

Armageddon 2419.

(MJ= maître du jeu)

Le monde est arrivé au 25ième siècle, science fiction dans les années 30.

Serez-vous aussi vaillants que Buck Rogers et Flash Gordon ?

Mon jdra mélange de Buck Rogers et Flash Gordon. (& un peu d'autres...)

'Armageddon 2419' de Philip Francis Nowlan, nom du 1er roman avec un arrière goût du héros Buck Rogers. & sa suite 'The Airlords of Han'.

<http://manybooks.net/titles/nowlanp3253032530.html>

Traduction, modernisation, correction et remix personnel des vieilles règles du Buck Rogers de TSR, 'High Adventure Cliffhangers : The Buck Rogers Adventure Game'...

Plus beaucoup d'ajouts personnels, et quelques pompages d'autres jdr, (Quelques races E.T. de 'Space-Princess')

<http://matt-landofnod.blogspot.com/2012/02/space-princess-has-arrived.html>

Achetez le ^^ il y a des illustrations bien dans le thème! Donjon spatial rétro SF simple et rapide.

Pouvoir des androïdes/gynoïdes 'tête volante détachable' du robot du jdr 'Danger Patrol'

Téléchargez ça gratuitement en français, et jouez-y!!!

<http://www.narrativiste.eu/2011/danger-patrol-en-telechargement/>

ET surtout un mix avec l'univers de Flash Gordon...

Choisir son Espèce : Andro, Humain, Race E.T.

>**Androïde OU Gynoïde** : choisir le sexe, mâle ou femelle créature mi humain, mi machine, aux formes sensuelles avec sa propre personnalité et volonté. Les choses qui affectent les Robots peuvent l'affecter! Avec Appareil de Contrôle de Robot opposition de Cerveau contre Cerveau chaque tour pour faire ce que vous voulez au lieu de faire les ordres du contrôleur.

Talent Séduction gratuit. Blindage 1d. Ne dort jamais, immunisé aux maladies (pas aux toxines... et peut Courir ou Sprinter, ce n'est pas totalement un robot... Son corps réagit presque comme un humain).

-Crâne volant détachable :envoyez votre Tête d'un côté et le reste de l'autre, quand vous êtes comme cela votre Tête a 2 PA, et le reste du corps 2 PA séparément.

>**Humain** : regardez vous dans un miroir... Un 'Héros' Humain c'est-à-dire surtout pas n'importe qui, entre autre, un personnage des joueurs humain en est forcément... gagne +1 PA. Les plus Grands Méchants humains gagnent +3 PA... Un humain de base ne gagne rien.



>**Race Extra.Terrestre.** : un Type et une Particularité

-Choisir un Type :

Amphibien, amphibie, nage 5m = 1 PA et tient sous l'eau

Bizarrie, immunisé aux prises et saisies

Corps Humanoïde altérable, en 1 mn, peut prendre l'apparence et l'aspect de quelqu'un (c'est juste les traits du visage, la forme et la silhouette, cela ne copie rien d'autre)

Crustacé, Blindage 1d

Insecte: immunisé au froid

Oiseau, volant 10m= 1 PA

Plante, immunisé aux toxines

-Choisir une Particularité :

Bras multiples: une fois par combat, à n'importe quel moment au choix, un tour en mêlée passant à 5 PA.

Contrôle animal : en se concentrant 1 tour, peut donner n'importe quel ordre télépathique à un animal à vue. L'animal garde cet ordre 1d6 tours de plus si c'est prolongé.

Dé-solidification : en 30s concentré, devient intangible, lâchant tout ce qu'il porte, traversant n'importe quoi, impossible à toucher et inversement. S'il est bloqué dans une matière il est éjecté sauvé. Cela demande 30 s concentré pour redevenir normal.

ESP : lit les pensées de quelqu'un que l'on a pas encore tenté à moins de 20 m et en vue, jet Cerveau contre Cerveau. Un échec interdit toute nouvelle tentative contre cette cible. Un succès permet de connaître une pensée secrète profonde, mais on ne pourra plus retenter.

Flou : Dur à voir à plus de 100 m, Très dur s'il est immobile.

Grimpeur: reste accroché à toute surface et peut y demeurer.

Hyper sensuel : peut décider d'attirer les gens du sexe opposé auprès de lui.

Immortel : s'il meurt, s'il n'est pas complètement désintégré, tout autre type d'attaque ne le tue pas, et il revient à la vie en pleine forme après 1d6 h.

Jambes/pattes multiples : Course 5 m = 1 PA, Sprint 10 m = 1 PA.

Nyctalopie : voit dans le noir parfaitement.

Odorat de prédateur : peut pister avec son odorat surdéveloppé.

Omni repas : mange et digère tout.

Saut : 10m 1PA.

Transformation en animal (spécifier) en 30s concentré, devient cet animal. . S'il est KO, il redevient non animal. Cela demande 30 s concentré pour redevenir normal.

Troisième œil : voit à travers les parois, armures, blindages, véhicules (etc.)

>4 Hâbiletés :

- Cerveau**, (ruse, connaissances, intelligence, invention, relation avec autrui, sens)
- Coordination**, (agilité, dextérité, esquive, combat à distance, pilotage, délicatesse)
- Force**, (muscles, levage et transport, lutte, combat corps à corps)
- Santé**, (forme, résistance, affecté par des dommages)

>4 Rangs (répartir un par Hâbileté):

OK, 2d6 (moyen)

Bon, 3d6 (au dessus de la moyenne)

Meilleur, 4d6 (très dessus de la moyenne)

Au Sommet, 5d6 (supérieur à n'importe qui sauf de même Rang)

(On pourra devenir Ultime, 6d6 en cours d'aventures.)

-Finalement, une fois, peut Réduire de Au Sommet vers Meilleur contre la montée d'une autre de OK vers Bon.

>5 Talents, choisir ceux appris, chacun donne +1d6 pour l'Hâbileté en rapport lorsque c'est applicable. (un par Hâbileté, un de plus là où on est Au Sommet, ou Meilleur si on l'a Réduit.)

-Talents de Cerveau

Animaux

Arts

Contact

Déguisement

Electronique

Enquête

Erudition

Langages

Mécanique

Richesse (avoir un patrimoine et le gérer)

Robotique

Secourisme

(max dans les 6 tours d'une blessure, ranime

un KO qui pourra agir dès le tour suivant /

transforme un Mortellement Blessé en

seulement Blessé / permet à un Blessé d'avoir

2 Point d'Action par tour.)

Séduction

Spectacle

Technologie de radiodiffusion

-Talents de Coordination

Conduite

Dextérité

Discrétion

Esquive

Gymnastique

Lancer

Pilotage (air et mer)

Rapidité (agir vite et Initiative)

Tir d'arme archaïque

Tir d'arme lourde

Tir de désintégrateur

Tir de pistolet

Tir de véhicule aéroporté

-Talents de Force

Cascades musculaires

Mêlée contondante

Mêlée d'estoc court

Mêlée d'estoc long

Mêlée de taille

Mêlée improvisée

Saisie

Sans arme

-Talents de Santé

Courage (contre les effets mentaux)

Coureur

Désir de vie (contre les jets de Mortalité)

Longue durée

Résistance aux maladies

Résistance au sommeil

Résistance aux toxines

Solide (contre les jets de KO)

> **Talent Maître**, chacun donne +3d6 pour l'Habileté en rapport lorsque c'est applicable. Un personnage des joueurs peut apprendre en cours d'aventures.

- Talents Maître de Cerveau

Caméléon (Déguisement)
Crésus (Richesse)
Docteur (Secourisme)
Grand artiste (Arts)
Grand détective (Enquête)
Inventeur (Electronique, Mécanique,
Robotique, Technologie de radiodiffusion)
Linguiste pro (Langages)
Maître diplomate (Contact)
Monsieur je sais tout (Erudition)
Roi de la jungle (Animaux)
Sexe symbole (Séduction)
Virtuose (Spectacle)

- Talents Maître de Coordination

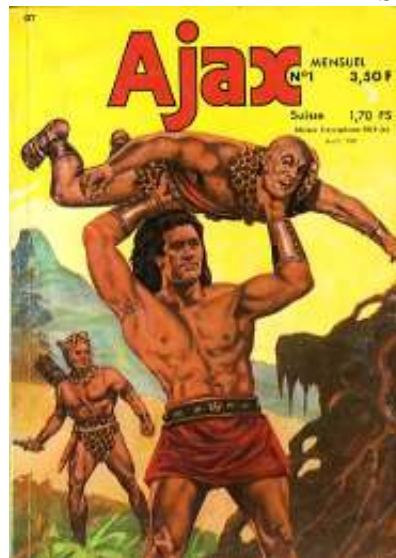
Acrobate de cirque (Gymnastique)
As du pilotage (Pilotage)
As du volant (Conduite)
Intouchable (Esquive)
Lanceur mortel (Lancer)
Maître canonnier (Tir de véhicule aéroporté)
Maître voleur (Dextérité)
Monsieur personne (Discrétion)
Réflexes éclair (Rapidité)
Tireur d'élite (Tir d'arme archaïque, Tir
d'arme lourde, Tir de désintégrateur, Tir de
pistolet)

- Talents Maître de Force

Boxeur pro (Sans arme)
Danger public (Mêlée improvisée)
Hercule (Cascades musculaires)
Lutteur pro (Saisie)
Maître d'arme (Mêlée contondante, Mêlée
d'estoc court, Mêlée d'estoc long, Mêlée de
taille)

- Talents Maître de Santé

Coriace (Solide)
Corps en béton (Résistance aux maladies)
Détermination inébranlable (Courage)
Infatigable (Coureur)
Jamais mourir (Désir de vie)
Mithridatisme (Résistance aux toxines)
Nuit de hibou (Résistance au sommeil)
Survie (Longue durée)



> Tirage d'Action

-Jet d'Habileté, choisir celle qui convient et lancer les dés correspondants. Le Total des dés doit atteindre ou dépasser la valeur de Difficulté choisi par MJ, pour que ce soit un succès. Sinon c'est raté.

-Loi du 6 : quand on tire un 6 à n'importe quel dé, on lance 1d6 de plus, ajouté.

Certains équipements ajoutent des bonus. (Attention certaines activités sont impossibles sans équipement adéquat...)

Un Talent utilisable donne +1d6,

Un Talents Maître utilisable donne +3d6,

Chaque 1 PH dépensé donne +1d6 pour un jet,

>Difficulté

Automatique/Inratable 0 (souvent pas de jet)

Facile 5

Moyen 10

Complicé 15

Dur 20

Très dur 25

Quasi impossible 30

Une tâche vraiment impossible reste sans jet.

