

Pour créer votre personnage, vous devez construire une simple phrase qui le décrit. Cette phrase se présente sous la forme suivante : « Je suis un(e) [mettre un nom] [mettre un adjectif] qui [mettre un verbe]. »

Soit : « Je suis un *nom adjectif* qui *verbe* ». Par exemple, vous pouvez dire : « Je suis un [vecteur] [Résistant] qui [a un port d'armes] ». Ou : « Je suis un [paradoxe] [Sceptique] qui [exploite le système] ».

Dans cette phrase, l'adjectif est ce qu'on appelle le *descripteur*.

Le nom est le *type* de personnage.

Le verbe est le *focus*.

Le type du personnage, que d'autres jeux de rôles appellent « classe », est le coeur de celui-ci. Il permet de déterminer sa place dans le monde et les relations qu'il entretient avec les autres. Il est le nom dans la phrase : « Je suis un(e) *nom adjectif* qui *verbe*. »

Il existe trois types de personnage : le paradoxe, le tisseur et le vecteur.

Le descripteur définit votre personnage. Il lui donne une saveur particulière, une situation initiale (pour déterminer ce qu'il fait au début de la première aventure de votre campagne) et des pistes sur ses motivations. Il est l'adjectif dans la phrase :

« Je suis un(e) *nom adjectif* qui *verbe*. »

Vous pouvez faire votre choix parmi plusieurs descripteurs comme Intelligent, Chanceux et Vigilant.

Le focus est ce que votre personnage fait de mieux dans une récurion donnée. Il lui donne une particularité et de nouvelles aptitudes qui se révéleront utiles. Il vous aide également à comprendre ses relations avec les autres personnages joueurs du groupe et dans la récurion dans laquelle il se trouve. Il est le verbe dans la phrase : « Je suis un(e) *nom adjectif* qui *verbe*. »

Le focus change généralement quand votre personnage se translate d'une récurion vers une autre. Le descripteur et le type ne changent pas.

Par exemple, si vous débutez sur Terre en tant que vecteur Résistant qui a un port d'armes, à Ruk vous pouvez devenir un vecteur Résistant qui a des armes intégrées. Il peut y avoir une certaine similitude dans ce changement, mais il peut aussi être radical si vous le souhaitez. Dans l'exemple ci-dessus, Celui qui a un port d'armes et Celui qui a des armes intégrées reflètent une certaine similitude (puisque les deux focus concernent les armes). Si vous vous étiez rendu à Ardeyn et que vous soyez devenu un vecteur Résistant qui pratique la magie des âmes, cela aurait été un changement radical. Mais dans les deux cas, ça ne pose aucun problème... c'est à vous de voir.

# LE TYPE

## VECTEUR

Les vecteurs sont des personnages orientés vers l'action ; des athlètes, des soldats, des pompiers, des chasseurs et des explorateurs. Ils surmontent les défis de manière physique. Quand quelque chose doit être fait, ils le font. Ils sont caractérisés autant par leurs motivations que par leurs compétences physiques.

Ils sont forts, endurants et rapides. Même si cela peut sembler être la source de leurs aptitudes, ils finissent par découvrir que, d'une certaine manière, une partie de leurs capacités est due à leur lien avec l'Étrange. Ces aptitudes, appelées des manœuvres, leur permettent d'accomplir des exploits inaccessibles aux gens normaux.

La plupart des vecteurs s'astreignent à un entraînement physique intensif et leur passé est toujours lié à une importante activité physique : sports, combat ou n'importe quelle autre occupation centrée sur l'action, l'effort et l'entraînement. Les vecteurs peuvent être des alpinistes, des sauveteurs ou toute autre profession de ce genre.

### RÉSERVE DE CARACTÉRISTIQUE DU VECTEUR

**Caractéristique Valeur de départ de la Réserve**

Puissance 10

Célérité 10

Intellect 8

Vous bénéficiez de 6 points supplémentaires à répartir entre vos différentes Réserves.

## LES RANGS DU VECTEUR

### VECTEUR DE PREMIER RANG

Les vecteurs de premier rang possèdent les aptitudes suivantes.

**Effort** : votre Effort est de 1.

**Athlétique** : vous avez un Avantage de Puissance de 1, un Avantage de Célérité de 1 et un Avantage d'Intellect de 0.

**Utilisation des cyphers** : vous pouvez porter deux cyphers à la fois.

**Défensif** : vous êtes entraîné dans les actions de défense de Célérité quand vous ne portez pas d'armure. Facilitateur.

**Formé au maniement de toutes les armes** : vous pouvez utiliser n'importe quelle arme. Facilitateur.

**Compétences physiques** : vous êtes entraîné dans deux des compétences suivantes de votre choix : équilibre, escalade, saut, course ou natation. Facilitateur.

**Translation** : vous pouvez participer au processus permettant de voyager vers une autre récursion. À chaque fois que vous le faites, vous pouvez choisir d'initier, d'accélérer ou de faciliter la translation. Si vous choisissez de l'accélérer ou de la faciliter, quelqu'un d'autre dans le groupe doit l'initier.

En tant que vecteur, vous êtes particulièrement efficace pour faciliter la translation. Cet avantage permet aux membres du groupe de s'adapter plus rapidement une fois la translation terminée.

Pour vous traduire, vous devez savoir que la récursion où vous voulez vous rendre existe. Le MJ décidera si vous avez assez d'informations qui confirment son existence et il déterminera également le niveau de difficulté pour s'y rendre.

Action pour initier.

**Manœuvres** : vous êtes direct et vous atteignez vos objectifs en utilisant vos capacités physiques. Votre force et votre célérité vous permettent d'accomplir de véritables exploits dont d'autres sont incapables.

