

ANIMONDE

Aujourd'hui, trouver les règles d'Animonde tient plutôt de l'impossible et pour moi qui les ai, je trouve qu'elles desservent souvent par leur lourdeur.

Ce qui fait l'intérêt d'Animonde c'est avant tout la symbiose qui permet d'unir pour le meilleur et pour le pire un aventurier et ses animaux familiers, c'est les relations souvent très fortes qui lient les individus d'un même groupe, c'est la paix intérieure qui nous pousse parfois à des actions extrêmes, c'est la tentative de discussion qui devrait passer avant le combat.

J'ai donc pris le parti de garder ces grandes particularités et de les associer à un système de jeu simple qui a déjà fait ses preuves, celui Savage Worlds.

Et pour ceux qui doutent croyez-moi, un troupeau de tinkles qui vous saute dessus, cela peut être fun, fast and furious !



CRÉATION DU PERSONNAGE

LE MONDE

Animonde se déroule dans un univers médiéval où le métal n'a pas été découvert. Grâce à l'homme de la montagne d'argent, les hommes ont découvert la symbiose, la possibilité de s'unir à des animaux, pour simplifier leur vie quotidienne. Ainsi les animaux vivants accomplissent des tâches très variées comme fournir des boissons pour les lézabitures, tenir les portes pour les cragonds ou balayer les maisons pour le fluff balayeur.

Certaines espèces sont réfractaires à la symbiose et c'est une fois mortes qu'elles se montrent utiles à la communauté dans la fabrication d'objets ou de vêtements.

LE MILIEU D'ORIGINE

Ce sont les différents climats que l'on peut rencontrer, à savoir :

Calotte glaciaire, Caverne (Atout infravision conseillé), **Désert, Eau salée, Eau douce** (pour ces deux milieux on entend vie sur de petits îlots, sur des villages sur pilotis ou sur de vastes embarcations), **Forêts de conifères, Forêts tempérées, Jungle, Marais, Montagne, Prairie, Savane, Toundra et Ville.**

L'origine est surtout là pour permettre de mieux visualiser un personnage, de lui attribuer un "look" plus sauvage, plus discret ou plus coloré.

Par exemple : il ne fait aucun doute qu'un individu vivant sur la banquise sera plus résistant et "rustique" qu'un second habitué à la douceur et à la richesse d'une ville.

LES CASTES

Chaque personnage appartient à une caste qui définit ses obligations, ses habitudes, ses tendances vestimentaires. Que cela reste toutefois limité, pour ne pas tuer toute envie créative chez les joueurs.

L'artisan

Il achète des animaux au chasseur, les tue sans douleur pour se procurer de la viande ou des matières premières qu'il transforme avant de les revendre au marchand.

L'aventurier

Sans véritable appartenance, un jour lui a pris l'envie de voyager...

Le chasseur

Premier maillon du triptyque commercial, le chasseur capture des animaux pour les dresser ou les vendre à l'artisan. Ce sont les premiers hommes à avoir pratiqué la symbiose.

Le chevalier

À l'origine créé par et au service des gardiens, il sert maintenant indifféremment, si la cause lui convient et correspond à ses aspirations, nobles et gardiens, voir de riches marchands. Le chevalier est souvent un solitaire qui goûte peu les relations avec les autres humains.

Le gardien

D'allure sobre, doté de pouvoirs mentaux, le gardien est par définition un être sage et juste. Il est en principe conseiller auprès des seigneurs ou à la recherche d'un savoir perdu.

Le marchand

Il revend avec une bonne marge ce que lui a vendu l'artisan, ce qui explique ses habits riches et exubérants. Il n'hésite pas à payer des gens pour faire les besognes qui lui déplaisent (il en a les moyens).

Le noble

Même si son domaine est petit, le noble a toujours une haute opinion de son utilité. Parfois il devient mélancolique, pense que le peuple s'amuse mieux que lui et prend quelques vacances.

Le soldat

Il loue ses services à un noble, ce qui est généralement très calme car les guerres sont rares et les combats souvent évités. Parfois il devient mercenaire ou travaille à son compte, mais c'est un peu plus risqué...

Le troubadour

Là pour divertir, il est prêt à donner beaucoup de sa personne. Aucune profession n'est mal vue (si ce n'est le vol, là il faut être prudent !)

Les castes les moins libres sont les Chevaliers, généralement en mission pour leur seigneur (ou pour une quête plus personnelle), les nobles, attachés à leurs terres et à leurs possessions et les gardiens, souvent conseillers de personnalités importantes. Mais il est toujours possible de leur trouver une bonne raison de partir.

Caste	Argent de départ
Artisan	2d6 eo
Aventurier	1d6 eo
Chasseur	1d6 eo
Chevalier	1d6 ea
Gardien	1d6 ea
Marchand	3d6 eo
Noble	1d6x10 eo + des biens
Soldat	1d6 eo
Troubadour	1d6 eo

eo : escarnais d'or

ea : escarnais d'argent 1 eo = 10 ea = 100 ec

ec : escarnais de cuivre

L'escarnais est la monnaie bavante et rampante employée à Animonde, un escargot très rare que l'on trouve dans des cavernes.

