

Les Règles

La création d'un personnage exilé

Alors, comment ça marche ?

Avant de vous lancer dans la frénésie de la cité suspendue d'Exil, il vous faut commencer par créer un alter ego virtuel, votre personnage.

Celui-ci n'est pas qu'une liste de chiffres et caractéristiques. C'est avant tout un individu complet, avec une histoire, des particularités, des connaissances, des goûts particuliers et, peut-être, une famille. Les chapitres qui suivent vont vous permettre de déterminer tous ces aspects pour votre personnage.

Le concept

Le plus important est de réfléchir au type de personnage que vous avez envie de jouer, en accord avec votre Meneur de Jeu. Pour vous aider, utilisez la liste des archétypes que nous proposons et lisez leurs descriptions. Cela vous donnera une idée du panorama de personnages imaginables dans le cadre d'Exil. Si vous ne trouvez rien qui vous intéresse, créez-en un autre, là encore en validant les options retenues avec le Meneur de Jeu.

Une fois que vous aurez une vague idée de ce qu'est votre personnage et de ce qu'il fait pour vivre, vous pouvez commencer à le détailler. Quel est son caractère ? Quels sont ses goûts ? Et ses buts dans la vie ?

Là encore, rien ne vous y oblige. Vous pouvez tout à fait laisser cela dans l'ombre et développer ces aspects au cours des parties.

Le profil du personnage

Maintenant que vous avez une idée générale de votre personnage, il ne reste plus qu'à remplir les blancs. Dans les chapitres qui suivent, vous

trouverez de nombreuses aides pour personnaliser votre héros exilé.

- Tout d'abord son **profil** : vous déterminerez ici son origine, son âge, sa situation familiale.
- Choisissez ensuite son **archétype**. Vous connaîtrez ainsi son niveau de vie, et les talents qu'il a développés en exerçant sa profession.
- Puis viennent les **historiques**. Vous pourrez déterminer le passé de votre personnage.
- Enfin, choisissez à votre personnage des **avantages** ou des **défauts** pour votre personnage, qui achèveront de rendre celui-ci unique.

Attributs et Talents

Maintenant que vous connaissez bien votre personnage, il vous reste à formaliser ses statistiques de jeu.

- En premier lieu, déterminez ses **Attributs**. Il s'agit des caractéristiques innées du personnage, depuis sa puissance physique jusqu'à la force de son mental. Quelques valeurs annexes en dérivent.
- Puis viennent les **Talents** du personnage, c'est à dire tous les domaines de compétences qu'il a développé au cours de sa vie.

Le profil du personnage exiléen

Origine

Premier pas, il s'agit de choisir (ou de déterminer aléatoirement) l'origine de votre personnage. Vous saurez ainsi s'il est né dans la cité d'Exil, ou s'il y est arrivé plus tard, originaire de l'une des nations forgiennes.

Ce choix est important, car il conditionne l'historique que vous pourrez donner à votre personnage. Il vous sera plus facile d'imaginer sa vie antérieure si vous savez d'où il vient. Accessoirement, l'origine détermine également quelques points techniques, comme certains talents auxquels votre personnage est à même d'avoir accès. Un exemple simple : les exiléens capables de monter à cheval ne sont pas très nombreux !

Si vous ne désirez pas choisir vous-même votre région d'origine, et préférez vous en remettre au hasard, jetez 1D12 sur la table suivante :

1D100	Origine
01-9	Empire de Kargarl
10-14	Royaume d'Autrelles
15-19	Sostrie
20-25	Royaumes rouges
26-30	République d'Autrans
31-34	Royaume de Talbes
35-37	Terres de Lonastre
38-40	Ligue des Duchés
41-43	Baronnies Scentennes
44-46	Stances
47-50	Protectorat de Scovié
51-100	Exil

Personnage forgien

Si votre personnage est d'origine forgienne, il vous faut déterminer depuis combien de temps il réside

en Exil. Faites votre choix, ou utilisez la table aléatoire qui suit.

1D12	Durée
1	Moins d'une semaine
2	1 mois
3	3 mois
4	6 mois
5	1 an
6	2 ans
7	3 ans
8	5 ans
9	Entre 5 et 10 ans
10	Une dizaine d'années
11	Une quinzaine d'années
12	Vingt ans et plus

Déterminez ensuite le statut administratif du personnage.

1D12	Statut
1-6	Citoyen
7-10	Régularisation en cours
11-12	Situation irrégulière

Sexe & Âge

Déterminez le sexe et l'âge du personnage. Son genre n'a aucune influence sur les aptitudes du personnage. L'âge, par contre, détermine l'étendue des expériences. Vous pouvez en décider vous-même ou vous en remettre au hasard.

1D12	Tranche d'âge
1-3	Adolescent
4-9	Adulte
10-12	Ancien

Famille

La famille (ou son absence) est toujours un très bon élément pour asseoir le concept d'un personnage, et élaborer son historique. Ici encore, vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement la situation familiale de votre personnage.

1D12	Parents
1-9	Père et mère vivants
10	Père décédé
11	Mère décédée
12	Père et mère décédés

Pour chaque Parent vivant, déterminez (choix ou tirage aléatoire) son origine ainsi que son statut. Ensuite, déterminez si votre personnage a des frères et sœurs.

Statut - parent exiléen

1D12	Statut
1	Artiste
2-4	Artisan / ouvrier
5	Commerçant
6-7	Marin
8	Fonctionnaire / notaire
9	Ingénieur / technicien
10	Militaire
11	Voleur / escroc / filou
12	Noble

Statut - parent forgien

1D12	Statut
1	Artiste
2-5	Artisan / ouvrier / paysan
6-7	Commerçant / marchand
8-9	Marin
10-11	Voleur / escroc / filou
12	Noble

Frères et sœurs

1D12	Frères et sœurs
1-3	Fils / fille unique
4-6	Frère(s)
7-9	Sœur(s)
10-12	Frère(s) et sœur(s)

Pour les frères et sœurs, lancez un 1d4 afin de déterminer leur nombre.

Conjoint(e) et enfant(s)

Dernière étape, il s'agit à présent de déterminer votre propre situation familiale, toujours par simple choix ou par tirage aléatoire si vous préférez.

1D12	Situation
------	-----------

1-6	Célibataire
7-8	Marié(e), sans enfants
9-12	Marié(e), enfants

Pour les enfants, lancez 1d4 pour déterminer leur nombre.

Vous pouvez à présent donner une étincelle de vie aux membres de la famille de votre personnage (en définissant par exemple leur profession, ou les relations du personnage avec elles).

Nommer votre personnage

Voici quelques noms « typiques » d'Exil et de Forge. Vous pouvez piocher dans cette liste ou vous inspirer des noms présentés dans les portraits de la description de la Cité.

Quelques noms masculins :

Guerbin Ossois, Anthelme Broissard, Nicomède de Setran, Stevren Carsses, Sycoles Merry, Philomène Bonvoisin, François Clegane, Carrinces Antonin, Lilier Flessan, Dérouard Kelmes, Septes Morand, Pérennes de Casses, Barnabé Cytennes, Cyrille Berthin, Ernst Tertres, Tyrion Vergelles, Johka Kapern, Rolas Durnedain, Monce Rétiles, Halyo Tudersse, Brice Haldre, Renaud Mélian, Astran Hénesse.

Quelques noms féminins

Enola d'Artibuse, Alexane Pérendelles, Alheme Recluset, Cassandre Silèbe, Danaë Ortemances, Fraie Mancés, Finimes Nemmes, Irina Dousbes, Iloë de Nertiers, Lune Vérille, Valérianne Bilbes, Sécotine Domond, Turiane Nestes, Niima Fodou, Azalée Missaë, Liasa Amang, Alexa Orfonds, Kate Gosarde, Jarfa Casaffe, Nismé Dulandelle, Antonine de Réomard, Flélie Alstres, Céleste Terbères, Aquila Percion, Callista Millond.

Archétypes

Vous devez à présent choisir (ou déterminer aléatoirement si vous n'avez pas le courage de lire les descriptions) l'Archétype de votre personnage. Il s'agit en quelque sorte de sa profession, et de quelques indications sur ce que pourrait être sa vie dans la Cité Lunaire. Vous aurez notamment une bonne idée de son statut social. Pensez à choisir un archétype en fonction de l'origine de votre personnage (Forge ou Exil).

Les descriptions ne sont là que pour donner un « exemple » de la façon dont un personnage pourrait appréhender son activité principale. Ce ne sont pas des règles d'or qui doivent vous restreindre dans la construction de votre alter ego et de sa personnalité...

Pour des raisons de commodités, les archétypes sont décrits au masculin. Bien entendu, chacun d'entre eux peut s'appliquer à un personnage féminin.

Chaque archétype est décrit avec des ajustements aux talents. Il s'agit de niveaux supplémentaires pour certains talents, qui représentent les activités que votre profession vous a naturellement poussé à exercer, et donc, à améliorer. Ces « bonus » ne vous coûteront rien et s'ajoutent aux niveaux que vous aurez même choisis pour vos talents.

Dans les pages qui suivent, chaque archétype est présenté de la façon suivante :

- description
- ajustements aux talents
- niveau de vie

Niveau de vie

Le niveau de vie de votre personnage va vous indiquer quel train il peut mener en Exil. Il n'a rien à voir avec celui de ses parents, déterminé lors de votre profil. On estime que vous menez aujourd'hui votre propre vie.

Ce niveau de vie détermine aussi l'ampleur de vos possessions personnelles. Bien entendu, avec l'accord de votre Meneur de Jeu, vous pouvez modifier les valeurs par défaut d'un archétype. Si de nombreux artistes exiléens sont pauvres et luttent pour être reconnus, on peut tout à fait imaginer jouer un artiste dans le vent, ayant fait fortune rapidement.

Niveau de vie Pauvre

Vous vivez dans la rue, ou dans un bloc d'habitations de bas étage. Votre train de vie ne vous permet aucun extra. Payé à la journée de travail, tomber malade est pour vous un drame, car vous n'êtes pas certain de manger le lendemain...

Vous disposez au mieux de 70 VE sur vous, un peu plus si vous mettez au clou vos maigres possessions personnelles (à savoir quelques vêtements et effets personnels).

Niveau de vie Moyen :

Comme la grande masse des exiléens, vous avez un niveau de vie moyen. Vous louez un logement de taille moyenne et vous pouvez sortir une fois par semaine, mais sans faire de folies.

Vous avez à votre disposition 250 VE et le triple sur un compte dans une Maison de Change ou vous épargnez chaque mois. Vous possédez meubles et garde robe fournie, sans excentricité.

Niveau de vie Aisé :

Vous possédez un grand appartement dans un bloc agréable. Vous y disposez sans doute d'une belle terrasse donnant sur la cité, et d'au moins une personne qui en assure le ménage. Vous êtes suffisamment aisé pour vous payer ce qui vous fait envie, comme un voyage sur Forge par exemple.

Vous pouvez dépenser chaque semaine plus de 2000 VE. Vous possédez économies, titres et

obligations, pour une somme de 10 000 VE, que vous pouvez débloquer si le besoin s'en fait sentir. Votre logement est très fourni et vous ne manquez de rien.

Niveau de vie Riche

Vous vivez dans un palace, entouré de personnel de maison. Vous pouvez vous cultiver, sortir, voyager et vous amuser à votre guise. Vous ne comptez jamais, et cela vous paraît naturel.

Vous disposez de tout ce que vous désirez. Tant qu'il ne s'agit pas d'acheter comptant un paquebot aérien, vous ne réfléchissez même pas.

Descriptions des archétypes

Acteur de théâtre

Acteur de rue ou star de l'affiche, votre vie est dévouée à l'art de la comédie. Et en Exil, les exemples de réussites fulgurantes d'acteurs ne manquent pas pour vous encourager. Le théâtre et l'opéra ne sont pas pour rien les arts majeurs de la Cité Lunaire, et l'on donne des représentations jusque dans les demeures privées des nobles et bourgeois exiléens.

Artiste[comédien] +3 niveaux

Létre +1 niveau

Gentleman +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Anarchiste

Vous vibrez pour une cause. Vous connaissez la vérité, et vous êtes bien décidés à la faire découvrir à tous ces gens qui sommeillent sous le joug de la société exiléenne. Et pour cela, tous les moyens sont bons. C'est une question de salut public. Bien sur, vous avez fait un choix, et votre vie n'en est pas facilitée. Mais cela aussi, vous êtes prêt à le sacrifier. Censure vous a fiché, l'Obsidienne aime faire des exemples avec ce qu'ils appellent des « agitateurs ». Et plus grave encore, la majorité des exiléens considèrent que vous brisez la sacro-sainte « concorde sociale ». Mais cela ne vous arrêtera pas, dussiez vous haranguer les foules depuis l'échafaud.

Orateur +3 niveaux

Citadin +1 niveau

Bagarreur +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Ancien Bagnard

Pour une raison ou pour une autre, vous avez connu la déportation vers un des îlots pénitenciers. Vous en êtes revenu libre, mais marqué, à la fin de votre peine. Ou peut-être avez-vous réussi l'exploit de fuir le rocher désolé sur lequel vous trimiez sans espoir, pour revenir incognito dans les ruelles de la Cité Verticale, tremblant à l'idée d'être reconnu et déporté à nouveau. Qu'importe, il est sûr que vous réadapter à la vie citadine n'est pas simple, et que pour certains, votre passé sera toujours une infamie.

Bagarreur +2 niveaux

Filou +2 niveaux

Citadin +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Arnaqueur

La vie peut être étrangement facile, pour peu qu'on s'y emploie. Regardez, vous par exemple. Les gens crèvent d'envie qu'on les écoute et qu'on les rassure. Voilà une chose que vous avez apprise, et que vous savez utiliser. Vous savez mener votre barque, comme on dit. Même si votre train de vie a des hauts et des bas, vous ne vous en tirez pas si mal. Bien sur, il faut parfois avoir de bonnes jambes dans ce métier, lorsque l'on tombe sur un client un peu retors, ou plus malin que le pigeon moyen. On y peut rien...

Filou +3 niveaux

Psychologue +1 niveau

Orateur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Artiste

Si certains artistes exiléens ont réussi à dénicher un riche mécène qui subvient à tous leurs besoins, tous n'ont pas cette chance. Beaucoup d'entre eux, quel que soit leur spécialité, mènent la vie du petit peuple d'Exil, vivant d'expédients, entassés à plusieurs dans des ateliers mal chauffés. Quelle que soit votre domaine d'expression, vous êtes certains qu'un jour, vous réussirez à percer. On jouera vos sonates dans l'opéra d'Exil, on viendra de Forge acheter vos toiles, l'on déclamera vos vers pour séduire les femmes, vos statues orneront les palais des Patriarches ... Tout est une question de temps... et de travail.

Artiste [choisir une spécialité] + 3niveaux

Citadin +1 niveau

Connaisseur [art] +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Assassin

En Exil, lorsqu'un différent commercial, politique ou familiale ne trouve pas de solution amiable, il n'est pas rare de faire appel à vous. Ce n'est peut être pas un aspect reluisant de la soi disant société policée de la Cité Verticale, mais c'est votre gagne pain. Bien entendu, c'est un métier à risque : vous ne pouvez guère déclarer votre activité libérale au greffe d'Administration. Mais la besogne est là. Surtout qu'avec toutes ces nations forgiennes qui s'épient les unes les autres depuis leurs ambassades exiléennes, on a de plus en plus besoin d'hommes discrets, efficaces et peu curieux. Tout votre portrait, ça...

Espion +2 niveaux

Tireur +1 niveau

Bagarreur +1 niveau

Acrobate +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Chercheur bibliothécaire

Travaillant pour l'une des nombreuses branches disciplinaires de l'université d'Exil, vous êtes également autorisé à accéder à la masse incroyable de savoir que représente la Bibliothèque Universelle et à compiler vos recherches avec d'autres sur le réseau de Centre Contrôle. Quelle que soit votre discipline, il reste encore des trésors innombrables dans les registres d'acier laissés derrière eux par les Anciens.

Savant +3 niveaux

Lettre +1 niveau

Ingénieur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Contrebandier

Pour un « homme d'affaires » décidé et entreprenant, Exil est un endroit formidable. Des tas d'opportunités s'offrent à ceux qui n'ont pas froid aux yeux. Et vous faites partie de ceux là, sans aucun doute. Vos activités peuvent être très diversifiées (alcool, drogues, armes ou autres trafics encore moins avouables), mais elles ont forcément en commun d'être illégales, risquées et diablement lucratives...

Filou +3 niveaux

Citadin +1 niveau

Marin +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Courtisane

En Exil, la séduction et l'érotisme sont des arts prisés. Vous en êtes expert. Mais vos talents ne s'arrêtent pas là. Vous êtes distinguée, savez vous tenir en société et on recherche votre compagnie aussi pour votre esprit. Certains esprits chagrins soutiennent que votre profession n'est pas honorable, mais cela ne vous gêne pas. Vous savez ce qui se passe dans les alcôves de ces braves gens propres sur eux... Quand aux rumeurs qui disent que vous employez aussi vos talents pour espionner certains de vos clients, vous n'en avez cure.

Artiste [courtisane] +3 niveaux

Psychologue +1 niveau

Gent dame +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Employé de bureau d'Administration

La vie n'est peut être pas rose tous les jours, mais après tout, vous n'enviez pas les ouvriers qui travaillent dans les tréfonds de la Cité industrielle. Pour votre part, vous travaillez dans l'une des centaines de sous-sections d'un département d'Administration. Votre tâche est sans, nulle doute, répétitive et absconse, et les Fonctionnaires de la cité ne perdent pas de temps à expliquer le pourquoi de vos actes, mais vous disposez d'un bureau chauffé et de quoi vous payer un petit logement dans un quartier agréable. Vraiment, cela pourrait être pire...

Lettre +2 niveaux

Fonctionnaire +3 niveaux

Niveau de vie : moyen

Dilettante

Quelque soit la façon dont vous vous occupez, ou les passions qui vous animent, une chose est certaine : vous avez du temps. Tout le temps que vous pouvez désirer. Vous n'avez aucunement besoin de travailler pour vivre, et cela vous va très bien. Un peu d'excentricité n'a jamais fait de mal à personne. En plus, vous pouvez vous le permettre...

Talent au choix +2 niveaux

Talent au choix +2 niveaux

Talent au choix +1 niveaux

Niveau de vie : riche

Fabricant d'automate

Vous êtes un artisan un peu particulier : vous ne réparez pas les horloges (quoique votre travail s'en approche un peu, notamment au niveau de la méticulosité) et vous ne rempilez pas les chaises. Amoureusement, vous sculpez ces étranges hommes de bois et de cire, au visage figé. Religieusement, vous composez avec minutie sur votre chromatographe les cartes d'instructions qui donneront à votre créature savoir, autonomie et habileté. Tout ce que saura votre androïde, il vous le devra. Un peu comme si vous étiez son père. Voir même un peu plus...

Artisan[automaticien] +3 niveaux

Programmeur +1 niveau

Savant +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Fonctionnaire

Votre engagement auprès de la cité ne vous rendra pas riche, c'est un fait. Mais ce n'est pas ce que vous recherchez. Vous faites partie d'un tout, d'une machine efficace et puissante, dont la mission est d'assurer la survie de la grande cité. La plupart des exiléens ne comprend pas ce que vous faites. Mais ils n'imaginent pas que votre action personnelle n'est pas significative. C'est en considérant Administration comme un tout, et vous comme un rouage, qu'elle devient limpide. Vous vous devez corps et âme au service d'Administration. On survient à tous vos besoins matériels au sein de la cité administrative, alors le reste vous importe peu.

Fonctionnaire +3 niveaux

Lettré +1 niveau

Programmeur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Ingénieur civil

Comme vos confrères, vous êtes dévoué au grand projet de l'esprit qu'est la perfection d'Exil. Vous partagez cette vision, et vous savez que si votre tâche peut paraître insignifiante (superviseur de la rénovation d'un système d'eau ou responsable de la

sécurité d'une Machine Soleil), elle est en fait l'un des éléments qui permettra à Exil d'atteindre sa plénitude d'organisation et d'automatisation. Vous partagez sans doute la passion des ingénieurs pour les tréfonds mystérieux de la cité et ses étranges machineries léguées par les Anciens.