Vous les appelez des manœuvres. Certaines de ces manœuvres agissent en permanence tandis que d'autres sont des actions précises qui, généralement, vous coûtent des points de l'une de vos Réserves de caractéristique. Choisissez deux des manœuvres décrites ci-dessous. Vous ne pouvez choisir deux fois la même manœuvre à moins que cela ne soit spécifié dans sa description.

- **Arme superflue** : quand vous effectuez une attaque sans arme (avec vos poings ou vos pieds, par exemple), vous choisissez si elle est équivalente à une attaque portée avec une arme légère ou avec une arme moyenne. Facilitateur.
- **Coup (1 point de Puissance)** : il s'agit d'une attaque au corps-à-corps qui vise à étourdir. Vous infligez 1 point de dégâts de moins, mais votre cible est étourdie pendant un round et la difficulté de toutes ses actions est modifiée à son détriment d'un niveau. Action.
- **Endurance** : toutes les durées liées à des actions physiques sont soit doublées, soit réduites de moitié, en fonction de ce qui est le plus avantageux pour vous. Par exemple, si un individu normal peut retenir son souffle pendant trente secondes, vous pouvez le faire pendant une minute. Si un individu normal peut marcher pendant quatre heures sans s'arrêter, vous pouvez le faire pendant huit heures. Dans le cas des effets néfastes, si un poison paralyse une victime pendant une minute, ce même poison ne vous paralyse que pendant trente secondes. Dans tous les cas, la durée minimale est toujours de un round. Facilitateur.
- **Formé au port des armures** : les vecteurs peuvent porter n'importe quel type d'armures pendant de longues périodes de temps sans se fatiguer et compensent la pénalité de réaction qu'elles infligent. Vous diminuez de 2 le coût de Puissance

par heure et la réduction de la Réserve de Célérité provoqués par le port d'une armure. Facilitateur.

- **Perforation (1 point de Célérité)** : il s'agit d'une attaque à distance perforante et bien ajustée. Votre attaque inflige un point de dégât supplémentaire. Action.

- **Pieds légers** : si vous réussissez un jet de Célérité de difficulté 2 pour courir, vous pouvez vous déplacer sur une distance courte et effectuer une action au cours du même round. Facilitateur.

## PARADOXE

Les paradoxes sont des savants fous, des sorciers et des individus qui cherchent à briser les lois de la réalité. Ils ne se limitent pas à ce que les autres pensent être vrai. Quelle que soit l'explication qu'ils donnent quant à l'origine de leurs pouvoirs, les paradoxes doivent leurs aptitudes à un lien avec l'Étrange. Avec ces aptitudes, appelées des altérations, ils peuvent transgresser les lois de la réalité et modifier les règles d'une récurSION. L'Étrange imprègne l'univers, il est donc très difficile pour quiconque n'est pas éveillé à son existence d'interagir avec lui comme les paradoxes le font (ainsi que les tisseurs et les vecteurs avec leurs propres capacités). Bien que la plupart des paradoxes appellent leurs aptitudes des altérations, d'autres les appellent des dons, des prières, des sorts ou des pouvoirs psychiques. Bon nombre de paradoxes ont un passé lié à des recherches scientifiques approfondies, des formations techniques ou des études religieuses ou spirituelles. Ils peuvent même avoir participé à un ordre ésotérique. En conséquence, ils savent utiliser les équipements, les accessoires ou les rituels qui peuvent les aider dans leur domaine de prédilection.

### RÉSERVE DE CARACTÉRISTIQUE DU PARADOXE

#### Caractéristique Valeur de départ de la Réserve

Puissance 8

Célérité 8

Intellect 12

Vous bénéficiez de 6 points supplémentaires à répartir entre vos différentes Réserves.

### PARADOXE DE PREMIER RANG

Les paradoxes de premier rang ont les aptitudes suivantes :

**Effort** : votre Effort est de 1.

**Doué** : vous avez un Avantage d'Intellect de 1, un Avantage de Puissance de 0 et un Avantage de Célérité de 0.

**Expert dans l'utilisation des cyphers** : vous pouvez porter trois cyphers à la fois.

**Érudit** : vous êtes entraîné dans un domaine de connaissances ou de compétences techniques de votre choix. Facilitateur.

**Formé à l'Étrange** : vous êtes entraîné dans les sujets généraux concernant l'Étrange, ce qui vous permet de tenter de comprendre et d'identifier un phénomène qui s'y rapporte ce qui inclut les effets d'un cypher. Formé à l'Étrange est parfois appelé Connaissances de l'Étrange ou Mythes de l'Étrange.

**Formé au maniement des armes légères** : vous êtes capable d'utiliser sans pénalité les armes légères.

Si vous vous servez d'une arme moyenne, la difficulté de votre jet d'attaque est augmentée d'un niveau et si c'est une arme lourde, elle le sera de deux niveaux.

**Translation** : vous pouvez participer au processus permettant de voyager vers une autre récurSION. À chaque fois que vous le faites, vous pouvez choisir d'initier, d'accélérer ou de faciliter la translation.

Si vous choisissez de l'accélérer ou de la faciliter, quelqu'un d'autre dans le groupe doit l'initier. En tant que paradoxe, vous êtes particulièrement efficace pour initier la translation. Cet avantage vous offre d'autres opportunités au cours du processus de translation.

Pour vous traduire, vous devez savoir que la récurSION où vous voulez vous rendre existe. Le MJ décidera si vous avez assez d'informations qui confirment son existence et il déterminera également le niveau de difficulté pour s'y rendre.

Action pour initier.