MJ n'hésite pas à accélérer ou simplifier les tâches secondaires et garde un challenge pour les tâches qui donnent une Aventure stimulante et intéressante.

- Difficulté Jet de Cerveau

Comprendre une machine standard 10

Réparer une machine standard connue 15

Comprendre une machine complexe 20

Réparer une machine complexe connue (Robot...) 25

Calmer un fauve seul 20

Calmer des indigènes violent 30

Créer une radio à partir de pièces détachées 25

Créer une nouvelle invention 30

Crypter/Décrypter un code 20

Diagnostiquer une maladie ou poison inconnu 25

Obtenir le financement d'un projet par un grand mécène 20

Remarquer un indice 15

Se faire passer pour le sexe opposé 25

- Difficulté Jet de Coordination

Attraper un objet en chute 15

Défaire/Faire un lien non mécanique 10

Escamoter vite un petit objet léger 25

Faire les poches 20

Lancer jusque la portée 5

Lancer au-delà de la portée 15

Tirer sur quelqu'un sans méfiance à distance 5

Tirer sur quelqu'un d'actif à distance, cible jet de Coordination pour elle comme Difficulté

Tirer sur un grand véhicule 10

Tirer sur un petit véhicule 15

Tirer sur un petit objet inanimé 15

Tirer sur un grand objet inanimé 10

- Difficulté Jet de Force

Atteindre quelqu'un sans méfiance en mêlée 0

Atteindre quelqu'un d'actif en mêlée, cible jet de Force pour elle comme Difficulté

Casser une porte en bois 5

Casser une porte en metaloverre 15

Casser une porte en acier simple 20

Lever moins de 50 kg 0

Lever son propre poids 10

Lever 2 fois son poids 20

Lever 3 fois son poids 30

- Difficulté Jet de Santé

Apnée 1 mn 5

Apnée 2 mn 10

Apnée 5 mn 25

Apnée 10 mn 30

Après 24 h sans boire, par jour sans 5

Sans dormir 1 jour 5

Sans dormir 2 jours 15

Sans dormir 3 jours ou plus 30

Résister à un gaz standard mettant KO 25

Résister à un gaz puissant mettant KO 30

Après 24 h sans manger, par 2 jours entiers sans 5

Résister à un poison ou maladie (physique ou mentale) modérée 15

Résister à un poison ou maladie grave (physique ou mentale) 20

(Voir aussi Course et Mouvement)

>Point d'Action PA (tout le monde possède 3 PA par défaut, par tour), 1 tour = 5s.

Pour les actions chaque tour.

On peut dépenser autant de points de PH que de Points d'Action que l'on souhaite avoir durant un seul tour en combat, non cumulable et remplace son total habituel de PA du tour.

2 m = 1 PA

10m de bond avec ceinturon Inertron = 2 PA

Ramasser un Petit objet (à une main) = 1 PA

Ramasser un Grand objet (à deux mains) = 2 PA

Ouvrir une porte = 1 PA

Ouvrir une porte et rentrer dans la salle = 2 PA

Briser une porte = 3 PA

Piloter un véhicule = 3 PA

Utiliser un Talent qui demande du temps = 1 PA

-de Combat

Attaque sans arme = 1 PA

Dégainer Petite arme = 1 PA

Dégainer Grande arme = 2 PA

Attaque Mêlée arme Petite / Grande = 1 PA/2 PA (voir arme)

Tir à distance PA1/3 (voir arme)

Etc.

>Course et Mouvement

Un terrain encombré ou difficile coûte 2 PA / m, très difficile 3 PA / m. On ne peut pas y Courir ni Sprinter. Certains sont infranchissables, passer ailleurs !

-Course pour bouger de 3 m = 1 PA

Jet de Santé à la fin de chaque tour, Difficulté 0 puis +5 cumulatif par 2 tours. Echec : exténué, ne peut plus Courir ni Sprinter durant 1d6 tours et n'a plus que 2 PA durant ce temps.

-Sprint pour bouger de 5 m = 1 PA. Jet de Santé à la fin de chaque tour, Difficulté 5 cumulatif par tour. Echec : épuisé, ne peut plus Courir ni Sprinter durant 1d6 tours et n'a plus que 2 PA durant ce temps. Si tente un jet c'est à -1 dé aussi.

>Combat

Sauf si Surprise/Embuscade qui passe en premier, Jet d'Initiative une fois par tour.

- **Armure**, si l'on en porte, on subit -1d en Coordination, mais la 1ere fois où l'on est Blessé, on annule cela totalement puis l'armure est détruite.

-Tout score de **Blindage**, d'une cible enlève autant de dés au jet d'attaque que la valeur de Blindage.

-**Initiative** : jet Coordination + Rapidité, action par ordre décroissant

- Attaque de mêlée sans arme (1 PA)

Sans méfiance ou par surprise Diff 0. Jet Force de l'attaquant seul.

Sinon la cible est active, les deux adversaires font un jet de Force, le plus gros résultat touche l'autre. (égalité, les deux touchent)

KO, On ne peut pas mourir.

Celui touché doit faire un jet de Santé contre une Difficulté suivant la Force de l'autre.

OK = 5, Bon = 10, Meilleur = 15, Au Sommet = 20, Ultime = 25 :

Echec, le personnage est KO 1d6 tours (MJ tire secrètement), sinon rien.

- Attaque de mêlée avec arme

Idem mais on peut avoir des dés en plus pour la Force pour s'en servir.

Jet de Santé Difficulté la Dangérosité de l'arme, au lieu de seulement la Force :

Echec, le personnage subit l'Effet de l'arme, sinon rien. On peut en mourir.

-**Jet de Mortalité** (si une arme indique cela...)

Jet de Santé Difficulté la Dangérosité (une seconde fois)

Raté : Mortellement Blessé, KO, seul le Secourisme peut vous sauver dans les 6 tours, puis vraiment mort.

Réussi : Blessé, PA réduit à 1 par tour, ne peut Courir ou Sprinter, ne peut cumuler plus de 5 dés lancés et tout jet à -1 dé.

On ne cumule pas les malus, soit on est Blessé ou pas. Si un Blessé est à nouveau Blessé, rien de plus à part la convalescence remise à zéro.

Convalescence : un Blessé guéri seul en 1 mois, ou en 1 semaine en hôpital, ou en 24 h avec un Docteur.

- Attaque à Distance

Tirer sur quelqu'un sans méfiance à distance Diff 5. Jet Coordination de l'attaquant seul.

Sinon la cible est active, les deux adversaires font un jet de Coordination,

Si le tireur obtient le plus gros résultat il touche. En cas d'égalité, ou le contraire, personne n'est touché. Chaque arme a une Portée, la distance max où on peut toucher et des dés en plus ou moins pour la Coordination pour s'en servir.

-Lancer : à 5 m max par Rang en Force, un gros objet à 3 m par Rang.

-Viser : 3 PA, +1d, max 1 dé de bonus.

-Tirer sur un ami : si on a beaucoup d'alliés touchables, si on Vise avant chaque Tir c'est bon. Sinon, MJ tire au hasard entre toutes les cibles et ensuite l'attaquant fait son jet quel qu'il soit.

-Juste au moment où on est engagé on peut tirer une dernière fois sur quelqu'un engageant en Mêlée. On ne pourra plus tirer tant qu'on reste ainsi.

-Tir Précis : en prenant -1d à son tir, on peut avoir un résultat spectaculaire (désarmer le bras d'une arme, tirer dans un petit trou, etc.), que avec des armes précises et pas pour des dégâts supplémentaires.

>Manoeuvre de combat

-**Esquive totale** : si l'on a une meilleure Initiative qu'un adversaire, on peut déclarer une Esquive Totale qui coûte tous ses PA du tour. L'adversaire utilise toujours son Habileté normale pour l'attaque (For en mêlée ou Coo en tir), l'Esquiveur utilise Coo (+Esquive /Intouchable).

Si l'adversaire obtient plus, il touche et l'Esquiveur prend -1d malus Santé contre cette attaque.

Sinon l'Esquiveur évite totalement le coup et reçoit +1d bonus à utiliser au prochain tour.

-**Prendre un objet** : jet de For, le plus gros le récupère. Egalité l'abîme et recommencer au tour suivant.

-**Prise** : jet de For, le plus gros met à terre et tient en Saisie. Egalité personne. On peut s'évader de Saisie une fois par tour, par jet For plus gros. Si on échoue, opposition de jet Santé. Si on échoue le saisisseur peut payer 2 PA pour mettre sa victime KO 1d6+6 tours, ou rien.

>**Monnaie** : on ne compte pas l'argent des protagonistes, et pour l'équipement MJ décide de ce qu'on peut avoir. Les noms typiques : euro dollar, méga crédit...

Talent Richesse, et surtout Crésus offrent d'aller plus vite à obtenir des choses. Mais tout le monde peut obtenir n'importe quoi, cela demande juste plus de temps.

Tout le monde a un endroit où vivre, de quoi subvenir aux besoins, des habits pour diverses situation et un transport (cheval, animal spécial, voiture, moto, camion, voiture volante, etc.)

Quand quelqu'un souhaite posséder plus, MJ regarde :

Si celui-ci en a vraiment besoin & utile pour les aventures & doit marchander par jet Cerveau, Richesse/ Crésus ou Contact / Maître diplomate. Ou Séduction / Sexe symbole si c'est avec une personne de sexe différent. Chaque Talent ne peut servir qu'une fois par partie pour marchander, succès ou pas. Et de toute façon il faut avoir appris le Talent ou Talent Maître pour tenter. L'opposant est Bon, 3d6. Il faut faire plus pour gagner son marchandage.

>Equipements

antidote, au rayon paralysant

appareil de contrôle de robot, pour diriger jusqu'à 1 km

armure, -1d Coordination, la 1^{ère} fois où on est Blessé on l'ignore puis l'armure est détruite.

bottes gravitiques, permet de marcher contre les murs, plafonds et parois durant 30mn.

casque radio, 20 km, fréquence fixe, traçable par détecteur

ceinturon Inertron, 10m de bond = 2 PA

détecteur de mouvement, 50 m

détecteur de métal, 50 m

détecteur de radiation, (Geiger) 50 m

détecteur de radio, 10 km

drogue anabolisante, 1h, +1 For & -1 PA

drogue calmante, 1h, +1 Cerveau & -1 PA

drogue excitante, 1h, +1 PA & -1 Cerveau

drogue sérum, 1h, +1 Santé & -1 PA

drogue stimulante, 1h, +1 Coor & -1 PA

électro brouilleur, dans les 10m diamètre, provoque une disruption du cerveau des Robots, Androïde/Gynoïde. S'ils ratent Jet Cerveau Diff 20, doivent fuir dans la direction opposée au brouilleur durant 1d6+1 tours en faisant un « gros bip » avec de la fumée. S'ils ne peuvent fuir, ils rentrent contre la paroi la plus proche. L'électro brouilleur n'a qu'une charge.

