

# SPHÉRURGES

Elles sont apparues un jour sur Terre. De grosses sphères colorées, de 1 à 6 mètres de diamètre.

Quel est leur but ? Sont-elles une manifestation des pouvoirs cachés de l'esprit humain ? Nul ne le sait, mais certaines personnes ont appris à entrer en harmonie avec une sphère...

## LE PERSONNAGE

Un personnage a des caractéristiques entre lesquelles on répartit 10 points. Trois sont obligatoires : corps, esprit, vie. Une est facultative : la sphère.

## LES SPHÉRURGES

Les sphérurges ont une affinité pour une sphère, d'une couleur au choix : bleue, rouge, verte, jaune ou mauve.

## EXEMPLES DE PERSONNAGES

**Pierre** : C 3d E 2d Vie3 Sphère rouge 2d

**Annaïg** : C2d E2d Vie2 Sphère mauve 4d

**Lucas** : C1d E2d Vie4 Sphère bleue 3d

## AGIR

Lancer le nombre de dés à 6 faces du score adéquat : corps, esprit ou sphère.

Le résultat est égal au dé le plus élevé, auquel on ajoute un bonus selon la meilleure combinaison de dés : +2 pour un double, +3 pour un triple, etc. Avec ce résultat, il faut atteindre une difficulté ou vaincre le jet de son adversaire.

## COMBATTRE

Les combats sont des oppositions de corps, par tours de 10 secondes. Le perdant d'un tour perd 1 point de vie, un de plus si son jet était de moitié inférieur au gagnant, et un de plus si la blessure est faite par une arme à feu. A zéro points, on est dans le coma. En-dessous, on meurt. On récupère un point par jour.

## EVOLUER

Une aventure épique peut permettre au personnage de gagner un point dans une caractéristique.

## LES POUVOIRS

Les sphérurges peuvent exercer les pouvoirs ci-dessous sur les sphères, voire d'autres pouvoirs improvisés avec l'accord du meneur de jeu.

Le score de sphère est généralement utilisé.

### AUTOMATIQUE (INCONSCIENT)

Déplacer sa sphère jusqu'à 100 mètres

Être suivi fidèlement par sa sphère

Savoir où se trouve sa sphère

### AUTOMATIQUE (AVEC CONCENTRATION)

Percevoir par sa sphère

Déplacer sa sphère hors de vue

### VARIABLE (RÉSULTAT X)

Diviser le diamètre par X

Multiplier le diamètre par X

### OPPOSITIONS DE SPHÈRE

*(Note : les non-sphérurges peuvent lancer un dé, mais uniquement pour se défendre)*

Capter quelqu'un dans sa sphère

S'évader d'une sphère

Libérer une sphère

Capter une Sphère

Détecter une sphère invisible

Lancer une attaque psychique sur la sphère d'un autre sphérurge (combat de sphère)

### MOYEN (DIFF. 6)

Sortir de sa sphère

Faire briller sa sphère

Faire chanter sa sphère

Entrer dans sa sphère

### ARDU (DIFF. 8)

Absorber sa sphère dans son propre corps

Rendre une sphère invisible

Rendre sa sphère temporairement immatérielle (pour traverser un mur...)

### MODIFICATEURS

A chaque échec de pouvoir sphérique, la difficulté des pouvoirs de la journée augmente de +1

Agir sur une sphère autre que la sienne : +1

Agir sur une sphère d'une autre couleur : +1

Agir sur une sphère libre : -2

## LES SPHÈRES

Lorsque la sphérurge dort, sa sphère stationne à 1 mètre du sol, à environ 3 mètres de lui, avec un diamètre égal au score de sphère, en mètres.

### RÉSISTANCE ET FORCE

Une sphère au repos n'exerce aucune force, ne fait aucun poids, et flotte à un mètre du sol. Une sphère contrôlée possède le score de corps (et d'esprit) que son sphérurge, dont elle est une extension totale.

Les sphères sont totalement indestructibles, et ne peuvent être déformées. Les coups physiques donnés sur une sphère n'affectent pas son sphérurge.

### SPHÈRES SANS SPHÉRURGES

Les sphères non adoptées ont des tailles et des déplacements aléatoires. Elles ont tendances à s'éloigner des autres sphères, notamment de celles qui ont la même couleur qu'elles.

### AVENTURE : LA SPHÈRE VAMPIRE

Une sphère errante lance des attaques psychiques contre tous les sphérurges qu'elle rencontre. Il s'agit d'un sphérurge devenu fou, enfermé dans sa sphère, qui ne se nourrit que d'énergie psychique.

**René** C1d E2d Vie5 Sphère jaune 4d

### AVENTURE : LES CUBES

Surgies des confins de l'espace, de nouvelles créatures apparaissent : des cubes de couleur noire. Leur but semble être de massacrer les sphérurges et de dévorer les sphères libres...

**Cube** C4d E4d Vie4 Cube 4d

### LE SECRET DES SPHÈRES

Les sphères sont des vampires psychiques qui absorbent peu à peu la santé mentale des humains. Dès que le score de sphère dépasse le double de l'esprit d'un sphérurge, alors la sphère peut le dévorer psychiquement avant de chercher une autre victime. Les sphères libres peuvent résister à une éventuelle agression, ou une tentative d'évasion de leur sphérurge, avec un score de 6d en sphère. Les cubes noirs sont une escouade chargée d'exterminer les sphères et leurs esclaves...