



KOMA

beta 0.1

KOMA Express un jeu de rôle vous permettant facilement de vivre des aventures inspirées de vos mangas favoris. Il est parfaitement adapté aux Meneurs de Jeu qui n'ont pas envie de s'encombrer de détails tout en ayant des Personnages Joueurs uniques et bigarrés. Comme il s'agit d'un système très libre, il est indispensable que tous les participants soient familiers avec les conventions et les clichés du genre ou de l'œuvre qui sert de décor à l'aventure. Pour jouer, il ne vous faut que quelques bouts de papier en guise de feuille de personnage, de quoi écrire et une poignée de dés ordinaires à six faces.

GLOSSAIRE

Anime : Dessin animé japonais. Contrairement à la production occidentale qui est orientée vers un public « jeunesse », il existe aussi bien des anime pour enfants que des anime pour adolescents ou pour adultes. Les mangas populaires sont souvent adaptés en anime.

Attribut : L'un des aspects primordiaux du personnage. Un Attribut sert à la fois à décrire un personnage et à définir les bonus qu'il aura lors de certains Tests. Une Relation est un type spécial d'Attribut.

Aventure : L'unité de base d'une partie de jeu rôle. Chaque aventure a un début et une fin avec une intrigue bien définie. Certaines aventures peuvent demander plusieurs séances de jeu pour arriver à conclusion et certaines sont assimilables à des mini-campagnes (où chaque acte est en quelque sorte une aventure en soi).

Campagne : Tiré du jargon militaire, il s'agit d'une suite d'aventures qui se succèdent de façon logique. La plupart des campagnes sont assimilables à des aventures en plusieurs

parties ou à des saisons de séries télé (où chaque épisode représente une aventure) mais il existe aussi des campagnes sans véritable fin ni véritable intrigue.

d6 : La notation d6 signifie "dé à 6 faces", c'est à dire un dé ordinaire, cubique et numéroté de 1 à 6. La notation Xd6+Y est un raccourci pour dire : « lancez X dés à six faces, additionnez-les et ajoutez Y au total pour avoir le résultat du jet. »

Difficulté : Lors d'un Test, il s'agit de la valeur qu'il faut au moins évaluer lors du jet de dés pour réussir.

Jeu de rôle : Un jeu de société, proche du théâtre improvisé, où chaque joueur vit une aventure imaginaire par l'intermédiaire d'un personnage (son rôle). Il n'y a ni gagnant, ni perdant, le but étant de passer un bon moment entre amis. L'essentiel d'une partie consiste en un dialogue entre le MJ et les autres joueurs : le MJ décrit la scène, les autres joueurs décrivent comment leur personnages réagissent à la situation et le MJ raconte en retour les conséquences de leurs actes. Les caractéristiques et les dés servent à

résoudre les situations où c'est le hasard, et non le MJ, qui doit déterminer ce qui se passe.

Koma : Mot japonais désignant une case de bande dessinée.

Majuscule : On met souvent une majuscule à un terme de jeu pour le distinguer de son usage courant.

Manga : Bande dessinée japonaise. Les mangas ont un style graphique facilement reconnaissable. Des personnages hauts en couleur, un découpage proche du cinéma et le passage sans transition du drame à l'humour (et vice-versa) donnent aux mangas tout leur intérêt. En France, la plupart des mangas publiés sont des shonen, des seinen ou des shojo.

Meneur de jeu (MJ) : À la fois metteur en scène, conteur et arbitre, le MJ est le joueur qui gère l'univers et qui détermine le résultat des actions des personnages.

Personnage Joueur (PJ) : Un personnage joué par un joueur autre que le MJ. Normalement, chaque joueur n'a qu'un seul PJ.

Personnage non joueur (PNJ) : Un personnage joué par le MJ. En gros, il s'agit de tous les personnages qui peuvent interagir avec les PJs au cours de leurs aventures.

Personnage : L'alter-ego d'un joueur dans l'univers imaginaire où se déroule le jeu.

Scénario : Le document contenant les notes et indications nécessaires au MJ pour faire jouer une aventure. Le MJ doit garder le contenu du scénario secret afin de conserver l'effet de surprise pour les autres joueurs.

Scène : Un scénario est divisé en scènes. Durant chaque scène, un événement significatif est résolu, comme un combat, une recherche d'indices ou une négociation tendue avec un PNJ important. À la fin d'une scène, la situation globale a évolué et l'intrigue a avancée.

Seinen : Les mangas pour jeunes adultes. Alors que les shonen et les shojo traitent de façon très imagée du passage à l'âge adulte, les seinen abordent des sujets plus adultes de façon réaliste et mature. La violence y est beaucoup plus crue et le sexe n'y est pas tabou. Les personnages ont aussi tendance à être plus complexes et moins stéréotypés, et les histoires sont beaucoup plus diverses et plus fouillées. Exemples (anime et manga) : *Akira*, *Berserk*, *Black Lagoon*, *Ghost in the Shell*, *Hellsing*, *Monster*, *Paranoia Agent*.

Shojo : Les mangas pour les filles. On y trouve principalement des romances sentimentales mais aussi les magical girls, des jeunes filles qui combattent le Mal avec leurs pouvoirs magiques. Dans un shojo, l'emphase est mise sur les relations entre les différents personnages et le style graphique est légèrement différent afin de mieux montrer les émotions. Cela n'empêche pas que les magical girls empruntent certains de leurs codes aux shonen. Exemples (anime et manga) : *Card Captor Sakura*, *Elle et lui*, *Fruits Basket*, *Mew Mew Power*, *Nana*, *Sailor Moon*, *Special A*.

Shonen : Les mangas pour les jeunes adolescents. Le héros est souvent un bagarreur au sens de la justice aigüe qui se lance dans une quête initiatique où il y découvrira l'importance de l'amitié. On y retrouve aussi les comédies romantiques où un adolescent libidineux se retrouve malgré lui au milieu de jolies jeunes filles et de situations cocasses. La plupart des mangas qui sont adaptés en anime sont des shonen. Exemples (anime et manga) : *Dragon Ball*, *Eyeshield 21*, *Fullmetal Alchemist*, *Goldorak*, *Hikaru no Go*, *Kenshin le vagabond*, *Lamu*.

Test : Lors d'un Test, on lance deux dés à six faces, on les additionne puis on y ajoute tout modificateur approprié. Si le total est supérieur ou égal à la Difficulté, le Test est réussi.

