

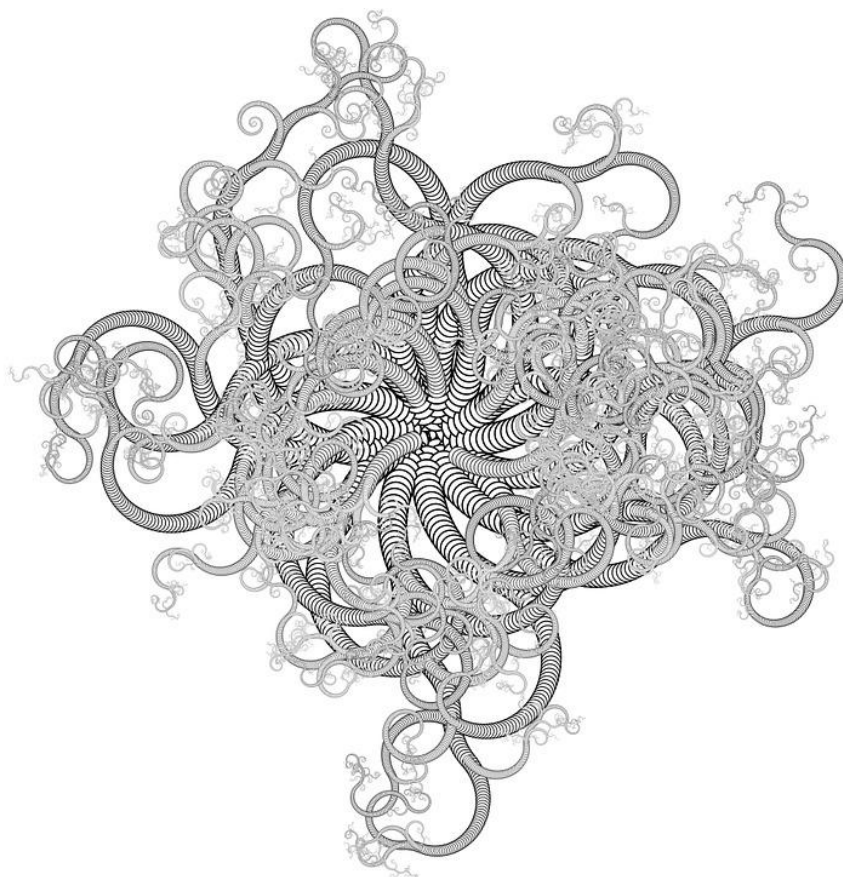
Un jeu de Frédéric B sur une idée de Casimir Morel développée par Krevette
pour le quatrième défi 3FF de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creatives Commons CC BY-SA

BRECHES

Un multivers où les idéaux métaphysiques peuvent donner des
coups de haches



Introduction	3
Univers	4
Géographie.....	4
Histoire.....	5
New-Elwel	5
Technologie	6
Mécanique de jeu	7
Bases de Jeu	7
Création de Personnage.....	7
Principes généraux.....	9
Mouvements.....	10
Combat & Dégâts	10
Récupération & Soins	10
Altérations.....	10
Point XP	10
Extra-planaires.....	11
Rencontres	11
Doctrines.....	12
Équipement & Ressources	14
Équipement.....	14
Scénario	15
Idée 1	15
Idée 2	15
Idée 3	15
Feuille de Personnage.....	16



INTRODUCTION

Note préalable : Toutes les images viennent du site pixabay, sont donc libre de droit, de plus aucune attribution n'est requise sauf indication contraire sous les images et la « carte » qui est de Krevette.

UN UNIVERS DEVASTE

Brèche est un Jeu de rôle, ayant pour cadre la planète Téeria, dans laquelle les personnages évoluent. Le monde est depuis peu en prise à une menace jusqu'alors inconnue, les **Brèches**. Leur apparition remonte à une dizaine d'années mais ont marqué un changement drastique et souvent terrible dans la vie de des Téerianiens. Depuis les apparitions de brèches, les voies de communication sont coupées entre les nations moribondes. L'action se déroule donc majoritairement dans le pays de New-Elwel, terre d'espoir et de stabilité précaire. Cette stabilité le pays de New-Elwel la doit à une catégorie de personne se démarquent des autres : les **Intrépides**, mélange de chasseurs de monstruosité et d'aventuriers explorateurs, mettant leur vie en jeu pour la sécurité des humains, ils ne sont formés que dans ce pays. C'est de cette catégorie que viennent les PJ, dont le lien avec leur communauté est indéfectible. De leur vaillance dépend l'avenir du dernier bastion connu des hommes libres.

