

Quartz : manuel du joueur

1. *Le système*
2. *Création du personnage*
3. *Liste de capacités et talents*
4. *Extra*

Le système

Quartz utilise le système *Fate Core*, une évolution de Fate. Je vais résumer ici son fonctionnement et les modifications qui sont effectuées pour *Quartz*.

Fate Core n'emploie pas les traditionnels caractéristiques, compétences, avantages et défauts de nombreux systèmes de jeu. À la place, il s'appuie sur des *Aspects*, *Capacités*, *Talents* et utilise un système de *stress* et *conséquences* pour les dégâts. Le système se veut très narratif – bien que s'appuyant sur des jets – et encourageant des échanges entre joueurs et le MJ sur la nature des avantages ou problèmes survenant autour des PJ et PNJ, et ce dès la création du jeu.

De manière générale les PJ seront des personnes proactives et douées relativement au commun des mortels avec ce système...

ASPECTS

Les aspects correspondent à des descriptions qualitatives d'une personne, d'un lieu, d'un objet... Ceux qui s'appliquent aux personnages joueurs comme non joueurs sont à la fois une sorte de biographie ou de résumé de la personne mais aussi un outil de jeu. En effet MJ et joueurs disposent de points de destin (Note : dans le cadre de *Quartz*, cela pourrait être un peu modifié) qui leur permettent de prendre avantage des aspects, que ce soit pour se servir d'une faiblesse ou puiser dans une ressource intérieure ou qualité. En pratique, le joueur ou MJ annonce utiliser un point de destin (FATE point) et cela lui permet d'améliorer le jet de l'action qu'il compte entreprendre.

Les joueurs regagnent ces fameux points quand ils sont victimes de leurs aspects, ce que l'on nomme la *contrainte*. En particulier les aspects personnels du joueurs, ceux choisis par lui peut l'amener à prendre de mauvaises décisions, ou alors c'est le monde qui se tourne contre lui : tel bandit recherché croise une patrouille qui le reconnaît, par exemple. Si un joueur ou le MJ utilise spécifiquement un aspect contre un autre personnage, le point de destin ainsi dépensé et donc directement donné à l'autre.

Enfin, le jeu offre des invocations gratuites lorsque certaines actions sont réalisées. Ainsi, désavantager directement un PNJ au cours d'un combat par une habile

manœuvre peut directement être employé contre lui sans dépense de points. On nomme cela des **invocations gratuites**. Un **Boost** est similaire mais correspond à un avantage très court, l'aspect concerné n'est utile qu'une seule fois.

CAPACITÉS

Les capacités sont la mesure des domaines où les personnages sont doués. Ils regroupent un ensemble d'éléments qui se rapprochent à la fois de ce qu'on qualifierait d'attributs et de compétences dans d'autres jeux. Quand un joueur est amené à faire un test, le MJ indique la capacité concernées. **Tous les jets** de capacité se déroulent de la même manière : on lance 4 dés fudges (dés qui ont pour valeur -1 0 et +1) et leur total est ajouté à la capacité concernée. Il faut alors dépasser une difficulté imposées par le MJ ou battre le score d'un opposant direct...

L'invocation d'un **aspect** permet au choix du joueur d'ajouter +2 au résultat final, ou de refaire le jet, selon ce qui lui semble le plus favorable. Si des aspects sont invoqués plusieurs fois (grâce aux invocations gratuites ou parce qu'un autre personnage aide le premier), on ajoute encore +2,+4.. au résultat.

TALENTS

Les talents sont ce qui différencie les personnages, leur « truc » à eux, en pratique les talents modifient les capacités de différentes manières.