AU COMMENCEMENT...

Dans KOMA Express, les personnages sont décrits par un ensemble d'Attributs qui décrit divers concepts importants de ce personnage. Un Attribut peut être une particularité ou une qualité comme *Charmant*, *Volonté de fer* ou *Ne renonce jamais*, ou bien un archétype ou un métier comme *Martien*, *Nécromancien*, *Béret vert* ou *Champion de Go*.

Une capacité surnaturelle ou toute forme d'avantage peut aussi être défini comme un Attribut. Le seul impératif, c'est qu'un Attribut est toujours un aspect positif du personnage.

Il n'y a pas de liste prédéfinie d'Attributs. Les joueurs indiquent tout simplement au MJ ce qu'ils veulent et le MJ décide si un Attribut est adapté ou non. Attention, un Attribut peut être quelque chose de simple comme *Costaud*, *Acrobate* ou *Leader-né* mais il est aussi possible d'utiliser des concepts comme *Héritier de la Grande Ourse*, *Androïde sentimental* ou *Héros taciturne destiné à sauver l'univers*.

Certains Attributs peuvent aussi représenter des Relations comme *Meilleur ami de Seito*, *Amoureux de Keiko* ou *Némésis de Yoshimitsu*. Ces Relations sont indiquées sur la feuille de personnage par un astérisque après leur nom. Elles ont une fonction un peu particulière qui permet aux personnages de dépasser leurs limites lorsque ces Relations sont en jeu. Bref, c'est le fameux pouvoir de l'amour ou pouvoir de l'amitié que l'on retrouve dans de nombreux mangas ou bien encore le fait que les héros ont tendance à devenir subitement très puissants lorsqu'ils laissent leurs émotions prendre le dessus (« Tu as tué mon ami ! Prépare-toi à mourir ! »).

Chaque Attribut se voit assigner un Rang allant de 0 à 6. Un Rang de 0 indique la normale humaine pour cet Attribut et par conséquent il n'est pas nécessaire d'indiquer les Attributs ayant un Rang de 0 sur la fiche de personnage. La progression est ensuite plus ou moins exponentielle avec un Rang de 6 qui symbolise le nec plus ultra. Néanmoins, c'est le MJ qui décide la signification d'avoir tel ou tel Rang dans un Attribut précis. Pour les Relations, le Rang représente la force du lien qui uni les deux personnages et un Rang de 6 indique un puissant lien karmique (le Grand Amour, le Rival, une amitié à la vie à la mort, ...).

COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE

Pour créer un personnage, rien de plus simple. Faites une liste d'Attributs qui correspondent bien à votre concept, puis distribuez 10 points afin d'assigner un Rang de 1 à 6 à chacun d'entre eux. Les Relations comptent double, donc une Relation de Rang 2 coûte 4 points. Pour vous faciliter la tâche, sachez qu'un Rang supérieur à 3 est souvent superflu (et exceptionnel) sauf si vous voulez vraiment être le meilleur des meilleurs dans un domaine précis.

Si vous êtes pressé ou si vous n'avez pas d'idée, vous pouvez aussi à la place faire une liste de trois Attributs, de mettre le plus important au Rang 3, le suivant au Rang 2 et le dernier au Rang 1. Ajoutez-y une Relation au Rang 2 et c'est fait !

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre personnage, le décrire succinctement et lui écrire une petite histoire. Tous les personnages sont supposés posséder tout l'équipement nécessaire pour vaquer à leurs occupations habituelles, ce n'est donc pas nécessaire de perdre du temps à en faire la liste. Néanmoins, si une pièce d'équipement est vraiment importante pour le concept du personnage, rien ne vous empêche d'en faire un Attribut.

À la discrétion du MJ, il est possible de donner plus de points aux joueurs pour créer leur PJ. Un budget de 15 points est ainsi idéal pour des PJs expérimentés, qui font un grand usage de la Magie ou qui possèdent de nombreuses Relations. Pour ceux qui préfèrent des légendes vivantes aux pouvoirs démesurés, 20 points est un bon point de départ.

ACTION !

Lorsqu'un personnage veut faire quelque chose dont la réussite est incertaine, il faut faire un Test pour savoir s'il réussit. Pour cela le joueur indique quel Attribut de son personnage utilise puis le MJ lui indique la Difficulté à battre. Par défaut, cette Difficulté est de 9 mais elle peut aller de 3 pour une tâche triviale (mais pourquoi lancer les dés ?) à 18 pour une tâche presque impossible. On lance ensuite 2d6, on y ajoute le Rang de l'Attribut et on regarde si le total est supérieur ou égal à la Difficulté. Si c'est le cas, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec. En plus, obtenir un double 6 sur les dés est toujours une réussite alors qu'un double 1 est automatiquement un échec.

Le joueur peut vraiment choisir n'importe quel Attribut pour le Test, sauf que le MJ peut parfaitement augmenter la Difficulté s'il estime que le choix est inapproprié vu la situation. Par contre, même si plusieurs Attributs vous semblent appropriés, vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour le Test. Et dans le cas où vraiment aucun de vos Attributs ne vous semblent utile, vous lancez juste 2d6 sans rien y ajouter.

Les Relations font exception à la règle et dans certaines circonstances, il est possible de les cumuler avec un autre Attribut lors d'un Test. Il est même possible de cumuler plusieurs Relations entre elles lors de cas vraiment graves. Par contre, pour pouvoir bénéficier du cumul du Rang d'une Relation, il ne suffit pas que les personnages impliqués dans cette Relation soient présents. Non, il faut que la Relation en elle-même soit mise en danger, qu'il y ait une certaine tension ou que ce soit un moment dramatiquement approprié. Par exemple, c'est le héros qui trouve un second souffle en découvrant que son amour (ou ses amis) sont en danger ou lorsqu'enfin il est face à face à son pire ennemi pour un dernier combat à la loyale. Le MJ n'a pas besoin d'être strict sur cette règle, elle est surtout là pour éviter les abus.

