Dragone

Système de jeu

1. Le choix des armes

Avant de commencer une partie de Dragone, un joueur doit se munir d'un d10, d'un crayon de papier ainsi que de sa feuille de personnage.

2. De la réussite d'une action...

Quand un personnage essaye de réussir une action, il lance son d10.
Le conteur décide quel est le trait concerné et l'ajoute au d10 du joueur. on compare le résultat avec un seuil de 5.

3. Aux nombres de réussites

Total	Marge	Nbre de succès	Difficulté
5 à 7	0 à +2	1	Facile
8 à 10	+3 à +5	2	Normale
11 à 13	+6 à +8	3	Difficile
14 à 16	+9 à +11	4	T.Difficile
17 à 19	+12 à +14	5	Héroïque
20 à 22	+15 à +17	6	Divin
(+3)	(+3)	(+1)	

Si le nombre de succès est égal ou surpasse la difficulté fixée, alors l'action est réussie, sinon elle échoue lamentablement.
Exemple : Raigo veut courir le long d'un mur, le Conteur décide que c'est une action normale basé sur la vitesse.
Raigo a 4 dans ce trait, son d10 indique 7, son total est donc 4+7=11. Donc 3 succès, Raigo arrive magistralement (tout en jouant de la guitare) à courir le long du mur.

Jets opposés
L'action se joue de la même manière que précédemment, à ceci près que la difficulté à opposer est au total adverse (qui aura lui aussi fait un test). Celui qui fait le plus haut total gagne, sinon il s'agit d'une égalité.

Cumulable
Certains jets se font de manière cumulative, cela signifie que les succès obtenus précédemment s'ajoute aux nouveaux.

Ouah j'ai fait un 10!
Si votre d10 indique un 10, alors vous pouvez le relancer une seule fois pour un meilleur total.

4. Actions longues

Dans certains cas, le conteur peut décider que les actions sont trop longues pour être effectuées sur une action.
Dans ce cas, il doit décider d'un certains nombres de succès pour parvenir à réussir l'action en un certain nombre de jets.
Exemple : Raigo tente de déchiffrer un texte crypté alors que la porte qui le protège est assailli, il utilise son esprit (Esprit=6). Le conteur décide qu'il doit obtenir 12 succès en 4 tentatives, il a plutôt intérêt à se faire aider, ou alors de mieux protéger la porte...

5. Le travail en équipe

Parfois la seule méthode pour réussir une action est de se faire aider par un partenaire qui nous facilite la tâche.
Ainsi si on est aidé par une ou plusieurs tierces personnes lors d'une action, on prends le trait le plus fort et on l'augmente du nombre de suppléants.
Exemple : Raigo (Force=3) et Ghor (Force=5) veulent soulever une roche de 300kg, un peu lourde pour eux deux (action difficile). Le d10 de Ghor indique 5 pour une marge de 10, vu qu'il est aidé par Raigo son total devient 11, il soulève donc la roche.

La création de personnage

Êtes-vous prêt à rentrer dans le monde de Dragone? Vous savez le type de personnage que vous voudriez incarner??? Parfait dans ce cas suivez les instructions qui vont suivre.

1. Qui êtes-vous?

La première étape pour créer son personnage est d'avoir une idée de qui il est, et comme la création d'un personnage de roman, de série ou de BD : il faut faire en sorte de le rendre original et réaliste.
Ainsi il convient de répondre donc à quelques questions :
. Quel est le nom du personnage?
. A t'il un surnom?
. Quel âge a-t'il?
. Quel apparence a t'il?
. Quel est son origine?
. A t'il des occupations?

2. Répartition des traits

Ensuite, il est temps de quantifier sa force par ses traits.
Ainsi vous devez répartir jusqu'à 15 points de création dans 5 traits, à savoir Force, Vitesse, Résistance, Esprit et Aura.
Vous ne pouvez pas avoir un trait dépassant 6 à la création.

Si le Mj authorise une campagne de haut niveau vous pouvez répartir jusqu'à 18, voire 21 points dans les traits précédents.
Dans ce cas précis, vous ne pouvez pas dépasser 8 dans un trait.

Attention cependant si vous voulez créer des techniques, vous devriez garder des points en réserve...

3. La thérapie génique

Les modifications induites par « le roi de la Terre » ont transformés les personnages en méta-humains.
Ils sont tous très différents et ont aussi par la même occasion des pouvoirs très différents, ainsi vous devez choisir un type de thérapie génique avant de continuer de créer votre personnage, ce pouvoir commencera au niveau 1.
Les différents types sont détaillées plus loin dans le jeu.
Bonne lecture!

4. Les techniques

Votre personnage ne pourra commencer qu'avec des techniques dont le coût est supérieur à 6 Pf

Ainsi, une technique d'un coût inférieur ou égal à 3 Pf coûtera 1 point de création.
Une technique d'un coût supérieur à 3 Pf coûtera 2 points de création

Maintenant votre personnage est fin prêt à arpenter le sombres ruelles, ainsi que de rencontrer les différents personnages de Dragone!

Le combat

Dans Dragone, un combat représente n'importe quelle action où 2 personnages doivent s'affronter jusqu'à épuisement de l'autre.
Dans de tels cas, les règles sont modifiés comme suit :

1. Le début de combat

En début de combat, le personnage met sa valeur de Fureur à la valeur de son trait de d'Âme et le conteur décide du nombre de points de résistance alloué pour la confrontation (généralement il s'agit des PV).
La situation sera décrite par le conteur, pensez à retenir quelques trucs pour effectuer vos actions classes!

2. Se rentrer dedans

Pour résoudre une confrontation, chaque participant indique rapidement ce qu'il compte effectuer et ils lancent leur d10.
Le conteur décide alors quel trait va être concerné par l'action. On compare les totaux des 2 participants pour avoir la marge du plus fort.

3. Les dégâts

Dans une confrontation, le fait de perdre fait diminuer votre Aura de continuer à vous battre.
Ainsi le gagnant fait perdre à son adversaire un nombre de point de Résistance équivalent à : (trait choisi par le conteur + nombre de succès).

Exemple : Raigo décide d'attaquer son adversaire avec ses griffes, le conteur décide qu'il doit faire un jet de Vitesse. Par chance sa marge est supérieur de 7 point à celle de son adversaire.
Le conteur décide que les dégâts seront déterminés par la force, il fait donc perdre 5 (sa Force) + 3 (nombres de succès) = 8 points de Résistance.

4. L'art de savoir se vendre

Outre le fait que le perdant gagne 2 point de Fureur, le gagnant gagne 1 point de Fureur, plus des points de classe déterminé par le descriptif du résultat de l'action des 2 protagonistes par le gagnant.

Exemple : L'attaque de Raigo ayant été efficace, il décide qu'il aura sauté sur l'adversaire, le prenant au cou et l'enfonçant dans le sol jusqu'à ce que son adversaire ne bouge plus. Le conteur ayant aimé ce descriptif, il lui accorde un bonus de 2 Pf, ce qui lui donne 3 Pf en tout pour l'action.

5. Combat de masse

Il arrivera régulièrement que les combats ne soient pas uniquement des duels, mais bel et bien des combats groupe contre groupe, il convient de les différencier en 2 groupes :

- PJ Vs hommes de mains

Là pas beaucoup de prise de tête, vous regroupez plusieurs hommes de mains ensemble pour leur donner une valeur de trait globale.
Chacun décrit son action, puis calcule sa marge de réussite. La plus haute agit en premier sur la cible de son choix et ainsi de suite.
Le nombre de succès donne le nombre de Résistances que fait perdre un homme de main à un PJ, tandis quelle détermine aussi le nombre de morts/sonnés par le PJ chez les hommes de main.

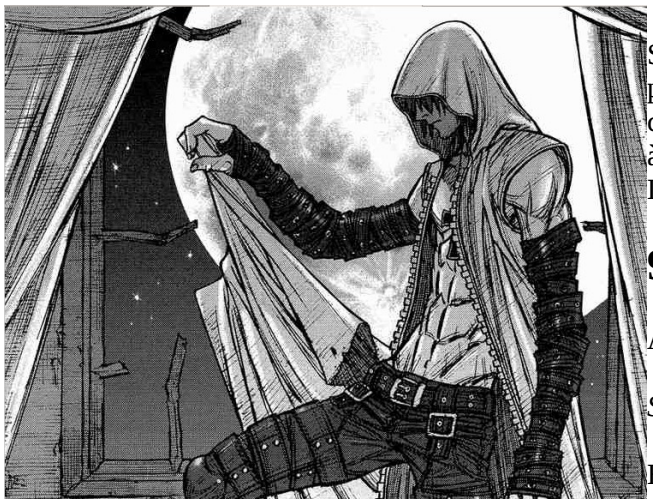
Exemple : 6 Fermiers décident d'attaquer Ghor, le conteur décide que regroupé les fermiers ont une vitesse de 4, Ghor quant à lui décide de détruire le sol autour de lui pour les sonner (Force=5).
La marge de réussite de Ghor est de 12, ce qui indique 3 succès, il sonne donc 3 fermiers.
Le round suivant les fermiers ne seront plus que 3 et n'auront alors plus que 2 en Vitesse, ils risquent d'essayer de s'enfuir...

- PJ Vs PNJ

Là c'est un peu plus dur, en effet les PNJ ont de même que les PJ des points de vie, donc on prends le même principe que contre les hommes de main, cependant les dégâts seront calculés comme lors des duels.
Attention au conteur de bien prendre en compte les gains en Pf des PNJ!