Ils sont de couleur or, argent ou cuivre et mangent beaucoup de salade (mais bon, on peut espérer un petit profit après les accouplements).

LES ATTRIBUTS

Force, Agilité, Intellect, Ame et Vigueur.

LES COMPÉTENCES

Combat - Agilité

Connaissances* - Intellect

Discrétion - Agilité

Equitation - Agilité

Escalade - Force

Investigation - Intellect

* à préciser : Alchimie et poisons, Botanique, Commerce, Us et Coutumes, Géographie, Héraldique, Histoire, Zoologie

ANIMONDE

Jeu - Intellect
Lancer - Agilité
Natation - Agilité
Perception - Intellect
Pistage - Intellect
Réparation - Intellect
Soins - Intellect
Survie** - Intellect
Tir - Agilité
Tripes - Ame

** -2 à tous les jets qui ne concernent pas son milieu d'origine

LES NOUVELLES COMPÉTENCES

Communication - Intellect

Pour discuter, persuader, marchander, raconter.

Intimidation - Ame

Pour éviter un combat douloureux ou pour mettre fin à une discussion qui traîne, il est toujours possible d'intimider ses opposants. Un personnage à l'apparence neutre ou négative choisira de faire peur. Les autres préféreront la compétence Supplication.

Séduction - Ame

Pour séduire un autre individu (du sexe opposé en principe mais bon, ayons l'esprit large) et pouvoir ainsi modifier le niveau de relation (voir paragraphe "Séduction").

Supplication - Ame

Pour éviter un combat douloureux ou pour mettre fin à une discussion qui traîne, il est toujours possible d'indisposer ses opposants. Un personnage à l'apparence neutre ou positive va jouer sur la corde sensible pour faire pitié. Les autres choisiront la compétence Intimidation.



Symbiose - Ame

Compétence qui permet d'entrer en contact télépathique avec un animal pour lui proposer et finaliser une association nommée symbiose (voir paragraphe "la Symbiose"). Cette compétence est également utilisée pour forcer une créature en symbiose à accomplir quelque chose qu'elle refuse de faire, soit par crainte soit parce que cela n'était pas prévu dans l'arrangement initial (voir paragraphe "la Symbiose").

L'APPARENCE

Caste	Apparence de base
Artisan	0
Aventurier	0
Chasseur	0
Chevalier	-2
Gardien	+1
Marchand	+1
Noble	+1
Soldat	-1
Troubadour	+2

L'apparence (**APR**), c'est la beauté, le charme, l'impression qu'une personne fait sur son entourage. A la création, elle dépend de la caste mais peut être modifiée par des Atouts ou des Handicaps.

Par exemple : Charismatique donne un +2 en Apparence et Cicatrice un -1.

En cours de jeu elle sera améliorée par des vêtements seyants, et diminuée par le port d'armes visibles à l'aspect souvent désagréable, de protections efficaces certes, mais fort inélégantes.

LE NIVEAU SOCIAL

Apparence	Niveau Social
+4	1d6
+2 et +3	2
+1	1
0	0
-1	1
-2 et -3	2
-4	1d6

Pour toutes les castes autres que Noble, le niveau social d'un individu dépend de l'apparence avec :

Modificateurs de caste :
Marchand et Chevalier, +1

Pour le Noble, le niveau social vaut 1d8 + 4
 (Ce niveau peut aussi être choisi arbitrairement, à vous de voir)

Règle optionnelle

Le niveau social correspond également à la hauteur des talons (avec une apparence positive) ou des platform-boots (si l'apparence est négative) que le personnage porte lorsqu'il veut montrer son rang. Ces talons lui confèrent des avantages et des malus qui s'annulent dès qu'il retire ses chaussures.

Par exemple : un Prince séduisant sera ainsi juché sur des talons de 9 ou 10 cm, aura donc quelques difficultés pour courir mais un net avantage pour séduire les demoiselles.

Niveau Social	Titre	Effet
0	-	
1 - 4	Bourgeois(e)	
5 - 6	Marquis(e)	
7 - 8	Duc et Duchesse	+1 en Communication et Séduction et -1 aux actions physiques
9 - 10	Prince et Princesse	+2 en Communication et Séduction et -2 aux actions physiques
11	Seigneur et Dame	+3 en Communication et Séduction et -3 aux actions physiques
12	Roi et Reine	+4 en Communication et Séduction et -4 aux actions physiques

LA PAIX INTÉRIEURE

Caste	Paix Intérieure de départ
Artisan	+1
Aventurier	0
Chasseur	0
Chevalier	-1
Gardien	0
Marchand	+1
Noble	0
Soldat	0
Troubadour	+2

La paix intérieure (**PI**) représente l'humeur d'un individu, son bien-être. Elle s'échelonne de **-4 à +4**.

Plus elle est élevée, plus le personnage se sent heureux de vivre, en paix avec lui-même et avec les autres. Au contraire si elle passe en négatif il se sent dépressif, voir suicidaire (voir paragraphe "Evolution de la PI").

A la création elle dépend de la caste mais pourra être modifiée par certains handicaps difficiles à porter.

