

## **La Création de personnage**

Chaque personnage que vous interprétez est un individu expérimenté ; ce n'est pas un jeune aventurier mais un être aguerris par des années d'aventures, de luttes, d'apprentissage de la vie. Les points de créations (PC), points de vie initiaux (PV) et Seuil de Trauma pour tout joueur sont égales à 12 PC / 5 PV / Seuil Trauma 3

Ceux qui ont fait le précédent volet "De Sang et de Vapeurs" et qui ne sont pas un survivant, vous gagnez en plus 2 PC / 1 PV / +1 au Seuil Trauma . Vous savez pourquoi ;-)

Pour les survivants, on vous réserve une surprise. Donc, conservez votre personnage précédent.

### **L'équipement de base de votre personnage :**

Lors de ce GN, chaque joueur débute avec le même équipement :

1. un sac de voyage (sorte de besace ou sac à dos en toile)
2. une porte monnaie
3. une lanterne teslatronique (lanterne électrique steamiser)
4. Une montre à gousset ou un appareil destiné à vous indiquer le temps qui passe
5. les équipements que vous aurez choisi d'avoir ou spécifique à votre personnage
6. une dague

### **Quel personnage puis-je interpréter ? Comment puis-je faire pour le créer ?**

Vous pouvez interpréter une foule de personnages divers et variés. La création d'un personnage dépend entièrement de vous.

#### **Premier Point : les compétences connues de tous**

Nous considérons que tout joueur est capable de manier des armes blanches (à 1 ou 2 mains), des armes à feu (à 1 ou 2 mains) et des armes de jet.

Toute personne peut porter une armure légère en cuir qui offre une protection d'un point.

Tout joueur peut porter une armure mi lourde (2 pts) ou lourde (3 pts) **MAIS** subit un effet "Ralenti".

Tout joueur peut voler son prochain. (Voir le "Vol" dans le document "Essentielles").

Tout joueur peut tenter de crocheter une serrure sur un coup de chance.

L'égorgeage par derrière et hors combat (voir précisions sur son utilisation et ses conséquences pour votre personnage) est autorisé à tout joueur.

Faire des discours et faire preuve de charisme en RP ne nécessitent pas de compétences particulières. Faites confiance à vos talents innés.

Pour le reste, vous devez avoir les connaissances appropriées pour réaliser un soin, une réparation, un produit chimique, une hypnose, etc. En cas de doute, voyez un orga sur le terrain.

## **Second Point : Les Études, Techniques, Bottes, Spécial.**

Vous disposez de points de création (PC) que vous pouvez dépenser pour acheter des compétences qui vont spécialiser votre personnage. Le coût en points de création est indiqué dans la colonne appropriée du tableau suivant.

Les Études représentent les apprentissages initiaux qu'un personnage peut avoir. Elles sont divisées en 5 groupes distincts : Militaires, Scientifiques, Sociales, de l'Ombre et "Sur le Tas !" (cette dernière correspond aux aventuriers autodidactes). Les Études sont des achats permanents.

Les Techniques sont des apprentissages permanents qui montrent les spécialités choisies pour votre personnage après son choix d'Études.

Les Bottes sont des actions spéciales, limitées à **une et unique utilisation par demie journée et par achat**. Vous pouvez acheter une même botte, **3 fois maximum**. Une botte achetée 3 fois peut donc être utilisée trois fois par demie journée. En général, une botte s'utilise en faisant une "Annonce".

Précisions sur les Annonces : On ne peut utiliser qu'une seule Annonce par attaque au cours d'un combat (situation composée de plusieurs attaques bien sûr).

Le terme "Spécial" indique que l'action concernée n'est ni une technique, ni une botte. Il convient donc d'observer la description globale de cette action pour la comprendre.