Exemple :Pour des raisons de simplicités, les techniques ne seront pas prises en compte dans cet exemple.
Ghor (Force 5, Vitesse 4, PV 16) et Raigo (Force 3, Vitesse 5, PV 13) se font agresser par 3 soldats d'élites de Zharg, leur poursuivant, (Force 4, Vitesse 4, PV 10) dans une ruelle sombre, sous la pluie, parsemé de divers véhicules sur le côté.

Au premier tour, Ghor décide d'arracher une portière de voiture pour la lancer sur un soldat d'élite, Raigo décide de sauter autour de ses poursuivants tout en évitant leurs balles. Les soldats d'élites eux se contentent de tirer sur leurs cibles. Le conteur décide que toutes leurs actions seront déterminées sur la Vitesse. Ghor fait une marge de 9, Raigo de 13, les soldats d'élites 7, 7 et 6.
Raigo étant le premier choisit sa cible, ici le soldat ayant fait une marge de 6. Le joueur décrit son personnage tournant autour des déluges de balles pour prendre à la gorge sa cible, pour finalement l'écraser contre le mur. La différence de marge étant de 7, il lui inflige 6 PV (Force 3+3 succès). Le suivant Ghor décide lancer sa portière de voiture sur la même cible, la différence de marge étant de 3, il lui inflige 6 PV (Force 5+1 succès), le mettant définitivement à terre.
Les 2 autres soldats d'élites voyant à quelle vitesse un des leurs s'étant fait mettre à terre décident de s'enfuir sans demander leur reste...



6. Les points de résistances

Dans un combat, le conteur doit décider quels seront les points de résistance, ceci est extrêmement important car une fois réduit à 0, vous avez généralement perdu.
Ainsi généralement, une épreuve de bras de fer sera lié à la force, une course de fond à la résistance, un jeu d'échec à l'esprit, etc...
Cependant gardez à l'esprit qu'un combat est toujours liés aux points de vie.

Pour quantifier l'état dans lequel vous êtes suivant vos points de résistance, cela se situe :

PV > 4 : état parfait
0 < PV < 4 : blessé, -1 à sa marge
-5 < PV < 0 : KO, doit repasser en positif pour bouger
-10 < PV < -6 : mort (plus d'explications ou???)
PV < -11 : réduit en poussière

7. Les handicaps

Certaines techniques ont pour but handicaper les capacités d'une cible. Pour gérer cela, on applique cette méthode :

- Opposition classique, si le lanceur de la technique bat sa cible, la cible ne sera affectée par le handicap qu'à partir du prochain round.
- Début du round suivant la cible fait le jet de résistance correspondant pour diminuer le nombre de succès de son adversaire.
- Si la cible bat le nombre de succès du lanceur, il n'est pas affecté par la technique, sinon le nombre de succès à battre au prochain round diminue du nombre de réussite de la cible.
- Si le lanceur réaffecte la cible par le même handicap, le nombre de succès à battre augmente de 1.

8. Fin d'un combat

Si un groupe a ses points de résistance réduit à néant par rapport à l'objectif fixé par le conteur, alors le combat est terminé, les points de résistance reviennent à leur total initial
Les points de Fureur de même

9. Diverses actions possibles

Attaquer une cible
=> *jet de Vitesse ou de Force*
Si la marge est supérieure, des dégâts sont infligés.

Effectuer une charge d'âme
=> *jet de Aura*
Voir le chapitre sur la Fureur pour plus de détails

Effrayer une cible
=> *jet de Aura*
Si la marge est supérieure, la cible est effrayée et réagira en conséquence, sinon elle ne l'est pas.

Lancer une technique
=> *jet variable*
L'effet d'une technique ne dépend pas forcément de dépasser la marge adverse, donc voir le chapitres sur les techniques.

Les traits

Les Traits une des 4 caractéristiques majeures aux côtés de la Fureur, de la thérapie et des Techniques. Il existe 6 Traits différents et chacun sont évaluées de cette manière :

- 1 à 3 :
Trait classique, se rapproche des traits humain moyen.
- 4 à 6 :
Trait fort, se rapproche des traits des humains exceptionnels (Hercule pour Combat, Einstein pour Esprit, etc...)
- 7 à 9 :
Trait Surhumain, dépasse l'entendement humain (capable de soulever des voitures à mains nues, de résoudre des équation du 30è degré de tête, etc...)
- 10 à 12 :
Trait divin, capable de faire des actions qu'aucun être vivant n'est pas capable de faire.

Attention : Aucun trait ne peut dépasser 9 à moins que le Maître de jeu ne l'autorise expressément.

– Force

La force détermine la capacité d'un personnage à avoir de la force (je sais vous êtes les premiers surpris...), et ainsi de déterminer la facilité pour soulever des objets, à les projeter aussi.

– Vitesse

La vitesse permet de déterminer les réflexes et la coordination d'un personnage. Ce trait est obligatoire si vous désirez que votre personnage soit capable de plus de prouesses que de jongler avec une balle...

– Résistance

La résistance représente la capacité d'un personnage à savoir prendre des coups mais aussi à mieux tenir contre des effets physiques (tels l'immobilisation par exemple).

– Esprit

L'esprit représente la capacité d'un personnage à réfléchir et à raisonner rapidement et en toute circonstance. Cela représente aussi la capacité d'un personnage à attaquer mentalement.

– Aura

L'âme représente le charisme d'un personnage, mais aussi sa Aura à résister au charisme des autres (à ne pas se laisser embobiner en clair^^).
Ce trait permet aussi de savoir résister aux différentes attaques mentales.

– Points de Vie

Les Pv sont liés au trait de Résistance, et donc permet lui aussi de mieux savoir résister aux coups.
Voir la section Combat pour plus de détails.
Les Pv sont calculés sur une base de 10+Résistance*3.

– Fureur

Il s'agit d'une des 3 caractéristiques majeures du personnage.
La valeur de la fureur représente l'excitation du personnage et sa capacité à se transcender dans une situation.
Voir la section Fureur pour plus de détails.
Sa valeur maximale est déterminée par Aura*2.

La fureur

La fureur est une des 4 caractéristiques majeures aux côtés des Traits, de la thérapie et des Techniques.
On nomme Pf les points de Fureur nécessaires.

1. La fureur

La fureur est un trait qui varie en fonction du temps et de la capacité d'un personnage à se transcender et s'énerver.
Cependant sa valeur en-dehors des combats est fixée à sa valeur de Aura et sa valeur maximale est Aura*2.

2. Augmenter sa Fureur

Effectuer une charge d'Aura
Le personnage utilise une pour augmenter sa Fureur. Pour cela il fait un test d'Aura, il augmente de (1+nombre de succès obtenus) sa Fureur.
Exemple : Nios (Âme = 5) décide de faire une charge d'Aura et obtiens 6 sur son jet pour un total de 11 , sa fureur augmente alors de 4 points (1+3 succès).

Mettre un coup
Le personnage attaque une cible, l'atteint et lui inflige des dégâts.
Cela augmente sa Fureur de 1 point.

Prendre un coup
Le personnage subit une attaque qui lui inflige des dégâts.
Cela augmente sa Fureur de 2 points.

Réussir une Action Classe
Le personnage effectue une action classe durant son action (qu'elle soit défensive, offensive, voire même passive...) et la réussit.
Le Maître de jeu détermine l'aspect cinématique de l'action en augmentant la Fureur du personnage de 1 à 3 points.
Exemple : courir sur les murs avant d'attaquer, humilier un adversaire, dire quelque chose de classe, etc...

3. Déchaîner sa Fureur

Deuxième chance **4Pf**
La chance sourit au personnage, il peut immédiatement dépenser 4 Points de Fureur pour relancer son d10.

Dragonisation **10Pf**
Le personnage laisse son énergie parcourir son corps pour le rendre quasiment invincible. Ainsi pendant une nombre de tour égal à sa Vitesse, la marge de réussite du personnage est augmenté de 1.

Lancer une Technique **xPf**
Le personnage déchaîne sa Fureur, il peut lancer une technique dont le coup correspond à la valeur des Points de Fureur dépensés.
Voir la section Techniques pour plus de détails.

4. Transmettre sa Fureur

Il est tout à fait possible de transmettre tout ou une partie de sa Fureur à un autre personnage, cela s'appelle le « Sacrifice ».
Pour cela le personnage désirant transmettre sa Fureur doit utiliser toute son action pour le faire.
La valeur de Aura d'un personnage représente le nombre maximal de points de Fureur qu'il peut transmettre à une personne par tour.

La thérapie génique

La thérapie génique est une des 4 caractéristiques majeures aux côtés des Traits, de la Fureur et des Techniques.
Elle représente la part de métahumanité d'un personnage.

1. La thérapie génique

A l'aube des temps, les humaines était les esclaves de métahumains tel des vampires ou des loups-garou.
Ces espèces se sont, semble t'il, éteintes, mais le « Roi de la Terre » dans sa grande sagesse a décidé de booster l'humanité via des gênes pour atteindre la puissance de ces êtres d'exception...
Il n'y a pas de limite aux nombres de niveau de thérapie génique qu'un personnage peut atteindre.

2. Évoluer

Lorsqu'un personnage fait évoluer sa thérapie génique, il peut soit continuer dans une voie précédemment choisi, soit démarrer dans une nouvelle au choix. Les niveaux précédents étant bien évidemment gardés par le personnage.
Exemple : Ghor est passé à un niveau de thérapie génique de 4. Il a déjà le gêne métamorphe au niveau 3, il peut alors au choix soit passer son gêne de métamorphe au niveau 4 ou choisir un nouveau gêne comme le gêne Shenaï au niveau 1.