**Altérations** : vous pouvez puiser dans l'Étrange pour affecter ce qui vous entoure. Quand vous utilisez une altération, cela revient à modifier la réalité. La plupart des altérations nécessitent de dépenser au moins 1 point d'Intellect (et d'avoir une main libre pour diriger l'effet de l'altération). Si aucun coût en point d'Intellect n'est indiqué, cela signifie que le pouvoir fonctionne continuellement sans avoir besoin d'être activé. Certaines altérations ont une durée, mais vous pouvez toujours mettre un terme à vos propres altérations quand vous le souhaitez. Choisissez deux altérations parmi celles qui sont décrites ci-dessous. Vous ne pouvez choisir deux fois la même altération à moins que cela ne soit clairement indiqué dans sa description.

- **Briser (2 points d'Intellect)** : vous perturbez les forces fondamentales qui maintiennent la cohérence moléculaire d'un objet de votre choix situé à portée longue provoquant l'explosion de ce dernier. Il doit s'agir d'un petit objet commun composé d'une matière homogène (comme une coupe en argile, un lingot de fer, une pierre, etc.). L'objet explose et inflige 1 point de dégât à toutes les créatures et objets situés à portée immédiate. Puisqu'il s'agit d'une attaque de zone, utiliser l'Effort pour augmenter vos dommages fonctionne différemment que pour une attaque dirigée contre une seule cible : pour chaque niveau d'Effort que vous consacrez à l'augmentation des dommages, chaque cible subit 2 points de dégâts de plus. Si vous utilisez l'Effort pour accroître les dégâts, même si vous ratez votre jet d'attaque, toutes les cibles dans la zone d'effet subissent 1 point de dégât. Action.

- **Exception (1 point d'Intellect)** : une créature de votre choix située à portée longue est soumise à une confluence de forces fondamentales qui lui inflige 4 points de dégâts. Si la cible que vous avez choisie n'est pas native de la récurSION où

vous utilisez cette attaque, ses sens sont saturés. Si vous réussissez votre attaque, en plus des 4 points de dégâts, elle ne peut agir à son prochain tour. Une fois exposée à cette altération, une créature qui n'est pas native de la récurSION ne peut plus subir une nouvelle fois l'effet de saturation des sens pendant plusieurs heures. Action.

- **Forteresse mentale** : vous êtes entraîné dans les actions défensives d'Intellect et vous bénéficiez de +2 en Armure contre tous les dommages qui affectent votre Réserve d'Intellect (qui ignorent normalement l'Armure). Facilitateur.

- **Lévitiation de créature (2+ points d'Intellect)** : vous pouvez temporairement altérer la force fondamentale de la gravité affectant une créature ou un objet (qui n'est pas plus massif que vous) situé à portée longue. Le niveau de la cible ne peut être supérieur à votre rang +2. Si vous réussissez votre attaque, la cible se met à flotter dans les airs à une distance immédiate du sol pendant un round. Une créature en lévitation flotte juste au-dessus du sol et peut effectuer des actions, mais aucune qui nécessite un contact physique.

À chaque round après l'attaque initiale, vous pouvez tenter de maintenir la cible en lévitation en dépensant 1 point d'Intellect supplémentaire et en réussissant un jet d'Intellect avec une difficulté de 2. Si vous n'êtes plus concentré, la cible tombe par terre. Vous ne pouvez déplacer directement un objet en lévitation avec cette altération, mais quelqu'un peut le pousser ou il peut être déplacé par un vent fort ou un autre phénomène. Action pour activer.

- **Prémonition (2 points d'Intellect)** : malgré les apparences, la réalité est quantique et non-causale, ce qui signifie qu'un observateur averti peut percevoir des fuites d'informations. Vous apprenez un fait aléatoire au sujet d'une personne ou d'un lieu qui est en rapport avec un sujet de votre choix. Sinon, vous pouvez choisir de connaître le niveau d'une créature ; cependant, si vous optez pour cette information, vous ne pourrez plus rien apprendre d'autre à son sujet avec cette altération. Action.

## TISSEUR

Les tisseurs sont des individus saisissants et ils sont dotés d'une personnalité qui leur permet de tisser des histoires, de tisser des mensonges ou de tisser une version de la vérité qui pousse les autres à voir les choses d'une toute nouvelle manière. Si quelqu'un peut se faire un ami d'un adversaire, pénétrer au culot dans un lieu sécurisé ou duper un **dévoreur de mondes**, c'est bien le tisseur. Que ce soit en dirigeant, en influençant ou en tirant les ficelles dans l'ombre, un tisseur s'arrange pour que les choses aillent dans son sens.

Certaines capacités de tisseur peuvent être maîtrisées avec beaucoup d'entraînement par n'importe quelle personne ayant du talent. Cependant, un tisseur dispose d'un atout majeur : tout ce qu'il accomplit est amplifié par son lien avec l'Étrange. Les aptitudes du tisseur, appelées des modulations, peuvent être utilisées pour moduler, déformer ou exploiter ce qui l'entoure.

### RÉSERVE DE CARACTÉRISTIQUE DU TISSEUR

#### Caractéristique Valeur de départ de la Réserve

Puissance 9

Célérité 9

Intellect 10

Vous bénéficiez de 6 points supplémentaires à répartir entre vos différentes Réserves.

## RANGS DU TISSEUR

### TISSEUR DE PREMIER RANG

Les tisseurs de premier rang ont les aptitudes suivantes :

**Effort** : votre Effort est de 1.

**Vif d'esprit** : vous avez un Avantage d'Intellect de 1, un Avantage de Puissance de 0 et un Avantage de Célérité de 1.

**Utilisation des cyphers** : vous pouvez porter deux cyphers à la fois.

**Formé au maniement des armes légères et moyennes** : vous êtes capable d'utiliser sans pénalité les armes légères et les armes moyennes. Si vous vous servez d'une arme lourde, la difficulté de votre jet d'attaque est augmentée d'un niveau.

**Manipulateur** : vous êtes entraîné dans l'art de la tromperie, de la persuasion ou de l'intimidation (choisissez un des trois).