Par exemple : Paranoïa qui apporte un -3 en PI à la création

Avec un moral

<0 : voir table au paragraphe "Evolution de la PI"

0 : le personnage est irritable et inquiet pour un rien

+1 : normal

+2 : le personnage est de bonne humeur, il a envie de chanter

+3 : il a la "pêche", est très sociable

+4 : le personnage est au sommet de sa forme, il est à l'écoute des les autres, rêve d'entreprendre.

ANIMONDE

La paix intérieure influence le dé joker utilisé. Un individu dont la PI est très basse est démoralisé, il ne lancera plus qu'un dé 4.

-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
D4				D6				

LE CONTRÔLE MAXIMUM



C'est le nombre maximum de créatures que peut contrôler une personne. Il vaut Symbiose.

Exemple : 4 animaux pour d4, 6 pour d6... 12 pour d12... 14 pour d12+2.



LES NOUVEAUX ATOUTS

Atout	Prérequis	Effet
Amitié	A	Le personnage possède un ami (rang héroïque) qui peut agir si besoin
Amour	N	Particulièrement doué pour l'amour physique, le personnage et sa partenaire gagne +1 supplémentaire lors du gain de PI
Apparence de la mort	A, Ame d8	Donne l'apparence de la mort, -4 en Perception et -2 en Soins pour s'en apercevoir
Aura de terreur	A, Chevalier	+4 en Intimidation
Chute	N, Agilité d8	Réduit de moitié les dommages occasionnés par une chute ou un saut raté
Conteur	N, Troubadour	Permet d'enjoliver les histoires et de les rendre captivantes +2 en Communication
Détecter le mensonge	N, Commun. d8	Permet de savoir si un interlocuteur est sincère avec un jet de communication réussi
Discours	N, Noble	Permet d'améliorer un discours pour qu'il frappe +2 en Communication
Dressage	N	Avec le temps nécessaire, permet de dresser un animal
Elasticité*	N, Agilité d8	Le personnage peut passer par de petites ouvertures et peut se défaire de ses liens avec un jet d'Agilité réussi
Energie ultime	V, Ame d8	Lorsque la PI passe en négatif ou si le personnage est incapacité, il peut pendant 10 rounds faire tous ses jets à +2 puis il tombe dans le coma (Jet de Vigueur à -4 sans bonus pour en sortir)
Evaluation	N, Marchand ou Artisan	Permet d'estimer précisément la valeur d'un objet avec un jet d'Intellect à +2
Flatterie	N	Savoir passer la brosse dans le sens du poil, +2 en Communication
Infravision*	N, Perception d8	Permet de voir les créatures à sang chaud dans l'obscurité
Insensible	A, sauf Soldat et Chevalier	Diminue de 1 le nombre de points de PI perdus
Langage de combat	N, Soldat ou Chevalier	Langage simplifié et rapide utilisé par les combattants et hermétique aux autres castes
Langage de Guilde	N, Marchand ou Artisan	Langage simplifié et rapide utilisé pour les transactions et hermétique aux autres castes
Langage des Fleurs	N, Noble ou Troubadour	Langage poétique utilisé pour les joutes oratoires et hermétique aux autres castes
Leader	V	+1 aux jets des troupes sous ses ordres
Lire sur les lèvres	N, Perception d8	Permet de lire sur les lèvres d'une personne bien visible avec un jet de Perception réussi
Manufacture	N, Artisan	Au choix : armes, vêtements ou objets Sauf difficulté exceptionnelle, l'artisan est performant dans son domaine
Météorologie	N	Habitué à la nature, le personnage peut estimer le temps de la journée avec un jet d'Ame
Mort sans douleur	N, Artisan	Permet de tuer un animal sans perdre de la PI Si un animal est tué autrement son âme continue de hanter la dépouille et provoque des pertes répétées de PI à l'utilisateur
Piège	N, Chasseur	Permet de connaître et de fabriquer le piège adapté à chaque espèce
Sens artistique*	N	Le personnage a des facilités pour le "beau" : danse, chant, sculpture... +2 aux jets pour une réalisation artistique
Torture	A	Permet de torturer avec efficacité et sans perdre de la PI, Si le jet de Communication (vs Ame) est réussi, la victime parle Toute personne assistant à la scène perd 2 points de PI

Rappel : N pour novice, A pour aguerri et V pour vétéran

Certains atouts des règles de Savage Worlds ne sont pas adaptés pour Animonde :

As (Ace), **Bidouilleur** (Mr fix it), **Bricoleur de génie** (Gadgeteer), **Champion** (Champion), **Dégaine rapide** (Quick Draw), **Drain d'énergie** (Soul drain), **Escrimeur** (Florentine), **Guerrier sacré/maudit** (holy/unholy)

ANIMONDE

warrior), **Lien animal** (Animal bond), **Lien mutuel** (Common bond), **Maître des animaux** (Beast master), **Mentaliste** (Mentalist), **Noble** (Noble), **Rock and roll**, **Tireur d'élite** (Marksman).
 Pour tous, à la place de **Charisme** il faudra comprendre **Apparence**.

