

Création de personnage

Le perso meurt : au joueur de décrire sa mort, puis un moment fort de sa vie (au joueur d'être grandiloquent)

Une porte-stèle apparaît devant le PS : remplir les lignes d'In Memoriam (pour le ci-gît : nom + dates)

Flotter vers un tunnel de lumière : description physique des différents PS qui peuvent enfin se voir (avec séquelles de leur mort ou pas, ils peuvent être un peu modifié ou plus, c'est la projection mentale de leur représentation physique)

Le tunnel se ressert : au joueur de juger de la volonté de leur perso sur une échelle de **2 à 6**, c'est le score d'âme du PS **La lumière se fait de plus en plus intense, les PS se retrouvent devant un bureau avec une lampe braquée sur eux** : des

spectres encapuchonnés leur demandent : **nom, espèce, monde d'origine, époque d'origine, sexe, profession,**

circonstance du décès, divinité de tutelle, particularité physique,... Æ permet de définir le POC et le facteur décès **Etes-**

vous aptes ? : permet de définir les aptitudes (voir le tableau ci-dessous)

Défaites vos valises : un objet peut être considéré comme un artefact de niveau 1

Aptitudes de départ						Le Facteur Décès
Âme	2	3	4	5	6	Champ d'Honneur : capacité " <i>Peace</i> ". Cette capacité fait perdre à une cible toute velléité de combattre. Le PS fait un jet d'instinct opposé à l'âme de la cible. Si le PS gagne, sa cible ne voudra pas combattre pendant un nombre de round égal au résultat du dé du PS.
Nb de compétences	8	9	10	10	10	
Nb de prouesses	2	1	0	0	0	
Pouvoir d'Origine Contrôlée						Trépas magique : une capacité en rapport à la forme de magie dont ils furent victimes (jet d'instinct).
Blasé du Merveilleux (Med-fan) : Quand vous recevez une blessure due à quelque chose d'inconnu dans votre univers, votre psyché ne se décale pas d'un cran vers la gauche (<).:						Mort accidentelle : Une fois par séance, relancez un effet infini ~ ou en provoquer un.
Société de consommation (contemporain) : Vous commencez la partie avec deux artefacts de niveau 1, ou un artefact de niveau 2 au lieu d'un seul.						Assassiné : capacité " <i>détection des embuscades</i> ". Cette compétence permet de sentir la présence de personnes hostiles situées "dans le coin" (jet instinct).
Réflexes embaumés (cyberpunk) Bonus de +3 en âme pour l'initiative						Immortalité interrompue : Lorsqu'ils perdent tout leur Kâ, les spectres réapparaissent à proximité du lieu de leur dispersion une heure après celle-ci, et non dans leur lieu d'entrée, comme les autres spectres. Mais perte d'attitude.
Tanné par les coups (héroïque, pulp, cinématique) : Une fois par séance vous pouvez ignorer une perte de Kâ consécutive à une attaque.						Maladie . le don d' <i>œil fétide</i> . permet d'inoculer un parasite du Kâ par simple regard une fois par partie. La cible effectue un jet d'Âme pour éviter la contamination. Si elle échoue, elle perd 1 Kâ immédiatement et refait le test chaque jour avec les mêmes conséquences en cas d'échec. Si la victime réussit le jet d'Âme deux jours de suite, le parasite disparaît.
Home, sweet home (post-apocalyptique) : Quand vous voyagez dans les plaines de poussières, votre psyché ne se déplace vers la gauche (<) qu'une fois par semaine.						Mort abandonné : capacité " <i>détection des personnes connues</i> " (jet instinct). Cette compétence permet de savoir si des personnes connues par le personnage sont "dans le coin" et de déterminer la direction dans laquelle elle(s) se situe(nt).
