

# Magical girls

## Supplément aux règles du jeu Lycéenne consacré aux pouvoirs magiques

*Ce supplément de règle a pour but d'introduire un système de magie dans l'univers de jeu afin de pouvoir jouer des "Magical girls" à la sauce lycéenne. Pour ceux que cela intéresserait, nous tenons à signaler que la philosophie du jeu reste inchangée, l'atmosphère est toujours basée sur les sentiments et la sensibilité. L'existence de ce supplément ne doit pas être considéré comme un changement d'orientation en ce qui concerne notre manière de voir le jeu et c'est pour cela que nous n'avons pas ajouté ces règles supplémentaires directement à celles que vous connaissez déjà. C'est juste une possibilité qui vous est offerte, et non une refonte des règles qui vous obligerait à changer votre manière de jouer. Il n'y a aucune obligation, simplement de nouvelles possibilités.*



### Les univers de jeu:

De la même manière que dans le jeu de base, vous êtes libres de jouer à l'époque que vous voulez, dans le pays et l'établissement de votre choix et de la façon dont vous le souhaitez. La seule différence étant que vos personnages ont accès à des pouvoirs magiques. Libres à vous ensuite de vous inspirer des univers qui vous tentent: le style magical girl japonais comme Sailormoon, Card Captor Sakura, un collège du style "Harry Potter" ou quelque chose de totalement original.

Nous vous proposons des pouvoirs magiques, de nouveaux profils et de nouvelles perspectives pour vos persos, à vous de choisir votre univers de jeu. La seule obligation étant que les personnages sont des lycéennes et se doivent d'évoluer principalement dans un milieu scolaire.

### Utilisation des pouvoirs :

Les pouvoirs s'utilisent de la même manière que les talents à quelques différences près:

- Leur utilisation dépense des points d'énergie magique.
- Il n'y a pas de malus associé puisque si un personnage ne possède pas un talent magique, il ne peut pas s'en servir du tout.

- Chaque pouvoir est associé à une seule caractéristique (voir plus bas).

**Exemple :** *les attaques magiques sont liées à DEX.*

## Ajouts aux règles de création d'un personnage:

### Les points d'énergie magiques:

Pour pouvoir utiliser les pouvoirs de votre personnage, celui-ci doit posséder des points d'énergie magique qu'il va dépenser lors de leur utilisation. Le nombre de points d'énergie magiques est égal à **SENx4**. Dans lycéenne, la sensibilité étant le pilier des parties, l'énergie magique disponible des personnages est directement liée à leur sensibilité. Pour leurs adversaires (les forces du mal), le calcul se fait avec l'INT, soit **INTx4**.

**Remarque:** pour les personnages avec un alignement mauvais, le calcul de leurs points d'énergie magique se fait aussi avec **INTx4**

### Le nombre de pouvoir à la création:

Un personnage débute avec un **nombre de pouvoir égal à INT / 2** (arrondis à l'unité inférieure, minimum 1).

*Exemple, un personnage avec 8 en intelligence, débutera avec 4 pouvoirs.*

### Nombre de points à répartir dans les pouvoirs à la création:

Le nombre de points à répartir entre les différents pouvoirs est de **INT x 3**.

*En reprenant l'exemple ci-dessus, cela fait donc  $3 \times 8 = 24$  points à répartir dans 4 pouvoirs.*

**Contrairement aux talents, les pouvoirs dépendent d'une seule caractéristique.**

**On ajoute le score de la caractéristique en question aux points répartis pour connaître le score d'un pouvoir.**

**Un pouvoir ne peut jamais avoir un score supérieur à 20 ni inférieur à 1.**

**On ne peut pas utiliser les points de génération utilisés dans les règles de base pour augmenter les pouvoirs (seuls les talents peuvent être ainsi augmentés).**

*Exemple: Un personnage possède le pouvoir "contrôle d'un élément" qui dépend de l'INTelligence. Il a 7 en intelligence et décide de donner 5 points à ce pouvoir; Le score de ce pouvoir sera donc de 12.*

## Liste des pouvoirs (non exhaustive)



**Contrôle d'un élément (INT)** (eau, feu, etc...) : en dépensant un nombre plus ou moins important de points d'énergie, le personnage peut contrôler un élément particulier (et un seul). *Exemple, si un personnage possède contrôle de l'élément " eau ". en dépensant 1 point, il peut faire disparaître ou apparaître une petite quantité de liquide (1 litre). Avec 2 points, Il peut créer une petite rivière ; Avec trois points, il peut contrôler les eaux d'un fleuve ; Avec plus, il peut créer des tourbillons géants ou des ras de marée, au choix du MJ.*

**Volonté supra-normale (PHY) ou (SEN):**  
1 points de pouvoir dépensé permet de gagner 1 point de bonus à un jet de dé lié à l'intelligence, la sensibilité ou à un jet permettant d'éviter que le personnage ne perde connaissance. (maximum 6 points dépensés pour un jet).

