



THOAN

GURPS

Adaptation du jeu de rôle Thoan au système GURPS
par Eric Feront et Etienne Goos
Version 2 – Avril 2009

INTRODUCTION	3
COMMENT UTILISER CE DOCUMENT ?.....	3
CONVERSION	4
SCORES DE CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES	4
HÉROÏSME	4
CRÉATION DU PERSONNAGE.....	5
LES 7 ÉTAPES	5
1. LE TYPE DE PERSONNAGE	5
2. LES SINGULARITÉS OBLIGATOIRES	6
3. LES CARACTÉRISTIQUES	6
4. LES SINGULARITÉS	6
5. LES COMPÉTENCES	6
6. LES TRAITS	6
7. L'ÉQUIPEMENT.....	6
LES FICHES TECHNIQUES DES PERSONNAGES	7
L' AIGLE GÉANT	7
L' AMAZONE.....	8
L' ANTHROPOÏDE	9
LE BARBE ROUGE	10
LE CENTAURE	11
LE DRACHELANDER	12
LA DRYADE	13
LE FAUNE	14
L' HOMME-CHEVAL	15
LE HROWAKA.....	16
LE KHAMSHEN	17
LE SARRASIN	18
LE SATYRE.....	19
LE SILÈNE	20
LE TISHQUETMOAC	21
LE ZÉBRILLE	22
LE TERRIEN.....	23
LA HARPIE	24
LE SEIGNEUR DÉCHU	25
LES COMPÉTENCES	26
LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES	26
LES COMPÉTENCES DE COMBAT	30
LES SINGULARITÉS.....	32
LES AVANTAGES	32
LES DÉSAVANTAGES	35
LA LISTE DES ARMES.....	39
LES ARMES DE MÉLÉE	39
LES ARMES À DISTANCE	39
LES ARMES À FEU.....	40
LA LISTE DES ARMURES ET BOUCLIERS.....	40
TABLEAUX RÉCAPITULATIFS	41
LISTE DES COMPÉTENCES GÉNÉRALES.....	41
LISTE DES COMPÉTENCES DE COMBAT	42
LISTE DES AVANTAGES.....	42
LISTE DES DÉSAVANTAGES	42

Introduction

Ce document présente l'adaptation du jeu Thoan aux règles de GURPS. L'univers de Thoan nous a toujours beaucoup plu, mais les règles de ce jeu, que nous jugeons inefficaces et incomplètes, ont toujours été un frein à son utilisation. Et c'est à l'issue d'une séance de jeu, alors que nous discutons des parties à venir, que l'idée a surgit : pourquoi ne pas adapter l'univers de Thoan aux règles de GURPS ? Après tout, il y a de nombreux précédents, et la tâche ne semblait pas insurmontable au premier abord. Vous avez devant les yeux la seconde mouture de cette adaptation. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires à contact@djdj.be.

Notez que les règles de GURPS sont celles de la troisième édition française, mais un effort minimal permettra de passer à la quatrième édition des règles.

Comment utiliser ce document ?

Cette conversion de Thoan à GURPS nécessite l'utilisation conjointe du livre de base de Thoan, des règles de GURPS et du présent document qui comprend les sections suivantes :

- Le tableau de conversion des scores de caractéristiques et de compétence de Thoan vers GURPS
- Le système de création des personnages
- Les fiches techniques de tous les personnages proposés dans le livre de base de Thoan
- La description de toutes les compétences disponibles
- La description de toutes les singularités, c'est-à-dire les avantages et désavantages disponibles
- La liste de des armes
- La liste des armures

Les descriptions de l'univers du jeu se trouvent dans le livre de base de Thoan. Les règles proprement dites sont simplement celles de GURPS.

Conversion

Certaines règles propres à Thoan doivent avoir leur équivalent dans le système GURPS. Ce chapitre couvre toutes ces conversions de règles.

Scores de caractéristiques et compétences

Toutes les caractéristiques et compétences de Thoan sont évaluées en fonction d'une échelle et d'un indice. La table suivante transcrit les scores effectivement rencontrés dans des parties de Thoan en leur équivalent dans GURPS.

Conversion	
Thoan	GURPS
2.6	6
2.6*	7
3.1	8
3.2	9
3.3	10
3.4	11
3.5	12
3.6	13
3.6*	15
4.1	17

Héroïsme

Chaque personnage commence le jeu avec un score précis dans la caractéristique héroïsme. Ces points peuvent être utilisés de plusieurs manières différentes, décrites dans la table ci-dessous. Améliorer la caractéristique Héroïsme coûte 5 points d'expérience par niveau. Comme dans Thoan, les points d'héroïsme dépensés sont récupérés au début de chaque partie.

Action	Points d'héroïsme
Relancer un test	3 points
Relancer un dé du test	5 points
Augmenter un seuil de 1	2 points
Augmenter un seuil de 2	5 points
Réussite automatique	10 points

Création du personnage

La création d'un personnage à GURPS Thoan reprend les étapes habituelles de la création d'un personnage de GURPS. Les personnages de Thoan sont créés avec 100 points de création. Le maître de jeu peut modifier ce total s'il veut une campagne plus héroïque. Il est néanmoins déconseillé de dépasser les 120 points.

Les 7 étapes

La création d'un personnage se fait en 7 étapes. Chacune de ces sept étapes sera décrite en détails ci-dessous. Si rien n'est noté, le procédé est identique à celui présenté dans GURPS.

Les 7 étapes de la création du personnage

1. Choix du type de personnage
2. Les singularités obligatoires
3. Achat des caractéristiques
4. Achat des singularités
5. Achat des compétences
6. Les traits
7. L'équipement

1. Le type de personnage

Toutes les races et cultures accessibles dans Thoan le sont aussi dans GURPS Thoan. La description de ces types de personnages se trouve dans le livre de base de Thoan. Quant à la partie technique, chaque type de personnage possède sa fiche technique pour GURPS. Ces fiches sont présentées en page 7 du présent document.

Chaque type de personnage est défini par les éléments suivants :

- Coût : Le coût en points de création du type de personnage.
- Modificateurs de caractéristiques : Les modificateurs apportés à la Force, la Santé, l'Intelligence et la Dextérité du personnage
- Avantages obligatoires : Certains types de personnages débutent avec des avantages obligatoires. Vous les trouverez dans cette rubrique
- Avantages privilégiés : Certains types de personnages peuvent acheter certains avantages pour un coût divisé par deux (arrondissez à l'entier supérieur)
- Désavantages obligatoires : Certains types de personnages sont obligés de choisir un ou plusieurs désavantages. Ils sont listés ici
- Singularités proscrites : Certaines singularités, qu'elles soient des avantages ou des désavantages, sont interdites à certains types de personnages. Elles sont listées ici
- Héroïsme : Le niveau de la caractéristique Héroïsme du personnage au début du jeu. Ce score est identique à celui présenté dans le livre de base de Thoan
- Compétences complexes : Certains personnages ont des difficultés physiques ou culturelles à apprendre certaines compétences. Celles listées dans cette rubrique possèdent une complexité supérieure d'un niveau par rapport à celui indiqué dans la liste des compétences. Le test par défaut est en outre inférieur de 2.
- Equipement de départ : Est listé ici l'équipement que ce type de personnage possède automatiquement au début du jeu. Il est parfois possible de dépenser des points de création pour obtenir du matériel supplémentaire. Dans ce cas, les possibilités sont décrites dans cette rubrique
- Armes naturelles : Ici sont décrites les armes naturelles du personnage s'il en possède, suivies de leurs dommages et du test à réaliser pour attaquer.
- Armure naturelle : L'éventuelle protection conférée au personnage par sa fourrure épaisse ou d'autres particularités physiques

2. Les singularités obligatoires

Le joueur note simplement les singularités (avantages et désavantages) obligatoires de son type de personnage. Elles ne lui coûtent, ni ne lui rapportent, aucun point de création.

3. Les caractéristiques

Lors de cette étape, le joueur achète les caractéristiques de son personnage à l'aide des points de création qu'il lui reste (il en a peut-être dépensé pour acheter un type de personnage lors de l'étape 1). Le joueur achète ses caractéristiques avec un score de base de 10, quel que soit le type de personnage joué. Lorsqu'il en a terminé, il ajoute ou retranche les modificateurs de caractéristiques de son type de personnage. Ces modificateurs peuvent faire passer une caractéristique au-delà de 18, mais jamais en réduire une à moins de 3. Le maître de jeu peut fixer une limite minimum aux caractéristiques d'un personnage afin que celui-ci reste jouable.

