toutes les 1h. Un guérisseur soigne 1d6 moyennes en 1h pour 5po.

Majeure: membre important cassé ou petit membre tranché, blessure profonde à un endroit non vital. Elles ne disparaissent pas dans le temps. Un guérisseur peut soigner 1 majeure par heure pour 5po.

Fatale: décapitation, membre important broyé ou tranché, perte de sang. Un guérisseur peut soigner 1 fatale en 1 journée pour 10po.

Les Joueur, pj

Création du personnage

A la création, le joueur répartit 3 points dans la peinture. Il doit mettre au minimum 1 point dans prisme et 1 point dans chrome. Un joueur commence donc avec un niveau de peinture total de 3.

Un joueur commence avec 7 points de compétences à répartir à droite du trait vertical, mais ne peut pas dépasser 3 dans une compétence, ni descendre en dessous de -1. Seulement s''il prend 1 point négatif, il peut arriver à 4 dans une compétence dès la création du personnage.

Le personnage a de base le don Connaissance spécialisé de l'un de ses Chr et le don Connaissance spécialisé de son pays d'origine. Grâce à ses cours de peinture ou son vécu, il a aussi un autre don Connaissance spécialisé au choix.

Le joueur choisit ensuite 2 dons selon ses compétences et envies.

Un personnage commence avec 2d6*10 PO.

Le personnage commence avec 10 points générés.

Le personnage commence avec un équipement en fonction de ses envies, compétences et fortune. Le prix de son équipement s'approchant de son argent de départ.

L'Expérience

Lorsqu'un pj a sa barre d'expérience pleine, il gagne un niveau de compétence.

Le joueur choisit entre gagner un nouveau don ou cocher une nouvelle case dans une compétence, sauf s'il est dans les négatifs pour une raison toujours active. Un aveugle reste aveugle même s'il gagne un niveau.

La Maîtrise

Un pj gagne des points de maîtrise quand il peint. Si le score du lancer de prisme est entre 10 et 19, il en gagne 1. Entre 20 et 29 il en gagne 2 et 30 et plus il en gagne 3.

Donc plus la peinture est ambitieuse et plus le joueur gagne de maîtrise en bonus. Un joueur ne réalisant que des petites peintures ne gagnera donc pas de point de maîtrise en bonus.

De plus, le mj peut donner 1 ou 2 points en bonus en fonction de l'inventivité et de l'originalité du prisme.

Dès qu'un joueur dépense des points générés, il les coche dans la zone des points utilisés. Et toutes les 4 cases cochées dans la zone des points utilisés, il gagne 1 point de maîtrise. Les coches sont ensuite effacées.

Lorsque la barre de maîtrise est pleine, le pj gagne un niveau de peinture totale. Le pj peut alors gagner un niveau dans un prisme ou dans un chrome si les conditions sont requises. Il peut aussi apprendre un nouveau chrome ou un nouveau prisme. Il a de plus 1 point généré max en plus.

Tous les 3 niveaux, une nouvelle case de fatigue s'active.

Les Classes

Les classes sont là uniquement pour aider à la création des personnages. Ce n'est que quelques dons mis ensemble pour donner un tout intéressant. Les joueurs ne sont pas obligés d'en prendre une, et le mj n'est pas obligé de respecter les équipements donnés en fonction de la fortune.

Les classes ne sont là qu'à titre d'exemples.

Les PNJ

Les pnj dits basiques ont 3 caractéristiques : le combat (ou l'adresse si ce pnj se bat avec des armes à distance), les dégâts qu'il inflige et les blessures qu'il peut encaisser.

Prenons l'exemple d'un loup : **cbt 1, dégâts +1, 1 majeure**

Ce loup a donc 1 en combat. Il a un bonus de +1 aux dégâts par défaut, les dégâts à mains nues :

0-10 légère, 11-16 moyennes, 17-20 majeures, et donc 21+ mortelle

Et il ne peut pas encaisser plus d'une blessure majeure pour être hors combat.

Exemple de combat : le loup affronte un adversaire possédant également 1 en combat. Le loup lance 1d6 et fait un 5, pour un résultat de 5+1=6. Son adversaire lance son d6 et fait 2, pour un résultat de 2+1=3. Le loup a donc gagné son combat avec une avance de 3 (6-3). Le loup lance 1d20 de blessure, en ajoutant son avance de victoire soit 3 et son bonus de dégât de 1 pour un total de +4. Son d20 s'arrête sur 12. On y ajoute le +4 ce qui fait un total de 16. C'est donc une blessure moyenne si on se réfère aux dégâts plus hauts.

Il peut exister des pnj plus compliqués avec des compétences ou des attaques en plus. Par exemple la chimère, qui peut se battre avec ses crocs, avec ses griffes et qui crache du feu par la queue. Sa version simplifiée est :

Chimère - Croc : Cbt 4, dégâts +3, Griffes : Cbt 5, dégâts +2, 3 mortelles. Sa queue crache du feu dégâts +3 tous les 3 tours.

Chaque tour elle peut donc attaquer avec ses 3 types d'attaque. Ses crocs ont un Cbt de 4 et des dégâts +3, ses griffes ont un Cbt de 5 avec des dégâts +2 et sa queue crache du feu et n'a pas besoin de jet pour toucher (mais le mj peut accorder un jet d'Ad pour esquiver).

Tableaux

Si le personnage n’a plus de points générés (1d20)

1-10 : réussite

11-15 : un niveau de peinture en moins au chrome ou au prisme (choix du mj)

16-17 : trois niveaux de peinture en moins

18-20 : résultat inattendu (imagination du mj)

21 : rien ne se passe et cocher le stade de blessure non-coché le plus bas

22 : le prisme se retourne contre le lanceur et son groupe

23 et plus : coche le stade de blessure non-coché le plus bas et perte de contrôle

Si le personnage utilise plus de 5 points générés d’un coup (1d6)

1- réussite

2- le prisme gagne 1 niveau, points générés restants divisés par deux

3-le prisme gagne 2 niveaux, points générés restants passent à zéro

4- le prisme perd 1 niveau, points générés restants divisés par deux

5- le prisme perd 2 niveaux, points générés restants passent à zéro

6 et plus- perte de contrôle totale

Réussite critique d’une peinture (1d6)

1-rien ne se passe

2-la dépense est divisée par 2

3-le prisme gagne 1 niveau

4-la dépense est divisée 2 et le prisme gagne 1 niveau

5-le prisme est gratuit et le prisme gagne 1 niveau

6-le prisme est gratuit et le prisme gagne 2 niveaux

Echec critique d'une peinture

1- rien ne se passe

2- le prisme se lance sur le personnage si possible

3- le prisme se lance quelque part aléatoirement, dépense multipliée par 2

4- comme le 3 mais se lance sur le groupe

5- comme le 4 mais 2 niveaux de plus

6- le lanceur se vide de tous ses points générés, il passe à -10 points générés et s'évanouit le temps qu'il regagné 10 points générés

Chromes

Les projectiles de chrome et les pics de chrome sont esquivables au même titre qu'une flèche.

Le niveau du prisme du lanceur change ce peut faire le peintre (niveau 1, 2 ou 3).

Exemple avec l'azur ci-dessous : le prisme de réduction réduit le niveau d'une ou plusieurs peintures à une certaine distance. Le nombre de peintures et la distance changent selon le niveau du prisme de réduction. Avec un niveau de réduction de 1, le peintre ne peut réduire qu'une seule cible à moins de 3 mètres. Avec un niveau de réduction de 2, le peintre peut réduire 2 cibles à moins de 6 mètres. Et avec un niveau

de réduction de 3, le peintre peut réduire 3 cibles à moins de 10 mètres.

Le niveau du chrome du lanceur change également le résultat.

Reprenons l'exemple de l'azur et de la réduction : un niveau de 1 dans le chrome d'azur permet de réduire de 1 le niveau du prisme ou du chrome, un niveau 2 permet de réduire de 2 niveau, etc.

Prenons un exemple concret, un pnj peint 2 boules de feu assez conséquentes. Le joueur veut réduire l'azur dans ces boules de feu pour limiter les dommages de se les prendre en pleine face. Il possède un niveau de 2 en réduction et peut donc réduire l'azur des 2 boules de feu. Il possède un niveau de 1 en azur et peut donc seulement baisser le niveau du chrome de feu de 1, donc réduire la température des flammes et donc les dégâts.

Certains chromes sont plus simples et plus concrets que d'autres, le mj peut totalement improviser les résultats de certains des chromes les plus abstraits pour simplifier la compréhension du jeu.

Azur

Manipulation : manipule l'azur d'1/2/3 sources vers 1/2/3 cibles, la source et la cible ne doivent pas être plus éloignées que contact/2m/5m entre elles, et elles ne doivent pas être éloignés de plus de contact/2m/5m du lanceur. Si le peintre manipule son propre azur, la diff du jet de prisme baisse de 2 et si un jet de Conc est requis, sa diff baisse aussi de 2. En effet, c'est l'azur du peintre, elle se comporte donc comme un chrome où le peintre à déjà mis sa peinture. Ce prisme peut servir par exemple à voler de l'azur à un peintre ennemis pour le transférer à un allié.