Nul ne sait comment s'est ouverte la première brèche. Un consensus s'accorde pour en imputer l'origine aux Belligérants dans leur dimension décadente. Ils déchirèrent la toile de la réalité qui sépare les mondes et laissèrent un trou béant dans la trame des possibles. La nature ayant horreur du vide, elle tente de combler ces trous en prenant de la matière d'autres dimensions, provoquant ainsi l'ouverture d'autres brèches ailleurs. La fermeture de ces brèches de manière naturelle étant très lente, il y eut rapidement plus de béances que de clôtures.

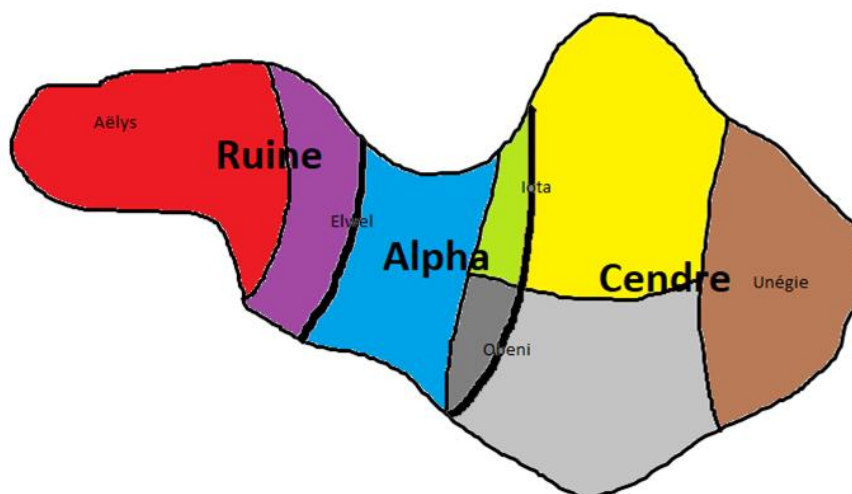
Depuis l'ouverture de la Première Brèche, plusieurs autres portails se sont créés, ouvrants des espaces vers ce que les Téerianiens ont appelé le **Haut Astral**, où vivent les **Célestes**, vers le **Bas Astral**, où vivent les **Belligérants** et la **Dimension X**, lieu de vie de créatures d'horreur appelés **Étrangers**. Le but des Intrépides est de refermer ses portails mais également de combattre les créatures qui ont pu pénétrer sur Téeria.

SYSTEME

Brèche utilise un système D20 inspiré de Chroniques Oubliées Mini. Ainsi, il est recommandé un set de dés complet par joueurs pour les armes.

UNIVERS

GEOGRAPHIE



Carte de Téeria - Crédit: Krevette

TEERIA

C'est le nom de la terre connue. Immense continent flottant sur un océan cristallin laiteux, elle était autrefois découpée en cinq pays distincts d'ouest en est : Aëlys, Elwel, Iota, Obéni et Unégie. Loin d'être dépourvu de dissensions Teeria parvenait tout de même à maintenir un semblant de paix entre les différents pays qui la composaient. Si le torchon brûlait parfois entre Obéni pays du soleil émergeant et Unégie suivant les préceptes de leur déesse à tête d'éléphant, les querelles restaient principalement politiques. Iota, elle, régnait sans partage sur le savoir technologique de la poudre et des runes, ce qui faisait d'elle le partenaire commercial de toutes les autres nations. Aëlys était le phare culturel du monde et sa magnifique capital la ville lumière. Le savoir y était porté aux nues et les habitants des nations teerianiennes venaient y former leurs élites. Elwel quant à elle était stratégiquement placé pour faire de ses frontières une machine financière pourvoyant aux besoins de ses habitants, leur laissant ainsi toute latitude pour parfaire leur savoir guerrier. La Première Brèche a chamboulé l'organisation politique du pays et a scindé le continent en trois territoires: Ruine, Alpha et Cendre. Aëlys et la moitié d'Elwel sont aujourd'hui corrompues par le pouvoir des brèches à l'ouest. A l'est du pays ce sont Unégie et une partie d'Iota et Obéni qui ont sombrés.

