

Les Chroniques de Théia

Année XII

Les attributs

INTERPRÉTER LES ATTRIBUTS MENTAUX ET SOCIAUX EXTRÊMES

Les attributs ne peuvent aller en dessous de -4, au-delà le handicap est si grave qu'il conduit à une mort rapide. A contrario, pour des êtres non humains (animaux, bêtes et créatures, divinités et fées, ...) les attributs peuvent dépasser le score de 5. Il n'existe pas de limite haute.

Les attributs extrêmement bas (-4/-3) doivent (en plus de leur impact direct en termes de malus) donner lieu à une interprétation particulière du personnage. Celle-ci repose sur des conditions qui ne sont pas chiffrées dans le système de base, mais qui coulent de source : la fatigue, la surprise, les influences extérieures, l'incompréhension, l'ignorance, etc.

Exemples :

Un aventurier, ayant une Constitution très faible, ne pourra pas crapahuter des journées entières dans la nature. Il aura besoin de bien plus de repos que ses compagnons.

Un personnage avec une Ruse très basse ne comprendra pas les consignes qui lui ont été données par son commettant, ou les interprétera mal.

Un aventurier ayant une Volonté atrophiée ne

sera pas capable de s'en prendre à sa cible si celle-ci l'implore de l'épargner et possède un peu de Volonté ou de Charisme.

Vous pouvez gérer cela par la simple interprétation (roleplay), sans utiliser de système chiffré. En faisant remarquer aux joueurs concernés la limite des capacités de leurs personnages à accomplir telle ou telle tâche ou bien à avoir une telle réflexion ou une interaction sociale. Cela peut se traduire par des tests plus fréquents pour eux, pour la réussite d'actions simples pour le commun des mortels, mais qui se révèlent plus complexes pour eux.

Exemples :

Après une journée de marche, les personnages se reposent, montent un campement, chassent un peu ou cueillent des baies. Ceux ayant une Constitution de -3 ou -4 devront réaliser et réussir un test de Résistance ou s'effondrer, complètement épuisés, incapables de quoi que ce soit jusqu'au lendemain.



Lors d'une banale entrevue avec le chef du village, les personnages, ayant un Savoir très bas, devront réussir un test d'Étiquette (ND 15) pour éviter d'avoir un comportement déplacé.

Lors de ce même entretien, ceux ayant une Ruse

de -3 ou -4, devront réaliser et réussir un test de Ruse (ND 15) afin de définir s'ils ont compris ce qui leur était expliqué, ou s'ils ont retenu ces mêmes explications.

ÉVALUATION DES ATTRIBUTS

FORCE

- 4** Les muscles du personnage sont tellement atrophiés qu'il peine à exécuter la moindre tâche physique. Peut-être souffre-t-il d'un handicap majeur.
- 3** La force du personnage est un handicap pour lui. Il est frêle et peine dans chaque tâche physique.
- 2** Le personnage possède la force d'un jeune adolescent.
- 1** Le personnage est plus faible qu'un adulte moyen.
- 0** Le personnage possède une force et une stature standard pour un adulte.
- 1** La force du personnage est supérieure à la moyenne.
- 2** Le personnage est plutôt athlétique.
- 3** Le personnage est puissamment bâti.
- 4** Force de la nature, le personnage est capable de prouesses remarquables.
- 5** La puissance physique du personnage est souvent comparée à celle des géants.

CONSTITUTION

- 4** Marcher plus de quelques minutes essouffle le personnage. Avoir une activité soutenue ou voyager est un vrai calvaire pour lui. Peut-être souffre-t-il d'une tare physique ou est-il atteint d'un mal incurable.
- 3** Le personnage tombe aisément malade. Son endurance est proche du néant.
- 2** Fragile, le personnage ne peut pas accomplir de trop lourdes tâches physiques sans s'épuiser.
- 1** Le personnage s'essouffle un peu plus rapidement qu'un adulte moyen et est un peu plus sensible aux maux courants.
- 0** Le personnage possède la constitution d'une personne moyenne.
- 1** Le personnage est un peu plus robuste que la moyenne.
- 2** Le personnage ne tombe que rarement malade, il possède les capacités d'un athlète.
- 3** Robuste et endurant, le personnage semble inépuisable.
- 4** Le personnage est capable d'une incroyable résistance à la fatigue et aux maux.
- 5** Rien ne semble atteindre le personnage, il est capable de finir un marathon un jour, pour en commencer un autre le lendemain.

DEXTÉRITÉ

- 4** Le personnage est une catastrophe ambulante. Rien ne résiste à sa maladresse naturelle.
- 3** Il vaut mieux éviter de confier une arme au personnage, il pourrait gravement se blesser avec.
- 2** Passer un fil dans le chas d'une aiguille est une action impossible pour le personnage.
- 1** L'adresse du personnage est inférieure à la moyenne.
- 0** Le personnage possède une dextérité moyenne.
- 1** Le personnage est plus dextre que la moyenne de ses concitoyens.
- 2** Le personnage est assez adroit pour abattre un oiseau en plein vol avec un arc.
- 3** Manipuler avec adresse ne pose pas de problème au personnage ; il peut frapper une cible avec précision d'un simple lancer de pierre.
- 4** Le doigté du personnage est incroyable, il est capable de réaliser des chefs-d'œuvre de précision et de minutie.
- 5** Le personnage est reconnu par tous comme la personne la plus habile du royaume.