4. Les singularités

C'est le moment d'acheter des avantages pour son personnage. Certains avantages sont dits « privilégiés » pour certains types de personnages. Ces derniers coûtent la moitié des points pour être achetés (arrondissez à l'entier supérieur). D'autres avantages sont interdits à certains types de personnages. Ces derniers ne peuvent être achetés.

Le joueur peut aussi choisir des désavantages pour son personnage afin de gagner des points de création. Le maître de jeu peut fixer une limite au nombre de points ainsi gagnés (40 points en général). Certains désavantages sont interdits à certains types de personnages. Ces derniers ne peuvent pas être choisis.

Notez que les avantages et désavantages obligatoires d'un type de personnage ne rapportent ni ne coûtent aucun point de création. Leur coût est déjà compris dans le coût du type de personnage.

5. Les compétences

Le joueur achète ses niveaux de compétences selon le système de GURPS. Chaque compétence possède une caractéristique directrice et un niveau de complexité. Pour certains types de personnages, certaines compétences sont plus complexes d'un niveau. Notez que certaines singularités peuvent modifier l'achat des compétences, notamment l'avantage « compétence absolue ».

6. Les traits

Le joueur peut ensuite choisir jusqu'à 5 traits qu'il sera obligé d'intégrer à l'interprétation de son personnage. Chaque trait lui rapporte 1 point de création.

7. L'équipement

Le joueur note l'équipement de départ de son personnage. Il a aussi l'option, pour certains types de personnage, d'acheter du matériel supplémentaire avec des points de création (s'il lui en reste).

Les fiches techniques des personnages

Les caractéristiques techniques de chaque type de personnage disponible dans le livre de base de Thoan sont présentées ici. Les descriptions détaillées sont dans le livre de base de Thoan, aux pages 110 à 150.

L'aigle géant

Coût:	47 points	
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1 Santé +3	
Avantages obligatoires:	Vitesse en piqué	
Avantages privilégiés:	Vue perçante	
Désavantages obligatoires:	Aucun	
Singularités proscrites:	Ambidextrie Armure épidermique Art martial du cobra Bondir Bras simiesques Grâce féline Pieds préhensiles Myope Phobie (vertige) Troubles psychologiques	
Héroïsme:	10	
Compétences complexes:	Acrobaties Armurerie Artisanat Crochetage Déguisement Équitation Escalade Escamotage Évasion Médecine Natation	Arbalète Arc Armes de lancer Armes d'escrime Armes d'hast Armes d'impact Arts martiaux Bouclier Epées Armes articulées Poignard
Équipement de départ:	Aucun	
Armes naturelles:	Bec (dommages estoc) – Bagarre Serres° (dommages estoc+1) – Bagarre-2 Serres en piqué°° (dommages estoc+2) – Bagarre-2 ° en vol uniquement °° en vol uniquement. Un piqué de 50 mètres est nécessaire avant d'attaquer	

L'amazone

Coût:	13 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1
Avantages obligatoires:	Seuil de résistance à la douleur
Avantages privilégiés:	Aucun
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Séduction
Équipement de départ:	Une lance et deux bracelets de combat amazones OU Deux bracelets de combat amazones et un léopard (10 points)
Armes naturelles:	Aucune

L'anthropoïde

Coût:	77 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1 Dextérité +3 Santé +1
Avantages obligatoires:	Bras simiesques Compétence absolue (escalade) Pieds préhensiles
Avantages privilégiés:	Odorat supérieur
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Aucun
Armes naturelles:	Morsure (dommages estoc+1) – Bagarre-1 Poings (dommages estoc) – Bagarre

Le barbe rouge

Coût:	10 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Aucun
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Épée à une main, deux petites haches, un bouclier viking, une grande hache et un arc long OU Une épée à deux mains, une armure viking et un faucon dressé (10 points) OU Une épée à deux mains, une armure viking et un chien dressé (5 points)
Armes naturelles:	Aucune

Le centaure

Coût:	47 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1 Dextérité +2 Santé +2
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Compétence absolue (arc)
Désavantages obligatoires :	Pacifique
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Acrobaties Discrétion Equitation Escalade Evasion Natation
Equipement de départ:	Arc court, 3d6 flèches, gourde OU Arc long, 1d6 flèches, corde végétale (1d6 mètres) OU Arc court en os, 1d6 flèches OU Arc composite, 2d6 flèches, Tunique (protection 1) (5 points)
Armes naturelles:	Ruade° (dommages estoc+1) – Bagarre-1 Sabots (dommages estoc) – Bagarre ° <i>Uniquement sur adversaires à l'arrière</i>

Le drachelander

Coût:	10 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Statut Richesse (très riche)
Désavantages obligatoires :	Code d'honneur (-10)
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Cheval de guerre avec barde, Lance, Epée à une main, Epée à deux mains, Masse d'armes, Hache à deux mains, cotte de mailles ou haubert de plaques, Grand bouclier OU Idem + domaine de 1d6 x 100 hectares (15 points)
Armes naturelles:	Aucune

La dryade

Coût:	11 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force -2 Dextérité +3 Santé -1
Avantages obligatoires:	Beauté extraordinaire
Avantages privilégiés:	Compétence absolue (sarbacane) Nyctalopie Vue perçante
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Laideur Myope Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Sarbacane et 2d6 fléchettes OU Arc court et 1d6 flèches, 1d6 doses de curare (5 points) OU Sarbacane et 2d6 fléchettes, 2d6 doses de curare, corde végétale de 6 mètres, lampe à ver luisant (10 points) OU Arc composite et 1d6 flèches, Sarbacane et 1d6 fléchettes, Tunique (protection 1), 2d6 doses de venin, 1d6 fioles de somnifère, Fronde (20 points)
Armes naturelles:	Curare – Poison végétal de type sanguin. Délai 1d6 tours. Résistance : Santé -4. Effet : perte de 1d6 d'Intelligence, de 1d6 de Force et 1d-2 dommages Somnifère – Poison végétal de type digestif. Délai 2d6 tours. Résistance : Santé-4. Effet : sommeil pendant 2d6 minutes

Le faune

Coût:	51 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +2 Dextérité +2 Santé +1
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Compétence absolue (art) Empathie animale Ouïe fine
Désavantages obligatoires :	Obsession (sexe)
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Ouïe déficiente Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Massue, flûte, 1d6 noix à punch OU Idem + Lampe à ver luisant, Harpe (3 points) OU Idem + Tunique (protection 1), Luciole apprivoisée, Flûte (5 points)
Armes naturelles:	Cornes (dommages estoc+1) – Bagarre-1 Charge° (dommages estoc+3) – Bagarre-2 <i>°Nécessite 10 mètres de course en ligne droite, pas de défense ce tour</i>
Armure naturelle :	Protection 1

L'homme-cheval

Coût:	45 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +3 Dextérité -1 Santé +3
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Aucun
Désavantages obligatoires :	Code d'honneur (-5)
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Acrobaties Camouflage Discrétion Equitation Escalade Evasion Natation
Equipement de départ:	Lance, Couteau, Bola, gourde, armure de cuir OU Idem + arc composite et 3d6 flèches (5 points) OU Idem + grande hache (5 points)
Armes naturelles:	Ruade° (dommages estoc+1) – Bagarre-1 Sabots (dommages estoc) – Bagarre ° <i>Uniquement sur adversaires à l'arrière</i>

Le hrowaka

Coût:	0 points
Modificateurs de caractéristiques:	Aucun
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Seuil de résistance à la douleur Volonté de fer
Désavantages obligatoires :	Excès de confiance
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Lance, Couteau, Arc court et 2d6 flèches, Gourde, Tunique (protection 1) OU Lance, Couteau, Arc composite et 3d6 flèches, Tomahawk (5 points) OU Lance, Couteau, Arc composite et 3d6 flèches, Tomahawk, Grande hache, Armure de cuir, Cheval sauvage (15 points)
Armes naturelles:	Aucune

Le khamshen

Coût:	25 points
Modificateurs de caractéristiques:	Dextérité +2
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Art martial du cobra
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Bras simiesques Pieds préhensiles Richesse (très riche) Richesse (crésus) Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Arme blanche volée au choix, Tunique (protection 1), Turban de toile épaisse, Gourde de mauvais alcool OU Deux cobras dressés, tunique (Protection 1), Turban de toile épaisse, Gourde de mauvais alcool (5 points)
Armes naturelles:	Aucune

Le sarrasin

Coût:	10 points
Modificateurs de caractéristiques:	Aucun
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Statut Richesse (très riche)
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Cheval de guerre ou hache-bec domestiqué, Sabre, Couteau, 1d6 doses de somnifère, Arc au choix avec 2d6 flèches, Armure légère
Armes naturelles:	Somnifère – Poison végétal de type sanguin. Délai 1d6 tours. Résistance : Santé-2. Effet : sommeil pendant une heure