Ruine

Aëlys était autrefois le bijou de Téeria, le pays le plus prolifique, mais depuis l'apparition des Portails et des nouveaux colons, la décadence a succédé à la grandeur. Les aëliens, trop avides de cette nouvelle source de pouvoir, se sont condamnés eux-mêmes ainsi que l'ouest d'Elwel. Un portail énorme s'ouvrit en plein centre de l'ancienne capitale, cristallisant les alentours sur des centaines de mètres. Cette place où trône maintenant une brèche rougeoyante et

pulsante au centre du cratère vitrifié est entouré de silhouettes d'anciens habitants figés pour toujours dans un pose dramatique et entièrement cristallisés aux aussi. Cette brèche vomit régulièrement des flots des plus terribles Belligérants venus coloniser le pays. Lorsque ces êtres maléfiques forcèrent les frontières d'Elwel, les elwelites réagirent très rapidement. Ils découvrirent que le cristal, généré lors de l'apparition d'une brèche, faisait un matériau parfait pour endiguer les flots de colons agressifs. Ils construisirent donc un mur de cristal de part et d'autre de leur territoire et stoppèrent l'avancée des monstrueuses engeances. Ainsi naquit New-Elwel le pays Alpha des hommes libres.

Alpha ou New-Elwel

Il s'agit du pays dans lequel les héros vivent, les frontières sont clairement définis et protégés des autres pays grâce à d'imposantes murailles et de tours de défense. Il s'agit du dernier pays encore en état, de petits portails s'y ouvrent parfois, mais sont assez vite refermés par les Intrépides. Ce pays abrite les derniers individus humains qui sont parvenus à venir s'y réfugier. Des hommes et des femmes de tout Téeria vivent ici. C'est également le pays le plus petit des trois. Composé de la partie Est d'Elwel et d'une fraction du territoire d'Iota et d'Obéni, elle regroupe les survivants des cinq pays originaux.

Les hommes ont appris à maîtriser le pouvoir des cristaux. Leurs remparts, leurs armes, armures et leur magie en sont imprégnés. Cette matière semble focaliser la force d'esprit, la ténacité, le courage, la colère et tout ce qui habite les hommes pour émettre, ce que les savants ont appelé faute de mieux, une radiation qui affecte les envahisseurs et dans une moindre mesure les brèches. En effet une arme imprégnée de cristal peut infliger des blessures aggravées aux êtres débarqués des brèches, les repousser et même fermer un portail de modeste envergure.

C'est à New-Elwel que sont formés les Intrépides. Ces hommes et femmes sont tantôt des natifs de l'ancienne Elwel, tantôt des réfugiés d'autres régions du monde. Certains sont des guerriers orientaux, d'autres des artistes arcanistes ou encore des tirailleurs férus de technologie mais tous participent à l'effort de guerre pour préserver la vie de leurs frères humains.

Cendre

Ces paysages désertiques, emplis de cendres sont le territoire du prince des Belligérants, Lasforgerias. Il a pris le contrôle de la zone. Nul ne sait comment, mais il peut se targuer d'avoir à sa solde des étrangers de la pire espèce. On raconte qu'il cultive l'apparition de brèches et même qu'il saurait les mettre en veille pour les activer lorsque bon lui semble. Fort de cette maîtrise il serait en mesure de s'approvisionner en extra-planaires et en matériel pour asseoir son autorité sur le royaume de Cendre. Le paysage de Cendre compte parmi les paysages les plus altéré par les brèches. Les cendres couvrant les environs et donnant son surnom au lieu n'en est qu'un exemple. Certaines brèches grandes ouvertes déversent très lentement une nouvelle flore qui s'épanouit dans le biotope téerianien et, avec ces plantes invasives, leurs lots de créatures étranges qui peu à peu chasse les animaux endémiques. Si certains seigneurs se sont contenté de prendre possession des lieux lors de leur invasion en Aëlys ou en Elwel, le royaume de Lasforgerias s'est construit sur les ruines du centre d'Iota. Il a tout simplement oblitérer la plupart des sites historiques existant



