

aide de jeu

Le Shankréateur



La Darkessence, sang du Seigneur Shankr dégénère toutes les créatures vivantes qu'elle touche. Les victimes se voient infliger d'horribles et violentes mutations au cours de cette irréversible transformation. Mais qu'en est-il de cet état transitoire avant que la métamorphose ne soit totale ?

Afin de simuler les atrocités subies par ces marcheurs contaminés, je vous propose un petit générateur de mutations. Le principe est simple : sur la base des caractéristiques suivantes, vous appliquez plusieurs des mutations proposées par les tables ci-dessous. Ce système, en plus de sa rapidité de création, permet d'avoir des PNJ contaminés originaux, des humains hybrides à l'aspect abominable et inoubliable !!!

Pour rendre ces rencontres plus intéressantes, testez l'attitude des PNJ que vous avez créés suivant la règle propre aux Sombre-Fils : Jet de TREMPE + Surmonter / SR de 3 + le nombre de mutations infligées. En cas de réussite, le PNJ retrouve une partie de sa condition humaine pour quelques heures avant que l'ombre du Shankr ne s'empare à nouveau de son esprit. Quelles réactions auront les marcheurs face à cette abomination ?

BASE DE CREATION

AGILITE 2 / Camoufler 2, Esquiver 1
 FORCE 3 / Lancer 2
 HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 1
 MOUVEMENT 3 / Grimper 1, Sprinter 2
 PRESTANCE 1
 RESISTANCE 3 / Régénérer 1, Contrôler 2
 SENS 3 / Chercher 1, Percevoir 2, S'orienter 2
 TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3 / Arme 3
 COMMUNICATION 1
 ERUDITION 1
 SURVIE 3 / Souterrains 2, Ruines 4, Chaos 3, Mortezones 3
 TECHNIQUES 2 / Métal 1, Pierre 2

Vie : 17 - Energie : 8
 Niveau de contamination 3

ALTERATIONS PHYSIQUES (1D6 pour tirer au hasard)

PEAU

1. Peau de couleur sombre et changeante / Camoufler +2, Surprendre +1
2. Peau perforée d'excroissances osseuses / Impressionner +1, Armure +1
3. Carapace ou peau écailleuse / Armure +2
4. Implants de roche et de métal / Armure +1, Endurer +1
5. Radioactivité latente, peau faiblement phosphorescente / Supporter +2, Impressionner +1
6. Ecorché vif / RESISTANCE +1, Régénérer +2, Supporter +1

MEMBRES

1. Articulations inversées, démarche désarticulée / Arts Martiaux +2
2. Bras muté et ressemblant à un tentacule verdâtre / Lancer +2
3. Longues griffes noires et acérées / Griffes 3, Dégâts +2
4. Allongement anormal des membres supérieurs / Initiative +2 dés, Lancer +1, Agresser +1

5. Bras prolongés de pinces / Pinces +2, Dégâts +2, Défense +1 (comme pour un bouclier)
6. Bras fusionné à une arme / Arme +2, Surprendre +1

METABOLISME

1. Yeux livides et corps émacié / AGILITE +1, SENS +2
2. Corps boursouflé et parcouru de veines noires / Régénérer +1, FORCE +2
3. Taille et corpulence impressionnantes / RESISTANCE +1, FORCE +1
4. Vivacité exacerbée / MOUVEMENT +2, Esquiver +2
5. Energie de l'Obscur / HARGNE +1, RESISTER +1, SENS +1
6. Adaptation à l'Obscur / SENS +1, TREMPE +1, Survie +1

AUTRES

1. Folie, yeux injectés de sang et rictus sadique / Agresser +2, Arme +1
2. Guerrier acharné / Arme +1, Agresser +1, Supporter +1
3. Mâchoires carnassières et crocs impressionnants / Morsure 3, Dégâts +1
4. Mandibules, excroissances capables de cracher du poison ou de la Darkessence.
5. Adaptation aquatique, le corps se recouvre d'écailles visqueuses / Branchies, Nager +3
6. Cri de douleur / +2 pour impressionner, durée deux passes au lieu d'une (Cf. DE2 p75)

POUVOIRS

1. Mimétisme Obscur (Ténèbres) - Cœur Sombre 2, Entropie Shankr 3
2. Régénérer (Chaos) - Cœur Sombre 2, Entropie Shankr 3
3. Poison (Douleur) - Cœur Sombre 2, Entropie Shankr 3
4. Pitié (Mensonge) - Cœur Sombre 2, Entropie Shankr 3
5. Porteur de Pustuls (Cf. DE2 p180)
6. Porteur de maladies (Cf. DE2 p84)

Textes : Benoit Regnaud et Jérôme Huguenin
 Illustrations : Jérôme Huguenin