

OUVRAGE COLLECTIF

PERSONNAGES

HACK LE JEU DE RÔLE



GRATUIT, NE PEUT ÊTRE VENDU

Merci

Créer un jeu de rôle est une aventure palpitante, le premier supplément l'est tout autant.

Cet ouvrage est particulier, puisqu'il est le fruit d'une collaboration avec divers illustratrices et illustrateurs, avec qui j'ai eu plaisir à travailler (ou avec qui je vais travailler) dans le cadre de mon blog univers-jdr.com.

Toutes et tous ont joué le jeu du collaboratif, que je leur avais présenté ainsi: faire un ouvrage collaboratif, où chacun apporte sa patte créatrice, par le biais d'une illustration de son choix.

Mon rôle serait alors de faire de chaque illustration un personnage prêt à jouer pour le jeu de rôle [Hack](#).

Certains artistes ont alors également apporté leur patte à l'historique de leur personnage.

Cet ouvrage, au format pdf, est distribué gratuitement, chaque participante et participant s'engageant à le partager via son réseau.

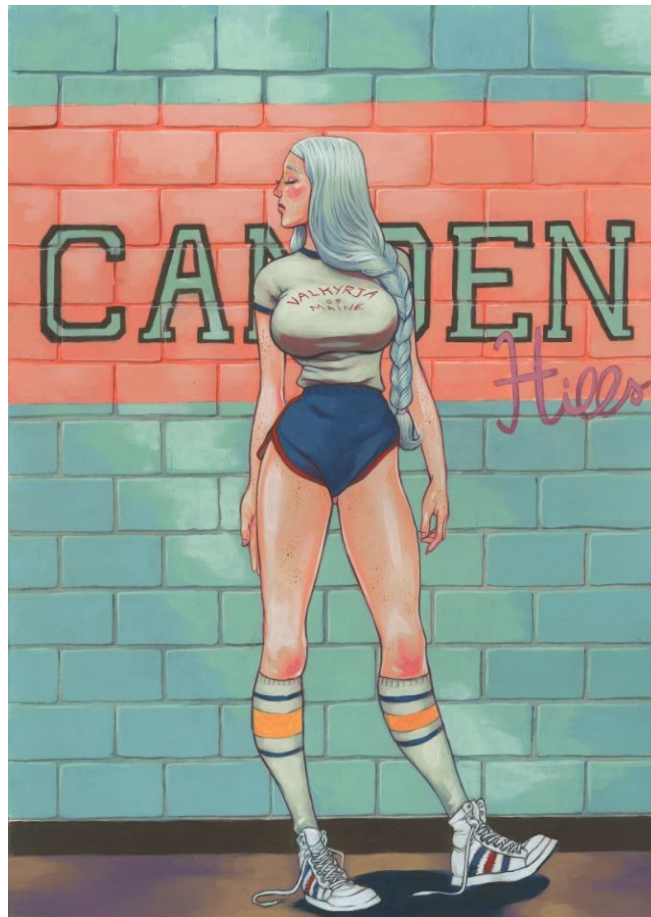
Ainsi, chacun permet à l'autre de profiter de son réseau et de se faire connaître auprès d'un public différent du sien.

Je sais au combien les artistes sont sollicités, et c'est pour cela que je dis merci à chacun et chacune d'entre eux.

Dites-leur merci à votre tour, allez sur leurs sites et réseaux sociaux, et soutenez-les.

Merci, merci, merci.

Dominique



Maud Amoretti

est née en Provence, et a grandi sous l'influence des estampes de Hokusai et des gravures de John Tenniel.

Depuis elle cultive une passion pour l'art et les médias d'antan venant essentiellement des pays anglo-saxons.

Avant même d'étudier les arts appliqués à l'École supérieure d'arts graphiques Penninghen à Paris, Maud dessine déjà des jeunes filles à

l'onirisme envahissant.

Puis après quelques difficiles années parisiennes, elle rejoint le Japon. Elle y fait ses premières armes en tant qu'illustratrice pour différents magazines, au travers d'expositions et de concours (notamment le concours du musée d'arts contemporains de la ville de Tokyo, présidé par Tadanori Yokoo).

De retour en France, elle rejoint le studio Gottferdom et découvre en Audrey Alwett une complice fidèle.

Après trois albums publiés ensemble aux éditions Soleil, Maud s'émancipe, écrit et illustre ses premiers scénarios

qui voient le jour sous le regard bienveillant des Éditions Ankama.

Puis, elle complotte avec l'illustratrice Messalyn et fonde le label Four Horsemen qui regroupe plusieurs créateurs. A ce moment-là, Maud publie Les Destructeurs.