APPARENCE

- 4** Le personnage est frappé d'une difformité extrême que ses concitoyens n'acceptent pas et qu'il a du mal à cacher. On le considère comme un monstre.
- 3** La peau du personnage et particulièrement son visage a été profondément marquée par une maladie ou un accident (feu, acide...). Il est difficile de supporter sa vue.
- 2** Le personnage est particulièrement laid, dentition pourrissante, visage profondément balaféré et déformé, odeur repoussante...
- 1** Le personnage est disgracieux.
- 0** Le personnage possède une physionomie standard et passe partout.
- 1** Le personnage est d'un physique agréable.
- 2** Le personnage possède une beauté indéniable.
- 3** Le personnage est un éphèbe.
- 4** Le personnage est d'une grande beauté, ses traits sont particulièrement symétriques.
- 5** Seuls Adonis et Aphrodite peuvent rivaliser avec la beauté du personnage.



RAPIDITÉ

- 4 Une maladie incurable ou un handicap lourd rend le personnage particulièrement lent.
- 3 Le système nerveux du personnage est frappé d'un déficit physique.
- 2 La communication entre le système cérébral et le système nerveux du personnage est lente.
- 1 Le personnage n'est pas très vif.
- 0 Le personnage est d'une vivacité normale.
- 1 Le personnage est un peu plus vif que la moyenne.
- 2 Le personnage jouit d'une vitesse de réaction importante.
- 3 Vif, le personnage agit et réagit avec une extrême rapidité.
- 4 Le personnage est capable d'agir dans la plupart des cas par réflexe avant même d'avoir pensé son action.
- 5 Parfois les actions du personnage sont tellement rapides que l'œil humain ne les perçoit même pas.

RUSE

- 4 Le personnage est simplet. Il a du mal à intégrer des notions aussi simples que le bien ou le mal.
- 3 Le personnage a du mal à penser au-delà de l'instant présent. Il réagit plus par instinct que par réflexion.
- 2 Le personnage est assez simple à berner, il possède la ruse d'un jeune enfant.
- 1 Le personnage a besoin d'un temps de réflexion un peu plus long que la moyenne pour appréhender les situations nouvelles.
- 0 Le personnage possède la ruse d'un adulte moyen.
- 1 Esprit vif, le personnage possède une compréhension supérieure à la moyenne.
- 2 Les capacités d'analyse du personnage lui donnent un temps d'avance sur ses concitoyens.
- 3 Le personnage est éduqué et ses capacités de réflexion sont élevées.
- 4 Maître philosophe, le personnage excelle naturellement dans de multiples domaines.
- 5 Génie parmi les hommes, il peut donner l'impression de comprendre les choses avant même d'y avoir été confronté.

SAVOIR

- 4 Le personnage a toujours vécu reclus au fond d'une grotte. Il ne connaît rien à rien et sa plasticité cérébrale ne lui permet pas d'emmagasiner un quelconque savoir.
- 3 Le personnage souffre peut-être d'un trouble mental qui l'empêche d'user comme il le souhaiterait de sa mémoire à long terme.
- 2 Le personnage n'a que peu d'intérêt pour l'apprentissage, il ne fait pas d'effort pour retenir les choses.
- 1 Le personnage a du mal à se concentrer sur l'apprentissage, il laisse échapper certaines informations.
- 0 Le personnage possède une éducation standard.
- 1 La mémoire du personnage est un peu plus aiguisée que celle du commun.
- 2 Le personnage aime apprendre, il retient facilement les informations.
- 3 La plasticité cérébrale du personnage est suffisante pour lui permettre d'engranger de nombreuses connaissances.
- 4 Le personnage jouit d'une éducation poussée et ses capacités de mémorisation sont très importantes.
- 5 Le personnage bénéficie d'une mémoire proche de l'eidétique et est extrêmement éduqué. Son savoir semble lui venir des dieux.

VOLONTÉ

- 4 Le personnage est quasiment incapable de faire des choix ou de ne pas obéir à un ordre donné. Une forte volonté pourrait, avec du temps, le pousser au suicide.
- 3 Le personnage est un suiveur quasiment incapable de prendre des décisions.
- 2 Le personnage n'est pas capable de faire preuve d'une forte opposition.
- 1 Le personnage est un peu fragile face à l'autorité ou la persuasion.
- 0 Le personnage possède une volonté normale.
- 1 Le personnage est un peu plus résistant que la moyenne aux influences extérieures.
- 2 Le personnage bénéficie d'une volonté de fer.
- 3 Le personnage est quasiment inébranlable.
- 4 Le personnage est capable de plier n'importe qui à sa volonté.
- 5 La force mentale du personnage est telle qu'on le pense dénué de toute empathie ou faiblesse.

