

Rôle _____ Les Éclats Pj _____

Cosm → _____ Arcane _____, Social _____, Spirituel _____, Technique _____,

Nom et description : _____

Animal : _____ ; Objet : _____ ; Qualité : _____ ; Défaut : _____

Traits / Attributs + Add + Super° et spécialisations

| | | | | | | | | | |
|-----------|--|------------|--|--|--|-----------|--|--|--|
| Vigueur | | Force | | | | Endurance | | | |
| Dextérité | | Agilité * | | | | Combat | | | |
| Réflexe | | Réaction | | | | Tir | | | |
| Aura | | Charisme * | | | | Pouvoir | | | |
| Esprit | | Volonté * | | | | Magie | | | |
| Intellect | | Savoir | | | | Tech. | | | |
| Sens | | Perception | | | | Ruse * | | | |

Parade ____ / ____ Esquive ____ MVT ____ Résistance ____ / ____ Dégâts ____

Chocs ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | Blessures ____ | ____ | ____ | ____ | ____ |

Chance ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | Possibilités ____ | ____ | ____ | ____ | ____ | Xps _____

Spécialités, atouts et Pouvoirs : _____

Armes Portée Dégâts CDT Mun. Notes / Axiome

Équipement : _____

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Dé | 1 | 2 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 26 | 31 | 36 | 41 | 46 | 51 | +5 |
| Bonus | échec | -8 | -6 | -4 | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | +1 |

Traits = 12/11/10/9/8/7/6 ou 9 (+7/-7), max 12 (un +2/-2 et deux +1/-1 en attr. - max 13) ; Add = 14 (max +2) +2 spé, +10 xps, +5 atouts (3 historique)
 Xps = 5 pour tout Add, Attribut, spé ou Atout, 10 pour Atouts spéciaux. 1 spé offerte par 25 xps. Chance : 1 pt = D8. 2 pts = 2D8 (min = Charisme/2).
 T. X5 = % ADC (mais 7 = 30, 6 = 20, 5 = 10), T -3 = Shado, T./2 -1 = D6 system, T. X5 -10 = % warhammer. T. = Symbaroum.
 Sawo → T-4 ou T : 5 = D4 ; 6,7 = D6 ; 8,9 = D8 ; 10,11 = D10 ; 12 = D12 ; 13 = D12+1 ; +1 par +1 et Add+1 = résultat minimum.

Agilité (de) → **Manœuvrer (acrobaties, esquivé); Discrétion ;**
Charisme (au) → **Persuader (Réseaux) ; Charmer (Sarcasme) ; Talent** Chance = Charisme /2. Charisme 11 et 13, +1 possibilité.
Combat (de) → **Bagarre, Mêlée**
Endurance (vi) → résistance à l'effort et la douleur, améliore le jet de Endurance pour la guérison naturelle, peut être utilisé sur Défaite.
 →: 1 (relance d'un 1), +1 Choc (2/4/6/8), +1 B (5). Résistance douleur (3/7). **Spé très optionnelles. : Régénération (Réalité), Résistance (douleur, effort)**
Force (vi) : **Athlétisme** (Lancer trucs lourds, Grimper, Nager, Sauter), **Muscles** (soulever et ADD-1 = Bonus minimal si relance)
Magie (es) : **Astral** (combat, projection), **Magie 1** (Altération et divination) et **2** (déplacement et conjuration), **Foi, Psion** (Télépathie, Précognition, Kinésis), **Enchanter** (Ou Inventer), **Métamagie, Invoquer. +5 Xps par spécialité magique rajoutée...**
Perception (se) → **Trouver (pister), Analyse d'Indice (Empathie)**
Pouvoir (au) → **Réalité** tempête et soins des blessures), **Destin**, copier temporairement un effet magique observé (16) ou un rôle pour accéder à des compétences ou spécialisations inconnues ou créer un élément objet dans le jeu. Permet d'invoquer le Destin en se concentrant un round pour : +1 au prochain jet de dé (10), +2 (12), +1 up (14) ou Changer son destin (18) (gagner une carte de destinée de son choix). Un 1 au jet de Destin met K.O, un 2 secoue. Jet aussi pour mesurer la chance des personnages. Destin/4 donne les atouts d'historique du personnage maximum du personnage. **Talent (art/hobbies ou une compétence Torg) ;**
Réaction (ré) → **Piloter (air, terre, mer, chevaucher*) [esquivé et discrétion associés aux véhicules], Initiative (esquivé*) 5 Xps par véhicule de plus.**
Ruse (se) → **Ruser (jeu et discrétion de combat) ; Survie (1er soins) ;**
Savoir (Intelligence) (in) → **Érudition ; Soins ou Métier ;**
Tech (in) : → **Sécurité (hacking), Science (mécanique),**
Tir (ré) : → **Armes de tir (feu, lourd, énergie) ; Missiles**
Volonté (es) → **Intimider (leadership/dressage) ; FM (force mentale, résistance magie / peur), Talent (art/hobbies ou une compétence)**