**Translation** : vous pouvez participer au processus permettant de voyager vers une autre récurSION. À chaque fois que vous le faites, vous pouvez choisir d'initier, d'accélérer ou de faciliter la translation.

Si vous choisissez de l'accélérer ou de la faciliter, quelqu'un d'autre dans le groupe doit l'initier. En tant que tisseur, vous êtes particulièrement efficace pour accélérer la translation. Cet avantage vous permet de réduire le temps nécessaire pour se translater dans une autre récurSION.

Pour vous translater, vous devez savoir que la récurSION où vous voulez vous rendre existe. Le MJ décidera si vous avez assez d'informations qui confirment son existence et il déterminera également le niveau de difficulté pour s'y rendre. Action pour initier.

**Modulations** : vous manipulez les choses, y compris les gens, les machines, les organisations, les objets... tout et n'importe quoi. Certaines de ces modulations agissent en permanence tandis que d'autres sont des actions précises qui, généralement, vous coûtent des points de l'une de vos Réserves de caractéristique. Choisissez deux modulations parmi celles qui sont décrites ci-dessous. Vous ne pouvez choisir deux fois la même modulation à moins que cela ne soit clairement indiqué dans sa description.

- **Compréhension (2 points d'Intellect)** :

vous observez ou examinez une créature ou un objet. La prochaine fois que vous interagirez avec cette créature ou cet objet, vous réduirez la difficulté de la tâche d'un niveau. Action.

- **Encouragement (1 point d'Intellect)** : tant que vous maintenez cette modulation alors que vous encouragez vos alliés, ces derniers, s'ils sont situés à portée courte, modifient la difficulté d'une tâche de votre choix d'un niveau en leur faveur : jets défensifs, jets offensifs ou une tâche liée à n'importe quelle compétence dans laquelle vous êtes entraîné ou spécialisé. Action.

- **Fascination (1 point d'Intellect)** : en parlant, vous parvenez à captiver l'attention d'une créature, même si elle ne peut pas vous comprendre. Tant que vous ne faites rien d'autre que parler (vous ne pouvez même pas bouger), même pendant plusieurs rounds d'affilée, cette créature ne peut effectuer aucune autre action mis à part se défendre. Si la victime est attaquée, l'effet se termine. Action.

- **Fausse identité (2+ points d'Intellect)** : vous parvenez à convaincre toutes les créatures intelligentes qui peuvent vous voir, vous entendre et vous comprendre que vous êtes quelqu'un ou quelque chose d'autre que ce que vous êtes réellement. Vous ne vous faites pas passer pour un individu connu des victimes, mais vous les persuadez que vous êtes quelqu'un qu'elles ne connaissent pas appartenant à une certaine catégorie d'individus. « Je travaille pour le gouvernement ». « Je ne suis qu'un simple paysan de la ville voisine. » « C'est votre commandant qui m'envoie. » Un déguisement est inutile mais s'il est de qualité, ce sera certainement un atout pour le jet requis. Si vous tentez de convaincre plus d'une créature, le coût en points d'Intellect augmente de 1 par victime supplémentaire. Les créatures qui ont été dupées le restent pendant une heure à moins que vos actions ou d'autres circonstances ne révèlent votre véritable identité. Action.

- **Persuasion (1 point d'Intellect)** : quand vous parlez à une créature intelligente qui peut vous comprendre et qui n'est pas hostile, vous pouvez la convaincre d'effectuer une action raisonnable au prochain tour. C'est au MJ de valider ou non l'action demandée ; cela ne doit pas pousser la créature ou ses alliés à être confrontés à un danger évident ni pousser la victime à agir d'une manière trop éloignée de sa nature. Action.

- **Tour de passe-passe (1 point de Célérité)** : vous pouvez effectuer des petits tours qui semblent impossibles. Par exemple, vous pouvez faire disparaître un petit objet de votre main pour le faire réapparaître dans l'endroit de votre choix situé à portée (votre poche par exemple). Vous pouvez faire croire à quelqu'un qu'il a quelque chose en sa possession qu'il ne devrait pas avoir (ou vice-versa). Vous pouvez échanger deux objets similaires juste sous le nez de quelqu'un. Action.

# LE DESCRIPTEUR

Astucieux  
Chanceux  
Discret  
Étrange  
Fort  
Gracieux  
Impétueux  
Intelligent  
Rapide  
Résistant  
Sceptique  
Séduisant  
Vigilant

## ASTUCIEUX

Vous êtes vif d'esprit et avez les pieds sur terre. La compréhension que vous avez des gens vous permet de les rouler, et d'éviter de l'être. Vous voyez les choses comme elles sont et cela vous permet de tâter rapidement le terrain, d'identifier les menaces et les alliés et d'évaluer la situation avec précision. Peut-être avez-vous un physique agréable, à moins que vous n'ayez mis à profit votre astuce pour dépasser vos imperfections physiques ou mentales.

## CHANCEUX

Vous vous fiez au hasard et aux coups de chance qui tombent à point nommé pour vous tirer de nombreuses situations. Quand on dit que quelqu'un est né sous une bonne étoile, c'est exactement votre cas. Quand vous essayez quelque chose de nouveau, même si vous n'y connaissez strictement rien, le plus souvent vous parvenez à trouver un moyen de vous en sortir. Même en cas de désastre, c'est rarement aussi grave que cela aurait pu l'être. Généralement, les petites choses semblent aller dans votre sens, vous remportez les épreuves et vous vous trouvez souvent au bon endroit au bon moment.

## DISCRET

Vous êtes discret, insaisissable et prudent. Ces talents vous sont utiles pour vous cacher, vous déplacer sans bruit et faire des choses qui demandent un certain doigté. Vous êtes probablement petit et mince. Vous n'êtes cependant pas un sprinteur et vous êtes plus adroit que véloce.