### **Les Races Jouables**

Dans notre univers, diverses ethnies se côtoient et peuvent être interprétés par les joueurs. Certaines ethnies sont peu nombreuses dans une région ou une autre pour diverses raisons. Jouer un humanoïde autre qu'humain nécessite de bien lire la description de la nation d'origine de votre personnage et d'avoir la validation de l'orga. En termes de jeu, voici les gains par ethnie :

#### **Humain**

+2 points de création

#### **Elfe**

+2 pt pugilat

+2 Seuil de Trauma

#### **Orc**

+1 pt de pugilat

+1 pv

#### **Nain**

+1 pv

+1 Seuil de Trauma

#### **Troll**

+ 2 pv

+ 2 pt de pugilat

## **ATTENTION : Un peu de vocabulaire**

Nous utilisons un ensemble de termes à travers ce GN. Voici quelques termes que vous trouverez dans ce document.

**Invention** : Terme générique pour parler d'objets ayant des effets particuliers en jeu. Ils sont simulés en jeu par de véritables objets pas forcément fonctionnels. Les inventions offrent des capacités par le biais d'Annonces, de Bottes ou de Techniques en complément de celles apprises par le joueur lors de la création de personnage. Certaines Inventions sont propres à une profession spécifique. Leur usage n'est alors permis qu'aux personnages connaissant certaines Techniques.

**Gadget** : La science a accru la puissance et l'efficacité de certains objets par l'ajout de mécanismes ingénieux. Ces ajouts peuvent être de simples outils complémentaires comme pour un couteau suisse par exemple, ou être plus complexes et plus sophistiqués, rendant l'usage de tels Gadgets compliqués, nécessitant une Technique Spéciale.

Vous pouvez commencer votre carrière (et la création de votre perso) en achetant jusqu'à deux études parmi celles qui suivent. Cela représente votre formation initiale. Par la suite, il ne vous sera plus possible de prendre une autre étude.

<b>Etudes</b>	<b>Coût en PC</b>	<b>Effet</b>
<b>Études Militaires</b>	6	+ 3 PV + 2 en Seuil de Trauma + 3 en pugilat + 50 crédits +1 aux dégâts des armes blanches
<b>Études Scientifiques</b>	6	+ 150 crédits + 2 niveaux de Techniques Scientifiques offertes (limité au niveau 4 dans cette technique). + 3 PC pour Investir dans la Grille Contact
<b>Études Sociales</b>	6	+ 400 Crédits + 4 PC pour Investir dans la grille Contact + Carte de Membre d'un Club Privé
<b>Études de l'Ombre</b>	6	+1 PV +5 en Seuil de Trauma + 100 crédits + 1 en Pugilat +1 au dégât en utilisant la dague +1 PC pour investir dans la Grille Contact
<b>Touche à Tout</b>	6	+1 PV + 2 en Seuil de Trauma + 150 crédits +3 PC pour Investir dans la Grille Contact + 2 en Pugilat + (50 crédits ou 1 PV au choix du joueur)

Si vous faites le choix de ne choisir aucune étude, vous n'avez pas appris à lire, à écrire, à vous comporter en haute société, etc.

## La Grille de Contact :

Si vous souhaitez un ou plusieurs contacts en jeu, vous allez devoir sélectionner le niveau d'influence de votre contact, son degré d'intimité avec vous, s'il est un ami ou un ennemi de votre personnage et enfin, s'il fait partie des Ombres.

Le coût en Points de Création est indiqué dans les cases du tableau suivant.

Votre contact	Vous vous êtes déjà rencontrés	Vous commencez à vous connaître	Vous vous connaissez très bien
n'a pas d'influence	1	2	3
a un peu d'influence	2	3	4
a une influence familiale et réseau	3	4	6
est très influent	4	6	8

Ces coûts sont valables pour un individu en contact avec vous. Vous pouvez décider d'acheter plusieurs contacts, bien sûr.

**Ami ou Ennemi ?** Bonne question, n'est-ce pas ? Mais la difficulté en jeu ne sera pas la même. Choisir par exemple un contact très influent, qui vous connaît très bien et qui est votre ennemi : C'est votre NEMESIS ! Ce n'est pas n'importe qui.