Réduction : réduit la peinture de 1/2/3 cibles à 3/6/10m du lanceur (pour par exemple diminuer la puissance d'une peinture d'un ennemis)

Amplification : amplifie la peinture de 1/2/3 cibles à 3/6/10m du lanceur (pour par exemple amplifier la peinture d'un allié)

Création : créé de l'azur dans 1/2/3 cibles à 3/6/10m du lanceur (pour par exemple redonner de l'azur à un allié)

Rang : 1/2/3d6 points générés, 1/2/3 niveau d'un prisme/chrome

Le niveau de peinture dans un objet est le niveau de peinture nécessaire à sa création.

Jade

Le chrome du jade représente l'énergie vitale qui parcourt chaque être vivant.

Manipulation : manipule la puissance des bras dans les jambes par exemple, de 1/2/3 sources vers 1/2/3 cibles, la source et la cible ne doivent pas être plus éloignées que contact/2m/5m entre elles, et elles ne doivent pas être éloignés de plus de contact/2m/5m du lanceur. Si le peintre manipule sa propre énergie vitale, la diff du jet de prisme baisse de 2 et si un jet de Conc est requis, sa diff baisse aussi de 2. En effet, c'est l'énergie vitale du peintre, elle se comporte donc comme un chrome où le peintre a déjà mis sa peinture. Ce prisme peut servir par exemple à déplacer l'énergie de ses bras à ses jambes s'il faut courir très vite pour s'enfuir.

Réduction : réduit la puissance des bras et/ou des jambes de 1/2/3 cibles à 3/6/10m du lanceur

Amplification : amplifie la puissance des bras et/ou des jambes de 1/2/3 cibles à 3/6/10m du lanceur

Création : créé de la vie dans 1/2/3 blessures pour les soigner à contact/5/10m du lanceur

Rang : 1/2/3 majeures, 1d6 tours : vitesse et saut + ou - 50/100/150%, dégâts + ou - 2/4/6

Bruit

Manipulation : manipule des bruits dans un rayon de 10/20/30m

Réduction : Réduit le bruit dans un rayon de 2/5/10 pendant 1d6 mn

Amplification : amplifie tous les bruits dans un rayon de 2/5/10 pendant 1d6mn

Création : Crée des bruits dans un rayon de 10/20/30m

Rang : parole/cri/hurlement portant jusqu'à 5/20/50m ou 2/5/10 phrases

En cas de cris, les personnages à moins de 5m ont -2 en Ad, Cbt et Conc pendant le prochain tour et subissent un jet de blessure dégâts -1

En cas de hurlement, les personnages à moins de 10m ont -2 en Ad, Cbt et Conc pendant le prochain tour, ceux personnages à moins de 5m ont -3 en Ad, Cbt et Conc pendant le prochain tour et subissent un jet de blessure dégâts +3

Quand une parole est réduite, elle disparait, quand un cri est réduit, il devient une parole.

Lumière

Manipulation : Dévie la lumière dans un rayon 5/10/15m, rend invisible une zone de 2/5/10m², ou donne 1/2/3 formes à la lumière dans un rayon de 5/15/30m. La lumière peut être condensée en 1/2/3 rayon de 5/10/15m de longueur. Le rayon brulera la cible

Réduction : Réduit la lumière dans une zone de 5/15/30m²

Amplification : rang 1, double la taille de la lumière, rang 2 et 3, en plus augmente la luminosité d'un rang, dans un rayon 5/10/15m

Création : Crée de la lumière dans un rayon de 10/20/30m, elle durera 1d6 tours, ou 1d10mn hors-combat

Rang : lumière ambiante/lumière forte/lumière aveuglante éclairant dans un rayon de 5/20/50m

En cas de lumière forte, les personnages à moins de 5m ont -2 en Ad, Cbt et Conc. Ceux à moins de 1m ont en plus un jet de blessure dégâts -1.

En cas de lumière forte, les personnages à moins de 10m ont -3 en Ad, Cbt et Conc. Ceux à moins de 5m ont en plus un jet de blessure dégâts -1. Et ceux à moins de 2m ont un jet de blessure +3.

En cas de rayon, dégâts -1/+3/+6

Ténèbres

Manipulation : aux rangs 2 et 3, permet manipuler l'ombre des gens pour contrôler les actions de 1/2 personne, et de faire faire des gestes ou de ralentir, voir immobiliser, dans un rayon de 5/10/15m

Réduction : Réduit les ténèbres dans une zone de 5/15/30m² dans un rayon de 5/10/15m, donc apporte la lumière

Amplification : double la taille de la zone d'ombre à chaque rang dans un rayon de

5/10/15m

Création : Crée une zone de ténèbres de 5/15/30m² dans un rayon de 5/10/15m, ils durent 1d6 tours ou 1d10mn hors combat

Rang : 1/2/3 gestes, Cbt et Ad -2/4/6, si tombe à -2 dans l'une des compétences, il est paralysée.

Terre

Manipulation : manipule un volume de 10/20/30m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit la terre dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 10/20/30m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 10m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 10/20/30m cube de terre dans un rayon de 10/20/30m

Rang : terre molle/tassée/dure, dégâts des pics +0/2/4

Fumée

Manipulation : manipule un volume de 15/30/50m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit la fumée dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 15/30/50m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 15m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 15/30/50m cube de fumée dans un rayon de 10/20/30m.

Rang : fumée légère/fumée/fumée dense

Le rang 2 de fumée fait suffoquer si elle est envoyée dans les poumons, jet moyenne Cbt et Conc. En cas d'échec, -1 dans toutes les stats.

Au rang 3 de fumée, toute personne dans la fumée suffoque. S'il de plus elle est envoyée dans les poumons, diff du jet d'étouffement +2.

Eau

Manipulation : manipule un volume de 10/20/30m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit l'eau dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 10/20/30m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 10m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 10/20/30m cube d'eau dans un rayon de 10/20/30m

Rang : eau pure/eau salée/eau très salée, diff du jet de noyade (moy Cbt/Conc et -1 dans toutes les compétences en cas d'échec) +0/1/2

Plante

Manipulation : manipule 1 branche/1 petit arbre/1 gros arbre dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit 1/2/3 plante dans un rayon de 10/20/30m, réduit d'1/2/3 rangs (rang

1 : branche, rang 2 : petit arbre, rang 3 : gros arbre)

Amplification : augmente la taille de 1/2/3 plantes de 1/2/3 rangs dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée une plante de taille de rang 1/2/3 dans un rayon de 10/20/30m

Rang : plante/arbre normal/arme solide, dégâts des pics +0/2/4

Bois

Manipulation : manipule un volume de 7/14/20m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

De plus, le lanceur peut améliorer le tir d'une flèche par peinture, baisse la diff du jet d'Ad de 2 par rang de prisme

Réduction : Réduit le bois dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 7/14/20m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 7m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 7/14/20m cube de bois dans un rayon de 10/20/30m

Rang : bois mou/bois/bois dure, dégâts des pics +0/2/4

Feu

Manipulation : manipule un volume de 10/20/30m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit le feu dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 10/20/30m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 10m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 10/20/30m cube de feu dans un rayon de 10/20/30m. De plus, le lanceur peut tenter de brûler directement 1/2/3 cibles. Le jet de blessure du prisme aura donc +3 mais il y a un duel de peintres entre le lanceur et ses cibles.

Rang : feu/feu très chaud/feu du soleil, dégâts des flammes : +2/4/6

Glace

Manipulation : manipule un volume de 7/14/20m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit la glace dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 7/14/20m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 7m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 7/14/20m cube de glace dans un rayon de 10/20/30m, de plus au rang 2 et plus de création, le lanceur peut tenter de geler 1/2 cibles, un duel de peintre est requis. En cas de défaite, la cible est gelée en fonction du niveau de glace.

Rang : glace fondante/glace/glace arctique, blessure des pics +0/2/4

En cas de gèle, Ad et Cbt -2/4/6, si l’une des compétences tombe en dessous de -2, la cible est gelée

Neige

Manipulation : manipule un volume de 15/30/50m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit la neige dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 15/30/50m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 15m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 15/30/50m cube de neige dans un rayon de 10/20/30m

Rang : neige molle/tassée/dure, dégâts des pics -2/+0/+2

Pierre

Manipulation : manipule un volume de 7/14/20m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit la pierre dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 7/14/20m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 7m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 7/14/20m cube de neige dans un rayon de 10/20/30m

Rang : craie/roc/granit, dégâts des pics +0/2/4

La pierre peut être projetée comme boulet. Si l'esquive est ratée, dégâts +6 +0/2/4 en fonction du niveau de pierre.

Sable

Manipulation : manipule un volume de 10/20/30m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Réduction : Réduit le sable dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 10/20/30m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 10m cube par niveau de prisme dans un

rayon de 10/20/30m

Création : Crée 10/20/30m cube de sable dans un rayon de 10/20/30m

Mettre ou faire apparaitre du sable dans les yeux donne -2 en Ad, Cbt et Conc pendant 1 tour

Rang : sable/tassé/dense, dégâts des pics +0/2/4

Métal

Manipulation : manipule un volume de 5/10/15m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

De plus, le lanceur peu améliorer le tir d'une flèche par peinture, baisse la diff du jet d'Ad de 2 par rang de prisme.