pour en modeler de nouveau à l'image de ce qu'il se fait d'une idée de royaume à sa mesure. Sa puissance augmente de jour en jour, mais toujours incapable de franchir les frontières cristallines de New-Elwel voit son influence contenue à l'ouest du continent.

LES AUTRES DIMENSIONS

Les Célestes, les Etrangers et les Belligérants, sont des créatures qui réagissent à des Doctrines, comme s'ils étaient l'incarnation des facettes de ses derniers. Ces créatures sont désignées dans leur totalité par les humains sous le nom d'**Extra-planaires**.

Haut Astral

Dans cette dimension nulle matière, nulle corporalité, juste de l'énergie et des âmes. Il s'agit de la dimension des Célestes. Appelés ainsi par les hommes car ces extra-planaires apparaissent nimbés d'une lumière dorée ou argentée et en tous point conformes aux canons de beauté de ceux qui les observent. Ils sont souvent élancés, tout en longueur, aux traits graciles. Sans bouche ni nez, leur visage semble un masque, leurs yeux sans pupilles ni iris ne sont que des reliefs ovales sur leur visage, ils ne clignent jamais. Ils semblent exemptés des besoins physiques et de la trivialité des gestes humains. Leurs habits sont souvent blanc, et il est difficile de déterminer où commence leur peau et où finit le vêtement. Les célestes qui ont traversé une brèche pour se retrouver sur Téeria l'ont fait pour prendre corps. Complètement immatériels sur leur monde, ils vivent à l'état d'énergies pures presque de concepts. Ils ont transcendé les besoins triviaux et sont des êtres fondamentalement bons, du moins selon leur propre interprétation de la bonté. Leurs idéaux sont la justice, l'équité, le bonheur, l'ordre. Déconnectés de la vie terrestre depuis longtemps ils sont les parangons de la froideur, du stoïcisme, du flegme voir d'un manque cruel d'empathie.

Ils semblent être les opposés des belligérants et être asexués, utilisant le pronom « Ole(s) » à la place du « Il(s) ou Elle(s) ». Leur moyen de communication, puisqu'ils n'ont pas de bouche, est une sorte de télépathie, englobant toutes les personnes dans leur champ de vision.

Bas Astral

Il s'agit de la dimension des Etrangers, des créatures brutales possédants des pouvoirs dépassant ceux des Magiciens humains. Sans pitié, leurs formes varient drastiquement selon leurs doctrines. Ils arrivent d'un monde mourant où ils doivent leur survie à leur force, aux complots vicieux et à un esprit de compétition hors norme. Leur dimension surpeuplée est cauchemardesque et l'esprit de solidarité est partie en fumée avec les dernières reliques de gouvernements qui tentaient d'organiser la vie au mieux. Ce monde apocalyptique est invivable mais ils n'en ont qu'un. Du moins jusqu'à l'ouverture d'une brèche vers le monde des hommes. Les Belligérants font tout ce qui est en leur pouvoir aujourd'hui pour ne pas retourner sur leur plan. Inadaptés à la vie en harmonie ils font avec les seuls dons qu'ils ont développés au terme des centaines d'année de guerre et de combats : la destruction et le saccage.

Dimension X

La plus mystérieuse de toutes les dimensions, là d'où viennent des créatures cauchemardesques dont le comportement défie toute logique. Ni bonnes, ni mauvaises, elles semblent mues par un instinct hors de notre compréhension. Comme des animaux réagissant à des stimuli incompréhensibles pour qui est dépourvu des capteurs permettant de comprendre le monde d'où viennent ces êtres. Imaginez une abeille en apesanteur cernée par des fleurs tentant de la dévorer et vous serez à des kilomètres de ce que ressentent ces créatures. La plupart ne sont pas préparées et décèdent rapidement. Les plus fortes pallient l'incompréhension avec une brutalité aveugle et font des ravages.