émetteur de bruit-blanc : empêche d'entendre autour dans les 5m diamètre

émetteur de lumière globe/lampe/bijou, éclaire comme plein jour

énorme machine de Babbage, ordinateur avec tous les programmes utiles, facilite les inventions.

invizo, Enquêtes Diff 25 pour être repéré, complètement invisible pour les yeux (pas contre odorat, ni ouïe, ni toucher) durant 10 tours. Et + 10 aux Difficultés des adversaires si on n'attaque pas, ou +5 seulement si on attaque.

-On peut faire des jets des Talents sans kit, cela donne juste un bonus,

kit électronique +1d

kit d'enquêteur +1d

kit de secourisme +1d

lunettes hypnotiques, on peut allumer, jusqu'à 10m de diamètre émettant une onde lumineuse, toute cible à cette distance doit réussir jet Santé Diff 25 sinon reste bêtement sans méfiance et calme, fasciné par le porteur. Si le porteur s'en va, les victimes restent béates 1h. Jet de Cerveau Diff 20 pour se rappeler du porteur. Si on attaque une victime, elle réagit normalement après le 1 tour. Lunettes hypnotiques n'ont qu'une charge.

lunettes nocturnes, voir dans le noir

masque à gaz, contre les atteintes gazeuses

menottes, jet For ou Coor 20 libère

micro corde, 50m

moniteur, voir et entendre des radio transmissions d'un transmetteur jusqu'à 25 km

-On ne peut pas faire des jets des Talents suivants sans outil,

outil mécanique

outil robotique

parachute, évite la chute mortelle lors d'un crash aérien.

pistolet de détresse, envoie un signal lumineux et fumée repérables à 1 km

poison modérée, Santé Difficulté 15, mets dans le coma 1 h KO

poison grave, Dangersité 20, Jet de Mortalité

propulseur dorsal, peut bouger des mouvements normaux en l'air, ne peut pas Courir ou Sprinter, 1 PA pour 5 m, jet de Coo Difficulté 20 pour éviter le crash si besoin, et si on bouge de 15 m en un seul tour.

radio transmetteur audiovisuel, transmetteur direct de radio transmissions vers moniteurs sélectionnés

stylo permanent, pour une vie entière y compris sous l'eau ou tête en bas

source d'électricité, une semaine (pour un robot par ex)

source d'énergie pour Grand véhicule, un mois

source d'énergie pour Petit véhicule, 3 mois

stérilisateur, après 1mn dedans un produit, élimine toxines, et empoisonnement de nourriture souillée

tenue environnementale, résiste aux environnements mortels, volcan, chaleur, espace, vide, sous-marin, pression atmosphérique, etc., détruite au premier impact de combat.

>Tout objet à charge, se recharge avec de l'électricité.



-Armes de mêlée

Chaise ou gros objet, Mêlée improvisée

2 PA, Dangersité jet Santé contre Force modifiée de l'utilisateur,

OK = 10, Bon = 15, Meilleur = 20, Au Sommet = 25, Ultime = 30, Effet : KO 1d6 tours

Couteau / dague, Mêlée d'estoc court

1 PA, Dangersité 10, Effet : Jet de Mortalité

Epée / baïonnette/ lance, Mêlée d'estoc long

2 PA, Dangersité 20, Effet : Jet de Mortalité

Grande masse, Mêlée contondante

2 PA, For +1d, Dangersité 15, Effet : Jet de Mortalité

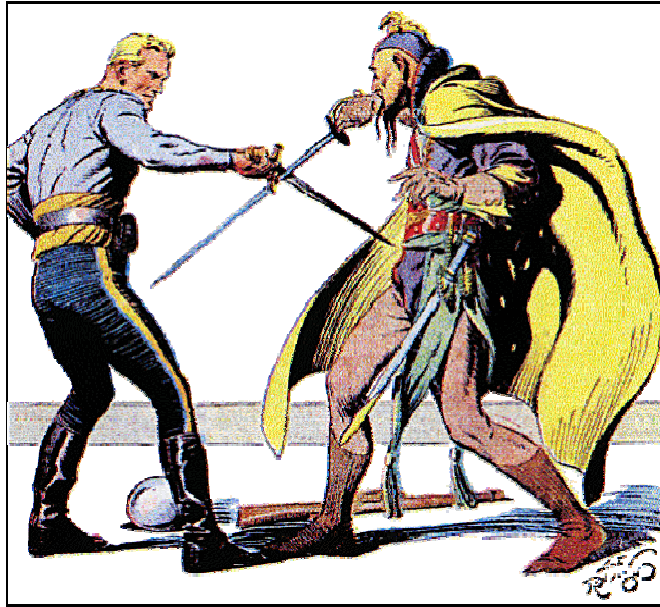
Hache, Mêlée de taille

2 PA, For +1d, Dangersité 15, Effet : Jet de Mortalité

Matraque, Mêlée contondante

1 PA, Dangersité jet Santé contre Force de l'utilisateur,

OK = 5, Bon = 10, Meilleur = 15, Au Sommet = 20, Ultime = 25, Effet : KO 2d6 tours



-Armes à distance

Arc et flèche, arme archaïque

1 PA, Portée 60 m, Dangersité 10, Effet : Jet de Mortalité

Canon Désintégrateur, Désintégrateur

3 PA, Portée 200 m, Coe – 3d, Dangersité 20, Effet : trou 5 m diamètre, Jet de Mortalité, Raté : Désintégré (Mort) sans Secourisme possible, Réussi, rien, on n'est pas Blessé

Canon roquette, Arme lourde

3 PA, Portée 200 m, Dangersité 20, Effet : zone visée, tout dans les 10 m du point atteint Jet de Mortalité

Fusil, Arme lourde

1 PA, Portée 100 m, Dangersité 15, Effet : Jet de Mortalité

Fusil Désintégrateur, Désintégrateur

3 PA, Portée 50 m, Coe – 2d, Dangersité 15, Effet : trou 2 m diamètre, Jet de Mortalité, Raté : Désintégré (Mort) sans Secourisme possible, Réussi, rien, on n'est pas Blessé

Gazer, Pistolet

1 PA, Portée 10m, Coe + 1d, Dangersité 15, Effet : Jet Santé ou KO 1d6 +6 tours

Grenade explosive, Lancer

1 PA, Portée 5 m par Rang For, Dangersité 15, Effet : tout dans les 3 m diamètre Jet de Mortalité, tout plus loin jusque 6 m diamètre Jet Santé ou KO 1d6+6 tours

Grenade à gaz, Lancer

1 PA, Portée 5 m par Rang For, Dangersité 15, Effet : tout dans les 10 m diamètre Jet Santé ou KO 1d6+6 tours

Gros Objet lancé/chaise, Lancer

2 PA, Portée 3 m par Rang For, Coe – 1d, Dangersité 5, Effet : Jet Santé ou KO 1d6 tours

Micro roquette, Pistolet

1 PA, Portée 50 m, Dangersité 10, Effet : zone visée, tout dans les 2 m du point atteint Jet de Mortalité

Objet lancé/ caillou, Lancer

1 PA, Portée 5 m par Rang For, Dangersité 5, Effet : Jet Santé ou KO 1d3 tours

Pistolet, Pistolet

1 PA, Portée 80 m, Dangersité 10, Effet : Jet de Mortalité

Pistolet à air liquide, Pistolet

6 PA, Portée 100 m, Dangersité 20, Effet : Jet de Mortalité pour la cible visée et toutes celles adjacentes.

Pistolet Désintégrateur, Désintégrateur

2 PA, Portée 20 m, Coe – 1d, Dangerosité 10, Effet : trou 1 m diamètre, Jet de Mortalité, Raté : Désintégré (Mort) sans Secourisme possible, Réussi, rien, on n'est pas Blessé

Pistolet roquette, Pistolet

2 PA, Portée 100 m, Dangerosité 15, Effet : zone visée, tout dans les 3 m du point atteint Jet de Mortalité

Rayon de force, Pistolet

1 PA, Portée 30 m, Coe – 1d, Dangerosité 15, Effet : Au choix utilisateur, Jet Santé ou KO 1d6 tours, OU BIEN jet Force ou figé, sans KO, 1d6 tours. Quelqu'un figé ne peut que parler.

Rayon paralysant, Arme lourde

3 PA, Portée 20 m, Dangerosité 25, Effet : zone visée, tout dans les 5 m du point atteint doit réussir Jet Santé ou paralysé 6 h. La paralysie peut s'arrêter avant avec un antidote.

Torpille atomique, Arme lourde

3 PA, Portée 30 m, Coe – 1d, Dangerosité 20, Effet : zone visée, tout dans les 10 m du point atteint doit réussir Jet Santé ou KO 1d6 tours.



Hyper projecteur de super rayon (invention)

Deux grosses machines, qui émettent un rayon plus fort qu'un million de bombes, une à mettre dans un autre endroit, n'importe où. Au point de réception, Dangerosité 30, Effet : Jet de Mortalité sur la ville entière.





>**Robot** : créatures de métal esclaves et sans individualité servant de drone en combat.
 Comme un Véhicule, Blindage 2 d, Structure interne 4 d,
 Mouvement 3 m = 1 PA, ne peut pas Courir ou Sprinter.
 Immunisé aux maladies et aux toxines, ne dort jamais.
 Force Meilleur, 4 d6, le reste à OK, 2 d6
 Coup de poing, attaque sans arme 6d
 Contrôler un Robot 3 PA ; donne un ordre pour ce tour, le Robot se retrouve avec 3 PA que le contrôleur utilise.
 Altérable qu'avec une arme à effet = : Jet de Mortalité.
 Dans ce cas Jet Structure interne Difficulté la Dangerosité.
 Réussi : rien, robot sauf.
 Raté : Dommages Critiques. (1d6)
 1 / 2 bras endommagé -1d Force, à réparer
 3 / 4 système moteur atteint, ne bouge plus, mais peut encore faire autre chose, à réparer
 5 / 6 explosion comme Grenade explosive

>**Véhicules**

Armements : armes standards (changeable avec MJ).
 Blindage : nombre de dés soustraits des attaques subies de l'extérieur.
 Contrôle : Difficulté à être utilisé en combat quand on manœuvre.
 Equipage : nombre max transportable.
 Réparation : Difficulté à être réparé.
 Structure interne : nombre de dés pour résister aux dommages (un peu comme la Santé)
 Vitesse de combat : mouvement en mètre par tour en combat.
 Vitesse de croisière : vitesse max en ligne droite.