LES NOUVEAUX HANDICAPS

Handicap	Type	Perte de PI	Effet
Aversion envers les animaux	M, m		mineur pour une famille (oiseau, félins...), Majeur pour tous les animaux, -4 en Symbiose
Boulimique	m		Le personnage a toujours envie de manger et plutôt deux parts qu'une cela se remarque à son physique enrobé
Cicatrice	m		Elle lui barre le visage, -1 en Apparence
Dandy	m		Habillé de façon excentrique, le personnage ne veut pas se salir +1 en Apparence mais -2 en Discrétion
Désagréable	m		Le personnage ne se retient pas pour faire des remarques acerbes -2 en Séduction et Communication
Kleptomanie	m	-1	Le personnage ressent un besoin incontrôlable de voler
Mégalomanie	m	-1	Il est persuadé d'être le meilleur et ne se gêne pas pour le faire savoir -2 en Communication
Dipsomanie	M	-1	Lorsque l'occasion se présente le personnage va boire jusqu'à l'inconscience, -1 en PI à chaque crise
Paranoïa	M	-3	On lui en veut, on complotte dans son dos... et il réagit souvent de façon violente, -4 en Communication et Séduction
Tueur psychopathe	M	-3	Le personnage ressent régulièrement (tous les 2 jours environ) le besoin de tuer (jet d'Ame à -4 pour résister à cette envie)
Monomanie	M	-1	Le personnage a un but qu'il cherche à atteindre, quitte à devenir violent, +1 en PI lorsqu'il atteint son objectif (il choisit alors un nouvel objectif) -2 en Communication mais +2 si cela concerne son but du moment
Folie passagère	M	-1	En situation de stress, le personnage peut être pris d'une crise de violence (jet d'Ame), il veut tout casser (Force à d12 pendant 10 rounds) Ensuite il ne se rappelle de rien
Mélancolie	m	-1	Le personnage est las, sans espoir en l'avenir il s'ennuie
Menteur pathologique	m	-1	Le personnage ne peut pas se retenir de mentir, d'enjoliver -2 en Communication
Galant	m		Le personnage a un faible pour les gens du sexe opposé, il lui est difficile de leur faire du mal (-2 pour les frapper)
Impuissant	m	-1	-4 en séduction si le handicap est connu
Mentalement fragile	m		Double les pertes de PI
Misogyne ou misandre	m		Le personnage est persuadé que les gens du sexe opposé lui sont inférieurs, -4 en Séduction et -2 en Communication avec ces personnes
Muet	m		-2 en Séduction et -4 en Communication
Naïf	m		Le personnage croit tout ce qu'on lui dit, il résiste difficilement aux tentatives de Séduction (Jet à -2)
Obsédé sexuel	M		Il ne peut pas résister à "l'appel" du sexe opposé et doit faire un jet d'Ame à -4 pour se retenir de passer à l'acte -4 en Séduction et -2 en Communication +1 en PI s'il parvient à ses fins
Pensif	m		Le personnage est toujours dans la lune, il agit en dernier au premier round des combats
Phobie *	M		-1 en PI chaque fois qu'il est confronté à sa phobie
Réservé	m		Le personnage n'ose pas prendre la parole, -2 en Communication et Séduction
Responsabilité	M		Le personnage est responsable d'un individu faible (novice) qui se met fréquemment dans des situations problématiques

Rappel : M pour handicap majeur et m pour handicap mineur

ANIMONDE

Certains handicaps des règles de Savage Worlds ne sont pas adaptés pour Animonde :
Deux mains gauches (All thumbs), **Suicidaire** (Death wish)

Pour tous, à la place de **Charisme** il faudra comprendre **Apparence**.

* Phobies

Acrophobie	Hauteurs	Thanophobie	Mourir	Démophobie	foules (200 et plus)
Nyctophobie	la nuit	Xénophobie	Etrangers	Algophobie	la douleur
Hémophobie	Sang	Toxicophobie	être empoisonné	Arachnophobie	Araignées
Autophobie	la solitude	Claustrophobie	endroits fermés	Agoraphobie	grands espaces
Hydrophobie	l'eau				

LES POUVOIRS

Les pouvoirs sont exclusivement réservés aux gardiens. A la création ils possèdent gratuitement l'atout Pouvoir, 10 Points de pouvoir (PP) et choisissent trois pouvoirs.

Arrêt de symbiose

Rang : Novice; Coût : 2PP; Portée : IntellectX2; Durée : permanent
Effet : rompt la symbiose avec un jet réussi contre l'Ame.

Détournement de symbiose

Rang : Novice; Coût : 4PP; Portée : IntellectX2; Durée : permanent
Effet : le gardien entre en symbiose avec une créature qui était jusqu'alors liée à une autre personne, avec un jet réussi contre l'Ame.

Dialogue mental

Rang : Novice; Coût : 2PP; Portée : 100m; Durée : 3/1r
Effet : le gardien parle par télépathie à une personne (qu'il peut ne pas voir) qui peut lui répondre de la même manière.

Interception de dialogue mental

Rang : Novice; Coût : 2PP; Portée : 100m; Durée : 3/1r
Effet : permet de suivre un dialogue mental en cours entre un autre gardien et un individu.

Lire les pensées

Rang : Novice; Coût : 2PP; Portée : IntellectX2; Durée : 3/1r
Effet : le gardien permet de connaître les pensées en cours d'une personne visible.

Mémoriser

Rang : Novice; Coût : 2PP; Portée : soi-même ; Durée : instantané
Effet : le gardien peut se remémorer quelque chose qu'il a vu. Si cet événement est très lointain il peut avoir un malus.

Changer les niveaux de relation

Rang : Aguerri; Coût : 4PP; Portée : IntellectX2; Durée : permanent
Effet : modifie le niveau de relation d'une personne pour une autre, de un niveau à chaque tentative. On peut ajouter un niveau ou en retirer un.

Détournement de contrôle

Rang : Aguerri; Coût : 2PP; Portée : IntellectX2; Durée : 3/1r
Effet : le gardien prend provisoirement le contrôle d'une créature qui n'est pas en symbiose avec lui pour l'obliger à faire ce qu'il désire.

ANIMONDE

Hypnose

Rang : Aguerri; Coût : 2PP; Portée : toucher; Durée : 3/1r

Effet : le gardien peut hypnotiser un patient consentant et peut alors "voir" les dernières choses qu'il a accomplies.

Protection

Rang : Aguerri; Coût : 4PP; Portée : soi-même; Durée : 3/1r

Effet : le gardien ferme son esprit à tous les pouvoirs qui l'agresse.

Télépathie

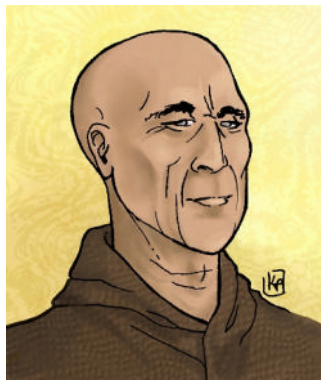
Rang : Vétéran; Coût : 4PP; Portée : 100m; Durée : instantané

Effet : le gardien peut convaincre une personne de faire quelque chose qui n'est pas en complète opposition avec ses valeurs. Jet opposé à Intellect à -4.

Vision

Rang : Vétéran; Coût : 4PP; Portée : 100m; Durée : 3/1r

Effet : permet de voir ce qui se passe dans un rayon de 100m, même dans d'autres pièces.





LES RÈGLES

LA SYMBIOSE

Il y a longtemps, avec l'aide de l'homme de la montagne d'argent, les humains chasseurs en tête, ont appris le pouvoir de communiquer et d'entrer en symbiose avec les animaux.

Lorsqu'une personne décide de s'associer avec une créature elle doit tout d'abord entrer en symbiose pour discuter. Les deux partis définissent les termes de leur association : que devra faire l'animal et que donnera l'humain en échange. S'ils arrivent à un accord, l'humain doit alors finaliser cette symbiose en faisant un second jet qui prendra en compte un éventuel malus/bonus de symbiose propre à chaque animal.

Certains animaux doivent avoir été préalablement dressés, d'autres non (voir également le document sur les créatures).

1d6	Effet
1 - 3	L'animal fait la "grève" pendant 1d6 heure, il boude
4	L'animal fuit pendant 1d6 heures puis revient en faisant bien comprendre qu'il "pardonne"
5	La symbiose est rompue définitivement et l'animal fuit
6	La symbiose est rompue et l'animal attaque pour se venger



Si un animal se sent mal-aimé, maltraité ou délaissé au profit d'une autre créature, ou lorsque le propriétaire d'un animal veut l'obliger à faire quelque chose qui n'était pas initialement prévu, il faut faire un jet de symbiose pour contrôler la créature (avec un malus/bonus propre à chaque créature). Si le jet est réussi l'humain parvient à ses fins et tout rentre dans l'ordre, s'il échoue on utilise la table ci-contre.

LES NIVEAUX DE RELATION

Niveau de relation (NR)	Relation
-4	Haine
-3	Inimitié
-2	Antipathie
-1	Mauvaise impression
0	Indifférent
+1	Bonne impression
+2	Sympathie
+3	Amitié
+4	Amour

Chaque personnage va nouer des relations avec les autres membres du groupes. A la première rencontre le joueur va devoir choisir un NR de façon cohérente. Typiquement un +4 dès le premier regard c'est peu probable ou alors il devra avoir de bons arguments.

Ce NR va ensuite évoluer en fonction des agissements de chacun, soit par obligation lorsque des grands séducteurs sont présents au sein du groupe (voir paragraphe "Séduction"), soit par des choix personnels. Ces déclarations et modifications de NR peuvent se faire à couvert, les sentiments étant souvent des choses qu'on hésite à avouer.

Exemple : quelqu'un qui vient de vous sauver la vie vous sera pour le moins sympathique(+2). Par contre le soldat qui vient pour la troisième fois de vous plumer au jeu devient vraiment antipathique (-2).

Le niveau de relation va permettre le miracle de l'amour (ou de la haine). En effet lorsque de grands sentiments lient deux individus il est possible que l'un deux interfère dans la vie de l'autre.

Exemple : lorsque Florine voit s'écrouler l'amour de sa vie, elle se jette en pleurs sur son corps prenant le monde à témoin qu'il est impossible qu'il lui soit enlevé si tôt, qu'elle préfère mourir elle aussi. Au vu de son NR à +4 vis à vis de Romualdo et de la bonne composition de la joueuse, le MJ décide de laisser une chance au personnage et tente un miracle.