Un peintre peut aussi changer la forme de son arme. C'est un prisme d'amplification ou de réduction qui passe l'arme au stade du dessus ou du dessous.

Réduction : Réduit le métal dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 5/10/15m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 5m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 5/10/15m cube de métal dans un rayon de 10/20/30m

Rang : bronze/fer/acier, dégâts des pics +0/2/4

Poison

Fait apparaitre, manipule ou fait disparaitre une goutte par niveau de prisme, ou augmente le rang de le chrome.

Poison : 1-5 légère 6-13 moyenne 14-18 majeure 20 mortelle +1 par stage.

Le lanceur choisit si le poison fera des dégâts ou baissera des compétences durant 1d6mn hors combat, et 1d6 tours en combat. Un duel de peintre est requis pour que le poison fasse effet.

Rang : dégâts du poison : +2/4/6, -1 dans 2 compétences, -2 dans 2 compétences, -2 dans 4 compétences

Acide

Manipulation : manipule un volume de 3/6/10m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Un jet d'acide fait les dégâts une fois, mais si l'acide est maintenu autour de la cible, c'est à chaque tour. L'acide peut de plus être concentré, +1 par 3m cubes en moins

Réduction : Réduit l'acide dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 3/6/10m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 3m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 3/6/10m cube d'acide dans un rayon de 10/20/30m

Rang : acide léger/acide/acide destructeur, dégâts de l'acide : +3/5/7

Vent

	Lv vent		
Lv prisme	1	2	3

1	stade 1	stade 2	stade 3
2	stade 3	stade 4	stade 5
3	stade 5	stade 6	stade 7

Le vent bouge un objet de son stade de 1m, et 1m par stade de différence pour les objets d'un stade inférieur.

1 brise

2 coup de vent (-20kg)

3 coup de vent (-50kg), arrête les couteaux

4 coup de vent (-100kg), arrête les flèches

5 coup de vent (-200kg) tornade (-20kg), arrête les carreaux

6 coup de vent (-400kg), tornade (-50kg)

7 coup de vent (-800kg), tornade (-100kg)

8 coup de vent (-2000kg), tornade (-200kg)

Amplification permet d'augmenter la puissance d'un vent de 1/2/3 stade, et Réduction permet de le réduire d'autant. Exemple : un éventail crée une brise (stade 1), qui peut devenir un stade 3 avec une amplification de niveau 2.

Lave

Manipulation : manipule un volume de 5/10/15m cubes dans un rayon de 10/20/30m.

Un jet de lave fait les dégâts une fois, mais si la lave est maintenue autour de la cible, c'est à chaque tour

Réduction : Réduit la lave dans un rayon de 10/20/30m, réduit de 5/10/15m cubes

Amplification : augmente la taille de la cible de 5m cube par niveau de prisme dans un rayon de 10/20/30m

Création : Crée 5/10/15m cube de lave dans un rayon de 10/20/30m

Rang : lave/lave chaude/lave destructrice, dégâts +5/7/9

Espace

Réduction sert à accélérer ses gestes en réduisant l'espace autour de ses bras et jambes. Cela augmente le Cbt, l'Ad pour l'esquive, et permet de recharger plus vite. Dure 1d4+1/2/3 tours et ne peut pas être maintenu. La cible ne doit pas être à plus de 2/5/10m du lanceur.

La création permet de créer son propre espace personnel de taille *1/1.5/2 pour y stocker des choses.

Amplification permet de déplacer 1/2/3 cible en augmentant l'espace entre cette cible et quelque chose. La cible ne doit pas être à plus de 5/10/15m du lanceur.

Si le peintre veut déplacer un ennemi, un duel de peintre est requis.

Manipulation courbe un la trajectoire d'1/2/3 cible pour la faire passer derrière soit par exemple. La cible ne doit pas être à plus de 5/10/15m du lanceur et ne doit pas peser plus de 100/500/1000kg

Rang :

1/2/3 action mineure, Cbt +2/3/5, Ad (esquive) +2/3/5, temps recharge divisé par 1.5/2/3

Taille de l'espace personnel : 10/20/30m cubes

Distance de déplacement de la cible par Amplification ou Manipulation : 3/7/10m

Temps

Manipulation permet de stopper le temps dans une zone de 1/3/5m² par durant 1d6 tour. Chaque personne dans la zone fait un duel de peintre avec le lanceur. Toute personne entrant dans la zone fera un duel de peintre avec le lanceur, et en cas de défaite sera figé. Et tout projectile sera figé en entrant dans la zone, les projectiles de chrome font un duel de peintre avec comme score 1d6 + Rang prisme + Rang chrome

Amplification permet d'accélérer le temps autour du lanceur ou autre. Ce prisme ne dure qu'1d4 +1/2/3 tours et ne peut pas être maintenu. La cible ne doit pas être à plus de 2/5/10m du lanceur.

Réduction permet de ralentir, donc comme Amplification mais avec des malus.

Création créé des actions à 1/2/3 cibles à moins de 1/3/5m du lanceur

Rang :

duel de peintre pour figer +2/3/4

1/2/3 action mineure, +2/3/5 en Cbt, +2/3/5 en Ad pour l'esquive et temps de recharge divisé par 1.5/2/3.

1/2/3 geste simple sont créés, par exemple dégainer, faire un bond sur le côté, etc.

Mort

Attention : ce chrome est formellement interdit dans tous les pays civilisés et passable de la peine capitale. Son utilisation est donc extrêmement risquée.

De plus, à chaque fois qu'un prisme du chrome mort est lancé, 3/4/5 cibles aléatoires (rang du prisme) proches du lanceur prennent 1/2/3 moyennes (rang chrome). Le lanceur n'est pas une cible possible.

Manipulation : vole la vie d'1/2/3 (rang du prisme) ennemis pour se soigner d'1/2/3 majeures, 2/3/4 et 3/4/5 légères (rang chrome), cependant la vie volée est la vie qui s'échappe, donc le prisme est lancé sur un ou plusieurs ennemis et dès que l'un deux sera blessé par au moins 1 majeure, la vie qui s'échappe entrera dans le lanceur.

Amplification : le lanceur devient puissant à l'excès, dégâts +5/7/10 (rang chrome), mais toutes les compétences -1/deux compétences choisies-2/ deux compétences choisies -1 (rang prisme), le tout pendant 1d4 tours ou 1d10mn

Réduction : annihile la vie d'1/2/3 (rang prisme) ennemis ainsi que celle du lanceur ou d'un seul allié, dégâts -5/7/10 (rang chrome)

Création : réanime un cadavre plus ou moins entier, mais seuls le cœur et la tête sont nécessaires, le corps aura toutes ses compétences -2/-1/-0 et dégâts -6/-3/-0 (rang chrome), le corps suivra le lanceur et lui obéira tant qu'il ne sera pas tué, cependant le lanceur a -4/-3/-2 (rang prisme) points générés max par cadavre réanimé. Bien sûr, les morts-vivants sont totalement interdits en ville.

Dons

<u>Connaissances spécialisées des prismes</u>: le personnage a un bonus de +1 à ses lancers de peinture, cumulable

-Méditation: le personnage enlève 1 point de fatigue chaque tour

- Méditation de combat: le personnage enlève maintenant 1d4 point de fatigue tous les tours

- Récupération d'azur: le personnage regagne 1d6 point généré en plus par heure de repos

-Récupération d'azur rapide: le personnage regagne 1 point généré en plus tous les tours

-Récupération d'azur instantanée: le personnage regagne maintenant 1d4 point généré tous les tours

-Canalisateur: le personnage à +3 points générés max, cumulable

-peinture puissante: blessure de pics et de projectile +2, requis LV peinture total 6

-Maître de la peinture: +3 aux jets de prisme, requis LV peinture total 8

Ambidextrie: permet de combattre avec une 2e main qui aura -4 au Cbt par rapport à la main principale. Pour un lanceur de couteaux ou de fléchettes, ce don permet de lancer 1 couteau ou 2 fléchettes avec la 2e main avec Ad-4, permet également de lancer des prismes avec un jet de Conc diff -2 avec la 2e main. Requis: Cbt 3 ou Ad 3.