HISTOIRE

Il y a plusieurs années de ça, le premier portail s'ouvrit au cœur d'Aëlys, la Première Brèche. En plein cœur de la capitale dans la plus prestigieuse académie des sciences du pays. L'événement changea la face du monde. De cette brèche sortit un monstre possédant plus de tentacules qu'on ne serait en compter. Il fit plus de dégâts en ville que la dernière guerre en date et lorsque l'armée parvint enfin à le mettre hors d'état de nuire. Il ne restait de l'académie que des ruines autour d'un portail pulsant d'une énergie carmin maléfique au milieu d'un cratère vitrifié peuplé de statues de cristal tenant des poses grotesques. Quelques jours plus tard, alors que la population se remettait à peine du grand malheur qui avait frappé leur capitale et que s'organisait la restauration de l'académie et du long sillage tracé lors de la fuite de la créature dans la ville, une deuxième créature sortit de la brèche puis une troisième et enfin ce qui allait être la première escouade d'une armée d'envahisseurs extra-planaires. Les meilleurs magiciens et combattants du monde parvinrent une fois encore à détruire les deux monstruosité. Lorsque les combats cessèrent enfin la ville était rasée et l'escouade avait pris la tangente. Le troisième passage de troupes fut le plus dévastateur. Plus rien ne semblait pouvoir arrêter les Belligérants de dévaster le pays. On entendit alors parler d'autres brèches plus petites un peu partout dans le monde. Certaines laissaient passer des belligérants pour les malheureux de la région et d'autres des Etrangers pour les moins chanceux encore. Le monde brulait. Les premières brèches qui libérèrent des Célestes s'ouvrirent à Elwel. De la collaboration d'abord pleine de suspicion naquit une fructueuse entraide dont le partage de savoir fut le pinacle. De cet échange de savoir les Elweliens tirèrent le contrôle des cristaux et firent s'élever un rempart qui entoura le dernier bastion où ils accueillirent tous les réfugiés humains rescapés de la folie des Belligérants et des Etrangers. Ainsi fut bâti New-Elwel.

NEW-ELWEL

VIE A NEW-ELWEL

Aujourd'hui la vie s'organise de manière militaire dans la dernière cité humaine. La priorité va aux remparts. Tous les habitants en âge de tenir une arme se doivent de participer aux tours de garde pour ne jamais laisser l'horizon sans surveillance. Manquer une ronde est la pire des fautes et presque un acte de trahison en soi. Des balistes propulsant des cristaux acérés sont installées

tous les trois mètres et chacun est formé à son maniement. Lorsque les habitants ne sont pas sur le rempart ils participent à l'organisation de la cité. Il n'y a plus de monnaie, d'échanges commerciaux, d'opinions politiques. Le temps est à la survie de l'espèce humaine. Qui de cultiver, d'élever ou de pêcher de quoi nourrir les réfugiés. Qui de faire des recherches sur les brèches avec l'assistanat des Célestes, eux-mêmes fasciner par l'incarnation d'un corps et la vie terrestre à laquelle les hommes excellent. Les hommes sont le sujet d'étude des Célestes et ces derniers aident les hommes à survivre. New-Elwel est gouvernée par un roi. Un dictateur éclairé diront certains mais le système fonctionne. Ce roi est parvenu à unir les hommes derrière sa bannière et organise la résistance. Il fournit la protection et forme les Intrépides dont le rôle est de parcourir le monde en quête de réponses à cette grande énigme qu'est l'apparition des brèches. Ils sont également chargés de tuer les Belligérants et les étrangers tout en fermant les brèches. Pour former ces Intrépides le roi bénéficie du savoir de tous les peuples venus chercher refuge en son royaume, magies, ingénierie, armements etc....

Enfin leur ultime mission est de préserver le savoir humain et d'en protéger les sources qu'elles soient des livres, des griots, des tubes de cire gravés, ce savoir doit perdurer.

