

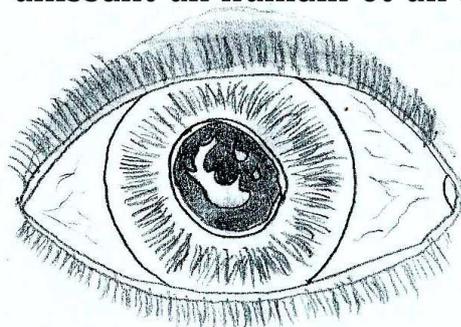
Spirit



Notre monde, notre époque. Sauf que depuis très longtemps (plus que la mémoire collective), les Spirits arpentent la planète.

Totems animaux, Avatars élémentaires, Fantômes errants: certains veulent nous aider, d'autres s'en moquent, les derniers propagent chaos, souffrance et morts. Ils sont encore plus dangereux quand ils sont Matérialisés (une situation temporaire imprévisible qui leur permet d'agir sur le réel et décuple leur puissance).

Seuls les Fusionnés (être unissant un humain et un Spirit) peuvent les arrêter.



Système et création

Trois caractéristiques: Corps (physique), Esprit (mental, perception) et Âme (interaction, surnaturel). Elles commencent toutes à 1 (maximum 6), chaque joueur dispose de 6 points à répartir.

Des métiers (flic, journaliste, chauffeur, sorcier...) pour les compétences, au nombre et au choix des PJ (validés par le MJ). Ils disposent de 6 points à répartir.

Les tests sont simples; Carac+Métier adéquat+2D6 face à une difficulté (12 en moyenne), avec des malus et des bonus (métier inadéquat, distance, circonstances, équipement ...).

Idem pour le combat: Corps pour la mêlée, Esprit pour les armes à distance et Ame pour la "magie". Un test réussi inflige un point de dégât (on a autant de PV que de Corps), on peut s'infliger un malus de 2 sur le test pour faire 1 de dégât supplémentaire.

Chaque Spirit fusionné dispose de 3 mots clefs (guerre, beauté, énigme...) choisis par le joueur qui permettent de lancer 1D6 supplémentaire sur les tests concernés et d'interagir avec les autres Spirit.