**Contrôle des émotions (SEN):** 1 point dépensé par un personnage lui permet de gagner 1 point de bonus à un jet lié à son propre test de sensibilité. Il est possible de modifier le test de sensibilité d'un autre personnage (en bien ou en mal, au choix du joueur) à condition de voir ce personnage et de dépenser 2 points d'énergie en utilisant ce pouvoir. (maximum, 6 points dépensés par jet)

### Attaque magique (DEX)

Il s'agit d'un type d'attaque particulier à distance. Il peut s'agir du feu, de la glace, de l'éclair, de la télékinésie, etc... selon le choix du joueur lors de la création du personnage. Un personnage peut posséder plusieurs pouvoirs d'attaque différents.

La résolution d'une attaque magique suit la procédure d'un combat normal (voir règles de base). En général, le défenseur essaye d'éviter l'attaque en réalisant une esquive (PHY+DEX). On ne peut pas parer les attaques magiques à distance de ce type, seulement les esquiver.

**Dégâts des attaques magiques.** Les dégâts sont fonction du niveau atteint dans ce pouvoir: quel que soit le type d'attaque (glace, feu, etc...), les dégâts obtenus augmentent avec le score du pouvoir et sont répertoriés dans ce tableau:

Score dans le pouvoir	1 point de pouvoir dépensé	2 points de pouvoir dépensés	3 points de pouvoir dépensés
De 1 à 5	1d6/2	1d6-1 (1 minimum)	1d6
De 6 à 9	1d6	1d6+2	2d6
De 10 à 13	1d6+2	2d6	3d6
De 14 à 16	3d6	4d6	5d6
De 17 à 20	4d6	6d6	8d6

**Remarques:** les armures non magiques n'apportent aucune protection contre l'attaque "Eclair".

Si un personnage est touché par une attaque liée au feu (boule de feu, dard de feu, etc...), il continue à prendre 1 point de dommage par tour pendant 1D6 tours: il s'agit du temps mis à éteindre complètement les flammes dues à l'attaque. Pour les attaques liées au feu, l'armure est prise en compte.

**Les attaques combinées (dépendent de l'attaque utilisée):** Ces attaques peuvent s'avérer dévastatrices si elles réussissent. Elles sont toutefois gourmandes en points d'énergie. Les personnages peuvent effectuer des attaques combinées avec un nombre de personne égal au score dans le pouvoir d'attaque le plus faible utilisé divisé par 3. Ce pouvoir permet de combiner les attaques de plusieurs personnages dans le but d'effectuer plus de dégâts sur une cible particulièrement coriace. Bien entendu, pour pouvoir participer à une attaque combinée, il est nécessaire que tous les participants possèdent ce pouvoir.

*Les attaques combinées sont de 3 types :*

**1) Les attaques combinées simples:** elles coûtent pour chaque participant un nombre de points d'énergie égal au coût normal de l'attaque +1 par participant au delà du 1er personnage (c'est à dire que si il y a 4 personnages, chacun aura un coût de +3 points de pouvoir en plus du coût normal, s'il y en avait 3, chacun aurait +2 points de pouvoir à dépenser en plus, s'ils étaient 5, cela coûterait +4 points en plus du coût normal en point de pouvoir, etc...).

Les dégâts par contre, sont additionnés et le résultat est doublé. On ne compte les dégâts que de ceux qui touchent (ne pas oublier que dans les règles de combat de base, le défenseur a -2 de malus par attaquant supplémentaire au delà de 1 attaquant). Si il n'y a qu'un personnage qui touche, l'attaque n'est pas considérée comme étant "combinée" et les dégâts ne seront pas doublés.

*Exemple: trois personnages possédant tous les trois le pouvoir "attaque combinée" et ayant un score d'attaque respectif de 12, 14 et 15 veulent effectuer une attaque combinée. Le score d'attaque le plus faible est 12.  $12/3=4$ . Ils pourraient faire une attaque combinée avec 4 personnes, ils peuvent donc bien la faire puisqu'il ne sont que trois. Ils décident une attaque combinée simple. Comme ils sont 3, cela signifie que chacun d'eux dépensera +2 points d'énergie en plus du coût normal de l'attaque lors de leur attaque combinée. Celui qui a 12 décide une attaque à 2d6. Pour lui, elle coûte 2 points d'énergie (voir tableau ci-dessus). Comme il s'agit d'une attaque combinée, cela lui coûtera  $2+2 = 4$  points d'énergie. Les deux autres décident de mettre le paquet et d'envoyer 5d6, soit pour eux, une dépense de 5 points*