3. Les différentes thérapies

Dompteur
Les gênes de Dompteur viennent d'une espèce qui, le dit-on, était capable de commander jusqu'au plus grands animaux vivants.
Très justement effrayant, la plupart des personnages possédant ce gêne se verront repoussés par leurs pairs...

- *Niveau 1*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Soumission avec 1 succès.

- *Niveau 2*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Soumission avec 2 succès.

- *Niveau 3*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Soumission avec 3 succès.

- *Niveau 4*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Soumission avec 5 succès.
De plus le personnage diminue de 4 succès toute forme de soumission.

Dragonite
Les Dragonites étaient une espèce capable de se cacher dans n'importe quel recoin où se trouvait une part d'ombre.
Ainsi les porteurs de gênes Dragonites sont devenus des spécialistes de l'infiltration...

- *Niveau 1*

Un porteur de se gêne est considéré comme utilisant toujours la technique Invisibilité avec 2 succès.
Cependant une fois repérée, son gêne ne lui permettra pas de redevenir invisible le temps d'une scène.

- *Niveau 2*

Un porteur de se gêne est considéré comme utilisant toujours la technique Invisibilité avec 3 succès.
Cependant une fois repérée, son gêne ne lui permettra pas de redevenir invisible le temps d'une scène.

- *Niveau 3*

Un porteur de se gêne est considéré comme utilisant toujours la technique Invisibilité avec 4 succès.
Cependant une fois repérée, son gêne ne lui permettra pas de redevenir invisible le temps d'une scène.

- *Niveau 4*

Un porteur de se gêne est considéré comme utilisant toujours la technique Invisibilité avec 6 succès.
Cependant une fois repérée, son gêne ne lui permettra pas de redevenir invisible le temps d'une scène.
De plus, ce porteur diminuera de 4 succès toute tentative pour repérer quelque chose de non-visible.

Élementaliste

Cette espèce, disparue aujourd'hui, était capable de contrôler aux éléments, quel qu'ils soient.
Ainsi les porteurs de ce gêne sont capables de prouesses à très, très grande échelle.

- *Niveau 1*

Les porteurs de ce gêne sont capables de toucher 2 cibles quel que soient l'action qu'ils sont en train d'effectuer.

- *Niveau 2*

Les porteurs de ce gêne sont capables de toucher 3 cibles quel que soient l'action qu'ils sont en train d'effectuer.

- *Niveau 3*

Les porteurs de ce gêne sont capables de toucher 4 cibles quel que soient l'action qu'ils sont en train d'effectuer.

- *Niveau 4*

Les porteurs de ce gêne sont capables de toucher une zone complète quel que soient l'action qu'ils sont en train d'effectuer.

Furien

La force herculéenne de cette espèce était d'une telle ampleur qu'aucun moyen de protection n'était efficace contre elle.
Les porteurs de ce gêne sont crains à juste titre dû à la profusion de dégâts qu'ils accumulent au cours de leur existence.

- *Niveau 1*

Les porteurs de ce gêne sont capables de détruire automatiquement 5 points de mur lorsqu'il le touche, de plus cela annule jusqu'au niveau 1 d'un Saint.

- *Niveau 2*

Les porteurs de ce gêne sont capables de détruire automatiquement 10 points de mur lorsqu'il le touche, de plus cela annule jusqu'au niveau 2 d'un Saint.

- *Niveau 3*

Les porteurs de ce gêne sont capables de détruire automatiquement 15 points de mur lorsqu'il le touche, de plus cela annule jusqu'au niveau 3 d'un Saint.

- *Niveau 4*

Les porteurs de ce gêne sont capables de détruire automatiquement 20 points de mur lorsqu'il le touche, de plus cela annule jusqu'au niveau 4 d'un Saint.

Hounshenai

Cette espèce fut jadis la seule et unique capable de lire dans les pensées des gens, voire même de leur imposer des ordres par télépathie.
Les porteurs de ce gêne ont ainsi développer depuis divers pouvoirs mentaux capable de ravager l'esprit des autres.

- *Niveau 1*

Les porteurs de ce gêne sont capable de lire superficiellement dans les pensées d'un cible. Ainsi par succès de différences entre un jet d'Esprit VS Aura, ils sont capable de lire une émotion.

- *Niveau 2*

Les porteurs de ce gêne sont capable de lire superficiellement dans les pensées d'un cible. Ainsi par succès de différences entre un jet d'Esprit VS Aura, ils sont capable de lire une pensée profonde.
De plus, toutes leurs techniques leur coûtent -1Pf à apprendre et à lancer.

- Niveau 3

Les porteurs de ce gêne sont capable de lire superficiellement dans les pensées d'un cible. Ainsi par succès de différences entre un jet d'Esprit VS Aura, ils sont capable de lire dans l'esprit d'une cible.
De plus, toutes leurs techniques leur coûtent -2Pf à apprendre et à lancer.

- Niveau 4

Les porteurs de ce gêne sont capable de lire superficiellement dans les pensées d'un cible. Ainsi par succès de différences entre un jet d'Esprit VS Aura, ils sont capable de lire les pensées profondes d'une cible.
De plus, toutes leurs techniques leur coûtent -3Pf à apprendre et à lancer.

Hydra

Cette espèce est une évolution entre l'homme et le cobra, capable de tuer sa proie d'un seul coup de dent...
Les porteurs de ce gêne sont capables ainsi d'empoisonner leur cible d'un simple contact.

- *Niveau 1*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Poison avec 2 succès.

- *Niveau 2*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Poison avec 3 succès.

- *Niveau 3*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Poison avec 4 succès.

- *Niveau 4*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Poison avec 6 succès.
De plus le porteur de ce gêne diminue de 4 succès toute forme de poison.

Immortel

On disait de cette espèce que rien ne pouvait la détruire, pas même le feu ou l'acide...
Les porteurs de ce gêne ont ainsi hérités de capacités de guérison hors-norme, le permettant de se battre sans sentir la douleur ou presque.

- *Niveau 1*

Les porteurs de ce gêne regagne 1 PV/tour (sauf s'il est empoisonné), si cela leur permet de repasser en positif, il peuvent se relever.
Il est à noter que la régénération marche quel que soit l'état du corps (Ko, mort, état de poussière).

- *Niveau 2*

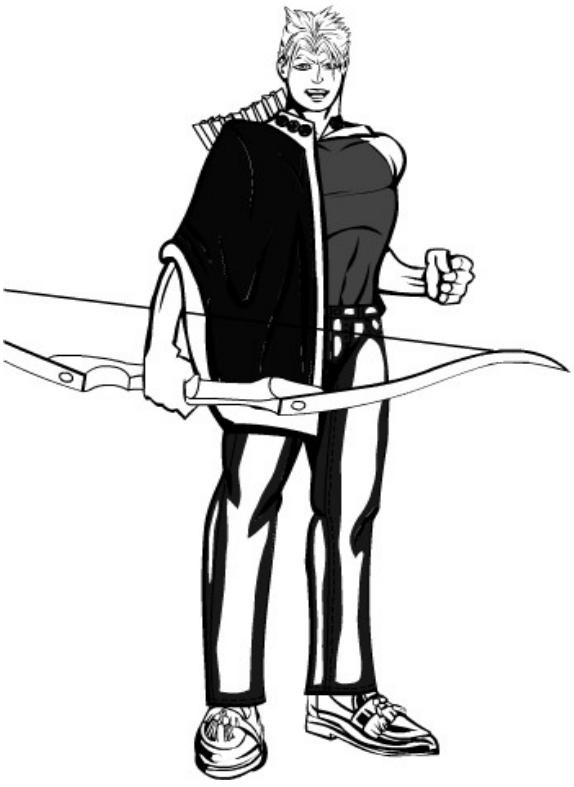
Les porteurs de ce gêne regagne 2 PV/tour (sauf s'il est empoisonné), si cela leur permet de repasser en positif, il peuvent se relever.
Il est à noter que la régénération marche quel que soit l'état du corps (Ko, mort, état de poussière).

- *Niveau 3*

Les porteurs de ce gêne regagne 4 PV/tour (sauf s'il est empoisonné), si cela leur permet de repasser en positif, il peuvent se relever.
Il est à noter que la régénération marche quel que soit l'état du corps (Ko, mort, état de poussière).

- *Niveau 4*

Les porteurs de ce gêne regagne 8 PV/tour (sauf s'il est empoisonné), si cela leur permet de repasser en positif, il peuvent se relever.
Il est à noter que la régénération marche quel que soit l'état du corps (Ko, mort, état de poussière).



Ionai

Autrefois cette espèce fut la plus rapide de toute, tellement rapide que personne ne pouvait prévoir aucune de leurs réactions.
Les porteurs de ce gêne ont hérités de ce talent, ainsi ils sont extrêmement rapide pour le commun des mortels...

- *Niveau 1*

Si la marge d'attaque du Ionai est inférieure à celle de son adversaire, il infligera toujours ¼ de ses dégâts (Arrondi à l'inférieur).

- *Niveau 2*

Si la marge d'attaque du Ionai est inférieure à celle de son adversaire, il infligera toujours ½ de ses dégâts (Arrondi à l'inférieur).

- *Niveau 3*

Si la marge d'attaque du Ionai est inférieure à celle de son adversaire, il infligera toujours ¾ de ses dégâts (Arrondi à l'inférieur).