PERCEPTION

- 4 Le personnage possède une ou plusieurs tares physiques ou mentales qui lui ont ôté un sens ou atrophié plusieurs d'entre eux.
- 3 Le personnage est borgne ou sourd d'une oreille. Il a perdu le goût et/ou l'odorat. Son médiocre sens du touché le rend maladroit.
- 2 Le personnage a des problèmes importants sur l'un de ses sens.
- 1 Le personnage souffre de myopie ou de surdit   l  g  re.
- 0 Les sens du personnage sont   quilibr  s.
- 1 La vue ou l'ou   du personnage sont plus aiguis  es que la moyenne.
- 2 Un des sens du personnage est bien sup  rieur    la moyenne.
- 3 Le personnage jouit d'une vue per  ante ou d'une ou  e extr  mement fine ou d'un odorat tr  s sensible ou d'un go  t remarquable ou encore d'un toucher particuli  rement pr  cis.
- 4 Les sens du personnage sont particuli  rement affut  s, son sixi  me sens l'a d  j   sauv   de situations hasardeuses.
- 5 Les capacit  s sensorielles et sensitives du personnage assist  es d'une capacit   d'analyse extr  me le rendent remarquable. Rien, ou presque, ne lui   chappe.

CHARISME

- 4 Le personnage ne d  clenche que du d  go  t aupr  s de ses concitoyens.
- 3 Le personnage n'a aucune pr  sence et se comporte parfois comme un animal.
- 2 Le personnage est rapidement oubli   et ne suscite pas d'int  r  t.
- 1 Le personnage est moins charismatique que la moyenne.
- 0 Le personnage est une personne comme les autres.
- 1 La pr  sence du personnage ne laisse pas les autres personnes indiff  rentes.
- 2 Le personnage est agr  able    c  toyer on l'  coute avec attention.
- 3 Le personnage peut facilement fasciner les gens du commun.
- 4 Le personnage ne laisse personne indiff  rent, que son interlocuteur soit un paysan ou le plus grand des rois.
- 5 Le personnage rayonne comme un dieu sur terre.

AVENTURE

Les personnages se voient confier la garde d'un personnage important, fils ou fille d'une famille puissante et dangereuse. Cela peut   tre lors d'un voyage,    l'occasion d'une f  te ou d'une r  union importante. Le probl  me est que cette personne a souffert d'un grave traumatisme cr  nien qui a r  duit ses capacit  s    leurs plus simples expressions.

Les personnages vont devoir chaperonner une force de la nature instable et aux humeurs inconstantes. Ils devront   viter qu'il se blesse ou blesse d'autres personnes, aussi bien sur le plan physique que mental. Attention aux cons  quences...

Vous pouvez utiliser les tables al  atoires suivantes pour d  cider des actions et/ou des r  actions du personnage    tout moment de votre aventure

(même si la situation n'est apparemment pas adaptée à la réaction).

1 - Sans raison apparente, le personnage prend en grippe une personne et veut lui faire du mal.

2 - Le personnage se met à pleurer et se pelotonne dans un coin sans plus vouloir en bouger.

3 - Le personnage tiens des propos grossiers à une jeune femme/ jeune homme.

4 - Le personnage court et sautille en chantant sans prendre garde à son environnement.

5 - Le personnage pique une colère extrême. La cible de son courroux (personne, animal ou objet) est en danger de mort.

6 - Le personnage explose dans une joie exubérante. Probablement à un moment totalement inopportun (discours du seigneur, en traversant un territoire ennemi,...).

7 - Le personnage plonge dans une profonde tristesse.

8 - Le personnage panique à cause d'une peur irraisonnée.

9 - Le personnage décide de suivre une personne ou un animal, sans réel motif. Ce qui l'éloigne dangereusement du trajet/lieu. S'il se laisse aisément convaincre de revenir, il change aussitôt d'avis pour reprendre sa "traque".

10 - Le personnage est frappé par une terrible crise d'épilepsie.

11 - la personne parle sans filtre et dis ce qu'elle pense ou ce qu'elle veut sans tenir compte de la forme, ni de ou des interlocuteurs ou de l'environnement, ce qui peut mettre les personnages dans l'embarras ou en fâcheuse posture.

12 - la personne est incapable de mentir. Elle s'exprime librement, quelles qu'en soient les conséquences.

13 - À un moment inopportun la personne ne se souvient plus de ce qu'elle fait là avec les personnages ou du pourquoi elle est là et peut mettre les personnages dans l'embarras ou en danger.

Force 4
Constitution 4
Dextérité 0
Apparence -2
Rapidité 0

Savoir -3
Ruse -4

Volonté -3
Perception 2
Charisme -2

Étiquette 1
Déplacement Furtif 2
Dissimulation 2
Endurance 8
Expression -2
Athlétisme 6
Intimidation 6

Mains nues 10/7
Hache 8/6