ANIMONDE

Avec un NR de +3/-3 lancer d4-2

Avec un NR de +4/-4 lancer d4

De cette manière on peut par exemple :

- réanimer un ami aux portes de la mort
- envoyer un message télépathique à un être aimé
- changer le temps, en bien ou en mal
- faire perdre de la PI, des Bons Points (malchance)
- faire trébucher son ennemi au pire moment (sur la passerelle au dessus du précipice ?)

Règle optionnelle

Lorsqu'un personnage veut porter secours à un individu pour lequel il a un NR élevé (+3/+4) vous pouvez l'autoriser à utiliser un d8, un d10 voir un d12 en dé Joker.

Pareil lorsqu'il s'agit de s'opposer à son ennemi juré.

LA COMMUNICATION

Le personnage fait un jet de Communication opposé à l'Intellect des personnes à convaincre en utilisant l'Apparence comme bonus/malus.

Lors d'après négociations entre marchands, les deux possédant certainement la compétences on fera un jet opposé en Communication, toujours en tenant compte de l'Apparence de chacun et éventuellement en s'imposant des difficultés.

LA SÉDUCTION

Un fois par jour et par personne, un séducteur peut tenter de charmer une personne et de modifier le NR qu'elle a à son encontre. Il fait un jet de séduction opposé à l'Ame en tenant compte de son Apparence et du NR de la victime pour lui : **Séduction + Apparence + NR de la victime**

S'il échoue il ne se passe rien mais **s'il obtient 1** sur son dé c'est un échec critique et c'est lui qui est séduit si le jet d'Ame de la victime est réussi. **Il doit alors augmenter son NR avec la victime de 1.**

Exemple : Armand ayant d8 en Séduction et une apparence de +3 décide de charmer Amelina. Celle-ci à un NR de -1 pour lui (il l'agace ces jours-ci).

Armand fait 7 sur son dé, avec +3 et -1 cela donne 9, soit un degré.

Pour résister Amelina fait jet d'Ame et elle obtient 11. Elle n'augmente donc pas son NR et peut continuer à lancer sans complexe des phrases assassines sur son compagnon.

Bien entendu rien n'oblige les joueurs a passer par la séduction pour monter les NR qui les lient car certains pourraient mal apprécier de se faire forcer la main. A voir en fonction de l'humeur de vos participants.

EVOLUTION DE LA PAIX INTÉRIEURE

Certaines situations de stress ou heureuses vont faire évoluer la Paix Intérieure des personnages (voir table suivante).

Le MJ peut aussi octroyer ou retirer des points en fonction de certains événements. De grands bonheurs () peuvent se traduire par un gain de +1 et inversement.

Exemple : épouser sa dulcinée ou retrouver son frère après 10 ans de recherches apportera de la PI, mais échouer après des mois d'efforts et de sacrifices à l'élection de Miss Royaume du Sud cela a de quoi vous plonger dans le désespoir.

ANIMONDE

Événement	Artis	Aven	Chas	Chev	Gard	Mar	Noble	Sold	Troub
Gagner 1000eo**	+1	+1	+1			+2	+1	+1	
Passer un NR à +3 ou +4	+1	+1				+1	+1		+1
Passer un NR à -3 ou -4	-1	-1	-1			-1		-1	-2
Départ d'un être cher (+3/+4)	-1	-1	-1		-1	-1	-1	-1	-2
Départ d'un être honni (-3/-4)	+1	+1	+1		+1	+1	+1	+1	+1
Tuer un animal	-1	-1	-2	-1					-1
Mort d'un humain	-2	-1	-1	-1	-2	-2	-1	-1	-3
Mort d'un camarade (+2 et plus)	-3	-2	-2	-1	-3	-3	-2	-1	-4
Mort d'un ennemi (-2 et plus)	-1				-1	-1			-2
Amour physique	+1	+1	+1			+1	+1	+1	+2
Repos*	+1		+1		+1	+1		+1	
Méditation*				+1	+2				
Effet gore (voir combats)	-2	-1	-1		-1	-2	-2		-2
Charnier	-2	-2	-2		-3	-2	-2	-1	-3

* ne permet pas de passer à plus de +1 en PI

** ne permet pas de passer à plus de +2 en PI

Par repos on entend un vrai repos dans un bon lit, pas une nuit avec des tours de garde, des interruptions dues à des visites galantes ou des agressions.

On considère qu'il y a charnier dès que cinq créatures (hommes ou animaux) sont retrouvées massacrées en un même endroit.

Lorsqu'un personnage a une PI négative, il devra à chaque fois qu'il perd un nouveau point tirer un d10 sur la table suivante. La durée est indicative. En effet dès que le personnage repasse en PI positive cela annule son handicap.

1d10	Effet	durée
1-4	Tristesse : il est dégoûté de la vie, ne s'intéresse plus à rien, il est démotivé (tous ses jets à -2)	1d6 mois
5	Peur : il gagne une phobie provisoire	1d6 heures
6-7	Il acquiert provisoirement Folie passagère (voir handicap du même nom)	1d6 jours
8	Retraite : le personnage recherche la solitude et veut vivre en ermite	1d6 ans
9	Rage meurtrière : le personnage devient violent et acquiert provisoirement l'atout Energie ultime	10 rounds
10	Le personnage devient suicidaire	1d6 heures

Règle optionnelle

La paix intérieure peut également être modifiée par les niveaux de relation.