## ÉTRANGE

Les gens sont étranges mais pas autant que vous. Vous n'arrivez jamais vraiment à vous adapter, aussi les lieux qui auraient dû être familiers vous ont toujours paru étranges et les gens que vous auriez dû connaître vous ont toujours paru être des étrangers. De ce que vous en savez, on pense la même chose de vous. Parfois, quand vous vous sentez particulièrement mal à l'aise, même des rues parfaitement pavées vous semblent irrégulières.

Mais tout a changé quand vous avez appris la vérité : l'Étrange existe et vous êtes Étrange.

## FORT

Vous êtes extrêmement fort et puissant et vous n'hésitez pas à le montrer, que ce soit quand il faut vous montrer violent ou en réussissant des prouesses physiques. Vous êtes probablement trapu et doté de muscles impressionnants.

## GRACIEUX

Vous avez un sens de l'équilibre parfait, vous bougez et parlez avec grâce et élégance. Vous êtes vif, agile, souple et adroit. Votre corps est conçu pour la danse et vous utilisez cet avantage en combat pour esquiver les coups. Vous portez certainement des vêtements qui soulignent vos mouvements agiles et votre sens du style.

## IMPÉTUEUX

Vous êtes très sûr de vous, confiant dans vos aptitudes, énergique et peut-être un peu insolent quand on vous propose des idées avec lesquelles vous n'êtes pas d'accord. Certains disent que vous êtes intrépide et courageux, mais ceux que vous avez remis à leur place considèrent que vous êtes suffisant et arrogant. Qu'importe. Ce n'est pas dans votre nature de vous soucier de ce que pensent les autres sauf si ce sont vos amis ou des membres de votre famille. Même quelqu'un d'aussi impétueux que vous sait que, parfois, les amis sont ce qui compte le plus.

## INTELLIGENT

Vous êtes plutôt malin. Vous avez une excellente mémoire et comprenez rapidement des concepts difficiles à saisir pour les autres. Cette attitude ne signifie pas forcément que vous avez de longues années d'éducation académique derrière vous, mais vous avez appris des tas de choses dans votre vie avant tout parce que vous comprenez vite et que vous avez une excellente mémoire.

## RAPIDE

Vous êtes très rapide. Grâce à cela, vous pouvez accomplir des tâches plus rapidement que les autres. Vous n'êtes pas seulement rapide à la course, mais vous êtes également très adroit de vos mains et vous pensez et réagissez très vite. Vous parlez même à une vitesse effrénée.

## RÉSISTANT

Vous êtes fort et capable d'encaisser beaucoup de dégâts physiques. Vous êtes sans doute fortement charpenté et doté d'une mâchoire carrée. Les personnages résistants ont souvent des cicatrices visibles.

## SCEPTIQUE

Vous mettez en doute la plupart des choses que les autres considèrent comme certaines. Vous n'êtes pas forcément un "Saint Thomas" (un individu qui refuse de croire ce qu'il ne voit pas de ses propres yeux), mais vous avez souvent eu raison de douter des déclarations, opinions et connaissances des autres.

## SÉDUISANT

Vous êtes attirant mais plus important encore, vous suscitez la sympathie et vous êtes charismatique. Vous avez ce « quelque chose » en plus qui attire les gens. Vous savez souvent ce qu'il convient de dire pour faire rire ceux que vous côtoyez, pour les mettre à l'aise ou les inciter à passer à l'action. Les gens vous apprécient et veulent être votre ami.

## VIGILANT

Vous êtes perspicace et vous êtes toujours conscient de votre environnement. Vous remarquez les petits détails et vous vous en souvenez. Il peut être assez difficile de vous surprendre.

# LE FOCUS

**L**e focus rend votre personnage unique et chaque PJ dans un groupe devrait avoir un focus différent.

Il vous donne des avantages lors de la création et à chaque fois que vous passez un rang. C'est le verbe de la phrase « Je suis un *nom adjectif* qui *verbe* ».

Lorsque vous choisissez le focus d'un personnage, vous bénéficiez d'une relation spéciale avec un ou plusieurs autres PJ, une aptitude de premier rang et parfois d'équipements supplémentaires. Quelques focus proposent des aptitudes légèrement modifiées des pouvoirs de vecteurs, de paradoxes ou de tisseurs. Tous les focus présentent quelques suggestions au MJ et au joueur sur les effets ou les conséquences possibles de très bons ou de très mauvais jets de dé. En atteignant un nouveau rang, vous obtenez grâce à votre focus de nouvelles capacités qui sont soit une Action, soit un Facilitateur. Pour une Action, vous devez en utiliser une pour bénéficier de cette aptitude et si c'est un Facilitateur, il améliore d'autres actions ou confère un avantage. Une capacité qui vous permet de faire tomber une pluie de feu sur des adversaires est une action, mais si elle vous permet d'infliger des dégâts supplémentaires en portant vos attaques, c'est un facilitateur. Vous pouvez utiliser un facilitateur conjointement à une action.

Les avantages conférés par chaque rang sont indépendants et se cumulent (à moins que le contraire ne soit indiqué). Si vous bénéficiez d'un bonus de +1 à l'Armure grâce à l'avantage de votre premier rang et que vous obtenez le même bonus au quatrième rang, votre bonus total sera de +2.

## Terre *(P) indique un focus persistant*

Celui qui a un port d'armes  
Celui qui cherche les ennuis (P)  
Celui qui commande (P)  
Celui qui distrait (P)  
Celui qui agit sous couverture (P)  
Celui qui exploite le système  
Celui qui perce les mystères (P)  
Celui qui pratique les sciences Mystérieuses

### CELUI QUI A UN PORT D'ARMES

Armé, vous êtes un adversaire redoutable. Des centaines d'heures d'entraînement vous permettent de toujours garder votre sang-froid en combat et de vous occuper de vos ennemis avant même qu'ils soient conscients de votre présence. Ceux qui ont un port d'armes peuvent être des policiers, des truands, des chasseurs ou des citoyens partisans de l'autoprotection.