-Science de l'ambidextrie: le malus de -4 en cbt de la main secondaire passe à -2. Cela permet en plus de lancer un autre couteau ou 2 fléchettes avec Ad-2. Le jet de Conc passe à diff-4. Requis Cbt5 ou Ad 5

-Ambidextrie parfaite: les malus disparaissent, jet de Conc diff -6

Arme de prédilection: +1 cbt/ad et +1 dégâts avec une arme. Requis cbt 3 ou Ad 3

-Arme de prédilection supérieure: encore +1 cbt/ad et +1 dégâts avec une arme. Requis cbt 5 ou Ad 5

-Spécialisation martiale: +3 dégâts avec une arme

-Spécialisation martiale supérieure: encore +3 dégâts

Connaissance des attaques en finesse: Avec une arme à 1 main, permet d'utiliser l'Ad

au lieu du Cbt, Requis Ad 3

-Frappe précise: le personnage peut s'enlever autant de point d'Ad avant un combat pour augmenter le jet de blessure du quadruple

-Assassin: lorsque vous combattez un ennemi non alerte de votre présence et que vous êtes discret, votre jet de blessure est augmenté de 5 au lieu du 3 habituel, et la difficulté du jet d'Ad est baissée de 5 au lieu du 3 habituel

> -Maître assassin : lorsque vous combattez un ennemi non alerte de votre présence et que vous êtes discret, votre jet de blessure est augmenté de 7 au lieu du 3 habituel, et la difficulté du jet d'Ad est baissée de 7 au lieu du 3 habituel

Bourgeois: le personnage commence avec 5d6*10 PO au lieu des 2d6*10

> -Riche: le personnage a 5d100 PO en plus, cumulable

Connaissance spécialisée: le personnage choisi un domaine comme un pays, les animaux de la forêt, les plantes des marécages, etc. Il gagne +2 en Conn quand il veut faire un jet dans ce domaine et débloque certains jet.

Connaissances de l'azur spécialisée: le personnage gagne la moitié de son score de Conn en points générés max, arrondie au supérieur

- Connaissances de l'azur approfondies : le personnage gagne son score de Conn en points générés max

> - Connaissances de l'azur secrètes : le personnage gagne son score de Conn *2 en points générés max

Comprendre ses erreurs : quand un niveau de maitrise est complété, le personnage gagne la moitié (sup) de son score de Conn en points de maitrise

-Apprendre de ses erreurs : quand un niveau de maitrise est complété, le personnage gagne son score de Conn en points de maitrise

Imperturbable : sur un jet de Conc, augmente le résultat d'un lancer de prisme de 2 ou

baisse la difficulté d'un jet de soin de 2, de plus la diff des jets de Conc baisse de 2 pendant les combats

- Impassible : les bonus et les malus deviennent des 4

Coup puissant: le personnage peut enlever des pts de cbt pour augmenter le jet de blessure du quadruple, requis Cbt 3 (compte comme une compétence spécialisée, le personnage sait taper fort, c'est instinctif)

-Coup dévastateur: enlever des pts de cbt augmente blessure du quintuple, requis Cbt 5

-Bousculade: Sur un combat avec Cbt -2, le personnage peut mettre à terre un ennemi, le passant a -1 de Cbt pendant 2 tours

Diplomate: la difficulté des jets de Neg baisse de 2, requis Neg 3

-Charismatique: la difficulté des jets de Neg baisse de 3, requis Neg 5

-Orateur né: la difficulté des jets de Neg baisse de 4

Combat monté: le malus de -4 en Cbt sur monture passe à -2, et le personnage gagne un bonus de +1 à la blessure quand il est sur une monture, ainsi qu'un bonus de +4 si lors d'une charge

-Science du combat monté: le malus de Cbt disparaît et les bonus à la blessure passent a +2 et a +6

-Charge dévastatrice: le bonus de blessure passe a +10 durant le premier tour de combat et projette au sol les perdants du combat, leur Cbt passe à -1 pendant 2 tours

-Piétinement: le bonus à la blessure passif passe a +4

-Tir monté: le malus de -4 en Ad disparaît

Connaissances spécialisées de discrétion: la difficulté des jets d'Ad pour être discret baisse de 2

-Invisible: le bonus passe à 4

-Fantôme: le bonus passe à 6

Dur à cuir: les blessures légères se soignent en 1 tour, Requis Cbt 3

-Récupération physique: le personnage soigne 1 blessure moyenne par tour, Requis Cbt 5

-Invincible: le personnage soigne 1 blessure majeure en 1h

-Immortel : le personnage gagne une case de fatale en plus

Guerrier aveugle: Permet de combattre ou tirer dans le noir ou sans yeux, requis Cbt 5 ou Ad 5

Fort : dégâts au corps à corps +2

-Puissant : dégâts au corps à corps +3

-Monstrueux : dégâts au corps à corps +3

Connaissance spécialisée du combat à plusieurs: Le Cbt ne passe pas en dessous de 1 en cas de combat multiple, Requis Cbt 3

-Enchaînement: Le Cbt ne passe pas en dessous de 2 en cas de combat multiple, Requis Cbt 5

-Maître des enchaînements: Le Cbt ne passe pas en dessous de 3 en cas de combat multiple

Connaissances spécialisées de psychologie : durant une confrontation de Neg, +2 à la Neg

-Méfiant : le personnage sait quand quelqu'un ment

-Paranoïa : durant une confrontation de Neg, +2 à la Neg

-Manipulateur : durant une confrontation de Neg, +3 à la Neg

Connaissance spécialisée de pisteur: jet de pistage (moy Ad/Conn) possible pour retrouver une piste, débloque ce jet

-Pisteur en forêt: la difficulté du jet de pistage en forêt baisse de 3

-Pisteur en ville: la difficulté du jet de pistage en ville baisse de 3

-Instinct du traqueur: la difficulté de tous les jets de pistages baisse de 2

Connaissances spécialisées sur la peur : sur une confrontation Neg contre Conc, en cas de victoire la victime perd 1 en Cbt tant que l'utilisateur du don est là, fonctionne sur toutes personnes à portée de voix, max 15m si crie

-Effrayant : les victimes perdent maintenant 1 en Cbt, en Conc et en Neg

-Terrifiant : les victimes perdent maintenant 2 en Cbt, en Conc et en Neg

-Terreur vivante : les victimes sont paralysées par la peur ou s'enfuit en courant

Peinture aléatoire : un 2 ou un 5 comptent comme un 1 ou un 6 pour les critiques, mais pas pour décompter

-Cataclysme vivant : les 2 et les 5 comptent comme des 1 et de 6 pour les critiques, mais pas pour décompter

-Avatar du chaos : un 3 et les 4 comptent comme des 1 et de 6 pour les critiques, mais pas pour décompter

Musicien: sur un jet d'Ad, les personnages dans un rayon de 5m ont +1 en Cbt tant que le musicien joue et 1 tour après, requis Ad 3 et instrument

-Chanteur d'opéra: si l'instrument est la voix, le rayon passe à 10m

-Voix cristalline: le bonus de Cbt de la voix passe a +2

-Maestro: si l'instrument n'est pas la voix, le rayon passe à 10m, le bonus de Cbt à 2

-Virtuose: le bonus de Cbt passe a +3

-Multitâche: le personnage peut chanter et jouer de la musique si l'instrument ne bloque pas sa bouche, requis Ad 5

Connaissance spécialisée des armures légères: pas de malus de combat avec cette armure

-Porteur d'armure intermédiaire: pas de malus de combat avec cette armure

-Porteur d'armure lourde: pas de malus de combat avec cette armure

-Porteur d'armure de plaque: pas de malus de combat avec cette armure

Connaissance spécialisée des Premiers soins: sur un jet moy Ad/Conn diff -2, le personnage peut soigner 1d6 blessures légères ou 1d4 moyennes. Requis min Ad 2, min Con 2

- Médecin: peut soigner une blessure majeure sur un jet moy Ad/Conn

-Médecin de bataille : peut soigner dans la mêlée sans jet de Conn si la cible ne combat pas, requis moy Ad/Conn 4

-Maître du bistouri : peut soigner une blessure fatale

Pugilat: à main nues, le personnage a +2 en cbt et +2 à la blessure

-Patate de forain : +3 à la blessure à mains nues, Requis Cbt 3

-Kung fu fighter : +3 à la blessure à mains nues, Requis Cbt 5

-Mains de fer : +2 en Cbt et +2 à la blessure à mains nues

Radin: le personnage a 10% de remise sur tous les achats

-Instinct du trésor: +2 au jet de fouille, cumulable

-Vendeur: le personnage vend des objets à son vrai prix, requis Neg 3

-Marchandage: vend 20% plus cher et achète 30% moins cher

Rechargement rapide: nb de tir *1.25, requis Ad 3

-Rechargement éclair: nb de tirs *1.5, requis Ad 5

-Rechargement instantané: nb de tirs*2

Résistance aux chromes: +2 au score de duel de peintre

-Défense impénétrable : +2 au score de duel de peintre

-Invulnérabilité aux chromes: +3 au score de duel de peintre

Truc de mauviettes : les blessures légères ne donnent plus de malus

- Résistance à la douleur : les blessures moyennes ne donnent plus de malus

-Insensible à la douleur : la 1ère blessure majeure ne donne plus de malus

Connaissances spécialisées de stratégie: le personnage a +2 en Cbt après 2 tours de combat, requis min Cbt et Conn 2

-Science de la stratégie: tous les personnages alliés ont +1 en Cbt après 2 tours de combat, requis min Cbt et Conn 3