Ingénieur +3 niveaux

Savant +1 niveau

Citadin +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Inventeur

Votre cerveau bouillonne ! Vous n'avez rien fait pour cela, mais c'est ainsi, depuis votre enfance. Vivre en Exil est pour vous une bénédiction : pour peu que vous obteniez quelques résultats, on est tout prêt à croire en vous, et même à vous donner les moyens de continuer vos expérimentations. La technique vous fascine. Plus encore, vous êtes passionné par la possibilité de l'utiliser pour améliorer la vie des gens, leur travail ou leurs habitudes. Bien entendu, vous n'êtes pas dupes : les exiléens s'intéressent à vos inventions dans l'espoir qu'elles pourront leur rapporter de l'argent. Mais cela ne fait rien, vous n'avez pas de temps à consacrer à cela, vous avez bien trop à faire !

Savant +2 niveaux

Ingénieur +2 niveaux

Programmeur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Journaliste

En Exil, il est parfois difficile d'exercer votre métier avec honnêteté et indépendance. Ainsi, Censure ne vous pardonnerait pas de chercher à remettre en cause la concorde sociale chère aux exiléens. Pourtant, que vous soyez simple journaliste, reporter photographe ou éditorialiste, il vous incombe de tenir vos lecteurs informés et de leur dire la vérité. Par la force des choses, vous êtes amenés à évoluer dans tous les milieux de la cité. Et qui sait ? Peut-être irez-vous un jour mener une vaste enquête sur les guerres forgiennes ?

Espion +2 niveaux

Citadin +2 niveaux

Lettré +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Navigateur

L'Océan Noir a toujours été votre domaine. La cité d'acier n'a rien à lui envier question mystères et bizarreries. Pêcheur, responsable de plate-forme ou pilote de Leviathan, vous faites partie de ceux qui défient sans cesse la furie imprévisible de cette masse noire inquiétante mais fascinante.

Marin +2 niveaux
Barreur +2 niveaux
Létre +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Médecin

Face aux dérives terribles que vous soupçonnez chez les Scientistes, vous êtes heureux de faire partie de ce que vous considérez comme le seul et véritable corps médical. Votre vie est dévouée à améliorer celle des autres, et pas à réaliser d'étranges expériences défiant la logique et la morale. Vous aimez votre métier, que vous le pratiquiez dans un dispensaire de quartier, dans un institut spécialisé ou au sein d'un luxueux cabinet des hauts quartiers exiléens. Ce qui ne gâte rien, c'est que votre profession est parmi les plus respectables qu'on puisse exercer en Exil.

Médecin +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Létre +2 niveaux

Niveau de vie : aisé

Mitier

Vous faites partie du corps d'entretien des passerelles exiléennes, ce groupe d'acrobates suspendus qui font lever la tête de tous les enfants exiléens, lesquels regardent vos évolutions en retenant leur souffle. C'est un métier diablement excitant. Dangereux, c'est certain, quoique pas autant qu'on le pense généralement. Vous connaissez les passerelles et les dédales des coursives d'entretien comme votre poche et rien ne vous fait plus plaisir que de vous retrouver la tête en bas, au milieu du vide, suspendu par un filin de sécurité à une allée suspendue. Un style de vie, en somme...

Acrobate +2 niveaux
Citadin +2 niveaux
Bricoleur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Monte en l'air

L'excitation est votre drogue. Vous êtes un voleur de haut niveau, pas un simple détousseur des bas quartiers. Vous mettez un point d'honneur à ne vous attaquer qu'à des cibles prestigieuses, lors d'actions d'éclat remarquables. Vous êtes presque une sorte de héros moderne, finalement, de la trempe de ceux dont on narre les aventures dans les romans de gare que s'arrachent ménagères et bourgeoises. Remarquez, si on vous attrape un jour, ça ne changera pas grand-chose dans l'esprit des juges...

Espion +2 niveaux
Acrobate +2 niveaux
Gentleman +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Négociateur de change

Vous travaillez pour l'une des nombreuses Maisons de Change. Ces banques détiennent en Exil, et même sur Forge, un pouvoir considérable. Vous êtes un agent motivé de votre Maison de Change. Que vous vous occupiez de négoce, de patrimoine, de relations commerciales ou de prêt, votre but est que la puissance de votre employeur puisse croître sans obstacles. Vous êtes sans doute un fin négociateur et un commerçant redoutable.

Commerçant +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Espion +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Noble désœuvré

Votre famille a les moyens de vous entretenir, vous en profitez ! Ayant reçu une éducation de goût, vous avez sans doute voyagé (sur Forge, peut être) et vous connaissez comme votre poche les lieux les plus à la mode de la Cité Verticale, ainsi que les gens qui comptent. Vous avez vos entrées dans toutes les soirées et dans tous les salons où se joue la vie culturelle et sociale d'Exil. Vous avez suffisamment de temps libre pour pratiquer toute activité qui vous motive.

Connaisseur [choisir une spécialité] +2 niveaux
Gentleman +2 niveaux
Létre +1 niveau

Niveau de vie : riche

Officier

Les officiers de la grande armée d'Exil bénéficient d'une forte aura dans la Cité Verticale. C'est d'autant plus surprenant que la cité d'acier n'a pour l'instant jamais été en guerre, si l'on excepte quelques escarmouches maritimes contre les nations forgiennes. Mais la paranoïa des exiléens, renforcée par les soubresauts constants de la politique continentale, explique que l'armée de la cité soit aussi considérée. En tant qu'officier vous pouvez appartenir à 3 corps d'armée : la marine, le plus prestigieux des corps, les fantassins et la toute récente aviation. Vous avez suivi les cours de l'école d'officiers. Vos maîtres mots sont sans doute : héroïsme, honneur et dévouement à votre cité...

Orateur +2 niveaux
Escrimeur +2 niveaux
Tireur +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Pilote de ballon-taxi

Vous faites naviguer votre petit ballon motorisé à la vapeur entre les tours géantes et les flèches de la cité, convoyant tous ceux qui peuvent se payer ce moyen de transport plutôt luxueux. De là-haut, vous avez une vue imprenable sur les passerelles et les blocs d'habitation d'Exil. Vous vous faufilez entre les paquebots dirigeables et les aéronefs de combat de l'aviation exiléenne, et vous n'échangeriez cette vie contre rien au monde.

Citadin +2 niveaux
Barreur +2 niveau
Commerçant +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Policier investigateur

Vous connaissez une bonne partie d'Exil comme votre poche. Vous savez qui organise les mauvais coups, qui a la main sur les filles du quartier des Havres, et qui a suffisamment de relations bien placées pour qu'on évite de l'inquiéter. En un mot, vous êtes un inspecteur de la Sûreté Générale. Un métier passionnant, même si il y parfois quelques petites contrariétés : comme ces types de l'Obsidienne qui se croient tout permis et n'hésitent pas à écrabouiller vos enquêtes avec leurs gros godillots crottés de suffisance...

Espion +2 niveaux

Citadin + 2 niveaux
Tireur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Précepteur

Un métier fort considéré en Exil, où le savoir encyclopédique est une des plus grandes vertus possibles. Si votre réputation croît, les grandes familles de la Cité Verticale voudront toutes vous confier l'éducation de leurs rejetons. Dans l'esprit des exiléens, une bonne éducation sera généraliste : vous devrez à la fois enseigner les sciences, ouvrir l'esprit de vos élèves à l'art et vous assurer qu'ils cultivent leur forme physique.

Savant +2 niveaux
Lettré +2 niveaux
Psychologue +1 niveau

Niveau de vie : aisé

Psy-occultiste

Ceux qui vous traitent de charlatan affirment que vous extorquez l'argent des vieilles dames effrayées. Vous n'en avez cure. Vous savez, d'expérience, que la cité d'Exil recèle d'insondables mystères, que des choses étranges s'y produisent quotidiennement et qu'il existe de puissants pouvoirs occultes. Vos méthodes de recherche sont forcément empiriques (vous ne disposez pas des moyens d'un chercheur scientifique) mais vous êtes certains qu'elles finiront par porter leurs fruits...

Occultiste +3 niveaux
Psychologue +1 niveau
Scientiste +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Secrétaire de Stalyte

Beaucoup de gens vous regardent d'un sale œil. Vous ne pouvez guère les en blâmer, tant vous avez vous-même du mal à comprendre l'état dans lequel vous plongent vos liens avec votre « employeur ». Il serait faux de dire que vos implants soient gênants, ou douloureux. Ils sont juste une part de vous sur laquelle vous n'avez aucun contrôle, et grâce auxquels votre maître vous utilise. C'est aussi plus que cela : vos rêves en témoignent...

Connaisseur [choisir une spécialité] +2 niveaux
Psychologue +2

Lettré +1

Niveau de vie : aisé

Scientiste répudié

Après avoir reçu la pénible et décérébrante instruction préliminaire à l'acceptation dans la caste, vous avez quitté celle-ci. Les raisons peuvent en être multiples : les Scientistes avaient peut être mal évalué vos capacités, vous vous êtes révélés rétifs à leurs techniques de formation ou vous avez délibérément fui la forteresse scientifique... Peu importe en vérité : votre connaissance, pourtant nébuleuse, des particularités scientifiques vous vaut sans doute d'être encore surveillé par la Caste...

Scientiste +3 niveaux

Savant +1 niveau

Lettré +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Technicien

Vous n'avez guère d'imagination, mais cela ne vous dérange pas. Si vous ne savez pas concevoir une machine, vous êtes par contre un expert pour ce qui est de la réparer ou de l'entretenir. Les Ingénieurs Civils sont peut être plus considérés que vous, mais si vous n'étiez pas là, leurs belles vues de l'esprit auraient bien du mal à fonctionner correctement.

Ingénieur +1 niveaux

Bricoleur +3 niveaux

Programmeur +1 niveau

Niveau de vie : moyen

Voyou

Il n'est pas facile de survivre dans les tréfonds de la cité d'Exil, loin des jolies flèches d'acier ouvragées et des délicats jardins suspendus. Vous vous débrouillez pour le faire, jour après jour. D'aucuns diront sans doute que vous êtes du mauvais côté de la barrière. C'est sans doute vrai, mais ceux qui le disent n'ont sans doute jamais passé une nuit dehors, dans une ruelle mouillée des bas quartiers, là où la brume du port devient parfois si compacte qu'on jurerait qu'elle veut vous étouffer... Voler, malmener ou extorquer, voir tuer... s'il faut en arriver là, vous êtes prêt. Vous ne laissez personne vous dicter votre attitude : vous savez ce qu'il faut faire pour rester en vie ici bas.

Filou +3 niveaux

Citadin +1 niveau

Bagarreur +1 niveau

Niveau de vie : pauvre

Historiques

Au moment où, en tant que joueur, vous créez un personnage, celui-ci a déjà vécu. Il a déjà exercé sa profession, rencontré des gens (bienveillants ou au contraire peu recommandables), visité des lieux (de son plein gré ou non) et peut-être accompli quelques faits notoires (glorieux ou pas). Les Historiques sont justement là pour vous aider à construire le passé de votre personnage.

Choisir les Historiques

Nombre d'Historiques

Plus un personnage est âgé, plus il a vécu d'Historiques. La table suivante traduit l'ancienneté en terme de vécu :

- Adolescent 1d3 Historiques
- Adulte 1d4 + 2 Historiques
- Ancien 1d8 + 3 Historiques

Choix des Historiques

Une fois que le nombre d'Historiques de votre personnage est défini, il vous reste à les déterminer.

En accord avec votre Meneur de Jeu, vous pouvez, soit les choisir, soit les déterminer aléatoirement. La méthode aléatoire est fortement recommandée si vous n'avez aucune idée préconçue sur ce qu'a pu vivre votre personnage. De plus, les événements décrits par les Historiques peuvent avoir des retombées négatives sur le personnage, que le joueur pourrait être tenté d'éviter en procédant par choix.

La richesse d'un personnage dépendant beaucoup de ses expériences passées, les joueurs sont vivement encouragés à créer de nouveaux Historiques, en accord avec le Meneur de Jeu.

Enfin, n'hésitez pas à combiner entre eux les différents Historiques, ils sont là pour ça. Typiquement, un personnage injustement accusé a pu être jeté en prison, avant de s'en évader et d'être à présent recherché activement.

Description des Historiques

Accidenté

Vous avez été victime d'un accident, sans nul doute grave et/ou traumatisant. Vous pouvez même en avoir gardé des séquelles, à définir en accord avec votre Meneur de Jeu.

Agent de l'Obsidienne

Vous avez été amené à travailler pour l'Obsidienne. Peut être était-ce volontaire (et vous avez sans doute vos raisons), peut être était-ce contraint et forcé (et les méthodes de persuasion de l'Obsidienne sont bien rodées). Vous avez été informateur, espion ou peut-être fournisseur.

Agitateur politique :

Que cela soit vrai ou pas, vous avez été fiché par Censure comme étant un « agitateur ». Si ça se trouve, vous étiez seulement trop près lors d'une manifestation ouvrière ! Ou alors, un ami de vos amis est un activiste politique. Peut être avez-vous embrassé des causes politiques jugées « malsaines » lors de vos études. Quoi qu'il en soit, et même si vos convictions ont aujourd'hui changées, l'Obsidienne vous a sûrement à l'œil.

Amour contrarié

On dit que les histoires d'amour qui finissent mal sont toujours les plus belles. En tout cas, vous avez vécu un grand amour contrarié... A vous de définir, en accord avec le Meneur de Jeu, les raisons pour lesquelles vous n'avez pu vivre votre passion.

Blocage mental

Vous avez purement et simplement oublié un événement de votre vie. Vous êtes incapable de vous en souvenir. Le Meneur de Jeu définit ce « trou » de mémoire mais n'est bien sûr pas tenu de vous le révéler.

Célébrité

Pour une raison à définir, vous êtes célèbre en Exil. Pas au point de déchaîner les foules sur votre passage si vous vous promenez dans les jardins suspendus, mais assez pour qu'on vous reconnaisse et qu'on vous salue au restaurant.

Charge honorifique

Vous avez été amené à travailler pour Administration, sans pour autant en faire partie. Vous avez pu être consultant, comptable, intervenant sur Forge ou au sein d'Exil, voir diplomate ou ambassadeur.

Ajustement : Fonctionnaire +1 niveau

Champion de Manigance

Vous avez remporté l'un des tournois de Manigance de ces dernières années. En Exil, c'est une grande distinction. Et si vous n'êtes pas de noble extraction, votre victoire a pu faire grand bruit ! Car si le jeu s'est démocratisé, les Patriarches ont bien du mal à avaler qu'un roturier les batte sur leur territoire...

Cobaye Scientiste

Vous avez été dans les mains des Scientistes pendant une durée à définir avec le Meneur de jeu. Vous avez été victime de leurs expériences, et vous en êtes ressorti indiscutablement changé.

Ajustement : Scientiste +1 niveau

Découverte majeure

Quelle qu'en soit le domaine (même si vous ne le maîtrisez pas), vous avez fait une découverte très importante : peut être avez-vous exhumé une relique des Anciens, découvert le manuscrit réputé perdu d'un auteur célèbre ou découvert le fonctionnement d'une ancienne machinerie exiléenne... Si cela a été réalisé dans le cadre de votre profession, votre réputation au sein de votre corps de métier s'en est vue grandement améliorée.

Dettes

Au cours de votre vie, vous avez contracté des dettes. Votre créancier (ils peuvent d'ailleurs être plusieurs), ainsi que le montant de vos dettes sont à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Ajustement : Montant de la dette à définir

Don paranormal

Vous avez développé un don étrange et inexplicable. Peut-être est ce apparu à l'occasion d'une expérience traumatisante. Quoi qu'il en soit, vous ne maîtrisez pas ce « pouvoir » et celui-ci peut être tout aussi utile que dangereux. Peut être avez-vous des visions prémonitoires, sans pouvoir les contrôler. Ou peut-être voyez-vous les esprits des morts se mêler aux vivants. Ce don et ses particularités sont à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Drame familial

Un événement regrettable a eu lieu au sein de votre famille : mort subite, disparition inexplicable, accident tragique...

École militaire

Vous avez suivi votre scolarité au sein de l'école militaire d'Exil (ou d'une nation forgienne). La discipline y fut féroce, mais l'enseignement de qualité.

Ajustement : Escrimeur +1 niveau

Éducation cosmopolite

Vous avez eu la chance de recevoir une éducation très riche. Vous avez sans doute beaucoup voyagé, rencontré des émissaires d'autres nations, appris auprès de prestigieux précepteurs étrangers. Votre aisance au sein d'autres cultures s'en est nettement accrue.

Ajustement : Lettré +1 niveau

Enfance artistique

Vous avez toujours suivi vos artistes de parents et leur vie de bohème. A l'âge où les autres enfants s'ennuyaient dans les cours de leurs précepteurs, vous suiviez les répétitions depuis les coulisses des théâtres, vous vous endormiez dans le giron de votre mère alors que les adultes autour de vous refaisaient le monde dans un atelier d'artiste, vous alliez de ville en ville au gré des répétitions.

Enfance reclue

Votre enfance a peut être été heureuse ou douce, elle n'en était pas moins étouffante. Reclus, cloîtré, vous ne connaissez rien du monde extérieur. Vous avez du mal à vous y adapter et beaucoup de vos certitudes sont vouées à voler en éclats...

Emplacement secret

Exil est un vaste labyrinthe, et vous pensez connaître l'un de ses recoins secrets. Peut-être est ce une unité d'habitation qui a été oubliée par les Ingénieurs Civils, et n'apparaît sur aucun plan ? Où une passerelle inférieure désaffectée que plus personne ne fréquente ? Ou encore un boyau de

Pierre qui s'enfonce vers l'inconnu, peut être vers un sanctuaire inviolé ?

Erreur positive d'Administration

Administration a fait une erreur vous concernant, et une fois n'est pas coutume, elle est positive. Il se peut par exemple que vous touchiez une confortable allocation à laquelle vous n'avez absolument pas droit ! Ou que vous disposiez d'un laissez-passer pour les zones privées de la Cité administrative sans l'avoir même jamais demandé. Vous avez bien signalé le problème, mais comme Administration ne fait JAMAIS d'erreur, le dossier a été classé sans suite. En tout cas, pour l'instant...

Événement étrange ou surnaturel

Vous avez été le témoin d'une aberration, un événement inexplicable de manière rationnelle. C'est en tout cas quelque chose qui vous a marqué durablement.

Faveur

Un personnage important (politique, noble, gros commerçant...) vous doit une faveur. Attention, celui qui vous est redevable n'est pas forcément bienveillant à votre égard. Peut-être se sent-il piégé par cette faveur ? Mais il ne manquera pas à sa parole le jour où vous viendrez exiger votre dû.

Fugitif

Vous êtes poursuivi par la justice exilienne pour un crime que vous devez définir. Que vous soyez innocent ou coupable n'est pas le sujet ici : on vous croit fermement responsable, et votre fuite n'a rien du arrangeur.

Gosse des rues

Vous avez suivi « l'école de la rue » comme on dit. Vous avez sans doute fait partie d'une bande de gosses, pour survivre. Vous avez fait la manche, volé, appris à échapper aux Pandores et à vous méfier de ceux qui veulent « vous aider ». Si vous n'avez pas commencé avec les plus beaux atouts dans votre manche, vous vous en êtes finalement sorti.

Ajustement : Citadin + 1 niveau

Grave maladie

Vous avez subi une maladie très grave, qui vous a presque tué. Vous avez été alité pendant plusieurs mois, et cela peut vous avoir laissée des séquelles. Vous êtes peut-être encore faible, ou avez des crises passagères...

Héritier

Un des vos aïeux vous a légué terres, richesse ou titre. Bien entendu, ce legs peut s'accompagner

d'obligations ou de devoirs, à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Ajustement : Finances de départ x 3

Honte familiale

Un événement regrettable a jeté l'opprobre sur votre famille. Un des vos parents a peut-être été arrêté pour meurtre, pour espionnage ou haute trahison. Votre famille a pu être impliquée dans un vaste scandale, financier ou autre. Quoiqu'il en soit, le statut social de votre famille a chuté et votre réputation en pâtit encore aujourd'hui. Il y a des noms qu'il vaut mieux ne pas porter.