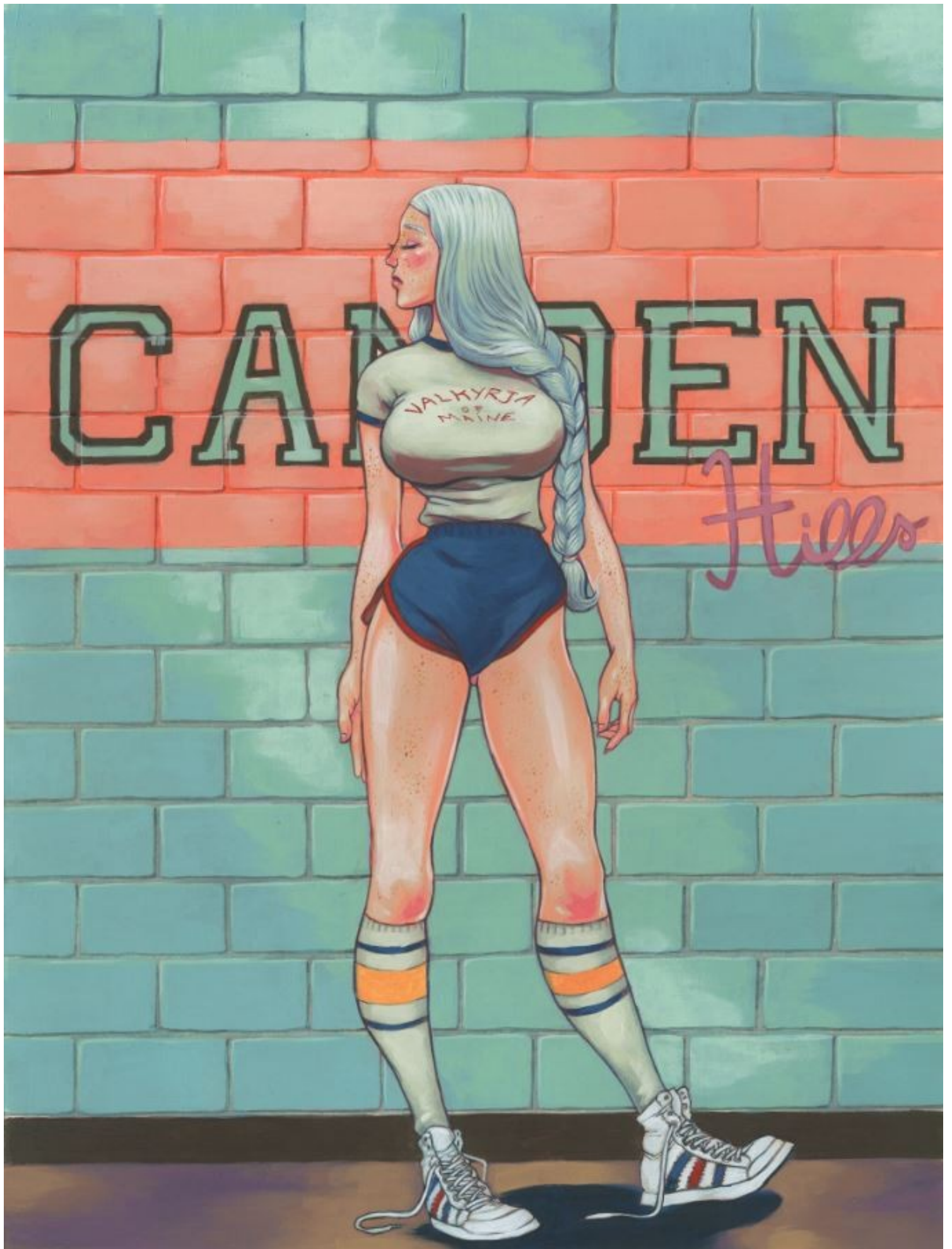
Aujourd'hui, elle travaille sur deux

grands projets pour les éditions Glénat. L'un est un roman illustré et l'autre est une bande dessinée dont le scénario est écrit par Valérie Mangin.

Cette bande dessinée sera sa dernière, Maud quitte ce milieu, pour de nouvelles aventures.

Bien que présente sur Facebook et Instagram,
vous pouvez retrouver Maud Amoretti sur son site :

<https://www.maudamoretti.art>



Freyja

Freyja se pose beaucoup de question depuis son entrée à Camden Hills. Beaucoup de changements s'opèrent en elle, mais ce ne sont pas ceux liés à son âge qui l'inquiètent.

Car Freyja fait des choses qu'elle ne devrait pas faire, voit des choses qu'elle ne devrait pas voir, et parfois, parle avec une voix qui n'est pas la sienne.

Elle voudrait en parler, mais à qui?

Sa mère adoptive lui a juste indiqué qu'elle avait été trouvée dans la rue, avec à son bras un bracelet où le nom de Freyja était gravé.