Apesanteur Privée (Space Opéra) : le PS peut se déplacer comme s'il était en apesanteur. Faire des jets d'instinct pour les manoeuvres délicates.						Boucherie : peuvent faire appel à leur apparence mutilée (et même l'amplifier) afin d'utiliser leur capacité " <i>Peur bleue</i> " (jet instinct). Un jet de conscience réussi par les cibles leur permette de ne pas s'enfuir.
Coup « smash » (super-héros) : Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser un point de Kâ pour donner un coup digne d'une BD. Celui-ci fait perdre deux points de Kâ à la victime, et un SMASH apparaît dans une bulle rouge et jaune.						Lâcheté : capacité " <i>Fuite</i> ". permet de se retrouver instantanément dans le lieu sûr le plus proche (au choix du Meujeu), sur un jet d'instinct réussi.
Carapace Psychique (horreur) : Lorsque vous le souhaitez, vous pouvez vous réfugier dans une carapace psychique en réussissant un jet d'Âme. A l'intérieur, rien ne peut vous atteindre (sauf dégâts spéciaux, néant, never, ever). Vous ne pouvez rien faire dedans.						Crash Mental : peuvent déplacer leur psyché d'un cran une fois par séance (< ou >).
Destinée propre (historique) : Une fois par séance, vous pouvez refuser de déplacer votre psyché d'un cran vers la gauche (<).						Mort héroïque : Une fois par combat, le PS peut relancer un dé si ses adversaires directs sont plus nombreux que lui.
Univers Patchworks : Choisir un POC dans la liste.						Mort désincarné : " <i>regarder par les yeux d'autrui</i> ". Cette capacité qui permet d'utiliser le champ de vision d'un personnage, dont l'âme est strictement inférieure à son instinct, situé dans le coin. Si la cible réussit un jet d'âme elle se rendra compte de l'intrusion.
Principales enclaves plus d'autres <div> Asylum (Horreur Lovecraftienne) Astrocity (Survival Horror) Brain\waste (Cyberpunk) Colt Town (Western) Donjonja (Médiéval Fantastique) Gothgrad (Horreur Gothique) Lethal Bay (Pulp/Action) R.A.D. (Post Apocalyptique) Slipville (Super Héros) Thanatos Prime (Space Opéra) Town Toons (Cartoon) Tokyo #666 (Manga) Victoria Central (Steam Punk) Yomishiro (Samouraïs) </div> <div> Beaux-Bois sur Styx (bourgeoise) Burning Roma (Néron) Enclave du Croisement (Souk) Enfer (Démon) Feng Du (Oriental Chinois) Frøst (Mythologie Nordique) Mecadeth (Manga Robot géant) Michu Pacchu (Mythologie Amérindienne) Morte Tribu (Nomade) Ni'il (Antiquité Egyptienne) Paradys (Ange) Roma Circus (Antiquité Romaine) Tyr No Nag (Mythologie Celtique) </div>						Causes naturelles : il peut fouiller les souvenirs d'un partenaire lors du K~han, sur un jet d'instinct.
						Suicide : facilités administratives. Un suicidé obtient toujours ce qu'il demande des services de La Mort, sans erreurs et avec un minimum de délai; pour peu que sa
						Trahi : capacité de "détection du mensonge". peut être utilisée « à vu » (jet d'instinct).
						Victime de l'Apocalypse : capacité "compagnons de l'apocalypse". permet de localiser un autre spectre victime du même apocalypse que le PS se trouvant « dans le coin », <u>movonnant un jet d'instinct.</u>
						Pendu : faire apparaître une corde de la longueur de son choix (jet instinct) et elle disparaît après utilisation.
						En plus : Trempette (Town Toons), Duel (Yomishiro), Souillure (Yomishiro)

Les jets

Règle de base : LDB p14

Il suffit d'obtenir un score inférieur ou égal à la caractéristique impliquée (Ame ou conscience) sur 1D8.

Jets en opposition : LDB p14

Chacun fait un jet en fonction de la caractéristique impliquée. Chaque jet réussi est comparé, le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, relancer le round suivant.