d'énergie chacun (l'attaque normale coûte 3 points d'énergie, voir tableau ci-dessus, et on ajoute + 2 car c'est une attaque combinée de 3 personnages). Si toutes les attaques passent, la victime recevra 12d6 (5+5+2) et le résultat sera multiplié par deux, puisqu'il s'agit d'une attaque combinée. Notons que cette attaque aura tout de même dépensé 14 points d'énergie chez les attaquants (5+5+4). Remarquons aussi que le défenseur, si il ne possède pas le talent "attaque supplémentaire", devra se défendre avec un malus cumulatif de -2 au delà du premier attaquant. Trois jets lui seront nécessaires, un sans malus contre le premier attaquant, un malus de -2 face au deuxième et un malus de -4 pour le dernier. Pour déterminer dans quel ordre ont lieu les différents jets de défense, on se sert de la règle de l'initiative, même si les trois attaques ont lieu en même temps, dans le même tour, puisqu'elles sont combinées.

**2) Les actions spéciales**, comme les téléportations qui nécessitent beaucoup d'énergie. Ce n'est pas à proprement parler d'une "attaque", mais plutôt d'une action combinée. Le nombre de points nécessaires dépend de la distance de téléportation : 40 points jusqu'à 50km. 80 points jusqu'à 100 km ; 120 points jusqu'à 200 km. 160 points, jusqu'à 400 km. 200 points jusqu'à 800 km. Il est possible d'aller au delà, en dépensant toujours plus de points d'énergie... De toute manière, ces chiffres ne sont que des indications, libre à vous de les modifier à votre convenance.

**3) Focalisation d'énergie** : Plusieurs persos peuvent focaliser leur énergie sur un autre pour que celui-ci augmente les dégâts de son attaque de (Energie donnée / 2).

*Exemple : si trois persos donnent 4 points chacun, cela fera  $12/2=6$  points de dommage supplémentaires.*

**Défenses magiques (DEX)**: ces pouvoirs permettent de réduire les dégâts subis lors d'une attaque.

**Protections possibles:**

**-champs de force** : ne fonctionne que contre les attaques magiques

**-armure magique** : fonctionne contre tout type d'attaque sauf les attaques psychiques

**-champs magnétique** : ne fonctionne que contre les attaques solides (projectiles ou arme de contact)

Selon le nombre de points de pouvoir dépensés, les dégâts seront réduits de la manière suivante.

Points dépensés	1 point	2 points	3 points
Protection accordée	4	6	10

**Rebond (DEX)**: Le rebond est une défense spéciale. Pour le faire fonctionner, il est nécessaire de dépenser 1 point d'énergie avant de lancer le D20. Ce pouvoir permet, si il réussit (marge de réussite supérieure à celle de l'attaquant), de stopper une attaque magique



par la création d'une sorte de bouclier invisible absorbant l'attaque. Au cas où l'attaque est ainsi stoppée, et au prix de deux points d'énergie supplémentaires dépensés, l'attaque peut être renvoyée sur son lanceur avec une puissance égale à celle du départ, et avec une marge de réussite égale à celle réalisée pour l'utilisation du pouvoir rebond. Celui qui reçoit sa propre attaque peut tenter de l'esquiver. Lorsqu'on décide de renvoyer l'attaque, cela se fait immédiatement, dans le même tour, et avant de procéder à toute autre action. Dans le cas où on renvoie une attaque combinée, on peut choisir de la renvoyer sur un des participants ou bien tous (dans ce dernier cas, les dégâts sont partagés entre les différents participants).

*Exemple: un démon avec 14 en pouvoir éclair et 12 en esquive, lance une attaque sur une magical girl possédant le pouvoir rebond. Il décide de dépenser 1 point d'énergie pour cela (soit une attaque à 3D6: voir tableau des attaques. )La victime active son pouvoir rebond en dépensant 1 point d'énergie; Le démon obtient 11 avec 1D20, soit une marge de réussite de 3. La jeune fille a un score de 13 dans ce pouvoir et obtient 8 au D20, soit une marge de réussite de 5: l'attaque est stoppée. Elle décide alors de dépenser deux autres points d'énergie pour renvoyer l'attaque sur le démon. Le personnage qui joue la jeune fille ne lance pas les dés: cette attaque aura une marge de 5 (celle qu'elle a obtenu lors de l'utilisation de son pouvoir rebond), et une puissance de 3D6; Le démon tente une esquive et obtient 10 avec 1D20, soit une marge de réussite de 2 (puisque'il a 12 en esquive). Ce n'est pas assez pour éviter sa propre attaque qui lui revient dans la figure.*

**Absorbition d'énergie (INT):** le personnage a la possibilité d'absorber les points d'énergie de quelqu'un. . La victime se défend avec INT+SEN mais avec un malus égal au nombre de points de pouvoir dépensés par l'attaquant. Si l'attaque passe, cela absorbe 2 points d'énergie à la victime par point dépensés. Le nombre de points dépensés dans ce type d'attaque est illimité. Toutefois, si l'attaque échoue, les points dépensés sont perdus. Si la victime voit son attaquant et est consciente de ce qu'il se passe, elle peut donner des bonus à son jet de défense en dépensant le nombre de points d'énergie magique qu'elle souhaite ; Chaque point ainsi dépensé vient s'ajouter à son jet de défense. Seules les personnes ayant des pouvoirs et donc des points d'énergie magique peuvent se défendre ainsi. Le nombre de points dépensés des deux côtés est transmis secrètement au MJ avant la résolution des actions.

