

# AQUABLUE

CARACTERISTIQUES	
Physique / Terre	Combat, déplacement, force, endurance, agilité, dextérité
Mental / Air	Réflexion, attention, volonté, connaissances, concentration
Social / Eau	Interactions, discussion, séduction, négociation, expression artistique, dressage

POINT D'ENERGIE	
Physique + Mental	Santé physique et psychologique, sert à utiliser compétences et pouvoirs chamaniques

ACTIONS	
Test	Lancer 3d6
Succès	Réussite : valeur inférieure ou égale à la caractéristique associée à l'action
Critique	Le jet de dé indique un triple
Avantage	+1d6, garde les 3 résultats souhaités (Avantages non cumulatifs)
Désavantage	+1d6, garde les 3 plus hauts résultats (Désavantages non cumulatifs)
A + D	Les Avantage(s) et Désavantage(s) accordés lors d'une même action s'annulent

DIFFICULTES		
Facile	Mener une pirogue par temps calme, observer le comportement d'un oiseau	1 succès
Moyenne	Plonger d'un pic rocheux, suivre une trace	2 succès
Difficile	Se cacher d'un prédateur monstrueux, décrypter une langue inconnue	3 succès
Légendaire	Chevaucher Uruk-Uru, détruire un sas blindé à mains nues	4 succès (uniquement possible avec un bonus)

COMBAT		
Initiative	Par ordre décroissant de Physique	En cas d'égalité : 1- Les animaux      4- Les Métais 2- Les Robots      5- Les Humains 3- Les Mêmes      6- Les autres S'il y a encore égalité, les PJ agissent avant PNJ et adversaires du Gardien
Actions	2 actions par tour	
Attaquer	1 action, 1 fois par tour, 1 réussite pour toucher sauf circonstances complexes Réussite critique : double les dégâts, échec critique : casse ou rend inopérant l'arme	
Déclencher une maîtrise	Certaines Maîtrise nécessitent de dépenser des actions pour être utilisées	
Préparer son coup	1 action, +1 Avantage pour attaquer	
Position défensive	1 action pour demander aux adversaires 1 réussite de plus pour toucher	
Défense totale	2 actions pour demander aux adversaires 2 réussites de plus pour toucher Peut se déclencher pendant le tour d'un adversaire (dépense les 2 prochaines actions)	
Se relever	1 action	
Se déplacer	10m par action dépensée Terrain difficile : 1 Test de Physique par action, 2m/succès, doublée en cas de critique	
Nager	5m par action dépensée Terrain difficile : +1 Désavantage	

DEGATS	
1	Coup de poing, coup de pied, arme improvisée, tonfa, taser
2	Couteau, bâton, cran d'arrêt, rasoir, pistolet léger, cocktail Molotov, harpon
3	Hache, machette, lance, trident, pistolet ou revolver de gros calibre, pistolet-mitrailleur, grenade, fouet électrique, coup de poing/pied avec exoarmure
4	Harpon sacré, canon scié, fusil à pompe, fusil d'assaut, fusil de sniper, mine
5 à 10	Armes montées sur les véhicules, vaisseaux, exoarmures telles que les canons, missiles, rayon laser, torpilles etc. → tuent un personnage sur le coup
1/tour	Feu d'une torche, asphyxie, noyade, venin, etc.
2/tour	Brasier, jet d'acide, poison, etc.
3/tour	Lave, bain d'acide, poison extrêmement virulent, etc.
Aggravation	Les succès supplémentaires sur un jet d'attaque augmentent les dégâts
Protections	1 point de protection : gilet pare-balles, armure ancienne 2 points de protection : gilet en kevlar, écailles de tortue géante 3 points de protection : armure de combat de l'armée Blindage de véhicule, exoarmure : protège complètement des armes ordinaires, annule un coup sur deux portés par des armes lourdes
Véhicules	Un véhicule avec une carrosserie possède 5 à 10 PE, insensible aux armes légères
Automatiques	Non évitables : ceux de certains E.T., de certains prodiges (psychiques, magiques)
Affaibli	1 ou 2 PE : +1 Désavantage sur toutes les actions
Gravement blessé	0 PE : perte de connaissance pendant 1 minute, puis plus d'action concrète
Etat critique	PE négatifs : reprise de conscience en 2 minutes, puis plus d'action concrète + séquelle
Mort	HS pour le scénario ou ça arrive...
Guérison naturelle	Etre vivant : 1 PE/demi-journée, Robot : 1 PE/heure branché à une source d'énergie
Stabilisation	2 actions, évite les séquelles Stabiliser quelqu'un en état critique : devient gravement blessé, reprend conscience Se soigner seul en état critique : test de Physique difficile, devient gravement blessé
Soins	Test de Mental pour soigner quelqu'un ou réparer un Robot en milieu sain et apaisé Etre vivant : +Physique PE/succès, Robot : +Physique x2 PE/succès Réussite critique : double les PE récupérés Echec critique : procure le défaut Infirmes (sauf prothèse cybernétique)

PROFONDEUR DE PLONGEE LIBRE	DIFFICULTE POUR UN HUMAIN	DIFFICULTE POUR UN MEUME, UN METIS	DIFFICULTE POUR UN ROBOT (non prévu pour)	DUREE DES PALIERS DE DECOMPRESSION (cumulatifs)	ACCIDENT DE DECOMPRESSION
Surface	Facile	Facile	Impossible	0 minutes	-
0 à 10 m	Moyen	Facile	Impossible	10 minutes	1 point de dégât
10 à 60 m	Difficile	Facile	Impossible	20 minutes	5 points de dégât + 1/tranche de 10m + 1 Désavantage pendant 1 jour
60 à 500 m	Impossible sans scaphandre	Moyen	Impossible	30 minutes	5 points de dégât + 5/tranche de 100m + 1 Désavantage pendant 1 jour
500 à 2000 m	Impossible sans scaphandre	Moyen	Impossible	1 heure	5 points de dégât + 5/tranche de 100m + 1 séquelle
Abysses	Impossible sans scaphandre	Difficile	Impossible	2 heures	Mort