Jets d'instinct : LDB p18

Certaines actions peuvent être effectuées pas n'importe qui, sans entraînement aucun. Ces actions sont dites instinctives, et ne sont ni des prouesses, ni des compétences. Un jet d'instinct se fait sous la plus haute des caractéristiques du PS. Tout ce qui concerne les déplacements se fait à l'instinct.

Le Combat LDB p19

Le round

Une seule action par round. Chaque round comporte 2 phases : l'initiative, et la résolution des actions.

L'initiative

Action par score de conscience décroissant. Si égalité, jeter un D8. Si égalité, actions simultanées.

L'Esprit à Esprit

Faire un jet de la compétence ou de la prouesse utilisée.

Attaques à distance

Idem Esprit à Esprit. Être au contact ou A vue.

Se défendre

Faire un jet d'instinct, ou de l'attitude en rapport, en opposition avec l'attaque.

Si plusieurs défenses dans le même round, malus cumulatif de -1 aux jets défensifs après le premier.

Dégâts

Une arme normale fait 1 point de dommage, enlevé au Kâ du spectre.

Une arme en ever fait autant de dégâts, mais on ne peut faire de jet d'incrédulité pour éviter les dommages. Une arme en never fait autant de dégâts, mais c'est enlevé au Kâ-teth du spectre.

Les puissances, ou les spectres qui en prennent le chemin, peuvent faire plusieurs points de dommages.

Etroitesse d'esprit - LDB p20

Sur un jet d'Âme réussi, le personnage n'a pas conscience de la menace et ne subit pas de dégât.

S'il est raté, il perd un point de Kâ et sa psyché bouge (<). Il ne peut alors plus nier ce type de blessures jusqu'à la fin du combat.

Couleurs

Ever : Noir Bleuté (mélange bio/mécanique)

Never : Métal matte rouge vif Néant : Brouillard pourpre Kâ-teth : Mercure jaune vif

Le Nécrogramme LDB p5

Ame	I	0	1	2	3	4	5	6	7	∞
Conscience	∞	7	6	5	4	3	2	1	0	H

Kâ

Récupération – LDB p21

Stase : un point de Kâ par heure passée dans cet état. Plus déplacement de 1 sur le nécrogramme vers origine de la psyché par heure.

X-Bille : permet de récupérer tout ses points de Kâ.

Dépense

- Mouvement de la psyché.
- Tenter la faucheuse.
- Relancer un jet (sauf un effet infini).

La Dispersion LDB p 21

Lorsque le Kâ d'un PS atteint 0, il se disperse. Il réapparaîtra dans un placentoef à l'endroit où il est entré dans l'au-delà, 1D8 jours plus tard. Le PS perd une attitude (hasard ou choix du MJ).

Distances

Au contact : une distance raisonnable. Suffisamment près pour se taper dessus dans le round. **A vue** : tout ce qui peut être vu. **Dans le coin** : dans la même enclave. **Loin** : ni A vue, ni Dans le coin. **Trop Loin** : dans un autre plan.

PS : dans les plaines on passe directement de A vue à Loin.

Psyché LDB p16

Mouvements subis

- Le lieu dans lequel entre le personnage est en harmonie avec son monde d'origine. (>)
- Enclave de la divinité de tutelle (>>)
- Par blessure due à quelque chose d'inconnu dans l'univers du personnage (<)
- Par semaine dans un lieu différent de l'univers du personnage. (<)
- Par jour dans les plaines de poussières (<)
- Par élément en rapport avec la vie du personnage (>)
- Effet infini (selon résultat du D8) · Décision du MJ (c'est lui qui voit!) **Mouvements volontaires**
- Sacrifice de Kâ (< ou > par point)
- Pouvoir spécifique (selon pouvoir)

