

Par Feu! -Depuis la nuit des temps une guerre fait rage entre le Plan du Réel (le monde matériel) et le Plan du Néant (ou monde spirituel) opposant les éléments naturels (Feu, Air, Terre et Eau), sous forme d'entités invisibles et impalpables (nommés élémanciens), ils prennent possession de corps vivants (souvent humains, plus rarement d'animaux) et les manipulent pour mener alliances et batailles en grand secret. Par l'Air!!

Vous, PJs, incarnez un de ces esprits malins aux commandes d'un Hôte de votre choix (animal ou humain). Peu important l'époque, ou le lieu, les élémanciens furent, sont et seront toujours là. Car malgré sa nécessité, il ne peut y avoir de vainqueur dans ce combat... Car leur cohabitation ou coexistence est le gage de l'équilibre universel et de la stabilité de l'Ordre du Réel, le seul rempart contre le Chaos du Néant... Les Elémanciens sont en toutes choses et en tout être... Par l'Eau!!! ils sont omniprésents mais pas omniscients et dirigés par leur bas instincts élémentaires, dans le Réel. Les élémanciens ne peuvent pas mourir car ils sont pure énergie... quand leur Hôte décède ils sont simplement relâchés dans le Néant, le Plan parallèle à celui du Réel, où ils sont omniscients mais perdent leur contrôle sur le Plan Réel, temporairement, le temps de retrouver un Hôte prêt pour les accueillir et leur permettre de reprendre leur place dans l'équilibre naturel, un départ à zéro... Par l'Eau! Par Feu!! Par l'Air!!! Par Terre!!!! :-D (parle au pare-feu par l'air par terre, ça veut rien dire mais j'me suis fait ch\*\* à la trouver alors silence! et amusez-vous c'est un ORDRE!!!!!!)

### SYSTÈME de JEU: (utilise quelques Dés à 6 faces)

**1A**-[ACTIONS et TESTS]: Une Action Simple, durée inférieure à 2 secondes, ne nécessite aucun Test. Pour les Actions plus importantes dans le scénario, le MJ (Mec Jubilant) désigne l'AE à utiliser et fixe une difficulté en attribuant une note sur 10, nommée Seuil de Test [ST] (de 3 "le plus facile", en passant par 5 "faisable", jusqu'à 10 "presqu'impossible"), le Perso qui agit fait alors un [TEST] en lançant 1D6+bonus d'AE+bonus éventuels (Karma/Compétence), le TEST réussit s'il égalise au moins le ST, sinon l'Action est ratée. En combat, on remplace le ST par un TEST OPPOSÉ. Voir 1B ci-dessous.

**1B**-[BASTON d'actions]: Quand plus d'1 Perso veut agir au même instant du scénario, le MJ déclare une [PHASE d'ACTION] délimitée par plusieurs Tours. Chaque [TOUR] débute par un [TEST de RéACTION], en lançant 1D6+Réaction pour chaque Perso agissant. Ils ont ensuite chacun le droit à 1 Action, dans l'ordre décroissant des résultats, parmi:

\*Tenter une Action importante: voir 1A ci-dessus.

\*Utiliser une compétence contre un perso (tirer au pistolet, utiliser un art martial, etc):

[TEST OPPOSÉ]: le Perso agissant (A) fait un TEST où on remplace le ST par un autre Test effectué par le perso qui est en Opposition directe avec l'action (B), par défaut le Test Opposé (B) est un TEST de RéACTION (au choix du MJ) (exemple A tire sur/tente de frapper B, les 2 font un Test Opposé: si le résultat de A ne dépasse pas celui de B l'action est ratée, s'il dépasse B la différence entre les 2 Tests indique le nombre de points de Vie perdus par B, en cas d'égalité l'action rate et A comme B ne peuvent plus agir dans ce Tour.