- *Niveau 4*

Si la marge d'attaque du Ionai est inférieure à celle de son adversaire, il infligera toujours l'intégralité de ses dégâts.

Innocence

Cette espèce fut empreint d'une bonté pure et d'une inaltérable Aura quelles que soit les difficultés.
Les porteurs de ce gêne sont ainsi capable de repousser et de renvoyer à l'envoyeur diverses attaques.

- *Niveau 1*

Si la marge d'attaque de l'innocence est supérieure à celle de son adversaire, elle peut choisir de lui renvoyer son attaque (et donc ses effets aussi) s'il ne s'agit pas d'une technique.

- *Niveau 2*

Si la marge d'attaque de l'innocence est supérieure à celle de son adversaire, elle peut choisir de lui renvoyer son attaque (et donc ses effets aussi) si son coût ne dépasse pas 3 Pf.

- *Niveau 3*

Si la marge d'attaque de l'innocence est supérieure à celle de son adversaire, elle peut choisir de lui renvoyer son attaque (et donc ses effets aussi) si si son coût ne dépasse pas 6 Pf.

- *Niveau 4*

Si la marge d'attaque de l'innocence est supérieure à celle de son adversaire, elle peut choisir de lui renvoyer son attaque (et donc ses effets aussi) si si son coût ne dépasse pas 9 Pf..

Kerr

Espèce découverte depuis peu, les Kerrs semblaient être incapable d'être affecté par quelque chose, ce qui les rends extrêmement précieux dans les combats.

- *Niveau 1*

Si le porteur de ce gêne vient à être affecté par un effet lui demandant de battre un nombre de succès, il augmentera son nombre de succès de 1 à chaque essais (ainsi s'il est paralysé avec 6 succès, même sans rien faire, le personnage fera 1 succès par tour).

- *Niveau 2*

Si le porteur de ce gêne vient à être affecté par un effet lui demandant de battre un nombre de succès, il augmentera son nombre de succès de 2 à chaque essais (ainsi s'il est paralysé avec 6 succès, même sans rien faire, le personnage fera 2 succès par tour).

– *Niveau 3*

Si le porteur de ce gêne vient à être affecté par un effet lui demandant de battre un nombre de succès, il augmentera son nombre de succès de 4 à chaque essais (ainsi s'il est paralysé avec 6 succès, même sans rien faire, le personnage fera 4 succès par tour).

– *Niveau 4*

Si le porteur de ce gêne vient à être affecté par un effet lui demandant de battre un nombre de succès, il augmentera son nombre de succès de 8 à chaque essais (ainsi s'il est paralysé avec 6 succès, même sans rien faire, le personnage fera 8 succès par tour).

Li-ion

Une batterie sur patte, voilà ce que fut cette espèce, leur vitesse de réapprovisionnement en énergie était sans pareille.
Les porteurs de gêne ont aussi développer cette capacité.

– *Niveau 1*

Le porteur de ce gêne gagne automatiquement 1 Pf au début du tour, sans aucune action particulière.

– *Niveau 2*

Le porteur de ce gêne gagne automatiquement 2 Pf au début du tour, sans aucune action particulière.

– *Niveau 3*

Le porteur de ce gêne gagne automatiquement 3 Pf au début du tour, sans aucune action particulière.

– *Niveau 4*

Le porteur de ce gêne gagne automatiquement 4 Pf au début du tour, sans aucune action particulière.

Métamorphe

Pour manipuler son propre corps, cette espèce est largement la meilleure, ils pouvaient transformer leur bras en épée et même se transformer totalement en animal.
Les porteurs de ce gêne ont hérité de cette fabuleuse faculté.

– *Niveau 1*

Le porteur de ce gêne peut transformer une légère partie de son corps en une autre au prix de 2 succès sur un jet de Aura.
Il peut ainsi déplacer jusqu'à 1 point de trait pour un autre.

– *Niveau 2*

Le porteur de ce gêne peut transformer une moitié de son corps au prix de 3 succès sur un jet de Aura.
Il peut ainsi déplacer jusqu'à 2 point de traits pour un autre.

– *Niveau 3*

Le porteur de ce gêne peut se transformer sur tout son corps au prix de 4 succès sur un jet de Aura.
Il peut ainsi déplacer jusqu'à 3 point de trait pour un autre.

– *Niveau 4*

Le porteur de ce gêne peut se transformer jusqu'au triple de sa taille au prix de 5 succès sur un jet de Aura.
Il peut ainsi déplacer jusqu'à 4 point de trait pour un autre.

Saint

La peau aussi dure que le diamant, voilà ce qui caractérisait un Saint.
Ainsi les porteurs de ce gêne se retrouvent souvent en premier ligne aux côté des immortels pour leur incroyable ténacité au corps à corps.

– *Niveau 1*

Le porteur de ce gêne peut diminuer les dégâts qu'il subit de 2 points.

– *Niveau 2*

Le porteur de ce gêne peut diminuer les dégâts qu'il subit de 3 points.

– *Niveau 3*

Le porteur de ce gêne peut diminuer les dégâts qu'il subit de 4 points.

– *Niveau 4*

Le porteur de ce gêne peut diminuer les dégâts qu'il subit de 5 points et possède 10+Résistance*4 PV.

Sciente

Les premiers scientifiques ayant existé, ils furent souvent comparés aux alchimistes dû à leurs incroyables talents pour créer de la matière.
Les porteurs de ce gêne sont en effet capable de transformer la matière en une autre.

– *Niveau 1*

Le porteur de ce gêne est capable de transformer la matière en une autre de quantité égale.
Ainsi il peut lancer n'importe quelle technique physique (non basée sur Aura ou Esprit) en la préparant pendant une scène complète..

– *Niveau 2*

Le porteur de ce gêne est capable de transformer la matière en une autre de quantité égale.
Ainsi il peut lancer n'importe quelle technique physique (non basée sur Aura ou Esprit) en la préparant pendant 4 tours

– *Niveau 3*

Le porteur de ce gêne est capable de transformer la matière en une autre de quantité égale.
Ainsi il peut lancer n'importe quelle technique physique (non basée sur Aura ou Esprit) en la préparant pendant 3 tours

- *Niveau 4*

Le porteur de ce gêne est capable de transformer la matière en une autre de quantité égale.
Ainsi il peut lancer n'importe quelle technique physique (non basée sur Aura ou Esprit) en la préparant pendant 2 tours

Sharinshi

Des rats, des parasites voici ce que furent les sharinshis, en effet possédant une capacité de mémorisation hors-norme, ils copiaient le travail de tout les autres à une vitesse faramineuse.
Les porteurs de ce gêne ont aussi développer ce don, ce qui les rends plutôt désagréable à côtoyer...

- *Niveau 1*

Lorsque que le porteur de ce gêne voit une technique dont le coût ne dépasse pas 3 Pf, il peut faire un jet d'esprit.
S'il réussit 2 succès, il l'apprend définitivement et ne compte pas dans sa capacité maximale de techniques qu'il peut posséder.

- *Niveau 2*

Lorsque que le porteur de ce gêne voit une technique dont le coût ne dépasse pas 6 Pf, il peut faire un jet d'esprit.
S'il réussit 3 succès, il l'apprend définitivement et ne compte pas dans sa capacité maximale de techniques qu'il peut posséder.

- *Niveau 3*

Lorsque que le porteur de ce gêne voit une technique dont le coût ne dépasse pas 9 Pf, il peut faire un jet d'esprit.
S'il réussit 4 succès, il l'apprend définitivement et ne compte pas dans sa capacité maximale de techniques qu'il peut posséder.

- *Niveau 4*

Lorsque que le porteur de ce gêne voit une technique dont le coût ne dépasse pas 12 Pf, il peut faire un jet d'esprit.
S'il réussit 5 succès, il l'apprend définitivement et ne compte pas dans sa capacité maximale de techniques qu'il peut posséder.

Shenaï

D'une force brute aussi colossale que les Furiens, voici ce qui caractérise les shenaïs, si l'on ajoute à ceci leur bestialité hors-norme, on obtient les berserkers parfait.
Les porteurs de ce gêne sont de la même trempe et bien des gens préfèrent les avoir comme alliés que comme ennemis...

- *Niveau 1*

Les porteurs de ce gêne ajoutent +2 à tout les dégâts qu'ils effectuent.

- *Niveau 2*

Les porteurs de ce gêne ajoutent +5 à tout les dégâts qu'ils effectuent.

- *Niveau 3*

Les porteurs de ce gêne ajoutent +8 à tout les dégâts qu'ils effectuent.

- *Niveau 4*

Les porteurs de ce gêne ajoutent +11 à tout les dégâts qu'ils effectuent.

Siamoi

Les Siamois sont une espèce à part, même parmi les métahumains, en effet ils partageaient leur corps avec une tierce personne, ce qui leur a permis de développer des talents étonnants!
Les porteurs de ce gêne ont hérité de ce don fabuleux, leur permettant ainsi d'avoir des pouvoirs incroyables.

- *Niveau 1*

Les porteurs de ce gêne sont toujours sous l'effet de la technique Image Miroir.
Si l'Image Miroir est détruite, il faudra attendre la prochaine scène pour que le pouvoir revienne.

- *Niveau 2*

Les porteurs de ce gêne sont toujours sous l'effet de la technique Clone Physique, mais avec les traits divisés par 2 (arrondis à l'inférieur).
Si le Clone Physique est détruit, il faudra attendre la prochaine scène pour que le pouvoir revienne.

