

Totem Animalis

Introduction & Règles

Bienvenue dans Totem Animalis ! Cet ouvrage a pour but de vous expliquer les principes généraux du jeu de rôles mais surtout de vous présenter l'univers fabuleux de Totem Animalis.

Se déroulant à notre époque actuelle, le monde de Totem Animalis est toutefois bien différent de celui dans lequel nous vivons. La magie est une force cachée du commun des mortels et ses pratiquants se livrent une guerre sans merci. Nouveaux arrivés, les Altérés, mi-hommes mi-animaux, ont bouleversé l'ordre établi et cherchent désespérément à trouver une place dans un monde qui ne veut pas d'eux.

D'étranges phénomènes ont lieu au fond des forêts les plus sombres, dans les villes, les Sorciers n'ont jamais été aussi nombreux à se déchirer pour le pouvoir et l'argent, dans l'ombre, les Technomanciens manient des forces qu'ils ne comprennent pas.

À travers le monde, des puissances longtemps endormies se réveillent et se mettent à l'œuvre...

L'univers

Totem Animalis prend place dans notre monde actuel, bien qu'il puisse facilement être transposé à la fin du 20e siècle. Le pays dans lequel vous choisirez de jouer importe peu, certains états sont néanmoins présents de façon plus importante dans l'univers que d'autres.

La technologie est exactement la même que celle que nous utilisons au jour le jour, les problématiques liées à l'économie, la sociologie ou même la philosophie font échos aux nôtres. Étant toutefois dans un univers imaginaire, libre à vous de modifier ce qu'il vous plaira.

La seule grande différence est l'existence de la magie. Présente sous différentes formes, elle reste malgré tout inconnue du commun des mortels, son usage étant réservé à quelques rares élus. Cet élément change bien des choses, les hommes et les femmes capables d'utiliser cette puissance sont de facto placés au-dessus des autres, la magie leur donnant un avantage décisif dans les jeux de pouvoirs.

Une organisation ultrasecrète tente tant bien que mal de protéger le peuple de la menace bien réelle que représente les pratiquants des arts occultes : la Blank Agency. C'est là que vous entrez en jeu, vous l'aurez compris, vous faites partie de cette organisation.

L'Agence

Organisation supra-gouvernementale, la Blank Agency ou Hidden Desk comme elle est parfois nommée a pour mission d'enquêter, d'analyser et de comprendre les phénomènes surnaturels et magiques survenant sur la planète. Elle doit également juger s'il s'agit d'une menace et auquel cas, développer des contre-mesures efficaces pour protéger l'humanité.

Déployant des agents sur tout le globe, l'Agence dispose malgré tout d'effectifs limités suivant une organisation pyramidale proche de l'armée. Pour des raisons de sécurité, les agents communiquent par le biais de pseudo et sont toujours sous la responsabilité d'un supérieur unique, ignorants jusqu'à l'existence des autres équipes.

Toujours sur la brèche, l'Agence emploie de très nombreux magiciens étroitement surveillés mais aussi de simples humains disposant de matériel high-tech très en avance sur notre temps.

Chamans

Canalisant les énergies naturelles, les Chamans utilisent une forme de magie douce et ancienne. Ce sont bien souvent des personnes calmes et mesurées, toutefois capables de déchaîner des puissances insoupçonnées lorsqu'ils se mettent en colère, à la manière d'un Tsunami ou d'un tremblement de terre dévastateur.

Le Chamanisme exige de ses pratiquants le respect d'un certain nombre de règles morales universelles, parmi lesquelles se trouve la protection de la nature, le respect de la vie et la pacifisme (dans la mesure du possible).

Ces pratiques leur permettent d'atteindre un état d'harmonie avec la Terre et les enfreindre peut conduire le Chaman à se retrouver coupé de sa connexion spéciale avec la nature, devenant ainsi incapable de lancer la moindre discipline de Chamanisme.

Vivant généralement bien loin des villes et n'étant que très rarement intéressés par les possessions matérielles, les Chamans ne sont pas une réelle menace pour la société. Mais gare à celui cherchant à s'en prendre au territoire d'un Chaman.

Préférant bien souvent la négociation à l'affrontement, les Chamans ne font pas de très bon soldats. Cependant, leurs multiples compétences les rendent très utiles pour enquêter ou pour soutenir leurs alliées pendant une bataille.

Sorciers

Forme de magie la plus proche de l'homme, la Sorcellerie puise sa source dans les émotions négatives : haine, envie, douleur, etc., les Sorciers tirent leurs pouvoirs de la souffrance. La Sorcellerie est la seule magie que même les profanes peuvent maîtriser, sous le coup d'une émotion forte.

Sa pratique reste toutefois dangereuse, les sorts nécessitant parfois un "tribut" supplémentaire sous la forme de sang. Pire encore, son usage corrompt peu à peu, entraînant le Sorcier dans une spirale destructrice...

Présents surtout dans les grandes villes, les Sorciers sont pour beaucoup des personnes avides de pouvoir et d'argent. N'ayant que peu de scrupules concernant la vie d'autrui, les occultistes représentent un grand danger et comptent parmi les plus grands ennemis de l'Agence.

Certains pratiquants réussissent tout de même à juguler leurs violentes pulsions et sont employés par l'Agence pour "combattre le mal par le mal". Ils restent cependant sous une surveillance très strict et les écarts de conduite sont sévèrement punis.

Technomanciens

Encore mal comprise, la Technomancie est la forme de magie la plus récente, possédant une approche très cartésienne. Électricité, chimie, informatique, ses domaines d'applications semblent découler de la science moderne sans que sa source soit clairement identifiée. Excessivement puissante, son usage est des plus dangereux, les arcanes échappant parfois sans raison au contrôle de l'arcaniste. En outre, le recours à la Technomancie semble influencer énormément sur la psyché humaine, poussant doucement ses pratiquants sur les sentiers de la folie.

Peu nombreux et très discrets, les Technomanciens font relativement peu parler d'eux. Par ailleurs, leur habilité naturelle à manipuler les systèmes informatiques rend difficile toute recherche les concernant. L'Agence a cependant eu à gérer plusieurs cas de Technomanciens ayant littéralement pétés les plombs, se transformant alors en ennemi extrêmement dangereux !

De rares Technomanciens ont depuis peu grossis les rangs de l'Agence, ils sont toutefois traités avec une méfiance excessive frôlant le mépris. Leurs connaissances et leurs habilités les ont cependant rapidement rendus indispensables

Altérés

D'un nombre totalement inconnu mais en augmentation constante, les Altérés sont une grande énigme. Apparus de manière mystérieuse et brutale, les Altérés sont des êtres à mi-chemin en l'homme et l'animal. Mal acceptés par un monde qui ne veut pas d'eux, les Altérés se cachent et se regroupent pour survivre.

