

Créa de personnage

Crée ton personnage toi-même ou fais-le créer par quelqu'un d'autre.

Nom

Arun. Charya. Khanh. Linh. Ho Chull. Ki Suk. Ananda. Kiran. Kamal. Man. Akar. Karma. Bahar. Aytac. Paganka. Gurrayi. Yam yja. Buus usta. Aigerim. Roman. Akira. Nao. Alagh. Kushi. Ami. Ra'inui. Than. Zaw. An. Gen.

Dominique. Renate. Elie. Eden. Andréa. Sacha. Camille. Najah. Ishan. Chrysalide. Orchidée. Pulsar. Wagner. Lorelei. Quartz. Synapse. Halo. Carbone. Bayer. Farben. Hazard. Gauss. Plasme. Goudron. Prisme. Lame. Spirale. Veuve. Mante. Confiance.

Ethnie

Khmer. Viêt. Coréen. Hindu. Sikh. Tibétain. Ouïghour. Aborigène. Toungouse. Kazakh. Japonais. Mongol. Maori. Birman. Mandchou.

Visage

Grêlé. Ridé. Lisse. Minéral. Fixe. Tanné. Cireux. Maquillé. Porcelaine. Dévasté. Miroir. Chargé. Tatoué. Double. Souriant.

Physique

Trapu. Sensuel. Contorsionné. Brisé. Charnu. Sec. Dur. Inaperçu. Transgressif. Modifié. Sauvage. Vérolé. Amputé. Monstrueux. Fantasmatique.

Look

Opulent. Militaire. Intellectuel. Pratique. Voilé. Ravageur. Humble. Organique. Hi-tech. Incongru. Dégueulasse. Médiéval. Noir. Violent. Ceinturé.

Choix du type de commando (choisis un type et deux actions spéciales parmi les quatre proposées, personne ne doit jouer le même de commando)

L'Étranger, c'est la personne qui vient de l'extérieur de Little Hô, voir de l'extérieur de Millevaux. Explorateur, envoyé des corpos, journaliste, exilé, parent ou aventurier motivé par ses raisons propres.

Question : qu'est-ce qui t'a attiré à Little Hô ? En quoi tu trouves la ville repoussante ?

- + Demander de l'aide de l'extérieur 1d12+tech
- + Gastromancie 1d12+bio
- + Divination 1d12+ruche
- + Avoir des hallucinations mystiques 1d12+self
- + Explorer la cité 1d12+ruche

L'Artifice, c'est un humanoïde. Il est toujours créé de la main de l'homme. qui a l'apparence de la conscience humaine. Mais a-t-il vraiment une conscience ? Pourquoi a-t-il été programmé ? Comment va-t-il changer ?

Choisis ta nature : golem, automate, construct, mort-vivant, répliquant, ombre, clone, doppleganger...

Réponds à ces questions :

Pourquoi as-tu été programmé ? Choisis une option : Tuer. Voler. Aimer. Discourir. Détruire. Créer. Servir. Être libre.

Quel comportement vas-tu pouvoir apprendre ? Choisis une option : Tuer. Voler. Aimer. Discourir. Détruire. Créer. Servir. Être libre.

Est-ce que cet apprentissage est prévu dans ton programme ou c'est un bug ?

Comment tu obéis aux ordres ? Avec précision ? Avec excès de zèle ? Avec réticence ? Ou alors tu t'es échappé ?

- + Se faire passer pour un être humain 1d12+self
- + Désobéir à un ordre 1d12+self
- + Transcender la condition humaine 1d12+bio
- + Être une machine vivante 1d12+tech

L'Organo, c'est un commando qui maîtrise la Bio. Herboriste, créateur de horlas ou de chimère, chirurgien, apothicaire, dealer, créateur d'orgones...

- + Actionner ta machine à orgones 1d12+bio
- + Fabriquer une drogue, une hormone ou une décoction 1d12+bio
- + Créer une nouvelle forme de vie 1d12+bio

Le Techie, c'est un commando qui maîtrise la Tech. Antiquaire, chasseur de reliques, Créateur de machines molles, maître des réseaux (réels et virtuels), fabricant d'implants, bricoleur, forceur de sécurité, trafiquant d'armes, programmeur de souvenirs ou d'identités...

- + Altérer la réalité 1d12+ruche
- + Reprogrammer tout et n'importe quoi 1d12+tech
- + Machines molles 1d12+tech
- + Manipuler des souvenirs 1d12+self

Le Déviant, c'est un commando catalogué dans les barjos, même à Little Hô. Sarcomantien, gourou, nécromant, chamane...

- + Chamanisme 1d12+ruche
- + Nécromancie lazaréenne 1d12+self
- + Sarcomantie 1d12+bio
- + Embrigader 1d12+self

Le Caïd, c'est un commando qui est aux ordres d'un boss de faction (une triade, le Viet Minh, une secte, les matons, la cour des miracles, les nécromants, une corpo de l'extérieur) et qui a des crève-la-faim à ses ordres. Bien sûr il joue double ou triple jeu.