Effet ~ LDB p14

- Action Infinie** : Lors d'un 8 sur un jet, relancer, si encore 8, lancer un D8 sur le tableau ci-dessous. · 1: **Jackpot** ! Le PS génère une X-Bille dans un hoquet de plaisir. De plus, l'action est réussie de manière exceptionnelle !
- 2: **Nécro-Boost** : Le personnage réussit au-delà de toute espérance.
- 3: **Cristallisation Psychique** : Le personnage réussit son action et sa psyché se déplace d'un cran en faveur de la caractéristique sollicitée (< ou >). · 4: **Roulette russe** : Tirez 1D8-1. C'est la nouvelle valeur d'Ame du PS.
- 5: **Rebond** : Relancez l'Effet infini et appliquez le au compagnon de votre choix.
- 6: **Dispersion psychique** : Le personnage échoue son action et sa psyché se déplace d'un cran en défaveur de la caractéristique sollicitée (? ou ?). · 7: **Concentré d'Echecs Passés** : L'action du personnage a des conséquences désastreuses.
- 8: **Poisie** : Les 1D8 prochaines actions du PS seront des échecs.

Etat d'esprits particuliers

Instabilité - LDB p16

Peut réussir toutes les prouesses qu'il désire (celles qu'il ne connaît pas, les autres il le fait quand son âme est nulle), au prix de 1Kâ par prouesse. Si le résultat du dé est 8, quitte son état d'instabilité et revient à 0 en âme et 7 en conscience.

Son aspect s'adapte au style de l'enclave, à ses prouesses et à ses émotions.

Hyperstabilité - LDB p16

Réussit automatiquement ses jets de Compétence. Est immunisé à tout dégât ou autre effet indésirable étranger à son univers d'origine. Peut transformer toute chose étrangère à son cosmos originel en tas de sable gris en sacrifiant un Kâ et en effectuant un jet inférieur ou égale à 7.

L'obtention d'un 8 sur ce jet entraîne un retour de la psyché à 7 en âme et 0 en conscience.

A l'aspect d'une liche en décomposition.

Pas d'aptitude - LDB p14

Compétence : 1 sur 1d8

Prouesse : Nécroboost ou Jakpot (sur jet 8)

Expérience

Rétribution (1-5 X-billes par partie)

Fin d'un objectif personnel 1
Fin d'un objectif extérieur 1
Action intensive 1
Vol de X-billes n

Dépense

Compétence : 2 à 4 X-billes (suivant la demande)
Prouesse : 3 à 5 X-billes (suivant la demande)
Prouesse Universelle 4 à 6 X-billes (suivant la demande)
Etre enchâssée dans un objet afin d'en faire un artefact d'indice de puissance 1 (Il suffit de poser la bille sur l'objet et elle est absorbée.) ou d'augmenter l'indice de puissance de 1. (8 maximum)
Ramener le Kâ au maximum par ingestion d'une X-bille.

Tenter la Faucheuse - www

Lorsqu'il doit faire un jet d'aptitude qu'il ne possède pas, un spectre peut "Tenter la Faucheuse". Le PS tente d'entrer en contact avec les flux d'énergie mystique qui parcourent l'Audela pour en retirer le savoir nécessaire à son action. Dans ce cas, il dépense un point de Kâ et jette 1D8 : 1: **Vol de Savoir** : Le PS capte l'aptitude nécessaire dans le flux et réussit à l'assimiler. L'action est réussie et l'Aptitude est acquise.

2: **Energie Positive** : Le PS retire du flux assez d'énergie pour réussir son action.

3 et 4: **Choc Mystique** : Une décharge d'énergie douloureuse et crépitante brûle le personnage. L'action échoue et le PS perd deux points de Kâ.

5 et 6: **Appât** : Les flux sont habités par des créatures difformes et affamées : les Lankrân. Ces créatures ont des formes variées mais toutes repoussantes. Leur nom provient de la légende qui veut que ces créatures ont des langues qui peuvent aspirer le savoir des vivants.

Malheureusement pour les personnages, une Lankrân a été attirée par le personnage qui tente de profiter du flux et décide de décimer le groupe au complet. Le plus désagréable c'est que plus les personnages sont nombreux, plus la Lankrân attirée est massive et puissante.

Lankrân

Â = 0 + (nombre de PS) : Ponction d'Aptitude (détruit une Aptitude/nécessite une attaque réussie) C = 5 + (nombre de PS) : Griffes Psychiques, Crocs, tentacules, etc.)
K = 3x(nombres de PS)

7: **Ponction Mystique** : Le flux est trop intense et menace d'emporter le personnage. Celui-ci réussit à rompre le contact avant d'être aspiré mais il perd une Aptitude au choix du MJ.

8: **Vortex Mystique** : Le flux rompt l'intégrité du personnage qui perd l'intégralité de son Kâ ainsi qu'une Aptitude. On vous avait dit qu'il ne fallait pas jouer avec le flux !

Les huit puissances - Necronomicon p10-26

Service	Puissance
<i>Necro Logique</i>	Stase, Superviseur de l'ennui
<i>Necro Police</i>	Pâle lame, Maîtresse des conflits
<i>Necro.Com</i>	D-Kay, Comtesse des idées mortes
<i>Transports STYX</i>	Vecteur, Ministre des fléaux
<i>Everware</i>	Tisse-Charogne, Prince des Charniers
<i>Necrosoft</i>	Virus, Baron des Nécroctets
<i>MétéoRance</i>	Belle de Givre/Fournaise, Schizoduchesse des climats hostiles
<i>NécroMarché</i>	Euthamnésie, Prêtresse du savoir perdu



Les Prix dans l'au-delà Donjon p 10

Ersatz

Canette de Chaos-Cola : Gratuit
 Bière : 1 fragment
 Repas médiocre : 1 fragment, gratuit chez Chaos Cola
 Repas excellent : 10 fragments
 Bain relaxant : 15 fragments

Trompe l'Ennui

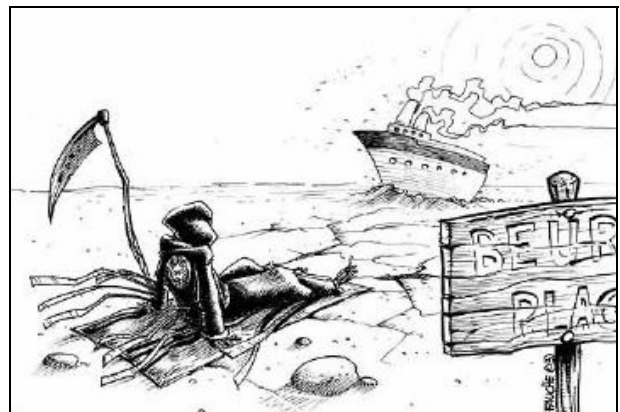
1 heure d'activité relaxante : 20 fragments
 1 heure d'activité divertissante : 40 fragments
 Kyhan : 1 Xbille la passe avec un expert, 50 fragments avec un novice.

Matériel

Vêtements : 5 à 10 fragments le costume complet
 Armes : 10 fragments à 1 Xbille
 Artefact niveau 1 : 210 fragments
 Artefact niveau 2 : 320 fragments
 Artefact niveau 3 : 630 fragments
 Artefact niveau 4 : 1040 fragments
 Objet en Ever : 1 à 100 Xbilles

Logement

Chambre d'auberge : 3 fragments la nuit
 Suite dans un palace : 50 fragments la nuit
 Appartement convenable : 30 fragments le mois
 Loft dans le Tour aux Mille Niveaux : 1 Xbille le mois



Les temps de déplacement

Necronomicon p20

Par les plaines de poussière :

A pied : 1D8 mois
 A bord d'un véhicule : 1D8 semaines
 A bord d'un véhicule en Ever : 1D8 jours

Par le Styx :

A pied : 2D8 heures
 En Gorepéniche : 1D8 heures
 En Goregondole : 1D4 heure
 En Gorebord : 1D2 heures





POST-MORTEM

il y a un jeu après la mort

DONJONIA

Donjon

Blainwaste







-30-