- *Niveau 3*

Les porteurs de ce gêne sont toujours sous l'effet de la technique Clone Physique.
Si le Clone Physique est détruit, il faudra attendre la prochaine scène pour que le pouvoir revienne.

- *Niveau 4*

Les porteurs de ce gêne sont toujours sous l'effet de la technique Clone Parfait.
Si le Clone Parfait est détruit, il faudra attendre la prochaine scène pour que le pouvoir revienne.

Vampire

Ah le myhe du vampire vous connaissez??? Eh bien vous avez tort, ces bêtes sont bien plus terribles que dans les films que vous avez vu, ils peuvent paralyser d'un simple toucher leur victime...
Les porteurs de ce gêne sont aussi capable de réaliser ce prodigieux tour de force.

- *Niveau 1*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Paralysie avec 2 succès.

- *Niveau 2*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Paralysie avec 3 succès.

- *Niveau 3*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Paralysie avec 4 succès.

- *Niveau 4*

Chaque fois que le porteur du gêne touche une cible, celle-ci se comporte comme si elle avait été touchée par la technique Paralysie avec 6 succès.
De plus le porteur de ce gêne diminue de 4 succès toute forme de paralysie.

la techniques si elles existent.

hniques

Exemple : Fureur du sang, la technique de Ghor, demande une perte en PV en plus des Pfs.

Il est aussi à noter que si vous augmentez le coût des technique de 1 point de Fureur, vous pouvez cumuler leurs effet.
Exemple : Verango possède 2 techniques offensives : la déchiqueteuse (8 dégâts) à 8Pf et une attaque poison à 4Pf. S'il veut cumuler leurs effets, il doit dépenser 14 Pf (8+1 pour la déchiqueteuse et 4+1 pour le poison).

Les techniques sont décrites suivant plusieurs traits :

- Nom de la technique

Ben le nom que vous lui donnez, je peux pas vous aider bien plus...

- Coût de la technique

En fait cela reflète la difficulté de la technique et l'énergie nécessaire pour la lancer.

- Lancer la technique

Cela explique comment lancer la technique et comment y résister.

- Effet de la technique

Cela reflète l'effet que cette technique aura sur notre réalité une fois qu'elle sera lancée.

2. Coût d'une technique

Le coût de la technique correspond au nombre de Points de Fureur (ou Pf) qu'il faut dépenser pour lancer la dite technique.

Si le coût d'une technique est supérieur à la valeur d'Esprit du personnage, il ne pourra pas la lancer.

3. Posséder une technique

Un personnage ne peut pas non plus posséder plus de techniques que sa valeur en Aura
Exemple : ainsi Rhod ayant 4 en Aura ne pourra connaître que 4 techniques.

Si un personnage voit sa valeur de Aura baisser, et qu'il possède plus de techniques que son trait de Aura, il perds temporairement les techniques en surplus de son choix (qu'il récupérera dès que son trait Aura sera suffisant).

4. Lancement d'une technique

Comme toute les actions, lancer une technique prends un tour complet.
De plus le personnage devra dépenser les Pf nécessaires et répondre aux demandes particulières de

5. Créer une technique

La création d'une technique suit étapes relativement simplistes qui vous permettront de déterminer quels seront les effets voulus.

– ***Première étape : la base***

→ En premier lieu vous devrez choisir avec quel trait lancer la technique, bien évidemment la technique et le trait doivent être lié
→ Ensuite vous devrez choisir une catégorie dans celles proposées plus loin
→ Dans cette catégorie, vous pouvez choisir autant de styles que vous le désirez.

– ***Deuxième étape : la spécialisation***

→ Si vous le souhaitez vous pouvez choisir des styles appartenant à d'autres catégories avec une majoration de 1 du coût par catégorie.
→ Pour une grosse technique, vous pouvez choisir dans 2, 3 voir même 4 catégories différentes toujours avec majoration de coût de 1 par catégorie !

– **Troisième étape : l'affinage**

→ Vous devez additionner le coût de chacun des styles retenus
→ Vous pouvez alors peaufiner votre technique en lui attribuant des options d'affinage

Analyse (Esprit)

Pour un combattant, l'apprentissage de toute technique lui permettant de mieux comprendre son adversaire ou tout du moins ses capacités est primordial.
C'est pour ceci qu'une petite partie des métahumains se sont spécialisés dans ce genre de technique.

– **Amélioration des sens**
Le première approche de ce genre de capacité est apparu par l'intermédiaire du métahumains Yerkus qui a ainsi pu débusquer un traître déguisé au sens de ses rangs et éviter par la même occasion un massacre unilatéral pour ses troupes.
Depuis certains métahumains ont développés, chacun de différentes manières, ces dons.

→ *Sens exacerbé (Cumulé)* *2/niv*
Le personnage peut rajouter le niveau de ce style à tout jet d'Esprit concernant le sens affecté.
Le sens exacerbé est choisi à la création de la technique et non au lancement de la technique.
→ *Nyctalopie (Unique)* *2*

Le personnage voit parfaitement dans le noir, même le plus complet.
Ainsi quel que soit la situation, le personnage ne subit aucun malus lié à un manque de lumière.

→ *Traque (Cumulé)* *2*

Le personnage peut traquer une cible en utilisant un moyen normalement impossible pour lui.
Chaque niveau pris dans ce style permet d'obtenir un nouveau moyen de traquer sa cible.
Un personnage traqué peut se rendre compte qu'il l'ait en réussissant un jet opposé d'Esprit avec le lanceur de la technique.
Chaque succès obtenu dans ce cas lui permettra de repérer un moyen de traque.

→ *Vision thermique (Unique)* *5*

Annule tout les malus de visibilité auquel est soumis le personnage, permet aussi de bénéficier d'un bonus de +2 sur tout jet d'Esprit pour différencier les espèces vivantes, si bien sûr il a déjà pu les observer.

→ *Vision des flux (Unique)* *8*

Permet au personnage de percevoir les flux d'énergie et de bénéficier d'un bonus de +4 pour détecter les pièges basés sur l'énergie des métahumains.
Ainsi, il pourra distinguer plus facilement un personnage de son clone, un personnage camouflé, un personnage déguisé, etc...

– **Nouveau sens**

L'intérêt provoqué par l'utilisation des 5 sens trouva rapidement ces limites, certains métahumains décidèrent alors de trouver un nouveau sens pour affiner les 5 autres...

→ *Détection (Cumulé)* *2/niv*

Dure le temps d'un scène et permet au personnage de savoir immédiatement lorsque quelque chose rentre dans un périmètre de 5m/niv autour de lui.
La réussite est automatique, et ne dépend donc d'aucun jet de dés.
Cependant il n'aura aucune indication sur la position de la menace.

→ *Anticipation (Cumulé)* *3/niv*

Le personnage peut tenter d'anticiper les actions d'un personnage ou d'un objet : s'il réussit un jet d'Esprit opposé par l'être qu'il veut anticiper, il bénéficie d'un bonus de +1/niv à la marge pour le prochain tour.

→ *Lecture mentale (Unique)* *6*

La cible doit réussir un jet d'Esprit contre le nombre de succès du personnage.
En cas d'échec, le personnage peut lire librement dans les pensées.
En cas d'égalité, le personnage peut lire les pensées superficielles de sa cible.

– **Imitation**

La dernière et surement la plus incroyable conséquence de l'utilisation des 5 sens fut de réussir à analyser et reproduire de manière précise des techniques déjà observé, tel un sharinshi.
Très rare sont les métahumains à avoir développé un tel don, mais ceux qui en ont croisé un ne sont plus là pour en parler...

→ *Reproduction (Unique)* *8*

Si la prochaine technique vu par le personnage a un nombre de succès inférieur à celle obtenu sur pour la reproduction, alors pendant toute la durée de la scène, le personnage pourra reproduire à l'identique la technique qu'il vient d'observer comme s'il la possédait dans sa liste de techniques.

→ *Mémorisation (Unique)* *12*

Si la prochaine technique vu par le personnage a un nombre de succès inférieur à celle obtenu sur pour la reproduction, alors il peut l'apprendre immédiatement.
De plus cette technique ne sera pas prise en compte pour calculer le nombre maximum de technique que le personnage peut posséder.

Animation (Esprit)

Nombreux sont les métahumains n'ayant strictement aucune disposition particulière pour le combat, cependant, leurs capacités intellectuelles très développées leur ont permis de trouver un tout autre moyen de combattre sans jamais prendre de risque...
Il suffisait tout simplement d'animer les objets les entourant pour les protéger de tout danger!!!

– **Introduction de Conscience**

Les premiers essais d'animation d'objet furent principalement des échecs due à l'inefficacité des capacités des objets une fois animé, cependant ce furent elles qui ont permis d'ouvrir la voie à des objets particulièrement dangereux...

→ *Indépendance (Unique)* *2*

Permet au personnage d'animer un objet pour qu'il puisse effectuer une action simple (un livre de s'ouvrir par exemple).
Cette technique dure tout une scène, et peut être annulé sur simple demande du lanceur.

→ *Animation (Unique)* *4*
Permet au personnage d'animer un objet comme s'il avait une conscience propre et ainsi d'agir par lui-même.
L'objet est considéré comme ayant que des traits de 2.

– Affinage de conscience
Connius fut le premier à découvrir la solution aux problèmes causés par les animations d'objets. En effet la méthode utilisée jusque là était d'introduire une partie de sa conscience dans l'objet pour le faire interagir avec son environnement.
Cependant n'utiliser qu'une partie de sa conscience limitait sérieusement ses capacités.
Ainsi Connius eut l'idée de dérober la conscience d'autres personnes pour les placer dans les objets, les rendant autrement plus dangereux suivant la conscience utilisée.