*Exemple : un PNJ possédant le pouvoir " absorption d'énergie " avec un score de 12, dépense 5 points d'énergie pour attaquer Eliane une Magical girl ; La victime voit son agresseur et comprend ce qu'il tente de faire ; Son score en INT+SEN est de 15. elle décide de dépenser 3 points d'énergie supplémentaire pour se défendre, ce qui monte son score de défense à 18 (15+3). Mais comme son attaquant a dépensé 5 points d'énergie dans son attaque, cela fait donc 5 points de malus, réduisant son score à 13 (18-5). Lors de la résolution de l'attaque, l'attaquant obtient 8 sur le D20. Soit une marge de réussite de 4 (12-8). Le défenseur obtient 11, soit une marge de réussite de 2 (13-5). La marge de réussite de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur. La pauvre Emilie perd donc 10 points d'énergie supplémentaire (5x2).*

Si le nombre de point d'énergie magique tombe à 0, le personnage ne peut plus utiliser la magie, mais il peut continuer à agir normalement. Par contre, si les points deviennent négatifs (à la suite justement d'une perte de points trop importante), le personnage doit subir un test : PHY + (10-x), x étant le nombre de points d'énergie " négatif s". ; Si il le rate, il perd connaissance ; Si il le réussit, il peut agir normalement.

*Exemple, un perso avec 6 en PHY n'a plus que 7 points d'énergie. A la suite d'une absorption d'énergie, il perd 10 points d'énergie d'un coup. Il se retrouve donc à -3. Il doit donc réussir un test de PHY+ (10-3), c'est à dire 6+ (10-3)=13 pour ne pas perdre connaissance.*

**Apaisement (SEN):** ce pouvoir coûte 1 point par personne visée. Il permet d'apaiser ou de calmer un personne en colère ou sous le coup d'une forte émotion négative ou positive pendant 1heure+ marge de réussite en minute. En cas de réussite, cette personne regagne 1D20 points de moral si elle en a perdu et aura +1 de bonus à ses tests de sensibilité durant le temps où elle est calmée. En cas de réussite, une autre tentative sur la même personne ne changera rien à son état. On peut par contre essayer au bout d'une heure. Il n'est pas possible d'appliquer ce pouvoir à soi-même ni à une foule. Il est nécessaire de voir la personne visée pour que cela fonctionne.

**Endormissement (SEN):** au prix de 2 points par essai et par personne visée, on peut essayer d'endormir une ou plusieurs personnes que l'on voit. Si la ou les victimes voient aussi celle qui tente de les endormir, elles pourront se défendre avec un jet de PHY+SEN. En cas de réussite, la victime s'endort pour un temps égal à 1 heure + la marge de réussite. On peut, lors du test, ajouter autant de points de pouvoir que l'on souhaite, chaque point permettant de faire dormir la victime une minute de plus. Il est possible d'effectuer des attaques combinées d'endormissement afin de pouvoir faire dormir la victime encore plus longtemps (on ajoute les marges de réussite de chaque participant).

**Pensées idylliques (SEN):** ce pouvoir permet de faire oublier tous les problèmes de la personne visée. Il est impossible de se l'appliquer à soi-même. Le personnage n'aura que des pensées positives et verra la vie du bon côté. Elle sera portée par un optimisme extrême et son moral gagnera 1D20 par points de pouvoir utilisé. Tous ses tests de sensibilité bénéficieront d'un bonus de 2 points par points de pouvoir utilisé (maximum 3 points de pouvoir utilisés). La durée d'un tel état est de 1 heure+marge de réussite en minutes. **Note:** il est possible d'utiliser le pouvoir Endormissement puis le pouvoir pensées idylliques à la suite. En cas de réussite aux deux, "la victime" fera des rêves merveilleux durant son sommeil. Si la personne visée est déjà endormie, c'est encore plus simple. Une personne qui subit le pouvoir pensée idyllique durant son sommeil se réveillera pleine de bonne humeur et totalement reposée (tous ses points de fatigues sont récupérés). Après la fin de l'effet de ce pouvoir, le personnage gardera la moitié des points de moral qu'il a ainsi pu gagné au départ: le personnage a à nouveau les pieds sur terre, mais les pensées positives qu'il a eu lui ont redonné le moral.