Si un personnage passe en PI négative

- ceux qui ont un NR de +3 et +4 avec lui perdent 1 en PI
- ceux qui ont un NR de -3 et -4 avec lui gagnent 1 en PI.

Si un personnage passe à +4 en PI

- ceux qui ont un NR de +3 et +4 avec lui gagnent 1 en PI
- ceux qui ont un NR de -3 et -4 avec lui perdent 1 en PI.

Le chevalier, peu attaché aux relations humaines, ne devrait pas être concerné par cette règle.

EVOLUTION DE L'APPARENCE

L'apparence de base sera modifiée par ce que porte le personnage, que ce soit ses ou ses armes. Elle ne dépassera toutefois jamais -4 ou +4.

Les Matériaux

Matériau	Protection	APR	Prix	Vêtement	Bijou	Couvre-chef
Aile de phalène		+1	5eo			
Aile de phalène arc-en-ciel (1)		+2	10eo			
Algue blindée (2)	+4	-1	3eo			
Chitine	+2	-1	3ea			
Chitine à pointes (3)	+2	-2	5ea			
Chitine souple	+2		4ea			
Chitine urticante (4)	+2	-2	5ea			
Coquillage	+3	-1	2eo			
Corail	+4	-1	25ea			
Cuir	+1		1ea			
Dentelle		+1	3eo			
Fourrure	+1		1ea			
Laine			5ec			
Os	+3	-1	3ea			
Plume		+1	2ea			
Soie		+1	2ea			
Tissus			4ec			


APR : modificateur à l'apparence

Prix : (1) -2 en Discrétion

(2) à humidifier tous les jours pour garder son efficacité

(3) 1d6 points de dégâts pour une créature qui frapperait à mains nues sur la partie ainsi protégée

(4) une créature qui frappe sur la partie ainsi protégée doit réussir un jet de Vigueur ou avoir des démangeaisons pour le reste de la journée (-2 à la plupart de ses jets physiques)

 Adapté à cet usage

LES BONS POINTS

Un personnage peut choisir d'utiliser ses Bons Points pour l'un des animaux qui l'accompagne. Il peut également les donner à une personne avec laquelle il a un niveau de relation élevée (+3 ou +4).

LES COMBATS

L'Initiative

A l'aide d'un jeu de cartes ou pour les réfractaires 1d20 (20 correspondant au Joker).

L'intimidation

Un personnage à l'apparence neutre ou négative peut décider d'intimider ses ennemis. C'est un jet opposé contre l'Ame. Il prendra en bonus son Apparence qui compte alors en positif (voir également le document sur les créatures).

En cas de succès le personnage a +2 à la prochaine action contre la victime intimidée. Avec un degré ou plus la victime passe en plus en état de choc.

Exemple : le chevalier Grandlys a d8 en Intimidation et -4 en Apparence (la chitine à pointes c'est vraiment laid) et décide d'intimider le malheureux voleur qui voulait lui dérober son sac. Il obtient 4 sur son dé ce qui lui donne au final 8. Grandlys a +2 pour sa prochaine action et le voleur est en état de choc.

La supplication

Un personnage à l'apparence neutre ou positive décidera plutôt d'émouvoir ses opposants, allant jusqu'à fondre en larmes, à s'agenouiller en se tordant les mains. C'est un jet opposé contre l'Ame avec en bonus l'Apparence (voir également le document sur les créatures).

En cas de succès le personnage a +2 à la prochaine action contre la victime toute émue. Avec un degré ou plus la victime passe en plus en état de choc.

Effet Gore

On considère qu'il y a **effet Gore** à la première vraie blessure (pas d'état de choc ni de blessure par cumul d'état de choc).

LES ARMES

Arme	APR	Portée	Dégâts	FdT	Notes	Poids	AP	Prix
Antenne de hérisson (M)	-1	-	Force+4	-	Force min d6	14	1	(10eo)
Arbaguepe (V)	-1	10/20/40	2d6	1	6 tirs par jour	-	1	1eo
Bolêt explosif (M)		5/10/20	2d6	-		2		(25ea)
Carabe de lancer (V)	-1	3/6/10	2d6	-		4		5ea
Carabe siffleur (V)	-1	5/10/20	1d6	-	*	3		8ea
Darzar (V)	-1	5/10/20	1d6+2	+4	10 tirs par jour	6		8ae
Dent de tigre Arboricole (M)	-1	-	Force+2	-		2		7ea
Fleurherbe (M)		-	Force+2	-		4		3eo
Froland (M)		3/6/10	2d6-2	0	20 tirs	4		2ea
Grapince (V)	-1	-	Force+1	-		8		25ea
Grossbouche (V)	-3	-	Force+3	-	Force min d6	16		(7eo)
Kram lance-flamme (V)	-3	24/48/96	4d8	+2		-		(30eo)
Krystal explosif (M)	-2	5/10/20	3d6	-	+4	4	3	(10eo)
Mandibule de fourmi (M)	-1	-	Force+1	-	-	1		5ea
Masse de carabe (M)		-	Force+2	-	Force min d6	12		1eo
Patte de mante (M)	-1	-	Force+3	-	Force min d6	12	1	12ea
Planaire gluante (V)	-2	3/6/10	2d6-2	-	**	1		3ea
Queue d'antilope (M)	-3	-	Force+1	-	***	8		(12eo)
Sarbastique (V)		5/10/20	2d6-2	+5	25 tirs par jours	4		12ea
Serparc (V)		5/10/20	2d6	+1		6		15ea