LIEUX IMPORTANTS

Bibliothèque

Les livres sont devenus rares avec les destructions, beaucoup pensent que pour sauver le futur, il faut sauver le passé, donc les ouvrages d'avant Brèche sont réunis dans cet endroit sécurisé. C'est aussi le lieu de prédilection des chercheurs et des Célestes. Ils y trouvent les réponses à toutes leurs questions et notamment sur la manière de fermer les brèches.

Palais

Le Roi vit une place forte, il abrite dans ses remparts nombres d'habitants si besoin. Il a également fait construire de nombreux hôpitaux, écoles, places fortes.

CATEGORIES SOCIALES

New-Elwel est dirigé par un Roi, assisté par cinq conseillers. Parmi les conseillers trois d'entre eux sont des magiciens et deux des gens du peuple.

Les Intrépides ont une place à part dans la société. Ils ont un rôle similaire des soldats, qui luttent également contre les Extra-planaires, mais sont employés pour des missions bien plus importantes, secrètes et dangereuses.

TECHNOLOGIE

Téeria est un univers style renaissance, où quelques brides de magie se lie, notamment grâce aux magiciens. Les armes à feu sont à leurs débuts. Les armes blanches restent les armes de prédilection. Chacune des avancées technologiques est aujourd'hui couplée au pouvoir des cristaux et chaque brèche générant ces cristaux pourvoit des pouvoirs différents suivant qu'elles ouvrent sur le Haut Astral, le Bas Astral ou la Dimension X.



Les magiciens possèdent quatre branches ;

- ⑩ Les enchanteurs : experts des runes
- ⑩ Les alchimistes : spécialisés dans les potions puissantes mais longues à réaliser
- ⑩ Les radiesthésistes : qui se servent d'un pendule pour canaliser la magie et se battre
- ⑩ Les sorciers : Lanceurs de sorts.



MECANIQUE DE JEU

BASES DE JEU

Il y a 3 Caractéristiques, Adresse, Esprit et Puissance.

- * L'Adresse correspond à la faculté du héros à faire des actions délicates, à tirer à distance.
- * L'Esprit correspond aux compétences intellectuelles ainsi que la magie
- * La Puissance correspond aux compétences basées sur la force physique, ainsi que le combat au corps à corps.

Le jeu utilise le système D20 quelque peu modifié. Les actions sont résolues avec un D20 + Caractéristique face à un score (difficulté ou défense), néanmoins deux dés peuvent être utilisés quand le joueur est en situation **d'Avantage** ou de **Désavantage**.

* **Avantage** : Sur les deux D20, seul le **meilleur** résultat est gardé auquel est ajouté la Caractéristique.

Un héros a l'avantage quand son adversaire est en désavantage

* **Désavantage** : Sur les deux D20, seul le **pire** résultat est gardé auquel est ajoutée la Caractéristique.

Un héros a un désavantage quand il est à terre, désarmé, terrifié, etc.

CREATION DE PERSONNAGE

CARACTERISTIQUES

Vous avez **4** points de caractéristique à répartir entre les 3 proposés chaque point permet de donner +1 à la caractéristique concernée. Il n'y a pas de limitation, une caractéristique peut être à +4 et les deux autres à 0.

PROFIL

Vous devez choisir un seul des 8 profils suivants qui correspond à une voie.

Profils magiques :

Ils doivent alors choisir un des éléments suivants, ils gagnent alors la résistance à l'élément précédent et la vulnérabilité à son opposé :