Dotés de capacités hors du commun et capables d'une sauvagerie rare, la vie d'un Altéré est une lutte incessante entre l'Homme et le Totem, la part animale de l'Altéré. Leurs pouvoirs uniques attirent d'ailleurs la convoitise de nombreux groupes aux intentions peu altruistes, certaines "espèces" étant capables de véritables prodiges.

Sur la question Altéré, le point de vue de l'Agence reste encore indéterminé. Si certains Altérés au Totem chien ou chat semblent s'adapter parfaitement à la vie en société, d'autres s'avèrent de véritables dangers pour l'humanité. Très récemment, quelques agents Altérés ont été intégrés aux équipes afin de mieux comprendre leurs capacités.

Le jeu de rôles

Définir le jeu de rôles n'est pas chose aisée. Il est même probable que chaque joueur vous donnera une définition différente tant une partie variera en fonction de l'univers, du maître de jeu et des joueurs.

Nous aimons ici voir le jeu de rôles comme un mélange de jeux de société et de théâtre. Un ensemble de règles régissent la partie, toutefois le joueur est libre d'effectuer les actions qu'il désire. Par ailleurs, lors des phases de dialogues, il est conseillé d'interpréter son personnage à la manière d'un acteur de théâtre.

Vocabulaire rôlistique

Comme tout univers, le jeu de rôles possède son jargon qui lui est propre. Nous allons tenter de vous en présenter le b.a.-ba, il s'agit pour beaucoup d'abréviations qui seront utilisées tout au long de l'ouvrage et qu'il est donc nécessaire de connaître, nous allons d'ailleurs commencer tout de suite en abrégant jeu de rôles par "JDR".

Background : Venu tout droit du mot anglais signifiant "arrière-plan" ou "contexte", le background représente l'histoire et l'univers du jeu, dans le cas présent, le monde de Totem Animalis. On parle aussi de background pour désigner l'historique d'un personnage incarné par un joueur, d'où vient-il, quelle est sa profession, etc.

d4, d6, d8, d10 & d12 : Dans le JDR, un certain nombre d'actions sont résolus par des jets de dés. Le dé à 6 faces est le plus connu mais il existe tout un tas de dés à 4 faces, 8 faces ou même 20 faces. La notation d6, se lisant "dé 6", représente un dé à 6 faces, d8 représentant un dé à 8 faces et ainsi de suite.

Expérience : Les personnages incarnés par les joueurs évoluent au fil des parties, ils apprendront de nouvelles compétences ou améliorerons leur maîtrise de certaines déjà connues. Cette évolution se fait grâce au système de point d'expérience. A chaque séance, le MJ décidera si les joueurs gagnent un certain nombre de points d'expérience. Une fois un certain nombre de points d'expérience atteint, le joueur peut les dépenser pour améliorer son personnage.

De manière générale, on abrège "point d'expérience" à "xp", que l'on prononce "ixpé".

Fiche de personnage : En JDR, un personnage est représenté par un certain nombre d'attributs, de compétences et d'atouts. La fiche de personnage reprend ces éléments, il s'agit donc de la représentation concrète des capacités et des possessions d'un personnage. C'est donc le bien le plus important du joueur et il est conseillé de la conserver précieusement !

Maître de jeu : Le Maître de jeu, MJ ou encore Meujeu est la personne racontant l'histoire, maîtrisant le monde et contrôlant tous les personnages qui ne sont pas interprétés par les joueurs. Le temps de la partie, on dit souvent que le MJ est plus ou moins l'égal de dieu et ses décisions ont force de loi.

Attention cela dit, le but du Maître de jeu n'est pas de gagner face aux joueurs, mais bien de leur faire vivre une histoire dans laquelle tout le monde s'amuse.

Modificateur : Comme vu précédemment, de nombreux actions sont résolues par des jets de dés. En fonction du contexte, ces jets de dés peuvent se voir attribuer des modificateurs qui viendront altérer le résultat final. Le modificateur peut être négatif, auquel cas il se soustraira au résultat du jet, ou positif, auquel cas il augmentera le résultat.

Les modificateurs sont accordés (ou infligés) par le maître du jeu mais les joueurs peuvent demander à en bénéficier si la situation semble être appropriée.

PJ & PNJ : Les PJ ou personnages joueurs sont, comme le nom l'indique, les personnages incarnés par les joueurs. A l'inverse, les PNJ ou personnages non joueurs sont les personnages faisant partis de l'univers, gérés par le MJ.

RP & HRP : Le "roleplay" ou RP, est l'incarnation d'un personnage à la manière d'un acteur de théâtre, le joueur parlant à la 1ère personne mais jouant momentanément un rôle. A l'inverse, le HRP ou "hors roleplay" signifie que le joueur parle pour lui-même, par exemple pour discuter d'un point de règle ou pour pester contre la cruauté du maître de jeu.

Scénario, One-shot & Campagne : Le scénario désigne l'aventure que le maître de jeu fait vivre aux joueurs. Il détermine l'intrigue, les différentes péripéties ainsi que les PNJ auxquels les joueurs vont être amenés à rencontrer. Il peut être écrit par le MJ, avoir été récupéré sur le net ou bien avoir été acheté dans des boutiques spécialisées.

Enfin, on distingue 2 grands types de scénarios, basé sur leur durée. Le One-shot a pour but de durer 1 voire 2 séances grand maximum, l'intrigue étant relativement simple. A l'opposé, les Campagnes sont souvent composées de plusieurs scénarios liés entre eux par une "méta intrigue", pouvant tenir en haleine les joueurs sur plusieurs mois.

Seuil de réussite : Dans l'univers du jeu de rôles, les jets de dés doivent généralement atteindre une certaine valeur pour que l'action soit réussie, il s'agit du seuil de réussite ou "SR". Plus l'action est difficile, plus le SR sera élevé et inversement.

Fiche de personnage

Nous allons voir ici les différentes parties composant la fiche d'un personnage de Totem Animalis, le plus important étant les caractéristiques d'un personnage, à savoir les Attributs, les Atouts et les Compétences. Il est nécessaire de bien comprendre comment fonctionnent ces caractéristiques puisqu'elles sont véritablement au cœur du système de jeu Totem Animalis.

Background

Un certain nombre d'informations définissent le *background* d'un personnage, c'est à dire son histoire, ce qui fait qu'il est un peu plus qu'une succession de valeurs. Ces éléments à eux seuls ne suffisent pas à déterminer le passé d'un personnage mais permettent de définir un point de départ à partir duquel le joueur peut ensuite inventer une histoire riche et passionnante.