→ *Intelligence humaine (Evolution d'Animation, Unique)* *2*
L'objet animé a une intelligence humaine, il peut suivre des ordres complexes et improviser par lui-même.
L'objet est considéré comme ayant des traits de 4 et peut agir pendant une scène entière.
→ *Surpassement (Evolution d'Animation, Unique)* *4*
L'objet animé a une grande intelligence, il est considéré comme ayant des traits de 6, peut utiliser les techniques du personnage.
L'objet peut agir pendant une scène entière..
→ *Esprit supérieur (Evolution d'Animation, Unique)* *8*
L'objet est animé par un esprit supérieur, il est considéré comme ayant des traits de 8, peut utiliser les techniques du personnage.
L'objet peut agir pendant une scène entière..

Clonage (Aura)

Nombreux sont les métahumains voulant surprendre leur adversaire pour prendre un avantage décisif, et ceci est probablement le cas de ceux qui pensèrent ingénieusement que reproduire à l'identique leur corps.

– Solidité
Les premiers essais de clonage date de bien avant l'apparition des métahumains, les hommes eux-mêmes s'y étaient essayés.
Cependant il fallu attendre le développement de la Fureur pour permettre une libération d'énergie suffisante pour voir arriver les premiers essais concluants...

→ *Image miroir (Unique, Exclusif)* *3*
Permet au personnage de créer une copie parfaite de lui-même, au moindre contact cette copie disparaît et elle ne peut interagir physiquement.
L'original reste repérable par la vision des flux ou la vision thermique vu que la copie est uniquement constitué d'énergie.
→ *Clone physique (Unique, Exclusif)* *6*
Permet au personnage de créer une copie parfaite de lui-même, le clone dispose des mêmes caractéristiques de l'original, mais aucune caractéristique mentale, ce qui l'empêche d'être affecté par une technique mentale, voire même d'utiliser des techniques.
S'il est mis Ko ou plus, il disparaît.
L'original reste repérable par la vision des flux ou la vision thermique vu que la copie est uniquement constitué d'énergie.
→ *Clone parfait (Évolution de Clone physique)* *12*
Permet au personnage de créer une copie parfaite de lui-même, le clone dispose des mêmes caractéristiques de l'original et est indiscernable à la vision des Flux ou la vision thermique.

– Quantité
Très vite des améliorations du clonage apparurent, les seules qui subsistèrent furent l'augmentation du nombre de clones.

→ *Clonage multiple (Evolution de Image Miroir ou Clone Physique ou Clone Parfait, Cumulé)* *3/niv*
Permet au personnage de créer plusieurs clones au lieu d'un seul, il peut créer 1 clone supplémentaire/niv.
Ces clones sont de la même consistance que le premier et arrivent avec les mêmes améliorations que lui.
→ *Nuée de clones (Evolution de Image Miroir ou Clone Physique ou Clone Parfait, Unique)* *8*
Permet au personnage de créer une véritable myriade de clones au lieu d'un seul. Toutes les attaques portées par les clones seront résolus avec un bonus de +3.
Ces clones sont de la même consistance que le premier et arrivent avec les mêmes améliorations que lui.

Destruction (Force, Vitesse ou Esprit*)

* la technique devient alors mentale et le coût est majoré de 2Pf dans ce cas

La première chose apprise par les métahumains furent de détruire toute chose autour d'eux pour se calmer des dégâts effectués par la Fureur dans leur Esprit.
Voyant leur efficacité, certains dirigeant peu scrupuleux décidèrent de développer encore plus leur potentiel de destruction pour leur faire des mini-armées personnelles, potentiellement plus dangereuses qu'une armée entiére.

– Dommages

La première chose qui fut développé fut simplement d'améliorer leur potentiel offensif pour augmenter leurs capacités à faire d'immenses dégâts.
Zangetsu montra l'intérêt de ce chemin en découpant en deux la tour Eiffel dans le sens de la largeur via un simple rayon de lumière explosif.

→ *Dégâts (Nivelé)* *1/niv*
Permet au personnage d'effectuer d'effectuer une attaque à opposé à la marge adverse.
Comme dans une attaque classique, les dégâts ne seront effectués que si la marge dépasse celle du défenseur.
Dans ce cas précis, les dégâts effectués seront Force+Niveau technique+nombre de Succès.

→ *Impact (Evolution de Dégâts, Unique)* *4*
Permet à l'attaque de diviser par 2 l'endurance d'un mur en plus de ces autres effets.

– Rapidité

Peut de temps après, Raigo le frère de Zangetsu, se surprit à utiliser sa vitesse pour rattraper la puissance atteinte par son frère.
Et à sa grande surprise cela fonctionna plutôt bien, vu qu'il réussit à terrasser son frère quelques années plus tard...

→ *Accélération (Unique)* *2*
Permet au personnage de lancer une attaque dont la vitesse d'exécution sera augmenté d'un cran.
Cela n'affecte en rien les chances de toucher son adversaire, mais la marge du personnage pour son action sera majorée de +3.
Bien évidemment une marge inférieure à celle de son adversaire avant modification sera toujours considérée inférieure après modification.

→ *Non-Esquivable (Nivelé)* *3/niv*
Permet au personnage d'effectuer une attaque en diminuant la marge adverse de 1 points/niv.
que si la marge dépasse celle du défenseur.
Dans ce cas, les dégâts effectués seront Force+nombre de Succès.

– Arme

Une autre méthode pour augmenter la puissance des attaques fut d'introduire un meilleur potentiel offensif dans les armes.
Ainsi furent nées les armes de Fureurs ne pouvant s'activer que sur une décharge de Fureur de son possesseur.

→ Arme de Force (Nivelé) 4/niv
Permet au personnage d'avoir l'arme de son choix, boostée par sa propre Fureur en main.
Celle-ci lui permettant de bénéficier d'un +1 dégâts/niv.

→ Arme de Marge (Nivelé) 6/niv
Permet au personnage d'avoir l'arme de son choix, boostée par sa propre Fureur en main.
Celle-ci lui permettant de bénéficier d'un +1 à la marge/niv.

Domination (Esprit)

Longtemps les hommes ont désirés comprendre, analyser leur prochain, mais tout cela dans un seul et unique but, le contrôle!
La genèse des métahumains ainsi que la Fureur ont permis d'atteindre très facilement ce but, la Fureur leur permettant d'atteindre directement le cerveau ciblé et donc d'en modifier certaines données, très pratique pour gagner les élections...

– Contrôle

A tout honneur parlons de la méthode de domination la plus utilisée dans le monde, celle initiée par le grand et le majestueux Roi de la Terre, qui lui permit dans sa grande sagesse de limiter les guerres de par le monde, à savoir le contrôle des pensées.

→ *Interdiction (Unique)* *6*
Permet au personnage d'effectuer un jet d'Esprit à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre

de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.
La cible ne peut plus effectuer une action déterminée par le personnage tant que l'interdiction est en vigueur.

→ *Obligation (Unique)* *8*

Permet au personnage d'effectuer un jet d'Esprit à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.

L'action déterminée par le personnage est celle que doit effectuer la cible dans son tour.

→ *Soumission (Unique, Exclusif)* *10*

Permet au personnage d'effectuer un jet d'Esprit à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.
La cible devra obéir exactement à tous les ordres déterminés par le personnage.

– **Suggestion**

Un autre moyen d'arriver à ses fins, est aussi simplement de faciliter l'approche de la personne, pour cela de simples suggestions, plutôt qu'un contrôle total est largement suffisant.
Nombreux sont les métahumains à utiliser ce pouvoir, du fait de sa simplicité à être activer.

→ *Trouble (Evolution de Soumission, Unique)* *2*

La victime de cette technique oubliera tout ce qu'elle a vécu pendant la soumission.
Elle ne souviendra donc absolument pas des faits et gestes que le personnage lui a fait effectuer.

→ *Charme (Nivelé)* *3/niv*

Le personnage a +1 à sa marge pour tout jet basé sur de la Séduction contre sa cible pendant une scène.

→ *Peur (Unique)* *6*

Le personnage effetue un jet d'Esprit à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.
La cible de cette technique sera terrorisé par quelque chose déterminé par le personnage, il devra ainsi agir en conséquence (hystérie, panique, etc...).

.

Guérison (Résistance)

Les prouesses de combat des métahumains ne sont pas passés inaperçus comme l'on peut se douter, cependant les métahumains ne sont pas extrêmement courant et en perdre aurait était extrêmement dangereux pour ceux qui s'en servait.
Ainsi est né l'idée de les soigner rapidement pour qu'il puisse repartir à l'assaut, la médecine moderne étant bien trop longue à mettre en place...

– **Récupération**

Une des premières choses à être mis en application fut de réamorcer leurs capacités, en leur réingétant de la fureur, voire même en leur enlevant du poison ou autre encore.

→ *Fluide vital (Unique)* *2*

Le personnage perds un nombre de PV de son choix afin d'augmenter ses points de Fureur du même nombre.
Le total des points de Fureur ainsi obtenu ne peut pas dépasser son maximum.

→ *Purification (Unique)* *8*

Permet au personnage d'annuler tout les effets qui agissent sur lui qu'ils soient bénéfiques ou maléfiques, immédiatement.

→ *Paradoxe (Unique)* *10*

Le personnage active un effet qui permet d'inverser toute les capacités des techniques que sa cible reçoit.
Ainsi un soin lui prodiguera des blessures à la place, une attaque lui prodiguera un soin, etc...
L'effet de la technique dure jusqu'à la fin de la scène.

