



Livre des règles du jeu expert

Page 5: il manque la définition des capacités après le tableau de répartition des XP. Elles correspondent à des traits particuliers des différents univers. Dans *Le Village des Mages*, ce sont des sorts, dans *L'étoile d'acier* de la boîte D-Start de base, le matériel et dans *La Compagnie des Bois*, les capacités. Vous pouvez en créer suivant les besoins des PJ, mais en voici quelques-unes pour les univers de *D-Start Expert*.

La Compagnie des Bois

Vous pouvez ajouter 4 capacités pour cet univers:

36 Chandelles: le personnage double le nombre de ses contusions lorsqu'il combat à mains nues et qu'il souhaite assommer son opposant.

Armurier: le héros sait ajuster correctement l'armure qu'il porte ou celle de ses compagnons. Entre deux combats, s'il ajuste une armure, celui ou celle qui la porte annule 1 Contusion ou 1 Plaie en plus lors du premier tour de combat.

Herboriste: s'il possède les herbes nécessaires, le héros est capable de concocter en 10 minutes une dose de poison donnant des crampes d'estomac ou endormant une personne en (6 moins Physique minutes) la personne qui l'ingère. Les effets des crampes sont à la discrétion du Narrateur.

Filou: le héros bénéficie d'un bonus de 2 succès à ses tests pour détourner l'attention. Il doit remporter un test d'Opposition contre sa cible. La cible détourne alors son attention comme souhaité par le héros durant 3 tours, plus un par succès excédant.

Sous le Soleil de l'Ouest

Vous pouvez ajouter 4 capacités pour cet univers:

Amitié animale: toutes les relations respectueuses des héros avec des animaux non humains bénéficient d'un bonus de 2 succès sur un test.

Esquive: le héros bénéficie d'un bonus de 2 succès à ses tests lors des bagarres à mains nues pour esquiver les coups des autres.

Inexpressif: le héros bénéficie d'un bonus de 2 succès à ses tests pour mentir ou pour les parties de poker.

Ricochet: le héros est capable de toucher 2 cibles avec le même tir lorsqu'il utilise un fusil. Pour cela, il doit diviser son nombre de succès entre les deux cibles.

Chasse aux Vampires

Vous pouvez ajouter 4 capacités de vampire pour cet univers:

Aura: en dépensant 1 niveau de sang, le vampire irradie d'une aura charismatique durant 3 tours. Toute personne à moins de 2 mètres de lui le note et le vampire bénéficie de 2 succès automatiques à ses tests Mentaux pour persuader les autres.

Ombre: en dépensant 1 niveau de sang, le vampire peut se fondre dans des ombres présentes. S'il n'émet aucun son et ne bouge pas, il ne peut être détecté que par le contact physique. Si une personne trouve le vampire de cette manière, elle doit réussir un test de Mental/Moyen ou ne pas agir durant le premier tour de surprise.

Télépathie: en dépensant 1 niveau de sang, le vampire peut prononcer une phrase dans la tête de quelqu'un. Ce dernier l'entend mais ne peut y répondre de la même manière. Si l'individu ciblé n'est pas consentant à la télépathie du vampire, chacun effectue un test d'opposition de Mental. Si le vampire l'emporte, il peut user de télépathie pour le tour, après quoi un nouveau test est nécessaire.

Vitesse: en dépensant 1 niveau de sang, le vampire agit toujours physiquement le premier durant les 3 prochains tours. S'il doit faire une action Mentale, cela dépend toujours de sa caractéristique.



Le Village des mages

Vous pouvez ajouter 2 sorts en capacité pour cet univers:

Foudre:

Formule magique: Fulgur

Difficulté: Moyen

Le mage projette un éclair depuis sa baguette. L'énergie frappe en ligne droite jusqu'à 6 mètres de long, occasionnant 3 Plaies. Cependant, les étudiants de l'école de magie n'ayant pas le droit d'utiliser ce sort, il gagne 1 Méta-dé supplémentaire à chacune de ses utilisations.

Muet:

Formule magique: Mutus

Difficulté: Moyen

Le mage oblige une créature vivante à se taire durant 3 tours. La créature ne peut pas prononcer de mot ou même crier: aucun son ne sort de sa bouche ou gueule.

Scénario: Le village des mages

Carte: la maison commune est le bâtiment à la droite de la boutique de farce & attrapes (4)

Page 7: Acte 3 - Si les personnages se rendent en coulisses. Les parenthèses dans ce paragraphe n'ont pas lieu d'être car par manque de place, nous n'avons pas pu mettre de plan de la maison commune. Nous en profitons maintenant pour l'ajouter ci-dessous:

Scénario: Le manoir ensorcelé

Page 15: dans les caractéristiques du sombre mage Kelsey Nuitsanglante, les sorts marqués *, fonctionne à l'inverse des sorts Guérison (pour Blessures avec pour formule magique Iniurias) et Lumière (pour Ténèbres avec pour formule magique Tenebris).

Fiche de personnage Rob: supprimer le sort Apparence.