Age : L'âge actuel du personnage, il peut être amené à évoluer dans le cas de longues parties.

Nationalité : Choisie à la création, la nationalité permet de déterminer la langue maternelle du personnage.

Niveau d'études : Choisi à la création, le niveau d'étude impact les caractéristiques de départ du personnage et peut également servir à déterminer un domaine de connaissance dans lequel le personnage excelle particulièrement.

Nom : Nom et/ou pseudonyme du personnage.

Origine sociale : Choisie à la création, l'origine sociale influe sur caractéristiques de départ du personnage et peut aussi servir à attribuer un bonus ou un malus lors des jets de Protocole.

Sexe : Détermine si le personnage est un homme ou une femme.

Attributs

Au nombre de 8, les Attributs représentent les capacités intellectuelles, sociales et physiques du personnage. Chaque Attribut est associé à une valeur de dé qui détermine si le personnage est bon ou mauvais dans ce domaine. Les Attributs commencent à d4, indiquant une capacité très limitée, jusqu'à d12, signifiant un talent exceptionnel, la moyenne humaine étant d6.

Les valeurs possibles pour un Attribut sont d4, d6, d8, d10 et d12. Il arrive que certains personnages ou créatures dépassent la limite humaine, ils disposent alors d'un modificateur comme ceci : d12 + 1, d12 + 2, etc.

Adresse : L'Adresse reflète l'agilité, la dextérité mais aussi la rapidité et l'équilibre d'un personnage. Un personnage très adroit sera vif et précis, au contraire un personnage possédant un faible score d'Adresse sera maladroit et pataud.

Âme : L'Âme représente la sensibilité magique du personnage, c'est d'ailleurs l'Attribut associé à l'utilisation de la magie. Plus l'Âme d'un personnage est forte, plus ses compétences magiques seront puissantes.

Empathie : Représentant la sensibilité du personnage, l'Empathie est déterminante dans les relations sociales car elle permet de comprendre ses interlocuteurs et d'adapter son discours en conséquence. Une faible Empathie donnera un personnage antipathique et solitaire, à l'inverse, un haut score indique un personnage extrêmement sociable.

Intellect : L'Intellect est tout simplement l'intelligence d'un personnage mais aussi sa vivacité d'esprit et son astuce. Un personnage à l'Intellect développé comprend plus vite que le commun des mortels alors qu'un faible score d'Intellect représente un personnage long à la détente.

Puissance : La Puissance correspond à la force physique du personnage. Plus un personnage est puissant plus ses muscles sont développés.

Sens : L'Attribut Sens symbolise l'acuité des cinq sens d'un personnage (vue, goût, odorat, ouïe et toucher) mais aussi son instinct. Un fort score en Sens décrit une personne disposant d'une forte perception, à l'inverse, un faible score peut indiquer une myopie ou un odorat quasi-nul.

Vigueur : La Vigueur est synonyme d'endurance et de résistance. Un personnage ayant un haut score en vigueur est bien bâti, tombe peu malade et résiste mieux à la douleur que les autres. Au contraire, un faible score de Vigueur indique un personnage frêle, voir maladif.

Volonté : Représentant la force de caractère, la Volonté est utile quand il s'agit de commander mais sert surtout à se défendre des attaques magiques visant la psyché du personnage. Une forte Volonté est synonyme de leadership alors qu'un faible score indique un personnage peu sûr de lui.

Caractéristiques calculées

Les Caractéristiques calculées sont comme leur nom l'indique, des valeurs obtenues à partir d'autres. Ces valeurs sont calculées à la fin de la création de personnage et peuvent être amenées à changer au cours de la partie, si les attributs associés changent.

Corps : Le Corps représente l'intégrité physique du personnage, ou plus simplement, ses points de vie. Il est représenté par une valeur allant en général de 14 à 30.

Il se calcule en additionnant les valeurs maximales des dés de Puissance, Adresse et Vigueur.

Exemple : Le personnage de Robin à d8 en Puissance, d6 en Adresse et d6 en Vigueur. Il additionne donc $8 + 6 + 6$, donnant un total de 20 points de Corps.

Esprit : L'Esprit symbolise l'intégrité mentale du personnage, alliant à la fois la santé mentale et la réserve de points de magie. Il est représenté par une valeur allant en général de 14 à 30.

Il se calcule en additionnant les valeurs maximales des dés d'Intellect, Âme et Volonté.

Exemple : Le personnage de Marie à d6 en Intellect, d8 en Âme et d8 en Volonté. Il additionne donc $6 + 8 + 8$, donnant un total de 22 points d'Esprit.

Initiative : L'initiative détermine l'ordre d'action des personnages en combat. Il prend la forme d'une valeur de dé, dé qu'il faudra jeter au début de chaque combat, les personnages ayant un score plus élevé jouant en premier.

Elle se calcule en additionnant les valeurs maximales des dés d'Adresse et de Sens, que l'on divise par deux (arrondie à l'inférieure).

Exemple : Le personnage de Nabil à d6 en Adresse et d8 en Sens, il aura donc $(6 + 8) / 2$ donnant un total de 7, soit d6 en Initiative.

Atouts

Les Atouts sont des « variables » que possède le personnage mais dont il n'a pas l'entier contrôle.

Les Atouts apportent des bonus pouvant rapidement varier au cours d'une partie.

Excepté l'Apparence, les Atouts sont notés de 0 à 5.

Apparence : Se note sur une échelle de -5 à 5. L'Apparence symbolise l'aspect physique du personnage, sa tenue vestimentaire mais aussi ce qui se dégage de lui.

- -5, étant quelqu'un d'effrayant,
- 0, un physique commun,
- +5, une beauté fatale.

Contact : Contact représente le nombre de personnes que connaît votre personnage, mais aussi le nombre de personnes connaissant votre personnage de façon personnel.

- 0, ne connaît personne,
- 2/3, possède quelques contacts dans le téléphone pouvant s'avérer utiles,
- 5, connaît le gotha dans plusieurs villes.

Entourage : L'Entourage englobe la famille, les amis mais aussi toute personne que le personnage voit régulièrement et qui lui est amical.

- 0, le personnage est seul,
- 2/3, une femme et des enfants et/ou une bande d'amis,
- 5, grande famille soudée à travers le monde ou des amis qui donneraient leurs vies.

Influence : L'Influence symbolise le pouvoir exercé par le personnage dans une sphère donnée. En fonction de la nature du personnage, l'Influence peut être liée à la politique, au monde de la pègre, le milieu artistique, etc.