- Ajouter une action à une capacité plus générale : utiliser une capacité à la place d'une autre : exemple utiliser le physique pour impressionner les gens par la menace.
- Ajouter un bonus à une action quand des conditions spécifiques sont remplies. (en général +2) : par exemple combat monté (ceci peut affecter les chances ou les dégâts réalisés)
- Créer une exception aux règles... riposter à une attaque, utiliser deux fois une même capacité lors d'un défi (une suite de jet demandant des compétences différentes)
- Certains talents très puissants peuvent être limités à un nombre d'utilisations par scène/session ou demander une dépense de points de destin comme pour invoquer un aspect.

ACTIONS

Lors d'une action, le MJ indique le jet nécessaire et la compétence (en prenant en compte les talents si applicables. La difficulté est soit passive soit active (jet opposé)

Les résultats d'un jet sont définis par la différence entre le score final et la difficulté (ou le score d'un opposant) Selon le cas ce sera un **échec** : vous n'effectuez pas ce que vous voulez, quelque chose de mauvais vous arrive etc. Une **égalité** implique qu'on parvient au résultat attendu au prix d'un soucis mineur, ou que le résultat sera médiocre. Une **réussite** (+1/+2 par rapport au score) ou une **réussite avec style** (+3 ou davantage) implique qu'on parvient au résultat attendu ou mieux encore.

Les actions du système *Fate* peuvent se résumer à quatre grand types

- **vaincre un obstacle.** L'équivalent du traditionnel faire un jet de... Le MJ donne une difficulté à franchir et selon le résultat le joueur va réussir, échouer ou réussir mais subir un problème.
- **Se créer un avantage.** Le but est de générer un aspect utile qui va servir à effectuer une action par la suite. Cela va de se mettre à couvert, tenter de désarmer quelqu'un, faire un repérage sur des lieux, récupérer des informations compromettantes, etc. En cas de réussite, le joueur gagne une invocation d'aspect gratuite : il peut retourner la situation à son avantage sans dépenser de point de destin. En cas d'échec, il peut perdre du temps ou pire, se mettre lui dans une situation défavorable : couverture dévoilée, perdre l'équilibre...En cas d'égalité, le joueur gagne un *boost* : l'avantage généré existe mais est de très courte durée, juste le temps d'un seul jeu (exemple écarter le bouclier d'un adversaire, celui-ci ne se défendra pas autant sur une seule action) Une réussite avec style offre deux invocations gratuites.
- **Attaquer ou défendre.** Cela correspond à une opposition directe, le résultat dépend de la différence du jet entre les deux parties concernées. La compétence utilisée pour attaquer et celle de défense ne seront pas toujours les mêmes. Un échec annule l'attaque, une égalité offre un *boost* pour la prochaine. En cas de réussite, on force l'adversaire à payer via du stress ou des conséquences. Une réussite avec style permet de choisir de baisser le résultat final d'un point pour bénéficier d'un *boost*. (autrement dire se créer un avantage pour l'action suivante). Si un personnage se défend avec style (+3 par rapport rapport à l'attaque, lui bénéficie d'un *boost* au contraire)

STRESS ET CONSÉQUENCES

En cas d'attaque non défendue, un personnage (ou machine/système équivalent) subit du stress et des conséquences. Le stress représente un effort soudain pour éviter le pire. Mais la quantité de stress est limitée (et on n'en récupère qu'à la fin d'une scène). Le stress est divisé en physique et mental. Les joueurs ont des cases numérotées (1, 2, 3, 4) chacune peut observer une « attaque » de niveau équivalent ou inférieur. S'il ne peut pas ou ne veut pas utiliser de stress, le joueur subit une conséquence.

Votre personnage rate sa parade et le résultat final est de +2 pour l'attaquant. Si vous avez une case de stress de niveau 2, 3 ou 4 vous pouvez la cocher et éviter tout désagrément. Vous avez fait une esquive de dernière minute, votre armure a dévié le coup, etc. Mais la chance et l'énergie peuvent vous manquer par la suite.

