

EXPÉRIENCES

FICHE N°2

Note pour le Maître du Jeu : nous vous conseillons de n'introduire ces règles qu'à la fin de la première partie, ou au début de la deuxième, afin que vos joueurs aient bien intégré les règles de bases.

RÈGLES POUR PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (2ÈME PARTIE)

ENDURCISSEMENT

« Tout ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort » F. Nietzsche..

A la fin de chaque partie, les joueurs gagnent définitivement soit un point de **Bonus de Vitalité** soit un point de **Psychique max**.

Un personnage blessé perd d'abord ses **Bonus de Vitalité** avant ses points de **PHYsique**. En quelque sorte, les **Bonus de Vitalité** servent à « encaisser » les coups avant de commencer à perdre des points de **PHYsique**. Les **Bonus de Vitalité** se récupèrent comme les points de **PHYsique**.

Les personnages qui n'avaient pas 6 en PSY dès leur création ne peuvent jamais dépasser les 5 points de PSY (Ignorez cette règle dans le cas assez rare où vous évoluez dans un univers où tout le monde peut faire de la magie : demandez à votre Meneur de Jeu).

QUALITÉS ET DÉFAUTS

A la fin de chacune de vos 6 premières sessions de jeu, vous pouvez choisir 2 qualités qui révéleront au fur et à mesure la vraie personnalité de votre personnage. Si vous prenez en plus 1 défaut, vous pouvez acquérir 2 autres qualités supplémentaires.

Exemple de Qualités

Doué : +2 dans une compétence de votre choix

A un pactole secret
(l'équivalent de 5 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très beau

A un informateur (un copain qui s'appelle Huggy les Bons Tuyaux, un aubergiste bien informé, un beau-frère à la Police Judiciaire, un cousin dans la pègre...)

A des relations (en politique, dans les sphères universitaires...)

Sait jouer d'un instrument de musique (utilise Sens pour jouer un morceau très complexe)

Possède un objet extraordinaire

...

Exemple de Défauts

Stupide

Endetté
(l'équivalent de 10 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très laid

Dépendant (alcoolique, opiomane, héroïnomanie...)

Allergie ou Phobie particulière (du sang, de la violence, du surnaturel, du noir, des oiseaux, des chiens, claustrophobie...)

Obsédé (par le sexe, l'argent, son apparence, les jeux d'argent, la nourriture, la propreté...)

Impulsif, Dépensier, Douillet, Pas très courageux, Malade, Superstitieux, Cleptomane

...

Note pour le Maître du Jeu :

Vous pouvez tout à fait imposer les qualités et les défauts selon la façon dont chaque participant a joué, ou imposer aux joueurs de choisir leurs qualités et défauts à la création du personnage, ou encore vous pouvez les choisir dès le départ suivant le background de votre histoire.

S'il est arrivé un malheur important à un joueur pendant la partie, vous pouvez considérer que cela lui tient lieu de défaut (exemples : il a perdu un bras, il s'est fait un ennemi mortel, il est tombé amoureux de cet ennemi mortel, il est maintenant recherché par toutes les polices du globe...).

EXPÉRIENCE DANS LES COMPÉTENCES

Les bonus d'expérience sont limités à +4 par compétence, sauf dans les compétences de Combat et d'Essence de Magie.