Vous portez des vêtements qui vous permettent de dissimuler votre arme ou de la dégainer rapidement. Bien entendu si vous pouvez faire les deux, c'est encore mieux et c'est pourquoi on vous reconnaît souvent à votre trench-coat. Les vecteurs utilisant des armes à feu sont fréquemment des soldats ou des chasseurs. Les tisseurs préféreront être des criminels ou des policiers. Quant aux paradoxes, ils sont assez rares à opter pour ce focus mais quand ils le choisissent, ils peuvent être des détectives ou des passionnés d'armes à feu.

### CELUI QUI CHERCHE LES ENNUIS

Vous êtes un combattant, un bagarreur. Rien ne vous plaît plus que d'affronter ceux qui s'opposent à vous, sans prendre de gants et de la manière la plus directe possible. Vous ne vous cachez pas et vous ne fuyez pas. Vous faites front physiquement. Face au danger, vos amis préfèrent vous avoir à leurs côtés ou à protéger leurs arrières.

Pour vous aider à bien attirer l'attention, vous portez probablement des vêtements avec des couleurs vives, jaunes, roses ou rouges. Il se peut même que vous ayez un tee-shirt sur lequel sont imprimées des obscénités, pour en rajouter. De toute évidence, les vecteurs excellent dans ce rôle, mais n'importe quel type de personnage peut préférer l'action physique et le contact.

### CELUI QUI COMMANDE

Grâce à votre charisme, votre présence naturelle et peut-être un peu d'entraînement, vous commandez aux autres qui vous obéissent de leur plein gré. Vous êtes un politicien, un capitaine, un leader, ou un chef d'entreprise. Vos compétences vous permettent d'inciter vos subalternes à faire ce que vous voulez, mais vous avez aussi la sagesse de savoir ce qui est dans l'intérêt de vos fidèles et de vos alliés. Comme vous avez besoin du respect des autres, vous vous habillez et vous vous

comportez probablement d'une manière qui inspire, intimide ou vous fait apprécier. Vous avez la voix qui convient pour donner des ordres que l'on peut entendre même dans le fracas du champ de bataille. Les tisseurs font d'excellents chefs militaires, mais un vecteur peut facilement mener un groupe d'explorateurs ou un groupe de soldats. Un paradoxe peut être à la tête d'une équipe d'érudits ou de scientifiques ou être entouré de gardes du corps qui le servent fidèlement.

## CELUI QUI DISTRAIT

Vous êtes un artiste : chanteur, danseur, poète, conteur ou quelque chose de similaire. Vous jouez pour le plaisir des autres. Naturellement charismatique et talentueux, vous avez également étudié pour maîtriser votre art. Vous connaissez tous les poèmes, chansons, histoires drôles et contes du passé, et vous êtes tout aussi doué pour en créer de nouveaux. Vous portez sans doute des vêtements flamboyants ou au moins à la mode, et vous vous servez de maquillages, tatouages ou coiffures pour obtenir des effets dramatiques. Le tisseur est le personnage le plus adapté au rôle d'artiste, mais les vecteurs et les paradoxes peuvent aussi l'être, en incluant des performances physiques ou apparemment magiques à leurs spectacles.

## CELUI QUI AGIT SOUS COUVERTURE

Vous ne connaissez strictement rien à l'espionnage.

Tout du moins, c'est ce que vous voudriez faire croire aux autres, car, en vérité, vous avez été entraîné en tant qu'espion ou agent infiltré. Vous pouvez travailler pour un gouvernement ou être indépendant. Vous pouvez être un inspecteur de police ou un criminel. Vous pourriez même être un journaliste. Quoi qu'il en soit, vous essayez d'obtenir des informations que d'autres veulent garder secrètes. Vous êtes à l'affût des moindres rumeurs et chuchotements, de la moindre histoire et du moindre élément de preuve. Vous utilisez les informations que vous collectez à vos propres fins et, si elles sont pertinentes, vous fournissez à vos employeurs les données qu'ils désirent ou vous les vendez à ceux qui sont prêts à y mettre le prix. Vous portez probablement des vêtements de couleur sombre, noir, gris anthracite ou bleu nuit, pour vous aider à vous fondre dans les ombres à moins que la couverture que vous avez choisie exige que vous vous fondiez dans la masse. Les tisseurs font d'excellents agents infiltrés, mais les capacités des vecteurs ou des paradoxes permettent également des combinaisons intéressantes.

## CELUI QUI EXPLOITE LE SYSTÈME

Vous avez pas mal bourlingué en vous heurtant parfois aux autorités. Mais, le plus souvent, et dans différents domaines, vous êtes parvenu à échapper à la justice. Ceci est dû au fait que vous savez remarquer les faiblesses d'un système et comment en tirer profit, que ce soit dans le domaine des lois, des opérations boursières, des programmes informatiques, des jeux d'argent de n'importe quel type et ainsi de suite. Une fois que vous avez analysé et compris un système, vous pouvez l'utiliser à vos propres fins. Vous êtes un manipulateur, mais vous évitez de le dire aux autres. Dites aux gens que vous êtes un entrepreneur, ça sonne mieux. Ceux qui exploitent le système sont le plus souvent des tisseurs.

## CELUI QUI PERCE LES MYSTÈRES

Vous êtes maître dans l'art de la déduction. Capable de remarquer le moindre détail et doué d'un esprit vif, vous pouvez utiliser les indices pour en déduire ce qui s'est produit alors que les autres en sont incapables. Bien qu'un personnage qui perce les mystères puisse être un détective ou un enquêteur, il peut aussi s'agir d'un professeur ou d'un scientifique. Vous portez des chaussures et des vêtements confortables en recherchant toujours l'équilibre entre les tenues pratiques et raffinées. Vous pouvez avoir une mallette pour transporter tous les outils dont vous avez besoin pour résoudre des mystères.