Et puis il y a cet appel incessant, qui lui donne envie de voyager, vers le froid, vers le Grand Nord.

Aptitudes

Enveloppe corporelle : 6

Déesse incarnée : 7

Aura Divine : 8

Grâce divine : 3

Perdue : 7

Culture : 8

Mythologie : 3

Espagnol: 6

Français : 6

Argent de poche : 3

400 coups : 4

Bagarre : 4

Larcin : 3

Athlétisme : 6

Natation : 8

Pom-pom girl : 6

Sauvez la pom-pom girl : 3

Conduite : 4

Faire la fête: 5



Bruno Bellamy

est né avec des initiales doubles pour être célèbre, quand il serait grand, comme Bugs Bunny ou Marilyn Monroe.

Après quelques années passées à illustrer la presse jeux vidéo, jeux de rôle, informatique, Linux, etc, avec ses créatures gentiment coquines connues sous le sobriquet de

"bellaminettes", il réalise sa vocation née en lisant les œuvres de Moëbius : faire de la BD !

Il publie chez Dargaud, Delcourt, et Comix Buro, avant de se lancer dans l'auto-édition avec "Romance de Mars", et persévère dans cette voie grâce à ses fans devenus mécènes, et réalise ainsi une forme d'utopie artistique, à la fois dans le contenu de ses créations et dans la manière de les diffuser.

Retrouvez Bruno Bellamy sur son blog : <https://bellaminettes.com>

ou via sa page tipeee : <https://fr.tipeee.com/bruno-bellamy>



©B.BELAMY '05 -

Œil de Jade

Œil de Jade est native d'une tribu amérindienne, parmi celles qui ont repris les commandes du continent nord-américain dans un futur pas si lointain, ou dans une réalité alternative.

Elle a vécu une expérience hors du commun lors d'un rêve chamanique : sa démarche a été perçue comme un appel de détresse par des visiteurs extra-terrestres qui sont intervenus rapidement, atterrissant près d'elle dans le désert, une nuit sans lune.

Supposant que leur aide était requise pour résoudre un problème oculaire sérieux (en fait une simple conjonctivite, mais un malentendu est si vite arrivé quand on ne parle pas la langue), ils ont remplacé son œil gauche par un dispositif cybernétique, couplé à l'interface neurale posée sur son oreille droite,

et qui contribue à amplifier ses capacités cognitives.

C'est du moins ce qu'a prétendu Œil de Jade lors de son retour dans sa tribu, après un passage dans une grande ville de ce qui restait des Amériques.

Inutile de dire que ça a pas mal bouleversé sa vie. On pourrait imaginer que les étranges pouvoirs que cet appareil lui a conféré auraient amélioré son existence ou lui permettraient de défendre le droit et la justice notamment pour défendre son peuple, sauf que les flashes de perception (du futur ? d'autres réalités ? elle n'en est jamais tout à fait certaine...), elle les vit comme un handicap et n'est toujours pas parvenue à s'y adapter complètement...

Aptitudes

Regard du serpent 9	Cri du lion 8
Corps du tatou 8	Culture 6
Volonté de l'aigle 9	Les choses de la vie 4
Parler avec les esprits 8	Sagesse de la chouette 6
Transe chamanique 6	Folie douce 4
Flash 6	Rapidité du lynx 7
Danse des esprits 10	Organisation 3
Griffe de l'ours 6	



Thibault Colon de Franciosi

est un artiste autodidacte et polyvalent. C'est à l'âge de 17ans que se déclenche en lui une vraie passion pour l'univers du dessin.

Il débuta en recopiant les dessins de Michael Turner et Joe Madureira, en espérant un jour pouvoir atteindre leur niveau.

Après s'être inscrit à la Maison Des

Artistes il décrocha petit à petit des contrats pour divers clients.

Graphiste et illustrateur, Thib maîtrise de nombreuses techniques (traditionnelles et numériques).

Il a travaillé pour des jeux de rôles, jeux de cartes, romans, affiches, bd, ...

Il participe à de nombreux festivals et salons (Festival BD, Salon du livre, Quai des Bulles etc...), et réalise diverses expositions à travers toute la France et la Belgique.

Retrouvez Thibault Colon de Franciosi sur son site : <http://www.thibault-cdf.com>

ou sur sa page Facebook : <https://www.facebook.com/thibault.colondefranciosi>



Lydia Darragh

Lydia a toujours aimé le bricolage et réparer les choses. Toute petite déjà, elle traînait dans l'atelier familial, réglant les machines à vapeur, graissant ici ou là les rouages des extraordinaires machines ramenées par les aventuriers de passage. Un jour, elle serait comme eux : valeureux explorateurs, découvrant mille et une merveilles de par le monde.