Eau > Feu > Terre > Eau

Voie :	Enchanteur	Radiesthésiste	Alchimiste	Sorcier
Base de PV	3	4	5	4
Notes	Chaque rune est utilisable niv. + 5 fois par objet.	Nécessite un pendule	Il faut (8 - niveau) heures pour faire 1 dose. Non réutilisable	/
1	Rune d'attaque Augmente les dégâts de Esprit points	Détection Le pendule peut indiquer jusqu'à Niv. choses/jour : Objet/ Matériaux/ Personne (avoir un objet lié à cette personne)	Potion d'attaque Potion lié à l'élément du magicien, qui doit être lancée dégât : 3d6 + Esprit	Boule Élémentaire Lance un sort lié à l'élément du magicien. Esprit contre défense, inflige 2d6+ Esprit dégâts (1 fois par tour)
2	Rune de Défense Augmente la défense de l'objet (vêtement, bouclier, porte, etc.) de 5 + Esprit	Combat Le pendule peut être utilisé comme une arme à distance : dégâts : d6 + adresse	Potion de soin Potion de soin qui doit être bue Soins: 2d8 + Esprit	Télépathie vous pouvez parler par télépathie avec n'importe quelle créature visible, et établir un lien de communication avec 3 alliés dans un périmètre de 1 km
3	Rune Élémentaire Permet de donner un élément à un objet. Appliquez les résistances/vulnérabilités liés.	Élémentaire Permet de remplir le pendule de l'élément du magicien. Appliquez les résistances/vulnérabilités liés. Situation d'avantage pour détecter un matériau lié à l'élément.	Potion de silence Sur un allié, permet d'être discret/attaquer furtivement (situation d'avantage) Sur un adversaire, ne peut plus émettre de son et lancer des sorts	Disparaître Vous pouvez disparaître pendant 1 tour et réapparaître 10 mètres plus loin
4	Avantage aux tests de Puissance	Avantage aux tests d'Adresse	Avantage aux tests d'Adresse	Avantage aux tests d'Esprit
5				

Autres Profils:

Voie :	Guerrier	Chasseur	Soigneur	?
Base de PV	10	7	5	6
1	Sauveur Permet de reporter une attaque d'un allié sur soi-même (à la place de l'attaque)		Soins Soigne 3D8 Niv fois par jour.	
2	Ambidextre Peut utiliser deux armes sans avoir de malus de mauvaise main	Facteur d'arc Permet de fabriquer Niv. flèches par jour		
3		Survie Permet de nourrir, loger et soigner jusqu'à 4 personnages après une nuit		
4	avantage aux tests de Puissance	avantage aux tests d'Adresse	avantage aux tests d'Esprit	
5	attaque supplémentaire			

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Défense = 10 + Armure + Adresse

Point de chance = Esprit – Permettent de relancer un D20 et de garder le meilleur

Initiative = 10 + Esprit

Point de vie = Base de PV + puissance

PRINCIPES GENERAUX

Le MJ définit un Niveau de Difficulté (ND) de l'action

Le MJ définit la caractéristique pour l'action

Le joueur lance le ou les D20

On compare la somme du dé et de la caractéristique avec le ND

Si le ND est atteint ou dépassé c'est une réussite, sinon c'est un échec.

MOUVEMENTS

Tour : 10 secondes

Déplacement par tour : 10 mètres

COMBAT & DEGATS

ACTIONS

Lors d'un combat les protagonistes jouent dans l'ordre d'initiative décroissant. Ce score est indiqué sur la feuille de personnage et est calculée $10 + \text{Adresse}$.

Résistance : diviser les dégâts par deux

Vulnérabilité : multiplier les dégâts par deux

Les dégâts se font en lançant le dé correspondant à l'arme utilisée ce à quoi la puissance est ajoutée pour une arme de corps à corps, l'adresse pour une arme à distance et l'esprit pour un sort.

RECUPERATION & SOIN

Après une nuit de repos, chaque personnage blessé récupère jet de **Base de PV + Niveau + Puissance**.

ALTERATIONS

Certaines altérations empêchent un bon sommeil donc une bonne récupération

POINT XP

A chaque montée de niveau, le joueur peut monter une caractéristique d'un point. De plus, il gagne un point de rang. A partir du rang n°3 il peut prendre une deuxième voie.