- 0, n'a aucun pouvoir,
- 2/3, il pourra tirer quelques ficelles pour obtenir des faveurs,
- 5 : sa parole fait force de loi.

Rang : Le Rang détermine la position occupée par le personnage dans une organisation. Il est généralement utilisé pour déterminer le rang du personnage dans la Blank Agency mais peut être utilisé pour n'importe quelle organisation.

- 0, ne fait pas parti de l'organisation ou alors en tant que stagiaire, CDD, prestataire, etc.
- 2/3, dispose d'une position confortable mais où la prise de décision reste limitée,
- 5, fait partie des dirigeants de l'organisation.

Renommée : La Renommée représente la célébrité de votre personnage auprès du grand public, généralement dans une sphère particulière (cinéma, musique, science, etc.).

- 0, est un illustre inconnu,
- 2/3, quelques fans ou experts connaissent le personnage,
- 5, est une sommité dans son domaine.

Richesse : La Richesse indique la quantité de ressources dont le personnage dispose.

- 0, n'a d'autres bien que ses vêtements,
- 2/3, salarié moyen ou cadre supérieur, niveau de vie ordinaire, petite maison de banlieue,
- 5, grandes fortunes, train de vie faste, plusieurs manoirs, etc.

Personnel : Le Personnel détermine le nombre de personnes sous les ordres du personnage mais aussi leur dévouement. Suivant le profil du personnage, le personnel peut être des hommes de mains, des employés, des fanatiques, etc.

- 0, aucune personne,
- 2/3, un petit groupe de personne prête à aider le personnage si ce n'est pas dangereux,
- 5, un grand groupe de personne capable d'aider si ce n'est pas dangereux et quelques personnes qui donneraient leur vie.

Note : La richesse est déterminée par l'origine sociale mais peut être augmentée en utilisant des points comme les autres atouts.

Compétences

Reflétant les connaissances pratiques et théoriques du personnage, les Compétences symbolisent des domaines dans lesquelles le personnage est plus ou moins bon.

Le degré de maîtrise d'une compétence d'un personnage est symbolisé par une valeur allant de 0 à 10, 0 indiquant que le personnage n'a aucune connaissance et 10 représentant une maîtrise parfaite.

Cercles de compétence

Les différentes compétences sont organisées en Cercles. Chaque Cercle associant 4 compétences se rapportant à une sphère commune. Il existe 7 Cercles : Combat, Connaissance, Investigation, Magie, Relation, Technique et Transport.

En plus de rassembler les compétences, les Cercles ont une autre utilité : celui de donner au personnage une valeur *par défaut* à une compétence qui lui est inconnue, reflétant le fait qu'un personnage aguerri sache "recycler" ses connaissances dans un domaine différent mais connexe. Lorsqu'un personnage doit effectuer un jet à l'aide d'une compétence dont le score est de 0, il additionne les valeurs des autres compétences du Cercle qu'il divise ensuite par 4 (arrondie à l'inférieur). Il peut ensuite utiliser ce résultat comme valeur *par défaut* pour la compétence qu'il ne maîtrise pas

Note : A la discrétion du MJ, certains jets survenant dans des conditions très spécifiques peuvent nécessiter la connaissance de la compétence. Dans ce cas, la valeur "par défaut" obtenue grâce au système de Cercles est ignorée.

Cercle Combat

Le Cercle Combat rassemble les compétences utilisées pour se battre.

Corps à corps (Adresse / Puissance) : Capacité à se battre à mains nues contre un ou plusieurs adversaires.

Mêlée (Adresse / Puissance) : Maîtrise du combat à l'aide d'armes de contacts telles que l'épée, la hache, le bâton, le gourdin, etc.

Armes de jets (Adresse / Sens) : Habilité dans l'utilisation d'armes de jets tels que l'arc, le couteau de lancer, le javelot, etc.

Armes à feu (Adresse / Sens) : Aptitude à utiliser les armes à feu telles que le pistolet, le fusil, etc.

Cercle Technique

Le Cercle Technique regroupe des compétences basées sur l'Adresse, demandant de la précision et du savoir-faire.

Mouvements (Adresse / Puissance / Vigueur) : Habilité à effectuer des mouvements spéciaux tels que le sprint, l'escalade, la nage. Mouvement sert aussi à se recevoir d'une chute.

Discrétion (Adresse) : Capacité à se déplacer de façon à ne pas être vu ni entendu. La Discrétion est également utile lorsqu'un personnage tente de dissimuler un objet.

Sécurité (Intellect / Adresse) : Aptitude à contourner les systèmes de sécurité, aussi bien physiques (serrure, alarme, etc.), qu'informatique (hacking, cracking, etc.).

Artisanat (Adresse / Intellect / Empathie) : Représente l'habilité d'un personnage à produire quelque chose de ses mains. Cela englobe le bricolage, l'art et les métiers de l'artisanat tels que la menuiserie, la couture, etc.

Cercle Connaissance

Le Cercle Connaissance réunit les compétences reflétant le savoir d'un personnage, elles sont généralement basées sur l'Intellect.

Médecine (Intellect / Adresse) : Connaissances en médecine, servant aussi bien à diagnostiquer un mal qu'à soigner une fracture, recoudre une plaie, etc.

Connaissances générales (Intellect) : Culture générale du personnage. Cette compétence est utilisée pour tous les jets de connaissances (science, économie, etc.).

Nouvelles technologies (Intellect) : Regroupe l'utilisation de systèmes informatiques et d'équipements électroniques avancés.

Langues (Intellect / Empathie) : Nombre de langues connues par le personnage et aptitude à déchiffrer un langage qui lui est étranger.

Cercle Transport

Le Cercle Transport englobe les compétences nécessaires à l'utilisation de moyens de locomotions.

Équitation (Empathie / Adresse) : Capacité à monter un cheval ou tout autre animal pouvant être utilisé comme monture.

Conduite (Adresse) : Habilité à conduire une voiture ou tout autre engin motorisé se déplaçant sur terre ou sur mer.

Orientation (Intellect / Sens) : Faculté de lire une carte et de se repérer dans la nature.

Pilotage (Adresse) : Aptitude au pilotage d'engins volants tels que les avions, hélicoptères, etc.

Cercle Relation

Le Cercle Relation rassemble des compétences ayant trait au relationnel humain, généralement basées sur l'Empathie et la Volonté.

Psychologie (Empathie) : La Psychologie aide à déterminer la véritable nature d'un interlocuteur, permettant de savoir si il vous ment.

Mensonge (Volonté / Intellect / Empathie) : Faculté de cacher la vérité à un interlocuteur sans que celui-ci ne s'en rende compte.

Éloquence (Empathie / Intellect / Volonté) : Habilité à discourir en général. Permet de convaincre, de séduire, de débattre en publique, etc.