Si le coup porte vous souffrez d'une conséquence. Celles-ci peuvent être légères modérées et sévères. Vous réduisez la force du coup par la valeur de la conséquence

(le reste peut être absorbé par le stress) Celles-ci sont de valeur 2,4 et 6. Prendre une conséquence inflige un aspect négatif, physique ou mental (souffle coupé, sans dans les yeux, nervosité, hésitation,) l'attaquant gagne une *invocation gratuite* de ce qu'il vient de vous infliger. De plus la conséquence dure plus ou moins longtemps. Une mineure se termine à la fin de la scène (vous reprenez confiance en soi ou votre souffle) une modérée plusieurs scènes ou une journée, une sévère, toute une session voire un scénario. Ces conséquences nécessitent d'effectuer des actions pour récupérer, médecine, thérapie, etc.

DÉFAITE

Si un combat (ou opposition) se déroule pas, cela peut se terminer de trois façons.

Un joueur pour se rendre, c'est à dire abandonner. Il doit le faire avant un jet qui pourrait le mettre hors de combat. Il gagne alors des points de destin correspondants à la défaite. Il est retiré du combat, pas forcément capturé mais l'objectif général a échoué. Par exemple en cas de duel aérien, le personnage utilise son siège éjectable.

S'il ne se rend pas et ne peut plus absorber d'attaque, il est éliminé. Pas de gains, et selon la situation il finira tué, capturé, exclus de sa guilde, asservi... L'important est que le gagnant décide totalement de ce qui arrive au vaincu.

Enfin un joueur peut accepter une et une seule conséquence extrême s'il souhaite pouvoir continuer l'affrontement. Cette conséquence modifie définitive sa fiche de personnage et remplace et des ses aspects. C'est là le domaine de la perte d'un membre/organe, ou impact psychologique définitif.

ENTRAIDE

Si tous les joueurs peuvent utiliser leurs points de destin pour invoquer des aspects, les invocations gratuites et boost peuvent être transmis à d'autres joueurs ou PNJ. Il est ainsi tout à fait possible de créer une situation permettant à l'un d'entre vous de réussir un jet particulièrement périlleux ou important en accumulant les bonus.

DEFIS ET AFFRONTEMENTS

Selon la situation, ce que cherche à accomplir le joueur ne se résume pas à une seule action. Le MJ fournira donc un défi qui consistera en une série de jets liés à des capacités différentes. Tous seront effectués et l'interprétation des résultats se fera à posteriori. Dans le cas d'affrontements, les adversaires essaient d'obtenir plus de réussites afin d'atteindre leur objectif (ex course poursuite..). Le premier à obtenir 3 réussites parvient à remporter l'affrontement. Des actions pouvant avantager ou désavantager les uns et les autres sont tout à fait possibles, mais chaque échec peut se retourner contre les petits malins.

Tenter d'ouvrir une porte coincée toute en tout en calmant une foule va nécessiter des jets de physique/artisanat et de sociabilité. Le personnage peut tout à faire ouvrir la porte mais être attaqué par la foule, ou apaiser la situation sans parvenir à déjouer le mécanisme..

Création du personnage

Comment créer un personnage. Cela passe par le choix des aspects, des capacités, des talents et l'ajustement du stress et des conséquences. Enfin du matériel ou autre éléments supplémentaires sont ajoutés. Ce processus doit être fait avec le MJ et idéalement avec l'aide des autres joueurs.

LES ASPECTS

Un joueur commence avec de 3 à 5 aspects (ou davantage mais il faut éviter ceux n'ayant pas d'impact)

Le premier aspect est le *concept*, ce qui correspond plus ou moins l'archétype que l'on souhaite incarner, avec évidemment un peu de nuance pour ajouter de la personnalité. Donc plutôt que cowboy, ce sera « justicier solitaire », voleur sera peut-être « gentleman cambrioleur » etc.

Le second correspond au *problème*, qui correspond à une faiblesse personnelle ou une situation persistante pouvant causer des ennuis au personnage. Mais toute faiblesse peut-être une force bien entendu.