V : vivant

M : mort

APR : modificateur à l'apparence

Portée : en pouces et chaque pouces vaut 2 mètres

FdT : nombre de tirs par round

Poids : en livres

AP : permet d'ignorer ce nombre de points d'armure

(eo) : n'est pas en vente libre

* passe toutes les résistance et toutes les armures. En cas d'échec les dégâts ne se font pas dans la bonne direction

** provoque des brûlures qui font d6 de dégâts automatiques tant que la plaie n'est pas soigneusement lavée

*** les vers font d6 de dégâts automatiques tant qu'ils ne sont pas retirés

HERISSOR (M)

Eau douce ou salée - sorte d'oursin de 5 à 10 mètres de diamètre avec des piquants barbelés.

N'est pas en vente libre.

ARBAGUEPE (V)

Prairie - grosse guêpe pouvant projeter des dards (6 par jour).

BOLET EXPLOSIF (M)

Forêt tempérée - sorte de bolet de couleur verdâtre qui explose en touchant violemment le sol.

N'est pas en vente libre.



CARABE DE LANCER (V)

Jungle - carabe rouge, taille 10 cm qui s'utilise comme une pierre. Il retourne ensuite vers son propriétaire.

CARABE SIFFLEUR (V)

Désert - carabe mordoré émettant un sifflement directionnel qui provoque des dommages auditifs.

DARZAR (V)

Désert - lézard jaune projetant des dards (10 par jour).

DENT DE TIGRE (M)

Forêt tempérée - tigre de la taille d'un gros chat dont les longues canines sont fixées sur un manche.

FLEURHERBE (M)

Savane - herbe géante particulièrement coupante et rendue rigide.

FROLAND (M)

?? Je n'ai pas trouvé, peut être une sorte de frelon mort dont on presse l'abdomen ??

GRAPINCE (V)

Eau salée - crabe possédant une unique grosse pince noire, sert surtout pour grimper. Ne pas oublier de lui donner souvent des bains d'eau salée.

ANIMONDE

GROSSBOUCHE (V)

Prairie - gros lézard jaunâtre à l'aspect repoussant avec une bouche ventouse qui arrache peau et chair.

N'est pas en vente libre.

KRAM LANCE-FLAMME (V)

Désert - 6m et 1 tonne, rouge et écailleux, crachant du feu.

N'est pas en vente libre.

KRYSTAL EXPLOSIF (M)

Montagne - pierre translucide contenant des paillettes dorées coupantes, projetées dans tous les sens lors du choc.

N'est pas en vente libre.

MANDIBULE DE FOURMI (M)

Prairie - monté sur un manche pour faire un petit couteau.

MASSE DE CARABE (M)

Savane - carapace montée sur un manche en bois pour servir de masse.

PATTE DE MANTE (M)

Forêt tempérée - mante de 40 kilos, ses pattes de devant sont montées sur un manche en bois

PLANAIRE GLUANTE (V)

Jungle - limace noire de 20cm, utilisée avec un gant ou dans une feuille. Après avoir occasionné une brûlure à la cible, la planaire se laisse tomber au sol et essaie de rejoindre son propriétaire.

QUEUE D'ANTILPE (M)

prairie et savane - longue queue souple contenant des vers vivants et qui s'utilise comme un fouet avec un gant (on comprendra facilement pourquoi).

N'est pas en vente libre.

SERBASTIQUE (V)

Forêt tempérée - serpent brun rayé noir crachant des échardes (25 par jour).

SERPARC (V)

Prairie - serpent vert utilisé pour lancer des tiges de bois taillées en pointe.

PARALYQUE (V)

Caverne - gros pou empoisonné, c'est l'arme des assassins qui se faufile partout et peut faire des bonds de 3 mètres. Provoque une mort très rapide : 2d6 automatique par round si un jet de Vigueur à -2 est raté. Durant un combat elle pique un attaquant qui toucherait son propriétaire (ne compte pas pour une action).

N'est pas en vente libre.



LES ARMURES

Type	Protéc.	Poids	Notes
Cuir	+1	15	TO B
Armure en chitine	+2	25	TO B J
Armure en algue blindée	+4	30	TO B J

Bouclier (bois, carapace ou chitine)
+ 2 à la Parade

© Animonde est un jeu créé et édité par CROC



Les présentes règles utilisent le système **Savage Worlds**. Savage Worlds est copyright 2003, Great White Games. Cette conversion n'est pas un produit officiel autorisé par Great White Games et n'a aucun lien avec celle-ci.

Pensez à consulter le site <http://www.greatwhitegames.com/> et la rubrique Savage Worlds du SDEN.

© Merin 2005 pour le texte et les illustrations

Pour une utilisation complète ou partielle du présent document à des fins commerciales merci de contacter les auteurs respectifs.