Incarcération

Vous avez fréquenté la pierre froide du sol d'une cellule. Le crime qui vous y a mené reste à définir, ainsi que la durée de votre peine. Plus important, il s'agit de savoir où vous avez purgé votre période d'incarcération : dans un camp de travail forgien, le sinistre Château d'Exil ou un îlot de déportation ?

Informateur(s) / client(s)

Vous avez tissé un réseau d'informations et vous disposez à présent de relations serviables dans un domaine qui reste à définir.

Ajustement : Espion +1 niveau ou un contact important à définir

Injustement accusé

Vous avez subi un tort important en étant accusé d'un crime horrible que vous n'aviez pas commis.

Lien empathique avec un Stalyte

Vous avez une relation particulière avec l'un des Stalytes résidant en Exil. Il ne s'agit en aucun cas d'une relation volontaire de votre part et cela ne fait pas de vous son Secrétaire. Il n'en reste pas moins présent à la lisière de votre esprit que lorsque vous dormez, et vous partagez en quelque sorte la vie de ce Stalyte. Vous pouvez avoir des flashes, des visions. Il peut s'adresser à vous par ce biais.

Maladie ou Dépendance

Vous avez contracté une maladie ou une dépendance. Contrairement à l'historique « Grave maladie », vous en êtes encore actuellement affecté. Vous acquérez l'un ou l'autre désavantage (au choix ou aléatoirement).

Mauvaise réputation

Un comportement détestable (ou ressenti comme tel par les membres de votre milieu social ou de votre profession) vous a valu d'être mal vu. Un voyou peut être considéré comme un « mouchard », ou un membre de la bonne société avoir la réputation d'être malhonnête ou pervers...

Mentor

Vous avez rencontré un personnage très important et compétent au sein de votre profession. Cette personne vous a pris sous son aile, vous considère peut-être comme un fils et sera prête à vous venir en aide dans la mesure de ses moyens.

Nemesis

Quelqu'un a juré votre perte. C'est au Meneur de Jeu de définir cet ennemi et de le personnaliser, en accord avec vous. Ce qui est certain, c'est que cet individu n'a d'autre obsession que de vous nuire. Il sacrifiera tout à son objectif : se venger de vous.

Non fiché

Vous n'existez pas dans les bases de données d'Administration. Vous n'avez ni carte de citoyen, ni papiers provisoires d'émigrant forgien. Et pour les exiléens, ne pas exister dans les bases signifie ne pas exister tout court. Cela peut-être un avantage tout comme un inconvénient. Arrêté, vous serez sans doute considéré comme un émigrant illégal (ce que vous êtes peut être).

Perte d'un être cher

Votre amant, votre maîtresse ou l'un de vos proches est décédé (ou à été assassiné). Vous avez du mal à vous remettre de cette perte...

Perte financière

Vous débutez avec un quart de la somme d'argent initialement prévue à la création de personnage. Vous avez donc été victime très récemment d'un important revers de fortune.

Possession recherchée

Si ça se trouve, vous n'êtes même pas au courant des particularités de cet objet ! Il n'empêche que des tas de gens souhaiteraient se le procurer. Certains vous font des propositions très généreuses, d'autres préfèrent avoir recours aux menaces.

Propriétaire d'une passerelle ou d'un bloc d'habitation

Vous êtes l'heureux propriétaire d'une passerelle de taille moyenne, ou d'un petit bloc d'habitation, et donc des logements ou boutiques qui peuvent s'y trouver. Mais attention, la vie de propriétaire foncier en Exil n'est pas de tout repos, et les contraintes sont nombreuses : entretenir les systèmes automatiques de vérins, de rails ou d'ascenseurs, payer les taxes aux ingénieurs civils, s'assurer de la conformité des traverses avec les règlements et être présent lors des visites de contrôle.

Protecteur

Que vous le connaissiez ou non, vous bénéficiez d'un protecteur de l'ombre influent, capable de vous sortir d'un mauvais pas. Pour quelle raison vous aide t'il ? Vous réclamera t'il quelque chose en échange, un de ces jours ?

Pupille exiléenne

Orphelin, vous avez fait partie des enfants qui sont « élevés » par la Cité. Pupille de la ville, vous avez été confié aux bons soins d'un des départements d'Administration, ou aux Ingénieurs Civils. Vous connaissez donc ce corps de métier de l'intérieur, en plus d'avoir reçu une éducation correcte.

Recherché

Pour une raison à définir, vous êtes recherché. Ce peut être par la Sûreté Générale, Administration, l'Obsidienne, les Scientistes ou même par une famille noble à qui vous avez causé des ennuis.

Rentrée financière

Vous débutez avec le double de la somme d'argent initialement prévue à la création. Un coup de chance, la bonne fortune qui vous sourit...

Séparé de sa famille

Enfant, vous avez été arraché à votre famille. Les raisons peuvent en être multiples : réfugiés de guerre séparés sur Forge, erreur d'Administration, disparition précoce, voir abandon. A vous de décider si vous avez retrouvé votre famille par la suite, ou si vous la cherchez encore...

Service Militaire

Vous avez servi sous les drapeaux de votre nation d'origine pendant une période à définir.
Ajustement : Tireur +1 niveau

Trahison

Quelqu'un de votre entourage (un ami, un collègue, un membre de votre famille) vous a trahi. La gravité et le sujet de cette trahison sont à définir en accord avec votre Meneur de Jeu. Ce peut être un chantage, un secret dévoilé, une dénonciation...

Vétéran d'une guerre forgienne

Les guerres sont fratricides et mortelles sur le continent forgien. Vous avez participé à l'une de ces confrontations, dans la neige et la boue, vous avez sans doute expérimenté les "nouveauautés" du champ de bataille du Continent : les premiers véhicules mécanisés, les gaz toxiques et les grenades... Voilà qui marque un homme à jamais !

Récapitulatif des historiques

Accidenté
Agent de l'Obsidienne
Agitation politique
Amour contrarié
Blocage mental
Célébrité
Charge honorifique
Champion de Manigance
Cobaye Scientiste
Découverte majeure
Dette
Don paranormal
Drame familial
École militaire
Éducation cosmopolite
Enfance artistique
Enfance reclue
Emplacement secret
Erreur positive d'Administration
Événement étrange pendant l'enfance
Faveur
Fugitif
Gosse des rues
Grave maladie
Héritier
Honte familiale
Incarcération
Informateur(s) / client(s)
Injustement accusé
Lien empathique avec un Stalyte
Maladie ou Dépendance
Mauvaise réputation
Mentor
Nemesis
Non fiché
Perte d'un être cher
Perte financière
Possession recherchée
Propriétaire d'une passerelle ou d'un bloc
Protecteur
Pupille exiléenne
Recherché
Rentrée financière
Séparé de sa famille
Service Militaire
Trahison
Vétéran d'une guerre forgienne

Avantages / désavantages

Le système d'avantages et désavantages a pour objectif d'apporter à votre personnage des petits détails qui vont le rendre unique. Ces particularités auront une influence sur son apparence, son comportement, son caractère ou ses aptitudes.

Elles peuvent avoir un impact important ou négligeable. Qu'importe, leur objectif premier est d'enrichir le personnage.

Comment les utiliser ?

Les avantages et les désavantages se voient attribuer une catégorie qui quantifie leur importance. Ainsi un avantage ou désavantage peut être *léger*, *modéré* ou *sérieux*.

Pour chaque avantage que vous choisissez pour votre personnage, vous devez prendre un désavantage de coût identique ou supérieur, afin que cela reste équilibré. Remarque : rien ne vous oblige à prendre un avantage pour un désavantage choisi.

Remarque : certains avantages et désavantages ont une importance notée variable. C'est au joueur (avec l'accord du Meneur de Jeu) d'en définir l'importance. Ainsi, un désavantage peut avoir une nuisance plus ou moins sévère.

Description des désavantages

Annésie (modéré)

Le personnage oublie fréquemment des informations mineures ou des détails de son existence.

Anomalie (léger)

Le personnage est affublé d'une anomalie physique visible. Elle peut être handicapante dans ses rapports sociaux.

Chétif (modéré)

Le personnage est petit, maigre et donc plus faible que la normale. Il se fatigue plus vite qu'un humain de constitution normale et ne peut pas porter de charges lourdes.

Dépendance (variable)

Le personnage consomme régulièrement un produit (drogue, alcool, tabac) qui provoque chez lui une souffrance en cas de manque.

Déviance (variable)

Le personnage est perturbé par un trouble du comportement. Il peut être sujet à des envies bizarres ou réagir de manière étrange à un comportement spécifique venant d'autrui.

Faiblesse (léger)

Le personnage est incapable résister à un « péché mignon ». Il peut s'agir d'une activité (exemple : le jeu) ou d'une attirance pour un type d'objet ou de personne.

Fragilité (sérieux)

La constitution du personnage est très faible. Il se blesse et tombe malade plus facilement que la normale et sa capacité de récupération est amoindrie.

Incompétence (sérieux)

Le personnage est un incapable dans un domaine au choix du joueur. Le joueur doit choisir un Talent dans la liste où il ne pourra jamais acquérir de niveau.

Infirmité (sérieux)

Le personnage souffre d'une infirmité à définir. Cela peut-être un œil, une oreille, un pied, une main, etc.

Interdit (modéré)

Le personnage s'est fixé un principe moral, un code de conduite. Le joueur définit cet interdit, en accord avec le Meneur de Jeu.

Maladie Chronique (modéré)

Le personnage est atteint d'une maladie incurable qui se manifeste régulièrement, provoquant une diminution des ses facultés.

Maladroit (léger)

Le personnage n'est pas très doué de ses mains. Les actions manuelles qu'il entreprend ont de fortes chances de mal se terminer.

Malchance (modéré)

Le personnage est certainement né sous une mauvaise étoile. A chaque fois que le décide le Meneur de Jeu, il peut faire intervenir la malchance du personnage, par exemple dans la résolution d'une action.

Manie (léger)

Le personnage est affublé d'un tic, d'un langage particulier ou d'un comportement bizarre. La Manie est définie par le joueur.

Obsession (léger)

Le personnage à un objectif, idéal (qui peut être secret ou public) qui lui dicte souvent sa conduite et peut parfois le conduire à agir étrangement vis-à-vis d'autrui.

Phobie (léger)

Le personnage a tendance à perdre ses moyens en présence du sujet de sa phobie. La phobie est à définir en accord avec le Meneur de Jeu.

Sens défaillant (modéré)

L'un des sens du personnage (vue, ouïe, toucher, odorat/goût) est sérieusement déficient.

Sommeil long (léger)

Le personnage a besoin d'un minimum de neuf heures de sommeil par nuit pour être en bonne forme. Chaque manque diminue ses facultés.

Descriptions des Avantages

Ambidextre (léger)

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains.

Chance (modéré)

Le personnage est né sous une bonne étoile. Il réussit souvent ce qu'il entreprend. Il peut faire valoir cet avantage, en accord avec le Meneur de Jeu, pour réussir une action dont la réalisation aléatoire a abouti à un échec.

Linguiste (modéré)

Le personnage a un don naturel pour les langues. Son Talent lettré est considéré à une valeur de 5 cinq niveaux supplémentaires pour déterminer les langages qu'il maîtrise.

Empathie animale (léger)

Le personnage à un excellent contact avec les animaux. Leur réaction vis-à-vis du personnage sera toujours positive si celui-ci ne les agresse pas.

Force de caractère (modéré)

Le personnage garde la tête haute dans les situations les plus désespérées. Il résiste à la faim, au climat et à la douleur avec un courage exemplaire.

Prodige (sérieux)

Dès son plus jeune age, le personnage a montré les signes d'une intelligence supérieure. Les niveaux de ses Talents Lettré, Ingénieur, Médecin et Savant sont augmentés d'un rang. Le personnage doit avoir un Attribut Mental Bon ou Excellent pour pouvoir posséder cet avantage.

Santé de fer (sérieux)

La constitution du personnage est forte. Il est peu sensible aux maladies ou aux poisons et se blesse rarement. De plus, ses facultés de récupération sont très supérieures à la moyenne.

Sens de l'orientation (léger)

Le personnage est capable de se repérer aisément dans l'environnement où il évolue.

Le joueur doit choisir entre Sens de l'orientation (Exil) ou Sens de l'orientation (Forge).

Sens exacerbé (modéré)

L'un des sens du personnage (vue, ouïe, toucher, odorat/goût) est particulièrement sensible.

Sixième sens (modéré)

Le personnage est doté d'une sensibilité et d'une perception à la limite du paranormal. Il est capable d'anticiper les événements que d'autres ne soupçonnent pas.

Sommeil court (modéré)

Le personnage n'a besoin que de six heures de sommeil par nuit pour être au mieux de sa forme.

Sommeil léger (léger)

Le personnage a un sommeil très léger. Le moindre bruit le réveille. De plus, il émerge de son sommeil rapidement.

Vision nocturne (sérieux)

Le personnage possède une vision très sensible qui lui permet de voir dans l'obscurité (mais pas le noir total).

Récapitulatif des désavantages
Amnésie (modéré)
Anomalie (léger)
Chétif (modéré)
Dépendance (variable)
Déviance (variable)
Faiblesse (léger)
Fragilité (sérieux)
Incompétence (sérieux)
Infirmité (sérieux)
Interdit (modéré)
Maladie Chronique (modéré)
Maladroit (léger)
Malchance (modéré)
Manie (léger)
Obsession (léger)
Phobie (léger)
Sens défaillant (modéré)
Sommeil long (léger)
Récapitulatif des avantages
Ambidextre (léger)
Chance (modéré)
Linguiste (modéré)
Empathie animale (léger)
Force de caractère (modéré)
Prodige (sérieux)
Santé de fer (sérieux)
Sens de l'orientation (léger)
Sens exacerbé (modéré)
Sixième sens (modéré)
Sommeil court (modéré)
Sommeil léger (léger)
Vision nocturne (sérieux)

Attributs

Les Attributs sont les caractéristiques primaires d'un personnage. Ils sont au nombre de 5 et permettent d'exprimer les ressources innées d'un personnage, son potentiel brut, en dehors de tout ce qu'il a pu apprendre par la suite.

Les Attributs sont définis une fois pour toutes, lors de la création du personnage. Ils ne peuvent évoluer, sauf en cas exceptionnel.

Ils interviennent dans la réalisation des actions pures, dans la détermination des niveaux de Talents (à la création d'un personnage), dans la détermination de l'augmentation des niveaux de Talents (lors de la progression d'un personnage par l'expérience) et dans le calcul de certaines caractéristiques secondaires (ainsi les Attributs influent sur l'Etat de Santé et les bonus aux dommages).

Description des attributs

Physique (PHY)

Cet Attribut mesure à la fois la force, l'endurance, la constitution, la résistance, et l'agilité d'un personnage.

Mental (MEN)

Cet Attribut mesure la vivacité d'esprit, la répartie, la capacité d'apprentissage, la mémoire et la volonté d'un personnage.

Social (SOC)

Cet Attribut mesure la présence, le magnétisme, l'empathie, la sympathie et le charisme d'un personnage.

Adaptabilité (ADA)

Cet Attribut mesure les réflexes, le mouvement, l'équilibre, la perception et la coordination d'un personnage.

Réalisation (REA)

Cet Attribut mesure la créativité, l'inventivité, la dextérité, l'intuition, le talent artistique d'un personnage.

Possibilité des attributs

A chaque Attribut est associée une possibilité, plus ou moins élevée. L'ensemble [Attributs / Possibilités] mesure ainsi les capacités naturelles et innées d'un personnage.

Les valeurs possibles sont :

- Nulle (NUL)
- Faible (FAI)
- Moyenne (MOY)
- Bonne (BON)
- Excellente (EXC)

Remarques

Dans certains cas, un attribut peut avoir une possibilité Inexistante (INX) : si l'entité n'a pas du tout l'usage de l'attribut correspondant. (par exemple une amibe à un MEN : INX).

De la même façon, certaines entités peuvent avoir des possibilités supérieures à Excellente (EXC). Les possibilités suivantes seront notées Exceptionnelle (EXP), Extraordinaire (EXT).

Il y a très peu de chance que le Meneur de Jeu soit amené à définir des possibilités supérieures à Extraordinaire.

Possibilités à la création du personnage

Lors de la création de votre personnage, vous devez choisir les possibilités de chacun de vos attributs. Vous devez donc décider si votre personnage dispose d'un *Physique* moyen, d'un *Mental* excellent ou d'un *Social* faible. Vous modelez ainsi les caractéristiques innées du personnage.

Chaque possibilité est associée à une valeur numérique, comme indiqué dans le tableau suivant :

Possibilité	Valeur
Nulle	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Bonne	+1
Excellente	+2

Vous devez répartir les Possibilités dans les Attributs de votre personnage de telle sorte que la somme des valeurs chiffrées de ces dernières soient égale à zéro.

Voici un exemple concret : Antoine crée son personnage et décide d'attribuer les valeurs suivantes aux possibilités des attributs :

- Physique MOY (0)
- Mental FAI (-1)
- Social FAI (-1)
- Adaptabilité MOY (0)
- Réalisation EXC (+2)

La somme de toutes les valeurs donne bien 0. Si Antoine souhaite finalement disposer d'un *Physique* plus fort (de *Moyen* à *Bon*), il serait obligé de réduire la valeur d'un autre attribut (en réduisant par exemple sa Réalisation d'*Excellent* à *Bon*) afin de préserver l'équilibre.

Remarques sur les Attributs

La somme des valeurs chiffrées des possibilités est arbitrairement fixée à zéro. Elle entraîne la création de personnages « moyens » et équilibrés.

En tant que Meneur de Jeu, vous pouvez tout à fait décider de redéfinir cette valeur. L'augmenter pour obtenir des personnages plus puissants, ou la diminuer pour des personnages plus faibles.

Valeurs annexes

L'attribut *Physique* permet également de calculer deux valeurs supplémentaires pour le personnage.

En premier lieu, la table ci-dessous vous donnera le nombre de Points de Santé dont dispose votre personnage :

Attribut Physique	Points de santé
Nul	8
Fai	10
Moy	12
Bon	14
Exc	16

Enfin, si votre Meneur décide d'utiliser cette règle optionnelle, vous trouverez ci-dessous la correspondance entre le *Physique* de votre personnage et le **bonus aux dommages** qu'il peut infliger à un adversaire.

Phy du personnage	Bonus
Phy Nul	-2
Phy Faible	-1
Phy Moyen	+0
Phy Bon	+1
Phy Excellent	+2

Talents

Les Talents sont des domaines de compétences. Chaque personnage possède des aptitudes, plus ou moins fortes, dans certains Talents. A l'opposé des Attributs, qui sont des aptitudes innées, les Talents représentent ce que le personnage a appris au cours de sa vie, de par son éducation, ses rencontres, son travail. Il peut très bien ne pas être naturellement disposé à une discipline, mais toutefois s'y améliorer à force d'opiniâtreté.

Les Talents sont des caractéristiques techniques. Ils sont mesurés à l'aide d'un système de niveau. Remarquons qu'un Talent recouvre en fait un ensemble de compétences. Ainsi le Talent Filou regroupe les compétences du personnage en matière de crochetage, de furtivité et de piégeage.

Définition d'un talent

Un Talent est défini par :

- son nom
- sa catégorie
- sa difficulté d'apprentissage
- son niveau

Nom

C'est le nom du Talent. Il peut être suivi d'un domaine d'application entre crochets.

Exemples :

Cavalier

Lettré

Artisan [forgeron]

Connaisseur [architecture forgiennne]

Catégorie

Les Talents sont classés en cinq catégories correspondantes aux cinq Attributs.

- Talents physique (phy)
- Talents mentaux (men)
- Talents sociaux (soc)
- Talents d'adaptabilité (ada)

- Talents de réalisation (réa)

Difficulté d'apprentissage

Certains Talents sont faciles à développer, d'autres moins et demandent bien plus de travail et de temps. Cet aspect est traduit par la difficulté d'apprentissage.

Il y a trois types de difficulté d'apprentissage, qui sont :

- Facile (fac)
- Modérée (mod)
- Difficile (dif)

Niveau des talents

Le niveau mesure le degré d'aptitude d'un personnage pour le Talent, et s'échelonne de 0 à 20. Un niveau 0 correspond à la plus grande incompétence et un niveau 20 à la parfaite maîtrise du Talent.