*Exemple: Un personnage qui a 38 points de moral (mauvaise humeur) subit ce pouvoir. Il gagne 30 points de moral durant le temps pendant lequel le pouvoir est actif. Il se retrouve donc temporairement à 68 points, c'est à dire au niveau "bonne humeur". A la fin de l'effet, il ne revient pas à son état de moral initial, mais aura quand même gagné 15 points (la moitié des 30 points gagnés par l'utilisation du pouvoir). Le personnage se retrouve donc à 53, c'est à dire un niveau "normal".*

**Pensées cauchemardesques (INT):** ce pouvoir est exactement l'opposé de celui appelé "Pensée idylliques". Il fonctionne de la même manière, mais à l'envers: il fait perdre du moral au lieu d'en faire gagner: -1D20 de moral et -2 de malus aux tests de sensibilité par point utilisé et pendant 1heure + marge de réussite. Toute victime qui voit celui qui utilise le pouvoir se défend avec SEN+PHY. En cas d'endormissement, le personnage subit des cauchemars épouvantables et se réveille fatigué et de mauvais poil: perte de 5 points de fatigue et de la moitié des points de moral perdus lors du déclenchement du pouvoir.

**Habillage / déshabillage (INT):** ce pouvoir permet de se changer, s'habiller, se déshabiller ou d'habiller ou déshabiller quelqu'un. L'effet est instantané. En dépensant 1 point de pouvoir, on peut s'appliquer le pouvoir à soi-même. Avec 2 points de pouvoir, on peut appliquer les effets du pouvoir sur quelqu'un que l'on voit. Il est nécessaire de voir aussi les habits à mettre ou à enlever. Au prix d'un point supplémentaire, on peut même intervertir les habits portés par deux personnes à condition qu'elles soient dans le champ de vision. Pour 4 points de pouvoir, on peut habiller quelqu'un que l'on voit avec des vêtements imaginaires, fantaisistes ou hors du champs de vision. **Attention:** ce pouvoir n'a rien à voir avec le profil neutre désavantageux appelé "Phase de transformation" (voir plus bas) qui est très spécifique et qui permet à une fille de se transformer en magical girl. La victime, si elle voit la personne qui tente d'utiliser ce pouvoir peut résister avec INT+SEN.

**Contrôle de l'esprit (INT)** (attaque psychique). Cette attaque se déroule de manière similaire à celle de l'absorption d'énergie, La différence est que si elle réussit, elle ne fait pas perdre de points d'énergie, mais permet à l'attaquant de contrôler sa victime durant un temps en minute égal au nombre de points d'énergie dépensés pour l'attaque, ajoutés à la marge de réussite. Attention. Si la victime ne possède pas de pouvoirs magiques, le contrôle se compte en heure par point dépensés et non en minute.

*Exemple: si le personnage a dépensé 4 points d'énergie et que sa marge de réussite est de 3, il contrôlera sa victime durant 7 minutes (ou 7 heures).*

**Remarque :** il est tout à fait possible d'effectuer des attaques combinées de "contrôle de l'esprit " afin de contrôler une victime durant un temps plus long.

**Déviation d'énergie positive (INT):** ce pouvoir n'est utilisable que par des créatures opposées aux magical girls. Il permet, en dépensant un nombre de points d'énergie que l'on veut, réduire les dégâts provoqués par une attaque magique lancées par des magical girls d'un nombre égal aux points d'énergie dépensés divisés par deux. Cette dépense de points doit être décidée avant l'attaque ; Quel que soit l'issue de l'attaque, les points sont perdus.

*Exemple, un personnage possédant ce pouvoir est attaqué par une magical girl. Il décide de dépenser 6 points pour se protéger. L'attaque passe . La victime verra les dégâts qu'elle subit divisés par 2. Autrement dit, on retirera 3 points de dégât à l'attaque (6/2).*

**Création d'illusions (INT) ou (DEX):** en dépensant de 2 à 6 points d'énergie, on peut créer une illusion plus ou moins importante (selon le nombre de points dépensés). Un personnage se doutant de quelque chose, peut s'en rendre compte si il réussit un test INT+SEN avec un malus égal au nombre de points dépensés pour créer l'illusion.

**Création et contrôle de servants / familiers (INT):** ce pouvoir est utilisé lorsque le personnage invoque une créature au comportement basique ou chaotique (un démon, un élémental...) ou tente de la contrôler. Il est nécessaire de dépenser 5 points pour créer la créature avant de lancer les dés et 2 points pour essayer de la contrôler. Si le jet de création est réussi, mais que le jet de contrôle est raté l'attitude et les actes de la créature sont laissées à l'appréciation du MJ. Si le jet de contrôle est réussi, il n'est pas nécessaire de refaire le test à chaque tour.