– **Blessures**

La seconde chose à avoir été mise en place fut de soigner les métahumains ayant été blessé, voire même tué.
Vissarionovitch fut le précurseur dans ce domaine en ramenant à la vie un métahumains n'étant plus que poussière...

→ *Soins (Nivelé)* *2/niv*

Permet au personnage de faire regagner 1 PV/niv+nombre de succès à sa cible, cependant si la cible est en-dessous de -5 PV, elle ne pourra plus régénérer.

→ *Résurrection (Unique)* *10*

Permet à un personnage de rendre la vie à une tierce personne morte depuis moins de 24 heures, cette personne revient à -5 PV.
Si la cible est réduite en poussière, cela n'est plus possible cependant.

Handicap (Force ou Vitesse)

Avec l'évolution des techniques, il devint rapidement évident que juste compter sur ses capacités pour gagner ne suffisait pas.
Ainsi certains métahumains eurent l'idée ingénieuse de limiter, voire de dégrader les capacités adverses pour augmenter leur probabilité de victoire sur leurs adversaires.

– Vitesse

A tout seigneur, tout honneur commençons par les techniques de handicap les plus utilisés au monde, celles qui ralentissent le mouvement, voire même l'empêche complétement.
Beward fut un des premiers à avoir réussi à stopper les mouvements d'une armée complète, lui permettant de renverser une situation qui semblait intenable pour lui.

→ *Ralentissement (Unique)* *2*
Permet au personnage de ralentir une cible, sa vitesse d'exécution sera diminué d'un cran.
Cela n'affecte en rien les chances de se faire toucher, mais la marge de la cible pour sa prochaine action sera minorée de -3.
Bien évidemment une marge supérieure à celle du personnage avant modification sera toujours considérée supérieure après modification.

→ *Paralysie (Unique)* *6*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Force ou de vitesse à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Résistance pour ne plus subir les effets de la technique.
La cible ne pourra plus effectuer aucune action autre que Résister tant qu'elle ne s'est pas libérée.

– Force vitale

L'idée suivante fut de diminuer drastiquement les forces vitales adversaires, voire même de les absorber, une méthode très privilégié par les Hydra à leur grande époque.

→ *Demi-Absorption (Unique)* *3*
Le personnage d'effectuer une attaque classique
Cependant, la moitié des dommages qu'il effectuera lui seront retransmis en PV .

→ *Poison (Unique)* *4*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Force ou de vitesse à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Résistance pour ne plus subir les effets de la technique.
La cible perdra Force/2+nombre de succès restant PV/tour tant qu'elle ne s'est pas libérée de l'emprise de la technique.

→ *Absorption* *6*
Le personnage d'effectuer une attaque classique
Cependant, la totalité des dommages qu'il effectuera lui seront retransmis en PV .

– Perte d'attribut

Enfin une idée nouvelle, apparu peu après les techniques de renforcement, fut carrément de diminuer les capacités adverses pour pouvoir s'imposer plus facilement.
En effet, rendre impuissant un bras adverse est une excellente idée pour gagner un bras de fer comme l'a prouvé Von Drakenhoff...

→ *Catatonie (Nivelé)* *6/niv*
Permet au personnage d'influer sur les capacités physiques adverses.
Ainsi, si sa marge est supérieure à celle de sa cible, cette dernière perds 1point/niv sur le trait au choix du personnage.

→ *Impuissance (Nivelé)* *6/niv*
Permet au personnage d'influer sur les capacités mentales adverses.
Ainsi, si sa marge est supérieure à celle de sa cible, cette dernière perds 1 technique/niv au choix du personnage.

Mouvement (Vitesse)

Grâce à la découverte de la Fureur, les moyens de transport ont connu une croissance insoupçonnée. En effet, la Fureur a permis au début de fournir une source d'énergie énorme, facilitant les déplacements. Puis les métahumains ont amélioré cette idée, en transmettant à leur corps des capacités de mouvements incroyables.

– Déplacement

Les métahumains réussissent des prouesses avec la Fureur, mais les plus incroyable furent celle permettant de rendre intangible leur corps pour passer à travers des obstacles, voire d'envoyer leur corps à des milliers de kilomètres de là.

→ *Passe-Muraille (Unique)* *3*
La cible de cette technique est capable de passer à travers tout objet physique (et donc de pouvoir traverser les murs, se déplacer sous terre, etc...) le temps d'une scène
Cette technique n'empêche aucunement de se prendre des dégâts suite à une attaque

→ *Vol (Unique)* *4*
La cible de cette technique est capable de voler dans les cieux le temps d'une scène.

→ *Téléportation (Unique)* *8*
La cible de cette technique est directement téléporté dans une zone au choix du personnage, tant que ce dernier l'a déjà vu une fois.

– Attaque de déplacement

La suite logique de ses immenses facultés de mouvements fut simplement de s'en servir pour attaquer ses adversaires.
Ainsi repousser ses ennemis dans le vide fut très rapidement mis à profit par Padano, dit la « flèche blanche ».

→ *Déplacement forcé (Unique)* *4*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Vitesse à opposer à la marge adverse.
Si sa marge dépasse, La cible se retrouvera déplacé avec le personnage à portée de vue.

→ *Autre dimension (Evolution de Déplacement forcé, Unique)* *10*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Vitesse à opposer à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.
La cible se retrouvera déplacé avec le personnage dans une zone vide de toute vie (ou autre au choix du personnage).

Protection (Résistance)

Après la guérison surnaturelle des blessures, les métahumains pensèrent à se protéger d'une bien meilleure façon, simplement en augmentant leurs défenses naturelles.
Ainsi leurs chances de survie étaient encore plus améliorées.

– Armure

Tout d'abord les métahumains supposèrent que mettre une défense passive sera l'ultime solution à l'éradication de leurs membres.
Ainsi certains s'affublaient d'immenses armures uniquement forgées grâce à la Fureur.

→ *Armure (Nivelé)* *1/niv*
Permet à la cible de d'avoir un mur le protégeant de 1PV/niv.
Tant que le mur n'est pas détruit, la cible ne peut être blessé, les murs peuvent se cumuler entre-eux (oui jusqu'à avoir un mur d'une résistance infâme...)

→ *Immunité (Unique)* *4*
Permet à la cible d'être immunisé le temps d'une scène à un effet

précis d'une technique comme la Paralysie, l'Absorption, etc...

– Ripostes

Comme le fait d'uniquement se défendre n'était pas suffisant, les métahumains s'organisèrent et trouvèrent une nouvelle solution...
L'effet boomerang fut alors trouvé, il consistait à utiliser la force de l'adversaire pour la lui renvoyer.

→ *Absorption* *2*
Le personnage effectue fait un jet de Résistance à opposer à la marge adverse.
S'il le personnage gagne, alors la Fureur dépensée par l'adversaire est ajoutée à la fureur du personnage.

→ *Réflexion (Unique, Exclusif)* *8*
Le personnage effectue fait un jet de Résistance à opposer à la marge adverse.
S'il le personnage gagne, alors la technique utilisée par la cible est renvoyée vers une cible au choix du personnage (le lanceur de la technique ou une autre).

Renforcement (Force)

En l'an 2024, les exo revinrent sur Terre, et ceux avec leur lot de puissance et de rapidité hors du commun. Longtemps les hommes se sont demandés qu'elle était leur particularité génétique leur permettant de tels exploit. Leurs questionnement restèrent très longtemps sans réponse jusqu'à la découverte de la Fureur, leur montrant que les limites n'en était pas vraiment...

– Gain de trait

L'immense puissance des exos venaient tout simplement de la Fureur qu'ils transmettaient à une partie précise de leur corps, comme leur cerveau pour les rendre plus vifs intellectuellement.
Cependant les métahumains mirent un certain temps pour comprendre le fonctionnement pourtant simpliste de cette idée.

→ *Transformation (Nivelé)* *2/niv*
Permet au personnage d'augmenter un trait prédéterminé de 1/niv. Le trait ne peut pas dépasser 9.

→ *Libération (Unique)* *16*
La barre de Fureur du personnage est réduite à 0 jusqu'à la fin de de la scène.
Le personnage convertit automatiquement les Pf qu'il aurait dû gagner en Pv.
En cas d'excédent, les Pfs seront convertis en bonus à la marge du personnage.

– Dépassement des limites

Mais les métahumains ne se sont jamais contenté de ce qu'il apprenaient des autres, ils réussirent à chaque instant à se dépasser et à dépasser leurs maîtres.
Ce fut de même pour se renforcer, ils entrevirent très rapidement les limites de cette capacité mais rien ne sauraient les arrêter...

→ *Capacité surhumaine (Unique)* *2*
Permet de renforcer un trait au-delà du maximum de 9.

→ *Variation de taille (Unique)* *4*
Le personnage peut changer de taille à Aura sans aucun bonus ou malus dans ses traits.

→ *Supériorité absolue (Unique)* *8*
Permet de renforcer un trait au-delà du maximum de 12.

Tromperie (Aura)

Quel est l'être humain n'ayant jamais avoir voulu des pouvoirs pour abuser des esprits faibles?
La réponse est bien évidemment personne, les métahumains ne font pas exception...
Seulement eux, ils ont les capacités pour faire de leurs idées une réalité.

– Dissimulation

Se cacher est la base pour ceux qui veulent tromper leur monde, et ceci Beward l'avait bien compris.
Ce Hounshenai réussi à se cacher du reste du monde pendant plus de 50 ans avant de réapparaître devant le roi de la Terre, lui proposant ses services en échange d'un laboratoire de recherche...