Le satyre

Coût:	52 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +2 Dextérité +2 Santé +1
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Bondir Compétence absolue (musique) Compétence absolue (athlétisme)
Désavantages obligatoires :	Obsession (sexe)
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Equitation Escalade Natation
Equipement de départ:	Massue, flûte, 1d6 noix à punch OU Idem + Lampe à ver luisant, Harpe (3 points) OU Idem + Tunique (protection 1), Luciole apprivoisée, Flûte (5 points)
Armes naturelles:	Cornes (dommages estoc+1) – Bagarre-2 Charge° (dommages estoc+3) – Bagarre-2 <i>°Nécessite 10 mètres de course en ligne droite, pas de défense ce tour</i>
Armure naturelle:	Protection 1

Le silène

Coût:	64 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +2 Dextérité +2 Santé +2
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Compétence absolue (athlétisme) Odorat supérieur Ouïe fine Sens du danger Endurance
Désavantages obligatoires :	Addiction à l'alcool
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Ouïe déficiente Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Massue, flûte, 1d6 noix à punch OU Idem + Lampe à ver luisant, Harpe (3 points) OU Idem + Tunique (protection 1), Luciole apprivoisée, Flûte (5 points)
Armes naturelles:	Aucune

Le tishquetmoac

Coût:	0 points
Modificateurs de caractéristiques:	Aucun
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Aucun
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	20
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Chevalier-Jaguar Armure en tissu matelassé (Protection 3), Griffes, Grande hache, Petite hache, Poignard, Casse-tête Chevalier-Aigle Armure légère (Protection 2), Arc au choix avec 3d6 flèches, Deux petites haches, Couteau, Cheval sauvage Chevalier-Caïman noir Armure légère (Protection 1), Deux longs poignards incurvés (épées), Lasso ou filet, Bouclier léger Chevalier-Alligator Armure légère (Protection 2), Lance, casse-tête, Poignard, Bouclier
Armes naturelles:	Aucune

Le zébrille

Coût:	72 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +3 Dextérité +1 Santé +2
Avantages obligatoires:	Bras simiesques
Avantages privilégiés:	Résistance aux toxines
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Beauté extraordinaire Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Discrétion Equitation
Equipement de départ:	Lampe à ver luisant, Massue, Gourde, 1d6 noix à punch, Equipement de pêche OU Idem + Arc court en os et 1d6 flèches, Corde végétale de 6d6 mètres (5 points)
Armes naturelles:	Morsure (dommages estoc) – Bagarre-2 Poings (dommages estoc) – Bagarre

Le terrien

Coût:	0 points
Modificateurs de caractéristiques:	Aucun
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Aucun
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué Troubles psychologiques
Héroïsme:	30
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Vêtements ordinaires, Montre OU Vêtements ordinaires, Montre, Paire de jumelles, Couteau (5 points) OU Blouson de cuir épais (Protection 1), Montre, Briquet à essence, Couteau, Un outil au choix, Fusil de chasse avec 3d6 balles (15 points) OU Blouson de cuir épais (Protection 1), Montre, Briquet à essence, Objet unique en rapport avec son passé (au choix du MJ), Pistolet ou Revolver et 3d6 munitions, Gourde de vin (25 points)
Armes naturelles:	Aucune
Spécial :	L'utilisation des armes à feu nécessite une des compétences suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Armes de poing (Dextérité – Moyen – DEX-5) • Armes d'épaule (Dextérité – Moyen – DEX-5)

La harpie

Coût:	65 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +2 Dextérité +2 Santé +2
Avantages obligatoires:	Vitesse en piqué
Avantages privilégiés:	Aucun
Désavantages obligatoires :	Aucun
Singularités proscrites:	Ambidextrie Armure épidermique Art martial du cobra Bondir Bras simiesques Grâce féline Pieds préhensiles
Héroïsme:	10
Compétences complexes:	Acrobaties Armurerie Artisanat Crochetage Déguisement Equitation Escalade Escamotage Evasion Médecine Natation Arbalète Arc Armes de lancer Armes d'escrime Armes d'hast Armes d'impact Arts martiaux Bouclier Epées Armes articulées Poignard
Equipement de départ:	Aucun
Armes naturelles:	Bec (dommages estoc) – Bagarre Serres° (dommages estoc+1) – Bagarre-2 Serres en piqué°° (dommages estoc+2) – Bagarre-2 ° en vol uniquement °° en vol uniquement. Un piqué de 50 mètres est nécessaire avant d'attaquer

Le seigneur déchu

Coût:	50 points
Modificateurs de caractéristiques:	Force +1 Dextérité +2 Intelligence +1
Avantages obligatoires:	Aucun
Avantages privilégiés:	Beauté (toutes) Endurance Régénération Résistance aux toxines Compétence absolue (une arme) Compétence absolue (une compétence de QI)
Désavantages obligatoires :	Troubles psychologiques
Singularités proscrites:	Armure épidermique Art martial du cobra Bras simiesques Pieds préhensiles Vitesse en piqué
Héroïsme:	5
Compétences complexes:	Aucune
Equipement de départ:	Deux armes au choix (excepté les armes thoannes), Armure légère (Protection 2), Briquet à essence, Gourde, Corde de 10 mètres en fibres
Armes naturelles:	Aucune

Les compétences

Les compétences ci-dessous forment une liste non exhaustive des possibilités offertes aux personnages. La liste a été constituée à partir des compétences disponibles dans Thoan et enrichie de compétences que nous jugions manquantes. Chaque compétence est suivie de sa caractéristique directrice, de son niveau de difficulté et de son test par défaut. Certaines compétences sont également suivies d'un astérisque qui signifie que le champ d'application de la compétence doit être précisé. Ainsi, la compétence Connaissance d'un peuple doit être précisée afin de désigner le peuple en question (dryades, négroïdes, etc.). Un personnage qui voudrait connaître plusieurs peuples devrait développer plusieurs compétences distinctes.

La liste des compétences n'est en rien exhaustive. Avec l'accord du maître de jeu, un personnage peut posséder d'autres compétences afin de mieux caractériser son personnage. Le maître de jeu devra décider d'une caractéristique directrice, d'un niveau de difficulté et d'un test par défaut pour cette nouvelle compétence.

Les compétences générales

Compétence	Caractéristique	Physique/Mentale	Complexité	Défaut
Acrobaties	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Armurerie	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Art*	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-8
Artisanat*	Dextérité	Mentale	Difficile	DEX-8
Athlétisme	Santé	Physique	Moyen	SAN-5
Botanique	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Camouflage	Intelligence	Physique	Facile	QI-4
Comédie	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Commandement	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Connaissance D'Alofbetmin	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-8
Connaissance d'un peuple*	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Connaissance d'une région*	Intelligence	Mentale	Facile	QI-4
Crochetage	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Déguisement	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Diplomatie	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Discretion	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Dressage	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Equilibre	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Equitation	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Escalade	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Escamotage	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Evasion	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Histoire*	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Intimidation	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Jeu*	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Marchandage	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Médecine	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-8
Natation	Santé	Physique	Facile	SAN-4
Navigation	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Pistage	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Séduction	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-3
Survie	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Technologie thoanne	Intelligence	Mentale	Très difficile	Aucun
Us et coutumes	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Zoologie	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6

Acrobaties (Dextérité – Difficile – DEX-6)

Cette compétence permet de réaliser des exploits physiques et des cascades nécessitant souplesse, vivacité et audace.

Armurerie (Intelligence – Moyen – QI-5)

Cette compétence permet de fabriquer, modifier et réparer diverses armes et armures en métal ou en cuir.

Art * (Intelligence – Difficile – QI-8)

Cette compétence permet de réaliser des œuvres d'art, mais aussi de les reconnaître et de les analyser. Une compétence différente doit être prise pour chaque forme d'art : peinture, sculpture, poésie, littérature, etc.

Artisanat * (Dextérité – Difficile – DEX-8)

Une compétence différente doit être prise pour chaque forme d'artisanat. Avec cette compétence, le personnage peut fabriquer, modifier et réparer des objets manufacturés. Tannerie, poterie, vannerie, broderie, charpenterie sont des exemples d'artisanats.

Athlétisme (Santé – Moyen – SAN-5)

Cette compétence permet de réaliser des exploits physiques demandant force et endurance. Courir vite et longtemps, ou encore lancer un objet le plus loin possible, etc. La plupart des activités sportives sont résolues par des tests d'athlétisme.