\*Se soigner/soigner (son Hôte ou un autre): récupère 3 Vie+ éventuels bonus de Karma

\*Retarder son Action (Perso A) pour seconder celle d'un autre Perso (B) (impossible si l'AE Opposé de A est l'AE Lié de B, l'EAU n'aide pas le FEU!): faire un Test d'AE Lié sans ST et ajouter le résultat divisé par 2 au résultat du Test de B (arrondir le total à l'entier inférieur)

**2A** -Création d'élémancien: Un Pj dispose de 16 points Karma pour créer son élémancien.

-Choisir un Hôte fixe la vitesse de Réaction et les points de Vie de base pour le coût en Karma indiqué: Hôte de la taille d'un petit chien (1Karma, Réaction6, Vie4), de la taille d'un gros chien jusqu'à un lionceau (2Karmas, Réaction5, Vie6), de la taille d'un homme (moins de 2m) (3Karmas, Réaction4, Vie8), de la taille d'un grand homme ou d'un ours (2 à 3m) (4Karmas, Réaction3, Vie10), d'une taille supérieure (éléphant, dragon) (5Karmas, Réaction3, Vie15). Dépenser de 0 à 5 Karmas pour augmenter Vie ou Réaction d'1 point.

**2B** -Le Pj a quatre attributs-éléments(AE) chiffrés déterminés à la création:

[AE]: -FEU: -> opposé à EAU, -> amplifié par AIR

(AE reflétant la force, la puissance, l'attaque. Bonus d'AE Lié: +1 Dégats)

-AIR: -> opposé à TERRE, -> amplifié par EAU

(AE de l'agilité, habilité, esquive. Bonus d'AE Lié: Compétence Esquive+1)

-TERRE: -> opposé à AIR, -> amplifié par FEU

(AE reflétant endurance, résistance, défense. Bonus d'AE Lié: +2 Vie)

-EAU: -> opposé à FEU, -> amplifié par TERRE

(AE de l'intellect, intelligence, raisonnement. Bonus d'AE Lié: +4 Vie)

-Le Pj choisit un AE, dit Lié, à +4, son AE Opposé est à -1, son AE Amplificateur est à +1, le dernier AE est à 0: le Pj peut répartir de 0 à 5Karmas entre les trois attributs NonLiés, sans dépasser 3 au maximum (2Karmas pour passer son AE Opposé à 0).

-Le Pj peut dépenser plusieurs fois 1Karma pour acheter 1 Compétence, en terme de jeu donne un bonus de +1 pour une action donnée. (par exemple: tir au pistolet, art martial, chimie, enquête, informatique, esquive, etc -> pas de liste exhaustive, libre au MJ de décider quelles Compétences accorder aux PJs et à quel AE les rattacher).

**2C** -Le Pj n'est pas obligé de tout dépenser et peut conserver une réserve de Karma.

-[KARMA]: Dépenser 1Karma lors d'une ACTION peut servir à: gagner un bonus de +2, relancer un échec (valable pour la règle "des UNS"), ou récupérer 3 Points de Vie perdus. Dépenser 4Karmas pour gagner une nouvelle compétence ou augmenter un AE (à 3maxi). Lors du jeu, les PJs gagnent 1Karma: par action importante réussie, si leur hôte a survécu au scénario, quand le Pj a une bonne idée, etc.

### RÈGLES Immuables:

**3** -"Maître de la Justice(dévine?)": Le MJ est l'Arbitre Suprême/Dieu/Lucifer/Shakespeare et Molière réunis, quand il décide/dit une bêtise, sa parole/pensée prend le pas sur n'importe quelle Règle soi-disant Immuable, ok?!, "TOTOMATIK": il peut arriver devant un Test (en dépensant x Karma par exemple) que (1+)les x bonus obtenus égalisent le ST, dans ce cas inutile de jeter le dé et l'action réussit automatiquement, "RÈGLE des UNS": tout résultat de 1 sur le dé est un échec critique-tac! qui aggrave grave la situation (-2 au prochain Test), "ÉGALITÉs": toutes les égalités sont considérées comme actions simultanées et "FUNITUDE": si les règles ne couvrent plus une situation donnée ou si vous en avez juste marre, oubliez-les et jouez au feeling nom d'un élémancien!

### Fiche de Personnage

HÔTE:

Vie: Karma:

RéAction: 1D6+

AE:(1D6+) "-AIR-"

„FEU;„ ~EAU~

\_TERRE\_

Compétences: