

L'Appel de Gaïa

Les Archétypes

Les archétypes correspondent aux "classes" de systèmes comme D&D, en version très simplifiée. Chaque archétype possède un ou plusieurs capacités spéciales (des "dons") qui sont explicitées.

Les archétypes peuvent être choisis plusieurs fois autour d'une même table, rien n'empêche d'avoir quatre informaticiens à la table.

Un personnage peut prendre n'importe quel archétype, il n'y a pas de restrictions liées au background du personnage, même si certains backgrounds peuvent orienter vers un archétype en particulier.

Il est possible de créer son propre archétype de toute pièce, en lisant le document "Système de règles" pour les caractéristiques et en s'inspirant d'autres jeux contemporains du commerce ou d'une envie de jeu pour les capacités spéciales. Les Joueuses peuvent proposer des archétypes qui devront être validés par le Meneur avant le début du jeu. Je vous recommande tout particulièrement les Archétypes proposés dans le jeu *Monster of the Week* : beaucoup seront trop Pulp par rapport au ton désiré dans la campagne Gaïa, mais ils pourront donner de bonnes idées aux Joueuses.

Les choix d'armure proposés pour les Archétypes sont indicatifs, toutes les armures peuvent être portées par tous les Archétypes.

Militaire

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 3 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 5 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 13 | 10 | 30 | 15 | | | | |

Equipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

- Gilet Kevlar léger : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau
- Couteau
- Glock 17 (3 recharges)
- HK 416 F (3 recharges)

Capacités (Voir Système de règles) :

- Connaissances des armes : Couteau / Glock 17 / HK 416 F / SCAR-H PR / Fusil hypodermique Bergeron Jet / Grenades
- Maîtrise des armes : Glock 17 / HK 416 F / SCAR-H PR
- Connaissances dans le domaine de l'armement et en géostratégie (autorise certains jets de dés)
- Nerfs d'acier
- KO technique

Médecin

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 12 | 10 | 30 | 20 | | | | |

Equipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

- Gilet Kevlar lourd : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau
- Couteau
- Glock 17 (3 recharges)
- Matériel de soin

Capacités (Voir Système de règles) :

- Connaissances des armes : Couteau / Glock 17 / HK 416 F / Fusil hypodermique Bergeron Jet
- Maîtrise : Glock 17
- Connaissances dans le domaine médical (autorise certains jets de dés)
- Stabiliser (2 actions)
- Soins de fortune (action étendue sur une scène)
- Soins (action étendue sur une scène)

Hacker

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 13 | 10 | 25 | 25 | | | | |

Equipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

- Gilet Kevlar lourd : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau
- Couteau
- Glock 17 (3 recharges)
- Matériel de piratage informatique

Capacités (Voir Système de règles) :

- Connaissances des armes : Couteau / Glock 17
- Connaissances dans le domaine informatique (autorise certains jets de dés)
- Piratage & co

Influent

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 1 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 13 | 10 | 25 | 20 | | | | |

Equipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

- Cuir épais : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau
- Glock 17 (3 recharges)

Capacités (Voir Système de règles) :

- Connaissances des armes : Couteau / Glock 17
- Connaissances dans le domaine des médias et de la culture populaire (autorise certains jets de dés)
- Vous savez qui je suis ?

Débrouillard

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 14 | 10 | 30 | 15 | | | | |

Equipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

- Cuir épais : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau
- Couteau
- Glock 17 (3 recharges)
- Matériel de débrouillard : nécessaire pour survivre dans n'importe quel milieu, se repérer, ...