- + Donner des ordres à ses crève-la-faim 1d12+ruche
- + Recruter du personnel 1d12+ruche
- + Créer un slogan 1d12+ruche
- + Marchander de l'humain (corps, âme, organes, mémoire, identité) 1d12+self

Questions à la création

As-tu une famille à charge ? Sauf l'artifice, jette 1d6. 1 à 4 : autant de personnes que le score. 5 : 5 personnes, gagne +1 en ruche. 6 : aucune, perds -1 en ruche. Si t'es étranger, le score de la famille indique les proches que t'as amené avec toi, dis pourquoi.

Si tu as le même score de famille qu'un autre personnage, vous pouvez être de la même famille. Ajoutez-vous +1 en intime.

Tout le monde a un commerce. C'est quoi le tien ?

Tout le monde a un job. C'est quoi le tien ?

Qu'est-ce que ta famille dit de toi ? Qu'est-ce que la ruche dit de toi ?

Choix des carac

Etranger : Self 3 Bio 1 Tech 2 Ruche 0 Techie Self 1 Bio 2 Tech 3 Ruche 0 Organo : Self 0 Bio 3 Tech 1 Ruche 2 Caïd : Self 2 Bio 0 Tech 1 Ruche 3 Déviant Self 2 Bio 3 Tech 0 Ruche 1, Artifice Self 0 Bio 1 Tech 3 Ruche 2

(on peut inverser deux scores de carac)

Ajoute-toi +1, +2, +3 ou +4 **intime** avec chacun des autres commandos. Tu dois changer de score à chaque fois, si tu as épuisé tous les scores, c'est +1 avec tous les suivants. Choisis parmi les commandos qui ont les plus gros scores d'intime vers toi. Confie un gros secret à l'un d'eux et un petit secret à un autre.

En cours de jeu, tes carac peuvent augmenter mais jamais dépasser 4.

Carac	Permanent	Actuel	Malus lié aux dommages
Self			
Ruche			
Bio			
Tech			
Intime :			
Intime :			
Intime :			
Intime :			
Intime :			
Intime :			

Actions de base

Tu peux changer la carac directrice de deux de tes actions (de base et/ou spéciale). Explique pourquoi. Comment t'as appris à faire ça ? Quelle dette tu dois à ton mentor ? » ou « Comment tu comptes apprendre à faire ça ? Qu'est-ce que ça va te coûter ?

1d12+Self :

- Se concentrer sur les détails cruciaux
- Affronter une menace métaphysique
- Couvrir ses traces ou garder un secret.

1d12+ruche :

- Questionner la ruche
- Récupérer du matos
- Méditer

1d12+bio :

- Arts martiaux
- Transformer un être
- Assimiler un corps étranger

1d12+tech :

- Violence armée
- Bricoler un truc
- Infiltrer et exfiltrer

1d12+intime (prendre le score par commando) :

Mettre de l'huile dans les rouages ou des bâtons dans les roues

Mentir

Réussite auto contre un point de ruche. Sinon, le MC décide si le figurant gobe le bobard ou pas, ou tu demandes à lancer les dés.

Blessures

Jauges/malus : 0 indemne, -1 secouée (récup : prendre un repas), -2 amoché (récup : dormir une nuit), -3 blessée (récup : se faire soigner par un pro), -4 coma (récup : se faire sortir de là par les copains), -5 morte (récup : se faire ressusciter par des moyens forcément dégueulasses), -6 mort définitive. Une fois que tu as fait l'action de récup, tu reviens à 0 indemne.

Intime, évolution

Quand tu vis un événement bouleversant avec un autre commando : rajoutez tous les deux +1 intime avec l'autre.

Quand tu cèdes sous la pression d'un autre commando sans lancer les dés, rajoute-toi +1 intime avec lui.

Auto-guérison : tu récupères 1 dégat ou tu coches une bulle de Schaft si tu acceptes de perdre 1 intime (interdit de passer en négatif) : tu recycles tes souvenirs en santé ou en expérience,

Regagner des points d'intime : contact physique ou proximité prolongée avec le commando ou alors tu le pousses à te révéler un secret compromettant.

Schaft

Coche 1 bulle de Schaft à chaque fois que tu fais 6- à un jet de dé (sauf méditer), ou que tu médites et obtiens un 10+, ou que tu encaisses un dégat, ou que tu acceptes de perdre 1 intime.

O O O O O

Quand tu as 5 expérience, ramène le score à 0, et ajoute toi +1 dans une carac permanente ou rajoute-toi une action spéciale de ton livret ou d'un autre livret, ou invente une nouvelle action spéciale.

Fin de partie

Tu coche 1 bulle de Schaft, tu reviens à indemne, et tes points de carac reviennent au score permanent.

Tu peux échanger deux scores de carac permanente. Explique pourquoi.

Infos diverses

Description de ta cellule

Description de ton palais mental

Ton matériel

Tes contacts

Tes souvenirs

Tes infos

Tes actions personnalisées