-**Piloter un véhicule** : aucun jet en situation normale de voyage, juste 3 PA par tour.
 En combat un pilote ne peut que soit attaquer, soit manœuvrer quel que soit son total de PA.
 -Attaquer un véhicule : jet attaque normale - Blindage cible.
 Difficulté grand véhicule 10, Difficulté petit véhicule 15
 Altérable qu'avec une arme à effet = : Jet de Mortalité.
 Dans ce cas Jet Structure interne Difficulté la Dangerosité.
 Réussi : rien, véhicule sauf.

Raté : Dommages Critiques. (1d6)

1 radio shuntée, stoppe dialogue d'Equipage jusque Réparation en 10 mn.

2 jet Contrôle, Jet Coo + Talent adéquat supérieur au Contrôle, ou crash.

3 jet Contrôle -2d, Jet Coo -2 + Talent adéquat supérieur au Contrôle, ou crash.

4 arme endommagée, au choix attaquant, inutile jusque Réparation en 12 h..

5 moteur endommagé, 1 tour pour réparer par jet Cerveau supérieur à Réparation, ou crash.

6 CRASH, encore 1d2 tours de délai, pour réagir mais véhicule tombe irrémédiablement.

Jet Coo (Gymnastique) Difficulté 15 pour se sauver avant. Il faut parachute, ceinturon Inertron, bottes gravitiques ou propulseur dorsal, sinon mort.

Fin de délai, véhicule à terre, jet de Mortalité de Difficulté la Réparation

-Se défendre en vol : que si on a appris le talent Pilotage (ou talent Maître).

Par des manœuvres coûtant tous ses PA, jet en utilisant sa Coo sans les bonus de talent Pilotage et il faut atteindre ou dépasser le Contrôle de son véhicule. Succès : les adversaires avec une Initiative plus basse que vous ne pourront pas vous attaquer à distance ce tour. Raté : vous pouvez être atteint normalement ce tour.

Grande Aile Tigre de Mongo (grand tigre stylisé) tout dedans

Armements : 2 Canons roquette en pivots

Blindage :4

Contrôle :20

Equipage :4 & 25 passagers (peut transporter 2 Petites Ailes Tigre)

Réparation :25

Structure interne : 6

Vitesse de combat : 8

Vitesse de croisière :500 km/h



Grand Croiseur à roquette (grande roquette style poisson, tout dedans)

Armements : 4 Canons roquette, 2 devant, 2 derrière, 20 parachutes et masques si besoin

Blindage :3

Contrôle :15

Equipage : 10 & 15 passagers (peut transporter 4 Petites Roquettes volante)

Réparation :20

Structure interne : 5

Vitesse de combat :6

Vitesse de croisière :150 km/h



Grand Vaisseau Han, Modèle assaut, (mi chemin entre creuset et mouche géante stylisée)

Armements : 2 Canons Désintégrateurs, un avant, un arrière

Blindage :4

Contrôle :20

Equipage : 10, & jusqu'à 50 passagers/avec parachutes, Fusils Désintégrateurs

Réparation :25

Structure interne : 6

Vitesse de combat :3

Vitesse de croisière :20 km/h

Grand Vaisseau Han, Modèle transport aérien, (mi chemin entre creuset et mouche géante stylisée)

'Raid Mongol', accueille 12 Petit Vaisseau Han

Armements : 2 Canons Désintégrateurs, un avant, un arrière

Blindage :4

Contrôle :20

Equipage : 10, & 12 pilotes/avec parachutes, Fusils Désintégrateurs

Réparation :25

Structure interne : 6

Vitesse de combat :3

Vitesse de croisière :20 km/h

Grand Vaisseau Han, Modèle lourd, (mi chemin entre creuset et mouche géante stylisée)

Armements : 4 Canons Désintégrateurs, 2 avant, 2 arrière

Blindage :4

Contrôle :20

Equipage : 14, & jusqu'à 20 passagers/avec parachutes, Fusils Désintégrateurs

Réparation :25

Structure interne : 6

Vitesse de combat :3

Vitesse de croisière :20 km/h



Petite Aile Tigre de Mongo (petit tigre stylisé) tout dedans

Armements : Canon roquette vers l'avant

Blindage : 2

Contrôle :15

Equipage : 1 ou 2

Réparation : 30

Structure interne : 4

Vitesse de combat : 10

Vitesse de croisière : 700 km/h

Petit Biplan Org (avion)

Armements : Pistolet roquette, avant

Blindage :0

Contrôle :5

Equipage : 1 ou 2 (pilote et canonnier)

Réparation :15

Structure interne : 3

Vitesse de combat :6

Vitesse de croisière :50 km/h

Petite Roquette volante (roquette avec trou carré pour Equipage dehors, requin stylisé)

Armements : Canon roquette en pivot

Blindage :2

Contrôle :10

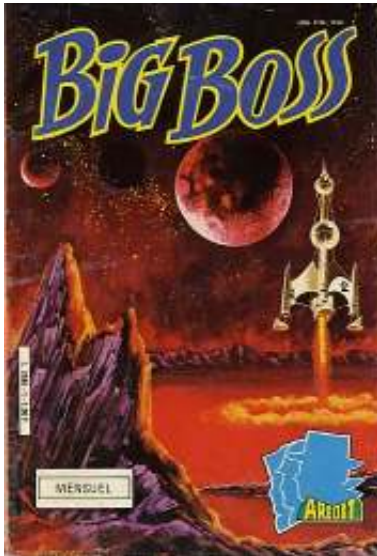
Equipage : 1 à 3

Réparation :20

Structure interne : 4

Vitesse de combat :9

Vitesse de croisière :100 km/h



Petit Vaisseau Han (roquette avec un siège, toujours avec un 'Raid Mongol')

Armements : Fusil Désintégrateur vers l'avant

Blindage : 0

Contrôle : 10

Equipage : 1

Réparation : 25

Structure interne : 3

Vitesse de combat : 4

Vitesse de croisière : 25 km/h

Petit Vaisseau de Mars, des Hommes tigre (sphérique) tout dedans

Armements : Canon Désintégrateur vers l'avant

Blindage : 5

Contrôle : 25

Equipage : 1 ou 2

Réparation : 30

Structure interne : 7

Vitesse de combat : 10

Vitesse de croisière : 1000 km/h, peut entrer et sortir de l'atmosphère



>Matières et Casse

Une attaque doit viser intentionnellement l'objet qu'on veut abîmer et au moins égaler la Densité du Matériaux comme une Difficulté.

Densité du Matériaux

- 0 verre, radio
- 5 bois fin, meubles typiques
- 10 bois épais, pistolet
- 15 metaloverre, fusil
- 20 acier simple, canon
- 25 acier industriel, véhicule
- 30 diamant, pierre dense



>Points de Héros, PH

Tout protagoniste important possède 5 points de Héros au début de chaque Aventure, qui remplace tous les points précédents.

Le total de PH pour chaque partie augmente de 1 mais que de 1, si le personnage est Ultime quelque part dans ses Habiletés, une fois ou plusieurs.

De 1 une seule fois, aussi si l'on a un Talent Maître, ou plusieurs.

-Dépense à s'acheter une Sortie : 5 PH, pour s'échapper et rester en vie quand on devrait être mort, ou désintégré, noyé dans de la lave, ou n'importe quoi d'autre.

-Dépense autant de PH que de Points d'Action que l'on souhaite avoir durant un seul tour en combat. Non cumulable, cela remplace son total habituel de PA pour ce tour.

-Dépense 1 PH : pour +1d pour un jet pour un Tirage d'Action.

>POINT de MISSION, PM

A la fin d'une aventure, MJ récompense de 1 PM à chaque joueur, s'il pense que le personnage de ce joueur en question a été bien joué et a bien effectué la mission qu'ils viennent de finir.

-MJ peut donner 2 PM en tout à chacun, au lieu d'un, rarement, si la mission est particulièrement longue ou dure ou périlleuse... Tout PM est conservé jusque dépense définitive.

Un joueur peut dépenser définitivement ses PM gagnés pour améliorer son personnage :

- > apprendre un nouveau Talent : payer 1 PM
- > apprendre un nouveau Talent Maître : payer 3 PM
- > augmenter d'un Rang une Habileté, payer 4 PM on peut monter jusque Ultime 6d6

-Enseignement, un pnj (jamais un pj) Ultime ou Au Sommet peut entraîner dans les domaines où il est de ce rang. Il décide (MJ !!) de ce qu'il veut en échange. Cela demande généralement un peu de temps de dialogue et d'entraînement. Le personnage qui bénéficie d'Enseignement, gagne 1 PM de plus que la norme, à dépenser dans quelque chose qui correspond, ou conservable pour un achat demandant plus de PM. Un enseignement est exclusif envers l'enseignant et pas plus d'une fois par aventure pour chaque personnage.



>Pour arriver en 2419...

>Informations

-Han le Tyran : rebelle surdoué de Ming vient de la dimension Mongo.

Installé en Chine au début de la 1ere guerre mondiale avec les Hans, il a renforcé les mongols, en freinant toutes les autres populations avec des tueurs à bombe-suicide contre leurs dirigeants, il devint rapidement maître de tout l'Asie grâce au matériels hi-tech et aux armes phénoménales qu'il avait ou qu'il a créés par la suite (vaisseau volant, désintégrateur, etc.).

En explosant les réserves de munitions des grandes villes d'Amérique les habitants se rendirent. Les envahisseurs Hans usèrent de leur technologie pour rebâtir les terres conquises à leur image, surtout New York, Detroit et Rio du Brésil, protégés par des Murs en metaloverre et de la radio transmission partout.

-Afrique, Han a lancé des milliers de singes violents géants à cycle de reproduction d'une semaine qui ont remplis rapidement 90 % des terres. Le continent est empli de combats de singes.

