

LABORATOIRE

Choisissez 3 choses que contient votre laboratoire: une génothèque (banque génétique), une table de dissection, du matériel de chirurgie, une cuve à clone, des servantes pourpres, du matériel d'alchimie, une abomination enchaînée à un mur, une porte blindée avec une serrure à code, des cages, un autel dédié à Arh-Tolth, un générateur électrique, des gemmes de ténèbres, un prototype de stéthoscope, des machines qui font bip, des ouvriers qualifiés qui se nourrissent de tablettes (Sargon, Radon et Xénon), une chambre froide, des cadavres achetés à des assassins drûnes d'Havresud..

Quand vous allez dans votre antre et que vous essayez de fabriquer quelque chose ou de poursuivre vos recherches, décidez de ce que c'est et dites le au MJ. Il vous dira « Bien sur, pas de problème, mais... » et ensuite 1 à 4 des conditions suivantes:

- ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot;
- D'abord il te faudra dénicher, réparer, comprendre quelque chose;
- il faudrait que « untel » t'aide;
- ça va te coûter des tonnes de babioles chimiques ou de cobaye;
- le mieux que tu puisses faire c'est un prototype fragile et pas vraiment opérationnel, voire dangereux;
- ça va t'exposer toi et tes collègues à tel ou tel danger.
- il faudrait d'abord que tu ajoutes un « machin » à ton laboratoire
- ça va te demander des dizaines ou des centaines d'essais;
- il va falloir que tu dissèques un « machin » ou ton « machin » pour pouvoir le faire
- ta créature sera sûrement stérile ou bien au contraire elle risque de se reproduire de manière incontrôlable
- ta créature aura une durée de vie limitée, ou cette greffe risque le rejet;
- ta création risque e se retourner contre toi;

Le MJ peut connecter tout ça ou te les jeter en vrac. Une fois que tous les pré requis sont remplis, la chose est faite, au MJ de te donner des stats, ou de faire avancer l'histoire en accord.

DUCATS

25 Ducats équivalent à 1 Barter.

25 Ducats couvre vos dépenses pour un mois, à condition que vous ne soyez pas trop dépensier (maison exigue et soupe quotidienne plus viande les jours de fête). Pour 10 ducats par mois vore niveau de vie est pauvre, pour 100 ducats il est aisé.

25 Ducats peut couvrir les dépenses pour une nuit de luxe et de bonne compagnie, une arme, un trajet en ballon taxi, un équipement ou un vêtement de bonne facture, la réparation d'un objet technologique, une semaine de protection assurée par un garde du corps, un trophée de bataille, un mois de maintenance et de réparations pour un véhicule...

Introduction

LE SYHAR

Manipuler les gènes, les altérer et les croiser entre eux. Telle est la puissance des Alchimistes de Dirz. Mais il n'ont pas encore atteint le sommet de leur art. Pour cela, il leur faut expérimenter, encore et encore.

une feuille de personnage pour

CADWALLON^{AW}

REGLES ADDITIONNELLES ETALER SA SCIENCE

Quand vous analysez, une histoire, un objet ou un lieu et que vous discutez à son sujet, lancez 2d6+Sharp. Entre 7 et 9 posez une des questions ci-dessous au MJ. Au-delà de 10 posez 3 questions.

- Est-ce que je connais le nom, ou l'histoire de cet objet, ce lieu?
 - Y a-t-il plusieurs versions de cette histoire, de cette légende, de cet objet?
 - Quel est son précédent ou actuel propriétaire, ou occupant?
 - Est-ce que c'est potentiellement dangereux?
 - Comment est ce que ça marche?
 - Quel est son effet, sa fonction, (sa morale pour une histoire)?
 - Est-ce que c'est magique?
 - Est-ce que ça a de la valeur?
 - A quel degré cet histoire (cette réputation pour un lieu) est proche de la réalité?
 - Quelle sont les origines ethniques de cette histoire, ce lieu, cet objet?
- Si vous ratez votre jet, posez tout de même 3 questions. Le MJ vous mentira à une ou à deux d'entre elles.
- Si jamais, l'expérience aidant, vous avez cette manœuvre dans sa version avancée, alors vous pouvez poser les questions qui vous chante, toujours en respectant le nombre que votre jet vous autorise à demander.

LA GREFFE

Voici un exemple de liste des manœuvres susceptibles d'intéresser un Syhar pour un Greffon:

Régénération (Daïkinee), Toxique (Akkyschan), Memoire édeïtique (Cynwall), Nyctalope(Drûne), nombre des manœuvres du Gob Mutant, Armure Dermale (Clone), 3 mètres (Wolfen), mais dans ce cas vous finissez tellement énorme et bardé de griffes d'acier que vous ressemblez plus à une abomination qu'autre chose...

De toute façon, le MJ est seul juge de ce qu'il autorise à sa table.



CREER UN SYHAR

Pour créer votre syhar, choisissez votre nom, vos Stats, vos Manoeuvres, votre équipement, vos relations.

NOMS

Les noms de famille: Adjaran - Akshak - Assyris - Dagan - Djamir - Galhana - Genariah - Ka - Kartan - Lukan - Maghir - Métatron - Saar - Samaris - Sanath - Séleucides - Sin - Volesterus - Yarlagab - Yesod - Zarlagab - Zhakil

Les prénoms masculins: Abhan - Algar - Antykaïn - Arkeon - Atap - Athan - Azhyan - Barsal - Cypher - Emmerkar - Kayl - Kithairin - Kheris - Limer - Lugal - Melem - Mezaïan - Philon - Razheem - Salias - Sargon - Sin - Sykho - Tizqar - Thissan - Vargas - Villa - Xerxès - Zamug

Les prénoms féminins: Agga - Chérib - Claudia - Danel - Eanna - Etana - Iluna - Kali - Mashda - Mesha - Muti - Nammu - Nanniya - Ninurta - Nirah - Sasia - Sethin - Sharri - Trigga - Ussi - Yarla - Ysis - Zabada - Ziusudra

Les titres: La Vipère du Désert, la Rose du Désert, le Scorpion du Désert.. Clone 66U184, Le Guerrier de l'Aube, L'Insensé, le Collecteur, le Biopsiste...

