

Cryptides

*Vivant cachés, évitant l'homme, redoutant la captivité, les joueurs sont des **Cryptides**, des êtres inoffensifs dotés de capacités extraordinaires.*

***Cryptides** est un jeu d'horreur particulier... Pour les **PJs**, l'horreur à un nom : l'homme. S'il venait à découvrir leur existence, qui sait ce qu'il adviendrait ? Pourtant, pas question de s'échapper, il faudra le mettre en déroute sans se dévoiler...*

*Les **Cryptides** possèdent trois **caractéristiques** (Physique, Ruse, Mental), d'une valeur allant de 1 à 9. Ils répartissent 17 points entre elles.*

*Ils disposent également d'un pouvoir choisi parmi la liste ou bien inventé avec l'accord du **MJ**. Ce pouvoir ne peut être offensif ni trop puissant.*

- Télékinésie*
- Télépathie*
- Invisibilité*
- Métamorphose*
- Suggestion d'idées*

*Lorsqu'un personnage réalise une action à l'issue incertaine, il lance un **D10**. Si le résultat est supérieur à la **caractéristique** la plus appropriée pour l'action, il échoue. Ce jet permet de déterminer le succès de l'action, mais c'est son originalité qui devrait en définir les conséquences.*

*Le **MJ** peut ajouter ou enlever un modificateur à la **caractéristique**, pour représenter la difficulté de l'action.*

*Les opposants sont uniquement définis par leur **niveau de menace** :*

- Normal (0)*
- Curieux (1)*
- Amateur (2)*
- Professionnel (3)*
- Expert (4)*

*Celui-ci est retranché à la **caractéristique** du personnage qui agit contre lui, ou ajouté à 5 si l'opposant doit faire un jet.*

*Un manoir abandonné, une caverne,... les **PJs** décriront leur abri puis le **MJ** définira une menace humaine : militaires, touristes, archéologues, ... Alors, l'avenir des **Cryptides** dépendra de leur ingéniosité...*