-Australie, l'énergie magique continentale, s'est élevée comme la Terre souffre, elle se défend. Le temps du rêve, a libéré des esprits mauvais partout, ainsi que des créatures préhistoriques, dinosaures, wombats, serpents, kangourou géants, diables de Tasmanie, etc. Les indigènes sont seuls survivants en campagne et savent comment se protéger. Les Hommes tigre de Mars ont pillé toutes les ressources rapidement avec leurs vaisseaux et tenues indestructibles,

-Europe, détruite par un virus fatal, inventé par Han. Il possède le remède qu'il a donné à ses troupes pour envahir là-bas. Le virus n'est plus actif et les terres sont primitives maintenant, où règne la loi du plus fort.

-Org, seules les grandes villes américaines furent martyrisées, des réfugiés et rebelles partirent dans les campagnes. Après cent ans de chaos et de sauvagerie, certains se réunirent en Organisation civilisée et plus technologique. Les Hans ne se préoccupent que des problèmes dans les murs de leurs cités.

-Orgzones, purent se créer, des agglomérations plus grosses et plus unies contre les mongols, le plus souvent en sous-sol et camouflées. Niagara au Canada, une des premières Orgzone souterraine, avec des batteries de canons roquettes.

-Utopia, les habitants de l'Angleterre, résistant dans une seule énorme cité mégapole fortifiée et presque aussi fort en technologie que les Hans.



>Bandes

-**Bandes armées indépendantes**, il reste toujours des hors la loi contre les Orgs autant que les Hans, voyageant au-delà, les plus connus, les Sang Rouge, volent la technologie et qui écrasent avec leurs camions sans freiner. Les pirates aériens qui maraudent en engins volants. Les moins civilisés reviennent à des gangs du far-west.



-**Hommes des mers**, venant des profondeurs de la mer, en tenue blindée et amphibie, kidnappent des gens de temps en temps et partent vite.

-**Hommes tigre de Mars**, venant par raids de 2 ou 3 petits vaisseaux depuis leur planète, frappent vite là où il y a des richesses (voire des mines), grâce à leurs tenues qui les rendent intouchables puis repartent. Une fois par 2 ou 3 ans. Ils ont les tenues blindées les plus puissantes connues.

>Monde

Nous sommes en 2419, la technologie s'est faite à partir de la fin de la 1ere Guerre Mondiale. Plus les super inventeurs surdoués, plus la technologie de Han (metaloverre, radio transmission, etc.)

Ming est de retour avec des troupes au sol et s'est installé sur les deux pôles. Il n'est pas du tout content de ce que Han a fait...

Han n'a pas vieilli grâce à des drogues de longévité.

>Passages entre les deux mondes

-Soit passage par Portail Statique, statique de l'autre côté aussi, à construire, qui peut être allumé ou éteint, Invention Electronique, créée Difficulté 25.

-Soit Trouer la Dimension, avec un système portable, Invention de Technologie de radiodiffusion créée Difficulté 30. Cela ouvre durant 1 tour dans les 2m de diamètre. Un Trouer n'a qu'une charge, il faut un gros système d'énergie pour le recharger. On ne peut pas avoir plus de charge.

-Site permanent, à Stonehenge dans Utopia. Le contrôle de l'ouverture est réservé et protégé par les savants et militaires anglais. Il débouche dans les Cavernes Mondes de Kura, une sortie différente à chaque fois. De plus Ming n'arrive pas à l'ouvrir. C'est la raison pour laquelle les anglais ont pu tenir et créer la mégapole, et résister à Han.

Il y a d'autres sites permanents, passables, rarement éteint, sans qu'on sache pourquoi.

... Certains changent de place...

A Mongo, en plus de Portails de Ming militarisés et contrôlés un peu partout, dans les Cavernes Mondes de Kura il y en a pléthore, sud est des Montagnes Magnétiques. Seul endroit avec contrôle faible, voire inexistant.

>Mongo

Un peu comme la Terre, son atmosphère est compatible avec la vie terrestre. Les races dominantes sont les Homo sapiens, d'autres espèces existent variantes de l'Homo sapiens ou bien d'autres modèles humanoïdes Homme Lion, Homme Faucon et autres.

-Plusieurs variétés de climats :

grandes forêts du royaume d'Arboria dirigé par le Prince Barin,
montagnes caverneuses gelées du royaume de Frigia dirigé par la cousine de Barin, Reine Fria,
sous la Mer des Mystères le royaume sous-marin de Coralia dirigé par la Reine Undina,
bordant la Mer les Terres des Hommes Lions dirigés par le Roi Thun,
à l'est des Terres des Hommes Lions, les Montagnes Magnétiques, avec beaucoup des possessions de Ming, protégées,
au nord des Montagnes Magnétiques, la Cité Volante, des Hommes Faucons dirigés par le Seigneur Vultan,
des Terres de Feu foyer du rebelle Gundar, le Faucon du Désert
un continent de jungle, Tropica dirigé par la Reine Desira.

Il y a également moult domaines sous terre. Sans compter les nombreuses terres inexplorées...

La structure sociale de Mongo est oppressive. Ming se sert d'esclaves dans des mines radioactives pour l'industrie. Tous les dirigeants pratiquent l'esclavage.

Tous les habitants des différentes nations voient les étrangers comme des ennemis à vaincre ou exploiter.

-Races les plus fréquentes : Chasseur Arborian, Homme Poisson, Homme Lion, Homme Faucon, Femme du froid, etc.

-**Végétation** : Souvent un danger quelque part : arbre carnivore, plante serpent...

-**Capitale** : **Cité de Mingo**, site du Palais de Ming l'Impitoyable, Empereur de Tout Mongo.

Monarchie avec rois et reines dans chaque domaine vassaux de Ming avec beaucoup d'obéissance. Seuls à ne pas obéir sans condition, Prince Barin, (qui aurait dû être empereur s'il n'y avait pas eu les obligations envers l'eau de source) et le Roi Thun (qui rêve encore de la loi du plus fort et vient parfois défier Ming...). Seul rebelle Gundar, le Faucon du Désert.

L'autorité de Ming est aussi militaire avec beaucoup de troupes d'assauts multi terrains, et une position religieuse comme chef d'une religion à son égard, et administrateur car a un réseau de serviteurs pour gérer la loi, la distribution d'eau et sa parole partout. Et puis Ming est immortel...

Aura, sa belle et séduisante fille, chasse des humanoïdes pour le plaisir.

-Croûtes de terres

Criblée de cavernes et chambres naturelles, on trouve souvent d'anciens vestiges des autres royaumes ayant été sur Mongo.

Syk, royaume fondé autour de la magie, à l'inverse de tout le reste de Mongo, dirigé par la **Reine-Sorcière Azura**, crainte partout car on dit qu'elle peut faire disparaître tous souvenirs, et ses victimes demeurer son serviteur à tout jamais.

-Explications scientifiques

Mongo est dans une autre dimension, un décalage dimensionnel, ce qui explique les ressemblances avec la Terre. Il y a une connexion inhérente entre les deux et en suivant le

Théorème de Bell de Physique quantique : (ou inégalité de Bell) prouve que toute partie de l'univers est en relation cachée et instantanée avec toute autre, ce qui explique tant de similarités, y compris le fait que l'on parle des langages très proches sur les deux mondes (l'américain surtout), et que des Homo Sapiens y ont évolués. A un point de l'espace et du temps les deux planètes étaient plus proches.

Mongo était prospère, bleue et verte, utilisant du zerilium, minéral rouge brillant qui était miné dans sa Lune. Les habitants fabriquèrent 2 petites lunes artificielles Arkaylia et Surd pour le minage et prospection du zerilium et protection des mineurs. Un accident libéra du zerilium en gaz empoisonné causant des pluies acides et tuant beaucoup de la nature, contaminant l'eau de Mongo. Celle-ci devint inhabitable mais une petite portion du peuple émigra sur Arkaylia. Après 3 générations sur Arkaylia cela fut partiellement reconstitué, donc le peuple retourna sur la planète. L'eau pour boire et s'hydrater reste rare, même l'eau de Mer est encore souvent dangereuse. Ming a tout le contrôle et la distribution de 'l'eau de source' non dangereuse pour la santé...

>Troupes, talons et traîtres (Personnages du MJ)

-Troupe de base « * »

Ce type de personnage est souvent envoyé par groupes de plusieurs, peu doués contre des héros. S'ils sont avec un supérieur qui les commande, ils agissent normalement.

Sinon : Ils ne font pas de jet de Coo ni For pour se défendre, remplacer par une de 10 pour les atteindre quand ils sont cible active. S'ils sont touchés, ils sont tués automatiquement sans jet de Santé.

Ardala Valmar, châtain courts, 1m68, 25 ans, vamp très séduisante (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination Meilleur

-Force Bon

-Santé Au Sommet

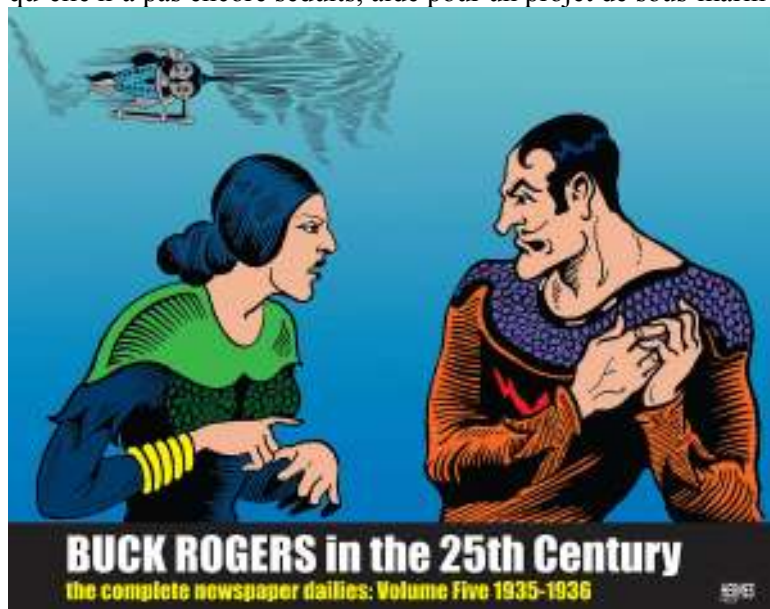
-Talents Contact, Conduite, Dextérité, Longue durée, Courage, Mêlée d'estoc court, Mécanique, Esquive

-Talent Maître Sexe symbole

Equipement Pistolet roquette, Couteau, chapeau de pilote

PH 6

Histoire : Lieutenant d'un orgzone au centre des USA, mentalité de tigresse, obsédée par les hommes qu'elle n'a pas encore séduits, aide pour un projet de sous-marin volant.



