

FAITS DU SIMULACRE

FAITS ESSENTIELS

FAITS GÉNÉRAUX

FAITS POUR SENS RENAISSANCE

FAITS POUR SENS MORT

FAITS POUR SENS NÉANT

MIROIR

VIE	-----	-----	MORT	-----	-----
COSMO	-----	-----	CHAOS	-----	-----
CRÉATION	-----	-----	NEANT	-----	-----

IMMERSION

POSITIVE

NÉGATIVE

BLESSURES

PHYSIQUES

Superficielles

○○○○○○○○

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Légères

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Graves

○○○○○○○○

Mortelle

○

MENTALES

Superficielles

○○○○○○○○

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Légères

○○○○○○○○

○○○○○○○○

Graves

○○○○○○○○

Mortelle

○

PHILONITES

Resplioïde

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

Carapace

BpS => _____

BpL => _____

BpG => _____

BpM => _____

Rayonnement

_____ / _____

Expérience

LIENS

_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]
_____	()	[]

Rituels

- Rituel de Lecture Sentimentale : 1 point de Rayonnement pour découvrir un lien chez un autre. (Ne coûte rien sur un Simulacre apprivoisé.)
- Rituel de l'Empreinte : 1 point de Rayonnement pour modifier la nature élémentaire de la Resplioïde, de la carapace ou de l'objet matérialisé.
- Rituel du Sentiment : 1 point de Rayonnement pour insuffler un sentiment à un interlocuteur. (Ne fonctionne pas sur les machines, les Immortels, les Bugs, les Quadrillas et les Fragiles.)
- Rituel de l'Élément : 2 points de Rayonnement pour que la Resplioïde ou la carapace crée une quantité variable élément donné. (La quantité dépend de la Rune associée.)
- Rituel de l'Apprivoisement : du temps et de l'expérience pour apprivoiser un être. (Un lien devra avoir été créé avec l'être en question, signifié par des propositions montrant le rapprochement mutuel. Si les deux êtres ont un lien l'un avec l'autre, ils se sont apprivoisés.)
- Rituel de la Créature : permet spontanément de communiquer avec un animal, un insecte ou une plante ; de faire venir à soi un animal ou un insecte apprivoisé pour 1 points de Rayonnement, pour 3 points de Rayonnement s'il n'est pas lié à l'invocateur.

MIRACLES

Chaque miracle coûte 1 point d'immersion positive.

FAITS DE CELLULIS □

Ce miracle permet de faire passer un savoir ou un savoir-faire du Cellulis vers le Simulacre. Utiliser un Fait de Cellulis ne permet pas à un score de Rune d'aller au-delà de 100. Utiliser un Fait de Cellulis ne doit pas être contre-immersif.

INTENSIFICATION □

Ce miracle permet, après une description de l'intensification, d'augmenter le score de la Rune de Mort de 10 point pour attaquer lors d'un combat. Ce miracle peut être utilisé de façon répétée au cours d'une même attaque. Le score de Mort n'est pas réduit par la perte du point d'immersion à l'Instant de l'attaque.

□ DOUTE □

« *Il est tellement fort...* »

Ce miracle permet à Simulacre venant de recevoir un coup violent de voir son Rayonnement renforcé de 10 points (même au delà du score maximal). Le Cellulis fait en sorte que son Simulacre reste au sol ou immobile un instant, et se perde dans ses pensées. Il explique alors en quoi l'adversaire à peut-être raison, est peut-être trop fort pour lui. Lorsque le Simulacre se relève, il a compris quelque chose de son adversaire : le doute lui a permis de trouver une faille. Ce miracle n'est valable que contre un Immortel ou un Quadrilla de Cosmo. Ce miracle ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

□ FLASHBACK □

« *Écoute mon histoire...* »

Ce miracle permet à un Simulacre de recevoir, au cours d'un combat, un bonus de circonstances en Vie pour toutes les prochaines défenses liées au souvenir évoqué. Le Cellulis décrit une scène appartenant au passé du Simulacre, une révélation ou un élément du passé susceptible d'aider le Simulacre pendant un combat. Le Cellulis décrit la scène comme si le Simulacre se la remémorait. L'augmentation de la Rune de Vie est de 10, 20 ou 30 points selon la pertinence du souvenir. Ce miracle ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

□ PRÉVISION □

« *Tu es tombé dans mon piège* »

Ce miracle permet au Simulacre de surprendre son adversaire. Le Cellulis justifie les actions (souvent ratées) du Simulacre comme nécessaire à la réalisation d'un piège dirigé contre l'adversaire. Après avoir expliqué à son adversaire en quoi ses précédentes actions lui ont permis d'aboutir à une situation donnée, le Simulacre gagne un bonus de circonstance de 30 points pour l'action ou les actions qu'il est entrain d'effectuer.

Ce miracle ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

□ COUVERTURE □

Ce miracle permet à un Simulacre d'arriver en sauveur au secours d'un autre Simulacre en situation très problématique, voire désespérée, ou de faire rempart de son corps pour le protéger in extremis. Le Cellulis interrompt alors la narration et raconte comme le Simulacre fait irruption dans la scène, de façon (relativement) cohérente avec l'action en cours.