Coercition (Volonté) : Capacité à se faire obéir. La Coercition regroupe le commandement, l'intimidation, l'aptitude à interroger, etc.

Cercle Investigation

Le Cercle Investigation regroupe des compétences utilisées dans la recherche d'informations.

Protocole (Intellect / Empathie) : Capacité à adopter le bon comportement en fonction de son environnement : se tenir en société, marchander, obtenir des informations dans la rue, etc.

Enquête (Intellect) : Enquête représente l'aptitude à chercher des informations aussi bien dans des documents papiers que sur internet.

Fouille (Sens) : Fouille désigne la capacité à rechercher et trouver d'indices ou des objets dans une pièce.

Vigilance (Sens) : Faculté de rester sur ses gardes de façon continue et passive. La vigilance est utile pour éviter d'être pris par surprise et pour repérer les dangers éventuels.

Cercle Magie

Le Cercle Magie réunit les compétences liées à la connaissance et à l'utilisation des arts magiques.

Chamanisme (Âme) : Degré de maîtrise des disciplines de Chamanisme.

Connaissances occultes (Intellect) : Connaissances liées au monde occulte servant à identifier les différentes magies et les diverses menaces du monde surnaturel.

Sorcellerie (Âme / Volonté) : Degré de maîtrise des sorts de Sorcellerie.

Technomancie (Âme / Volonté / Intellect) : Degré de maîtrise des arcanes de Technomancie.

Maîtrises

Une Maîtrise est associée à un Cercle et représente une certaine expérience dans un domaine particulier. Les Maîtrises ont 3 rangs et offrent un bonus différent à chaque rang, utilisable pour n'importe quelle compétence du Cercle associé. Voici la description des 3 rangs de Maîtrise ainsi que le bonus associé :

- Apprenti : permet de relancer un jet utilisant une Compétence du Cercle associé.
- Expert : double le résultat du dé lors d'un jet utilisant une Compétence du Cercle associé.
- Maître : offre une réussite automatique lors d'un jet utilisant une Compétence du Cercle associé.

Ces bonus ne sont utilisables qu'une seule fois par séance, mais chaque rang est indépendant, c'est à dire qu'utiliser le bonus correspondant au rang 2 d'une Maîtrise n'empêche pas le joueur d'utiliser le rang 1 ou 3 pendant la même séance.

Autres

Ces caractéristiques de la fiche de personnage n'entrent dans aucune catégorie mais restent importantes.

Argent : Ressources financières directement utilisables par le personnage.

Destin : Le Destin représente le dernier recours d'un personnage, lorsque les événements auxquels il fait face le condamne à une mort certaine. Consommer un point de Destin change le cours des choses en faveur du personnage, lui permettant par exemple d'esquiver in extremis la balle de sniper qui allait se loger dans son crane ou de miraculeusement survivre à la déflagration magique de ce vilain sorcier.

Totem : Indique la nature du Totem d'un personnage Altéré.

XP : L'expérience est acquise par un personnage au cours des parties, elle est représentée sous la forme de points que le joueur peut dépenser pour améliorer ses caractéristiques, apprendre de nouveaux sorts ou même acheter le matériel high-tech de la Blank Agency.

Systeme de jeu

Cette partie a pour objectif d'expliquer en details le systeme de jeu utilise par Totem Animalis, c'est a dire les mecaniques liees aux differents jets de des ainsi que les actions speciales que peuvent entreprendre les personnages.

Types de des

Totem Animalis utilise un systeme de jeu utilisant plusieurs types de des, allant du de a 4 faces jusqu'au de a 20 faces. Voici la liste des des dont vous aurez besoin pour jouer :

- De a 4 faces (tetraedre),
- De a 6 faces (cube),
- De a 8 faces (octaedre),
- De a 10 faces (decaedre),
- De a 12 faces (dodecaedre),
- De a 20 faces (icosaedre).

Pourquoi jeter les des ?

Un jet de des est necessaire lorsqu'un personnage entreprend une action dont le resultat est incertain. Par exemple, lorsqu'un personnage tente d'ouvrir une porte, si celle-ci n'est pas fermee a cle, aucun jet n'est necessaire car l'action n'occasionne aucune incertitude sur le resultat. A l'inverse, si la porte est fermee a cle, le personnage peut tenter de la crocheter ou de l'enfoncer mais s'agissant d'une action difficile, il n'est pas certain que le personnage reussisse. C'est alors qu'on jette les des afin de savoir si l'action reussie ou echoue.

Types de jets

Un certain nombre de type de jets existent dans l'univers de Totem Animalis. Les regles peuvent varier legèrement d'un jet a un autre, chaque type de jet va être expliquer en detail ci-dessous. Voici la liste :

- Jet de Competence.
- Jet d'Attribut et d'Initiative.
- Jet d'Atout.

Jet de Competence

Le jet de Competence est le jet le plus commun de tout systeme de jeu de roles. Dans Totem Animalis, il est compose de l'addition d'un Attribut et d'une Competence. Le resultat d'un jet de Competence est ensuite compare a un Seuil de Reussite (determine par le MJ) ou a un autre jet de Competence (effectue par un autre joueur ou un PNJ) dans le cas d'un jet en opposition.

L'Attribut associe au jet de Competence est a la discretion du MJ et peut varier selon le contexte du jet. Par exemple, la competence Medecine peut être associe a l'Attribut Intellect lorsqu'il s'agit de diagnostiquer une maladie mais aussi a l'Attribut Adresse s'il faut recoudre une plaie ouverte.

Les Attributs étant representes sous la forme d'une valeur de de, on addition le resultat du de d'Attribut a la valeur de la Competence, notee de 0 a 10 afin d'obtenir le resultat final.

Exemple : Le personnage d'Axel tente de crocheter la serrure d'une porte fermée à clé. Le MJ détermine qu'il s'agit d'une action moyennement difficile, le système de verrou étant assez simple et fixe le Seuil de Réussite à 8. La Compétence pour le crochetage est Sécurité et le MJ décide d'y associer l'Attribut Adresse. Le personnage d'Axel a d8 en Adresse et 4 en Sécurité. Il lance donc un d8 et obtient 5, auquel il ajoute sa compétence de Sécurité donnant un total de 9. Le résultat final est supérieur au Seuil de Réussite fixé à 8, le jet est réussi et le personnage d'Axel parvient brillamment à crocheter la serrure.

Jet d'Attribut

Similaire en tout point au jet de Compétence, un jet d'Attribut survient lorsque aucune Compétence ne convient pour l'action ou qu'aucune Compétence n'a lieu d'être utilisée. Le résultat final est donc directement obtenu à partir du jet d'Attribut.