Dans le cas où plusieurs personnages tentent réciproquement d'empêcher l'autre de réussir, on fait à la place un Test en opposition pour tous les personnages impliqués. Il s'agit d'un Test ordinaire sauf qu'il n'y a pas de Difficulté. Seul celui qui a obtenu le plus haut total sur son jet réussit ce qu'il voulait faire. Et en cas d'égalité, c'est celui qui possède l'Attribut le plus spécifique qui l'emporte. Ainsi dans un concours d'acrobatie, un *Acrobate* gagnera toujours les égalités contre un *Ninja*, et dans un combat la « *Technique secrète du Phénix ardent* » gagnera toujours les égalités contre un *Maître en arts martiaux*. Si le MJ n'arrive pas malgré tout à départager les personnages, il y a réellement égalité.

Enfin, les personnages peuvent décider de travailler en équipe. Chacun fait alors un Test comme d'habitude mais la Difficulté est diminuée d'un point par personnage qui participe après le premier. L'action n'est considérée comme réussie que si au moins la moitié des personnages impliqués a réussi son Test. Ainsi si cinq personnages décident de fouiller ensemble une bibliothèque pour trouver un vieux grimoire, ils font chacun un Test avec une Difficulté réduite de 4 points mais ils ne trouvent le livre que si au moins trois d'entre eux réussissent. En aucun cas la Difficulté d'un Test ne peut être réduite en-dessous de 6 de cette façon.

LES CONFLITS

Un conflit, c'est lorsque plusieurs personnages essayent de prendre l'avantage sur leurs adversaires et que la situation nécessite un peu plus de suspense et de complexité dans sa résolution qu'un simple Test en opposition. Il peut ainsi s'agir d'un combat, d'une joute oratoire, de la finale d'un tournoi de go ou de la tentative d'intrusion d'un hacker.

Un conflit est divisé en tours et durant un tour chaque belligérant a l'opportunité de faire une action décisive. L'ordre de résolution des actions des personnages est déterminé par un jet d'initiative : lancez tout simplement 2d6 pour chacun et ajoutez-y un éventuel Attribut approprié comme *Rapide* ou *Réflexes de combat*. Celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier puis les autres agissent par ordre décroissant. Au choix du MJ, le jet peut être fait seulement une fois en début de combat pour accélérer les choses ou au contraire être relancé au début de chaque tour.

Pour simplifier, lorsqu'un personnage fait son action du tour, le MJ détermine s'il s'agit d'une action offensive, d'une action défensive ou d'une action diverse :

- Une *action offensive* est une action où le personnage attaque un autre, quelle que soit la forme d'attaque utilisée. Sa résolution est un peu complexe et est décrite un peu plus loin.

- Une *action défensive* est au contraire une tentative d'éviter les attaques ennemies, que ce soit faire une esquive, se mettre en posture défensive, se téléporter en sécurité, et ainsi de suite. Faire une action défensive donne un +2 à tous ses jets de défense durant le tour mais empêche le personnage de faire autre chose que se concentrer sur sa défense.

- Les *actions diverses* regroupent toutes les activités qui ne sont pas une forme d'attaque ou de défense. Elles ne suivent pas de règles particulières.

Se déplacer ne compte généralement pas comme une action à part entière sauf si le personnage veut parcourir une grande distance ou s'il veut fuir. Dans ce cas, cela compte comme une action diverse, ou comme une action défensive s'il s'agit d'une manœuvre d'évasion.

Lorsque c'est son tour d'agir, un personnage peut aussi décider de ne rien faire pour l'instant. Il aura alors une dernière occasion d'agir à la fin du tour. Cette possibilité de retarder son action est très importante comme nous allons le voir de suite.

Résolution des attaques

La résolution d'une action offensive se fait en plusieurs étapes. Tout d'abord, il faut annoncer la cible de l'attaque. Celle-ci doit alors choisir entre se défendre normalement ou riposter. Il n'est possible de riposter que si l'on n'a pas encore agit ce tour-ci, d'où l'importance de retarder son action.

- Si le défenseur a choisit de se défendre, on fait un Test en opposition entre le jet d'attaque de l'attaquant et le jet de défense du défenseur. Le défenseur a un -1 cumulatif sur son jet pour chaque jet de défense qu'il a déjà fait ce tour-ci. Si l'attaquant gagne, le défenseur essuie un Revers.

- Si le défenseur choisit de riposter, on fait un Test en opposition entre le jet d'attaque de l'attaquant et celui du défenseur. Le gagnant n'est pas affecté par l'attaque de son adversaire et inflige à ce dernier deux Revers. Riposter compte comme son action pour le tour, que la riposte soit couronnée de réussite ou non.

Un jet d'attaque est un Test sans Difficulté à la seule différence qu'il faut obligatoirement utiliser un Attribut exploitable offensivement. Un jet de défense suit le même principe sauf que l'Attribut doit être de nature défensive. Les Relations peuvent s'appliquer aussi bien aux jets d'attaque qu'aux jets de défense en fonction des circonstances.

Si vos aventures lorgnent sur la comédie, les joueurs sont d'ailleurs encouragés à trouver des applications offensives ou défensives à des Attributs qui à priori n'ont rien à voir avec le conflit en cours pour le plus grand amusement de tous.

La Fin du Conflit

Un personnage qui subit trois Revers dans le même conflit, même s'ils ont été infligés par des adversaires différents, est éliminé. Cela ne veut pas dire qu'il a été tué ou assommé (s'il s'agit d'un combat classique) mais qu'il est désormais dans l'impossibilité de contribuer au conflit en cours. Par exemple, il peut avoir été ridiculisé lors d'une joute oratoire ou bien il a été semé lors d'une poursuite en voiture. Si le MJ le désire, il peut décréter que certains PNJs particulièrement coriaces ne sont éliminés qu'après avoir subi quatre Revers ou plus !

Une fois que tous les personnages d'un même camp ont été éliminés, le conflit prend fin. Vous pouvez arrêter de tenir le décompte des Revers, ils disparaissent à la fin du conflit où ils ont été infligés. Par contre les conséquences de ces Revers (cicatrices, perte de réputation, vêtements déchirés,...) pourront mettre un peu plus de temps avant de disparaître eux aussi.

Pour des Conflits plus Intéressants (optionnel)

Un personnage peut tenter un « coup de maître » sur son jet d'attaque. Le joueur doit décrire précisément le coup de maître en question puis il se donne un malus de 3 ou 6 points sur son jet d'attaque. Si son attaque est réussie malgré tout (c'est-à-dire, il a battu la défense ou la contre-attaque adverse) et que son malus était de 3 points, il inflige un Revers de plus à son adversaire. Si le malus était de 6 points, il lui inflige deux Revers de plus, ce qui est généralement suffisant pour l'éliminer.

Au lieu d'infliger un Revers lors d'une attaque réussie, un joueur peut choisir d'infliger un état temporaire de son choix à sa victime. Cet état peut représenter une blessure grave comme un bras cassé ou être aveuglé ou tout ce qui peut être approprié à la situation comme une sévère humiliation ou être démoralisé. Chaque état est représenté par une Faiblesse momentanée appropriée (voir plus loin pour le fonctionnement des Faiblesses). Le MJ détermine alors la façon dont le personnage pourra se débarrasser de cet état. La plupart du temps, il disparaîtra à la fin de la scène, sauf si le MJ estime qu'il peut y avoir des conséquences à long terme.

Enfin, pour ceux qui n'aiment pas tenir à jour le nombre de Revers accumulés par chacun, vous pouvez utiliser la variante suivante. Plutôt que d'être éliminé après accumulé trois Revers au cours d'un même conflit, un personnage est éliminé lorsqu'il subit deux Revers d'affilés. Un PNJ un peu plus costaud pourra demander trois Revers d'affilés, voire plus. Un tel changement renforce l'utilité des contre-attaques et rend l'issue des conflits plus incertains. Le risque, c'est que personne ne réussisse à éliminer ses adversaires et que la résolution du conflit traine en longueur.

LA MAGIE (OPTIONNEL)

Ici la Magie désigne tout type de pouvoir surnaturel flashy qui est capable de tout faire (ou presque) mais qu'il n'est pas possible d'utiliser pour résoudre tous ses problèmes. Selon l'univers il peut s'agir de sorcellerie, de pouvoirs cosmiques, de dons psychiques, des pouvoirs Ki ou n'importe quoi d'autre d'approprié. Les règles de Magie sont optionnelles : si un pouvoir surnaturel est subtil et/ou limité dans son application, un Attribut ordinaire suffira amplement.

Comme pour un Attribut, un personnage a un Rang qui va de 0 à 6 en Magie mais il n'est pas possible d'utiliser la Magie si on ne la possède pas au moins au Rang 1. Chaque Rang de Magie coûte le double d'un Rang d'Attribut ordinaire et comme pour les Attributs, vous devez lui donner un nom descriptif comme *Adepté du Feng Shui*, *Élémentaliste du feu* ou *Apprenti sorcier*. Ce n'est pas grave si c'est un nom assez vague, l'essentiel c'est de pouvoir identifier facilement le type de pouvoir qui est utilisé.

Ne vous limitez pas aux disciplines magiques comme les illusions ou la nécromancie. La Magie peut aussi bien servir à représenter les pouvoirs d'un télépathe que la multitude de techniques de combat que connaît un maître en arts martiaux ou que les effets que peut créer un demi-dieu d'Internet. Le parti pris est qu'au lieu de faire une longue liste de capacités thématiques, on a à la place un pouvoir spécial, la Magie, qui permet de faire abstraction de tout ça tout en conservant un thème fort.

Tout personnage ayant Magie au moins au Rang 1 possède 50 points de magie (ou PM) pour activer ses pouvoirs. Le nombre de PM est indépendant du Rang de Magie et du nombre de Magies possédées. Un personnage ayant dépensé des PM en récupère 10 à la fin de chaque scène sans pouvoir dépasser son total de départ (normalement 50). Les PM dépensés sont entièrement récupérés au début de chaque aventure.

Utiliser la Magie

Pour utiliser la Magie il suffit de décrire l'effet voulu, dans la limite des effets possibles par le thème de la Magie utilisé, et de dépenser un certain nombre de PM. Si le personnage n'a pas assez de PM, le pouvoir ne fonctionne pas. Résolez ensuite l'action normalement avec un Test d'activation. L'avantage d'utiliser la Magie, c'est qu'elle peut presque tout faire et qu'elle gagne toutes les égalités lors de Tests en opposition, sauf contre les Attributs dont la fonction explicite est de contrer ce type de Magie. Chaque type de Magie possède aussi une limitation mineure, comme l'obligation de faire des invocations ou l'impossibilité d'affecter des cibles de couleur jaune. Si une limitation est suffisamment handicapante, le MJ peut fournir un bonus pour compenser. Voyez les exemples de types de Magies ci-après pour plus de détails.

Du point de vue du MJ, lorsqu'un joueur décrit l'effet qu'il veut obtenir, le MJ doit assigner à cet effet un Niveau de magnitude, ou plus simplement Niveau. Ce Niveau va déterminer le coût en PM

de l'effet et la Difficulté du Test d'activation. En plus, il n'est pas possible de faire un effet dont le Niveau est supérieur à son Rang de Magie. Ainsi, avoir *Magie : Pyrokinésie* au Rang 3 permet de créer toutes sortes d'effets basés sur le feu mais uniquement ayant un Niveau allant de 1 à 3.

Le Test d'activation est un Test normal dont la Difficulté est égale à 9 plus le Niveau de l'effet. Le Rang de Magie est ajouté aux dés et est cumulable avec un Attribut ou des Relations appropriées selon les règles habituelles. En cas d'échec, les PM sont dépensés en vain et le pouvoir ne fonctionne pas.

Par ailleurs, tout effet qui est nocif pour la cible doit être résolu comme une attaque. Au choix du MJ, il est possible d'utiliser le résultat du Test d'activation de la Magie en guise de jet d'attaque ou bien de faire un jet d'attaque séparé. De même, rien n'empêche d'utiliser le résultat du Test d'activation en guise de jet de défense si le pouvoir est utilisé défensivement.

Les Effets des Pouvoirs en Bref

Vous pouvez utiliser le tableau suivant pour estimer le Niveau d'un effet donné. La colonne *Coût* indique le coût en PM correspondant à ce Niveau. La colonne *Difficulté* est un rappel de la Difficulté du Test d'activation. La colonne *Dégâts/Soins* donne le nombre de Revers subis par la cible lors d'un conflit qu'il est possible d'annuler ou au contraire qu'il est possible d'infliger en plus et la colonne *Modif.* indique le modificateur que vous pouvez appliquer comme bonus ou malus à un Attribut de la cible pour la durée d'une scène. Enfin, la colonne *Autres Effets* donne un exemple d'effet utilitaire type pour ce Niveau.