Bien que n'importe quel type de personnage puisse bénéficier de ce focus, chacun d'eux à une approche différente. Un paradoxe peut résoudre des mystères grâce à la recherche, un tisseur en parlant aux gens et un vecteur en ayant recours à des méthodes directes et en enfonçant des portes.

## CELUI QUI PRATIQUE LES SCIENCES MYSTÉRIEUSES

Vous pouvez être un chercheur respecté qui a publié plusieurs articles dans des revues scientifiques.

Vous pouvez aussi être considéré comme un excentrique par vos contemporains, un savant qui se consacre à des théories à la limite de la science sur des sujets que vos confrères considèrent comme fantaisistes. En vérité, vous avez un don particulier qui vous permet d'explorer les limites du possible. Avec vos expériences, vous faites de nouvelles découvertes et vous révélez d'étranges phénomènes.

Là où les autres ne voient qu'une chimère totalement folle, vous parvenez à passer au crible les théories conspirationnistes afin d'y dénicher une révélation. Que vous meniez vos recherches en tant que membre du gouvernement, chercheur universitaire, scientifique corporatiste ou par pure curiosité dans votre labo aménagé dans votre garage, vous repoussez les limites du possible.

Vous vous souciez probablement plus de votre travail que des trivialités comme votre apparence, la politesse, votre comportement ou les normes sociales mais, encore une fois, un excentrique de votre trempe pourrait tordre le cou à ce stéréotype. Les paradoxes sont, de toute évidence, de parfaits candidats pour endosser le rôle de savants fous.

# Ardeyn *(P) indique un focus persistant*

Celui qui accomplit des miracles  
Celui qui canalise le feu impie  
Celui qui embrasse l'héritage qéphilim  
Celui qui est de pierre  
Celui qui guide les morts  
Celui qui porte deux armes à la fois (P)  
Celui qui porte un carquois  
Celui qui pratique la magie des âmes  
Celui qui tue les dragons  
Celui qui vit dans la nature

## CELUI QUI ACCOMPLIT DES MIRACLES

Vous manipulez la matière et le temps pour aider les autres, et vous êtes aimé par tous ceux que vous rencontrez. Certains vous considèrent comme le représentant du Créateur ou peut-être comme une Incarnation en devenir. Ils ont peut-être raison : la source des énergies qui vous confèrent vos pouvoirs vous est inconnue ; à vos yeux, elles sont un don issu d'une puissance qui n'est pas de ce monde. Une chose est certaine, vous êtes l'exemple vivant qu'il peut exister une magie intrinsèquement vouée au bien. Bien qu'on puisse penser que ceux qui accomplissent des miracles soient le plus souvent des paradoxes, ce sont en fait les tisseurs qui en tirent le meilleur profit.

## CELUI QUI CANALISE LE FEU IMPIE

Le feu de Lotan est alimenté par les péchés d'un dieu déchu. Le feu brûle la chair et les péchés brûlent l'âme. Aussi, par la volonté du Créateur, le feu de Lotan est contenu dans le Coeur d'Ardeyn pour qu'il ne puisse pervertir quiconque à part ceux qui entreprennent le voyage interdit qui mène vers lui. Vous, cependant, faites partie des rares individus capables de sentir le feu impie brûler dans le Cœur du monde. Vous avez compris qu'on pouvait l'utiliser comme une arme, vous avez résisté aux cauchemars hurlants qui vous ont assailli et vous êtes finalement parvenu à permettre au feu impie de vous traverser sans vous brûler... sans trop vous brûler, tout du moins. Grâce à ce feu que vous pouvez canaliser, vous avez appris à sentir les transgressions et les péchés des autres et c'est pourquoi on vous appelle parfois un inquisiteur du feu impie. Vous vous habillez probablement avec des tenues rouges et noires ou peut-être orange et rouges. Sur les ourlets de votre robe ou de votre manteau sont brodées des runes d'adjurations et de châtiments.

## CELUI QUI EMBRASSE L'HÉRITAGE QÉPHILIM

Vous êtes un qéphilim, ce qui signifie que vos ancêtres servaient les Incarnations. Au cours de l'Âge Mythique, les qéphilims étaient des êtres d'essence divine et les bâtisseurs des premières civilisations d'Ardeyn. Les anciens qéphilims *ont* prospéré pendant des milliers d'années avant que Lotan ne frémissse et fasse s'effondrer la plupart de ces empires puis donne naissance aux hommes que certains considéraient comme une malédiction. Plus tard, lorsque Guerre a trahi le Créateur, les Incarnations ont disparu et les qéphilims ont perdu leur nature semi-divine pour devenir des créatures mortelles. Parce qu'un peu de ce sang mythique coule encore dans vos veines ou parce que vous avez découvert d'anciens parchemins concernant le pouvoir des qéphilims, ou bien encore pour une raison que vous ne comprenez pas complètement, cette puissance ancestrale s'est de nouveau éveillée en vous. Votre peau d'ébène, votre mâchoire allongée et vos oreilles expressives vous identifient comme un qéphilim, mais votre éclat mythique est plus vif et plus pur que celui des autres membres de votre espèce et vous confère une grâce naturelle. Certains peuvent être tentés de vous vénérer, mais d'autres vous considèrent comme un hérétique cherchant à se faire passer pour un ancien qéphilim. Aussi, quand c'est possible, vous préférez souvent estomper votre glorieux éclat mythique et limiter l'utilisation de vos capacités. Les paradoxes, les tisseurs et les vecteurs peuvent librement embrasser l'héritage qéphilim.