Par exemple, un personnage souhaitant déplacer un objet particulièrement lourd devra effectuer un jet de Puissance pure car dans ce cas, seule la force compte.

Dans le cas du jet d'Initiative, l'Initiative étant représenté par une valeur de dé, on jette le dé associé qui donne directement le résultat final. L'ordre des tours d'action est donc déduit en fonction du résultat, le personnage ayant fait le score le plus élevé joue en premier et ainsi de suite.

Jet d'Atout

L'utilisation d'un Atout nécessite souvent un jet de dés car il s'agit de variables dont le personnage n'a pas l'entier contrôle. Dans le cas de l'Atout Contact, cela représente le fait que les contacts en questions peuvent être injoignables ou dans l'incapacité de répondre à la demande du personnage. Un jet d'Atout s'effectue toujours avec un d6, dont le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur de l'Atout. Un résultat final de 6 représente donc toujours un échec.

Exemple : Le personnage d'Emile tente d'utiliser sa Renommée, dont la valeur est de 3, afin de s'attirer les faveurs d'un PNJ. Emile lance un d6 et obtient 5. Malheureusement, sa tentative est échec, le PNJ n'a jamais entendu parler de lui...

Seuil de réussite

Le seuil de réussite ou "SR", représente le résultat minimum que doit atteindre un joueur lorsqu'il effectue un jet de Compétence ou d'Attribut.

La valeur du seuil de réussite est à la discrétion du Maître de Jeu et dépend de la difficulté de l'action entreprise. Plus l'action est ardue, plus le seuil de réussite est élevé. S'il peut paraître difficile aux joueurs débutants d'évaluer avec précision la difficulté d'une action, il est conseillé dans un premier temps de proposer des seuils de réussite faciles à atteindre et d'augmenter progressivement par la suite.

Voici un tableau exprimant les seuils de réussite appropriés en fonction de la difficulté de l'action :

	Attribut + Compétence	Attribut
Facile	4	2
Normal	8	4
Difficile	12	7

Très difficile	16	10
Inhumain	20	12
Divin	24	15

Bonus et malus situationnels

Chaque jet de dés correspond à une action s'effectuant dans un contexte, il arrive parfois que la situation dans laquelle se trouve le personnage soit particulièrement favorable ou défavorable à la réussite de l'effort entrepris. Ces situations exceptionnelles peuvent occasionner l'attribution d'un malus ou d'un bonus situationnel qui viendra modifier le résultat final. Dans le cadre d'un bonus, on rajoutera la valeur au résultat final et dans le cas d'un malus, on la soustraira.

De manière générale, il est conseillé de ne jamais octroyer de bonus ou de malus dépassant 5, encore une fois, la décision est laissée à l'appréciation du MJ.

D'autres facteurs peuvent également donner lieu à l'attribution d'un bonus situationnel (et plus rarement d'un malus), tels qu'une idée particulièrement brillante, un excellent roleplay, etc.

Exemple : Le personnage de Jean tente de passer discrètement derrière le dos des gardes. Il fait nuit, ce qui octroie un bonus de +2 aux jets de discrétion. Seulement, le personnage de Jean transporte sur son dos un PNJ blessé, actuellement inconscient, le ralentissant grandement et limitant ses mouvements. Le MJ inflige à Jean un malus de -4 dû au transport du personnage. Au final, le personnage de Jean subit un malus de : +2 (il fait nuit) -4 (transporter un personnage inconscient) = -2.

Note : le système de bonus/malus est complètement optionnel, il est notamment possible de modifier directement la valeur du seuil de réussite, ce qui revient exactement au même.

Dé d'Apothéose

Parfois, le personnage se retrouve dans une situation insoluble ou face à un obstacle qu'il ne peut affronter avec ses capacités. Le système de Totem Animalis permet au personnage de puiser jusqu'à ses moindres ressources pour se dépasser et tenter de triompher de l'adversité : il s'agit de l'Apothéose.

L'Apothéose offre la possibilité de puiser dans la réserve de Corps ou d'Esprit afin de gagner un dé supplémentaire. On consomme des points de Corps pour les actions physiques (Puissance, Adresse, Vigueur & Sens) et des points d'Esprits pour les actions d'ordre mentale (Intellect, Âme, Volonté & Empathie).

La valeur du dé supplémentaire dépend du nombre de points consommé, plus le personnage se dépense, plus il a de chances de réussir :

- 1 point de Corps/Esprit : un d4 supplémentaire.
- 2 points de Corps/Esprit : un d6 supplémentaire.
- 3 points de Corps/Esprit : un d8 supplémentaire.
- 4 points de Corps/Esprit : un d10 supplémentaire.
- 5 points de Corps/Esprit : un d12 supplémentaire.

Un personnage ne peut pas dépenser plus de 5 points de Corps ou d'Esprit par tour. Par ailleurs, il ne peut pas descendre en dessous de 1 point de Corps ou d'Esprit, ce qui signifierait la mort (ou la folie irréversible) du personnage.

Systeme de combat

Cette partie présente l'organisation des combats dans le monde de Totem Animalis ainsi que les actions spéciales que peuvent entreprendre les personnages.

Le combat est bien souvent une partie important de tout bon scénario de jeu de rôles. Un maître de jeu expérimenté saura intelligemment alterner entre scènes d'enquêtes mystérieuses et rixes endiablées.

Et puis...quoi de mieux que d'affronter en face à face l'ennemi qui vous a tenu en haleine pendant plusieurs heures ?

Tour par tour

Dans Totem Animalis, les combats s'effectuent au tour par tour, afin de facilement découper les actions de chaque joueur. On considère qu'un tour de combat dure entre 5 et 10 secondes ce qui laisse généralement aux personnages le temps de n'effectuer qu'une seule action par tour.

Action simple

Pendant un tour de combat, un personnage n'effectue qu'une seule action : cela peut être attaquer un ennemi, recharger son arme, lancer un sort, actionner un mécanisme, etc.

Se déplacer de quelques pas est considéré comme un action gratuite, cela dit, si le personnage désire parcourir une plus longue distance, il utilise la totalité de son tour d'action pour se déplacer.

Action étendue

Certaines actions complexes peuvent parfois nécessiter plusieurs tours pour être réalisées, par exemple barricader une porte avec des meubles, pirater un ordinateur, etc. Le personnage est alors considéré comme occupé pendant le nombre de tours nécessaires à l'accomplissement de la tâche. Le nombre de tours d'une action étendue est laissé à l'appréciation du MJ.

