

Shankréatures : Un Nouvel Espoir

Une aide de jeu (sérieuse) pour Dark Earth par Tanguy Le Corre

Voici une petite aide de jeu qui clarifie un peu les éléments du livre de base dans un domaine ô combien intéressant : Les PJs corrompus. Vous avez bien lu : il s'agit de fait d'une option de jeu sérieusement envisagée par les auteurs. Etant donné la difficulté de se sortir d'une situation de contamination, ce n'est pas censé être courant ; en pratique, il n'y a corruption de la cible que si la source de contamination *désire* corrompre et entre en contact avec le sang de la cible (Une seule exception : la Darkessence pure contamine par simple contact).

Jamais je ne me tournerai vers le Côté Obscur !

Les PJs sont armés contre la contamination ; tant pis pour eux...

1 : Les Sombres-fils ne *peuvent* pas être contaminés. Cependant, leurs pulsions ténébreuses seront (Cœur sombre de la source) fois plus nombreuses et plus violentes.

2 : Les Radieux ne *peuvent* pas être contaminés. Par contre, suite à une tentative de corruption, ils subissent autant de points de dommages que le Cœur Sombre de la source pendant autant de tours. Bien sûr, rien de tout cela n'est encaissable : La mort est fréquente dans le cas de sources intenses. Si le Radieux survit, sa peau est marquée à jamais, brûlée, piquetée et boursouflée par les cloques : son niveau de Prestance (ainsi que le maximum possible) baisse d'un point pour 6 points de vie perdus lors de cette expérience. De plus, il perd 1 point de vie définitivement selon le même barème.

3 : Les Initiés sont exposés à une contamination affaiblie de 2 niveaux (le cas échéant, annulée). En contrepartie, ils perdent autant de niveaux de maîtrise de Pouvoirs Stellaire (en commençant par les mieux maîtrisés) que 2*Cœur Sombre de la source. A la suite de cette perte, si l'Initié a encore au moins un Pouvoir Stellaire, la contamination cesse. Si, au contraire, il perd ainsi son dernier Pouvoir, la contamination débute comme pour un simple humain. Les Radieux Initiés subissent ces pertes de Pouvoirs de manière cumulative avec les effets vus en (2), mais ne sont évidemment pas contaminés.

Jeune présomptueux ! Enfin tu commences à comprendre.

Lors d'une tentative de contamination, le joueur teste sa Résistance avec un SR égal à 2*Cœur Sombre de la source. En cas d'échec, le personnage est contaminé au niveau de la Marge d'échec (Il acquiert ce score d'Entropie permanente et un point d'Entropie), et la mutation commence. Pour chaque niveau d'Entropie, les conséquences sont les suivantes :

Les Caractéristiques sont affectées : Hargne+1, Résistance+1, Trempe-1, Prestance-1.

Le personnage tire un atout et un handicap dans les tables suivantes (1D6) :

Atouts :

1 : Griffes. (Impact+Hargne/2) +2 +Entropie

2 : Dents. Impact+ (Hargne/2)*Entropie

3 : Peau. Armure= Entropie

4 : Nyctalopie. Niveau= Entropie/2

5 : Agressivité. Bagarre +1/Niveau d'Entropie

6 : Résistance : Vie +4/Niveau d'Entropie

Handicaps :

1, 2, 3, 4 : Aucun effet

5 : -1/Niveau d'Entropie à la lumière du soleil

6 : *2 aux dommages de feu

Tes talents puérils ne sont rien devant le pouvoir du Côté Obscur.

Comme tous les corrompus, le personnage subit les pressions propres aux créatures touchées par la nuit, mais garde encore son libre arbitre dans la plupart des situations. Cependant, quand son Entropie permanente atteint le niveau 4, le personnage devient définitivement et officiellement une Shankréature. Elle perd toutes ses Connaissances sauf si elle devient une Shankréature Majeure, c'est à dire si le personnage était suffisamment puissant pour qu'un tel potentiel ne soit pas gâché. C'est bien plus rigolo pour la suite...