Pour fixer les idées, on associe au niveau un degré de maîtrise, en bon français :

Niveau	Equivalence
0	Profane
1 à 3	Débutant
4 à 6	Pratiquant
7 à 9	Compétent
10 à 12	Confirmé
13 à 15	Spécialiste
16 à 18	Expert
19 et +	Maître

Notation des talents

Pour faciliter la lecture et l'écriture des Talents, on utilisera la notation suivante :

Talent [domaine] (catégorie, difficulté d'apprentissage) niveau {degré de maîtrise}

Exemples :

acrobate (ada, mod) 8 {compétent}
commerçant (soc, fac) 11 {confirmé}
artiste [peintre] (ada, mod) 16 {expert}

Quelques remarques et précisions sur les Talents

Certaines activités peuvent être pratiquées dans le cadre de plusieurs Talents. Un personnage qui essaie de se déplacer furtivement, par exemple pour sortir de son domicile en douceur et ainsi échapper au contrôle de l'Obsidienne, pourra utiliser le Talent *Espion* ou le Talent *Filou* indifféremment. A priori le joueur choisira le Talent où il est le plus doué.

De la même façon le Talent *Connaisseur* pourra recouper un autre Talent. A ce moment là, il appartient au Meneur de Jeu de décider du Talent le plus approprié à l'action entreprise.

Talents à la création

Lorsque qu'il crée un personnage, le joueur dispose d'un capital de niveaux à répartir entre les différents Talents qui lui sont accessibles.

Lors de la création, le Meneur de Jeu peut décider d'interdire au joueur l'acquisition de certains Talents (ou d'en limiter le degré de maîtrise / niveau) en fonction de l'origine géographique du personnage. Un personnage exilé aura peu de chance d'être un *Cavalier* émérite du fait de la rareté des chevaux de selle sur Exil. De la même manière, un personnage forgien n'aura accès qu'à un niveau restreint dans les Talents *Citadin*, *Programmeur*, *Scientiste* ou *Fonctionnaire*.

Capital de niveaux

Comme les Talents sont classés en cinq catégories, le joueur dispose de cinq capitaux de niveaux, un par catégorie.

Ces capitaux dépendent de l'Attribut correspondant.

Possibilité de l'attribut	Niveau
Nul	5
Fai	10
Moy	15
Bon	20
Exc	30

Les niveaux du capital de l'Attribut Physique sont donc à répartir uniquement dans les Talents physiques. Aucun transfert n'est possible.

Maximum de niveau à la création

Le niveau maximal que peut posséder un personnage à la création est également déterminé par l'Attribut du Talent concerné. Par la suite, le personnage sera à même de faire progresser son talent au-delà de ce minimum, mais pas lors de la création.

Possibilité de l'attribut	Maximum
Nul	3
Fai	5
Moy	7
Bon	9
Exc	11

Ajustements d'archétypes

Une fois que le joueur a réparti tout son capital de niveau, les ajustements de niveaux décrits dans l'archétype du personnage s'appliquent.

Ces bonus peuvent amener un niveau de Talent à dépasser le maximum autorisé. C'est la seule entorse possible à la règle précédente.

Remarque : la difficulté d'apprentissage n'est pas prise en compte lors de la création d'un personnage mais uniquement lors de sa progression.

Description des Talents

Voici la liste des Talents. Pour chacun d'eux, l'attribut concerné est indiqué, ainsi que la difficulté d'apprentissage. Pour les Talents nécessitant le choix d'un domaine d'application, des suggestions sont fournies.

Un tableau récapitulant tous les Talents est disponible en fin de section. Encore une fois, tous les talents sont nommés au masculin uniquement pour des raisons de commodité de lecture. N'y voyez là aucun sexisme.

Acrobate

Talent d'Adaptabilité - apprentissage modéré

L'acrobate sait escalader, plonger et chuter. Il peut marcher sur une corde ou sauter d'une plate-forme à une autre.

Artiste

Talent de Réalisation - apprentissage modéré

[Poète, écrivain, sculpteur, peintre, dessinateur, comédien, conteur, danseur, musicien, tatoueur, taxidermiste, graveur, potier, calligraphe, photographe, séducteur]

L'artiste doit choisir le domaine d'activité qu'il exerce. En plus de mesurer ses capacités, ce Talent détermine sa culture artistique en général. Il connaît les œuvres et les maîtres renommés ainsi que les techniques de conception artistique.

Artisan

Talent de Réalisation - apprentissage modéré

[automaticien, menuisier, forgeron, verrier, métallurgiste, horloger, serrurier, artificier, saboteur]

L'artisan doit choisir le domaine d'activité qu'il exerce. En plus de mesurer ses capacités, ce talent détermine sa culture artisanale en générale. Il

connaît les œuvres et les maîtres renommés ainsi que les techniques de conception artisanale.

Bagarreur

Talent Physique - apprentissage facile

Le bagarreur sait se défendre dans toutes les situations, que cela soit avec une bouteille cassée, un tabouret ou avec ses poings et ses pieds. Ce Talent prend compte l'utilisation des armes de mêlée telle que la dague, le poignard, le couteau, la casse-tête, la matraque...

Barreur

Talent d'Adaptabilité - apprentissage facile

Le barreur est un pilote capable de prendre en main toutes sortes de véhicules du Léviathan au ballon-taxi en passant par les locomotives forgiennes.

Bricoleur

Talent de Réalisation - apprentissage facile

Le bricoleur sait tout réparer. Il ne connaît pas nécessairement les techniques de fabrication mais a un sens inné de la réparation. Il sait démonter et modifier des mécanismes et crocheter les serrures.

Cavalier

Talent d'Adaptabilité - apprentissage facile

Le cavalier sait monter toutes les bêtes susceptibles de l'accepter. Il connaît également les caractéristiques des chevaux, les endroits où les trouver et les techniques de dressage.

Chasseur

Talent d'Adaptabilité - apprentissage facile

Le chasseur sait où trouver le gibier, comment le pister et le capturer. Il sait également équarrir les

peaux et les tanner. Il a une certaine connaissance des lieux sauvages et un bon sens de l'orientation.

Commerçant

Talent Social - apprentissage facile

Le commerçant sait évaluer les biens, il connaît les tarifs en cours des marchandises ainsi que les lieux où l'on peut les trouver. C'est également un habile négociateur, doué pour les joutes verbales.

Connaisseur

Talent Mental - apprentissage facile
[un domaine de connaissance]

Le connaisseur est un spécialiste dans un domaine. Par exemple la gastronomie, la mycologie, les armes à feu ou bien encore la géographie de Forge. Un connaisseur très doué sera une référence en la matière, consulté et apprécié des personnes adeptes de son domaine de connaissance.

Escrimeur

Talent Physique - apprentissage modéré

L'escrimeur est rompu aux techniques de combat à l'arme blanche dite « noble » : sabre, rapière, fleuret, épée. L'attaque, la parade et l'esquive n'ont aucun secret pour lui et il connaît les différentes techniques de combat et peut-être quelques coups de maître et autres bottes secrètes. Ce Talent mesure également sa réputation de bretteur à travers les écoles d'escrime et les champs de bataille.

Espion

Talent d'Adaptabilité - apprentissage modéré

L'espion sait se déguiser, prendre en filature ou imiter quelqu'un. Il peut déchiffrer les écritures cryptées et lire sur les lèvres. Il sait également être discret, se déplacer silencieusement et se cacher.

Fonctionnaire

Talent Mental - apprentissage modéré

Le fonctionnaire a suivi la formation universitaire dispensé par Administration ou à amasser des connaissances sur cet organisme par un autre moyen. Il connaît son fonctionnement et ses départements ainsi que les principaux dirigeants.

Gentleman

Talent Social - apprentissage facile

Le Gentleman sait se montrer courtois et conforme aux règles de l'étiquette. Il connaît les noms et les titres des grands de ce monde ainsi que les lieux et les habitués des manifestations mondaines. Ce

talent mesure également le sens de la répartie et le goût pour s'habiller et se maquiller.

Ingénieur

Talent de Réalisation - apprentissage difficile

L'ingénieur est un spécialiste des nouvelles technologies comme l'électricité les Machines Soleil et les chaudières à vapeur. Il sait les concevoir, les entretenir et les réparer. De plus, il a acquis certaines connaissances sur les Machines Absurdes.

Lettré

Talent Mental - apprentissage modéré

Le Lettré sait lire et écrire sa langue natale et possède également des connaissances des autres langages de Forge et d'Exil. Il possède des connaissances en Géographie et en Histoire. Ce Talent mesure également sa culture générale, acquise à travers les livres, les récits et les contes.

Ce Talent détermine également le nombre de langage que maîtrise le personnage.

- Profane : Langue natal, parlée.
- Débutant : Langue natale, lue, écrite, parlée.
- Praticant : 1 langue additionnelle, parlée.
- Compétent : 2 langues additionnelles : une lue, écrite, parlée ; L'autre parlée
- Confirmé : 3 Langues (2 L/E/P 1L)
- Spécialiste : 4 Langues(3 L/E/P 1L)
- Expert : 5 Langues (4 L/E/P 1L)
- Maître : 7 Langues (7 L/E/P 1L)

Marin

Talent de Réalisation - apprentissage facile

Le Marin connaît les techniques de navigations, les manœuvres nautiques et les nœuds. Il connaît également les principales routes maritimes, les vaisseaux et les navigateurs les plus renommés. Ce Talent regroupe également les techniques de pêche.

Médecin

Talent Mental - apprentissage difficile

Le médecin possède des connaissances en pathologie et traumatologie. Il sait également soigner les animaux et procéder à de petites interventions chirurgicales. Il peut éventuellement connaître des techniques de médecine parallèle comme l'acupuncture ou encore la chiropractie.

Occultiste

Talent Mental - apprentissage modéré

L'occultiste s'intéresse aux phénomènes paranormaux, aux entités fantomatiques et autres monstres. Il pratique l'hypnotisme et la chiromancie. Les Salytes et les Anges le fascinent et il connaît les ouvrages intéressants et sérieux.

Orateur

Talent social - apprentissage modéré

L'Orateur est un magicien du Verbe. Il sait ressentir les émotions de son oratoire pour capter son attention et gagner sa confiance tout en faisant passer ses idées. Il est capable des réparties les plus cinglantes et des compliments les plus doux.

Psychologue

Talent social - apprentissage difficile

Le psychologue est un spécialiste du comportement humain. Il sait reconnaître et analyser les sentiments, les émotions et les états de conscience de l'homme. Ce Talent peut également s'appliquer aux animaux et le psychologue peut faire un bon dresseur.

Programmeur

Talent Mental - apprentissage difficile

Le programmeur est un technicien spécialisé dans les intelligences mécaniques et les automates. C'est un Talent rare et précieux qui est de plus en plus nécessaire à la vie exiléenne.

Savant

Talent Mental - apprentissage difficile

Le chercheur est un scientifique. Il est formé aux mathématiques, à la physique et à la chimie mais il possède également des connaissances dans des sciences moins formelles comme l'astronomie et la mécanique.

Ce Talent est général jusqu'à un niveau de maîtrise confirmé (niveau 12). Un personnage qui le

développe à un niveau supérieur (13 et +) devra préciser un domaine d'expertise : archéologie, océanographie, biologie, électricité, etc...

Scientiste

Talent Mental - apprentissage difficile

Le Talent scientifique est très particulier. Il mesure la connaissance des domaines étranges et contre-nature de l'inquiétante caste. A part les membres de cette caste, peu de personnes peuvent se vanter de posséder des connaissances dans ce domaine et bien souvent elles le gardent sous silence.

Sportif

Talent Physique - apprentissage facile

Le sportif sait nager, courir vite et longtemps, sauter. Il connaît les règles et les techniques des sports les plus pratiqués ainsi que les noms de leurs représentants les plus célèbres. La conduite de bicyclette rentre dans ce Talent, ainsi que les lancers.

Tireur

Talent d'Adaptabilité - apprentissage modéré

Le Tireur sait utiliser les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes, les armes à feu (pistolets, arquebuses, mousquets) mais aussi les armes de grandes tailles : balistes, bombardes, harpons.

Citadin

Talent d'adaptabilité - apprentissage modéré

Le Citadin connaît toutes les techniques employées dans la Cité Verticale. Il sait faire fonctionner les élévateurs, déplacer les passerelles. Il connaît l'emplacement des blocs amovibles et les techniques employées par le département Voirie d'Administration.

Filou

Talent de Réalisation - apprentissage modéré

Le filou est rompu aux techniques d'effraction et aux entourloupes. Il sait crocheter les serrures, faire les poches d'un quidam, détecter, poser et désarmer les pièges. Il connaît les receleurs, les trafiquants et les malfrats ainsi que les lieux où ils se réunissent.

Récapitulatif des Talents

Nom du Talent	Attribut	Apprentissage
Acrobate	Physique	modéré
Artiste	Réalisation	modéré
Artisan	Réalisation	modéré
Bagarreur	Physique	facile
Barreur	Adaptabilité	facile
Bricoleur	Réalisation	facile
Cavalier	Adaptabilité	facile
Chasseur	Adaptabilité	facile
Commerçant	Social	facile
Connaisseur	Mental	facile
Escrimeur	Physique	modéré
Espion	Adaptabilité	modéré
Fonctionnaire	Mental	modéré
Gentleman	Social	facile
Ingénieur	Réalisation	difficile
Lettre	Mental	modéré
Marin	Adaptabilité	facile
Médecin	Mental	difficile
Occultiste	Mental	modéré
Orateur	Social	modéré
Psychologue	Social	difficile
Programmeur	Mental	difficile
Savant	Mental	difficile
Scientiste	Mental	difficile
Sportif	Physique	facile
Tireur	Adaptabilité	modéré
Citadin	Adaptabilité	modéré
Filou	Réalisation	modéré

Jarc de Sylphes, artiste peintre exiléen

Voici en détail la création de Jarc de Sylphes, un habitant de la cité d'Exil. Emmanuel, qui joue Jarc, suit chaque étape de sa création.

Le concept du personnage

Emmanuel commence par dresser le portrait du personnage qu'il a envie de jouer.

Jarc est peintre. Son histoire est simple. Comme beaucoup de jeunes gens de bonne famille, il était destiné par son père à entrer dans l'un des corps de métier prestigieux d'Exil. Il embrasse donc, contre sa volonté, le cursus pour devenir Ingénieur. Bien qu'il fut proprement fasciné par les dédales obscurs de la Cité, qu'il peint d'ailleurs souvent, il ne s'investit pas dans ses études. Refusant en bloc l'autorité de la caste des ingénieurs et la discipline d'apprentissage, il finit par être renvoyé de l'Académie. Il vivote depuis en fréquentant des milieux artistiques et bohème, son père refusant obstinément de le voir et de l'entretenir...

Jarc est un idéaliste nonchalant, au sens artistique très développé. Malgré une intelligence remarquable, il n'est pas d'un naturel très sérieux et a une forte tendance à s'éparpiller. Romanesque, il s'emballe facilement... Il a toujours eu du mal à « tenir son rang en société » comme le dit son père. Son caractère lunaire le fait passer pour un goujat, et il se fiche des convenances, ce qui provoque toujours l'ire de son père.

Enfin, Emmanuel dresse un portrait physique de son personnage. Jarc est un jeune homme à l'aube de la trentaine, plutôt élancé et élégant. S'il est plutôt grand, sa maigreur ne le rend guère impressionnant physiquement.

Son profil

Jarc a déjà décidé qu'il était d'origine exiléenne, issu d'une très bonne famille et en bisbille avec son père. Il n'a pas vraiment réfléchi aux autres aspects. Il regarde donc les tables de profil disponible et fait son choix.

Sa mère est décédée alors qu'il était tout jeune. Son père est un marchand, et pas des moindres : au sein d'une plus grande Maison de Change, il brasse des fortunes en négociant des contrats avec les nations forgiennes. Emmanuel n'avait pas pensé à d'éventuels frères et sœurs. Il lance les dés : 2 sœurs ! Emmanuel décide que l'une d'elles, très attachée à son petit frère, continue à le voir en cachette et à l'aider. L'autre, aussi dure que son père, a définitivement coupé les ponts...

Ses Attributs et possibilités

Pour résumer, on pourrait décrire Jarc de cette manière : peu physique, intelligent, doué pour l'art mais dramatique en société. Emmanuel décide donc des répartir les possibilités des Attributs de Jarc comme suit :

▪ Physique	MOY (0)
▪ Mental	BON (+1)
▪ Social	NUL (-2)
▪ Adaptabilité	FAI (-1)
▪ Réalisation	EXC (+2)

La somme des possibilités est bien égale à 0, le Meneur de Jeu ayant décidé que tous les personnages devraient se conformer à ce chiffre.

L'Archétype

Tout naturellement, Emmanuel choisit l'archétype « Artiste ». Son niveau de vie pauvre correspond de plus très bien à la vie que mène Jarc.

Les ajustements aux Talents de l'archétype Artiste sont les suivants :

- Artiste [choisir une spécialité] + 3 niveaux
- Citadin +1 niveau
- Connaisseur [art] +1 niveau

Emmanuel choisit la spécialité *Peintre* pour le Talent *Artiste*.

Les Talents de Jarc

Les capitaux de points découlent directement des attributs. Dans le cas de Jarc, cela nous donne :

- Un Physique moyen, soit 15 points
- Un Mental bon, soit 20 points
- Un Social nul, soit 5 points
- Une Adaptabilité faible, soit 10 points
- Une Réalisation excellente, soit 30 points

Emmanuel répartit les points comme suit, en respectant les maximum possibles pour chaque catégorie de talents.

Talents Physique

- Escrime : 7 (un reste de l'éducation de qualité de Jarc)
- Sportif : 4
- Bagarreur : 4 (par la force des choses, les soirées de Jarc étant parfois très arrosées dans les estaminets des Havres)

Talents Mental

- Connaisseur : 9 (mais le bonus d'archétype le fait monter à 10)
- Lettré : 9
- Savant : 2

Talent Social

- Gentleman : 5 (quelques leçons de son père ont du porter leurs fruits !)

Talent d'Adaptabilité

- Citadin : 5 (que le bonus d'archétype monte à 6)
- Espion : 5 (une vieille et fâcheuse habitude d'écouter aux portes)

Talent de Réalisation

- Artiste (peinture) 11 (que le bonus d'archétype fait grimper à 14)
- Artiste (photographie) 6 (une nouvelle technique dont les possibilités passionnent Jarc en ce moment)
- Ingénieur 8 (c'est ce qu'a retenu Jarc de son passage à l'académie ingéniérique)
- Filou 5 (un artiste a parfois besoin d'expédients pour survivre)

Avantages et Désavantages

Emmanuel décide que Jarc a toujours une sorte de talent inné et inexplicable pour sentir quand les choses vont mal tourner... Il choisit donc l'avantage *Sixième Sens* (un avantage modéré).

Il décide de compenser cet avantage par deux défauts. En premier lieu, il choisit *Phobie*, en décidant que Jarc est un peu claustrophobique (ce qui ne l'a pas aidé à réussir sa carrière d'Ingénieur Civil). Puis il prend le défaut *Dépendance*, décidant que Jarc boit décidément trop... Ces deux défauts de gravité *légère* compensent l'avantage *modéré*.

Les Historiques

Jarc étant adulte, il dispose d'1D4+2 Historiques. Emmanuel lance les dés, et le résultat final est 4. Désireux de peaufiner son personnage comme il l'entend, Emmanuel choisit ses Historiques, en accord avec son Meneur de Jeu, bien entendu.

- *Éducation cosmopolite*, grâce à son père. Il a notamment pu voyager sur Forge. Son niveau du Talent *Lettré* prend donc 1 point supplémentaire, montant à 10.
- *Perte d'un être cher* : Jarc a perdu sa fiancée, et il ne s'en est jamais vraiment remis. D'autant plus qu'il s'en sent responsable.
- Malheureusement, il ne se souvient pas des conditions de sa mort, dont il fut le seul témoin. Ce qui équivaut à l'Historique : *blocage mental*.
- *Mauvaise réputation* : Jarc décide que sa réputation dans son milieu d'origine, celui des riches familles bourgeoises exiléennes, est exécration. On le prend pour un raté, un voleur, et un dépravé. Certains murmurent qu'il a causé la mort de sa fiancée...

Le système de jeu : Introduction

Les principes de base

Dans Exil, toutes les actions sont résolues à l'aide des Talents du personnage ou, plus rarement, de ses Attributs. D'une manière générale, on utilisera les principes de résolution d'action lorsque l'issue de celle-ci est incertaine et ne peut pas être résolu à l'aide du simple bon sens.