Action gratuite

A l'inverse, certaines actions sont dites "gratuites", c'est à dire qu'un personnage peut l'entreprendre sans que cela ne gêne l'exécution de son action principale. On considère qu'un personnage peut effectuer un maximum de deux actions gratuites par tour, par exemple dire quelques mots, se déplacer de 2-3 pas, lâcher un objet, etc.

Initiative

L'ordre d'action des joueurs et des PNJ est déterminé par une valeur d'Initiative. L'ordre des tours suit les valeurs d'Initiative par ordre décroissant, le personnage disposant de l'Initiative la plus élevée joue en premier et ainsi de suite.

Jet d'Initiative

La valeur d'Initiative s'obtient par un jet d'Initiative. Pour rappel, l'Initiative est une caractéristique calculée à partir de l'Adresse et du Sens du personnage.

On effectue le jet d'Initiative au début d'un combat. Les personnages conservent leur valeur d'Initiative jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce qu'un événement particulier modifie profondément la situation (à la discrétion du MJ).

Retarder son action

Un personnage peut décider de "retarder son action", c'est à dire de laisser les autres personnages (ayant une valeur d'Initiative plus faible) jouer avant lui.

Une fois son action "retenue", le personnage décide de jouer à n'importe quel moment dans le tour et peut même interrompre l'action d'un autre personnage et agir avant lui, par exemple pour empêcher le grand méchant d'appuyer sur le gros bouton rouge actionnant les explosifs.

A la fin du tour, si le personnage n'a toujours pas joué son action, elle est alors considérée comme perdue.

Attaque de contact

Les attaques dites de "contact" regroupent les attaques à mains nues, employant la compétence Corps à Corps et les attaques avec une arme blanche ou contondante, utilisant la compétence Mêlée. Sauf cas exceptionnel, un jet d'attaque de contact se traduit toujours par un jet en opposition avec la cible. En effet, on considère que les personnages cherchent toujours à se défendre, que ce soit en esquivant ou en parant l'assaut.

Attaque en force et attaque en finesse

L'assaillant peut attaquer de deux manières différentes : en force ou en finesse.

La différence majeure entre les deux styles de combat est l'attribut utilisé pour le jet d'attaque, l'attaque en force utilise la Puissance, indiquant une action brutale et violente, alors que l'attaque en finesse emploie l'Adresse, signifiant un assaut vif et habile.

D'autres subtilités viennent compléter la règle :

- Tenter d'esquiver une attaque en force offre un bonus de +2 au jet d'esquive.
- Seules les attaques en finesse permettent de viser un endroit particulier du corps de l'adversaire :
 - Viser un membre particulier entraîne un malus de -2 au jet d'attaque. Si un bras est visé, l'adversaire lâche l'objet tenu, si une jambe est ciblée, l'adversaire ne se déplace plus que moitié moins vite. Dans tous les cas, la victime subit également un malus de -2 à toutes ses actions.
 - Viser la tête entraîne un malus de -4 au jet d'attaque mais permet d'ignorer totalement l'armure de l'adversaire.
- Une attaque en force peut renverser l'adversaire. Pour cela, la marge de réussite du jet d'attaque doit être supérieure ou égale au dé de Vigueur de l'adversaire.

Esquive & Parade

Lorsqu'un personnage tente d'esquiver l'attaque d'un adversaire, il effectue un jet opposé d'Adresse + Corps à Corps. Lorsque l'assaillant attaque en force, le défenseur gagne un bonus de +2.

Lorsqu'un personnage tente de parer l'assaut d'un adversaire, il fait un jet opposé de Puissance + Corps à Corps / Mêlée en fonction de la situation (si le défenseur dispose d'une arme ou non).

S'il est possible de parer une attaque à mains nues avec une arme, l'inverse ne l'est pas. On considère donc qu'il est impossible de parer une attaque d'arme blanche avec la compétence Corps à Corps (à la discrétion du MJ, bien entendu).

Attaque à distance

Les attaques à distance regroupent les tirs d'armes à feu, utilisant la compétence Armes à feu mais aussi les attaques à l'aide d'arcs, de javelots ou de grenades, employant la compétence Arme de jets. Comme il est relativement difficile d'esquiver les balles, on considère qu'une attaque à distance nécessite un jet de compétence contre un seuil de réussite variable selon la situation.

Tir rapide et tir de précision

Un personnage souhaitant tirer sur une cible peut le faire de deux manières, il peut effectuer un tir rapide ou un tir de précision. Un tir rapide utilise l'Adresse comme attribut et représente une action vive. Le tireur ne prend pas le temps de viser et agit donc immédiatement. A l'inverse, un tir de précision nécessite que le personnage ajuste sa cible et utilise donc l'attribut Sens. Le tireur gagne en précision mais effectue son tir à la fin du tour.

Au-delà de 50 mètres, le personnage est obligé d'effectuer un tir de précision sous peine de se voir infliger un terrible malus. A cette distance, il est presque impossible de toucher une cible sans prendre le temps de viser.

Jet de tir

Que le personnage utilise la compétence Arme à feu ou Arme de jets, la difficulté de base pour toucher une cible est de 8.

A ce seuil de réussite de départ, viennent s'ajouter divers malus (et plus rarement des bonus) en fonction de la situation. En voici quelques exemples :

- Cible en mouvement : +2
- Cible protégée par un couvert léger / moyen / lourd : +2 / +4 / +6
- Portée courte (moins de 50 mètres) : 0
- Portée moyenne (50 - 500 mètres) : +2
- Portée longue (plus de 500 mètres) : +4
- Tirer au-delà de la portée maximale de l'arme : +6
- Tirer en courant : +4
- Tir de précision à moins de 50 mètres : -2
- Tir rapide à plus de 50 mètres : +6
- Tir statique : -2
- Viser la tête (uniquement en tir de précision) : +2 (ignore l'armure)

Parallèlement, une grande majorité des armes procure un bonus ou un malus de maniabilité, selon que l'arme soit plus ou moins simple d'utilisation. S'il est relativement aisé de tirer avec .38 car l'arme est légère et n'occasionne presque aucun recul, faire mouche avec un fusil sniper l'est beaucoup moins.

Attaque magique

Les attaques magiques regroupent les disciplines de chamanismes, les sorts de sorcellerie et les arcanes de Technomancie offensifs. De manière générale, la seule façon de se défendre contre une magie offensive est l'utilisation d'une forme de magie défensive.

Ainsi, le succès ou l'échec d'une attaque magique dépend de la réussite du jet de Chamanisme, de Sorcellerie ou de Technomancie opposé au seuil de réussite de la magie utilisée (différent pour chacun).

Note : Les cibles d'attaques magiques ont parfois la possibilité de résister, dans ce cas, la manière de se défendre est énoncée dans la description de la discipline, du sort ou de l'arcane.