NIVEAU	COÛT	DIFFICULTÉ	DÉGÂTS/SOINS	MODIF.	AUTRES EFFETS
1	1	10	-	-	Faire ou défaire un nœud
2	5	11	-	-	Créer une lumière vive
3	10	12	±1 Revers	±1	Voler comme un oiseau
4	15	13	-	±2	Devenir invisible
5	25	14	-	±4	Se téléporter
6	35	15	±2 Revers	±6	Invoker un gros démon

Par défaut, un effet affecte une seule cible et tous les effets qui ne sont pas instantanés durent une scène. Mais il est possible d'avoir un effet qui affecte plusieurs cibles ou qui dure plus longtemps en augmentant son Niveau, sauf indication contraire dans la description du style de Magie. Ainsi, un sort qui rend invisible tous ses alliés à proximité pendant plusieurs heures est un effet de Niveau 6 et non de Niveau 4.

EXEMPLES DE MAGIE :

Anime : Le personnage utilise ses pouvoirs de la même façon que de nombreux héros d'anime. À chaque fois qu'il veut utiliser un pouvoir, il doit dire son nom d'un air convaincu tout en utilisant des effets spéciaux très stéréotypés, comme des cercles magiques qui sortent de nulle part ou des pétales de fleur de cerisiers. S'il ne peut pas le faire, il ne peut pas utiliser ses pouvoirs. Un même individu peut posséder des pouvoirs très diversifiés mais ils doivent tous avoir un thème en commun.

Animisme : Cette Magie fait appel aux esprits de la nature. Le personnage peut les invoquer pour leur demander conseil ou pour qu'ils lui rendent des services. Chaque utilisation de la Magie requiert un rituel d'au moins une minute pendant lequel le personnage négocie avec les esprits, mais il n'est limité dans les effets possibles que par les services que peuvent lui rendre les esprits.

Féerie : La magie des fées, basée principalement sur les illusions, les malédictions mineures et les charmes. Il s'agit normalement d'un don inné réservé aux créatures ayant une origine magique. Elle ne fonctionne pas sur ceux qui ne croient pas aux fées mais ceux qui y croient ont un -2 à leur jets de défense contre ce genre de pouvoir.

Feng Shui : Vous utilisez les flots d'énergie tellurique pour créer des effets magiques subtils mais bien réels. L'inconvénient c'est que votre environnement doit être parfaitement aligné pour canaliser ces flots d'énergie. Aligner correctement un lieu vous demande au moins une minute de préparatifs mais les effets du Feng Shui sont indétectables et fonctionnent tant que le lieu reste aligné : vous n'avez donc pas besoin d'augmenter le Niveau de l'effet pour qu'il dure dans le temps.

Ki : Il s'agit aussi bien des prouesses réalisées par certains maîtres en arts martiaux que les aptitudes surnaturelles des yogis et autres mystiques assimilés. La seule limitation de ce genre de pouvoirs c'est que les effets sont obligatoirement liés à une technique (ou un style) de combat ou aux

bénéfices de diverses méthodes de méditation, ce qui limite leur polyvalence.

Magie arcane : La Magie des mages médiévaux-fantastiques. Un mage connaît plus d'une centaine de sorts, chacun très spécialisé, ce qui lui permet de faire face à toutes les situations. Quasiment tous les effets sont possibles mais un mage doit faire des incantations compliquées à voix haute pour lancer ses sorts et s'il est déconcentré, le résultat peut être catastrophique. En plus, un mage doit consulter régulièrement le grimoire où il a consigné tous ses sorts s'il ne veut pas les oublier.

Onmyodo : La magie traditionnelle japonaise. Un onmyoji est capable d'appeler les esprits de la nature pour l'aider, de faire de la divination et d'exorciser les mauvais esprits. Il doit utiliser un ofuda (talisman en papier) différent et divers artifices pour chaque effet magique voulu mais l'effet est quasiment permanent tant que l'ofuda est intact et qu'il reste en place sur la cible.

Pouvoirs psis : Les pouvoirs de l'esprit permettent d'affecter les gens et la matière à distance avec sa volonté. Une grande concentration est requise pour les utiliser et les effets possibles sont restreints (télépathie, visions, télékinésie, ...) mais ils peuvent être utilisés discrètement. Ils ont aussi l'avantage de ne pas vous exploser à la figure comme la magie arcane si votre concentration est brisée.

Vaudou : La magie qui permet d'invoquer les loa, des esprits très puissants. Cette magie ne fonctionne pas sur les mers et les océans et nécessite de longs rituels où la cible est possédée par un mauvais esprit, est transformée en zombie ou reçoit la bénédiction d'un loa. En compensation, ceux qui croient au vaudou reçoivent un -2 à leurs jets de défense contre les sorts d'un sorcier vaudou et il est aussi possible de fabriquer des fétiches (wanga) pour conférer des pouvoirs magiques temporaires à leurs possesseurs sans que cela n'augmente le Niveau de l'effet.

TALENTS ET FAIBLESSES (OPTIONNEL)

Il n'y a pas que les Attributs qui peuvent servir à décrire un personnage. Les Talents et les Faiblesses sont un moyen simple de donner un peu plus d'épaisseur et de couleur aux personnages sans alourdir les règles.

Un Talent est un domaine où le personnage est particulièrement doué. Mais contrairement à un Attribut, un Talent est extrêmement spécifique et ne concerne généralement que des thèmes secondaires au concept du personnage. On aura donc plutôt des Talents comme *Cuisine*, *Conduite automobile*, *Occultisme*, *Mathématique* ou *Connaissance des poissons exotiques*. Cependant, vous n'êtes pas obligé de prendre des Talents totalement inutiles et vous pouvez même prendre un Talent qui recoupe en partie l'un de vos Attributs. Mais dans tous les cas, un Talent sera toujours plus spécialisé qu'un Attribut et il ne permettra jamais de faire les mêmes choses.

Les Faiblesses sont l'inverse des Talents. Ils servent à indiquer les domaines dans lesquels le personnage est vraiment mauvais. C'est le cliché de la fille qui non seulement ne sait pas cuisiner mais dont les plats sont dangereux ! Contrairement aux Talents, vous pouvez vous permettre d'avoir des Faiblesses plus généraliste comme *Maladroit* ou *Inadapté social*. Mais attention, une Faiblesse trop générale handicapera fortement le personnage. Il est à noter que bien qu'il est possible d'avoir un Attribut qui dénote une certaine faiblesse, comme *Informaticien timide*, une Faiblesse dénote un véritable handicap qui peut poser au personnage des problèmes insurmontables.