RELATIONS

Chacun des joueurs présente son personnage. Listez-les.

À votre tour, choisissez une, ou deux des propositions suivantes :

- L'un d'eux vous a procuré du matériel, et vous connaît un peu plus, sa relation avec vous est à +2

- L'un d'entre eux se méfie de vous, peut-être à juste titre, peut être a-t-il entraperçu ce qu'il ne fallait pas, sa relation avec vous est à -1

Votre relation avec les autres personnages sont à 0.

Au tour des autres, quelque soit le score qu'on vous annonce, ajoutez +1. Vous avez tendance à les observer comme un entomologiste et à les étudier. Choisissez même l'un d'entre eux que vous rêvez de disséquer, et notez le à +2. Le personnage ayant le plus gros score en Relations choisit laquelle de vos Stats il veut surligner.

Le MJ choisira d'en surligner une autre.

EQUIPEMENT

Vous possédez :

- Des robes et une pièce d'armure 1A ou 2A à détailler.
- 50 Ducats
- Une arme au choix

Et deux de ces pièces au choix:

- un masque avec respirateur
- des rations en tablette
- une dose de mutagène
- une épée hache (3H hand messy)
- une arbalète des sables bien entretenue (2H close far)
- des accessoires de torture cliquetants à suspendre à la ceinture
- une collection de seringues
- un scalpel (3H intime)
- une sacoche de médecin cadennée
- un globe rempli de liquide phosphorescent
- quelques cobayes vivants dans les poches (rats, souris, grenouilles...)

STATS

Choisissez une série :

- Cool +1 Hard 0 Hot +1 Sharp +2 Weird -1
- Cool +1 Hard +1 Hot 0 Sharp +2 Weird -1
- Cool -1 Hard +1 Hot 0 Sharp +2 Weird +1
- Cool +2 Hard 0 Hot -1 Sharp +2 Weird -1

MANOEUVRES

Vous avez toutes les Manoeuvres de base. Choisissez 3 Manoeuvres de syhar.

PROGRESSIONS

Chaque fois que vous faites un jet sous une de vos Stats surlignées, ou chaque fois que vous ramenez à zéro l'une de vos Relations, marquez un cercle d'expérience. Au cinquième cercle rempli, progressez et effacez.

À chaque progression, choisissez l'une des options. Barrez-la. Vous ne pourrez plus la choisir à nouveau.

NOM -

STATS MANOEUVRES

COOL	Agir sous pression
	<input type="radio"/> Surligné
HARD	Agresser Saisir de force
	<input type="radio"/> Surligné
HOT	Séduire ou manipuler
	<input type="radio"/> Surligné
SHARP	Observer une situation, une personne
	<input type="radio"/> Surligné
WEIRD	Ouvrir son esprit au Ragnarok
	<input type="radio"/> Surligné

BLESSURES

Compteur
12

9 3

6

Stabilised

Shattered (-1 Cool)

Crippled (-1 Hard)

Disfigured (-1 Hot)

Broken (-1 Sharp)

RELATIONS

Aider ou interférer

MANOEUVRES AMOUREUSES

Si vous, ou une de vos créations, faites l'amour avec un personnage, son code rejoint votre génothèque.

PROGRESSION

expérience ○○○○○○>>> augmentez

- Get +1 Cool (max +2)
- Get +1 Hot (max +2)
- Get +1 Hard (max +2)
- Get +1 Weird (max +2)
- Get a new Syhar move
- Get a new Syhar move
- Get a new option for your laboratoire
- Get a new option for your laboratoire
- Get a move from another playbook
- Get a move from another playbook

- Get +1 to any stat (max stat +3)
- Retire your character (to safety)
- Create a second character to play
- Change your character to a new type
- Choose 3 basic move and advance them
- Advance the other basic moves

MANOEUVRES DU SYHAR

- Greffon:** Si vous arrivez à expliquer au Mj comment une greffe d'organe ou une modification génétique vous permet d'avoir cette manœuvre, alors prenez une manœuvre d'un autre playbook.
- Laboratoire:** vous possédez un laboratoire clandestin où vous pouvez travailler comme un savy head mais sur du vivant
- Lames Dorsales:** quand vous infligez des dommages au contact, infligez +1 Harm (non cumulable)
- Le Clone:** vous avez un clone de vous-même, à point, et prêt à l'emploi. Si d'aventure vous mourrez, vous pouvez choisir de revenir inchangé au niveau des règles avec juste quelques souvenirs en moins.
- Mutagène:** pour un barter de mutagène vous pouvez enlever un point à une caractéristique pour l'ajouter à une autre pendant toute une scène (max 3) pour 3 barter supplémentaire ce maximum peut être monté à 4 mais vous ferez une jet de blessure modificateur égal au nombre de jet qui ont été effectué sous cette caractéristique.
- Vrai-né:** les vrai-nés constituent une minorité régnant sur des légions de Répliques et de Prototypes. Ils ont connu une gestation intra-utérine et reçu une éducation digne de ce nom et un traitement bien plus humain que l'armée des clones. Cette éducation leur donne accès à la manœuvre Etaler sa Science (en encart dans les Règles Additionnelles)

EQUIPEMENT ET DUCATS

AUTRES MANOEUVRES

POSSESSIONS