Botanique (Intelligence – Difficile – QI-6)

Il s'agit de la connaissance du monde végétal en général. Cette compétence est très utile aux herboristes qui pourront fabriquer des remèdes, mais aussi aux empoisonneurs afin de dénicher des toxines naturelles. Pouvoir reconnaître une plante comestible demande également un test de Botanique. Un malus dépendant de la rareté de la plante pourra être infligé : -1 pour les plantes rares, -2 pour les plantes extrêmement rares.

Camouflage (Intelligence – Facile – QI-4)

L'art de ne pas être vu. Camouflage permet de s'équiper et de se grimer de manière à se fondre dans le paysage. Un test de camouflage est souvent opposé à un test de perception.

Comédie (Intelligence – Moyen – QI-5)

Cette compétence permet de jouer un rôle, de baratiner, de faire semblant. Un test de comédie est souvent opposé à l'intelligence de la personne qu'on essaie de duper.

Commandement (Intelligence – Moyen – QI-5)

Cette compétence permet de commander des troupes ou de diriger un groupe. Commandement ne peut être utilisée qu'envers des PNJ, les PJ étant toujours libres de leur choix.

Connaissance d'Alofbethmin (Intelligence – Difficile – QI-8)

Cette compétence très rare représente une connaissance générale du monde à étages. Le personnage connaîtra ainsi le nom des différents étages, leurs particularités, le nom des monolithes et l'histoire du monde dans ses grandes lignes. Il s'agira toujours de connaissances vagues mais touchant un grand nombre de domaines. Le maître de jeu est libre de restreindre l'accès à cette compétence ou de lui assigner un niveau maximum.

Connaissance d'un peuple * (Intelligence – Difficile – QI-6)

Permet de connaître les mœurs et les particularités d'un peuple ou d'une race. Une compétence distincte doit être prise pour chaque peuple différent.

Connaissance d'une région * (Intelligence – Facile – QI-4)

Cette compétence permet de connaître la géographie d'une région, de savoir quelles communautés y vivent, et d'autres détails. Une compétence distincte doit être prise pour chaque région. Le maître de jeu reste seul juge de la zone qui constitue une région.

Crochetage (Dextérité – Moyen – DEX-5)

Ouvrir ce qui a été fermé, voilà à quoi sert crochetage. Ouvrir une serrure, forcer un cadenas ou repousser un verrou sont toutes des actions de crochetage. Un matériel inadéquat imposera un malus au personnage, de même qu'une serrure particulièrement complexe ou bien construite.

Déguisement (Intelligence – Moyen – QI-5)

Se déguiser permet de modifier son apparence afin de passer pour quelqu'un d'autre ou tout du moins de cacher son identité. Le test de déguisement est souvent opposé au jet de perception de la cible. Se déguiser pour ressembler à quelqu'un de précis impose un malus dépendant de la ressemblance initiale du personnage et de la cible. Il est parfois impossible de réussir ce test, comme lorsqu'un zébrille tente de se faire passer pour une dryade...

Diplomatie (Intelligence – Difficile – QI-6)

La diplomatie permet d'atteindre un objectif par la négociation plutôt que par la force. Un bon diplomate sait exposer ses arguments, écouter ceux de ses interlocuteurs, quand faire des concessions et quand être inflexible.

Discrétion (Dextérité – Moyen – DEX-5)

L'art de passer inaperçu. Discrétion permet de marcher sans bruit, de se cacher dans un coin d'ombre ou de ne pas être repéré dans une foule. Le test de discrétion est souvent opposé au test de perception de la cible.

Dressage (Intelligence – Moyen – QI-5)

Cette compétence permet de dresser des animaux de compagnie ou une monture. Selon la difficulté du tour appris à l'animal, le maître de jeu infligera un malus au test de dressage. Dressage peut également servir à s'attirer la sympathie d'un animal, comme un chien de garde, par exemple. Là encore, un malus pourra être infligé selon l'agressivité de l'animal.

Equilibre (Dextérité, Facile, DEX-4)

Ne pas tomber, voilà le but de l'équilibre. Cette compétence permet de marcher sur une poutre, de courir sur un toit en pente sous la pluie, etc.

Equitation (Dextérité – Moyen – DEX-5)

Malgré son nom, cette compétence sert à monter différentes sortes de monture, du cheval au hache-bec. Certaines montures sont plus délicates à monter, le personnage pourra donc subir un malus. Simplement monter au pas ou au trop ne demande pas de test, mais le galop ou le saut d'obstacles demandent de réussir un test.

Escalade (Dextérité – Moyen – DEX-5)

Cette compétence sert à grimper, tout simplement, qu'il s'agisse de monter dans un arbre ou de gravir un monolithe.

Escamotage (Dextérité – Difficile – DEX-6)

L'escamotage permet de réaliser des gestes vifs, précis et discrets à la fois. Il peut s'agir de vider les poches de son voisin ou de cacher un objet dans sa manche sans être repéré.

Evasion (Dextérité – Difficile – DEX-6)

Cette compétence permet de se libérer de liens ou de chaînes.

Histoire * (Intelligence – Difficile – QI-6)

Cette compétence permet de connaître et comprendre l'histoire d'une région, d'un peuple ou d'un objet. Une compétence distincte doit être prise pour chaque région, peuple ou objet dont on veut connaître l'histoire.

Intimidation (Intelligence – Moyen – QI-5)

L'art de faire peur aux autres en le regardant d'un air menaçant ou en réalisant une démonstration de force. Cette compétence peut servir à obtenir des informations par la contrainte.

Jeu * (Intelligence – Moyen – QI-5)

Cette compétence permet de connaître les règles, de bien jouer et de tricher à un certain type de jeu. Une compétence distincte doit être prise par type de jeu (jeux de cartes, jeux de réflexion, jeux de dés, etc.)

Marchandage (Intelligence – Moyen – QI-5)

Marchandage permet de négocier un prix et de connaître les rouages du commerce. Le test de marchandage est souvent opposé à un même test de l'interlocuteur.

Médecine (Intelligence – Difficile – QI-8)

L'art de diagnostiquer et de guérir, qu'il s'agisse de blessures, de maladies ou d'empoisonnement. Un faible niveau correspond aux premiers secours, alors qu'un niveau élevé représente un véritable médecin ou un chirurgien.

Natation (Santé – Facile – SAN-4)

Posséder cette compétence permet de savoir nager. Ensuite, plus le niveau est élevé, plus la vitesse ou la longueur des efforts sont importantes. Nager dans une mer démontée ou dans des courants violents inflige un malus.

Navigation (Intelligence – Moyen – QI-5)

Cette compétence représente la capacité à utiliser une embarcation sur une rivière ou sur la mer.

Pistage (Intelligence – Moyen – QI-5)

Repérer des traces et pouvoir les suivre, voilà à quoi sert cette compétence. Selon la discrétion de la personne ou de l'animal suivi et les conditions météorologiques, un malus peut être infligé.

Séduction (Intelligence – Moyen – QI-3)

La séduction permet de montrer à quelqu'un d'autre qu'on est attiré par lui (ou elle) et surtout de s'arranger pour que ce sentiment soit réciproque. Tenter de séduire quelqu'un d'une autre espèce ou culture implique un malus.

Survie (Intelligence – Moyen – QI-5)

Comment trouver un abri, en construire un, trouver de la nourriture et de l'eau potable, s'assurer de sa direction, etc.

Technologie thoanne (Intelligence – Très difficile – Aucun)

Cette compétence permet de comprendre et d'utiliser des objets créés par les thoans. Hormis le seigneur déchu, aucun personnage ne peut maîtriser cette compétence. Ils devront l'apprendre au fur et à mesure de leurs aventures en débutant au score de 3 et non à QI-4 comme c'est le cas pour les autres compétences mentales très difficiles.

Us et coutumes (Intelligence – Moyen – QI-5)

Savoir comment se comporter dans un certain type de société, savoir s'adapter à une audience exige une connaissance des us et coutumes.

Zoologie (Intelligence – Difficile – QI-6)

Zoologie permet de connaître les animaux du monde à étage : leurs mœurs, leur régime, leur mode de reproduction, etc.

Les compétences de combat

Compétence	Caractéristique	Physique/Mentale	Complexité	Défaut
Arbalète	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Arc	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Armes articulées	Force	Physique	Difficile	FOR-6
Armes de lancer	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Armes d'escrime	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Armes d'hast	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Armes d'impact	Force	Physique	Moyen	FOR-5
Arts martiaux	Dextérité	Physique	Difficile	Aucun
Bagarre	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Bouclier	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Epées	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Poignard	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Autre arme (préciser)		Physique		

Arbalète (Dextérité – Facile – DEX-4)

Toutes les arbalètes, qu'elles soient légères ou lourdes.

Arc (dextérité – Moyen – DEX-5)

Tous les arcs à flèches, courts, longs, composite, à poulie, etc.