Ensuite les aspects suivants sont plus mineurs et correspondent à des expériences vécues du personnage, des amis ou ennemis, une expérience ou un engagement. Pour une meilleure interaction, les autres joueurs peuvent faire des suggestions ou décider d'avoir des expériences communes ensemble (enfance au même endroits, aventure partagée, intervention de l'un en faveur ou contre l'autre dans le passé.

L'important est de se souvenir que les bons aspects offrent à la fois un guide de rôleplay, des avantages en jeux et des inconvénients qui permettent de regagner des points de destin. Un aspect qui ne sert que d'avantage ou un autre qui ne font que poser des problèmes sont moins intéressants et amusants. Un gros fêtard aura par exemple tendance à lever le coude mais pourra s'intégrer facilement au cours de festivité, s'être fait des ennemis comme être connu des auberges du coin.

LES CAPACITÉS ET TALENTS

Le joueur va choisir des capacités parmi celles proposées dans le jeu. Par défaut, il peut en prendre une à +4, deux à +3 et ainsi de suite. Une capacité à 0 représente une personne moyenne (pour un attribut), ou quelqu'un n'ayant guère que des rudiments dans un domaine. Les valeurs négatives sont très rares (cf les Tadiriki) pour des PJ. Une liste d'origines/archétypes suggérés est donnée plus bas. Plutôt que d'imposer un profil, il s'agit plutôt de dessiner une personne cohérente.

Les talents à prendre à la création sont au nombre de 3 à 5. Tous les joueurs commencent avec une valeur de **Refresh** à 3, qui correspond au nombre minimal de points de destin avec lesquels on commence une session. Pour chaque talent supplémentaire au-delà de 3, le joueur baisse la valeur de Refresh de 1, ce qui lui imposera de subir un peu plus pour récupérer des points de destin au début de chaque partie.

Les talents sont associés à des capacités (spécialisation, nouvelles actions, utilisation dans un contexte différents.) Une liste de talents par défaut est précisée plus bas, mais il est tout à fait admis de les définir avec le MJ. Un talent doit être fun, correspondre

à un cas d'usage assez restreint et s'il est trop puissant pour faire l'objet de limitation en nombre d'utilisations ou prix à payer en points de destin.

STRESS ET CONSÉQUENCES

Par défaut, les joueurs débutent avec deux cases de stress physique et mental, et jusqu'à trois conséquences (à -2, -4 et -6). Celles-ci ne sont pas séparées entre problèmes physiques et mentaux !

Si le joueur a un **Physique** entre +1 et +2 il gagne un case de stress physique, à +3, il en gagne deux, et à +5 (normalement non permis à la création) une conséquence mineure supplémentaire (mais uniquement physique)

De même pour la **Volonté**, qui fait gagner une ou deux cases de stress mental et éventuellement une conséquence mineure mentale supplémentaire.

EXTRAS

Enfin, avec l'accord du MJ, les joueurs peuvent noter les « extras » qui correspondent à l'équipement, ou toute ressources ne pouvant être considéré comme un aspect ou une capacité. La plupart de l'armement ou des protections ne font pas de différence dans **Quartz**, car celui-ci se déroule dans un univers comprenant des armes à feu et un thème désertique peu propice à des nuances de ce type. Considérez qu'une bonne utilisation d'un poignard ou d'un sabre sont équivalents, de même que recevoir une balle de pistolet ou un flèche mal placée ne fera guère de différence. Le stress permet de gérer la capacité à éviter le pire (et sa perte équivaloir à des points de vie), le combat pouvant être par ailleurs vite létal ou handicapant.

Les cas particuliers d'armes bien plus importantes ou faibles seront traités au cas par cas. Une grenade ou un mortier, tout comme une lance maudite auront certainement un impact plus terrible s'ils venaient à intervenir.

SOUFFLE ET INCLINAISON

Une mécanique spécifique à Quartz, le **Souffle** représente l'influence du destin et peut-être de mystérieuses divinités. En attendant des règles plus spécifiques considérez les points suivants comme des indications de rôleplay, voire d'aspects.