-Esprit vif : Science de la stratégie s'applique au bout de 1 tour

-Maître stratège: le bonus passe à +2

Réflexes : +2 au jet du d6 d'initiative, requis Ad 3

-Sprinter: vitesse de déplacement doublée

- Acrobate: difficulté des jets d'acrobatie et d'esquive -3

-Voltigeur: difficulté des jets d'acrobatie, et d'esquive -3

- Sportif: difficulté des jets d'athlétisme et d'escalade -3

-Athlète: difficulté des jets d'athlétisme et d'escalade -3

-Réflexes améliorés : +2 au jet d'initiative, gagne une action réflexe par tour sur un jet d'Ad, requis Ad 5

-Grande agilité: si le personnage perd le combat, il débloque un jet d'Ad diff +3 pour réduire la blessure d'autant de points au-dessus du score requis, requis Ad 5, comme s'il esquivait un projectile

-Esquive ultime: jet d'Ad diff +1

Connaissances spécialisées de tir précis: le personnage peut s'enlever autant de point d'Ad avant un tir pour augmenter le jet de blessure du quadruple

-Maître du tir précis: augmente la blessure du quintuple, requis Ad 5

-Tir à bout portant: le personnage n'a pas le malus d'Ad de -2 quand il tire sur une cible à moins de 5m, de plus, s'il combat, il peut passer son combat à 0 pour pouvoir faire sa phase de tir, requis Ad 4

-Science du tir à bout portant: le combat ne descend pas en dessous de à 2 (si le personnage a au moins 2 en Cbt) au lieu de passer à 0

-Tir de précision: portée augmentée de 50%, requis Ad 4

-Science du tir de précision: passe à 100%, requis Ad 6

-Tir en mouvement: peut tirer après une esquive ou en courant sans malus, requis Ad 4

Connaissances spécialisées de vol: une confrontation d'Ad du personnage et Conc de la cible permet de prendre un petit objet dans la poche ou une bourse d'1d100 po, de plus permet crochet sur jet d'Ad

-Doigts de fée: bonus de +2 en Ad pour voler, peut voler un objet de taille moyenne, de plus peut crochet sur jet d'Ad diff-2

-Mains fantômes: le bonus passe a +4 et peut crochet sur jet d'Ad diff -3

Classes

Encore une fois, ces classes ne sont là qu'à titre d'exemple pour aider les nouveaux joueurs à créer leur personnage ou trouver de l'inspiration. Elles ne verrouillent pas le jeu d'un pj.

Le peintre de Combat

Contrairement à la majorité des peintres, le peintre de combat ne réfléchit pas beaucoup. Il préfère dévaster les rangs ennemis avec sa peinture et poser des questions ensuite.

Il commence avec 3 de Concentration pour améliorer ses chances de réussir ses prismes. Ses dons Connaissances spécialisées des prismes, Canalisateur, Imperturbable améliorent également ses chances de réussir ses prismes et augmente son stock de points générés.

<u>Equipement de départ :</u>

0-50 po : Collier points générés +1

60-100 : colliers avec 3 charges enlevant 1 ligne de fatigue

110-120 : collier 3 charges +1 à un jet de prisme, Collier points générés +1

Le Marchand

Faible et souvent lâche, il est intéressé uniquement par l'argent et les profits. Il ne sera pas d'un grand secours en combat, mais pourra obtenir un équipement de bonne qualité pour moindre prix.

Un marchand commencera avec 3 de Négociation, et les dons Radin, Connaissances spécialisées psychologie et Paranoïa.

Un marchand priera souvent Rufur le dieu de l'avidité ou Zass le dieu du mensonge.

Equipement de départ :

0-50 po : Bénédiction mineure de Rufur (+1 en Neg pour marchandages)

60-100 : Bénédiction mineure de Zass (gange le Don méfiance)

110-120 : Bénédiction mineure de Rufur, Bénédiction mineure de Zass

L’Assassin

Il est le porte-parole de Nonkar, dieu du meurtre. Il sait où frapper pour tuer, et à peux d’états d’âme à user de ses connaissances. Cette classe est spécialisée en Ad car il l’utilise pour se déplacer dans les ombres, et pour se battre. C‘est pourquoi, un assassin débutera avec 3 d’Ad.

Un assassin démarre avec les 35 Attaque en finesse, Connaissances spécialisées de discrétion et Assassin.

Les dons Arme de prédilection (dague), Frappe précise et la Bénédiction mineure d’Arak le dieu de la nuit peuvent également être utiles.

Equipement de départ :

0-50 po : dague

60-100 : dague, Bénédiction mineure de Nonkar (+1 Cbt pour chaque 5 personne tuée dans la journée)

110-120 : dague 3 charges poisons dégâts +2, Bénédiction mineure de Nonkar

Le Voleur

Agile et rapide, le voleur préférera éviter le combat et les confrontations en générale. Il se faufile partout et prend ce qu’il veut, sans états d’âmes.

Les voleurs prient souvent Stas le dieu des voleurs.

Un voleur commencera avec 3 d’Adresse, et les dons Connaissances spécialisées de vol, Doigts de fée, Discret, lui permettent de vider les poches de passants avec aisance.

Equipement de départ :

0-50 po : dague

60-100 : dague, Bénédiction mineure de Stas (diff -1 pour les jets de vol)

110-120 : dague, Bénédiction mineure de Stas, passe partout 3 charges

Le Chasseur

Le chasseur vit dans les forêts. Il sait tirer à l’arc et débusquer le gibier. La plupart des chasseurs prient Ukar le dieu de la chasse, même s’ils ne le savent pas. Un chasseur

aura besoin d'Ad mais aussi de Conn. C'est pour cela qu'un chasseur commence avec minimum 2 d'Ad et 2 de Conn.

Un chasseur commencera avec les dons Connaissance spécialisée de pisteur, pisteur en forêt, Connaissances spécialisées de tir précis. Les dons bénédiction mineure d'Ava la déesse des archers et Rechargement rapide peuvent également être utiles.

Equipement de départ :

0-50 po : arc et 1d20 flèches de base

60-100 : arc, 1d20 flèches de base et Bénédiction mineur d'Ukar (diff -2 des jets de pistage)

110-120 : arc, 1d20 flèches de bonne qualité et Bénédiction mineur d'Ukar

Le Moine

Le moine est sage et pacifique. Il n'utilise pas d'armes et préfère ne pas combattre, mais peut briser des crânes avec ses poings. Un moine est agile et rapide, finissant les combats avant que ses opposants ne bougent. Il vénérera souvent Ru la déesse du calme.

Les moines ont également développé des techniques pour manipuler leur énergie vitale et la concentrer dans leurs bras ou leurs jambes.

Il commencera avec 3 d'Ad ainsi que la manipulation d'énergie vitale. Et ses dons Réflexes, Acrobate, Connaissance des attaques en finesse lui permette de participer aux combats sans armes ni armure.

Equipement de départ :

0-50 po : Bénédiction de Ru (Conc +1)

60-100 : Bénédiction de Ru, collier de vitesse +1 Ad pendant 1d4 tours, 3 charges

110-120 : Bénédiction de Ru, bracelets de force, dégâts +3 pendant 1d4 tours, 2 charges

Le peintre guerrier

Un peintre guerrier prend le meilleur du guerrier et le meilleur du peintre, et le combine. Il se jettera dans la mêlée, taillant ses adversaires d'une main et déversant de la peinture de l'autre main.

Un peintre guerrier commencera avec 4 de Combat et 3 de concentration. Ses dons Ambidextrie, Connaissance spécialisée prismes, Imperturbable améliore ses chances d'utiliser la peinture dans la mêlé.

Equipement de départ :

0-50 po : épée à 1 main de bronze, collier redonnant 3 points générés, 3 charges

60-100 : épée à 1 main, bague de vitesse +1 Cbt pendant 1d4 tours, 3 charges

110-120 : épée à 1 main, gant qui lance des prismes avec +1 au jet

Le Chercheur

Le Chercheur est plus habitué aux laboratoires qu'aux champs de batailles. Cependant, il lui arrive d'aller combattre pour améliorer ses connaissances et faire de nouvelles découvertes. Souvent un Chercheur vénèrera Estri le dieu de la recherche, du savoir et de la connaissance. Cette classe dépend grandement de la Conn, c'est pour cela qu'il démarre avec 3 de Conn.

Il commence avec les dons Connaissances spécialisée, Comprendre ses erreurs et Connaissances spécialisées des prismes.

Equipement de départ :

0-50 po : Livre d'une connaissance spécialisée

60-100 : Bénédiction mineure d'Estri (Conn+1)

110-120 : Livre d'une connaissance spécialisée, Bénédiction mineure d'Estri

Le Noble

Un noble a de l'argent, beaucoup d'argent. Il ne sait pas se battre, mais il peut aisément payer des gens pour se battre pour lui. Il est également charismatique et intelligent, un noble pourra souvent embobiner son entourage pour tirer profit au maximum de chaque situation.

Un noble commencera avec 3 de Négociation et les dons Bourgeois, Diplomate, Connaissances spécialisées psychologie.

Equipement de départ :

0-100 : cheval, arme à 1 main

110-280 : cheval, arme à une main, objet enchanté mineur

290-300 : cheval, arme à une main en acier de Lorior, objet enchanté mineur

Le Ménestrel

Un ménestrel ne combat pas, mais il motive ses alliés au combat avec ses mélodies et ses chansons. Les ménestrels adorent souvent Sonia la déesse de la musique.

Il commencera avec 3 d'Adresse et les dons Bénédiction mineure de Sonia (diff des jets de musique -1), Musicien, Maestro.

Un ménestrel pourra se spécialiser dans le chant, ou utiliser un instrument, et à haut niveau, il sera capable de faire les 2 en même temps.

Equipement de départ :

0-50 : instrument

60-100 : instrument de bonne qualité portée +5m

11-120 : instrument pigmenté portée +15m

Le Chef de Guerre

Le Chef de Guerre guide ses troupes et ses compagnons dans le combat. Il trouve les failles de l'ennemi et les exploite pour remporter la victoire. Cependant, il ne se cache

pas derrière ses soldats. Il mène par l'exemple au cœur de la bataille. Il sera souvent bénit par Sarrin le dieu de la guerre. Un Chef de Guerre commencera avec 3 de Conn et 2 de Cbt.

Il commencera également avec les dons Bénédiction mineure de Sarrin (diff des jets de stratège -1), Connaissances spécialisées de stratégie et Science de la stratégie.

Les dons de l'arbre Dur à cuir pourront aussi être utiles, pour permettre au Chef de Guerre de survivre plus longtemps dans la mêlée. Les dons de l'arbre Connaissances spécialisées sur la peur pourront aussi servir à affaiblir les ennemis.

Equipement de départ :

0-50 : arme à 1 main

60-100 : arme à 1 main, plastron léger

11-120 : arme à 1 main de bronze, bénédiction moyenne de Sarrin (diff des jets de stratège -2)

L’Adorateur du Chaos

Les adorateurs du chaos ne forment pas de groupe, ou de culte. Ce sont des individus, bien souvent dérangés, qui n’aspirent qu’à s’amuser en plongeant le monde autour d’eux dans des tempêtes de peinture aléatoires et très dangereuses. Pour cela, ils combinent la peinture de fumée avec des chromes aléatoires allant du poison à la glace. Ils ont donc toujours sur eux un sac de pierres réceptacles contenant des chromes qu’ils ne connaissent pas (c’est plus amusant).

De plus, un adorateur du chaos n’a pas eu d’enseignement de peintre, ils ne contrôlent donc pas les prismes qu’ils lancent, et ceux-ci tournent souvent au désastre.

Un adorateur du chaos commencera avec la création de fumée et les dons peinture aléatoire, Bénédiction mineure du Chat Noir (2 fois par jour, augmenter ou baisser le résultat d’un dé de 1, ne marche que pour les d6), Méditation.

<u>Equipement de départ :</u>

0-50 : 1d10 réceptacles aléatoires

60-100 : 1d6 réceptacles aléatoires, bâton de désastre

11-120 : 1d10 réceptacles aléatoires, bâton de chaos

Bâton de désastre : 1 fois par combat, peut être utilisé comme un réceptacle aléatoire

Bâton de chaos : 1 fois par combat, le prochain prisme réussit est une réussite critique sur 1-2 ou un échec critique sur 5-6 sur 1d6

Le Druide

Les druides vivent en harmonie avec la nature. Ils peuvent influencer les animaux et les envoyer dévorer ses ennemis. Un druide utilisera des graines en les amplifiant via une peinture pour les pousser à attaquer ou obéir. Il aura de plus un familier, le suivant partout et l'aidant dans ses aventures.

Un druide commencera avec 3 de Négociation, la peinture d'amplification de plante et les dons Connaissances spécialisée des animaux, Bénédiction mineure d'Inna (sur jet/confrontation de Neg diff +2, les animaux ont -1 Cbt), Diplomate (animaux).

Equipement de départ :

0-50 : 1d10 graines de faim, 1 petit familier

60-100 : 1d10 graines de faim, 1 petit familier, 1d4 graines d'obéissance, 1d4 graines de croissance

11-120 : 1d10 graines de faim, 1 familier moyen, 1d6 graines d'obéissance, 1d6 graines de croissance

Graines de faim : lorsqu'elles sont amplifiées, un jet de rencontre est lancé, et si c'est un animal pu un groupe d'animaux qui est tiré, ils attaquent les porteurs de la graine. Mais bien évidemment, lorsque la graine est mangée, ils attaquent ceux qui restent.

Graine d'obéissance : lorsqu'elle est amplifiée, un animal aléatoire dans un rayon proche la mange, et sur un jet de Neg, l'animal obéit au druide pour le reste du combat puis s'enfuit.

Graine de croissance : lorsqu'elle est amplifiée et mangée par un animal, cet animal gagne +1 en Cbt et +4 à la blessure pour le reste du combat.

Petit familier, chat, petit chien, hibou : Cbt 1, dégâts +2

Familier moyen, chien, aigle : Cbt 3, dégâts +5

Le Combattant de horde

Lui ce qu'il aime, c'est foncer dans le tas et se battre à 5 contre 1. Il préfèrera affronter un camp entier de bandits qu'une grosse bestiole.

Un combattant de horde commence avec 4 de Combat, c'est un bourrin. Il commencera de plus avec les dons Ambidextrie, Connaissance spécialisée du combat à plusieurs et Arme de prédilection épée 1 main.

Equipement de départ :

0-50 po : épée à 1 main

60-100 : épée à 1 main et 1 dague

110-120 : deux épées à 1 main

Le Chevalier

Le Chevalier est noble et courageux. Il utilise son épée à 2 mains et son armure pour protéger les plus démunis. Il est un grand combattant, cette classe se repose surtout sur le Cbt, c'est pourquoi un Chevalier commencera avec 3 de Cbt.

Un Chevalier commencera avec les dons Arme de prédilection épée à 2 mains, Connaissance des armures légères et le don porteur d'armure intermédiaire. Les bénédictions des différents dieux en rapport avec le combat pourront être également utiles.

Equipement de départ :

0-50 po : épée à 2 mains de bronze, plastron léger

60-100 : épée à 2 mains de bronze, armure légère

110-120 : épée à 2 mains, plastron intermédiaire

Le Destructeur

Le bourrin par excellence. Il tape fort et ne réfléchis pas.

Un destructeur commencera avec 3 de Combat, étonnamment. Ses dons Fort, Coup puissant et arme de prédilection masse à 1 main n'ont qu'un but, le faire taper toujours plus fort.

Equipement de départ :

0-50 po : masse à 1 main

60-100 : masse à 1 main et Bénédiction mineure de Temna (dégâts des armes de corps à corps +2)

110-120 : masse à 1 main, bracelet avec 3 charges jet de blessure +1 et Bénédiction mineure de Temna

Le Duelliste

Un duelliste affronte les adversaires les plus dangereux en 1 contre 1, et méprise ceux qui se regroupent pour faire face au danger. Il utilise une arme à 1 main et porte une armure légère n'entravant pas ses mouvements.

Il priera souvent Dorzog le dieu du combat.

Un duelliste commence avec 3 de Combat, Arme de prédilection, Coup puissant, Connaissance spécialisée des armures légères

Equipement de départ :

0-50 po : arme à 1 main de bronze, plastron léger

60-100 : arme à 1 main de bronze, plastron léger et Bénédiction mineure de Dorzog (Cbt +1)

110-120 : Bénédiction mineure de Dorzog, arme à 1 main de bronze, plastron léger et 1 potion de force mineure

Le Chasseur de peintres

Le chasseur de peintre est un humain venant du Royaume de Droria. Il n'aime pas les peintres et a voué sa vie à les détruire. Son esprit et son corps sont entrainés à résister aux attaques des peintres, et son équipement lui permet de parer à toute éventualité.

Un chasseur de peintre compte sur sa rapidité et l'effet de surprise pour vaincre ses opposants avant même qu'il ne lance un prisme.

Il commencera sans peinture et avec les dons Bénédiction mineure de Dror (une arme enlève 2 points générés à sa victime à chaque blessure), Réflexes, Ambidextrie, Notion de base de Tissage.