Armes articulées (Force – Difficile – FOR-6)

Les armes composées de plusieurs morceaux assemblés par une corde ou une chaîne, comme les fléaux d'arme.

Armes de lancer (Dextérité – Difficile – DEX-6)

Couteau, shakram, shuriken, boomerang, toutes les armes qu'il faut lancer.

Armes d'escrime (Dextérité – Moyen – DEX-5)

Les armes de mêlée légères, utilisées à une main : fleuret, sabre, rapière.

Armes d'hast (Dextérité – Moyen – DEX-5)

Les armes, souvent utilisées à deux mains, dont la majeure partie est un long manche, telle la hallebarde ou la pique.

Armes d'impact (Force – Moyen – FOR-5)

Les armes lourdes, utilisées à une ou deux mains, dont la majorité du poids se situe à l'extrémité du manche: hache de bataille, masse d'arme, etc.

Arts martiaux (Dextérité – Difficile – Aucun)

Cette compétence permet d'utiliser son propre corps comme une arme. A la différence de la compétence bagarre, un utilisateur des arts martiaux peut s'attaquer à un adversaire armé sans subir de pénalité. Les arts martiaux améliorent les dommages de base : +1 si vous maîtrisez la compétence à votre niveau de Dextérité, et +2 si vous possédez un niveau supérieur.

Bagarre (Dextérité – Facile – DEX-4)

Se battre de manière non académique, principalement à coups de poings, bien que les coups de pied et de tête, ainsi que les projections et autres coups bas soient monnaie courante. Utiliser la bagarre contre un adversaire armé est pénalisant.

Bouclier (Dextérité – Facile – DEX-4)

Tous les boucliers : targe, écu, pavois.

Epées (Dextérité – Moyen – DEX-5)

Toutes les épées, tenues à une ou deux mains : épée large, glaive, claymore, espadon, etc.

Poignard (Dextérité – Facile – DEX-4)

Toutes les armes à courte lame tenues à une main comme les couteaux, les poignards et les dagues.

Autres * (Variable – Variable – Variable)

Chaque autre arme utilisée fait l'objet d'une compétence différente. Le maître de jeu reste seul juge de la caractéristique directrice, du niveau de complexité et du test par défaut.

Les singularités

Le terme « singularités » utilisé dans Thoan nous semblait tout à fait approprié pour englober les avantages et désavantages des personnages. C'est pourquoi nous l'avons repris ici. Une singularité est donc dans GURPS Thoan un avantage ou un désavantage. Les avantages coûtent des points de création et les désavantages permettent de récupérer un certain nombre de points. Selon la race ou le peuple choisi, certaines singularités sont obligatoires. D'autres sont notées comme privilégiées, ce qui signifie qu'elles peuvent être acquises pour la moitié des points (arrondi à l'entier supérieur). Enfin, certaines singularités sont interdites à certains types de personnages.

Les avantages

Avantage	Coût	Avantage	Coût	Avantage	Coût
Ambidextrie	5	Endurance	15	Résistance aux maladies	3 ou 5
Armure épidermique (par niveau)	10	Equilibre parfait	15	Résistance aux toxines	5
Art martial du cobra	20	Feindre la mort	5	Richesse (confortable)	10
Beauté - Beau/Belle	12	Grâce féline	10	Richesse (Crésus)	50
Beauté - Extraordinaire	16	Intrépide (par niveau)	2	Richesse (Riche)	20
Beauté - Mignon(ne)	4	Nyctalopie (par niveau)	1	Richesse (Très riche)	30
Bondir	10	Odorât supérieur (par +1)	5	Sens du danger	15
Bras simiesques	10	Ouïe fine (par +1)	5	Seuil de résistance à la douleur	10
Casse-cou	15	Pieds préhensiles	10	Statut (par niveau)	5
Chanceux	15	Réflexes de combat	15	Vitesse en piqué	5
Compétence absolue	5	Régénération	25	Volonté de fer	5
Empathie	15	Réputation (+1 réaction)	5	Vue perçante (par +1)	5
Empathie animale	5				

Ambidextrie (5 points)

Vous vous servez de vos deux mains indifféremment. Vous ne subissez aucun malus si vous utilisez votre mauvaise main.

Armure épidermique (1 point par niveau)

Votre corps est recouvert de plaques de cartilages qui le protègent des attaques. Chaque niveau dans cette singularité offre une armure naturelle et permanente d'un point. Il est impossible d'avoir plus de 3 niveaux d'armure épidermique.

Art martial du cobra (20 points)

Vous maîtrisez un art martial axé sur la vitesse d'exécution des attaques au corps à corps et sur la maîtrise d'un cimeterre. Pour vous, la compétence arts martiaux est de difficulté moyenne au lieu de difficile. En outre, vous y gagnez un niveau gratuit. Vous pouvez utiliser la compétence arts martiaux même si vous utilisez votre cimeterre.

Beauté (4, 12 ou 16 points)

Mignon(ne) – Vous ne participez pas à des concours de beauté mais vous êtes plus attirant(e) que la moyenne de votre peuple. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de réaction.

Beau/Belle – Vous pourriez participer à des concours de beauté. Vous gagnez un bonus de +4 aux jets de réaction des gens de votre peuple et de +2 pour les autres peuples.

Extraordinaire – Vous êtes d'une beauté rare, vous gagneriez des concours de beauté. Vous gagnez un bonus de +6 aux jets de réaction des gens de votre peuple et de +2 pour les autres.

Bondir (10 points)

Vous réalisez aisément des bonds de 16m de long et 3m de haut. Vous gagnez un bonus de +4 à vos tests d'athlétisme lorsqu'il s'agit de sauter haut ou loin.

Bras simiesques (10 points)

Vos bras sont très longs et vigoureux et ne se fatiguent quasiment jamais. Vous pouvez porter des objets deux fois plus lourds qu'un humain moyen (Doublez votre poids soulevé). Vos dommages de base sont augmentés d'un point.

Casse-cou (15 points)

La chance vous sourit lorsque vous prenez des risques. A chaque fois que vous prenez des risques inconsidérés et inutiles, le maître de jeu vous octroie un bonus de +1 à vos tests.

Chanceux (15 points)

Vous êtes nés sous une bonne étoile. Une fois par heure de jeu, vous pouvez relancer un test dont le résultat ne vous convient pas, et ce sans dépenser de points d'héroïsme.

Compétence absolue (5 points)

La compétence choisie voit son niveau de difficulté réduit de 1. En outre, un point gratuit lui est attribué.

Empathie (15 points)

Vous « sentez » les gens. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous pouvez tenter un test d'Intelligence (le MJ lance les dés secrètement) afin de découvrir un élément de la personnalité de cette personne. Attention, si ce test est raté, le MJ mentira !

Empathie animale (5 points)

Vous êtes particulièrement doué pour comprendre les animaux. Sur un test d'intelligence, vous pouvez déterminer l'état émotionnel d'un animal. En outre, les animaux sont en général bien intentionnés envers vous (mais un animal apeuré, affamé ou agressif ne fera pas de différence).

Endurance (15 points)

Vous avez une excellente condition physique. Vous pouvez soutenir des efforts plus longtemps que la moyenne. Doublez la durée entre chaque test de Santé pour vérifier la perte de points de fatigue. Votre total de points de fatigue augmente de 2.

Equilibre parfait (15 points)

Vous gardez toujours l'équilibre. Dans des conditions normales, vous n'avez pas besoin de test pour rester debout, quelle que soit la largeur de la surface sur laquelle vous marchez (poutre, corde, etc.). Si la surface est humide, vous gagnez un bonus de +6 à vos tests d'équilibre. En combat, vous gagnez un bonus de +4 aux jets de dextérité réalisés afin d'éviter de chuter ou d'être mis au sol. Enfin, vous gagnez un bonus de +1 dans les compétences acrobaties et escalade.

Feindre la mort (5 points)

Vous contrôlez votre métabolisme et vous pouvez plonger votre corps dans un état comateux proche de la mort. Pour ce faire, vous devez réussir un test de Volonté avec un malus de 4. En cas d'échec, vous devez attendre une minute avant de recommencer. En cas de succès, votre cœur cesse de battre et vous cessez de respirer. Vous tombez dans un coma apparent, mais restez pourtant conscient de votre environnement (vos yeux sont clos, mais vos autres sens fonctionnent). Pour ressortir du coma, vous devez réussir un test de Volonté, sans malus cette fois. Si vous restez dans le coma pendant un nombre de minutes supérieur à la moitié de votre santé, vous commencez à subir 1d de dommages à chaque minute supplémentaire, jusqu'à la mort si vous ne parvenez pas à réaliser un test de volonté pour sortir du coma.