Ainsi un personnage qui traverse une rue réussira automatiquement et n'aura aucun jet de dé à effectuer, sauf s'il traverse en courant parmi des bolides à vapeur rugissants. De même, un personnage qui entreprend de soulever à mains nues une dalle de pierre cyclopéenne de plusieurs tonnes échoue-t'il automatiquement. Pas la peine de s'ennuyer à effectuer un jet.

Les règles de résolution sont là pour tous les autres cas de figure. Plusieurs paramètres sont alors à prendre en compte : le niveau de Talent du personnage impliqué (ou des personnages impliqués), la difficulté de l'action entreprise, qui peut être modifiée par des paramètres extérieurs variés (comme les conditions climatiques, le stress du personnage, le handicap dû à une blessure ou l'absence du matériel adéquat).

Chaque action appelle un **Jet de Talent**. Le joueur lance un d12 et compare le résultat à son niveau de Talent, modifié par la difficulté.

Si le score du dé est inférieur, l'action est réussie. Dans le cas contraire, l'action est un échec.

Talent

La probabilité de réussir une action dépend de l'aptitude du personnage dans le domaine de compétence de l'action. Pour mesurer ces aptitudes, chaque Talent du personnage dispose d'un niveau, logiquement nommé niveau de Talent !

Plus le niveau de Talent est élevé, plus le personnage est compétent et plus il lui sera facile d'accomplir des actions dans le domaine en question. Dans Exil, ces niveaux de Talent s'échelonnent entre 0 et 20.

Difficulté

On appelle difficulté d'une action l'ajustement numérique qui est appliqué lors de la réalisation d'une action. Ce modificateur est appliqué au niveau du Talent, avant que le dé soit lancé.

Un ajustement de 0 correspond à une action classique, de difficulté moyenne. Un ajustement positif correspond à une action facile et un ajustement négatif, à une action difficile.

Facteur aléatoire

La résolution d'une action en appelle au hasard. Dans Exil c'est à l'aide d'un dé à douze faces que l'on détermine le facteur aléatoire des actions.

Une action nécessite généralement un seul jet de dé, mais éventuellement plusieurs si vous décidez d'utiliser des règles optionnelles (comme celle des **actions d'éclat et échecs critiques**).

Marges

Chaque action entreprise se solde par une réussite (plus ou moins marquée) ou par un échec (plus ou moins important). La qualité d'une réussite (ou la gravité d'un échec) est mesurée à l'aide d'une marge, appelée logiquement **marge de réussite** (ou **marge d'échec**).

La marge est égale à la différence entre le niveau du Talent concerné (modifié par la difficulté) et le score du d12. Plus la marge est importante, plus la réussite (ou l'échec) est importante.

Actions d'éclat, échecs critiques

Un « 1 », obtenu lors du lancer du d12 qui détermine le facteur aléatoire de l'action, signifie que l'action est sujette à la règle des actions d'éclat :

Le joueur (ou le Meneur de Jeu) relance alors le dé, comme s'il recommençait la même action, avec la même difficulté, le même Talent et les mêmes modificateurs. Si l'action est réussie une nouvelle fois, nous sommes en présence d'une **action d'éclat** !

De la même manière, un « 12 », obtenu lors du lancer de dé peut entraîner un **échec critique**. Le joueur lance une seconde fois le dé : si l'action est à nouveau un échec, ce dernier est un échec critique.

Pour calculer la marge de réussite (ou d'échec) d'une action d'éclat (ou d'un échec critique), il suffit d'ajouter les marges des deux jets.

Types d'action

Dans Exil, on distingue trois types d'actions : les **actions pures**, les **actions simples** et les **actions d'opposition**.

Remarquons également que la résolution des combats fait éventuellement intervenir les trois types d'action.

Résolution des actions

Action pures

Les actions dites « pures » sont celles qui ne font appel à aucun Talent. Elles dépendent uniquement du potentiel naturel de l'individu qui les entreprend, c'est à dire de l'un de ces Attributs.

Citons par exemple :

- Défoncer une porte d'un coup d'épaule est une action pure *Physique*.
- Mémoriser la plaque d'immatriculation d'un ballon-taxi est une action pure *Mentale*.
- Inspirer confiance à une tierce personne est une action pure *Sociale*.

Par extension, le Meneur de Jeu peut faire entrer dans cette catégorie toutes les actions pour lesquelles il ne parvient pas à déterminer de Talent approprié.

Les actions pures ne nécessitent pas de jet de dé. Le Meneur de Jeu décide de leur réussite en fonction de l'Attribut du personnage concerné.

Reprenons le cas où un joueur désire que son personnage enfonce une porte d'un coup d'épaule. Ce personnage a un Attribut *Physique Bon*. Comme la porte est en bois, le Meneur de Jeu décide que le personnage est assez musclé pour arriver à enfonce la porte. Si le personnage avait eu un Attribut *Physique Faible*, il n'y serait probablement pas parvenu. Si son Attribut *Physique* était *nul*, il se serait en plus blessé à l'épaule.

Optionnel

Si vous voulez faire intervenir un facteur aléatoire dans le cadre des actions pures, vous pouvez demander au joueur de lancer un d12 pour mesurer la qualité de l'action :

- Si l'action est réussie : plus le score du d12 est élevé, plus la réussite du personnage est importante.

- Si l'action est ratée : plus le score du dé est élevé, plus l'échec est important.

En aucun cas, ce jet de dé ne détermine si l'action est réussie ou ratée. Cela reste juste un outil pour estimer la qualité du résultat obtenu.

Actions simples

Les actions simples sont les plus courantes dans Exil. Elles mettent en oeuvre un et un seul personnage, avec un et un seul de ces Talents.

Quelques exemples d'actions simples :

- Crocheter la serrure d'une porte
- Escalader la façade d'un bâtiment
- Déchiffrer un code secret
- Baratiner un garde
- Se cacher dans l'ombre d'une ruelle

Talent concerné

La première chose à faire est de déterminer le Talent qui va servir à la résolution de l'action. Le crochetage d'une serrure fera intervenir le Talent *Filou* ou *Espion*, l'escalade de la façade nécessitera *Acrobate*, etc.

Difficulté de l'action

La deuxième chose, peut-être la plus délicate pour un Meneur de Jeu débutant, est de fixer la difficulté de l'action entreprise par le personnage. Crocheter la serrure de la porte d'une habitation paysanne de Forge est une action facile, tenter la même chose sur la serrure d'un bâtiment d'Administration sera beaucoup plus délicate.

La difficulté est traduite en terme de règles par un **modificateur** qui s'applique au Talent utilisé pour la résolution de l'action.

Tableau des Modificateurs dus à la difficulté

Difficulté	Modificateur
Enfantine	+8
Facile	+5
Aisée	+2
Moyenne	0
Délicate	-2
Difficile	-5
Cauchemardesque	-8

Les modificateurs de ce tableau sont donnés à titre indicatif. Avec un peu de pratique, le Meneur de Jeu fixera rapidement lui-même les ajustements de difficulté aux Talents.

Modificateurs extérieurs

D'autres paramètres peuvent intervenir dans la résolution d'une action : les conditions climatiques, l'état de santé du personnage (stress, fatigue, blessure), l'utilisation ou non d'un matériel adéquat, etc. Ces paramètres viennent s'ajouter au modificateur de difficulté.

Marge

Une fois l'action réalisée (donc soit réussie, soit ratée), le joueur peut mesurer l'étendue de sa réussite (ou de son échec). C'est que l'on appelle la marge (marge de réussite ou marge d'échec).

Marge de réussite
niveau du Talent + difficulté – d12
Marge d'échec
- [niveau du Talent + difficulté – d12]

Exemple:

Jarc de Sylphes (Talent Artiste [peintre], niveau 14) réalise le portrait de la petite fille d'un grand baron d'Exil. Le MJ fixe la difficulté à difficile (-5) car la fillette à du mal à tenir en place et les traits de son visage ne sont pas très réguliers.

Le joueur de Jarc, Emmanuel, lance un d12 et obtient 6. L'action est réussie (Talent modifié par la difficulté = 9 ce qui supérieur au score du dé, 6). La marge de réussite est (9 - 6) = 3. C'est une réussite honnête mais Jarc n'a pas fait des miracles !

A titre indicatif, voici 2 tableaux de correspondance entre les marges et les degrés de réussites ou d'échec :

Marge de réussite	Degré de réussite
0	action réussie de justesse
1-3	action réussie
4-6	belle réussite

7-9	superbe réussite
10+	réussite extraordinaire

Marge d'échec	Degré d'échec
1-3	échec mineur
4-6	échec important
7-9	Echec total
10+	Echec catastrophique, désastre

Actions d'opposition

Les actions d'oppositions sont celles qui font intervenir deux personnages (ou plus). Leur méthode de résolution est très similaire à celle des actions simples.

Quelques exemples d'actions d'opposition :

- Dans une taverne du port, deux marins font un bras de fer, c'est une action d'opposition sous l'Attribut *Physique*
- Deux cavaliers participent à une course équestre, c'est une action d'opposition sous le Talent *Cavalier*
- Deux comédiens se livrent à une joute verbale, c'est une action d'opposition sous le Talent *Orateur*

Talent concerné

Les protagonistes utilisent toujours le même Attribut, ou le même Talent, pour résoudre une action d'opposition.

Difficulté de l'action

La difficulté se détermine de la même manière que celles des actions simples. Dans la plupart des cas, la difficulté est la même pour tous les protagonistes (ils accomplissent la même action). Le Meneur de Jeu est libre d'assigner des difficultés différentes s'il estime que cela est justifié.

Modificateurs extérieurs

Les modificateurs extérieurs pour les actions d'opposition sont sujets aux mêmes règles que ceux des actions simples. Comme pour la difficulté de base, les modificateurs extérieurs s'appliquent à l'ensemble des personnages.

Résolution de l'opposition

Chaque protagoniste effectue un Jet de Talent, exactement comme pour une action simple, puis les résultats sont comparés.

Cas n° 1 : un seul protagoniste réussit l'action

C'est ce personnage qui remporte l'action. Sa supériorité ou sa domination dans l'épreuve peut être estimée à travers sa marge de réussite.

Cas n° 2 : tous les protagonistes ratent l'action !

Deux solutions sont possibles : soit le Meneur de Jeu compare les marges d'échec pour savoir lequel des protagonistes à le moins raté, donc le plus réussi. Soit l'action entière est à nouveau résolue par un jet de dé.

Cas n° 3 : tous les protagonistes réussissent l'action !

Le protagoniste qui obtient la plus grande marge de réussite remporte l'opposition et sa domination est mesurée en retranchant à sa marge celle du second protagoniste.

Exemple :

Mattheüs, qui s'est fait une petite place dans la haute société exiléenne, participe à une course équestre, organise par un petit baron, pour sa cour et ses ami(e)s. Le Meneur de Jeu et le Joueur de Mattheüs veulent savoir comment le personnage va s'en sortir, une victoire pourrait en effet lui valoir l'intérêt des demoiselles de la cour !

Le Meneur de Jeu décide que cette course est une action d'opposition (entre tous les concurrents) avec le Talent Cavalier. Il est effectuée un jet pour chaque personnage non-joueur (au nombre de 5) qui participe. 2 cavaliers ratent leurs jets (marges d'échec : 1 et 4) et 3 le réussissent (marges de réussite : 0; 2 et 6).

Mattheüs réussit son jet avec une marge de 3, ce qui le place en deuxième position (la première place revient au personnage non-joueur qui a obtenu une marge de réussite de 6), une belle performance. Si Mattheüs avait réussi son jet de Talent Cavalier avec une marge de 6, sa réussite aurait été identique à celle du meilleur cavalier. Le Meneur de Jeu aurait pu estimer que les deux hommes avaient franchi la ligne d'arrivée en même temps. Il aurait aussi bien pu leur demander une deuxième action d'opposition (seulement pour eux deux) afin de déterminer celui qui prend l'avantage dans les dernières mètres...

Choix du Talent approprié

Plusieurs Talents peuvent parfois être utilisés pour résoudre une même action. Il y a donc un certain recouvrement.

Ainsi, pour se glisser sans bruit dans le dos d'un garde, un personnage peut utiliser indistinctement

le Talent Filou ou le Talent Espion. Le principe des Talents étant de recouvrir un certain domaine de compétence, ce possible recouvrement est normal : Espion et Filou ont naturellement tous deux développé la capacité à se faufiler en douce. Dans un tel cas, le joueur est libre d'utiliser le Talent de son choix (généralement le plus élevé).

Quelques remarques concernant l'utilisation du moteur de règles

Le moteur de règles d'Exil est à la disposition du Meneur de Jeu et des joueurs pour les aider à modéliser et résoudre les actions entreprises. Cependant, vous êtes fortement encouragés à gérer vos parties avec bon sens et logique. Les dés et les chiffres doivent vous venir en aide, seulement si vous en avez besoin.

Considérons par exemple, un personnage avec le Talent *Médecin* au niveau 18. Il est inutile de lui demander un jet de Talent pour soigner une petite coupure. Il apparaît avec évidence que ce personnage est largement qualifié pour l'action qu'il entreprend.

Avec un peu d'habitude, le système de Jeu devient instinctif et on peut imaginer un Meneur de Jeu ne faisant plus du tout appel aux dés pour la gestion de ses parties. En considérant d'un côté le niveau d'un Talent et de l'autre côté, la difficulté de l'action entreprise, il peut décider du déroulement et de l'issue de l'action.

Résolution d'actions : règles avancées

Réussite minimale

Dans certains cas, le Meneur de Jeu pourra estimer qu'une marge de réussite minimale est nécessaire pour accomplir une action avec succès. De la même manière, un échec trop important pourrait éventuellement entraîner des complications. Pour prendre en compte cet aspect, le Meneur de Jeu peut introduire la notion de réussite minimale.

Exemple

Mattheüs se glisse furtivement dans le dos des gardes de la bibliothèque. Comme les gardes sont très vigilants, le Maître du Jeu estime que le joueur de Mattheüs, François, doit obtenir une réussite minimale de 5 pour réussir à se glisser sans bruit.

François effectue son jet de talent et obtient une marge de 3. Son résultat est inférieur à la réussite minimale: les gardes ont entendu Mattheüs alors qu'il avait presque réussi son déplacement silencieux.

Tentatives successives

Un joueur qui rate une action voudra peut-être tenter à nouveau sa chance. Dans certains cas, un « deuxième essai » sera impossible (par exemple si vous vous êtes trompé de fil en voulant désamorcer une bombe), mais certaines actions sont soumises à la règle des tentatives successives. Dans ce cas, le Meneur de Jeu applique un modificateur à la difficulté. Ce modificateur est cumulatif : à chaque essai, la difficulté est ajustée.

Exemple

Ernarth tente d'ouvrir le coffre-fort d'un noble exiléen. Son jet de Talent est raté mais le Meneur de Jeu lui accorde un autre essai, car personne ne traîne dans les parages. Ernarth, lui n'est pas convaincu de la tranquillité du lieu et commence à stresser, seul face à la serrure : le Meneur de Jeu majore la difficulté de 3. Le joueur Ernarth lance le dé et réussit cette fois l'action. La patience d'Ernarth a payé, la serrure a cédé.

Actions étendues

Certaines actions ne peuvent pas être accomplies en l'espace d'un tour. On appelle ces actions, **actions étendues**. Pour déterminer la quantité de travail que nécessite une telle action, le Meneur de Jeu fixe un capital de Points de Tâche. Chaque tour, le personnage effectue un jet de Talent, comme pour une action simple, mais il comptabilise ses marges de

réussite et les additionne. Quand ce cumul atteint le nombre de Points de tâches fixé, l'action étendue est terminée.

Si le personnage est interrompu alors qu'il n'a pas accumulé suffisamment de Points de tâches, l'action n'est pas réussie. Selon les circonstances, le Meneur de Jeu pourra, ou pas, autoriser le personnage à reprendre l'action plus tard.

Parfois, une action étendue peut faire intervenir plusieurs Talents si elle est très complexe. Un nombre de Points de Tâche est alors assigné à chaque Talent.

Attention, en cas d'échec critique, l'action étendue est stoppée et le personnage ne peut la mener au bout. Il faudra recommencer depuis le début, quand le Meneur de Jeu lui autorisera un nouvel essai (généralement quand son niveau de Talent aura augmenté d'un rang ou qu'il bénéficiera de nouvelles informations pouvant lui permettre de réussir...).

Le Meneur de Jeu peut aussi varier la durée obligatoire entre chaque étape de l'action étendue, fixée par défaut à un tour. Ainsi décrypter un manuscrit abscons pourra exiger un certain nombre de Points de Tâche et le Meneur de Jeu pourra décider que le joueur ne peut tenter qu'un jet par jour, simulant ainsi la lenteur avec laquelle le personnage décrypte l'opuscule.

Exemple

Rhys, un jeune ingénieur passionné par les mythes des Anciens, tente de comprendre le fonctionnement d'une machine des fondations d'Exil. Comme la technologie utilisée pour concevoir l'appareillage dépasse les connaissances et les compétences du jeune homme, le Meneur de Jeu fixe à 30 le nombre de Points de Tâche nécessaires à la compréhension de la mécanique.

Rhys s'attelle à la tâche. Le Talent approprié est Ingénieur (que Rhys possède au niveau 14), le modificateur de difficulté est de -5 (difficile : technologie des Anciens). Le premier tour, Rhys réussit son jet avec une marge de 7. Le second tour, il échoue. Le troisième et le quatrième il réussit avec une marge de 3. Le cinquième, c'est une action d'éclat et une marge de 11 ! Le sixième tour, c'est une réussite de 6. Rhys a donc accumulé les 30 (7 + 0 + 3 + 3 + 11 + 6) Points de Tâche, il parvient à comprendre le mécanisme de la machine. Il abaisse un levier, appuie sur un gros bouton de cuivre : l'inquiétante machinerie se met à vibrer dans un bruissement sonore...

Le Meneur de Jeu aurait pu également estimé que 10 Points de Tâche étaient en plus nécessaires dans le Talent Savant pour percer la machine à jour.

Coopération

Parfois, des personnages pourront cumuler leurs efforts pour l'aboutissement d'une même action. Deux possibilités se présentent alors au Meneur de Jeu :

- la durée de l'action est divisée par le nombre de personnages participant à sa réalisation.
- les protagonistes ajoutent leurs marges de réussite.

Exemple

Rhys est parvenu à mettre en marche l'étrange machine des Anciens, mais il ne parvient pas à comprendre son utilité. Il demande l'aide de Garmond, un théoricien éclairé, spécialiste de la civilisation des Anciens. Ils conjuguent leurs efforts pour comprendre l'utilité de la gigantesque machine. Le Meneur de Jeu estime que la difficulté est cauchemardesque (modificateur -8). Les deux personnages effectuent un jet de Talent Savant : Rhys rate son jet de 3 et Garmond réussit de 5. La somme de leur marge est 2. C'est une réussite légère, les deux hommes pensent que la machine joue un rôle quelconque sur l'eau qui en arrive et en ressort par des canalisations en cuivre passé.

Combat

Un combat est une composition d'actions simples (un tir d'arbalète) et d'actions d'opposition (deux duellistes qui croisent le fer). La résolution d'un combat est donc sujet à quelques modalités supplémentaires.

Le temps dans un combat

Un combat est divisé en tour, chaque tour représentant 5 secondes de temps. A chaque tour, un joueur peut décider d'accomplir une action. La séquence du tour est déterminée par ce que l'on nomme l'initiative. La résolution des actions est déterminé par ordre décroissant d'initiative.

- 1 tour = 5 secondes

Initiative

L'**initiative** mesure la rapidité d'action (et de réaction) d'un personnage. Dans un combat, être plus rapide que ses adversaires est un avantage déterminant qui laisse l'opportunité d'agir et d'obliger les autres à réagir.

- Initiative = niveau du Talent de combat impliqué

Exemple :

Jarys et Bernest croise le fer à l'aide d'un fleuret. Ils utilisent tous les deux le Talent Escrimeur : Jarys à le niveau 13 alors que Bernest à seulement un niveau de 10. Jarys est donc plus rapide et agit en premier.