Atouts d'Historique maximum (Pouvoir [Destin] / 3 -1 ou, MIEUX TROIS,). Mais pas forcément TOUT tout de suite, les choses peuvent aussi arriver en cours de jeu, à raison d'un Historique tous les X points d'Xps.

Artiste (+2 dans les formes d'art utilisés par l'artiste, bonus favorisé aux jets de Destin pour gagner une possibilité, +1 en Pouvoir), **Très Beau** (+2 en séduction - favorisée, +1 add charisme), **Incroyablement beau** (+4 en séduction - favorisée, +2 en add charisme, condition beau.), **Très riche, Extrêmement Riche, Possession** (un objet de pouvoir, avec 2 pouvoirs), **Xénoglossie** (le personnage comprend les autres langues mieux qu'un éclat de base, il les maîtrise toutes), **Ambidextre** (ignore 2 pts de malus d'attaque multiple en mêlée ou en tir, +1 en défense), **Pouvoir** (1 pouvoir pulp inné – condition, un seul si pas de l'empire du Nil, aval du mj, bénéficiant de 2 atouts, trois avec un défaut), **Très Doué** (une spécialité du personnage est favorisée OU 1, 5 et 8 ont comme bonus la valeur du dé OU on décale d'une colonne ou d'un +1 la lecture du dé), **Talentueux** (permet d'acheter deux spécialités dans une compétence ou d'avoir direct le niveau expert), **Initié** (Magie +1 et capacité d'avoir jusqu'à 5 maîtrises en Magie. Au delà de 2 maîtrises, le gain est de 2 Add au lieu de un add et d'un point d'Attribut.), **Pitin d'elfe** (Incroyablement beau, Initié ou Super pouvoir.)

Maîtrises = capacités des éclats (ou du fait d'être surhumain) à dépasser le maximum. Le maximum est 13 + bonus racial + 7 Add, avec une maîtrise, on passe à 14 + 8 add, et avec une deuxième maîtrise (surhumain) à 15 + 9 add. Un personnage peut bénéficier de 5 (7 très pulp) **maîtrises au total**. 2 max au départ et une tous les 30 à 50 xps. La maîtrise rajoute pour 10 xps seulement +1 en attribut et +1 en add et un atout.

Charisme → (Charmer favorisé / Deux cartes contacts par scénar) ; **Force** → (dommages minimum = Fo + Add/2 / ADD) ; **Vigueur** → (Encaisse minimum = End + Add/2 / Add), **Magie** (+1 domaine de sorts ou +3 sorts), **Réaction** (+1 / 2 domaines de véhicules maîtrisés), **Tir** (+1 / 2 domaines de tir maîtrisés), **Pouvoir, Savoir, Tech, Ruse, Combat, Volonté, Perception** (1 / 2 jets réussis automatiques ou un don approprié : du genre bonus de +1/+2 sur une compétence ou spécialité).

Surhumain est lié à **Éclat** (touché par un fragment d'éternité, a accès aux capacités de la fiche simplifiée et a accès à de la psychométrie ou du sixième sens en utilisant son Magie de base, possède **deux traits surhumains**, un au choix et un lié à l'attribut le plus bas, ceci dit, comme les éclats ont +1 partout que la base le potentiel du pj est juste de Attr 14 et 8 add dans ses deux traits surhumains.