**Pouvoir unique (à créer):** vous êtes libre de créer d'autres pouvoirs, selon votre imagination et vos désirs.



Dans le but de vous aider ou de vous donner des idées, voici une liste de pouvoirs à développer. Ils sont classés par rubriques

<b>DETECTION (SEN) ou (INT)</b>  De la vie.  Du danger.  Des émotions.  De la vérité.  De la magie.  De l'invisible.  Du futur proche.  Psychométrie.  <b>ANIMALIER(SEN) ou (INT)</b>  Apaiser les animaux.  Invocation d'animaux.  Contrôle reptilien.  Contrôle des oiseaux.  Contrôle des mammifères.  Contrôle des insectes.  Contrôle des poissons.  Conversation avec les animaux  <b>EAU (Variable)</b>  Recherche d'eau.  Purification de l'eau.  Conversion de l'eau...	<b>ATTAQUES (DEX)</b>  Désintégration.  Energie.  Electricité.  Onde de choc.  Acide.  Boule de feu  Son.  Arme à distance magique.  Arme de contact magique.  Membre blindé.  <b>ROTECTIONS (DEX)</b>  Armure corporelle.  Rebond.  Champ de force.  Champ magnétique.  <b>MALEDICTIONS (Variable)</b>  Affaiblissement.  Peur.  Torpeur.  Sommeil.  Paralyse.  Absorption de volonté.	<b>APPARENCE (Variable)</b>  Non-détection.  Invisibilité.  Caméléon.  Polymorphe.  <b>LUMIERE (Variable)</b>  Aura.  Lumière.  Obscurité.  <b>ESPRIT (INT)</b>  Persuasion.  Lecture des pensées.  Télépathie.  Cauchemar.  <b>TEMPS (INT) ou (SEN)</b>  Prédiction météo.  Nuages.  Pluie.  Eclair.  Brouillard.  <b>DEPLACEMENT (Variable)</b>  Vol.
--	---	---

Créer de l'eau.	Absorption de force.	Forme gazeuse.
Détruire l'eau.	Douleur.	Réduction.
Façonner l'eau.	Maladie.	Téléportation.
Marche sur l'eau.	Stérilité.	Bond.
Liquéfaction.	Vieillessement.	Vitesse.
<b>TERRE (Variable)</b>	Folie.	Déplacement temporel.
Recherche de terre.	Phobie.	Passe-muraille.
Façonner la terre.	Laideur.	<b>TEMPERATURE (Variable)</b>
Conversion de la terre...	Poison.	Dards de glace.
Pierre en terre.	<b>MULTIPLICATION (INT)</b>	Refroidissement.
Créer de l'air.	De soi.	Réchauffement
Vision à travers la terre.	D'objets.	Immunité au froid.
<b>AIR (Variable)</b>	<b>BENEDICTION (Variable)</b>	Mur de glace.
Purification de l'air.	Guérison de maladie.	<b>FEU (Variable)</b>
Création d'air.	Guérison des folies.	Ignition.
Conversion de l'air...	Rajeunissement.	Créer du feu.
Façonner l'air.	Régénération.	Conversion du feu...
Marcher sur l'air.	Fertilité.	Façonner le feu.
Respirer dans l'eau.	Calme.	Extinction du feu.
Anaérobie.	Apparence.	Chaleur.
	Immunité aux maladies.	Ignifuge.
	Immunité aux poisons.	Boule de feu.
	Pas de nourriture.	Immunité au feu.
	Charme.	Mur de feu.

	<b>Amour.</b>	
	<b>Donner du baume au coeur</b>	

### Nouveaux profils « neutres avantageux » liés à ce type d'univers:



**Compagnon animalier** : le personnage est accompagné d'un petit animal doué d'intelligence et qui l'aide dans ses aventures. Cet animal peut avoir une forme connue ou non (petit chat, écureuil, lézard, petit dinosaure, etc...). Il peut être doué de parole ou non ou avoir des pouvoirs.

**Acrobaties** : Le personnage connaît les manoeuvres acrobatiques de base : saut, vrilles, contorsions, etc... +3 de bonus à toutes ses actions acrobatiques (talent acrobaties). Ce talent est accordé automatiquement aux personnages qui font du sport acrobatique comme la gymnastique.

**Résistante** : ajoute +3 aux tests qui permettent d'éviter de perdre connaissance et +2 aux tests de sensibilité

**Energie accrue** : le personnage possède l'équivalent de sa SEN en plus comme points d'énergie.

**Vitesse** : le personnage possède une vitesse supérieure à la moyenne (2 à 3 fois plus rapide). Bonus de +4 à sa DEX dans les tests liés à la rapidité d'action, course, ainsi que pour ce qui est de la détermination de l'initiative.

**Relation divine** : le personnage est en relation avec une divinité ou un esprit divin qui lui donne confiance, courage et de l'énergie lorsqu'il en a besoin. Le personnage récupère ses points d'énergie deux fois plus rapidement. Il est possible d'imaginer d'autres avantages selon les cas..