Le souffle est tel le vent, selon les situation, il va aider les personnes à se surpasser mais aussi parfois les entraîner malgré elles. Tous n'ont pas une inclinaison similaire, pour indiquer cela, dans la rubrique extra choisissez-en une parmi les quatre possibles

Sérénité (Calme)

Le souffle a peu d'emprise sur vous, et si cela signifie que vous ne bénéficiez pas autant de son aide, vous pouvez garder votre calme et ne pas victime de son influence quand la tempête gronde.

Gharbi, le vent de l'ouest (Précision)

Ce vent froid et pluvieux offre la vie et éteint l'ardeur du désert. Ceux qui y sont inclinés auront une approche plus cérébrale et réfléchi, permettant d'être méticuleux et précis. Un tir à grande distance, une calligraphie délicate, un argumentaire

approfondi sont le genre d'accomplissement que le Guarbi peut porter. Mais une trop grande emprise du vent de l'ouest peut rendre froid, cruel, ou trop concentré en général.

Harmattan, le vent du Nord (Vitesse)

Arrivant du nord par rafales vives et soudaine, ce vent incarne la vivacité. Les personnes sensibles à son influences peuvent réagir avec une grande rapidité, comme guidé par un instinct animal. Une parade de dernière minute, une intuition soudaine face à un piège ou une énigme, une répartie vive et brillante portent la marque de l'Harmattan. Mais à trop se fier à ce souffle, on peut vite devenir vaniteux, inconscient du danger, surréagir ou simplement n'en rester qu'à la surface des choses. *Vitesse.*

Khamsin le vent du Sud (Puissance)

Le brûlant Khamsin surgit des immensités de la mer de Sable et emporte avec lui les terribles tempêtes de sable qui dévastent les plaines. C'est le vent de la vigueur, de la puissance et de la passion. Celui qui se retrouve porté par le Khamsin pourra porter des coups formidables, parcourir des manuscrits des jours entiers sans défaillir ou résister à la torture ou terrifier les gens à coups d'insultes et de cris. Cependant, il est peut-être le plus pernicieux des vents, car il est facile de s'abandonner à la puissance et succomber à la colère, la haine et devenir sourd aux conseils des autres.

Liste des capacités et talents

CAPACITÉS

Caractéristiques

Physique : force et endurance du personnage. Pour recevoir passivement un coup, pousser un obstacle... Modifie le stress physique maximal.

Volonté : résilience mentale du personnage. Résister à la peur, à la tentation... Modifie le stress mental maximal

Attention : capacité à être attentif à la situation. Mélange de perception et de réflexes, mais qui s'applique surtout aux situations où seul un examen rapide est possible. Confère l'initiative en combat

Athlétisme : agilité, et vitesse du personnage. Utile pour décamper, faire des acrobaties, nager..

Compétences pratiques

Discrétion : savoir se dissimuler, marcher sans bruit, La discrétion s'utilise contre l'attention des adversaires.

Vol : comment récupérer ce qui ne nous appartient pas et tout ce qui s'ensuit. Vol à la tir, cambriolage, évasion, ouverture de serrures, échapper à des vigiles.

Mêlée : affrontement à courte distance, cela comprend aussi bien la lutte à main nue, au sabre, à la baïonnette, mais aussi l'utilisation d'armes de poings à courte distance (ce contexte étant bien différent de celui de tirs à plus grande distance). Les deux adversaires utilisent leurs valeur de mêlée en cas d'affrontement.

Tir : utilisation d'armes de jet ou à feu. Dans la plupart des cas il n'y a pas de jet d'opposition pour les projectiles les plus rapides, mais la distances et les circonstances dictent la difficulté de réussite.