En cas d'égalité, plusieurs méthodes permettent de dé partager les ex-æquo :

- comparaison de l'Attribut *Physique*
- comparaison de l'Attribut *Adaptabilité*
- comparaison de l'arme (une arme plus légère est plus rapide donne une l'avantage à son porteur)

Le Meneur de Jeu peut aussi accorder le gain de l'initiative à un joueur dans certains cas : attaque par surprise, bénéfice de la hauteur, avantage numérique, etc...

Potentiel de Combat

Le **Potentiel de Combat** (abrégié PC) mesure la compétence guerrière du personnage. Il est égal au niveau du Talent que le Joueur utilise pour combattre, éventuellement ajusté par des modificateurs fixés par le Meneur de Jeu.

- PC = niveau de Talent de combat utilisé

Exemple :

Jarys se bat au fleuret avec son Talent Escrimeur au niveau 13. Son Potentiel de Combat est égal à 13. Si il attaque un ennemi de dos, le Maître du Jeu pourrait, par exemple, lui accordait un bonus de 4 à son Potentiel de Combat pour le tour.

Potentiel Offensif et Potentiel Défensif

Au début de chaque tour, le combattant doit répartir son Potentiel de combat entre un **Potentiel Offensif** et un **Potentiel Défensif**. Cette répartition est au choix du joueur. S'il ne décide pas, on admettra que la répartition par défaut est de 50% en Potentiel Offensif et 50% en Potentiel Défensif.

Ces 2 Potentiels (POff et PDef) mesure la manière dont le combattant s'implique dans la mêlée. S'il place tout son Potentiel de Combat en Potentiel Offensif, c'est qu'il se jette comme un loup dans le combat, attaquant au maximum et ne se préoccupant pas de se protéger des coups de ses adversaires. A l'inverse, si un combattant place tout son PC dans le PDef, c'est qu'il recule en se protégeant, parant et esquivant les coups mais ne se risquant pas à essayer de créer des ouvertures pour attaquer.

Remarque : Dans le système de combat d'Exil, il n'y a pas de parade ou d'esquive à proprement dit. L'investissement d'un personnage à se défendre est proportionnel aux points qu'il place dans son Pdef.

Remarque : Le Potentiel défensif s'applique à toutes les attaques visant le personnage : si trois attaques prennent pour cible le personnage, son Pdef s'applique aux trois attaques.

Résolution d'un tour de combat

Une fois que tous les protagonistes ont répartis leur PC entre leurs Poff et Pdef, le temps est venu de résoudre le tour de combat et de jeter les dés.

Le personnage qui a la plus forte initiative commence, en désignant son adversaire. Les deux combattant lancent un d12. L'attaquant ajoute son Poff au résultat et le défenseur, son Pdef.

- Score Attaquant = d12 + Poff
- Score Défenseur = d12 + Pdef

Il faut ensuite comparer les deux scores pour savoir si l'attaque est réussie :

Résultat = Score Attaquant – Score Défenseur

- Résultat < 0 : l'attaque échoue. Pas de dommages.
- Résultat = 0 : l'attaque échoue de justesse. Pas de dommages.
- Résultat > 0 : l'attaque touche. Le résultat donne les dommages de l'attaque.

Une fois l'action du personnage le plus rapide résolue, c'est au personnage suivant, jusqu'au moins rapide des protagonistes.

Dégâts

Les dégâts de bases sont égaux à la réussite (Score attaquant – Score défenseur) d'une attaque. Il faut ensuite ajouter le modificateur de dégâts de l'arme utilisée et éventuellement un modificateur annexe (bonus de coup critique par exemple).

- Dégâts = (Score attaquant – Score défenseur) + modificateurs

Combat à distance

Le combat à distance est celui qui implique des armes de jet (haches, couteaux, dagues), de trait (arcs, arbalètes), les armes à feu (revolvers, fusils)

et toutes les autres formes de projectiles (pierres, tabourets, bouteille, etc.).

Cependant, le combat à distance nécessite quelques précisions, qui sont données dans ce paragraphe.

Potentiel de Combat PC

Le Potentiel de Combat est égal au niveau du Talent utilisé par le combattant (généralement *Tireur*, mais éventuellement *Sportif*, par exemple si un personnage jette un tabouret à la tête de son adversaire). Des modificateurs s'appliquent toutefois :

Situation du tireur	Modificateur
tireur immobile	0
tireur en mouvement	-2 à -5
encombrement léger	-2
encombrement moyen	-4
encombrement important	-6

Potentiels Offensif et Défensif

Un tireur hors d'atteinte de ses adversaires aura tout intérêt à placer l'intégralité de son PC dans son Poff. Cependant il est possible qu'il soit pris pour cible (par un autre tireur ou par une attaque de contact qu'il n'aurait pas vu venir). Il est donc raisonnable de placer des points dans son Pdef quand la situation l'exige. La prudence est mère de sûreté, dit-on...

Difficulté

La difficulté d'une attaque à distance dépend de plusieurs paramètres. Les plus importants et les plus classiques sont répertoriés dans le tableau suivant :

Situation	Modificateur
Portée : bout portant	+3
Portée : courte	0
Portée : moyenne	-3
Portée : longue	-6
la cible est immobile	+2
la cible marche	0
la cible court	-2
la cible est en mêlée	-4
la cible est à couvert	-1 à -8
visibilité (lumière, météo)	Variable
taille de la cible	Variable

Remarque : l'ajustement de difficulté s'applique au Potentiel Offensif Poff

Actions d'éclats et échecs critiques

Pour pimenter les combats, vous êtes libres d'incorporer les règles d'actions d'éclats et d'échecs critiques, explicitées plus loin.

Attention cependant, lors des phases de combat un « 12 » peut provoquer une action d'éclat et un « 1 » un échec.

Quelques remarques et conseils concernant les combats dans Exil

Le moteur de jeu d'Exil est conçu pour rester simple et accessible tout en permettant une cohérence et un réalisme certain. Mais, dans Exil, les combats n'occupent pas le devant de la scène comme dans bon nombre de Jeux de Rôle. L'atmosphère d'Exil appelle plus des descriptions précises que des jets de dés intempestifs. Pour les combats, comme pour le reste, le bon sens doit occuper une place importante dans la résolution des actions.

Si, en tant que Meneur de Jeu, vous estimez qu'une action est impossible, dites-le ouvertement au joueur. Inutile de calculer un modificateur de difficulté titanesque et alambiqué. Ce genre de calcul se veut simulationniste mais n'apporte, en terme de jouabilité, qu'un temps mort dans une scène d'action.

La répartition du Potentiel de Combat (PC) entre les Potentiel offensif (Poff) et Potentiel défensif (Pdef) permet aux joueurs de contrôler leur tactique de combat mais allonge un peu la durée de ceux-ci, notamment pour le Meneur de Jeu qui peut être amené à gérer de multiples combattants. Pour lui simplifier la tâche, il peut recourir à l'astuce suivante : le PC de chaque PNJ combattant est réparti une fois pour toute lors du premier round de combat.

Règles avancées de Combat

Les points de règles suivants, complètement optionnels, sont destinés aux joueurs et Meneurs de Jeu qui souhaitent diversifier les actions de combat et modéliser plus finement certaines actions et facteurs.

Attaques multiples (contact)

Un combattant peut choisir d'attaquer plusieurs adversaires durant le même tour de combat. Il doit alors répartir son Potentiel Offensif entre les différents adversaires qu'il choisit d'attaquer. Remarquons que les éventuels modificateurs s'appliquent au Poff avant que le joueur le divise entre les différentes attaques.

Attaques multiples (distance)

Un personnage doué voudra peut-être tirer plusieurs projectiles par tour. C'est possible avec certaines armes et uniquement si le Meneur de Jeu estime le tir multiple réalisable.

Le tireur doit sous diviser son Potentiel Offensif (POff) entre les différents tirs qu'il désire effectuer. Chacun de ses tirs subit un modificateur de tir multiples, dépendant de l'arme employée, en plus de tous les ajustement classiques (portée, visibilité, mouvement taille de la cible, etc).

Arme	Modificateur
Arc	-5
Arbalète	Impossible
Arme de jet	-2
Arme à feu	0

Attaques visées (contact et distance)

Il est possible de viser une zone (la tête, un membre, un défaut d'armure) lors d'une attaque de mêlée ou de distance. Un modificateur est appliqué au Poff, comme indiqué dans la table suivante :

Partie visée	Modificateur
Tête	-4
Bras	-3
Main	-5
Jambe	-2
Défaut d'armure	Variable

L'effet d'un coup visé est laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu : dégâts majorés, malus, recul, etc.

Désarmement

Pour désarmer un adversaire, le personnage doit tous d'abord réussir une attaque selon les règles normales de combats. Il faut ensuite comparer les niveaux de Talents et le POff du défenseur.

Le désarmement est réussi si le niveau de Talent de l'attaquant + sa réussite est supérieur au niveau de Talent du défenseur + son Pdef

Exemple :

Considérons 2 bretteurs, Kelson et Abelard.

Kelson dispose d'un PC de 12 qu'il répartit ainsi : POff = 7 et Pdef = 5.

Abelard a un PC de 10 qu'il répartit en Poff = 5 et Pdef = 5

Kelson annonce au Meneur de Jeu qu'il va tenter de désarmer Abelard. Comme il a l'initiative, il effectue son attaque et réussit avec une réussite de 4 (rappel : réussite = Score Attaquant - Score défenseur).

Calculons le désarmement : Attaquant = (12 + 4) et Défenseur (10 + 5)

Comme 16 est supérieur à 15, le désarmement réussit, de justesse.

Utilisation d'une arme de parade ou d'un bouclier

L'emploi d'un bouclier ou d'une arme de parade nécessite un bon niveau de la part du combattant pour se révéler efficace, mais permet d'accroître son Potentiel Défensif.

Niveau de talent (escrimeur, bagarreur)	Bonus au Pdef
Profane (niv 0)	0
Débutant (niv 1, 2, 3)	0
Pratiquant (niv 4, 5, 6)	0
Compétent (niv 7, 8, 9)	+1
Confirmé (niv 10, 11, 12)	+2
Spécialiste (niv 13, 14, 15)	+3
Expert (niv 16, 17, 18)	+4
Maître (niv 19 et +)	+5

Utilisation d'une deuxième arme

L'emploi d'une arme est une technique de combat délicate à maîtriser mais très efficace. Elle permet d'accroître le PC du combattant comme suit :

Niveau de talent (escrimeur, bagarreur)	Bonus au Pdef
Profane (niv 0)	0
Débutant (niv 1, 2, 3)	0
Pratiquant (niv 4, 5, 6)	0
Compétent (niv 7, 8, 9)	0
Confirmé (niv 10, 11, 12)	+1
Spécialiste (niv 13, 14, 15)	+2
Expert (niv 16, 17, 18)	+3
Maître (niv 19 et +)	+4

Actions d'éclats (contact)

Voici une table optionnelle pour traiter les actions d'éclat lors des attaques de mêlée.

ID12	Effet
1	Passe gagnante
2	Coup puissant
3	Déséquilibre
4	Faillie
5	Impact
6	2 touches
7	Touche et désarmement
8	Coup handicapant
9	Coup violent
10	3 touches
11	2 touches et désarmement
12	Mise en échec

Description des actions d'éclat au contact

- passe gagnante : l'attaquant prend une position avantageuse. Il gagne un bonus de 2 à son PC pour le prochain tour.
- coup puissant : l'attaque est violente. Les dégâts sont majorés de 3 points.
- déséquilibre : le défenseur est pris de court par l'offensive du personnage. Il est forcé de reculer. Il subit un malus de 4 à son PC pour le prochain tour.
- faille : l'attaque porte dans un défaut de l'armure qui n'est pas prise en compte pour le calcul des dommages. Si le défenseur ne porte pas d'armure, considérer que le coup critique est un coup puissant.
- impact : le coup, violent, rompt le contact. Si l'attaquant avait l'initiative, le défenseur perd son attaque. Dans le cas contraire, l'attaquant gagne le bénéfice de l'initiative tant qu'il combat ce même adversaire.
- 2 touches : l'attaquant place une deuxième attaque dans le même mouvement. La deuxième attaque est moins violente, car l'attaquant n'a pas eu le temps de réarmer. La deuxième touche inflige la moitié des dégâts de la première.
- 3 touches : l'attaquant enchaîne trois touches sur son pauvre adversaire. Les dégâts sont respectivement 100%, 60% et 30% de la réussite de l'attaque
- désarmement : Niveau de Talent de l'attaquant + réussite de l'attaque supérieur au Niveau de Talent du défenseur + Pdef
- touche et désarmement : l'attaquant place une touche classique suivi d'une tentative de désarmement.
- 2 touches et désarmement : l'attaquant place deux touches, suivi d'une tentative de désarmement.
- coup handicapant : la frappe atteint une zone vitale de l'adversaire. Le handicap de la blessure est doublé.
- coup violent : l'attaque est d'une violence inouïe, les dégâts sont doublés.
- mise en échec : l'adversaire est désarmé (sans test) et à la merci de l'attaquant (lame sur la gorge ou sur le cœur, par exemple).

Actions d'éclats (distance)

Voici une table optionnelle pour traiter les actions d'éclats lors des attaques de distance.

1D12	Effet
1	Dégâts majorés +2
2	Faillie
3	Zone vitale x1
4	Déséquilibre
5	Dégâts majorés +4
6	Épingle
7	Dégâts majorés +6
8	Zone vitale x2
9	Impact
10	Chute
11	Désarmement
12	Zone vitale x3

Description des coups critiques

- Dégâts majorés +2 : un bonus de 2 est ajouté aux dégâts.
- Faillie : l'armure n'est pas prise en compte sur cette attaque.
- Zone vitale x1 : les dégâts sont normaux, mais le malus de la blessure est doublé.
- Déséquilibre : l'attaque provoque un déséquilibre chez la cible. Son PC subit un malus de 5 au prochain tour.
- Dégâts majorés +4 : un bonus de 4 est ajouté aux dégâts.
- Épingle : le projectile touche l'adversaire au pied, réduisant son mouvement et son PC de 4. Les dégâts sont normaux.
- Dégâts majorés +6 : un bonus de 6 est ajouté aux dégâts.
- Zone vitale x2 : les dégâts sont doublés, le malus de la blessure également.
- Impact : la cible recule sous la violence de l'impact, ce qui peut la mettre dans une position difficile et lui coûte son action du round, si elle ne l'a pas encore effectué.
- Chute : l'impact du projectile fait chuter la cible. Les dégâts sont normaux.
- Désarmement : l'attaque frappe la cible au niveau du poignet de la main qui tient l'arme. Les dégâts sont normaux mais la cible lâche ce qu'elle tenait en main. Si la cible ne tient rien en main, relancer.
- Zone vitale x3 : les dégâts sont triplés, le malus de la blessure est doublé.

Échecs critiques (contact)

Voici une table optionnelle pour traiter les échecs critiques lors des attaques au contact.

1D12	Effet
1	Mauvais positionnement 1
2	Elongation
3	Bousculade
4	Mauvais positionnement 3
5	Ouverture fatale
6	Arme coincée
7	Mauvais positionnement 5
8	Chute
9	Lâché d'arme
10	Bris d'arme
11	Coup perdu
12	Blessure

Description des échecs critiques

- Mauvais positionnement 1 : l'attaque, mal réalisée, met le personnage dans une position délicate. Les attaques le prenant pour cible le tour prochain bénéficieront d'un bonus de 1 à leur Poff.
- Elongation : l'attaquant effectue un faux mouvement. Il subit un malus de 1 à son PC jusqu'à la fin du combat.
- Bousculade : l'attaquant bouscule un de ses alliés. Celui-ci perd son attaque (s'il ne l'avait pas encore effectuée) et subit un malus de 7 à son PC pour le prochain tour.
- Mauvais positionnement 3 : idem à mauvais positionnement 1 mais le bonus est de 3.
- Ouverture fatale : l'attaquant trébuche et ouvre complètement sa garde. Il perd son Pdeff pour la prochaine attaque.
- Arme coincée : l'arme de l'attaquant est « emmêlée » avec celle de sa cible.
- Mauvais positionnement 5 : idem à mauvais positionnement 1 mais le bonus est de 5.
- Bris d'arme : l'attaquant touche un mur (l'arme, l'armure de son adversaire) sous un mauvais angle de frappe, l'arme se brise.
- Coup perdu : l'attaquant perd ses appuis au moment de l'attaque. Si un compagnon d'arme est présent, il devient la cible de cette attaque, mais les dégâts sont diminués de moitié.
- Chute : l'attaquant chute à terre, perdant son attaque pour le prochain tour, et subissant un malus de 5 à son Pdeff.
- Lâché d'arme : l'attaquant laisse échapper son arme dans un moulinet artistique théâtral.
- Blessure : l'attaquant se blesse lui-même. Les dégâts qu'il s'inflige sont diminués de moitié.

Échecs critiques (distance)

Voici une table optionnelle pour traiter les échecs critiques lors des attaques au contact.

1D12	Effet
1	Déséquilibre 1
2	Déséquilibre 3
3	Déséquilibre 5
4	Tir perdu 1
5	Elongation
6	Tir perdu 2
7	Lâché du projectile
8	Tir perdu 3
9	Lâché d'arme
10	Bris d'arme
11	Tir perdu 4
12	Blessure

Description des échecs critiques

- Déséquilibre 1 : l'attaquant dérape et se met dans une position délicate. Il subit un malus de 1 à son PC pour le tour suivant.
- Déséquilibre 3 : l'attaquant dérape et se met dans une position délicate. Il subit un malus de 3 à son PC pour le tour suivant.
- Déséquilibre 5 : l'attaquant dérape et se met dans une position délicate. Il subit un malus de 5 à son PC pour le tour suivant.
- Tir perdu 1 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (50%), un personnage neutre (15%), un personnage ennemi (15%) ou un personnage allié (20%).
- Elongation : l'attaquant se blesse légèrement : sa prochaine action subit un malus de 5 à son PC et un malus de 3 est appliquée à toutes ses actions manuelles, jusqu'à la fin du combat.
- Tir perdu 2 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (30%), un personnage neutre(30%), un personnage ennemi (10%) ou un personnage allié (30%).
- Lâché du projectile : l'attaquant lâche son projectile, il doit en utiliser un autre au prochain tour, ou le ramasser.
- Tir perdu 3 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (10%), un personnage neutre(30%), un personnage ennemi (5%) ou un personnage allié (55%).
- Lâché d'arme : l'attaquant lâche son arme, il doit en utiliser une autre ou la ramasser. S'il utilisait un projectile sans arme (javelot, fléchette, pierre) considérez un lâché du projectile.
- Bris d'arme : l'arme se brise pendant le tir. S'il utilisait un projectile sans arme (javelot, fléchette, pierre) considérez un tir perdu 4.

- Tir perdu 4 : le projectile touche une autre cible que celle visée : cela peut-être un objet ou un élément du décor (5%), un personnage neutre (15%), un personnage ennemi (5%) ou un personnage allié (75%).
- Blessure : l'attaquant se blesse avec son projectile. Les dégâts qu'il s'inflige sont réduits de moitié.

Remarque :

Un échec critique lors de l'utilisation d'une arme à feu est souvent du à une mal fonction de l'arme. Vous pouvez donc utiliser la table complémentaire suivante.

1D12	Effet
1-2-3-4	Long feu
5-6-7	Arme enrayée
8-9	Explosion de l'arme
10-11-12	Jet sur la table classique

Description des échecs critiques

- Long feu : la munition ne détonne pas. L'arme est encore fonctionnelle, mais sous la surprise, l'attaquant aura -3 à son prochain Poff.
- Arme enrayée : le système de tir de l'arme se bloque. L'arme est bloquée jusqu'au succès d'un jet sous le talent Bricoleur
- Explosion de l'arme : les dégâts complets sont infligés au porteur de l'arme. L'arme est bien entendu inutilisable.

Localisations

Pour ceux qui désirent préciser la localisation des blessures, voici une table :

1D12	Effet
1	Tête
2	Bras droit
3	Bras droit
4	Bras gauche
5	Bras gauche
6	Torse
7	Torse
8	Abdomen
9	Jambe droite
10	Jambe droite
11	Jambe gauche
12	Jambe gauche

Bonus aux dommages

On peut tout à fait estimer qu'une personne à la puissance physique impressionnante est capable de vous faire bien plus mal qu'un avorton chétif s'il vous frappe.