**Attaques supplémentaires** : le personnage a droit à un nombre d'actions offensives et défensives supplémentaires sans malus cumulatifs par tour égal à  $(DEX+PER)/4$ . (arrondir au

chiffre inférieur). Exemple, si un personnage a son score DEX+PER= 12, cela fait 3 attaques et défenses par tour sans malus.

**Corps blindé :** le personnage possède une armure corporelle qui lui donne une protection permanente égale à  $(PHY/2)+2$ . (arrondir la division au chiffre inférieur)°

**Sixième sens :** le personnage a un don pour deviner ce qui va lui arriver. Il ne sera jamais surpris, même attaqué par derrière dans l'obscurité. Il a droit à un bonus de +1 pour l'initiative.

**Dégâts augmentés :** les dégâts occasionnés par une attaque magique sont toutes majorées de 1D6 ; Il est possible d'augmenter les dégâts de 1d6 supplémentaire par points d'énergie dépensés en plus. (maximum 3 points d'énergie dépensés).

*Exemple ; Un personnage qui a la possibilité de lancer 3d6 points de dégât de manière normale, verra son attaque effectuée à 4d6; De plus, si il dépense 3 points d'énergie supplémentaire, cela lui permet d'ajouter 3d6 points de dégâts en plus, soit une attaque finale à 7d6 !*

## **Nouveaux profils « neutres désavantageux » liés à ce type d'univers:**

**Obligée de crier** ou de parler en utilisant son pouvoir (peu discret).

**Obligée de faire des gestes** ou des acrobaties à déterminer en utilisant son pouvoir (peu discret).

**Dépendance vis à vis d'un objet** pour pouvoir agir ou se transformer (un collier, une bague, un bâton, une montre, ou n'importe quoi d'autre).

**Phase de transformation :** ne peut utiliser ses pouvoirs qu'après une phase d'incantation ou de transformation (comme la plupart des magical girls).

**Récupération des points de pouvoir :** Les points d'énergie sont récupérés en prenant du repos : 1 point récupéré toutes les deux heures sans utiliser de pouvoirs. Il est possible de les récupérer plus vite si on a le profil neutre avantageux "Relation divine". Rien ne vous empêche de trouver d'autres manières de récupérer des points d'énergie selon l'univers de jeu.

## **Progressions:**

**Augmentation du score d'un pouvoir :** à chaque fois qu'un pouvoir est utilisé de manière judicieuse au cours d'une partie, on fait une croix à côté. Au bout de trois croix, il est possible, mais à la fin de la partie seulement, de tenter un test permettant de faire monter le score du pouvoir de 1. Attention!: dans tous les cas, pour pouvoir augmenter ce pouvoir de 1, il faudra faire un jet strictement supérieur au score à obtenir.

**Apprentissages de nouveaux pouvoirs:** Pour pouvoir bénéficier de pouvoirs supplémentaires, il suffit que le personnage décide de se mettre à les apprendre. Au bout d'un laps de temps à déterminer et variable en fonction des pouvoirs et de l'univers de jeu, le personnage devra effectuer un test d'apprentissage pour voir si il a réussi à apprendre quelque chose (pour que ce test soit possible, il faut effectivement que le personnage soit sérieux dans son apprentissage). Pour cela, il devra obtenir un jet inférieur ou égal à  $INT \times 2$ . Si il est réussi, il

bénéficiera d'un score dans ce pouvoir égal à la moitié de la valeur de la marge de réussite obtenue. Par la suite, le pouvoir progressera comme les autres. Si le test est raté, le personnage n'aura rien appris. Il faudra recommencer plus tard, ou laisser tomber

## Création de démons

*Il s'agit ici de créer les serviteurs des forces du mal, et non les PNJ majeurs qui eux, sont créés comme des personnages à part entière.*

Les caractéristiques des démons sont au nombre de 4 : le **Physique**, l'**Intelligence**, La **Dextérité**, et la **Perception**. Viennent ensuite les **points de santé**, les **points d'énergie**, le **score en Attaque**, en **Parade** et en **Esquive**.

Selon la puissance du démon, il peut avoir droit à un nombre de pouvoir et de talents plus ou moins grand. Le score de ces talents et pouvoirs sont fixés par le MJ, soit de manière arbitraire, en fonction du type d'adversaires qu'il désire mettre en face de vos persos, soit en répartissant un certain nombre de points dans des talents et des pouvoirs. Ce nombre de point dépend de la puissance du démon (voir tableau ci-dessous),

Le tableau ci-dessous est fait pour vous donner une idée de la puissance des démons. Libre à vous de transformer les chiffres comme bon vous semble.