Équitation : Savez-vous monter et vous occuper des animaux ? L'équitation sera évidemment de la partie en cas de manœuvre risquée, mais un bon niveau d'équitation sera également utile pour voyager correctement et éviter la fatigue ou des problèmes dramatiques dans le désert. L'équitation de base concerne chevaux, mules et ânes, mais selon l'origine du personnage et ses talents, elle s'étend aux dromadaires et créatures plus exotiques.

Investigation : Si l'attention permet de ne pas être surpris, trouver des détails moins évidents, réunir des renseignements, fouiller des archives relève de cette compétence.

Connaissances

Artisanat : cette compétence est générale jusqu'à un niveau de +2 et correspond à une familiarité avec ces domaines en général, la capacité à bricoler, estimer la qualité ou réparer simplement des objets. Au-delà, il faut prendre un talent correspondant au domaine : maroquinerie, forge, couture...

Éducation: le savoir général correspondant à un certain apprentissage et connaissance de la société. Cela correspond aussi au niveau d'écriture et lecture, les langues non natives, la géographie, l'histoire officielle, l'étiquette selon les cas. Des talents permettent de creuser les connaissances plus scientifiques à la discrétion du MJ

Désert : Sous ce terme assez générique se cache l'acclimatation aux terres du Rift, la survie, la connaissance des plantes et de la faune, des ressources et danger du désert. Pour voyager et survivre, la présence d'un vétéran du Rift est quasi indispensable, mais même avec un bon guide, un mauvais niveau vous expose à de la fatigue et autre inconvénients.

Culture et mythes: Ce terme désigne un savoir moins académique, et traite en particulier des nombreuses superstitions et légendes du Rift. Un bon niveau peut permettre de démêler le vrai du faux, et savoir comment réagir au cas où le personnage serait confronté au surnaturel...

Négoce : les populations du Rift sont une nation commerçante et il est utile de savoir y évoluer. Le négoce correspond évidemment au marchandage – bien qu'être suffisamment doué en parole puisse aider - mais aussi à une connaissance des routes, caravansérails, marchandises, leur origine, valeur, rareté. Pour se procurer quelque chose ou savoir revendre une acquisition, une bonne valeur de négoce est inestimable.

Social

Empathie : savoir lire les gens, deviner leur état d'esprit. Permet entre autre d'en savoir davantage sur les aspects personnels des PJ ou PNJ, et d'utiliser ces derniers à son profit. Permet de lutter contre les tentatives de manipulation.

Charme : capacité à se fondre rapidement dans un groupe, s'attirer la sympathie ou attirer l'attention de façon positive. Elle correspond généralement au charisme et relève davantage d'un instinct ou d'une façon d'être que de la manipulation.

Subterfuge: versant sombre du charme, il s'agit là de la capacité à mentir, manipuler ou simplement tromper. Déguisements, excuses, arnaques correspondent à cette capacité. Les adversaires se défendront via leur empathie en général mais si le subterfuge correspond davantage à un autre domaine ce dernier pourra être utilisé (Négoce si on cherche à arnaquer sur la valeur d'une babiole, Mêlée si on cherche à intimider par des passes d'armes, etc)

Réseau : si les autres capacités correspondent à des actions immédiates, le réseau relève davantage d'une situation préétablie pour le personnage. Un bon réseau permet d'obtenir de l'aide sous diverses forme mais peut imposer des obligations. Une personne par ailleurs assez terne peut avoir quantité d'amis ou de serviteurs... Le réseau peut même donner une indication des ressources d'une personne à défaut d'un décompte formel. (un riche marchand influent aura donc un bon réseau)

TALENTS

Les talents indiqués ci dessous ne sont que des suggestions. Il est tout à fait possible de choisir un talent personnalisé avec le MJ. Souvenez-vous qu'un talent étend le domaine d'utilisation d'une compétence, lui offre un bonus ou permet de s'affranchir de certaines règles. Un talent peut en accroître un autre, et parfois être limité en utilisation ou demander une dépense de point de destin.