Grâce féline (10 points)

Lorsque vous chutez, soustrayez cinq mètres de votre distance de chute pour calculer les dommages subits. De plus, sur un jet de dextérité réussi, vous divisez les dommages dus à une chute par deux. Pour bénéficier de ces effets, vos membres doivent être libres et votre corps capable de se tordre pendant la chute.

Intrépide (2 points par niveau)

Vous êtes difficilement impressionnable. Ajoutez votre niveau d'intrépide à votre volonté lorsque vous réalisez un test afin d'éviter la peur ou pour contrer la compétence intimidation.

Nyctalopie (1 point par niveau)

Vous voyez mieux que les autres dans l'obscurité. Chaque niveau de nyctalopie supprime un point de malus du à l'obscurité, à condition qu'il y ait tout de même un peu de lumière. Il est impossible de posséder plus de 5 niveaux de nyctalopie.

Odorat supérieur (5 points par niveau)

Votre sens de l'odorat est particulièrement développé. Ajoutez votre niveau d'odorat supérieur lors des jets de perception impliquant ce sens.

Ouïe fine (5 points par niveau)

Votre ouïe est particulièrement fine. Ajoutez votre niveau d'ouïe fine lors des tests de perception impliquant ce sens.

Pieds préhensiles (10 points)

Vos pieds sont aussi mobiles et agiles que des mains. Ils possèdent quatre doigts et un pouce opposable. Vous possédez donc quatre mains...

Réflexes de combat (15 points)

Vous avez des réactions extrêmement rapides et êtes rarement surpris. Vous gagnez un bonus de +1 à vos défenses actives et +2 aux tests de frayeur. Vous gagnez en outre un bonus de +6 aux jets d'intelligence pour vous réveiller ou pour vous remettre d'une surprise ou d'un étourdissement. Enfin, votre vitesse de base augmente de 0,5.

Régénération (25 points)

Vous récupérez extrêmement vite. Vous gagnez un bonus de +4 à tous les jets de santé réalisés pour récupérer des points de vie. Le nombre de points de vie récupérés en cas de succès est doublé. Lorsqu'on vous soigne, la difficulté des tests est inférieure de 2 et le nombre de points de vie récupérés est également doublé.

Réputation (5 points par niveau)

Vous avez bonne réputation. Ajoutez votre niveau de réputation aux tests de réaction réalisés à votre rencontre. Votre réputation est à votre entière discrétion. Il est impossible de posséder plus de quatre niveaux de réputation.

Résistance aux maladies (3 ou 5 points)

Vous résistez particulièrement bien aux maladies. Pour 3 points, vous obtenez un bonus de +3 pour résister aux maladies. Pour 5 points, ce bonus passe à +8, ce qui vous immunise presque entièrement aux maladies.

Résistance aux toxines (5 points)

Vous résistez particulièrement bien aux poisons et aux toxines (comme l'alcool). Vous obtenez un bonus de +3 pour résister à une toxine, un poison ou un venin.

Richesse (confortable) (10 points)

Votre richesse est égale au double de la moyenne. Votre niveau de vie est meilleur que celui de la plupart des gens.

Richesse (riche) (20 points)

Votre richesse est cinq fois supérieure à la moyenne. Votre train de vie est particulièrement aisé.

Richesse (très riche) (30 points)

Votre richesse est 20 fois supérieure à la moyenne.

Richesse (Crésus) (50 points)

Vous êtes 100 fois plus riche que la moyenne. Vous pouvez acheter n'importe quoi sans vous soucier du prix.

Sens du danger (15 points)

Vous sentez parfois un petit frisson dans la nuque quand un danger est proche. Le MJ peut lancer secrètement un test sous votre perception dans une situation qui implique une embuscade ou un désastre imminent. En cas de succès, vous ne pouvez être surpris par l'événement et vous pouvez même agir juste avant. Sur un succès critique, vous obtenez même un détail de l'événement qui va suivre.

Seuil de résistance à la douleur (10 points)

Vous êtes sujet aux blessures comme tout le monde, mais vous les sentez moins. Vous ne subissez jamais un choc après avoir subi une blessure. Vous obtenez en outre un bonus de +3 pour éviter d'être mis KO et si vous êtes torturé physiquement, vous gagnez un bonus de +3 pour résister.

Statut (5 points par niveau)

Vous avez une position élevée dans la société. Le niveau de statut va de -2 (esclave) à 8 (empereur). Sans dépenser de point, chacun possède un statut de 0 (homme libre). Avec un statut élevé, les gens de votre culture vous doivent le respect, mais vous le donnent-ils ?

Vitesse en piqué (5 points)

Lorsque vous volez en piqué, votre vitesse double, vous rendant très difficile à viser et à éviter. Vos attaques en piqué se font avec un bonus de +2.

Volonté de fer (5 points)

Votre volonté est supérieure à la moyenne. Vous obtenez un bonus de 3 pour éviter toute tentative de manipulation, qu'elle soit mentale (intimidation) ou physique (torture). De plus, vous ne reculez devant rien et votre moral est toujours au beau fixe. Votre score de volonté augmente de 2.

Vue perçante (5 points par niveau)

Votre vue est particulièrement aiguisée. Ajoutez votre niveau de vue perçante aux jets de perception impliquant la vue.

Les désavantages

Avantage	Coût	Avantage	Coût
Addiction	-10	Myope	-25
Avarice	-10	Obsession	-5 ou -10
Code d'honneur	-5 à -15	Ouïe déficiente	-10
Curieux	-5	Pacifisme	-5
Excès de confiance	-5	Pauvreté (En difficultés)	-10
Gourmandise	-5	Pauvreté (Fauché)	-25
Laideur - Hideux (se)	-16	Pauvreté (Pauvre)	-15
Laideur - Laid(e)	-8	Phobie	Variable
Laideur - Moche	-4	Statut (par niveau perdu)	-5
Malchance	-10	Troubles psychologies	variable
Mauvais caractère	-10	Vœu	-5 ou -10
Mauvaise réputation (par -1)	-5		

Addiction (-10 points)

Vous êtes dépendant à une substance. Vous devez en prendre régulièrement ou subir des pénalités. Les jours où vous ne consommez pas votre substance addictive, tous vos tests se font avec un malus de -1. Après un nombre de jours égal au tiers de votre santé (arrondi à l'inférieur), vous devez tenter un test de volonté avec un malus de -1. Ce malus augmente de 1 chaque jour supplémentaire sans votre substance. En cas d'échec critique, vous devenez complètement fou et vous attaquez tout ce qui vous entoure pendant 1d6 tours. A l'issue de cette période, vous tremblez et vomissez, perdant ainsi 5 points de fatigue. Trouver votre substance addictive devient votre absolue priorité. En cas d'échec, vous êtes pris de graves tremblements. Vous subissez un malus de -3 à toutes vos actions et vous perdez trois points de fatigue immédiatement. Consommer votre substance devient une priorité. En cas de succès, vous résistez jusqu'au lendemain, mais le malus du test de volonté augmentera. En cas de succès critique, vous ne devrez retenter le test de volonté que 3 jours plus tard, avec le malus augmenté de 1.

Avarice (-10 points)

Vous avez soif d'argent. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'accepter la moindre somme d'argent, et dépenser vous est insupportable. Vous êtes donc une victime facile pour les corrupteurs. Si vous voulez résister à votre vice, vous devez réussir un test contre 12.

Code d'honneur (-5, -10 ou -15 points)

Vous avez des principes auxquels vous tenez. Vous devez vous comporter honorablement, et vous feriez n'importe quoi pour éviter le déshonneur. Un code informel qui ne s'applique qu'à vous et vos compagnons vaut -5 points. Un code formel qui s'applique à vos compagnons ou un code informel qui vaut pour tous vaut -10 points. Un code formel rigide qui exige le suicide en cas de déshonneur vaut -15 points.

Code d'honneur drachelander (-10 points) : ne manquez jamais à votre parole, n'ignorez aucune insulte à votre encontre, à l'encontre de votre pays ou de votre religion. Une insulte ne peut être effacée que par des excuses publiques ou un duel (pas nécessairement à mort). Ne prenez jamais l'avantage sur un adversaire en mauvaise posture ou désarmé.

Code d'honneur des hommes-chevaux (-5 points) : les hommes-chevaux sont les plus valeureux, ceux qui disent le contraire doivent être défiés. Relevez toujours un défi, et respectez les règles. Ne torturez pas un ennemi valeureux.

Code d'honneur des centaures (-5 points) : Gardez la tête haute, ne faites pas à autrui ce que vous ne voudriez pas qu'il vous fasse. Respectez votre parole et respectez les autres. Perdre est plus honorable que gagner en trichant.