EXTRA-PLANAIRES

Les extra-planaires représentent tous ceux qui viennent d'ailleurs que de Téeria, ils suivent des doctrines, plusieurs ont pu être identifiées :

RENCONTRES

Les créatures ont des compétences en lien avec leur doctrine

BELLIGERANTS

Vulnérabilité au type Lumière, Résistance au type Ténèbres

Exemple de nom : O, Lestra,

Lasforgerias

Prince démon qui règne sur Cendre

Puissance : +15

Adresse : +10

Esprit : +6

Défense : 32

Initiative : 18

PV : 260

Doctrines : Hédoniste

Générique

Puissance : +4 + niv PJ le plus bas en Puissance

Adresse : +1 + niv. PJ le plus haut en Adresse

Esprit : +niv PJ plus haut en Esprit

Défense : 10 + Puissance

Initiative : 5 + Adresse

PV : 10 * niveau PJ

Doctrines : au choix

CELESTES

Générique

Puissance : +1 + niv PJ le plus haut en Puissance

Adresse : +4 + niv. PJ le plus bas en Adresse

Esprit : +niv PJ plus haut en Esprit

Défense : 5 + Puissance

Initiative : 10 + Adresse

PV : 10 * niveau PJ

Doctrines : au choix

ÉTRANGERS

Générique

Puissance : +4 + niv PJ le plus bas en Puissance

Adresse : +3 + niv. PJ le plus haut en Adresse

Esprit : +2 +niv PJ plus haut en Esprit

Défense : 15 + Puissance

Initiative : 5 + Adresse

PV : 15 * niveau PJ

Doctrines : au choix

DOCTRINES

NIHILISTES

L'individu est l'artisan de son salut.

L'Homme n'a pas de place particulière dans l'univers.

Céleste : avantage à ses propres jets, résistance aux dégâts et aux soins

Belligérant: avantage aux alliés

Étranger : désespoir (désavantage aux jets des cibles, infliger une vulnérabilité)

HEDONISTES

Le plaisir est bon, une vie de plaisir est une bonne vie. Les peines sont à éviter.

Céleste : pouvoir de soins

Belligérant: neutraliser les avantages, douleur infligeant un désavantage

Étranger : Passion (charme détournant les mortels de leurs devoirs)

STOÏQUES

Ne pas avoir de conflits internes permet d'avoir une bonne vie.

Il ne faut pas désirer ce qu'on ne peut avoir, les passions doivent disparaître

Céleste : immunité aux charmes

Belligérant: Jalousie

Étranger : Indifférence réduit la défense

ÉQUIPEMENT & RESSOURCES

EQUIPEMENT

Arme	Dégâts	Notes
		<i>Corps à corps</i>
Bâton en bois	D4	
Rapière/Faux	D6	
Masses/Martaux	D8	
Épée à 2 mains	D10	Prend les deux mains
		<i>Distance</i>
Fronde/Sarbacane	D4	Lance des cailloux
Arc/Arbalètes	D6	Nombre de flèches limités
Pistolet	D8	2 fois par combats max
Armure	Protection	Notes
Équipement d'Intrépide	10	
Bouclier	4	Nécessite une main

SCENARIO

IDEE 1

A la poursuite du diamant vert :

Les Intrépides sont envoyés par delà les remparts vers l'ouest pour récupérer des cristaux verts générés par l'apparition d'une nouvelle brèche ouvert sur la dimension X. Ces cristaux serviront à fabriquer de nouvelles armes et peut être une forme de magie plus puissante. Malheureusement les Etrangers rôdent aux alentours et il faudra les attirer vers un camp de Belligérants pour espérer s'approcher de la brèche. Ils reçoivent l'aide d'un natif du pays pour les guider.

IDEE 2

Par delà la brèche :

Les Intrépides doivent trouver une brèche menant au Bas Astral d'où est sorti un Belligérant que les troupes royales ont capturé et qui assure qu'il peut les guider jusque chez lui où il leur fournira la solution pour fermer les brèches. C'est évidemment faux mais les Intrépides peuvent en apprendre beaucoup sur les Belligérants mais pour profiter de ce savoir. Il faut revenir en vie.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage :		Niveau :	
Profil :		(Si magicien) élément :	
<i>Caractéristiques</i>		<i>Scores</i>	
Adresse		Défense	
Esprit		Chance	
Puissance		Points de vie	
<i>Capacité spéciale</i>			
Voie			
PV			
1			
2			
3			
4			
5			
Équipement			