Si votre contact est un ennemi : le contact ne vous coûte rien et vous rapporte la moitié des points indiqués dans la case. Toutefois, la limite est la suivante :

1- vous ne pouvez avoir qu'un seul et unique ennemi ! Seul cet ennemi vous offre l'avantage mentionné juste au dessus.

Mais comprenez bien le risque. Avoir des Ennemis ou une NEMESIS peut s'avérer très dangereux pour vous ! Alors, réfléchissez bien (nous prévoyons un second perso pour vous au cas où).

Ex : un ennemi Très Influent et Qui vous connaît très bien VEUT VOTRE TÊTE ! Votre mort est programmée ! Ou votre ruine est déjà prévue ! Selon que le contact est lié aux Ombres ou pas.

Les points gagnés peuvent être dépensés en points de contact ou dans vos compétences

Attention toutefois : Le nombre de Némésis est limité. Et la némésis ne sera pas forcément un pnj mais peut être un autre joueur.

Nemesis. Nombre limite par case	Vous vous êtes déjà rencontrés	Vous commencez à vous connaître	Vous vous connaissez très bien
n'a pas d'influence	9	8	7
a un peu d'influence	8	7	6
a une influence familiale et réseau	7	6	4
est très influent	6	4	2

**Dernière Question** : Votre Contact est-il lié au réseau des Ombres ? Votre réponse influencera votre personnage et son background.

## Compétences

Durant ou après vos études, vous avez sans doute développé un certain nombre de compétences. Vous pouvez acheter les suivantes.

Compétences	Type	Coût en PC	Explications	Particularités
Armes Lourdes (permanent)	Technique	2	permet de manier une arme lourde	
Ambidextrie (permanent)	Technique	1	permet de tenir deux armes à une main (arme blanche ou à feu)	
Port d'Armure mi-lourde (permanent)	Technique	2	Supprime l'Effet "Ralenti" en portant l'armure	
Port d'Armure Lourde (permanent)	Technique	3	Supprime l'Effet "Ralenti" en portant l'armure mi-lourde et lourde.	
Équipement Gadget	Technique /spécial	Variable	Vous avez un Gadget en début de jeu. Coût à voir avec l'orga	
Membre brisé (limité)	Botte	1	Brise un membre et le rend inutilisable. Dégâts normaux.	Uniquement armes blanches
Coup Puissant (limité)	Botte	1	+1 au dégât du coup porté	Uniquement avec armes blanches
Recul (limité)	Botte	1	fait reculer l'adversaire de 2m	Uniquement armes blanches et arc
Esquive (limité)	Botte	1	esquive un coup porté	Uniquement armes blanches
Provocation en Duel (limité)	Botte	1	Oblige un ennemi à venir se battre en duel avec vous	
Provocation de Masse (limité)	Botte	1	Oblige un groupe d'ennemis à venir vous affronter.	
Médecine/ Chirurgie (permanent)	Technique	3 par niveau	Offre l'accès à la discipline Médecine/Chirurgie. Voir le chapitre dédié pour connaître les possibilités d'actions par niveau acheté	
Chimie (permanent)	Technique	3 par niveau	Offre l'accès à la discipline Chimie. Voir le chapitre dédié pour connaître les possibilités d'actions	