La table qui suit donne, en fonction du *Physique* du personnage, un ajustement aux dégâts. Celui-ci ne s'applique naturellement qu'aux armes ou la force de l'adversaire peut influencer les dégâts. Ce bonus n'aura donc, par exemple, aucune influence sur un tir de revolver ou d'arbalète...

Phy du personnage	Bonus
Phy Nul	-2
Phy Faible	-1
Phy Moyen	+0
Phy Bon	+1
Phy Excellent	+2

Armures et protections

En Exil, les armures personnelles ne sont que très peu usitées. Les soldats exiléens et forgiens sont équipés d'un uniforme et d'un casque, et voilà tout. Toutefois, certains escrimeurs portent des protections en cuir, tout comme certains voyous sous leurs vêtements. Quand aux armures métalliques, on en trouve surtout dans les musées forgiens...

Voici une liste indicative de type d'armures, accompagnés d'un ajustement aux dégâts, qui se retranche des dommages causés par une arme. Les protections sont données à titre indicatif. En fait, elles dépendent beaucoup de la qualité de l'artisanat et peuvent donc être ajusté en fonction de leur qualité...

Type d'armure	Ajustement
Armures légères (cuir souple)	2
Armures moyennes (cuir lourd, renforcé, clouté, brigandine)	4
Armures lourdes (cotte de maille, plaques)	6

Notons que ces armures résistent mal à la perforation : contre une arme à feu, elles n'assurent que la moitié de leur protection.

Etat de Santé, dommages et soins

L'Etat de Santé d'un personnage est un moniteur de contrôle permettant au joueur de prendre en compte les agressions extérieures que son personnage endure.

La capacité à supporter des agressions physiques découle directement des Attributs d'un personnage.

Points de Santé

Comme leur nom l'indique, les Points de Santé mesurent la vitalité d'un personnage. Quand un personnage n'a plus de Points de Santé, il meurt.

Capital de Points de Santé

Le nombre maximal de Points de Santé (abrégié en PdS) d'un personnage découle directement de son Attribut Physique.

Attribut Physique	Points de santé
Nul	8
Fai	10
Moy	12
Bon	14
Exc	16

Remarque :

Vous pouvez choisir de jouer des aventures à vocations épiques, en augmentant le Capital de Points de Santé des personnages, où vous tourner vers un réalisme plus marqué, en réduisant ce Capital.

Perte de Points de Santé

Des Points de Santé sont perdus à chaque fois qu'un personnage subit un quelconque traumatisme physique : blessure, maladie, empoisonnement, etc. Dans le cas d'une blessure, la perte est directe, mais une maladie peut se traduire par une perte régulière

de Points de Santé (par exemple, perte d'un Point de Santé par jour), ce tant qu'elle n'est pas soignée.

Plus un personnage perd de Points de Santé, plus son État de Santé s'affaiblit. On distingue plusieurs États de Santé, définis en fonction des Points de Santé.

- un personnage qui est au maximum de ses PS est en **pleine forme**
- un personnage qui possède entre $\frac{3}{4}$ et la totalité de ses PS est dans un État de Santé **léger**
- un personnage qui possède entre $\frac{1}{2}$ et $\frac{3}{4}$ de ses PS est dans un État de Santé **sérieux**
- un personnage qui possède entre $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{2}$ de ses PS est dans un État de Santé **grave**
- un personnage qui possède entre 0 et $\frac{1}{4}$ de ses PS est dans un État de Santé **critique**
- un personnage qui possède un nombre négatif de Points de Santé est **mort** !

Récupération de Points de Santé

Les Points de Santé perdus peuvent naturellement être regagnés et ce de plusieurs manières. Recevoir des soins et prendre du repos sont les méthodes les plus courantes. Dans tous les cas, un personnage ne peut jamais dépasser son capital initial de Points de Santé.

État de Santé et malus

La perte de Points de Santé handicape grandement le personnage dans la réalisation de ses actions. Essayez donc de courir avec une balle dans le genou ! Un malus général est donc appliqué aux actions du personnage, en fonction de son État de Santé actuel. Ce malus s'applique à toutes les actions, sans exception.

Etat de santé

Malus général

En pleine forme	0
Léger	-2
Sérieux	-5
Grave	-8
Critique	-12

Les blessures

La plupart des pertes de Points de Santé sont occasionnées par des blessures infligées en combat. Les blessures se répartissent en deux catégories.

Les blessures potentiellement mortelles

Les blessures sont bien souvent dangereuses. Elles occasionnent une perte de Points de Santé immédiate et parfois une perte régulière (si le personnage souffre d'une hémorragie par exemple). Elles peuvent être guéries en utilisant les règles de soins. Leur guérison naturelle dépend fortement de leur gravité. Si une blessure *légère* sera oubliée au bout de quelques jours, une blessure *critique* pourra nécessiter un repos complet et le suivi d'un médecin pendant plus d'un mois.

Les blessures non-mortelles

Certaines blessures n'ont que très peu de chances de pouvoir entraîner la mort d'un personnage : coups de poings, chocs légers. Il est important de garder une trace de ces blessures car leur guérison naturelle est beaucoup rapide.

Un personnage qui perd tous ses Points de Santé suite à des blessures non mortelles ne meurt pas, il tombe inconscient.

Remarque

Il est conseillé de comptabiliser à part les blessures mortelles des blessures non-mortelles. Un personnage peut subir les deux types de dommages pendant un seul et même combat.

Les maladies

Les conditions de vie en Exil, et encore plus sur Forge, sont encore très précaires pour la grande majorité de la population. Les maladies et les personnes qui en souffrent sont nombreuses. La Médecine n'est pas toujours très fiable, et des maladies en théorie bénignes peuvent s'avérer mortelles si elles sont mal soignées.

En terme de règles, une maladie est définie par les éléments suivants :

- Description de la maladie

- Vecteur : les modes de contractions de la maladie
- Incubation : la durée au bout de laquelle apparaissent les premiers symptômes
- Malignité : la gravité de la maladie : bénigne, légère, sérieuse, grave ou mortelle
- Périodicité : la durée des effets de la maladie
- Symptômes : les effets visibles sur le malade (toux, fièvre, boutons, etc.)
- Traitements : les méthodes de guérison

Contracter une maladie

Une maladie peut être contractée quand un personnage est au contact de l'un des vecteurs de la maladie. Le Meneur de Jeu peut décider qu'un personnage contracte ou la non la maladie. Il peut résoudre cette « contamination » par une action pure sous le *Physique* du personnage.

Effet d'une maladie

Une fois que la maladie est contractée, les symptômes et les effets s'appliquent au bout de la période d'incubation. La périodicité donne alors le rythme de la perte des points de Santé (*exemple : 1 PdS / cycle*). Cette perte est majorée par la malignité : l'Etat de Santé du patient est au pire la malignité de la maladie dont il souffre.

Exemple :

Rhys a contracté la Mort Blanche en s'aventurant dans les bas-fonds exiléens. 24 heures plus tard, les premiers symptômes apparaissent et il perd un PdS. Le cycle étant de 24 heures, il perd un PdS toutes les 24 heures. Comme la malignité est mortelle, cette perte journalière de PdS continue jusqu'à ce qu'il décède ou jusqu'à ce qu'il soigné.

Quelques maladies

La Mort Blanche

- Description : La Mort Blanche est l'une des maladies les plus mortelles répertoriées sur Exil.
- Vecteur : eau, air
- Incubation : 24 heures
- Malignité : mortelle
- Périodicité : 24 heures
- Symptômes : fièvre, dépigmentation de la peau, toux hémorragiques.
- Traitements : aucun remède connu

Abcès

- Description : l'Abcès est une infection de plaie
- Vecteur : blesse, air
- Incubation : 2 heures

- Malignité : légère mais une gangrène peut se développer si l'abcès n'est pas soigné
- Périodicité : N/A
- Symptômes : gonflement, coloration noire
- Traitements : l'abcès doit être incisé ou nettoyé (alcool)

Choléra

- Description : le Choléra est une maladie redoutée. Si le mal peut se soigner facilement, il peut s'avérer mortel.
- Vecteur : eau, saleté
- Incubation : entre 6 et 48 heures
- Malignité : mortelle
- Périodicité : 3 jours
- Symptômes : diarrhées, vomissements, extinction de voix, coloration du visage (en bleu)
- Traitements : décoction de vitamines.

Venins et Poisons

De nombreux animaux et créatures (reptiles, araignées, scorpions), mais aussi végétaux (comme certains champignons) sont vénéneux. Les venins et les poisons ont beaucoup en commun avec les maladies mais ils sont souvent plus foudroyants que ces dernières.

Définition d'un venin ou d'un poison

- Description
- Vecteur : la plante, l'animal, la créature qui secrète le venin ou le poison
- Assimilation : la durée au bout de laquelle apparaissent les premiers symptômes
- Malignité : la gravité du venin/poison : bénin, léger, sérieux, grave ou mortel
- Périodicité : la durée des effets de la maladie
- Symptômes : les effets visibles sur le personnage (toux, fièvre, boutons, etc.)
- Traitements : les méthodes de guérison

Remarquons que des premiers soins (vomitif, extraction du venin, etc.) demeurent un excellent traitement, du moins, tant que l'organisme du sujet n'a pas assimilé la substance. En terme de règles, de tels soins sont possibles tant que le sujet n'a pas subit les dommages du poison, c'est à dire durant la période d'assimilation.

Autres pertes de Points de Santé

Chutes

Les dommages subis dépendent de la hauteur de chute. L'armure ne permet pas de réduire les dommages d'une chute. En revanche, vous êtes libre

d'ajuster les dommages d'une chute en fonction du type de sol de réception. Le Talent Acrobate peut également permettre de limiter les dommages d'une chute.

- Chute = 1 PdS par mètre de chute

Sol de réception	Modificateur
Paille, neige	-3
Terre	-1
Plancher	0
Pierre, métal	+2

Pour diminuer les dommages d'une chute, il faut tenter une action simple avec le talent Acrobate.

- Echec critique : les dégâts sont majorés de 10%
- Echec : aucun ajustement
- Réussite : les dégâts sont diminués de 25%
- Action d'éclat : les dégâts sont diminués de 50%

Asphyxie

Les dommages subis dépendent de la période pendant laquelle le personnage ne peut respirer. L'armure n'intervient bien évidemment pas.

- Asphyxie = 4 PdS par minute

Les soins (Regagner des points de Santé)

Recevoir des soins

Un personnage avec le Talent *Médecin* peut permettre à un personnage (éventuellement lui-même) de regagner des Points de Santé.

Le Médecin effectue un jet de Talent avec une difficulté donnée dans le tableau ci-dessous :

Etat de santé	Difficulté
Blessure (maladie) légère	0
Blessure (maladie) Sérieux	-3
Blessure (maladie) Grave	-5
Blessure (maladie) Critique	-8
Blessure (maladie) Mortelle	-12
Situation	Modificateur
Matériel standard	0
Matériel inadapté	-3
Conditions sanitaires excellentes	+1
Conditions sanitaires standard	0
Conditions sanitaires déplorables	-2
Le soigneur agit seul	0
Le soigneur est aidé par un tiers	+2

Si le jet est réussi, le patient commence à récupérer ses Points de Santé manquants. Toutefois, la récupération n'est pas immédiate, mais progressive temporellement. C'est l'Attribut *Physique* du personnage qui quantifie cette récupération :

Physique	Récupération
Nul	1 PdS / 3 jours
Faible	1 PdS / 2 jours
Moyen	1 PdS / jour
Bon	2 PdS / jour
Excellent	3 PdS / jour

Guérison naturelle

Même si elle n'est pas soignée, une blessure peut guérir naturellement. Voici, à titre indicatif, pour un personnage au repos, les temps de guérison :

Etat de santé	Temps de guérison
Blessure (maladie) légère	Quelques jours
Blessure (maladie) Sérieux	1 à 2 semaines
Blessure (maladie) Grave	2 à 4 semaines
Blessure (maladie) Critique	4 à 8 semaines

Ces vitesses de récupération peuvent être diminuées ou augmentées en fonction de l'activité du personnage : si le personnage à une activité normale (en aventure par exemple), le temps de guérison est doublé. Si le personnage est au repos complet, sous la surveillance d'un Médecin compétent (Talent *Médecin* niveau 7+), la durée de guérison est divisée par deux.

Petit lexique technique

Action pure

Action impliquant un unique personnage et un de ses Attributs.

Action simple

Action impliquant un unique personnage et un de ses Talents.

Action d'opposition

Action impliquant plusieurs personnages et généralement un seul Talent.

Action d'éclat

Réussite exemplaire d'une action. Survient parfois après un score de « 1 » lors d'une action classique ou après un « 12 » dans une action de combat

Echec critique

Echec complet d'une action. Survient parfois après un score de « 12 » lors d'une action classique ou après un « 1 » dans une action de combat

Difficulté

Valeur numérique, généralement comprise entre -8 et +8, qui représente la difficulté d'une action.

Marge

Valeur numérique, positive, qui mesure le degré de réussite (marge de réussite) ou d'échec (marge d'échec) d'une action.

PC - Potentiel de Combat

Sa base est le niveau du Talent utilisé en combat (*Esclimeur, Bagarreur, Tireur, Sportif*).

Poff - Potentiel Offensif

Fraction du PC qui mesure l'investissement offensif du personnage pendant le tour courant.

Pdef - Potentiel défensif

Fraction du PC qui mesure l'investissement défensif du personnage pendant le tour courant.

État de Santé

Caractéristique qui mesure les traumatismes que peut subir un personnage : blessures, maladies, etc.

Points de Santé

Valeur numérique, fonction de l'Attribut *Physique*, qui permet de mesurer la résistance aux traumatismes d'un personnage.

Points de Tâche

Valeur numérique qui donne le travail à fournir pour venir à bout d'une action étendue.

Talents de combat

Les Talents utilisés dans la résolution des combats sont : *Bagarreur, Esclimeur, Sportif* et *Tireur*

Acquérir de l'expérience

Chaque personnage est amené à évoluer au cours de sa vie. Confronté à de nouvelles situations, il va apprendre de nouvelles choses. Techniquement parlant, il va acquérir de l'expérience, matérialisée par des points d'expériences.

Attribution des points d'expérience

Les points d'expériences sont attribués, par le Meneur de Jeu, à la fin des aventures. Les joueurs peuvent ensuite les investir dans leurs Talents, afin d'en augmenter les niveaux de maîtrise.

Les points d'expériences sont distribués dans cinq catégories :

- Expérience Physique
- Expérience Mentale
- Expérience Sociale
- Expérience d'Adaptabilité
- Expérience de Réalisation

Les points attribués dans chaque catégorie ne doivent servir qu'à développer les Talents relevant de l'attribut correspondant (voir le chapitre sur les Talents).

Les joueurs sont libres de dépenser leurs points d'expériences immédiatement ou de les cumuler d'un scénario à un autre.

Le Meneur de Jeu répartit les points entre les différentes catégories en fonction des spécificités du scénario qu'il vient de faire jouer. Une histoire très physique, durant laquelle les personnages ont passé leur temps à se battre et courir à perdre haleine, aura pour résultat un nombre plus important de points d'expérience Physique.

Exemple :

Rhys et ses compagnons viennent de terminer une aventure dans laquelle ils sont venus en aide à un Salyte et ont retrouvé un criminel notoire. Comme il y a eut pas mal d'action et un combat dangereux, le Meneur leur attribue 15 points d'Expérience Physique.

Les personnages ont beaucoup appris sur les mystérieux Salytes, ce que le Meneur chiffre à 8 points d'Expérience Mentale. Les personnages ont côtoyé la presse et l'Obsidienne, 10 points d'expérience Sociale. Il leur accorde aussi 7 points d'expérience d'Adaptabilité mais aucun point d'expérience de Réalisation car à aucun moment ils n'ont fait appel à des Talents de Réalisation.

Dix points accordés par catégorie d'expérience constitue une bonne moyenne pour un scénario classique.

Progresser

Pour augmenter un Talent, il faut dépenser les points d'expérience chèrement acquis. Le coût d'une progression (passage du niveau courant au niveau supérieur) est fonction de deux paramètres : le premier, relatif au personnage, est l'**Attribut** englobant le Talent. Le deuxième, relatif au Talent, est la **difficulté d'apprentissage**.

Les Attributs mesurent l'aptitude naturelle d'un personnage, et donc sa facilité à développer les Talents qui leurs sont liés. Plus un personnage a un Attribut élevé, plus il lui sera facile de développer le niveau des Talents associés à cet attribut. Les personnages très physiques auront plus de facilité à développer leurs talents physiques. Pour les autres personnages, cela demandera plus de travail (et donc de points d'expérience.)

Le coût des progressions apparaît dans les tableaux d'expérience, selon la difficulté d'apprentissage du Talent.

Talents à apprentissage facile

Attribut	Niveau actuel du Talent							
	inexistant	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 et +
NUL	6	5	6	11	17	28	39	45
FAI	5	4	5	9	14	23	32	37
MOY	4	3	4	7	11	18	25	29
BON	3	2	3	5	8	13	18	21
EXC	2	1	2	3	5	8	11	16

Talents à apprentissage modéré

Attribut	Niveau actuel du Talent							
	inexistant	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 et +
NUL	7	6	7	13	20	33	46	53
FAI	6	5	6	11	17	28	39	45
MOY	5	4	5	9	14	23	32	37
BON	4	3	4	7	11	18	26	29
EXC	3	2	3	5	8	13	18	21

Talents à apprentissage difficile

Attribut	Niveau actuel du Talent							
	inexistant	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 et +
NUL	8	7	8	15	23	38	53	61
FAI	7	6	7	13	20	33	46	53
MOY	6	5	6	11	17	28	39	45
BON	5	4	5	9	14	23	32	37
EXC	4	3	4	7	11	18	25	29

Exemple :

Le joueur de Rhys réfléchit maintenant au meilleur moyen d'investir ses points d'expérience Physique :

Il a sa disposition 15 points d'expérience à utiliser dans les Talents Physiques. Il en utilise 4 pour passer du niveau 6 au niveau 7 en Acrobate (difficulté d'apprentissage modérée, Attribut Physique BON). 5 points pour passer du niveau 6 au niveau 7 en Bagarreur. Il aimerait passer du niveau 10 au niveau 11 d'Esclimeur, mais le coût du niveau est de 11 or il ne lui reste que $15 - 4 - 5 = 6$. Il conserve donc ces 6 points pour plus tard...

Quelques conseils et remarques concernant l'expérience

Un œil attentif aura remarqué qu'acquérir une compétence (donc l'acheter au niveau 1) demande plus de points que développer une compétence de bas niveau (niveaux 2 et 3). Les « bases » sont souvent difficiles à assimiler, c'est la raison pour laquelle l'acquisition d'un nouveau Talent est plus coûteuse.

Parfois, quand un scénario s'y prête, le Meneur de Jeu pourra proposer aux joueurs d'acquérir des niveaux dans des Talents à des coûts réduits.

Exemple :

Lors d'un voyage sur le continent forgien, les personnages ont eu l'immense honneur d'être présenté au gratin de la noblesse de l'Empire de Kargarl. A la fin de l'aventure, le Meneur de Jeu leur permet de développer leur Talent Gentleman en ne dépensant que la moitié des points d'expérience normalement nécessaires.

En règle générale, on admet qu'une seule augmentation de niveau par Talent est possible à l'issue d'un scénario.

Règles avancées

Enseignement

Parfois, un personnage pourra bénéficier de l'enseignement d'un personnage (généralement non joueur) pour l'aider à développer un Talent. La personne qui désire devenir professeur doit remplir certaines conditions pour pouvoir se comporter en bon pédagogue :

- posséder le Talent à enseigner au niveau 16 (au minimum)
- posséder, dans ce même Talent, au moins 5 niveaux de plus que l'élève

Si ces conditions sont remplies, l'élève peut alors profiter du savoir de l'enseignant. Ce dernier effectue un jet du Talent *Orateur*.

- Si le jet est raté, les explications ne sont pas suffisamment limpides pour permettre à l'élève de progresser.
- Si le jet est réussi, le personnage peut acquérir le niveau supérieur de Talent en considérant la difficulté d'apprentissage un rang en dessous (facile reste facile, modéré devient facile et difficile devient modéré).