Surhumain (Trait – base +1 et add +1 et potentiel de maîtriser plus d'add avec une base maxi de 24 → Attr 15 et 9 add. Conditions : un achat possible tous les 30 à 50 – selon mj - xps seulement, deux traits surhumains au max, au départ en historique, les races ont comme surhumain leurs bonus raciaux. Il peut être fun de tirer au hasard le deuxième trait surhumain ou de l'imposer au Trait le plus bas). C'est surhumain qui donne accès aux maîtrises).

Races puissantes (équivalent de 2 [1] surhumain si ça se rajoute aux bonus d'éclat) : Nain → 2[1] (+1 en Vigueur, +1 en Esprit) [Réaction -1], **Elfe → 3[2]** (+1 en Aura, Dextérité et un autre au choix, Vision Nocturne + **Beau** et **Gracieux** sont rajoutés, Affinité magique) [vigueur -1], **Eidenos 2[→]** (Esprit +1 – trait, Dextérité +1) [intellect -1], **Humains → 2** (Un trait au choix, un second au hasard) [un trait au choix -1], **Géant → Vigueur +2** [Intellect -1], **Amazone → Vigueur +1, Dextérité +1, Réflexes +1, Affinité magique, [-1 Intellect].**

Autres atouts : Contrôle magique (un domaine de magie en plus sous Arcanes), **Contrôle Véhicule** (5 xps par véhicule maîtrisé de plus). **Contrôle du Tir** (optionnel) 5 Xps pour maîtriser énergie ou armes lourdes. **Spécialiste** (spécialité +1, relance du premier 1 et 2, condition 2 add ou 1 add au départ), **Expert** (la spécialité passe à +2 et elle est favorisée jusqu'à add, condition spécialiste et 4 add), On ne peut avoir plus de 5 (7 très pulp) **spécialisations** en tout et un max de 2 dans une compétence en prenant talentueux.

Races, bonus de Traits.

Nain → Max Dex et Aura = 12, Max Vigueur = 14 ; vision nocturne, petits (dur de s'habiller)

Elfe → Aura, Intellect, Sens, Dextérité et Réflexes = 15, Esprit = 13, Vigueur = 10 ; vision nocturne, gracieux (jet de Dex purs favorisés) ; Affinité magique : Fatigue = +1 choc si axiome magique inférieur à 12.

Géant → Vigueur 17, Max Intellect 11 et Aura 12,

Eidenos → Aura et Intellect 10, Esprit 15, Dextérité 14. Griffes Fo+2, Étranger (-4 en persuasion vs non eidenos)

Amazone → Max = Vigueur 14, et Dex/Réflexes 15, Max Intellect 12

Les Traits servent à mesurer des jets généraux de caractéristiques et les limites d'add + Attribut que les personnage peuvent atteindre. La limite est Trait +7. J'ai 13 en Force, 9 en Endurance, ma limite de Force + Add est égale à 11 + 7, soit 18.

Personnage Rapide → Définir 7 Traits (paire d'attributs) 12/11/10/9/8/7/6 (un +1/-1), Répartir Add 2/2/1/1/1/0/0 ou 7 pts

En général, Vigueur (Fo/End), Intellect (Sav/Tech), restent les mêmes, mais il peut y avoir les combos suivantes.

Aura (Magie/Pouvoir) ou (Charisme/Pouvoir) et Esprit (Charisme/Volonté) ou Esprit (Volonté/Magie)

Dextérité (Combat/Tir) et Réflexes (Agilité/Réaction) ; Perception (Sens/Tir) et Réflexes (Réaction/Ruse)

4 historiques possibles. 1 à 3 de base, plus un avec les 10 xps. Les races coûtent un ou deux points...

Chance → D8... 1 pt, je rajoute 1D8 pt de bonus à mon jet. 2 pts. Je rajoute 2D8 pts (minimum = Charisme/2) ou je copie une carte.