Physique

Catcheur (+2 aux jets pour générer un avantage en mêlée grâce au physique)
J'encaisse (utiliser physique pour vous défendre contre les attaques à main nue ou contondantes plutôt que mêlée) Dur à cuire (une fois par session et pour un point de destin, réduisez la sévérité d'une conséquence modérée ou légère).

Volonté

La force de l'esprit (en cas de situation critique, vous pouvez utiliser la volonté en place du physique pour un jet de force pure) Pas une mauviette (vous pouvez ignorer une conséquence mineure ou modérée le temps d'un combat, mais à la fin de ce dernier elle empire d'un cran) Inébranlable (+2 pour résister à l'intimidation ou peur)

Attention

6ème sens (votre attention n'est pas diminuée par les conditions si vous êtes personnellement en danger). Langage corporel (attention peut remplacer l'empathie)
Tir réflexe (un tir sur une cible très soudaine, voire non identifiée)

Athlétisme

Sprinter , Yamakazi , Riposte (coup porté à l'adversaire suite à une bonne défense, avantage pour la suite)

Discrétion

Se fondre dans la foule (+2 au jets de discrétion dans un endroit rempli) Ninja ! Une fois par scène, par le biais d'un point de destin, vous échappez au regard (les adversaires doivent réussir des jets d'attention pour s'en prendre à vous) Se fondre dans les ombres. (si vous êtes à une distance suffisante, vous pouvez activement vous défendre contre les tirs)

Vol

Évasion, Spécialiste de la sécurité, enfant de la rue (Vol à la place d'une compétence sociale quand on traite avec des voleurs ou assimilés)

Mêlée

Grosse baffe (une attaque avec style donne un avantage plutôt qu'un boost) Arme de secours (en cas de désarmement, un point de destin vous permet de récupérer à temps une arme secondaire ou improvisée. Frappe mortelle (dépense de destin pour aggraver une conséquence subie par un adversaire)

Tir

Tir précis (annoncez à l'avance la conséquence que vous souhaitez infliger contre un point de destin) Plus vite que son ombre (utilisez tir à la place d'attention pour déterminer l'initiative si vous étiez déjà prêt à tirer. Je prends mon temps (une fois par affrontement, invoquez un avantage gratuitement car vous visez précisément)

Équitation

Hue cocotte (victoire en cas d'égalité en situation de course ou poursuite), Charge terrifiante (attaque mentale en combat monté), Né sur une selle (esquive permise en étant monté)

Investigation

C'est bizarre (bonus contre les tentatives de subterfuges), Indiscret (écouter une conversation peut vous fournir un avantage) Élémentaire...(une fois par scène un jet d'investigation permet de découvrir plusieurs indices/aspects utiles d'un coup)

Artisanat

Système D, « je l'ai amélioré », Défaut de la cuirasse (trouver la faille d'un mécanisme ou objet)

Éducation

J'ai lu à ce sujet (vous pouvez dépenser un point de destin pour utiliser l'éducation à la place d'une autre compétence si vous pouvez justifier en savoir assez). Le bouclier de la raison (utilisez éducation pour résister aux provocations ou tentations ou peur) Spécialité (nécessaire pour des domaines précis : médecine, mathématiques, thermodynamique, ingénierie...)

Désert,

Marques des anciens (contre un point de destin par session) vous trouvez des traces indiquant un itinéraire, cache, point d'eau alors que vous êtes dans une région méconnue. Richesses du désert (utilisez Désert pour évaluer ou identifier une ressource) Survivant (utilisez Désert en lieu d'une autre compétence quand un danger spécifique au désert vous menace)

Culture et mythes

Frère de tribu (utilisez Culture en lieu de sociabilité pour fraterniser avec une communauté un peu reculée) J'le sens pas (Un jet de culture peut remplacer l'attention ou l'éducation pour identifier/remarquer un péril surnaturel) Marabout (un jet de culture permet de récupérer ou d'atténuer des conséquences liées au surnaturel (malédiction, attaques spirituelles, etc)