			par niveau acheté	
Ingénierie (permanent)	Technique	3 par niveau	Offre l'accès à la discipline Ingénierie. Voir le chapitre dédié pour connaître les possibilités d'actions par niveau acheté	
Aliéniste/ Mentaliste (permanent)	Technique	3 par niveau	Offre l'accès à la discipline Aliéniste/mentaliste. Voir le chapitre dédié pour connaître les possibilités d'actions par niveau acheté	
Naturaliste (permanent)	Technique	3 par niveau	Offre l'accès à la discipline Naturaliste. Voir le chapitre dédié pour connaître les possibilités d'actions par niveau acheté	
Recherche Expérimentale (permanent)	Spécial	4	Permet de passer au niveau 5 ou plus dans dans une Discipline maîtrisé + une Invention Expérimentale. Ajoute un niveau par achat au dessus du niveau 4. Achetable qu'une fois par GN	Pré-requis Niveau 4 dans une Technique Scientifique
Technique Scientifique Avant-gardiste.	Technique /spécial	Variable	Le joueur propose une Technique particulière développé par son scientifique (Soumise à évaluation et approbation de l'orga)	
Un investissement Qui Rapporte (permanent / achat unique)	Spécial	3	Vous avez financé la réalisation d'une Invention et l'avez récupérée	
Contact	Botte	Variable	Vous avez dans vos amis, quelques contacts dans le Jeu. Voir Grille de Contact	
Forte Personnalité (limité)	Botte	1	Offre un « résiste séduction » ou « résiste séduction générale »	
Forte Volonté (limité)	Botte	1	Offre un résiste injonction ou à un Bobard	
Séduction (limité)	Botte	2	Charme un individu qui vous aide une heure durant	Voir description
Séduction générale (limité)	Botte	3	Charme une foule qui vous aide une heure	Voir description
Éloquence (limité)	Botte	1	Oblige une personne à répondre à une question avec véracité	Voir description
Injonction (limité)	Botte	1	Oblige une personne à faire une action pour vous - 1 quart d'heure	
Intimidation (limité) (nommée parfois)	Botte	1	Oblige une personne à partir ou à s'éloigner de vous. 1 quart d'heure	

humiliation publique)				
Négociation forcée (limité)	Botte	2	Vous pouvez accroître ou diminuer le prix négocié d'un contrat de 20 % amplifié par une séduction préalable (+/-10%)	
Élégance (permanent)	Technique	1	En annonçant élégance lors d'une action, la foule clame vos louanges et vous applaudit et/ou hue l'adversaire non élégant si adversaire il y a, trois fois par jour	
Assassinat (permanent)	Technique	2	Permet d'égorger de face un individu hors combat.	Pré-requis Etudes Militaires, de l'Ombre ou Touche-à-Tout
Crochetage (permanent)	Technique	2	Vous savez crocheter et débutez le jeu avec une liste de codes d'ouvertures	
Camouflage	Technique	2	Vous savez vous cacher et rester sans bouger. (voir description)	
Expert en Pugilat (permanent)	Technique	1	Vous augmentez de 1 votre pugilat par achat (3 max autorisé)	
Bobard	Botte	1	Oblige une personne à vous croire une fois le bobard énoncé pendant les 15 minutes suivantes	
Courage (limité)	Botte	1	Résiste une fois à la Peur et à la Terreur	
Vigilance (limité)	Botte	1	Immunise une fois contre le vol	
6e Sens (limité)	Botte	1	Immunise une fois contre les égorgements	

*Un joueur qui nous propose un défaut qu'il interprétera durant le jeu pourrait se voir attribuer quelques points de création supplémentaires, selon l'estimation de l'orga.  
Certaines Techniques ou Bottes ne sont pas présentes dans le livret. Elles sont à apprendre durant le Jeu.*

## DESCRIPTIONS DE QUELQUES COMPÉTENCES

Coup Puissant : Botte d'armes blanches permettant de frapper avec force votre adversaire. Obligation d'armer le coup ! Si le coup porté touche votre ennemi, celui-ci reçoit 1 point de dégâts supplémentaires. **Il est interdit de faire 2 coups puissants à la suite.**

Recul : Botte d'armes blanches, vous obligez un adversaire à reculer de 2 mètres.

Esquive : Botte d'armes blanches vous permet d'éviter une attaque ennemie qui a réussi à vous toucher. Bien sûr, vous devez jouer cette compétence en faisant un pas de côté.

Provocation en Duel : Botte. Vous pouvez obliger un adversaire à vous livrer un duel alors que la bataille gronde autour de vous. Un duel n'oppose que deux ennemis. Les autres personnes s'écartent du combat et laissent les deux combattants régler leurs différends. Annoncez après une belle tirade alambiquée "provocation en duel".