## CELUI QUI EST DE PIERRE

Votre manifestation à Ardeyn n'est pas celle d'un être qui est né, mais qui a été fabriqué : vous êtes un golem. Votre corps de pierre, taillé pour ressembler à un humanoïde, s'apparente plus à une statue qu'à un être de chair. Mais contrairement à une statue, vous pouvez vous déplacer, parler et ressentir la douleur. Votre corps rocheux vous permet d'encaisser des dommages importants, mais si vous êtes endommagé il n'est pas facile de vous remettre de vos blessures. Puisque vous êtes constitué de pierre animée, vous ne portez généralement pas de vêtements. Cependant, votre peau minérale est souvent gravée pour donner l'impression que vous en avez une. Ces habits sculptés peuvent représenter une armure élaborée, une robe ou n'être que des ondulations et reliefs artistiques. Le plus souvent, les golems sont des vecteurs mais un paradoxe, ou un tisseur, qui est aussi un golem, peut être tout aussi dangereux.

## CELUI QUI GUIDE LES MORTS

Vous avez un lien spirituel avec le Caveau de la Nuit, là où les âmes des morts errent dans les tunnels d'Ardeyn et sont traquées par des loups d'ombre ou récoltées par le Tribunal des Songes... ou par vous. Vous savez vous y prendre avec les âmes errantes, un peu comme si vous étiez vous-même un membre du Tribunal des Songes. Vous pouvez aussi appeler les esprits des morts.

Les bergers portent souvent des robes distinctives et de nombreux symboles souvent macabres. Des runes brodées sur votre manteau vous aident à vous concentrer sur vos capacités. Les bergers des morts sont, le plus souvent, des paradoxes ou des tisseurs.

## CELUI QUI PORTE DEUX ARMES À LA FOIS

Avec une arme dans chaque main, vous êtes prêt à affronter n'importe quel adversaire. En combat, que ce soit au corps-à-corps ou à distance, vous utilisez deux armes à la fois. Redoutable guerrier, rapide et fort, vous estimez que la meilleure défense, c'est l'attaque.

Vous portez vos armes à la ceinture, de chaque côté, ou elles sont croisées dans votre dos. Elles sont souvent ce qu'il y a de plus précieux à vos yeux et il se peut même que vous leur ayez donné un nom à chacune. Ceux qui portent deux armes à la fois sont souvent des vecteurs.

## CELUI QUI PORTE UN CARQUOIS

À Ardeyn, l'arc long et l'arbalète sont les armes de prédilection de la plupart des combattants humains ou qéphilims. L'archer est un combattant talentueux, mortel dans n'importe quel affrontement. Votre oeil acéré et vos réflexes affûtés vous permettent d'éliminer à distance vos adversaires avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Un bon archer apprend également à fabriquer ses flèches et ses arcs. Vous portez probablement une armure légère afin de vous mouvoir rapidement si besoin. De nombreux archers sont des vecteurs. Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser ce focus avec des arbalètes et non des arcs

## CELUI QUI PRATIQUE LA MAGIE DES ÂMES

Vous pouvez façonner les âmes comme les artisans façonnent l'argile. Vous débutez votre formation en apprenant comment transférer votre âme dans un phylactère que vous portez comme un anneau ou une amulette. Puis, vous découvrez rapidement comment attirer les âmes perdues des morts qui ont échappé au Caveau de la Nuit, pour les conserver dans des anneaux glissés à vos doigts, dans des statuettes que vous transportez ou même dans des tatouages. Un sorcier des âmes (nom généralement utilisé pour désigner ceux qui pratiquent la magie des âmes) au sommet de sa puissance peut avoir un anneau à chaque doigt et chacun d'eux peut être doté d'une capacité ou d'une connaissance possédée par l'âme qui y est emprisonnée. Vous portez des robes brodées de runes qui servent à calmer les esprits, à les attirer et à vous en protéger. Les runes n'ont aucun pouvoir intrinsèque, mais elles vous aident à vous concentrer quand vous utilisez la magie des âmes. Les sorciers des âmes sont le plus souvent des paradoxes ou des tisseurs, mais un vecteur choisissant ce focus (un guerrier des âmes) est un adversaire redoutable.

## CELUI QUI TUE LES DRAGONS

De toutes les menaces qui pèsent sur Ardeyn, les dragons font partie des plus redoutées. Mais vous avez décidé de combattre ce fléau en éradiquant la source, même si cela signifie que vous courez un plus grand péril que si vous vous contentiez de fuir comme tout le monde à la moindre rumeur de la présence d'un dragon. Mais, même si vous perdez la vie, d'autres raconteront vos exploits et évoqueront votre bravoure.

Généralement lourdement armés et vêtus d'armures massives de chevaliers, les tueurs de dragons imposent un grand respect. Ce sont le plus souvent des vecteurs, mais les aptitudes d'un paradoxe ou d'un tisseur peuvent également être utiles contre un dragon.

## CELUI QUI VIT DANS LA NATURE

Vous habitez au milieu des étendues sauvages depuis presque toujours et vous êtes parvenu à comprendre les mystères de la nature, du climat et de la survie. Vous ne faites plus qu'un avec la flore et la faune.

Vos vêtements rêches et solides démontrent que vous ne vous souciez pas d'élégance. La plupart du temps, il est plus important pour vous de masquer votre odeur avec des senteurs naturelles afin de ne pas attirer l'attention que de prendre un bain et de vous rendre présentable aux yeux des autres humains. Les vecteurs ont le plus de chance de vivre en extérieur, peut-être en tant que guides, chasseurs, trappeurs, éclaireurs ou traqueurs. Un paradoxe qui adopte ce focus peut être considéré comme un prêtre de la nature ou un magicien sauvage.