→ *Distorsion sensorielle (Nivelé)* *2/niv*
Permet au personnage de provoquer sur une cible un malus de 1/niv sur un jet d'Esprit.

→ *Invisibilité (Unique)* *6*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Aura. Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir une personne sur un jet d'Esprit pour pouvoir distinguer une cible.
Tant que la cible est invisible, elle gagne une bonus de +3 à sa marge pour toutes les actions qu'il sera amené à effectuer en opposition à d'autres personnages.

– **Illusion**

L'autre grande spécialité de Beward est de créer des illusion plus vrai que nature, il s'en est servi à de nombreuses reprises tout au long de sa vie.
Cependant chaque illusion est limité par les capacités d'analyses de sa cible, et ceci est le gros problème de ces capacités...

→ Illusion sensorielle (Nivelé) *3/niv*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Aura opposé à la marge adverse.
Le nombre de succès obtenu sur le jet total représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.
Permet au personnage d'affecter un des 5 sens de la cible en lui donnant de fausses informations. Une illusion crédible peut apporter un bonus aux actions qui la soutiennent.

→ Illusion mentale (Unique) *10*
Permet au personnage d'effectuer un jet de Aura à opposer à la marge adverse. Le nombre de succès obtenu représente le nombre de succès cumulé que doit obtenir la cible sur un jet de Aura pour ne plus subir les effets de la technique.
Permet au personnage d'affecter les 5 sens de la cible en lui implantant une image faussée directement dans son esprit. Une illusion crédible peut apporter un bonus aux actions qui la soutiennent.

– **Déguisement**

Certains cependant se sont spécialisés dans la transformation de leur corps pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.
Cette spécialités est à mettre au crédit de Kilmer, métamorphe de son état.

→ Caméléon (Unique) *4*
Le personnage peut prendre une autre apparence, tant quelle appartient à une taille de la même catégorie que la sienne.

Options d'affinages

Aire d'effet

– **Personnel (-1) :** la technique n'affecte que le personnage
– **2 cibles (+1)** : la technique affecte 2 cibles
– **3 cibles (+2)** : la technique affecte 3 cibles
– **4 cibles (+3)** : la technique affecte 4 cibles
– **Zone (+4)** : la technique affecte toute une zone

Durée

– **2 tours (+1)** : la technique dure 2 tours
– **3 tours (+2)** : la technique dure 3 tours
– **4 tours (+3)** : la technique dure 4 tours
– **Scène complète (+4)** : la technique dure toute une scène

Repérable

– **Notable (-1)** : la personnage ayant déjà subit la technique bénéficie de +1 à sa marge pour l'éviter ou la contrer.
– **Inoubliable (-2)**: la personnage ayant déjà subit la technique bénéficie de +2 à sa marge pour l'éviter ou la contrer.

Effets secondaires

– **Légers (-1)** : le personnage perds 2 Pv
– **Choquants (-2)** : le personnage perds 4 Pv
– **Létaux (-3)** : le personnage perds 6 Pv
– **Exténuants (-4)** : le personnage perds 8 Pv
– **Mortels (-5)** : le personnage perds 10 Pv

Conditions d'activation

– **Prévisible (-1)** : pour activer sa technique, le personnage doit disposer d'une condition simple et préparable.
– **Difficile (-2)** : pour activer sa technique, le personnage doit disposer d'une condition complexe et préparable.
– **Dépendant (-3)** : pour activer sa technique, le personnage doit disposer d'une condition simple mais dépendante de l'adversaire.
– **Rarissime (-4)** : pour activer sa technique, le personnage doit disposer d'une condition complexe mais dépendante de l'adversaire.
– **Foireux (-4)** : la technique n'a que 50% de chances de marcher.

Durée d'activation

– **Préparation (-2)** : Le personnage doit préparer sa technique pendant une action avant de pouvoir la lancer.
– **Accumulation (-4)** : Le personnage doit préparer sa technique pendant deux actions avant de pouvoir la lancer.
– **Rituel (-5)** : Le personnage doit préparer sa technique pendant une scène entière avant de pouvoir la lancer.
– **Instinctive (+2)** : Le personnage sort cette technique de manière instinctive, elle remplace automatiquement l'action qu'il aurait du faire si sa technique lui permet de prendre un meilleur avantage (décidé par le joueur).
– **Finale (+6)** : Si le personnage doit mourir, il peut lancer cette technique juste avant sa fin précipitée. Bien sur pour cela il doit disposer des Pfs nécessaires....

L'évolution

1. Pourquoi évoluer?

Dragone est un jeu de rôle, et dans un jeu de rôle, on incarne un personnage capable d'évoluer et d'apprendre afin de devenir plus performants au fil des parties.
En fait pour faire une correspondance, votre personnage est comme vous, il progresse et apprends au fil de ses erreurs passées.

2. Gain des fins de scénarios

La fin d'un scénario est le moment pour évaluer à quel point votre personnage a appris au fil de la partie, pour voir s'il a compris ses erreurs, s'il a réussi à se dépasser et ainsi mieux discerner ses limites.
Ainsi je conseille de distribuer par scenario entre 3 et 5 points d'expérience.

- **3 Points d'expérience** : le personnage n'a que peu interagi dans la partie ou a subi de multiples traumatismes remettant en question son statut dans le groupe. Il perds de la motivation!
- **4 Points d'expérience** : le personnage a correctement interagi avec le reste de l'équipe, et a réussi une ou deux actions d'éclats.
- **5 Points d'expérience** : le personnage a extrêmement bien interagi avec le reste de l'équipe, voire même du monde qui l'entoure, il a compris les tenants et aboutissements du scenario, etc... Sa motivation augmente!

3. Évolution des traits

L'évolution des traits le moyen préféré d'un personnage pour devenir plus fort, en effet plus un trait augmente, plus le personnage a des chances de réussir ses actions!
Pour augmenter un trait de 1 point (par exemple passer de 2 à 3 ou de 8 à 9), cela coûte 8 points d'expérience.

Exemple : Ghor décide de passer sa Force de 6 à 8, il doit donc dépenser 16 points d'expérience.

Si un personnage veut augmenter un trait au-dessus de 9, cela lui coûtera 16 points d'expérience par point.

Exemple : Raigo veut passer son Esprit de 8 à 10, il doit donc dépenser 24 (=8+16) points d'expériences.

4. Apprentissage de techniques

Un autre moyen d'évoluer est d'apprendre de nouvelles techniques qui permettront au personnage de se sortir de situation inextricable!
Pour apprendre une nouvelle technique, un personnage doit dépenser autant de points d'expériences que le coût de la technique.
Pour faire évoluer une technique, un personnage devra dépenser autant de points d'expérience que la différence entre l'ancien coût et le nouveau. Si la différence est inférieure à 1, le coût en points d'expérience sera de 1.

5. La thérapie génique

Le dernier moyen pour un personnage d'évoluer est d'améliorer sa thérapie génique, cependant cela est sensé lui être extrêmement dur et douloureux.
Ainsi le conteur a 2 choix :

- L'évolution se fera suivant son bon vouloir et un personnage devra faire preuve d'un très grand altruisme pour progresser.
- Via les points d'expérience, le nouveau niveau a atteindre devra coûter 16 points d'expérience au personnage.

L'adversité

1. De l'adversité?

L'adversité est utile dans le jeu de rôle pour donner plus de possibilités de réalisation d'action. En effet un peu d'aléatoire rends les situations plus excitantes et dangereuses qu'une action contre une opposition fixe. Les combats sont généralement l'endroit où l'on rencontre le plus d'opposition pour justement donner des frissons à ses joueurs.

2. L'adversité des anonymes

Les anonymes sont tous les opposants des personnages qui ne sont pas importants pour l'histoire et dont on a pas besoin de développer trop leur histoire.
De plus ils sont en général en grand nombre pour permettent aux joueurs de leur donner une impression de puissance de leur personnage quand ils éliminent un grand nombre d'opposants.

Type d'adversité	Valeur trait moyen	Nbre de techniques
Manifestant	1	0
Milicien	2	0
Soldat	3	1
Commando	4	2
Génosoldat	5	4

A vous maintenant de les adapter à vos joueurs en quantité adéquate.

3. Les opposants des PJ

Là on rentre dans les adversaires balèzes et suffisamment dangereux pour mettre en danger le groupe s'ils se gèrent mal entre-eux.

Niveau	Différence trait/PJ	Nbre de techniques	Différence thérapie/PJ
Faible	-3	2	-1 à -2
Moyen	0	4	0
Fort	+3	6	+1 à +2

4. Les boss de fin de scenario

Là, enfin on atteint le lourd dans les menaces face aux joueurs. En effet, les boss sont sensés mettre à mal toute l'équipe sans trop se fouler.
Pour les représenter en terme de règles, c'est très simple, prenez les meilleurs traits de l'équipe et rajoutez leur +2. Vous avez les traits de votre boss.
Pour les techniques, considérez qu'il a celle dont il a besoin sur le moment.
En ce qui concerne la thérapie génique, il a 2 niveaux de plus que les PJ.

Maintenant choisissez lui un défaut et voilà vous avez votre boss!!!

Dragone

Etat civil :

Trait :

Aura :
Esprit :
Force :
Résistance :
Vitesse :

Fureur :
Vie :

Xp :

Possessions :

Thérapie génique :

Armes :

Nom	Trait	Détails techniques	Coût