Lors d'un Test, posséder un Talent approprié à la situation donne un +2 au jet de dés. Ce bonus est cumulable avec un Attribut mais plusieurs Talents ne sont pas cumulables entre eux. Dans le même ordre d'idée, si une Faiblesse d'un personnage s'applique à l'un de ses Tests, il a un -2 à son jet. Et contrairement aux Attributs et aux Talents, les Faiblesses se cumulent entre elles. Si par malheur votre PJ *Manchot*, *Cul-de-jatte* et *Maladroit* doit se battre, il a de fortes chances d'avoir un -6 à ses jets !

Lors de la création d'un personnage, chaque Talent coûte un point. Contrairement aux Attributs, aux Relations et à la Magie, les Talents n'ont pas de Rang. Soit on possède un Talent précis soit on ne le possède pas. Le MJ peut vous fournir une liste de Talents appropriés ou vous laisser inventer vos propres Talents. Dans ce cas, si vous choisissez des Talents pas suffisamment spécifiques au goût du MJ, ce dernier doit vous conseiller d'en faire plutôt des Attributs.

Les Faiblesses n'ont pas de Rang non plus et elles ne coûtent pas de points à acquérir. Chaque Faiblesse que vous prenez vous donne un point de plus à répartir entre vos Attributs, Relations et Magies ou pour acquérir des Talents. Cependant, si vous prenez une Faiblesse qui n'est pas un véritable handicap (comme avoir une phobie de la magie dans un monde où la magie n'existe pas), le MJ est libre de ne pas vous accorder le point bonus. À part ça, vous n'êtes pas limité sur le nombre de Faiblesses que vous pouvez prendre, mais il est déconseillé d'en prendre plus de trois à moins que vous ne voulez jouer un personnage incapable de faire quoi que ce soit.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (OPTIONNEL)

Par défaut, les règles assument que chaque personnage possède les outils nécessaires pour utiliser leurs Attributs (et Talents). De même, le nombre de Revers qui peuvent être infligés lors d'un conflit ne dépendent pas de l'arme utilisée (ou de tout autre objet adéquat pour ce conflit) mais simplement de l'habileté et du Rang des Attributs des belligérants.

Néanmoins, les joueurs adorent avoir des gadgets divers et variés qui leur donnent un petit plus comme les armes de maître, les objets magiques, les mechas et diverses autres pièces d'équipements rares mais objectivement plus efficaces que leurs équivalents ordinaires. Pour ce genre d'équipement on peut les prendre comme Équipements, une variante d'Attribut similaire aux Relations.

Un Équipement a un Rang de 0 à 6, tout comme un Attribut. Un Rang de 0 indique un objet ordinaire : si un personnage a besoin d'un tel objet, on considère qu'il peut se le procurer facilement. Pas la peine donc de les noter sur la feuille de personnage. Les Rangs supérieurs servent pour les objets exceptionnels et comme toujours le Rang 6 est à réserver aux Équipements les plus puissants qui existent.

Un Équipement donne un bonus à son Rang à tous les Tests où il peut être utile, en plus des autres modificateurs au jet de dés (y compris d'autres Équipements). Une arme donnera ainsi un bonus aux jets d'attaque lorsqu'on la manie et une armure donnera un bonus aux jets de défense à condition qu'elle protège contre ce genre d'attaque. De même, un véhicule donnera certainement un bonus aux Tests pour faire des manœuvres, semer un adversaire et ainsi de suite. Et un mecha sera un peu un mélange des trois.

Le défaut d'un Équipement c'est qu'il peut être égaré, voler détruit ou simplement être rangé sagement à la maison. Bref, il y aura des moments où l'Équipement ne sera tout simplement pas disponible. Le MJ doit faire preuve de bon sens en fonction de la situation. Attention, cette limitation n'est pas là pour punir les joueurs : ils doivent être capables d'utiliser leurs Équipements lorsqu'ils en ont besoin. Non, le but est d'éviter qu'un joueur ne résolve tout ses problèmes avec toujours le même Équipement. En contrepartie, si l'Équipement est détruit ou définitivement perdu, sera récupéré d'une façon ou d'une autre avant le début de la prochaine aventure. Bien sûr le MJ peut aussi décider que l'Équipement récupéré peut être une réplique ou un Équipement équivalent mais pas identique si ça colle mieux avec l'histoire.

Un Équipement coûte 1 point par Rang à la création de personnage. Un personnage peut avoir autant d'Équipements qu'il le souhaite, mais il est préférable que le MJ les limite à des pièces d'équipement qui sont vraiment indissociables du concept du personnage, comme le sceptre magique d'une magical girl ou la paire de Beretta custom de l'adepte local du Gun-fu. Une mauvaise utilisation des Équipements peut sévèrement déséquilibrer le jeu, le MJ doit donc être vigilant s'il autorise cette règle.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

À la fin de chaque séance de jeu, le MJ donne de 1 à 10 points d'expérience à chaque joueur en fonction de sa performance, du bon temps passé et de la progression dans l'histoire. Le montant exact dépend de la vitesse à laquelle les PJ's doivent évoluer. De 3 à 5 points d'expérience par séance de jeu est une vitesse raisonnable, ce qui permet une amélioration des personnages toutes les deux ou trois séances.

Entre deux aventures, il est possible d'échanger 10 points d'expérience contre un nouvel Attribut au Rang 1 ou contre une augmentation d'un Rang d'un Attribut existant. Comme d'habitude, une Relation et la Magie coûtent le double (soit 20 points pour +1 Rang) et il n'est pas possible de dépasser le Rang 6. Un magicien peut aussi augmenter son maximum de PM en échangeant 5 points d'expérience contre 10 PM de plus. Si vous utilisez la règle sur les Talents, chaque nouveau Talent coûte 10 points d'expérience.

Un joueur peut aussi dépenser un point d'expérience pour modifier un Attribut ou une Relation existant. La modification doit avoir un rapport avec ce qu'il s'est passé durant les aventures du personnage et le nouvel Attribut ou Relation doit avoir un lien avec celui qui a été remplacé. Par exemple, une Relation du type *Shin est mon meilleur ami* peut devenir *Je hais Shin de tout mon cœur* après une aventure où Shin a trahit le personnage dans un moment critique. À l'inverse un Attribut comme *Informaticien timide* ne peut pas être transformé en *Guerrier macho redoutable* sans un grand chamboulement.