Négoce

Receleur (Négoce peut remplacer le réseau pour vendre ou se procurer des marchandises illégales) Fin renard (+2 de bonus aux jets de marchandage pour des objets d'une valeur notable) Je sais d'où ça vient (Négoce peut remplacer investigation pour retrouver l'origine d'un objet où l'identité d'un marchand)

Empathie

Sens du danger, (empathie plutôt qu'attention pour avoir l'initiative si on peut deviner l'intention d'un adversaire) Épaule secourante (réduire une conséquence mentale d'un autre joueur au cours d'une session à l'aide de l'empathie), On ne me l'a fait pas (bonus contre le mensonge exprimé entre votre présence)

Charme

Saisir l'occasion (deux fois par session, transformer un boost social en avantage plus durable) Démagogue (+2 au jets de sociabilité s'il s'agit d'inspirer une foule) Populaire (utilisez Sociabilité à la place de réseau si vous êtes dans un endroit qui vous connaît) Tombeur/tombeuse (inutile de préciser..)

Subterfuge

Plus c'est gros(avantage contre ceux ayant déjà gobé un mensonge récemment), Alias (vous avez rencontré quelqu'un sous une autre identité, en dépendant un point de destin), Feinte (se générer un avantage au combat contre un adversaire moins expérimenté)

Réseau

Des oreilles partout (contacts informent de problèmes vous concernant), langue de vipère (vous répandez des rumeurs plus aisément) Infamie (votre réseau peut servir à intimider des gens)

Extra

ORIGINES

La création du personnage ne dépend pas de ses origines, néanmoins dans un but de fournir des exemples et de garder les PJ cohérents, voilà quelques origines possibles dans le monde de Quartz. Il est conseillé d'en apprendre plus sur l'univers. Notez que l'origine va affecter les relations envers les PNJ toutes choses égales par ailleurs.

Arave : ethnie majoritaire du Rift, les Araves ont vu leur état détruit par l'invasion Franque. Les Araves vivent surtout le long de la côte et dans les plus grande villes. Le Sud du Rift est davantage peuplé par les tribus Tevers et Tadjiriki. Dans les villes indépendantes une société plus autonome s'installe tandis qu'ailleurs il faut faire avec l'envahisseur.

Capacités conseillées : négoce, éducation, réseau, volonté, discrétion, artisanat, subterfuge

Tevter : habitants originels du Rift, ils ont vu leur autonomie réduite après l'instauration des royaumes Araves. Dispersés entre villages et tribus nomades, les Tevters vivent une nouvelle indépendances suite à la chute du dernier Califat. Selon votre tribu vous orienterez ce profil

Capacités conseillées : désert, négoce, culture, physique, tir, subterfuge, équitation, artisanat

Franc : venus des terres nordiques, les Francs ont étendu leur empire au califat dans une grande course à la puissance contre les autres nations avancées. La guerre est entrée dans une phase plus lente, et les Francs cherchent à sécuriser les villes contre les rebellions Araves et Tevters. Les PJ seront sans doute déserteurs, mercenaires ou autres aventuriers. En dehors de la zone occupée il leur faut savoir éviter les ennuis...

Capacités conseillées : équitation, tir, éducation, Subterfuge, Physique, investigation, volonté.

Tadjirik : les Tadjirik ne sont pas humains mais une espèce humanoïde originaire du désert. Vivant à la marge encore plus que les Tevters ont les soupçonne de profiter de l'invasion pour se libérer de toute tutelle humaine. Seule une fraction des Tadjirik fréquente les grandes villes et une majorité est nomade.

Notez que les Tadjiriki sont plus petits et agiles en moyenne que les humains, prenez ça en considération quand vous choisissez vos scores d'athlétisme et physique.

Capacités conseillées : équitation, tir, mêlée, athlétisme, désert, culture, discrétion, attention,