Commandeur Mac Gregor, chauve 1m90 grande baraque, 50 ans, kilt, accent écossais (Humain 4 PA)

-Cerveau Bon

-Coordination Meilleur

-Force Bon

-Santé Meilleur

-Talents Tir de véhicule aéroporté, Contact, Sans arme, Solide, Tir de pistolet, Désir de vie, Erudition, Richesse, Enquête, Secourisme

- Talent Maître As du pilotage, Hercule

Equipement armure, kilt, Petite Roquette volante, Pistolet roquette, casque radio, ceinturon Inertron
PH 6

Histoire : honorable leader de l'orgzone de Niagara prêt du Canada, juge par les actes, vieux renard rusé très blagueur, ne quitte jamais son kilt ni son armure que pour piloter.

Cornelius Kane 'Le Tueur', brun grisonnant 1m85, 30 ans (Humain 4 PA)

-Cerveau Bon

-Coordination Au Sommet

-Force Meilleur

-Santé Ultime

-Talents Tir de véhicule aéroporté, Mêlée improvisée, Contact, Sans arme, Courage, Tir de pistolet

- Talent Maître As du pilotage, Jamais mourir, Réflexes éclair

Equipement Petit Biplan, casque radio, Pistolet roquette, ceinturon Inertron

PH 7

Histoire : ancien grand combattant Org traître et allié des Han, ego énorme, psychopathe



Cyclone Kid, 18 ans blond court, 1m90 style cowboy

-Cerveau OK

-Coordination Bon

-Force Au Sommet

-Santé Meilleur

-Talents Solide, Animaux, Désir de vie

Equipement cheval, Pistolet roquette

PH 5

Histoire : Membre d'un gang de gangsters, les 'Hors la loi de l'ouest' dans l'ouest des USA, grande gueule amoureux de Wilma Deering, crois que c'est réciproque.

Dale Arden, 30 ans charmante et fine, châtain foncé mi long 1m64 (Humain 4 PA)

-Cerveau Au Sommet

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Richesse, Spectacle, Arts, Technologie de radiodiffusion, Dextérité, Conduite

- Talent Maître Grand Détective, Caméléon, Sexe symbole, Monsieur je sais tout, Maître diplomate, Linguiste pro, Acrobate de cirque, Détermination inébranlable

Equipement appareil à transmissions flottant, casque radio, émetteur de bruit-blanc

PH 6

Histoire : journaliste d'Utopia, très volontaire, prend souvent des risques



Docteur Huer, cheveux noirs, 1m65, 55 ans maigre (Humain 4 PA)

-Cerveau Ultime

-Coordination Bon

-Force OK

-Santé Meilleur

-Talents Tir de véhicule aéroporté, Dextérité, Secourisme, Solide, Courage, Désir de vie, Résistance au sommeil

- Talent Maître Inventeur (Electronique, Mécanique, Robotique), Monsieur je sais tout, Grand détective

Equipement casque radio, ceinturon Inertron, kit électronique, outil mécanique & robotique, appareil de contrôle de robot, électro brouilleur

PH 7

Histoire : leader super savant curieux et imaginaire, ne laisse pas ses émotions déborder, inventeur entre autre de l'Inertron.



Empereur Mongol du Nord Amérique 45 ans, Mongol obèse, 1m70, 110 kg, longue natte (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination OK

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Saisie, Tir de désintégrateur, Dextérité, Contact, Solide, Désir de vie, Courage

- Talent Maître Crésus

Equipeement palais de Los Angeles, dague, population Hans du nord des USA

PH 6

Histoire : représentant politique de Han, capricieux, aime plus s'amuser comme un grand gamin, plutôt que de suivre vite les plans de Han. Il pense d'abord à son propre estomac... Mais c'est quand même une des personnes les plus puissantes.

Esprit mauvais d'Australie

-Cerveau Ultime

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Ultime

Immunisé aux toxines et maladies

- Talent Maître Intouchable, Danger public, Infatigable

Equipeement attaque comme un Rayon paralysant puis dévore en 3 tours si ça marche

Histoire : peut faire de l'ESP



Han le Tyran (Humain 4 PA) quarantaine traits chinoisés, 1m80 athlétique, moustache noire, chauve

-Cerveau Ultime

-Coordination Au Sommet

-Force Au Sommet

-Santé Ultime

-Talents Contact, Dextérité, Sans arme, Solide, Longue durée, Courage

- Talent Maître Crésus, Mithridatisme, Maître diplomate, Inventeur (Tout), Grand détective, Linguiste pro, Monsieur je sais tout, Maître canonnière, Maître d'arme (d'estoc long,) Jamais mourir, Danger public

Equipement armure, casque radio, appareil de contrôle de robot, poison modérée, émetteur de lumière, électro brouilleur, machine de Babbage, tous les Hans

PH 10

Histoire : psychopathe mégalomane brutal



Hommes des mers, en tenue blindée et amphibie, (2d Blindage)*

-Cerveau Bon

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Bon

- Talent Maître Réflexes éclair, Lutteur pro, Détermination inébranlable

Equipement tenue blindée et amphibie

Histoire : venant des profondeurs de la mer kidnappent des gens



Hommes tigre de Mars (3d Blindage) Saut :10m 1PA

- Cerveau Bon
- Coordination Bon
- Force Meilleur
- Santé Meilleur
- Talents Mêlée de taille

- Talent Maître Jamais mourir, Coriace

Equipement Hache, tenue blindée phénoménale, s'il meurt s'explode en 2 tours comme grenade explosive

Histoire : pilliers de ressources voire de mines



Humain normal*

- Cerveau OK
- Coordination OK
- Force OK
- Santé OK

Histoire : monsieur madame normal, jusque 2 Talents, Equipement en fonction...

Kal Flui Maréchal de l'Air, Mongol 1m60 fin 35 ans, cheveux en picots (Humain 4 PA)

- Cerveau Meilleur
- Coordination Meilleur
- Force Bon
- Santé Bon
- Talents Richesse, Contact, Gymnastique, Tir de désintégrateur, Tir d'arme lourde, Mêlée d'estoc long, Désir de vie, Pilotage

Equipement pistolet Désintégrateur, Epée, Petit Vaisseau Han personnel, 10 Grands Vaisseaux Han PH 5

Histoire : maître des flottes du Nord Amérique raciste et supérieur, n'hésite pas à tuer les natifs pour le calme et la paix

Lan Lu, Mongol 1m59 mignonne, 22 ans, cheveux noirs bouclés

- Cerveau Meilleur
- Coordination Meilleur
- Force OK
- Santé Meilleur
- Talents Séduction, Contact, Gymnastique, Désir de vie, Spectacle, Arts, Déguisement, Erudition, Dextérité, Discrétion, Coureur, Courage, Saisie

Equipement dague, tenue de soie riche

Histoire : pleine de ressource, confiante, pas xénophobe, membre du harem de l'Empereur Mongol du Nord Amérique

Luke Lasso, 45 ans, blond court, 1m92 style cow-boy souriant (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination Bon

-Force Meilleur

-Santé Meilleur

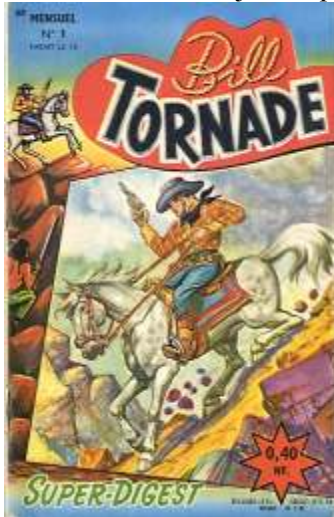
-Talents, Tir de pistolet, Mêlée improvisée, Résistance aux toxines, Animaux, Désir de vie

- Talent Maître Lutteur pro (avec la corde de lasso)

Equipement lasso 20 m, cheval, Pistolet

PH 6

Histoire : chef du gang de gangsters, les 'Hors la loi de l'ouest' dans l'ouest des USA. Poli mais sans merci, accueille les jeunes perdu sous son aile un peu brutale.



Malandrin humain typique*

-Cerveau OK

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Tir de pistolet, Longue durée, Coureur, Discretion

Equipement pistolet



Nunah, 28 ans, indienne d'Amérique, 1m60, belle et athlétique, cheveux mi longs noirs (Humain 4 PA)

-Cerveau Bon

-Coordination Meilleur

-Force Meilleur

-Santé Bon

-Talents Séduction, Tir de véhicule aéroporté, Mêlée de taille, Secourisme, Tir d'arme lourde, Mêlée d'estoc court, Pilotage, Désir de vie, Animaux,

- Talent Maître Intouchable

Equipement Petit Biplan, Pistolet roquette, Couteau

PH 6

Histoire : fière, honore sa parole, combattante d'orgzone Natif Américain sud ouest des USA, amoureuse et partenaire de 'Loup Solitaire'

Om Ka Zoril Mongol, 1m66, lunettes et visage rond, 55 ans, chauve

-Cerveau Au Sommet

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Richesse, Contact, Erudition, Mécanique, Robotique, Tir d'arme lourde

- Talent Maître Inventeur (Technologie de radiodiffusion et Electronique), Nuit de hibou

Equipement pistolet Désintégrateur, énorme machine de Babbage, tenue environnementale

PH 6

Histoire : savant oeuvrant pour Han et les Hans...

Samy Sombre, brun, 40 ans, 1m70 baraqué (Humain 4 PA)

-Cerveau OK

-Coordination Meilleur

-Force Au Sommet

-Santé Au Sommet

-Talents Tir de véhicule aéroporté, Mêlée improvisée, Sans arme, Solide, Pilotage, Tir de pistolet, Résistance aux toxines, Lancer

-Talent Maître Monsieur personne

Equipement Grand Croiseur à roquette 'Chaos Dragon', casque radio, Pistolet roquette

PH 6

Histoire : criminel pirate aérien menteur et discret, avare, léger sens de l'honneur, bande des 'Seigneurs de la Stratosphère'



Sang Rouge, camionneurs fous*

- Cerveau OK
- Coordination Meilleur
- Force OK
- Santé Meilleur
- Talent Maître As du volant, Survie

Equipement camion

Histoire : volent la technologie et écrasent avec leurs camions

Singe violent géant d'Afrique, 3m50 300 kgs de muscles et d'adrénaline

- Cerveau OK
 - Coordination Bon
 - Force Ultime
 - Santé Ultime
 - Talent Maître Acrobate de cirque, Hercule, Boxeur pro, Lutteur pro, Survie, Infatigable, Détermination inébranlable, Corps en béton, Coriace, Roi de la jungle
- Histoire : cycle de reproduction d'une semaine.