<b>Démon faible :</b>	<b>Démon fort :</b>
<b>PHY : 6</b>	<b>PHY : 10</b>
<b>DEX : 5</b>	<b>DEX : 8</b>
<b>INT : 3</b>	<b>INT : 7</b>
<b>PER : 5</b>	<b>PER : 7</b>
<b>PS : 18</b>	<b>PS : 30</b>
<b>POINTS D'ENERGIE : 10</b>	<b>POINTS D'ENERGIE : 20</b>
<b>ATTAQUE : 9</b>	<b>ATTAQUE : 14</b>
<b>PARADE : 8</b>	<b>PARADE : 12</b>
<b>ESQUIVE : 10</b>	<b>ESQUIVE : 13</b>
<b>1pouvoir et 1 talent maximum au choix (20 points à répartir)</b>	<b>3 pouvoirs et 3 talents maximum au choix (55 points à répartir)</b>



<p><b>Démon moyen :</b></p> <p><b>PHY : 8</b></p> <p><b>DEX : 6</b></p> <p><b>INT : 5</b></p> <p><b>PER: 6</b></p> <p><b>PS : 24</b></p> <p><b>POINTS D'ENERGIE : 15</b></p> <p><b>ATTAQUE : 12</b></p> <p><b>PARADE : 10</b></p> <p><b>ESQUIVE : 12</b></p> <p><b>2 pouvoirs et 2 talents maximum au choix (40 points à répartir)</b></p>	<p><b>Démon très fort :</b></p> <p><b>PHY : 12</b> <i>Note: Ce n'est pas une erreur, la caractéristique est bien supérieure à 10, ce qui montre à quel point ce type de démon est hors-normes.</i></p> <p><b>DEX : 9</b></p> <p><b>INT : 8</b></p> <p><b>PER : 9</b></p> <p><b>PS : 36</b></p> <p><b>POINTS D'ENERGIE : 25</b></p> <p><b>ATTAQUE : 16</b></p> <p><b>PARADE : 14</b></p> <p><b>ESQUIVE : 15</b></p> <p><b>4 pouvoirs et 4 talents maximum au choix (70 points à répartir)</b></p>
--	--

***Exemple :** on veut créer un démon moyen. Au maximum, on peut avoir 2 pouvoirs et 2 talents. On choisit de prendre 2 pouvoirs et un seul talent. On choisit " Déviation d'énergie positive " et une attaque magique : " Feu " pour les pouvoirs, et « Manipulation » pour le talent. Il y a 40 points à répartir. Rappel : les talents et les pouvoirs ont des scores compris entre 1 et 20.*

*On choisit de mettre 14 points dans le pouvoir "Déviation d'énergie positive ".*

*On met ensuite 12 points dans le pouvoir « Feu »*

*14 autres points sont placés dans le talent " Manipulation ".*

***Remarque :** on aurait pu choisir de ne prendre qu'un seul talent afin d'augmenter les scores ailleurs.*

**Voici une petite liste de pouvoirs qui vient compléter celles des règles et qui sont surtout destinés aux démons :**

Contrôle de l'esprit d'un humain

Emprisonner une le corps d'une victime dans un objet

Tire ou envoie de petits objets ou armes à courte distance

Fait prendre une forme à son corps

Utilise la télékinésie pour bouger des objets

téléportation

Créer des explosions

Ignore 10 points de dommage de la part des PJ

Peut se dissimuler dans l'environnement (sol, objet)

Assume toutes les formes humaines

Lévitaiton

Paralyse d'une personne

Contrôle l'esprit de 1 à 10 animaux

Place 1 à 50 personnes dans un profond sommeil

Crée des illusions crédibles

Membres ou partie du corps qui peut s'allonger

Peau blindée qui ne peut être percée que par des attaques magiques

Spray acide partant du corps (bouche, bras)

invoque des tentacules ou d'autres créatures de l'environnement

Envoie des chocs soniques

Coup de vent

Passe à travers les murs et les objets solides

Forme gazeuse

### **Liste des défauts de démons :**

Dommages doublés lors d'attaque à base d'eau

Dommages doublés lors d'attaque à base de feu

Dommages doublés lors d'attaque à base d'air

Dommages doublés lors d'attaque à base de terre

Dommages doublés lors d'attaque à base de lumière

A un talon d'Achille caché mais fatal (au choix)

N'a que la moitié des points de santé normaux

N'a que la moitié des points d'énergie normaux

Le score en PHY est minoré de 3

Le score en INT est minoré de 3

Le score en DEX est minoré de 3

Les valeurs en attaque et défense sont minorées de 3

L'attaque peut être déviée par des miroirs

Dépendance envers un objet, une situation ou une personne pour survivre

Ne peut pas travailler sans la présence d'un démon qui lui donne des ordres

Le " côté sombre " entre souvent en conflit avec son " bon côté " (Une chance sur deux quand il veut attaquer les PJ).

Phobie extrême

Facilement distrait par un objet, une personne, un événement ou l'environnement

A besoin de " se recharger " entre ses actions, ce qui permet de les prévenir

Mouvement limité dans un certain périmètre bien défini

Existence limitée dans le temps

Perte d'un des sens (vue, odorat, toucher, ouïe, goût).