CARACTERISTIQUE	PR égal au niveau à atteindre +2 (max. 5), augmente d'1 point les PE		
	MAÎTRISE PHYSIQUE	MAÎTRISE MENTAL	MAÎTRISE SOCIAL
Humain	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté +1	PR égal au rang acheté +1
Mēume	PR égal au rang acheté +1	PR égal au rang acheté +1	PR égal au rang acheté
Métis	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté +2	PR égal au rang acheté
Robot	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté

ELEMENT	COULEUR DU CHAMAN	CARACT. LIEE	SYMBOLIQUE
<b>Terre</b>	Marron	Physique	Le sol, les plantes, les animaux terrestres, les minéraux, la croissance, la santé, le corps, la chair, le masculin, la nourriture, la consistance, les passages, la stabilité, la chaleur, etc.
<b>Air</b>	Blanc	Mental	Le ciel, l'espace, le vent, l'intelligence, l'esprit, la verticalité, l'altitude, l'abstraction, l'artificiel, le langage, la vision, la respiration, etc.
<b>Eau</b>	Bleu	Social	La matrice, la fécondité, le féminin, l'océan, le changement, l'adaptabilité, l'âme, le reflet, l'émotion, l'empathie, la grâce, le silence, la dilution, le renouveau, le baptême, le cycle, l'horizontalité, le froid, etc.

PRODIGES	
<b>Activer un Prodiges</b>	<p>Rituel durant 1 minute par coût en PE</p> <p>Test de caractéristique lié à l'élément</p> <p>Si au moins 1 succès : activation</p> <p>Si le dé chaman de l'élément n'a pas de succès : dépense de PE</p> <p>Si aucun succès : pas d'activation, dépense de PE</p> <p>Réussite critique : double les efforts</p> <p>Echec critique : pas d'activation, dépense de PE doublée</p>
<b>Résonance</b>	<p>Prodige mineur, esthétique ou narratif, dès le rang 1 de Maîtrise Chaman, coût : 0 PE</p> <p>Terre : éclosion de fleur dans la main, la terre vibre sous le personnage, etc.</p> <p>Air : brise faisant voler des feuilles autour du personnage, souffle froid dans le cou d'un ennemi, un oiseau se pose sur l'épaule du personnage, etc.</p> <p>Eau : le corail s'illumine autour du personnage, apparition d'un nuage de pluie, etc.</p>

COUT EN PE	PRODIGES DE TERRE	PRODIGES D'AIR	PRODIGES D'EAU
<b>1</b>	<p>Réparation : répare sommairement un objet meume ou apparenté</p> <p>Poussière : un objet de fabrication non meume dysfonctionne</p>	<p>Message porté par le vent : murmure un message court à distance (1km)</p> <p>Perturbation : brouille capteur ou radar au toucher, jusqu'à l'aube</p> <p>Vision de l'esprit : voit à travers les yeux d'un animal pendant 1 heure</p>	<p>Brume : le personnage est entouré de brouillard ou d'un nuage de bulles</p> <p>Vague : bouscule un ennemi en surface (+1 Désavantage à sa prochaine action)</p> <p>Rappel pupille : partage un souvenir visuel avec la cible</p>
<b>2</b>	<p>Nuée d'insectes : 3 points de dégâts sont infligés à toutes les créatures vivantes dans un rayon de 10m</p> <p>Croissance végétale : un sol pauvre devient fertile</p>	<p>Bourrasque : renverse les cibles vivantes dans un cercle de 3m de diamètre (+1 Désavantages à leur prochaine action)</p> <p>Cri de l'Uruk : affaiblit pour un tour une créature visible (une seule action au prochain tour)</p>	<p>Lame de fond : un être vivant sous la mer est dévié de sa course</p> <p>Sauvetage : une cible qui était en train de se noyer est sauvée</p>
<b>3</b>	<p>Peau de pierre : réduit de 2 points tous les dégâts qui sont infligés au personnage</p> <p>Domptage : calme, attire ou éloigne une créature terrestre agressive</p>	<p>Eclair : frappe une cible, 3 points de dégâts</p> <p>Bulle d'air : la cible peut respirer un air pur pendant 1 heure</p>	<p>Décompression : ignore un pallier de décompression</p> <p>Appel marin : attire ou éloigne un banc de poisson ou un mammifère marin proche</p>
<b>4</b>	<p>Rêve de la Terre : envoie une vision brève d'Aquablue à un être vivant connu du chaman et présent sur Terre</p> <p>Guérison : guérit une cible d'un poison ou d'une maladie naturelle</p>	<p>Vision d'Uruk-Uru : le joueur pose 3 questions (oui/non) sur le scénario. Le personnage reçoit une vision. 1 fois par scénario.</p> <p>Porté par les nuages : pendant 1 minute, le personnage a conscience de tout ce qu'il pourrait voir s'il chevauchait un nuage</p>	<p>Invocation : invoque un Uruk-Uru ou une autre créature marine de grande taille. 1 fois par scénario, uniquement sur Aquablue</p> <p>Branchie : une cible peut respirer sous l'eau pendant 1 jour</p>