Troupe mongol Hans*

- Cerveau OK
 - Coordination Bon
 - Force Bon
 - Santé OK
 - Talents Mêlée improvisée, Mêlée d'estoc long, Tir de désintégrateur
- Equipement Fusil Désintégrateur & baïonnette

Troupe mongol chef Hans, chargés des tirs de canons, et de diriger les troupes au sol

- Cerveau Bon
 - Coordination Bon
 - Force Bon
 - Santé Bon
 - Talents Contact, Tir d'arme lourde
- Equipement Fusil Désintégrateur & baïonnette, pistolet



Troupe mongol officier Hans, les pilotes de tous leurs engins

- Cerveau Bon
- Coordination Bon
- Force Bon
- Santé OK
- Talents Pilotage, Désir de vie, Tir de véhicule aéroporté, Conduite
- Equipement Fusil Désintégrateur & baïonnette

Troupe Orgs (plutôt tactique de guérilla)*

- Cerveau Bon
- Coordination Bon
- Force Bon
- Santé Bon
- Talents Coureur, Discrétion, Mêlée improvisée, Gymnastique, Secourisme, Tir de pistolet
- Equipement Pistolet roquette, ceinturon Inertron, Couteau



Troupe Orgs Commandeur, dirige les Lieutenant

- Cerveau Bon
- Coordination Bon
- Force Bon
- Santé Bon
- Talents Contact, Tir d'arme lourde, Désir de vie, Coureur, Discrétion, Enquête, Gymnastique,
- Equipement Pistolet roquette, casque radio, ceinturon Inertron

Troupe Orgs Lieutenant, dirige les troupes, pilotent les engins

- Cerveau Bon
- Coordination Bon
- Force Bon
- Santé Bon
- Talents Contact, Pilotage, Tir de véhicule aéroporté, Discrétion, Gymnastique, Conduite
- Equipement Pistolet roquette, casque radio, ceinturon Inertron



Viceroy de Chicago, Mongol athlétique, 40ans cheveux rasés, 1m72 (Humain 4 PA)

-Cerveau Bon

-Coordination Meilleur

-Force Bon

-Santé Meilleur

-Talents Contact, Gymnastique, Tir de désintégrateur, Tir d'arme lourde, Mêlée d'estoc long, Désir de vie, Richesse, Conduite

Equipement pistolet Désintégrateur, Epée, 5 000 troupes Hans

PH 5

Histoire : grand militaire Hans, rat à visage humain, fou de pouvoir, sans aucune conscience, n'admet pas la défaite, maintient sans arrêt les attaques contre les Orgs aux Amériques, attend que l'Empereur Mongol du Nord Amérique fasse un faux pas pour prendre la place.

Wilma Deering, 27 ans, charmante blonde platine, en rondeur, 1m72 (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination Au Sommet

-Force OK

-Santé Meilleur

-Talents Mêlée improvisée, Contact, Dextérité, Electronique, Longue durée, Solide

- Talent Maître Tireur d'élite pistolet, Sexe symbole

Equipement Pistolet roquette, casque radio, ceinturon Inertron

PH 6

Histoire : Commandeur Org sud des USA, très passionnée, enthousiaste, positive pour l'avenir.



Wong, Mongol 1m61 charmant, 30 ans, barbe soignée, cheveux mi long dans un chapeau (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Meilleur

-Talents Richesse, Contact, Erudition, Tir de désintégrateur, Mêlée improvisée,

- Talent Maître Caméléon, Grand artiste, Grand détective, Linguiste pro, Sexe symbole, Virtuose,

Acrobate de cirque, As du volant, Maître voleur, Boxeur pro,

Equipement 'pass' d'accès aux territoires Hans (carte d'espion), dague, pistolet Désintégrateur, tenue de spectacles,

PH 6

Histoire : acteur itinérant... et espion pour les Hans.



>De Mongo

Loi de Ming*, avec œil artificiel, peau couleur glauque (savant, administrateur, yeux et oreilles surveillant pour Ming)

-Cerveau Meilleur

-Coordination OK

-Force OK

-Santé OK

-Talents Electronique, Mécanique, Robotique, Technologie de radiodiffusion, Erudition, Résistance aux maladies, Résistance aux toxines, Résistance au sommeil, Longue durée

- Talent Maître œil artificiel : Grand détective, Linguiste pro

Equipement Gazer, détecteur de radio, casque radio, machine de Babbage

Histoire : tous les biens de Ming en ont un à proximité, surtout les réserves 'd'eau de source' et les Portails vers la Terre.



Troupe d'assauts multi terrains de Ming*

-Cerveau OK

-Coordination Meilleur

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Tir (Tous), Rapidité, Gymnastique, Discrétion

Equipement casque radio, Pistolet à air liquide, propulseur dorsal, lunettes nocturnes, bottes gravitiques, Invizo



Ming l'Impitoyable, Empereur de Tout Mongo, sans age, traits orientaux, chauve, longue barbe noire travaillée, 1m90, athlétique et magnétique (Humain 5 PA)

-Cerveau Ultime

-Coordination Ultime

-Force Ultime

-Santé Ultime

-Talents Séduction, Contact, Discrétion, Rapidité, Tir de pistolet, Cascades musculaires, Arts, Enquête, Spectacle

- Talent Maître Crésus, Mithridatisme, Maître diplomate, Docteur, Inventeur (Tout), Linguiste pro, Monsieur je sais tout, Roi de la jungle, Intouchable, Lanceur mortel, Maître voleur, Boxeur pro, Danger public, Corps en béton, Détermination inébranlable, Jamais mourir, Survie, Maître d'arme (toutes)

Equipement palais de Mingo, population de Mongo, Loi de Ming, Troupe d'assauts multi terrains, dague d'apparat, poison modérée, Grande Aile Tigre, machine de Babbage, tout de suite et n'importe quoi rapidement

PH 10

Histoire : psychopathe mégalomane très astucieux



Aura, princesse et fille de Ming, 1m60, 20 ans, traits orientaux, fine extrêmement belle, yeux bleus clairs, cheveux roux foncés longs (Humain 4 PA)

-Cerveau Ultime

-Coordination Meilleur

-Force OK

-Santé Bon

-Talents Séduction, Résistance aux toxines, Discrétion, Electronique, Mécanique, Robotique, Technologie de radiodiffusion, Langues, Erudition, Gymnastique, Pilotage

- Talent Maître Sexe symbole, Crésus, Virtuose, Grand artiste, Maître diplomate, Intouchable, Caméléon

Equipement Grande Aile Tigre, poison modérée, Rayon de force, lunettes hypnotiques, palais, PH 6

Histoire manipulatrice, cherche à quitter Mongo, surtout si c'est avec une belle proie mâle.



Syk, la Reine-Sorcière, 30 ans 1m80 cheveux noirs corbeaux, courbes sexy à moitié nue (Humain 4 PA)

-Cerveau Ultime

-Coordination Meilleur

-Force OK

-Santé Meilleur

-Talents Séduction, Discrétion, Contact, Erudition, Mêlée d'estoc court

- Talent Maître Sexe symbole, Crésus, Virtuose, Docteur, Maître voleur, Réflexes éclair, Détermination inébranlable

Equipement drogue excitante, poison modérée, émetteur de bruit-blanc, Rayon de force

PH 7

Histoire Si elle parvient à séduire un homme la victime perd toute mémoire de tout élément qu'elle veut. Manipulatrice.



Prince Barin, 35 ans 1m75 cheveux châtain foncé, athlétique très bel homme (Humain 4 PA)

-Cerveau Au Sommet

-Coordination Ultime

-Force Au Sommet

-Santé Au Sommet

-Talents Discrétion, Esquive, Contact, Langages, Erudition, Spectacle, Cascades musculaires, Mêlée d'estoc court, Courage

- Talent Maître Crésus, Grand artiste, Sexe symbole, Maître diplomate, Roi de la jungle, Survie, Mithridatisme, Tireur d'élite (Tir d'arme archaïque), As du pilotage
Equipement Petite Aile Tigre, poison grave, dague, palais, population des chasseurs arborian
PH 7

Histoire : le seul 'gentil' des habitants de Mongo, mais ne le montre à personne car il est souvent dans ses Forêts, très ami avec sa cousine Fria



Chasseurs Arborian* (Race ET Plante, Nyctalopie), humanoïdes, 1m60 moitié plante serviteur du Prince Barin

-Cerveau Bon

-Coordination Meilleur

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Animaux, Longue durée, Tir d'arme archaïque

- Talent Maître Roi de la jungle, Monsieur personne

Equipement Arc et flèche, tous poisons

Histoire : poursuivent leurs proies la nuit.



Reine Fria, (immunisé froid) 1m55, 30 ans, cheveux blonds, pale, étrange beauté (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination Au Sommet

-Force Bon

-Santé Ultime

-Talents Séduction, Secourisme, Dextérité, Mêlée d'estoc court, Courage

- Talent Maître Crésus, Grand artiste, Virtuose, Corps en béton, Mithridatisme, Survie

Equipement détecteur de radiation, détecteur de radio, toutes les drogues, poison modérée, émetteur de lumière, Rayon paralysant, palais, population des femmes du froid

PH 7

Histoire : réfugiée et seule pour le calme, chasse tout étranger, très amie avec son cousin Barin



Femmes du froid* (Race ET Insecte, ESP) blondes, corps de couleur toute jaune, 1m70, moitié glace, serviteurs de la Reine Fria,

-Cerveau Bon

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Meilleur

-Talents Séduction, Arts, Spectacle, Tir d'arme lourde

- Talent Maître Survie, Grand détective

Equipement Rayon paralysant, détecteur de mouvement



Reine Undina, cheveux bleus, 16 ans, 1m65, petites jeune fille (dans une bulle d'air sous l'eau)
(Humain 4 PA)

-Cerveau Au Sommet

-Coordination Meilleur

-Force Bon

-Santé Ultime

-Talents Séduction, Esquive, Mêlée d'estoc court

- Talent Maître Crésus, Virtuose, Monsieur personne, Corps en béton, Détermination inébranlable,
Nuit de hibou,

Equipement détecteur de mouvement, détecteur de radio, émetteur de bruit-blanc, émetteur de lumière,
Pistolet à air liquide, palais sous l'eau, population des hommes poissons

PH 7

Histoire : maudite, elle née avec 100 ans, et rajeuni en un mois, habite sous l'eau avec la protection de
ses Hommes Poissons, tant qu'on ne la touche pas elle parait 16...