Curieux (-5 points)

Vous ne pouvez pas vous empêcher d'aller toujours un peu trop loin juste pour voir. Que se passe-t-il si j'appuie ici ? Qu'est-ce qu'il y a derrière cette porte ? S'il y a un danger évident, vous pouvez tenter un test contre 12. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous empêcher d'étudier l'objet de votre curiosité, à vos risques et périls.

Excès de confiance (-5 points)

Vous pensez être meilleur, plus fort et plus compétent que les autres. Cet excès de confiance vous pousse à vous comporter en héros en toute circonstance, et à vous vanter de vos exploits. Si le maître de jeu juge que vous êtes trop prudent, il peut exiger un test contre 12. En cas d'échec, vous devez aller de l'avant en évitant toute prudence excessive.

Gourmandise (-5 points)

Vous aimez bien manger et boire. Vous êtes toujours encombrés de réserves trop importantes. Vous ne manquerez jamais un repas, c'est sacré ! Si vous devriez résister à une tentation, vous pouvez tenter un test contre 12. En cas d'échec, vous flanchez, quelles que soient les conséquences.

Laideur - Hideux(se) (-16 points)

Votre physique est particulièrement disgracieux. Vous pouvez être bossu, avoir une grave maladie de la peau, souffrir des séquelles de la lèpre et peut-être tout cela à la fois. Vous subissez un malus de -4 aux tests de réaction.

Laideur - Laid(e) (-8 points)

Comme ci-dessus, mais moins gravement. Vous avez les dents pourries, une pilosité trop prononcée ou quelque chose comme ça. Vous subissez un malus de -2 aux tests de réaction.

Laideur - Moche (-4 points)

Vous n'êtes pas très attirant. C'est difficile de dire pourquoi, mais vos traits sont grossiers. Vous subissez un malus de -1 aux tests de réaction.

Malchance (-10 points)

Vous n'avez jamais de chance. Quand quelque chose foire, c'est sur vous que ça tombe. Une fois par séance de jeu, le maître de jeu a le droit de vous infliger un sort peu enviable : vous manquez un test important, votre ennemi surgit sans prévenir, etc. Si quelque chose de malchanceux doit arriver à quelqu'un dans le groupe, c'est sur vous que ça tombe (si l'échelle de corde doit lâcher au passage d'un personnage, ce sera lorsque vous l'emprunterai).

Mauvais caractère (-10 points)

Vous avez mauvais caractère. En cas de stress, vous devenez agressif ou désagréable. Si vous manquez un test sous un score de 12, vous ne pouvez vous empêcher d'insulter ou agresser un interlocuteur qui vous stresse.

Mauvaise réputation (-5 points par niveau négatif)

Vous avez mauvaise réputation. Les gens ne vous font pas confiance. Votre niveau en mauvaise réputation est un malus aux jets de réaction réalisés à votre égard. Vous ne pouvez posséder que quatre niveaux de mauvaise réputation au maximum.

Myope (-25 points)

Vous voyez très mal. Vous subissez un malus de -6 aux tests de perception impliquant la vue, et un malus de -2 pour toucher au combat au contact, et -6 au combat à distance.

Obsession (-5 ou -10 points)

Toute votre vie est orientée dans un seul but. Pour -5 points, il s'agit d'un comportement compulsif que vous ne pouvez réprimer (exemples : obsession sexuelle, trouble obsessionnel compulsif, laisser vos adversaires vous blesser avant d'attaquer). Une obsession de -10 points est un unique objectif difficile à atteindre. Vous ne serez satisfait que lorsque cet objectif sera rempli. Jusque là, vous ne pourrez trouver le repos (exemples : venger la mort d'un proche, renverser un tyran, récupérer vos titres et vos terres, etc.). Si vous voulez dévier de votre obsession, vous devez réussir un test contre 12.

Ouïe déficiente (-10 points)

Vous êtes dur de la feuille. Réalisez tous vos tests de Perception avec un malus de 4 lorsqu'ils impliquent l'ouïe. Tout test de compétence nécessitant une bonne ouïe subit également ce malus.

Pacifisme (-5 ou -10 points)

Vous êtes opposé à la violence. Vous répugnez à blesser un innocent. Vous pouvez combattre, mais vous ne pouvez utiliser une grande puissance que contre un adversaire qui désire visiblement vous tuer. En toutes circonstances, vous essayerez d'éviter la violence en privilégiant la diplomatie ou la fuite. Le combat sera toujours votre dernière option. Si vous tuez quelqu'un, vous devez réussir un test sous 12 sous peine d'être déprimé et morose pendant 1d6 jours. Pendant cette période, tous vos tests d'attaque se font avec un malus de -4.

Pauvreté (en difficultés) (-10 points)

Votre richesse est la moitié de la moyenne. Vous avez des difficultés à survivre mais au moins vous mangez à votre faim.

Note : ce désavantage ne peut être choisi que par un personnage vivant dans une société où l'argent est important.

Pauvreté (pauvre) (-15 points)

Votre richesse est 5 fois inférieure à la moyenne. Vous ne possédez pas grand-chose. Toutes vos ressources passent dans l'achat de nourriture.

Note : ce désavantage ne peut être choisi que par un personnage vivant dans une société où l'argent est important.

Pauvreté (fauché) (-25 points)

Vous ne possédez rien de plus que les vêtements que vous portez. Si vous voulez quelque chose, il faut le voler, ou mendier.

Note : ce désavantage ne peut être choisi que par un personnage vivant dans une société où l'argent est important.

Phobie (variable)

Vous avez peur d'un objet, d'une créature ou de circonstances spécifiques. Plus ce qui vous fait peur est fréquent et commun, plus la valeur de ce désavantage est élevée (-10 pour la peur du sang ou le vertige, -5 pour l'arachnophobie, -15 pour la peur des créatures non humaines). Lorsque vous êtes confronté à votre

phobie, vous devez réussir un test sous 12. En cas d'échec, vous fuyez, ou vous cachez tant que l'objet de votre peur est présent. En cas de succès, vous résistez, mais tous vos tests se font tout de même avec un malus de -2.

Statut (5 points par niveau négatif)

Vous avez un statut de -2 (esclave) ou -1 (serf). Personne dans votre société ne vous montre de respect et personne ne s'inquiéterait de votre mort.

Troubles psychologiques (variable)

Le seigneur déchu est le seul personnage à pouvoir choisir cette singularité. Au choix, ou au hasard, et toujours avec l'accord du maître de jeu, le Thoan souffre d'un des dérangements suivants :

Sadique : Le seigneur est un véritable sadique qui adore faire souffrir les autres. Lorsque son vice devient apparent, il est souvent insoutenable pour toute autre personne de respecter le Thoan. Un jet sous 12 permet de calmer ses instincts sadiques pendant une scène. (-10 points).

Obsession : Comme la singularité du même nom. (-5 ou -10 points).

Brutalité : Le Thoan est particulièrement brutal et n'a aucun respect pour la vie. Il est un véritable prédateur qui n'obtient du plaisir que dans des actes brutaux. Réfréner ses instincts bestiaux pendant une scène demande un test sous 12. (-10 points).

Paranoïa : Le seigneur est persuadé que tout le monde lui en veut et que des assassins sont à sa poursuite ou qu'un complot vise à faire échouer ses projets. Il ne peut vraiment faire confiance à personne et préférera tuer une personne s'il doute qu'elle fasse partie du complot (et pour lui, presque tout le monde fait partie du complot). (-10 points).

Colérique : Comme la singularité Mauvais caractère. (-10 points).

Orgueilleux : Le seigneur ne peut s'empêcher de clamer haut et fort qu'il est un Thoan et traite toutes les créatures comme des inférieurs. Il ne supporte pas que d'autres lui adressent la parole sans avoir été sollicité, et se prend pour le roi du monde. En plus de ces travers, il souffre de la singularité Excès de confiance. (-10 points).

Personnalités multiples : En accord avec le maître de jeu, le Thoan souffre de personnalités multiples. L'idéal est de créer deux personnages avec des caractéristiques identiques, mais des compétences différentes, et des singularités différentes. Le nombre de personnalités multiple ne devrait pas dépasser trois. A chaque moment de stress, le personnage tente un test contre 12. En cas d'échec, il change de personnalité au hasard. Le joueur est encouragé à jouer ce changement de personnalité. Cette singularité devrait donc être réservée à un joueur motivé et expérimenté. (-10 points, -2 points supplémentaires s'il y a trois personnalités).