Élégance : Botte. L'élégance est un style qui provoque l'acclamation du public et son soutien envers vous. Le public se moque alors de votre adversaire, le hue, etc. Tandis que vous recevez des vivas et de bravos.

Provocation de masse : Botte. Vous provoquez l'ensemble de vos adversaires à venir vous affronter. Ceux-ci délaissent automatiquement les adversaires qu'ils combattaient pour vous charger.

Un Investissement qui rapporte : Spécial. Vous débutez le jeu avec une Invention que votre argent a financé. Attention, la posséder ne veut pas dire que vous sachiez l'utiliser, sauf si son usage ne nécessite pas de Technique particulière. Vous êtes incapable de la réparer, sauf si vous avez les Techniques adéquates. Choisissez une invention dans la liste "Invention", en fonction de la somme de crédit que vous avez en début de jeu. Vous pouvez prêter votre acquisition si vous le souhaitez.

Séduction : cette Botte vous permet de lier de bonnes relations avec une personne et de la rendre aimable à votre égard. Pour ce faire, il suffit d'arborer votre plus beau sourire, de discuter galamment avec lui 3 minutes et d'annoncer « Séduction ». La personne charmée doit vous rendre un service ou est obligée de vous suivre pendant 1 heure où que vous alliez. Bien sûr, le service ne peut aller contre la loyauté qu'elle éprouve envers ses vrais amis. Elle doit vous aider dans une tâche où sa loyauté n'est pas remise en question. Ce service devient sa priorité. Soyez fair-play !

Séduction Générale : Cette Botte vous donne la capacité d'envoûter un auditoire. Après un beau discours d'un minimum de 3 minutes, annoncez "Séduction Générale"

suivi du service que vous voulez que la foule subjuguée vous rende. La foule charmée doit vous rendre ce service et est obligée de vous suivre pendant 10 minutes. Une Séduction Générale peut être contrée par une autre Séduction Générale précédé d'un **discours antagoniste** !

Éloquence : Cette Botte vous permet d'obtenir une information auprès d'une personne. Pour y parvenir, vous devez arborer un beau sourire, discuter intelligemment pendant 5 minutes, puis annoncer « Eloquence ». La personne ainsi piégée est obligée de répondre avec véacité à Une Question que vous lui poserez. Il n'y a pas d'échappatoires. La personne piégée ressent une grande estime envers l'éloquent et pense qu'elle est foncièrement honnête et discrète.

Injonction : Botte - **Durée** 1 quart d'heure maximum : Par une parole courtoise mais ferme, vous obliger une personne à exécuter une action. Cette injonction ne peut l'obliger à agir contre la loi et la bienséance. L'ordre ou la demande est précédé de l'annonce « Injonction ». La personne victime de l'injonction ne peut en vouloir à celui qui lui demande. Il reconnaît de fait, son ascendance ou son leadership pour l'action à accomplir.

Intimidation : Cette Botte vous permet de faire partir ou fuir une personne indésirable. Cela n'est pas utilisable en combat. L'annonce "Intimidation" se met avant la phrase destinée à faire comprendre à la personne que sa présence est indésirable. L'intimidation dure un **quart d'heure** et vous devez quitter la zone afin d'éviter tout contact olfactif, auditif, visuel ou physique avec l'intimidant. Ensuite la personne peut agir comme bon lui semble envers l'individu qui l'a intimidé.

Négociation forcée : cette Botte s'annonce lorsqu'un contrat est en passe d'être signé. Une fois l'annonce « négociation forcée » faite, la personne qui l'invoque peut au choix diminuer ou augmenter la valeur négociée de 20 %. Une séduction faite au préalable augmente ou diminue cette valeur d'encore 10 %.

Camouflage : Botte. Le maraudeur se place dans une zone d'ombre importante ou dans la végétation. Il place un tulle noir sur sa tête ou une cagoule et croise les bras sur la poitrine. Il ne bouge plus. Tant qu'il reste immobile, personne ne peut le voir. Soyez fair play.