Calcul des dégâts

Une fois que le jet d'attaque déterminant le succès de l'action est réussi, il faut ensuite calculer le montant des dégâts infligés à la cible.

Dégâts de l'arme

Chaque arme dispose d'une valeur de dégâts qui lui est propre. Les armes de contact emploient généralement un dé d'attribut auquel on ajoute une valeur fixe. Dans le cas des armes à feu, on trouve le plus souvent un ou plusieurs dés de dégâts, représentant la variabilité du tir ainsi qu'une valeur fixe.

Les effets des magies offensives sont expliqués dans leur description et produisent parfois des effets négatifs supplémentaires en plus de dégâts. Les dommages prennent généralement la forme d'un ou plusieurs dés auxquels on ajoute le niveau de Chamanisme, de Sorcellerie ou de Technomancie (considéré alors comme une valeur fixe).

On lance donc le dé d'attribut ou le(s) dé(s) de dégâts. A ce résultat intermédiaire s'ajoute la valeur fixe associé à l'arme (si l'arme dispose d'une valeur fixe de dégâts) ou au sort.

Marge de réussite

Enfin, on obtient le résultat final en ajoutant la marge de réussite du jet d'attaque, traduisant la qualité de l'action. Un épéiste chevronné ou un tireur d'élite fera donc en moyenne plus de dommages qu'un combattant inexpérimenté.

Note : La marge de réussite n'est jamais ajoutée dans le calcul des dégâts des disciplines de chamanisme, sorts de sorcellerie et arcanes de Technomancie.

Armure et Barrière

Il est fréquent que les personnages disposent d'une valeur d'Armure, octroyée par un équipement comme un gilet pare-balle ou par une magie défensive.

Plus rarement, un personnage peut bénéficier d'une protection contre les magies offensives, que l'on nomme Barrière.

Dans un cas comme dans l'autre, la valeur d'Armure ou de Barrière est retranchée aux dégâts que devrait subir le personnage.

La Barrière protège uniquement des dégâts magiques alors que l'Armure protège des dégâts en général. Cela dit, de nombreuses armes et magies offensives divisent ou ignorent l'Armure.

Armure légère et lourde

Il existe une distinction entre les armures légères et les armures lourdes :

Les armures légères sont souples, elles regroupent les gilets porte-balles en kevlar, les armures de cuir ou de tissu. Elles protègent mal des dégâts tranchants et sont ignorées par les armes à feu gros calibre.

A l'inverse, les armures lourdes sont rigides et protègent plus efficacement. On y trouve les gilets comprenant des plaques de céramiques et les armures métalliques. Elles sont très efficaces contre les lames et protègent même des plus gros calibres mais restreignent souvent les mouvements de son porteur.

Assommer

Assommer une cible consiste en un jet d'attaque classique (en opposition si la cible se défend). Les dégâts d'attaque sont calculés normalement et doivent atteindre la Vigueur de la cible mais ne sont pas infligés à la victime. Par ailleurs et sauf si la cible porte un casque, l'armure est ignorée.

Les dégâts dépassants la Vigueur de la cible lui sont infligés (l'armure est toujours ignorée) mais sont divisés par deux, arrondis à l'inférieur.

Expérience

Au fil de ses aventures, le personnage acquiert une denrée rare : l'expérience. Abrégee "xp", l'expérience représente les connaissances acquises, le vécu accumulé et les capacités gagnées au cours des enquêtes et des combats que le personnage a été amené à vivre.

Représentée sous la forme de points, l'expérience s'accumule et peut être dépensée pour améliorer ses Attributs, ses Atouts, ses Compétences ou encore pour acheter des Maîtrises et de nouveaux pouvoirs magiques.

Enfin, si le personnage fait partie de la Blank Agency et qu'il dispose du rang nécessaire, il peut dépenser ses points d'expérience pour obtenir du matériel de haute technologie.

Attribuer l'expérience

L'attribution de l'expérience est le rôle du MJ et comme souvent dans le monde du jeu de rôles, il existe plusieurs écoles.

Plutôt que de se concentrer sur une unique façon de procéder, nous allons tenter de présenter plusieurs alternatives et c'est le Maître du Jeu qui choisira celle qui lui convient le mieux.

Attribution groupée ou individuelle

L'attribution des points d'expériences peut se faire de manière groupée ou individuelle.

Quand elle est réalisée de manière groupée, tous les joueurs reçoivent le même nombre de points, quelque ce soit la contribution du personnage. Cela évite de déséquilibrer le groupe et renforce la cohésion des joueurs.

À l'inverse, il est envisageable de récompenser les initiatives individuelles, les bonnes idées ou les réussites particulièrement brillantes par des points d'expérience supplémentaires. Cela accroît la compétition entre les joueurs et augmente leur implication dans le scénario.

Rythme d'attribution

L'expérience peut être attribuée à différents rythmes, du plus court au plus long.

Il est premièrement possible de donner entre 1 et 5 points d'expérience en jeu, après chaque combat ou après chaque réussite signifiante. C'est un peu lourd à gérer mais cela donne au joueur un véritable sentiment de progression.

Une autre manière de faire est de distribuer l'expérience à la fin de chaque session de jeu, cela permet de faire le point sur ce qui a été accompli. Dans ce cas, il est conseillé d'offrir entre 5 et 10 points d'expérience.

Enfin, il est également envisageable d'attribuer l'expérience lorsque le scénario est terminé, à la manière d'une grande récompense finale allant de 10 à 20 points d'expérience, voir plus si le scénario s'est étalé sur un grand nombre de sessions.

Quelle que soit la manière que vous choisissiez, il ne faut pas perdre de vue le principal : le jeu de rôles est avant tout un divertissement et nous sommes ici pour nous amuser. Essayez plusieurs tactiques et gardez celle qui correspond le mieux à vos attentes et à celles des joueurs.

Dépenser l'expérience

Voici un tableau présentant le coût en points d'expérience de l'amélioration des différentes caractéristiques d'un personnage :

Caractéristique	Coût en points d'expérience
Attribut	Niveau actuel du dé x 2
Atout	Niveau actuel x 3
Compétence	Niveau actuel + 1
Compétence inconnue	2
Maîtrise Apprenti / Expert / Maître	3 / 6 / 9
Discipline, Sort et Arcane	Niveau du sort x 4
Pouvoir totémique	Niveau du pouvoir x 10
Matériel de l'Agence	Variable selon l'objet

À la discrétion du Maître de Jeu, l'expérience peut être dépensée à tout moment, seulement lors des phases de repos voire même uniquement entre deux scénarios.