Capacités (Voir Système de règles) :

- Connaissances des armes : Couteau / Glock 17 / HK 416 F / SCAR-H PR / Fusil hypodermique Bergeron Jet / Grenades
- Maîtrise des armes : Couteau / Glock 17
- Connaissances dans le domaine de la survie (autorise certains jets de dés)
- Survie en milieu inhospitalier
- Sens du danger

Enquêteur

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 12 | 10 | 20 | 25 | | | | |

Equipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

- Cuir épais : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau
- Glock 17 (3 recharges)
- Matériel d'analyse

Capacités (Voir Système de règles) :

- Connaissances des armes : Couteau / Glock 17 / HK 416 F
- Maîtrise des armes : Couteau / Glock 17
- Connaissances dans le domaine policier (autorise certains jets de dés)
- Quelque chose qui n'est pas à sa place

Protoss (exotique)

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 5 | 2 | 2 | 0 | 0 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 12 | 10 | 20 | 25 | | | | |

Note : cet archétype démarre avec moins de points de caractéristiques pour compenser ses pouvoirs magiques.

Équipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

Cuir épais : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau

Capacités :

Vous avez les capacités magiques suivantes :

Apparence (passif, 5 points de Mana) : vous pouvez prendre une seule et même apparence d'un être humain que vous avez déjà vu et analysé en long et en large (plusieurs jours d'analyses sont nécessaires). Cette magie se dissipe lorsque vous êtes inconscient.

Télékinésie (à débloquent, 1 à 5 points de Mana) : vous pouvez déplacer des objets lentement

- 1 point de magie : déplacer un téléphone
- 5 points de magie : déplacer une moto

Télépathie (à débloquent, 1 à 5 points de Mana) : vous pouvez créer une discussion mentale pendant une scène, en incluant jusqu'à 5 personnes dans la discussion. Les alliés doivent rester à moins de 15 mètres de vous. Si l'individu est surpris ou ne souhaite pas participer à la télépathie, un jet d'Opposition de Mental est requis.

- 1 point de magie : une personne
- 5 points de magie : cinq personnes

Contrôle de l'eau (à débloquent, 3 points de Mana) : pendant un round, vous pouvez changer l'eau en glace et inversement, jusqu'à 1 mètre cube.

Contrôle de la roche (à débloquent, 5 points de Mana) : pendant un round, vous pouvez modeler la roche, jusqu'à 1 mètre cube.

Homme serpent (exotique)

| Force | Agilité | Endurance | Mental | Charisme | Observation | CaC | Tir |
|---------|---------|-----------|--------|----------|-------------|-----|-----|
| 1 | 5 | 2 | 5 | 0 | 2 | 1 | 0 |
| DEF CaC | DEF Tir | Vie | Magie | Armure | | | |
| 15 | 10 | 20 | 25 | | | | |

Note : cet archétype démarre avec moins de points de caractéristiques pour compenser ses pouvoirs magiques.

Équipement standard (Voir Possibilités des PJs) :

Cuir épais : ces effets ne sont pas pris en compte dans le tableau

Capacités :

Vous avez les capacités magiques suivantes. L'utilisation de ces pouvoirs peut avoir des effets secondaires à découvrir en jeu.

Apparence (passif, 5 points de Mana) : vous pouvez muer pour prendre l'apparence d'une personne que vous avez déjà vu. Cette mue vous prend une minute pour se réaliser, et vous laissez de la peau derrière vous. Cela ne change pas votre taille ou vos vêtements.

Contrôle mental (à débloquer, 1 à 5 points de Mana) : vous pouvez donner un ordre plus ou moins complexe et difficile à réaliser à la cible, allant jusqu'à la mettre en danger. Jet d'opposition de Mental, la cible possède un bonus supplémentaire de 3 pour les ordres menaçant sa vie.

Cauchemar (à débloquer, 4 points de Mana) : vous pouvez insuffler des cauchemars dans la tête des gens lorsque ceux-ci dorment, ce qui les affaiblira pour la journée (-1 à chaque action). Jet d'opposition de Mental pour que le sort fonctionne. La cible endormie possède un malus de 3.

Douleur (à débloquer, 5 points de Mana) : vous pouvez faire souffrir quelqu'un à distance, la personne se tord de douleur et ne peut pas agir à son tour, et ne bénéficie plus de son bonus d'Agilité pour se défendre. Jet d'opposition de Mental pour que le sort fonctionne.