Un MJ peut aussi décider de ne pas s'embêter avec les points d'expérience et de simplement donner un Rang supplémentaire dans un Attribut au choix du joueur ou un nouveau Talent à la fin de chaque aventure. Dans ce cas, les Relations et la Magie progressent par demi-Rangs (ce qui n'a aucune conséquence sur le jeu) ou progressent au bon vouloir du MJ en fonction de ce qui se passe durant les aventures.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

À une ou deux exceptions près, les PNJs suivent les mêmes règles que les PJs. Ils ont donc des Attributs avec un Rang associé et ils font leurs Tests comme tout le monde. Par contre, ils ne sont pas créés à partir d'un total de points et le MJ assigne les Rangs des Attributs selon ses besoins. Pour simplifier la tâche du MJ, on a quatre grandes catégories de PNJs en fonction de l'importance de leur rôle dans l'aventure :

- Les figurants n'ont aucun Attribut. Sinon, ils sortiraient de la masse et ils ne seraient plus des figurants. Pour tous leurs Tests, ils lancent donc 2d6 sans rien ajouter. Si le MJ aime les PNJs un peu typé, il peut donner à un groupe de figurants un cliché du style *Touriste allemand en short* ou *Elfe hippie qui fait des câlins aux arbres* en guise d'Attribut au Rang 1 ou bien un Talent approprié.

- Les PNJs ordinaires ont seulement les Attributs nécessaires à leur rôle dans le cadre de l'aventure, comme *Paladin* ou *Policier incorruptible*, et rarement plus de trois différents. Ils seront donc assez spécialisés par rapport à un PJ mais ça ne veut pas dire qu'ils ne seront pas capables de battre un PJ dans son domaine de prédilection avec un peu de chance.

- Les PNJs exceptionnels sont les égaux des PJs et certains sont même capables de tenir tête au groupe entier. Le MJ est libre de les détailler comme il le veut et ils peuvent même avoir des Attributs avec un Rang supérieur à 6 si c'est justifié. On les utilise pour représenter les PNJs principaux d'une aventure ou d'une campagne, comme le grand méchant de l'histoire ou un allié sûr.

- La Troupaille est un cas particulier. Parfois, les PJs feront face à un groupe de PNJs où chacun d'entre eux est trop faible individuellement pour causer du tort aux PJs alors qu'ils ont l'avantage du nombre. Résoudre un conflit avec un tel nombre de personnages s'avèrerait trop long et trop fastidieux : ces PNJs insignifiants sont donc remplacés par des groupes de Troupaille. Chacun de ces groupes est géré comme un seul personnage, même si le groupe représente plusieurs dizaines d'individus (et même plus !), avec un unique Attribut du genre *Horde de ninjas* ou *Nuée de rats enragés* dont le Rang représente la difficulté à vaincre le groupe (et il peut parfois dépasser 6).

EXEMPLES DE PERSONNAGE

Pour illustrer ce qu'il est possible de faire avec les Attributs et certaines règles optionnelles, vous trouverez dans les pages suivantes quatre PJs prêts à jouer. Hikaru est un héros de shonen typique, créé à partir de 10 points. Kage, son némésis, est un anti-héros créé avec 15 points et faisant usage de Magie. De son côté, Althéa est une protagoniste de seinen créée avec 10 points et faisant bon usage des Talents, des Faiblesses et des Équipements. Enfin, Midori est une magical girl typique créée avec 15 points et en utilisant l'ensemble des règles optionnelles.

Hikaru le rônin

Hikaru était un jeune samouraï ordinaire qui étudiait le kenjutsu sous l'œil bienveillant de son sensei Akira. Jusqu'au jour où un mystérieux ninja est venu au dojo pour assassiner Akira-sensei sur ordre du shogun. Hikaru essaya de sauver son maître mais le ninja le surclassait en tout point. Depuis Hikaru parcourt les routes du Japon comme simple rônin, essayant de retrouver la trace du ninja qui ne cesse de le hanter depuis ce jour fatidique. En dehors de son honneur infaillible, sa seule arme est la technique secrète de l'Envol du Dragon Céleste qui lui a été enseigné par Akira peu avant sa mort. Grâce à elle, Hikaru est un combattant redoutable capable de dégainer son katana à la vitesse de la lumière tout en frappant son adversaire d'un coup extrêmement précis. Dans sa quête, la jeune Akari lui permet de trouver un peu de réconfort. Il ne l'admettra jamais, mais il est tombé amoureux de la joyeuse joueuse de biwa qui maintenant l'accompagne dans tous ses déplacements.

Dernier héritier de la technique de l'Envol du Dragon Céleste 3

*Rônin laconique à la recherche de l'assassin de son maître** 1

La mort plutôt que le déshonneur 1

*Amour pour Akari** 2

Kage le ninja

Kage est un ninja sous les ordres directs du shogun et l'un de ses meilleurs assassins. Akira, le sensei de Hikaru, refusa d'enseigner la technique de l'Envol du Dragon Céleste aux hommes du shogun, ce qui signa son arrêt de mort afin qu'il n'enseigne cette technique à personne d'autre. Malheureusement pour Kage, le jeune protégé d'Akira intervint pour sauver son maître. Kage n'a pas eut le cœur à tuer un combattant aussi prometteur et se contenta d'humilier le jeune Hikaru. C'est un geste qu'il regrette parfois encore aujourd'hui : Hikaru a laissé sa marque sur le visage de Kage et même s'il a réussi sa mission, Hikaru reste un danger potentiel pour le shogun. Kage est très fier de sa technique spéciale de combat qui consiste à solidifier les ombres autour de lui pour créer des lames de faux qui se jettent sur son adversaire.

Hikaru, tu vas payer ! 2*

Ninjustu (Magie) 3

Le ninja borgne 2

« Prépare-toi à affronter les sombres lames de l'enfer ! » 3

Le *Ninjutsu* est une forme de pouvoirs Ki basés sur la diversion, la tromperie et le contrôle des ombres. Il permet aussi de marcher lentement sur l'eau (Niveau 2), d'escalader les murs comme une araignée (Niveau 2), faire des bonds vertigineux (Niveau 2), de devenir invisible (Niveau 4) et de traverser les murs (Niveau 4). Kage l'utilise surtout à des fins défensives ou pour jouer avec ses proies. Il a aussi un pouvoir de Niveau 2 que lui seul connaît et qui lui permet de se donner un +1 cumulatif à ses sombres lames de l'enfer tant qu'il est dans une zone de pénombre. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, on voit les ombres environnantes s'agglutiner autour de Kage en créant des sortes de spirales.