Amnésie : Le seigneur a oublié qui il était suite à un choc. Il en a même oublié une partie de ses capacités. Retirez dix points de ses compétences (maximum 3 sur une seule compétence). Le seigneur récupérera un point par partie. Pendant ce processus, il aura des flashes de son existence passée. Lorsque tous les points ont été récupérés (soit après 10 parties), la mémoire lui revient. Il doit alors faire un autre choix parmi les travers de la singularité Troubles psychologiques, sans pour cela regagner des points de personnage. (-20 points).

Vœu (-5 ou -10 points)

Vous avez fait un vœu auquel vous tenez tout particulièrement. La valeur en points de ce désavantage dépend de l'inconvénient que cause ce vœu. Ce désavantage est particulièrement adapté aux chevaliers. Quelques exemples de vœux :

-5 points : silence pendant la journée, végétarien, chasteté.

-10 points : Ne pas utiliser d'arme tranchante, garder le silence en permanence, ne jamais dormir à l'intérieur.

La liste des armes

Les armes de mêlée

Armes de mêlée				
Type	Dommages	Poids	Force	Notes
Bâton	Taille+2 con	4	7	°
Bouclier (grand)	Estoc+1 con	15	9	/
Bouclier (petit)	Estoc con	8	8	/
Bracelets amazones	Estoc tra	0.5	/	/
Coup de pied	Estoc con	/	/	/
Coup de poing	Estoc-1 con	/	/	/
Épée à deux mains	Taille+3 tra	7	12	°°
Épée à une main	Taille+1 tra	3	10	/
Griffes	Estoc tra	0.5	/	/
Hache (grande)	Taille+4 tra	7	13	°°
Hache (petite)	Taille+2 tra	4	11	/
Hallebarde	Taille+5 tra	10	12	°°
Lance	Estoc+2 emp	4	9	/
Massue	Taille+3 con	5	12	/
Poignard	Estoc emp	1	6	/
Rapière	Estoc+1 emp	3	9	/
Sabre	Taille+1 tra	3	9	/
Tomahawk	Taille+2 tra	3	10	/
Trident	Estoc+3 emp	6	11	/
° L'arme nécessite deux mains				
°° L'arme nécessite deux mains et n'est plus préparée après une attaque				

Les armes à distance

Armes à distance								
Type	Dommages	Précision	Portée	CdT	Munitions	Poids	Force	notes
Arbalète légère	1d+3 emp	4	70/105	1	1	6	7	/
Arbalète lourde	1d+5 emp	2	90/135	1/2	1	10	9	/
Arc composite	Estoc+3 emp	3	x20/x25	1	1	2	10	/
Arc court	Estoc emp	1	x10/x15	1	1	1	7	/
Arc long	Estoc+2 emp	2	x15/x20	1	1	1,5	11	/
Bola	0	1	x2/x3	1/3	1	1	7	°
Couteau	Estoc imp	0	x1/x1,5	1	1	1	6	/
Filet	0	1	x1/x1,5	1/2	1	1	7	°
Fronde	Estoc con	0	x6/x10	1	1	0,1	/	/
Javelot	Estoc+3 emp	2	x1/x1,5	1	1	4	9	/
Lasso	0	0	10	1/2	1	0,1	/	°
Petite hache	Taille+2 tra	2	x1/x1,5	1	1	4	11	/
Pierre	Estoc con	0	x1/x1,5	1	1	0,5	6	/
Sarbacane	0	2	x1/x1,5	1	1	0,2	/	°°
Tomahawk	Taille+2 tra	2	x1/x1,5	1	1	3	10	/
Trident	Estoc+3 emp	1	x1/x1,5	1	1	6	11	/
° L'arme ne cause aucun dommages mais immobilise la la MR est de 5 ou plus								
°° L'arme n'inflige aucun dommages mais peut incluer du poison								

Les armes à feu

Armes à feu								
Type	Dommages	Précision	Portée	CdT	Munitions	Poids	Force	notes
Fusil d'assaut	4d emp	5	1000/4200	3	25	10	10	
Fusil de chasse	3d+3 emp	4	450/3000	1	6	7	10	
Fusil de précision	3d+1 emp	7	1500/5500	1	5	17	11	
Pistolet léger	2d emp	2	150/1850	1	6	3	8	
Pistolet lourd	2d+2 emp	2	230/2500	1	10	4,5	10	
Revolver léger	2d emp	2	150/1850	1	6	3	8	
Revolver lourd	2d+2 emp	2	230/2500	1	8	4,5	10	

La liste des armures et boucliers

Armures		
Type	Protection	Poids
Tunique	1	4
Armure matelassée	1	6
Armure de cuir	2	10
Armure de chevalier-jaguar	3	15
Brigandine	3	17
Cotte de mailles	4	20
Maille renforcée	5	25
Armure de plaques	6	35
Haubert	7	50

Boucliers		
Type	Bonus de défense	Poids
Petit bouclier (rondache, targe)	1	5
Bouclier moyen (écu)	2	8
Grand bouclier (pavois)	3	15

Tableaux récapitulatifs

Liste des compétences générales

Compétence	Caractéristique	Physique/Mentale	Complexité	Défaut
Acrobaties	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Armurerie	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Art*	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-8
Artisanat*	Dextérité	Mentale	Difficile	DEX-8
Athlétisme	Santé	Physique	Moyen	SAN-5
Botanique	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Camouflage	Intelligence	Physique	Facile	QI-4
Comédie	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Commandement	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Connaissance D'Alofbetmin	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-8
Connaissance d'un peuple*	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Connaissance d'une région*	Intelligence	Mentale	Facile	QI-4
Crochetage	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Déguisement	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Diplomatie	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Discrétion	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Dressage	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Equilibre	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Equitation	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Escalade	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Escamotage	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Evasion	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Histoire*	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6
Intimidation	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Jeu*	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Marchandage	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Médecine	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-8
Natation	Santé	Physique	Facile	SAN-4
Navigation	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Pistage	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Séduction	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-3
Survie	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Technologie thoanne	Intelligence	Mentale	Très difficile	Aucun
Us et coutumes	Intelligence	Mentale	Moyen	QI-5
Zoologie	Intelligence	Mentale	Difficile	QI-6

Liste des compétences de combat

Compétence	Caractéristique	Physique/Mentale	Complexité	Défaut
Arbalète	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Arc	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Armes articulées	Force	Physique	Difficile	FOR-6
Armes de lancer	Dextérité	Physique	Difficile	DEX-6
Armes d'escrime	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Armes d'hast	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Armes d'impact	Force	Physique	Moyen	FOR-5
Arts martiaux	Dextérité	Physique	Difficile	Aucun
Bagarre	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Bouclier	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Épées	Dextérité	Physique	Moyen	DEX-5
Poignard	Dextérité	Physique	Facile	DEX-4
Autre arme (préciser)		Physique		

Liste des avantages

Avantage	Coût	Avantage	Coût
Ambidextrie	5	Odorat supérieur (par +1)	5
Armure épidermique (par niveau)	10	Ouïe fine (par +1)	5
Art martial du cobra	20	Pieds préhensiles	10
Beauté - Beau/Belle	12	Réflexes de combat	15
Beauté - Extraordinaire	16	Régénération	25
Beauté - Mignon(ne)	4	Réputation (+1 réaction)	5
Bondir	10	Résistance aux maladies	3 ou 5
Bras simiesques	10	Résistance aux toxines	5
Casse-cou	15	Richesse (confortable)	10
Chanceux	15	Richesse (Crésus)	50
Compétence absolue	5	Richesse (Riche)	20
Empathie	15	Richesse (Très riche)	30
Empathie animale	5	Sens du danger	15
Endurance	15	Seuil de résistance à la douleur	10
Équilibre parfait	15	Statut (par niveau)	5
Feindre la mort	5	Vitesse en piqué	5
Grâce féline	10	Volonté de fer	5
Intrépide (par niveau)	2	Vue perçante (par +1)	5
Nyctalopie (par niveau)	1		

Liste des désavantages

Avantage	Coût	Avantage	Coût
Addiction	-10	Myope	-25
Avarice	-10	Obsession	-5 ou -10
Code d'honneur	-5 à -15	Ouïe déficiente	-10
Curieux	-5	Pacifisme	-5
Excès de confiance	-5	Pauvreté (En difficultés)	-10
Gourmandise	-5	Pauvreté (Fauché)	-25
Laideur - Hideux (se)	-16	Pauvreté (Pauvre)	-15
Laideur - Laid(e)	-8	Phobie	Variable
Laideur - Moche	-4	Statut (par niveau perdu)	-5
Malchance	-10	Troubles psychologies	variable
Mauvais caractère	-10	Vœu	-5 ou -10
Mauvaise réputation (par -1)	-5		