Hommes Poissons* : humanoïdes 2m10, mi homme mi poisson, serviteurs de la Reine Undina (Race
ET Amphibien, Odorat de prédateur)

-Cerveau Bon

-Coordination Bon

-Force Meilleur

-Santé Bon

-Talents Cascades musculaires, Saisie, Sans arme

- Talent Maître Survie, Maître d'arme (estoc long)

Equipement trident (Epée), armure

Histoire : sentent les effluves et parfums parfaitement avec leur peau



Roi Thun, 2m20, roux foncé en crinière et nattes, plus barbe, masse de muscles impressionnante (Humain 4 PA)

-Cerveau Bon

-Coordination Au Sommet

-Force Ultime

-Santé Au Sommet

-Talents Rapidité

- Talent Maître Crésus, Intouchable, As du pilotage, Lanceur mortel, Tireur d'élite (Toutes armes), Boxeur pro, Danger public, Hercule, Lutteur pro, Maître d'arme (toutes), Solide, Détermination inébranlable, Infatigable, Jamais mourir, Survie

Equipement armure, Hache, palais, population des Homme Lion

PH 7

Histoire : cherche le meilleur combattant pour un duel armé, pour lui remettre un peu de sa fortune, il n'a encore rien donné...



Homme Lion* : (Race ET Bizarrerie, Omni repas) 4 pattes, et 2 bras, plus une tête semi félin, 2m10, mi hommes mi félins, serviteurs du Roi Thun

-Cerveau OK

-Coordination Bon

-Force Meilleur

-Santé Bon

-Talents Mêlée contondante, Courage, Coureur, Séduction

- Talent Maître, Hercule, Survie

Equipement Grande masse, armure

Histoire : vivent seuls dans le désert, impossible à vivre sans la capacité à manger n'importe quoi



Atlantica-db

Seigneur Vultan, volant 10m= 1 PA, 2m, cheveux noirs corbeaux, grande barbe en longueur, athlète tout en longueur, avec des ailes d'anges mais toutes noires (Humain 4 PA)

-Cerveau Meilleur

-Coordination Au Sommet

-Force Au Sommet

-Santé Meilleur

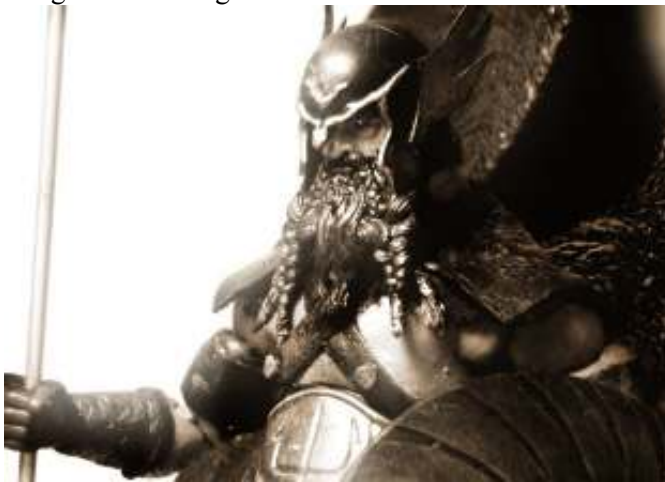
-Talents Dextérité, Cascades musculaires, Saisies, Mêlée contondante, Mêlée d'estoc court

- Talent Maître Crésus, As du pilotage, Intouchable, Lanceur mortel, Réflexes éclair, Tireur d'élite (Tir d'arme archaïque), Boxeur pro, Danger public, Solide, Détermination inébranlable, Infatigable , Jamais mourir, Nuit de hibou, Hercule

Equipement armure, Petite Aile Tigre, drogue anabolisante, Matraque, Grande masse, palais volant, population des Homme Faucon.

PH 6

Histoire :hédoniste qui fait des fêtes de n'importe quel type, souvent bizarre pour un humain, car il y a toujours des jeux de force physique ou bien des choses en vol, chez lui à peu prêt tout le temps, sauf obligation de Ming



Homme Faucon* : (Race ET Oiseau, Omni repas) humanoïdes 2m20, mi hommes mi faucons, serviteurs du Seigneur Vultan

-Cerveau Bon

-Coordination Bon

-Force Bon

-Santé Bon

-Talents Arts, Spectacle, Résistance aux toxines, Longue durée

- Talent Maître Hercule, Nuit de hibou

Equipement lance (épée), masque à gaz



Gundar, le Faucon du Désert, 50 ans, 1m50, barbe grise, (persona non grata) (Humain 4 PA)

-Cerveau Au Sommet

-Coordination Au Sommet

-Force Au Sommet

-Santé Au Sommet

-Talents Coureur, Animaux, Séduction, Electronique, Mécanique, Robotique, Technologie de radiodiffusion

- Talent Maître Tireur d'élite (d'arme archaïque), Survie, Nuit de hibou, Réflexes éclair, Maître voleur, Intouchable, Acrobate de cirque, Grand détective, Caméléon, Monsieur personne, Linguiste pro

Equipement armure, détecteur de radio, poison modérée, émetteur de bruit-blanc, Rayon paralysant, Invizo

PH 6

Histoire : à moults cachettes partout dans Mongo, pleine des possessions et richesses qu'il collectionne en les dérobant, pour les admirer... Pleines aussi d'animaux sauvages qu'il laisse pour garder les lieux. Possède une forteresse mais n'y va plus.



Reine Desira, cheveux roux, courbes parfaites, 1m60, 25 ans (Humain 4 PA)

-Cerveau Ultime

-Coordination Au Sommet

-Force Au Sommet

-Santé Meilleur

-Talents Arts, Dextérité, Discrétion, Mêlée d'estoc court

- Talent Maître Roi de la jungle, Crésus, Sexe symbole, Docteur, Grand détective, Acrobate de cirque, Lanceur mortel, Corps en béton, Détermination inébranlable, Nuit de hibou

Equipement dagues, détecteur de mouvement, détecteur de métal, détecteur de radiation, toutes les drogues, tous les poisons, émetteur de bruit-blanc, émetteur de lumière, Rayon paralysant, Invizo, palais, population de l'île

PH 7

Histoire : cherche l'indépendance, utilise les créatures de l'île pour se défendre, mais accueille uniquement sans les tuer les blessés, dont elle s'occupe avant qu'ils ne repartent rapidement



>Bestiaire

Chien

- Cerveau OK
- Coordination OK
- Force OK
- Santé Bon
- Talent Maître Grand détective, Réflexes éclair

Histoire : souvent de garde, Odorat de prédateur, si attaque comme un coup de dague

Cheval (1 PA =5m longtemps)

- Cerveau OK
- Coordination Bon
- Force Meilleur
- Santé Bon
- Talents
- Talent Maître

Histoire : assez utilisé par les hors la loi, si attaque comme un coup de Matraque



Ours

- Cerveau OK
- Coordination OK
- Force Au Sommet
- Santé Meilleur
- Talents
- Talent Maître Hercule, Boxeur pro

Histoire : peut attaquer 3 fois pour 1 PA chaque coup comme un coup d'Epée à chaque fois

Requin (1 PA = 10 m dans l'eau)

- Cerveau OK
- Coordination Bon
- Force Meilleur
- Santé Meilleur

Histoire si attaque comme un coup d'Epée

Serpent constrictor

- Cerveau OK
- Coordination OK
- Force Meilleur
- Santé OK

Talents Maître Lutteur pro

Serpent venimeux

- Cerveau OK
- Coordination Meilleur
- Force OK
- Santé OK

Histoire : si l'attaque touche, jet Santé cible diff 15. Si réussi juste -1d de malus une semaine à cause de la gravité du venin, malus cumulable. Sinon poison grave.

-De Mongo

Arbre carnivorax

- Cerveau OK
- Coordination Meilleur
- Force Bon
- Santé Bon

Histoire : si touche la même cible deux fois d'affilée l'avale et la mets KO 1h. Digestion dans 1h.

Plante serpent

- Cerveau OK
- Coordination Bon
- Force Bon
- Santé Bon

Histoire : si touche poison modérée

Vivre des aventures

Ce qu'il faut... :

- 1- un Conflit à résoudre ou un But à atteindre.
- 2- un Vilain responsable capable de stopper les Héros ou résoudre le Conflit.
- 3- un ou plusieurs Paramètres et un Endroit ou plusieurs, intéressant pour l'exploration et la saveur du jeu.
- 4- du soutien de personnages pouvant faciliter la tâche des héros ou du Vilain.
- 5- des gadgets, inventions, pièges, surprises et excitation de jeu

>Idées de thèmes...

Sauver le prisonnier, Récupérer l'objet, Résoudre un mystère, Protéger quelqu'un, Stopper les envahisseurs, Détruire la menace

>Bien créer son Vilain, ou utiliser un déjà existant... Un des Endroits doit lui être totalement avantageux. Il aura souvent des sbires ou des troupes ou autre comme aide.

> Endroits à visiter...

Le Grand Canyon avec la base des troupes volantes des Hans ;

Bord de mer prêt de l'île d'Hawaii, cité volante pour les vacances de l'Empereur, son harem et sa court ;

Grande prison abandonnée, île d'Alcatraz dans la baie de San Francisco où se planque une armée Orgzone locale qui commerce les munitions ;

Marais des Everglades, Orgzone locale, tout derrière le bayou ;

Autre ville avec une touche soit souterraine et gardée par des Orgs, soit en surface, aspect oriental et très technologique et gardé par les Hans ;

>Générateur aléatoire d'aventure

-Conflit / But 2d

2-3 Sauver le prisonnier

4-5 Récupérer l'objet

6-7 Résoudre un mystère

8 Protéger quelqu'un

9-10 Stopper les envahisseurs

11-12 Détruire la menace

-Vilain /Obstacle 2d

2-4 Cornelius Kane 'Le Tueur'

5 Ardala Valmar

6 Samy Sombre

7-9 Empereur Mongol

10 Viceroy de Chicago

11 nouveau Vilain malin

12 nouveau Vilain brutal

-Paramètres / Endroit

1 air

2 terre

3 eau

4 combinaison

5 hostile

6 amicale

-Soutien de personnages

1 allié

2 1d6 alliés

3 personnage du MJ existant allié

4 ennemi

5 1d6 ennemis

6 personnage du MJ existant ennemi

-Gadget

1 piège mortel

2 poursuite

3 péril à la fin

4 allié inconnu

5 ennemi inconnu

6 fausse information

Merci à Tomasz, relecteur passionné...