De plus, il gagnera un don au niveau 1, 3 et 5/

Lv 1 : Résistance aux chromes

Lv 3 : Défense impénétrable

Lv 5 : Invulnérabilité aux chromes

<u>Equipement de départ :</u>

0-50 : dague, 1d4 fléchettes pg-2

60-100 : dague, arbalète de poing, 2d10 carreaux

11-120 : dague, arbalète de poing, 1d6 carreaux, 1d4 carreaux pg-2, 1d4 fléchettes pg-2

Armement

Armes de corps à corps

Nom	Blessure	Requis	Malus
Mains	0	Cbt 0	-1 cbt
Poings cloutés	1	Cbt 0	
Bâton	1	Cbt 0	
Dague	2	Cbt 1	
Saï	1	Cbt 3	
Épée 1 main	3	Cbt 1	
Hache 1 main	3	Cbt 1	
Masse 1 main	3	Cbt 1	
Épée 2 mains	5	Cbt 2	-1 cbt
Hache 2 mains	5	Cbt 2	-1 cbt
Marteau 2 mains	5	Cbt 2	-1 cbt
Hallebarde	5	Cbt 2	-1 cbt
Fouet	3	Cbt 4	
Lance	3	Cbt 3	+1 cbt
Trident	4	Cbt 4	
Fléau	3	Cbt 3	
Fléau double	3	Cbt 4	-1 cbt
Fléau hydre	3	Cbt 5	-2 cbt
Morgenstern	7	Cbt 4	-2 cbt
Epée double	4	Cbt 6	cbtplusie+2

Armes à distance

Nom	Blessure	Requis	Distance	Tir par tour	prix
Sarbacane	-1	Ad 1	5m	2	10 PO
Fronde	0	Ad 3	10m	3	0 PO
Arc court	2	Ad 1	20m	2	50 PO
Arc	3	Ad 1	40m	1	100 PO
Fléchette	-1	Ad 2	5m	2 par main	2 PO
Couteaux	1	Ad 2	10m	si 4Ad, 2	5 PO
Arc long	5	Ad 2	100m	0,5	200 PO
Arbalète de poing	2	Ad 2	20 m	0,5	300 PO
Arbalète	5	Ad 3	80m	0,5	250 PO
Arbalète lourde	8	Ad 4	150m	0,33	1500 PO
Pic élémentaire	6				

Carreaux/flèches	mauvaises qualité : blessure-1	1 PO
	De base : blessure +0	2 PO
	bonne qualité : blessure +1	5 PO
	De Lorior: blessure +4	50 PO

Armures

Nom	Cbt Requis	Malus blessure	Malus vitesse	Malus Cbt et Ad	Prix
Plastron léger	1	-1	0	-1	25 PO
Armure légère	1	-2	0	-1	50 PO
Plastron inter	2	-3	0	-2	100 PO
Armure inter	2	-4	-3m/tour	-3	200 PO
Plastron lourd	3	-5	-3m/tour	-4	300 PO
Armure lourde	4	-6	-6m/tour	-5	350 PO
Armure de plates	5	-7	-9m/tour	-6	1500 PO

Boucliers

Nom	Requis	Malus cbt adv	Prix
Rondache	Cbt 2	-1	25 PO
Bouclier moyen	Cbt 3	-2	50 PO
Grand bouclier	Cbt 4	-3	100 PO
Pavois	Cbt 5	-4 (-6m/tour)	300 PO

Matériaux

Bronze	Blessure -1	Prix*0,75
Fer	Blessure +0	Prix*1
Acier	Blessure +1/-1	Prix*2
Acier de Lorior	Blessure +1/-1 Cbt +1	Prix*4
Bois de Lorior	Blessure +1 Ad +1	Prix*4
Acier de Throran	Blessure +2/-2	Prix*5
Akhynil	Blessure +2/-2 Cbt +2	Prix*10

Table des matières

Lettre d'intention 1

Les Compétences 2

Jet et Confrontation 2
Le Combat, Cbt 3
La Négociation, Neg 4
La Connaissance, Conn 4
L'Adresse, Ad 5
La Concentration, Conc 6
Les Dons 6
L'Initiative 6

La peinture 7

Les Prismes 7
Les chrome, Chr 8
Les Points générés 8
La Fatigue 9

Peindre 10

Critique 11
Duel de peintre 11
Peinture à plusieurs 12
Continuer à manipuler 12
Lancer plusieurs prismes en même temps 12
Les Vents de chrome 13

Les Blessures 14

Les Joueur, pj 15

Création du personnage 15
L'Expérience 15
La Maîtrise 16
Les Classes 16
Les PNJ 17

Tableaux 18

Si le personnage n'a plus de points générés (1d20) 18
Si le personnage utilise plus de 5 points générés d'un coup (1d6) 18
Réussite critique d'une peinture (1d6) 19
Echec critique d'une peinture 19

Chromes 20

Azur 21
Jade 22
Bruit 23
Lumière 24
Ténèbres 25
Terre 25
Fumée 26
Eau 26
Plante 27
Bois 27
Feu 28
Glace 28
Neige 29
Pierre 29
Sable 30
Métal 30
Poison 31

Acide 31
Lave 33
Espace 34
Temps 35
Mort 36
Dons 37
Classes 47
Le peintre de Combat 47
Le Marchand 47
L'Assassin 48
Le Voleur 48
Le Chasseur 49
Le Moine 49
Le peintre guerrier 50
Le Chercheur 50
Le Noble 51
Le Ménestrel 51
Le Chef de Guerre 52
L'Adorateur du Chaos 53
Le Druide 54
Le Combattant de horde 55
Le Chevalier 55
Le Destructeur 56
Le Duelliste 56
Le Chasseur de peintres 57
Armement 58
Armes de corps à corps 58
Armes à distance 59
Armures 60
Boucliers 60
Matériaux 6
68

Scénario d’initiation au jeu de rôle Le Chromonde

Ce scénario a pour objectif de présenter les mécanismes de base du jeu de rôle au travers d’une petite aventure simple pour débutants. Je vous invite à parcourir les différents contenus sur le site ou sur mon compte tiktok pour découvrir un peu l’univers en amont.

Début de la mission

Les joueurs forment une bande de mercenaires parcourant les villes à la recherche de travail rémunéré. C’est en arrivant dans la ville de Vates qu’un garde les interpelle pour leur proposer une mission.

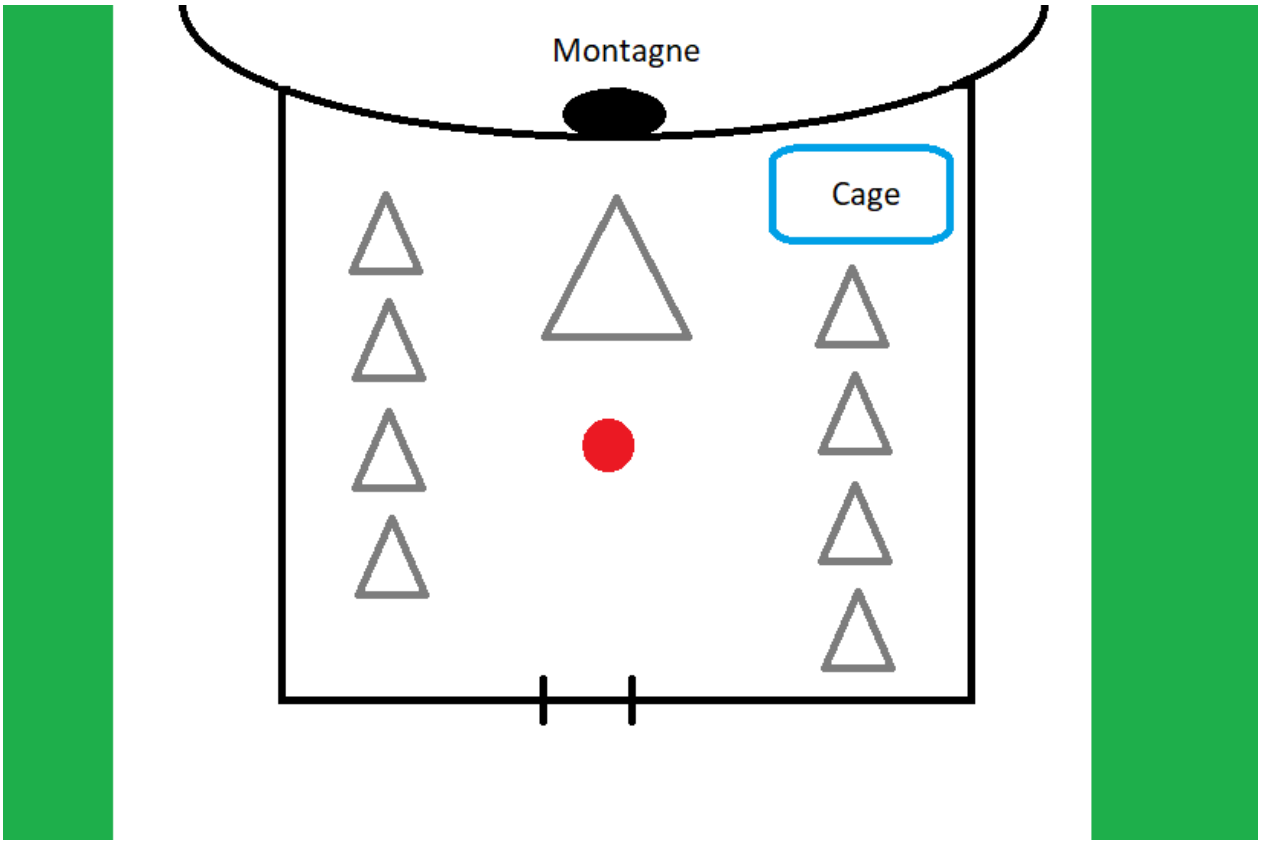
Un groupe de bandits s'est installé à deux heures de marche de la ville. Ils pillent les fermes à l'extérieur de la ville et terrorisent la population. Les bandits ont pris en otage des paysans et menacent de les tuer s'ils voient des soldats arriver. Le seigneur de Vates a tenté d'envoyer un premier groupe de mercenaires régler le problèmes, mais ils ne sont jamais revenus. Contrairement à la tête de la moitié des paysans, laissées aux abords de la ville le lendemain. Le groupe était pourtant composé de guerriers nains, peintres du chrome de fer et bien armés.