Althéa, princesse guerrière

Althéa était destinée à monter sur le trône du royaume de Rohj pour succéder à son père. Elle était promise à un beau mariage et elle était aimée de tous. Mais pour Althéa tout ceci n'était qu'une vaste cage dorée et elle souhaitait de tout son cœur visiter le vaste monde. Son vœu s'est réalisé de la pire façon possible. Il y a deux ans, l'Armée des Morts commandée par la Sorcière des marais a envahit le royaume. La guerre fût brève et sans appel, et Rohj fut réduit en un tas de ruines fumantes. Effrayée, Althéa chercha à fuir par tous les moyens et découvrit dans les catacombes du château l'armure de son ancêtre Galathée, une guerrière légendaire dont on conte encore aujourd'hui ses aventures. Inspirée par sa découverte, Althéa décide de revêtir l'armure enchantée et de se battre pour libérer son royaume. Hélas, elle découvre vite qu'elle n'a aucune expérience au combat et elle ne doit sa survie qu'à un mercenaire pragmatique du nom de Götz et son ami, un énigmatique sorcier Elfe qui se fait appeler Tsukuyomi. Aujourd'hui, elle s'entraîne durement pour enfin arriver à venger son peuple et faire renaître Rohj. Ce qu'elle ignore, c'est qu'elle est devenue vraiment très forte et même ses proches compagnons Götz et Tsukuyomi ont du mal à réaliser qu'elle n'est plus la petite princesse sauvage qu'ils ont sauvé naguère.

Noble guerrière errante 2

Belle héritière déterminée à vaincre la Sorcière des marais 3

Armure de Galathée (Équipement) 2

« Pour mes compagnons ! » 1*

Talents : Tactiques anti-démons, Connaissance des mythes et légendes, Survie en forêt

Faiblesses : Manque d'assurance, Trop téméraire

Les pouvoirs de l'armure de Galathée sont mystérieux et assez mal connus. Althéa a découvert à ses dépens que même si elle est extrêmement solide, l'armure n'est pas indestructible. Elle semble cependant pouvoir se réparer d'elle-même et le bouclier qui est intégré au gantelet de l'armure peut apparemment repousser la magie. Une fois, Althéa a même réussi à absorber sans dommage un sort de foudre avec !

Pretty Angel Mimi, chasseuse de démons

Midori est en apparence une écolière comme les autres. Elle aimerait bien que ce mufler de Eichi se décide enfin à remarquer sa présence et que ses parents arrêtent de la gronder parce qu'elle s'endort pendant les cours. Mais ce qui lui complique le plus sa vie, c'est qu'elle est en réalité Pretty Angel Mimi, une héroïne chargée de capturer les 108 démons qui se sont échappés des Enfers lors de la dernière éclipse solaire. Elle peut transformer son médaillon en un sceptre nommé la Lance de Longinus, ce qui initie sa métamorphose en Pretty Angel Mimi. La Lance de Longinus sert à Midori à focaliser ses pouvoirs et à bannir les démons. Un drôle de chat parlant au pelage roux et doré nommé Gabriel l'aide dans sa tâche, lui servant à la fois de mentor et de confident.

Une âme pure et innocente 4

Lance de Longinus (Équipement) 2

Pretty Angel Mimi (Magie) 2

*Secrètement amoureuse de Eichi** 2

*Protégée de Gabriel** 1

Talents : *Gymnastique rythmique et sportive, Romans à l'eau de rose*

Faiblesses : *Trop naïve, Frêle et douillette, Tête en l'air*

La Magie de Midori est de type anime avec des dessins ésotériques tirés de la Kabbale qui apparaissent lorsqu'elle se transforme ou quand elle active ses pouvoirs. Midori ne peut utiliser la Magie que lorsqu'elle est transformée en Pretty Angel Mimi (un pouvoir de Niveau 1 qu'elle peut utiliser à tout moment) et la plupart de ses pouvoirs sont utilitaires ou de nature défensive. Son seul pouvoir d'attaque est d'enchanter sa Lance afin de capturer un démon une fois qu'il a été neutralisé (Niveau 2, permet d'infliger 1 Revers de plus à condition que ce soit suffisant pour que le démon soit mis hors de combat).

Gabriel est un Ange déguisé en chat. Sous cette forme ses pouvoirs sont extrêmement limités (équivalent à un Rang 1 en Magie) mais lorsque la situation l'exige, il peut se transformer en lion ailé flamboyant et ainsi utiliser librement tous ses pouvoirs angéliques. Malheureusement pour Midori, Gabriel n'a aucun contrôle sur sa métamorphose et elle ne se produit qu'en des circonstances exceptionnelles.

KOMA version 0.1 Copyright 2011 Xavier RAOULT

Illustration par Abyss Valkyrie

Des Questions ou des commentaires ? Contactez-moi à : komajdr@free.fr

La dernière version de ce document est disponible sur : <http://komajdr.free.fr/>

SOMMAIRE

Introduction/Glossaire.....	1
Au Commencement... ..	3
Comment créer son personnage	4
Action!	4
Les Conflits	5
Résolution des attaques.....	6
La Fin du Conflit.....	7
Pour des Conflits plus Intéressants (optionnel).....	7
La Magie (optionnel)	8
Utiliser la Magie.....	8
Les Effets des Pouvoirs en Bref.....	9
Exemples de Magie.....	10
Talents et Faiblesses (optionnel)	11
Équipements Spéciaux (optionnel)	12
Progression des Personnages	13
Les Personnages Non Joueurs.....	14
Exemples de personnage.....	14
Hikaru le rônin	15
Kage, le ninja	16
Althéa, princesse guerrière	17
Pretty Angel Mimi, chasseuse de démons.....	18

KOMA

Feuille de personnage

Nom :

Apparence :

Sexe :

Âge :

Groupe sanguin :

Attributs :

Relations :

Talents :

Pouvoirs/équipement :

Notes diverses :

Faiblesses :