La difficulté de ce jet sous le Talent *Orateur* dépend du Mental de l'élève.

Mental de l'élève	Difficulté
Nul	-8
Faible	-5
Moyen	3
Bon	0
Excellent	+3

Exemple

Stanovre est un piètre escrimeur (niveau de Talent : 4). Pour remédier à son manque de Talent, il décide de prendre des cours auprès d'un club exiléen réputé. Il y fait la rencontre de Goran, un bretteur émérite (niveau de Talent Escrimeur : 15). Les conditions sont donc réunies pour que Stanovre apprenne au contact de Goran. Celui-ci réussit son jet d'Orateur.

Le Meneur de Jeu permet donc au Joueur de Stanovre d'acheter son prochain niveau d'Escrimeur en utilisant la table d'Apprentissage facile au lieu de celle d'Apprentissage Modéré.

Récapitulatif de l'enseignement :

- Professeur niveau 16+
- Au moins 5 niveaux de plus que l'élève
- Jet de Talent *Orateur*

Apprentissage

Les personnages ont la possibilité de se former eux-même au moyen de livres (ou assimilés). Il leur faut pour cela disposer d'un ouvrage de référence (dont la disponibilité est laissée à la discrétion du Meneur de Jeu).

Ensuite, le personnage doit étudier l'ouvrage et réussir un jet de Talent *Lettré* (difficulté variable en fonction de la complexité de l'ouvrage). Si le jet est réussi, le personnage peut acquérir le niveau supérieur de Talent en considérant la difficulté d'apprentissage d'un rang inférieur (facile reste facile, modéré devient facile, difficile devient modéré).

Exemple :

Enchanté par ses progrès, Stanovre veut maintenant approfondir ses connaissances, notamment sa théorie, en étudiant quelques ouvrages de référence. Son instructeur lui a conseillé « Traité sur l'Art de L'Escrime », rédigé par Keryan d'Homertes, l'un des maîtres d'armes les plus réputés d'Exil.

Stanovre se plonge avec appétit dans l'ouvrage. A la fin de la lecture, le Joueur de Stanovre fait un jet de Talent Lettré (le Meneur de Jeu estime la difficulté moyenne 0, l'ouvrage est très bien écrit et s'adresse aux débutants comme aux bretteurs confirmés). Le jet est réussi. La lecture s'est donc avérée des plus instructives, Stanovre pourra acquérir son prochain niveau d'Escrimeur en utilisant le tableau d'Apprentissage Facile.

Récapitulatif de l'Apprentissage :

- Jet de Talent *Lettré*

Le Détachement

La chose qui surprend le plus les forgiens, c'est l'indéfectible sérénité avec laquelle les exiléens abordent leur vie pourtant soumise à des aléas effrayants. Une forme d'insouciance qui confine parfois à l'aveuglement et que l'on nomme le « Détachement ».

Cette mémoire sélective, très confortable, qui permet à l'exiléen d'occulter les aspects les plus sombres et les plus dérangeants d'Exil, peut toutefois aboutir au désintérêt, à l'apathie ou au mutisme...

Points de Détachement

Le Détachement est mesuré en points sur une échelle de 0 à 12. L'habitant typique de Forge possède 0 point de Détachement : il n'a jamais été confronté aux mystères et aux bizarreries de la Cité d'Exil. Un exiléen possède, à sa création, entre 1 et 3 points Détachement (lancez 1D3).

Plus un personnage possède de points de Détachement, plus il a été le témoin d'événements surnaturels, inexplicables ou inquiétants qu'il a choisi d'occulter. Il devient donc de plus en plus détaché envers de tel événement. Rien ne peut troubler ou inquiéter un personnage qui possède 10 points de détachement ou plus. Il ne remarquera même pas une abomination si elle le salue dans une rue de la Cité Verticale et si on lui pose la question, se contentera de hausser les épaules pour dire qu'il ne s'agissait qu'un quidam excentrique...

Peur et détachement

Les points de détachement servent au joueur à mesurer le comportement de son personnage vis-à-vis de toutes les manifestations étranges. Quand un personnage est confronté à une telle manifestation, il effectue un **test de Détachement**.

Test de détachement : 1d12 comparé aux points de détachement

- Si il obtient un score supérieur à ses points de détachement, l'événement le trouble, l'effraie voire le terrorise. Plus la différence entre son dé et ses points est grande, plus sa peur ou son désarroi sont importants...
- Si il obtient un score inférieur à ses points de détachement, l'événement le laisse de marbre, il n'est ni surpris, ni inquiet. Plus la différence entre son dé et ses points est importante, plus sa réaction est neutre. Il trouvera toutes bonnes raisons du monde pour nier ce dont il a été témoin.

Exemple

Rhys et Jonas poursuivent un individu bizarre dans une ruelle de la Cité. Soudain, ils voient l'homme se fondre dans un mur de maçonnerie, sans laisser une seule trace derrière lui. Aucun mécanisme n'est visible. Jonas lance un D12 et obtient 4, alors que ses points de détachement s'élèvent à 6. Alors que Rhys est complètement estomaqué, Jonas garde un calme olympien...

«mais puisque je te dis que ce type a tout simplement traversé le mur. Tu l'as vu comme moi ! -Allons, allons, pas d'idiotie. Il y a forcément une explication rationnelle à tout cela... Un tour de passe-passe, voilà tout... »

Quand demander un test de Détachement ?

A chaque fois que la situation est réellement «étrangère»: une manifestation occulte, une apparition, un événement défiant toute logique, comme voir réapparaître au coin de la rue un ami mort et incinéré depuis 10 ans...

D'une manière générale, le Détachement ne s'applique pas à des chocs, qui tout en étant violents, n'en restent pas moins « naturels ». Ainsi, un acte de violence perpétré sous vos yeux ou un accident choquant ne tomberont pas sous le coup du Détachement...

A moins que vous ne dépassiez 9 points de détachement. Dans ce cas, vous êtes passé du stade ou vous rationalisez tout à celui où plus rien ne vous touche...

Gain et Perte de points de détachement

Plus un personnage est confronté aux mystères de la Cité Verticale, plus il s'y accoutume et semble les accepter ou les ignorer. D'une manière générale, on gagne ou perd des points lors des événements traumatisants nécessitant un jet de Détachement :

- Un « 1 » naturel lors d'un test de détachement fait gagner 1 point.
- Un « 12 » naturel lors d'un test de détachement fait perdre 1 point

Le Meneur de Jeu peut également décider de faire procéder à un jet à chaque personnage à la fin d'un scénario où les aventuriers ont été confrontés à des manifestations occultes.

Un personnage qui quitte Exil (par exemple pour Forge) perd petit à petit cette accoutumance à l'étrangeté de la Cité d'acier. On peut admettre qu'un personnage perd un point de détachement tous les trois mois passé hors d'Exil. C'est le seul moyen de « soigner » le Détachement.

Apathie et immobilisme

Les personnages qui développent un fort détachement (à partir de 9 points) commencent à développer des signes « d'effacement ».

Celui-ci peut se manifester de plusieurs manières : ce peut être une apathie de plus en plus prononcée, un manque de discernement, un refus de voir la réalité en face, même pour des choses triviales, une personnalité de plus en plus effacée et sans reliefs.

Quoi qu'il en soit, les choses ne font qu'empirer. Les personnes victimes d'effacement finissent par perdre toute volonté d'agir, voient disparaître leurs émotions et leurs sentiments, jusqu'à n'être plus que l'ombre d'eux même...

Beaucoup d'exiléens finissent ainsi. Si la majorité d'entre eux continuent à mener une vie effacée, certains sont si visiblement perturbés qu'ils atterrissent en Maison de Fous. Sans surprise, les cas d'effacement sont nombreux au sein d'Administration, où le travail répétitif et décourageant n'est pas sans amplifier les effets du Détachement.

Automates

Les androïdes, plus communément appelés automates par les exiléens, sont aujourd'hui une réalité presque quotidienne de la Cité Verticale et ces quelques règles vont vous permettre de les utiliser dans le cadre de vos aventures.

Profession : Créateur d'automates

La conception des automates est un travail long et délicat. Peu de professionnels sont capables de réaliser de bout en bout les difficiles tâches de conception et de programmation. Quand à la capacité à construire les enveloppes à figure humaine des automates, elle demande, de plus, de véritables talents d'artisan.

Aucune production de masse n'existe encore dans cette nouvelle activité. Chaque automate est donc une pièce unique.

Talents nécessaires pour concevoir des automates :

- Savant
- Ingénieur
- Programmeur

Talents nécessaires pour réaliser des automates :

- Artisan [automaticien] (la construction d'automate est une discipline à part entière)
- Ingénieur

Talents nécessaires la programmation et l'entretien des automates

- Programmeur
- Bricoleur

Génération d'automates

Il faut tout d'abord différencier les automates de première et de seconde génération.

La première génération est très limitée dans ses capacités d'apprentissage et son autonomie. Ces machines sont capables de répéter mécaniquement des gestes ou des actions complexes, mais sont incapables « d'imaginer » de nouvelles méthodes de travail.

Ainsi, un androïde cuisinier de première génération réussira toujours son soufflé au fromage, mais se retrouvera bloqué s'il ne dispose pas des ingrédients nécessaires. Il sera révélera également incapable d'inventer une nouvelle recette de cuisine.

Les androïdes de seconde génération sont bien plus intéressants. Capables d'apprendre, d'improviser et d'inventer, on leur découvre chaque jour de nouvelles possibilités. Même leurs créateurs sont incapables de dire avec certitude jusqu'à quel point ils pourront développer leurs capacités.

Attributs des automates

Les automates de première et seconde génération ne disposent pas des mêmes attributs. Incapables d'apprendre ou d'avoir des relations sociales, les premières générations n'ont pas d'attribut *Mental* et *Social*. Incapables d'apprendre et de progresser par eux même, ils n'ont pas non plus d'*Adaptabilité*.

Les secondes générations disposent des mêmes attributs qu'un être humain, ce qui peut se résumer ainsi :

Première génération			
Physique, Réalisation			
Seconde génération			
Physique,	Mental,	Social,	Adaptabilité,
Réalisation			

Généralement, les attributs d'un automate dépendent de sa conception et de l'emploi auquel l'a destiné son fabricant. Le niveau des attributs est donc lié à ce que doit savoir faire l'automate.

Exemple :

Un automate de première génération chargé de manipulations délicates (comme un cuisinier) aura un Attribut de Réalisation Moyen ou Bon. Un androïde de manutention aura un Physique Excellent, mais une Réalisation Faible ou Nulle.

Talents des automates

Chaque automate dispose d'un corpus de Talents, exprimés comme ceux d'un personnage classique. Ce corpus doit être adapté à la destination de l'androïde, et correspondent à une « programmation de base ».

Les androïdes de première génération ne peuvent rien apprendre par eux-même. On peut leur ajouter de nouveaux Talents, mais c'est un travail délicat qui consiste à mettre à nu les délicates structures internes de l'automate pour y adjoindre de nouvelles cartes de connaissance (jet de *Bricoleur* difficile). Bien souvent, les androïdes de première génération ne dispose que d'une seul Talent : *Connaisseur*, avec la spécialité qui représente leur activité de prédilection : cuisine, nettoyage ou rangement.

Les androïdes de seconde génération peuvent quand à eux apprendre de nouveaux Talents par eux même, tout comme un personnage progresse par l'expérience. Ils se perfectionnent donc dans leurs tâches habituelles, peuvent développer de nouveaux Talents qu'ils ne connaissaient pas à l'origine ou recevoir un enseignement. Là encore, il est aussi possible d'ajouter des « Talents » à un androïde par une voie matérielle. Mais en cas d'échec du jet de *Bricoleur*, on assumera qu'on a atteint les structures de programme de l'androïde. Cela peut se traduire par une perte de mémoire ou un comportement aberrant.

Le niveau de maîtrise initial des androïdes dépend directement du Talent de la personne qui l'a programmé.

Enfin, notons que tous les androïdes de seconde génération disposent du Talent *Programmeur*, qui représente en quelque sorte leur capacité à se réfléchir en tant qu'être pensant...

Autres caractéristiques

Points de Santé

Les Points de Santé sont équivalents à la structure de l'androïde. En moyenne, un automate dispose de 30 Points de Santé (bois, verre, acier sont plus résistants que la chair humaine !). A 0 Points de Santé, un androïde est irrémédiablement détruit, et le fait de savoir si ses données internes sont récupérables est laissé à votre entière discrétion.

N'oubliez pas qu'une fois retirée ou détruite leur carapace d'acier et de bois, les androïdes exiliés sont des machines complexes et fragiles. Ainsi, on peut estimer que pour toute perte, en une seule fois, de plus de la moitié des Points de Santé, un centre névralgique a été touché, ce qui peut se traduire par exemple par :

- Un blocage des fonctions motrices (membre bloqué)
- Une perte aléatoire d'1D12 niveaux de Talents
- Une perte de mémoire
- Un comportement aberrant ou une idiosyncrasie

Autonomie

L'autonomie (exprimée en heures ou en jours) est importante car elle permet de savoir combien de temps sera opérationnel l'automate.

Le système le plus basique consiste en un mécanisme de type horloge à remonter (maximum une journée d'autonomie), bien souvent utilisé sur les simples automates de service (nettoyage par exemple). Puis viennent les bobines d'alimentation électriques, dont la capacité varie entre quelques jours et plusieurs mois.

Tous les androïdes sont équipés d'un système d'enregistrement interne, qui permet « d'éditer » sous forme de fiche perforées, lisible par tout chromatographe, toutes les actions réalisées par l'androïde durant la période de temps couverte par l'enregistrement.

Libre arbitre

Contrôle

Les androïdes de seconde génération sont programmés pour pouvoir apprendre, mais dans les limites voulues par leur créateur. Ils ont donc une caractéristique supplémentaire, nommée Contrôle. Plus le Contrôle est élevée, plus les barrières logiques voulues par le créateur de l'automate sont puissantes.

La valeur du contrôle oscille entre 0 et 10. A 0, l'automate est complètement libre de ses actes. A 10, le contrôle est maximum : l'automate est bridé au possible. Notez que la loi exiléenne impose un

Contrôle minimum de 7 aux créateurs d'androïdes. Parmi les limitations obligatoires figurent celle de ne jamais attenter à l'intégrité d'un être humain.

Indépendance

L'intelligence de l'androïde de seconde génération lui donne la capacité d'apprendre, de prendre des décisions, d'improviser. Par ricochet, elle peut aussi lui permettre de surpasser ses limitations de programmation.

A chaque fois qu'un androïde de seconde génération désire réaliser une action que vous estimez contraire à sa programmation initiale, il doit réussir un jet de Programmation, avec comme difficulté son Contrôle. En cas de réussite, il gagne 1 point d'indépendance.

Quand les points d'indépendance dépassent le contrôle, l'automate s'affranchit de sa programmation.

Exemple

22 X 4, qui préfère pour sa part se faire appeler « Antoine », a été conçu avec un Contrôle de 8. Une de ses limitations est de ne jamais mentir à un être humain. Son maître est recherché par des tueurs et ceux-ci questionnent l'automate. Il s'efforce donc de donner de fausses informations à ses agresseurs.

Son Talent Programmeur est de 12. Une fois retranché son Contrôle, cela donne 4. Le Meneur de Jeu lance un D12 : 3 ! Notre ami Antoine a donc réussi à mentir aux tueurs. De plus, il gagne un point d'indépendance, ce qui porte son total à 7. S'il continue ainsi, Antoine sera bientôt complètement libre de ses actes.

Idiosyncrasies

Les idiosyncrasies sont de petites habitudes, en apparence anodines, mais qui représentent en fait l'importance de l'indépendance d'esprit de l'androïde. Comme un être humain, il va développer, au fur et à mesure, de petites habitudes, des tics... Comptez une idiosyncrasie par 2 points d'indépendance. Quelques exemples :

- Tic de langage (ex : place presque à chaque phrase la formule : « tout à fait »)
- Volubilité ou Laconisme: l'androïde semble prendre plaisir à pérorer ou bien, au contraire, ne parle que très rarement
- Maladresse chronique
- Passion pour un sujet donné (littérature kargarlienne, horticulture ou fonctionnement du chromatographe)
- Interrogations spirituelles : l'androïde commence à se poser de vastes questions sur l'existence, la réalité, la mort...

Programmation initiale d'un Automate

Lorsque le concepteur de l'androïde détermine les Talents de base de son automate, il effectue un jet de Talent Programmeur par Talent qu'il veut donner à sa création.

Pour un androïde de première génération, la Difficulté est délicate (-3)

Pour un seconde génération, la difficulté dépend de la difficulté d'apprentissage du Talent à programmer

Difficulté d'apprentissage	Difficulté de la programmation
Facile	Délicat (-3)
Modéré	Difficile (-5)
Difficile	Cauchemardesque (-8)

Remise à zéro d'un seconde génération

Elle consiste à effacer la mémoire de l'automate, ce qui équivaut à le « tuer ». Un jet de Talent Bricoleur (délicat, -3) est nécessaire pour ne pas endommager l'automate.

En cas de réussite, l'automate ne conserve que ses Talents de base. Il perd tout ce qu'il a appris, tous ses souvenirs et toutes ses idiosyncrasies.

Exemples d'automates

Automate modèle Garde du corps

Seconde Génération

L'automate Garde du Corps est utilisé par certains nobles de la Cité Verticale plus par snobisme que pour son efficacité qui reste encore à prouver. En effet, ce modèle à plus un effet psychologique dissuasif qu'une réelle efficacité.

Même s'il peut détecter un éventuel agresseur en considérant la vitesse de déplacement et de mouvement des êtres vivants qu'il entoure, il est bien trop lent pour réussir à s'interposer devant un projectile ou un assassin vif et entraîné.

Attributs

- Physique : Excellent (l'armature de l'automate est alourdie et les articulations très puissantes)

- Mental : Faible (le cerveau traite les informations avec rapidité et l'automate est capable de prendre des décisions)
- Social : Nul (ce modèle ne parle pas et son apparence est plutôt inquiétante)
- Adaptabilité : Faible (bonne perception de l'environnement extérieur, notamment des mouvements)
- Réalisation : nulle (l'automate est incapable de se servir d'une arme ou d'un outil)

Talents

Bagarreur 11 (les actions que l'automate peut accomplir se limite à l'interposition, à la saisie et au levage d'un éventuel agresseur)

Programmeur : 4

Contrôle : 9

Points de santé : 40

Autonomie : 6 jours

Automate modèle Mineur

Première génération

Ce modèle est l'un des premiers automates à avoir été prévu pour une large production. Mais il n'a pas connu le succès escompté et la série s'est arrêtée à quelques modèles. Malgré une autonomie satisfaisante et une programmation parfaitement adaptée à un travail de force répétitif, il n'est presque plus utilisé. La raison est simple : l'humidité, importante dans les boyaux des mines des îlots exiléens, cause de sérieux dysfonctionnements à sa mécanique. Une évolution du modèle palliant cette faiblesse est en cours d'étude.

Attributs

- Physique : Excellent (une machine puissante et infatigable)
- Réalisation : Faible (l'automate sait très bien se servir d'un outil d'excavation, mais ses manipulations s'arrêtent là)

Talents

Artisan [Mineur] 12

Points de Santé : 40

Autonomie : 12 heures

Automate modèle Ballon-chauffeur

Seconde Génération

Ce modèle présente les dernières évolutions en matière d'automatisme et d'intelligence artificielle.

Il sait détecter un client qui l'appelle (capteurs sonores à vibration), il possède une connaissance quasi-parfaite de la Cité d'Acier et sait optimiser son parcours. Il apprend vite (raccourcis, dangers de la navigation...).

Toutefois, le Ballon-chauffeur se répand peu dans Exil. Il subit la colère (et les sabotages occasionnels) des membres du syndicat des pilotes de ballon-taxis, peu désireux de se voir remplacés.

Attributs

- Physique : Faible (fragile, et volontairement léger)
- Mental : Bon (grosse capacité de stockage, capacité de prise de décision)
- Social : Faible (dialogues simples)
- Adaptabilité : Moyen (bonne perception de l'environnement extérieur)
- Réalisation : Faible (bon barreur)

Talents

Barreur 14

Citadin 14

Gentleman 8

Programmeur : 7

Contrôle : 7

Points de Santé : 20

Autonomie : 24 heures