Le garde explique aux joueurs qu’une belle récompense leur sera donnée s’ils s’occupent des bandits. D’après lui, le seigneur de Vates se fiche de la vie des paysans et est plutôt inquiet par la mauvaise image que cette situation renvoie de lui. Mais une mission est une mission.

Le camp des bandits

Le trajet pour le camp des bandits et cours, mais les joueurs lancent un d20 sur la table de rencontres du Royaume des Trois Tours (voir dernière page).

Le camp est fortifié avec des barricades en bois d'un peu plus de 3 mètres de haut. Il est collé à une montagne, dans une clairière entre deux avancées de la forêt. Les paysans restants sont dans une grande cage au fond du camp contre la montagne. Il y a 9 petites tentes et 1 grande tente dans le camp, ainsi qu'un feu au milieu. Dans le fond du camp, une grotte s'enfonce dans la montagne. La porte se trouve à l'avant du camp, mais est bien sûr fermée par une serrure de fortune.



Le camp compte 9 bandits (3 archers et 6 épéistes) ainsi que leurs 2 chefs. De jour, tout le camp est réveillé. De nuit, 2 bandits restent de garde à côté du feu et 2 bandits patrouillent le long des remparts.

Les murs sont faits en bois et renforcés à certains endroits avec du fer. La porte est faite

en bois avec un gros loquet en métal. Il y a des mauvaises herbes qui poussent à la base des remparts, et il y a beaucoup d'humidité entre les planches. Ces informations peuvent aider les peintres maîtrisant les bons chromes à pénétrer dans le camp.

La serrure est cassable mais résiste à 3 fatales. Les planches sont cassables aussi en 2 fatales. Mais les casser fera du bruit et alertera tout le camp. Les remparts peuvent être escaladés avec un jet d'Ad, mais un deuxième sera nécessaire pour être discret en le faisant. Bien sûr les bons dons rendent ces actions plus simples.

Si un joueur parvient à entrer dans le camp sans être repéré, il devra faire des jets d'Ad réguliers pour rester discret.

Si les joueurs sont repérés, l'un des chefs du camp va exécuter les paysans. Cela va lui prendre plusieurs tours car il y a 10 paysans et il ne peut en tuer qu'un par tour. Mais s'il arrive à tous les tuer, la mission sera un échec. Je laisse au mj le soin de décider du résultat de la mission s'il ne reste presque plus d'otages en vie.

Statistiques des bandits :

Archers: Ad 3, Cbt 1, dégâts +3, 1 majeure pour le mettre hors combat

Epéiste: Cbt 2, dégâts +3, 1 majeures pour le mettre hors combat

Chef: Cbt 3, dégâts +5, 1 mortelle pour le mettre hors combat

Les bandits n'ont ni armure ni équipement particulier à récupérer.

La grotte

Si les joueurs arrivent à assassiner tous les bandits et à faire partir les otages sans déclencher de combat, la chose dans la grotte reste endormie. Mais si les joueurs se battent ou entrent dans la grotte, elle se réveille (mais n'arrive qu'à la fin du combat contre les bandits).

La créature est un chromien, une très vieille espèce qui régnait sur le monde avant la création des premiers humains. La chose ressemble à un immense molosse, dont la tête sort directement des épaules, avec une gueule assez grande pour avaler un homme. Il fait la taille d'une petite maison. Les chromiens sont des peintres capables de peindre un seul chrome. Celui dans la grotte est un chromien du fer, d'où sa victoire sur le groupe de nains bien armés. Bien sûr, ces informations ne sont pas données aux joueurs gratuitement. Le plus érudit du groupe doit réussir un jet de Conn pour les obtenir.

Si les joueurs le réveillent, il s'esclaffe. La précédente escouade de sauveurs n'a pas tenu longtemps et il espère que les nouveaux arrivants seront à la hauteur. Sa voix est caverneuse, profonde et résonne dans les os des personnages. Mais avant de les massacrer, il leur fait une proposition : remplacer les bandits qu'ils viennent de tuer et travailler pour lui comme agents infiltrés dans la ville de Vates. Les joueurs devront alors mentir au seigneur de la ville, prétendre la mort du chromien. Ce dernier espère que le seigneur leur donnera accès à des missions plus intéressantes qu'ils pourront alors détourner au profit de leur vrai chef.

Si les joueurs refusent, il engagera le combat.

Chromien : Cbt 3, il peut combattre 2 fois par tour grâce à sa taille, dégâts +5, 2 mortelles pour le mettre hors combat. Il peut lancer des prismes de fer avec 3d6 sur une diff 8 avec un niveau de chrome et de prisme de 1. Il peut par exemple attirer des armes, plier des épées, repousser des armures, etc.

Après le combat

Une fois le chromien vaincu, les joueurs peuvent fouiller le camp et la grotte.

Jet de fouille pour le camp sur 1d20 :

1-10 : 1d100po

11-16 : 2d100po

17-19 : collier donnant +2 points générés max

20 : colliers avec 3 charges enlevant 1 ligne de fatigue à l'utilisation

Contenu de la grotte : quelques armes et armures des nains (au soin du mj de décider lesquelles)

De plus, un coffre à fouiller sur 1d20 :

1-10 : collier conférant un point généré max en plus

11-15 : collier avec 3 charges enlevant 1 ligne de fatigue à l'utilisation

16-19 : collier avec 3 charges rendant 5 points générés à l'utilisation

20 : collier avec 3 charges permettant de faire transformer le résultat d'1d6 en un 6

Récompense de la quête offerte par le seigneur de Vates : 50 po à partager et 6 points d'expérience par joueur.

Table de rencontre pour les trajets

1: 1d4 loups
2: 1d4 bandits
3: 1 ours n'attaquant pas en premier
4: 1d6 loups
5: 1d6 bandits
6: 1d4 ours n'attaquant pas en premier
7: 1 peintre avec LV peinture tot 3 et un chrome aléatoire sur 1d20
8: 1d6 archers en embuscade
9: 1d6 araignées géantes
10: 1 licorne folle
11: 1d20 loups, si 10 morts 1d6 fuient
12: 1 araignée mère
13: 1d20 bandits, si 10 meurent 1d6 fuient
14: 1d6 ours, au début que 2 et les autres arrivent après
15: Ent mineur, n'attaque pas en premier
16: 1d4 chevaliers déserteurs
17: 1 chimère
18: 1d4 chevaliers montés avec lance
19: Peintre avec LV peinture tot 5, bâton +1d6 quand lance prisme, attend en embuscade, chrome aléatoire sur 1d20
20: Chromien avec chrome aléatoire sur 1d20

Loups: cbt 1, dégâts +1, 1 majeures
Bandit: Cbt 1, dégâts +2, 2 majeures
Ours : Cbt 3, dégâts +4, 1 mortelle
Peintre : cbt 2, dégâts +2, 2 majeures, diff 8 sur 3 dés pour lancer des prismes
Archers : cbt 1, dégâts +1, Ad 3, dégâts +3, 1 majeure
Araignée géante : cbt 2, dégâts +1, Bond : +2Cbt/blessure, Poison : -1 Cbt/Ad, 1 majeures
Licorne folle : Cbt 3, dégâts +4, +3 Cbt/blessure si charge, 1 mortelle
Araignée mère : Cbt 5, dégâts +5, Poison : -1 Cbt/Ad, Crache acide dégâts +5 tous les 2 tours, 2 mortelles
Ent mineur : Cbt 4, dégâts +6, combat 1 fois avec ses mains et 1 fois avec ses pieds, 3 mortelle
Chevalier déserteur : Cbt 5, dégâts +5, blessure -4 (armure), 1 mortel
Chimère : Croc : Cbt 4, dégâts +3, Griffes : Cbt 5, dégâts +2, Queue crache feu dégâts +3 tous les 3 tours, 3 mortelles
Chevalier monté : identique à chevalier, avec +2 en Cbt et +6 à la blessure lors de la charge

Chromien : cbt 5, dégâts +5, 2 mortelles, peut lancer des prismes, diff 8 sur 3 dés

Feuille de perso (exemple)

Portrait

LE CHROMONDE
Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po

Portrait

LE CHROMONDE

Feuille de Personnage

Lv Peinture total

Lv Compétences

Maîtrise

Expérience

Nom _____ Age _____ Race _____ Pays d'origine _____

Description

Fatigue

Points générés

Points utilisés

Prismes

Création

Manipulation

Amplification

Réduction

Chromes

Blessures

-1 Légère

-1 Moyenne

Majeure

-1 -1 -1

Fatale

Tête

Bras G Torse Bras D

Jambe G Jambe D

Combat

Négociation

Connaissance

Adresse

Concentration

Dons

Armes	Légère	Moyenne	Majeur	Mortelle	Bonus

Protections	Malus Cb/Ad	Malus vitesse	Malus blessure

Equipements

Po