Malheureusement, un jour, une bande de malfrats se présenta à l'atelier, et plutôt que de régler son dû, élimina la famille de Lydia, et pour faire bonne mesure, laissa cette dernière dans l'entrepôt en flamme.

Une explosion de vapeur fit perdre à Lydia ses deux bras.

Diminuée, Lydia a cependant attiré l'attention des services secrets, grâce à sa volonté de s'en sortir, et de se venger.

Cela lui a pris plusieurs années, mais aujourd'hui, Lydia a le cœur léger. La mémoire de sa famille est sauve, et elle repose en paix.

Lydia voyage, va de ville en ville, s'adonne à sa passion, et de temps en temps, se voit confier une mission. Qu'elle accomplit avec brio ...

Aptitudes

Que le spectacle commence 7

A voile et à vapeur 5

Tu es à moi 8

Ne te fie pas aux apparences 7

Volonté de fer 8

Marionnette 5

Marionnettiste 5

Corps de rêve 7

Corps de titane 8

L'habit fait le moine 5

Tuer n'est pas jouer 7

Confidence pour confiance 7

James Bond 7

Ressources 6

Culture 8



Josselin Grange

Josselin a commencé à publier des livres en étant lauréat du Défi-jeune.

Depuis une vingtaine d'années, il est auteur, graphiste et illustrateur dans les domaines du jeu et du jeu de rôle.

Durant toutes ces années, il a également travaillé dans la publicité pour des groupes comme Danone ou Elle&Vire, et a donc l'habitude des contraintes et des licences.

Récemment, il a créé son entreprise de graphisme et travaille pour de nombreux éditeurs.

Retrouvez Josselin Grange sur son blog : <http://josselin-grange.fr>

ou sur sa page facebook : <https://www.facebook.com/josselin.grange.art>



Alfredo

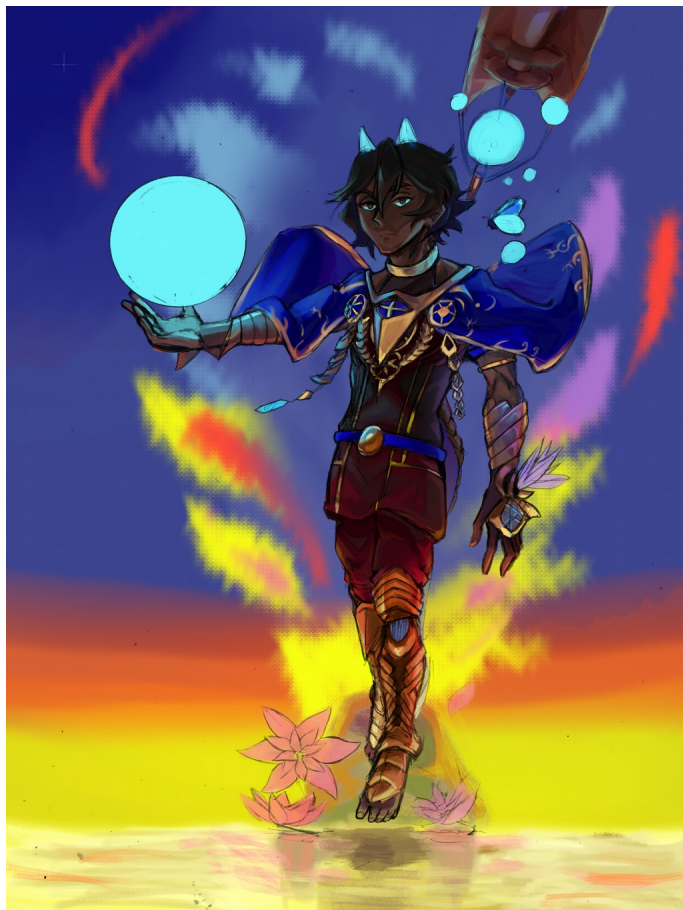
Alfredo est un mage des champs. Il travaille dans une guilde de brasseurs et s'occupe de la gestion thermique de la bière. Ses capacités magiques et sa finesse gustative lui assurent un emploi stable, il est en charge de faire bouillir la bière pour lui donner de l'amertume et du parfum.

Ensuite, il fait refroidir le liquide rapidement pour le protéger des contaminations extérieures.

Cependant, Alfredo rêve de partir à l'aventure. Un groupe d'aventuriers pourrait avoir besoin de ses capacités liées au feu et à la glace... Certainement...

Aptitudes

Tonnelet : 6	Méthodique : 8
Comptez sur moi : 6	Superstitieux : 4
Le tour des tavernes : 7	Culture : 4
Guilde des brasseurs : 4	Homme du peuple : 6
Brasseur de bière : 8	A la tienne : 8
Finesse gustative: 8	Les choses de la vie : 6
Magie du feu : 6	Économie : 4
Magie du froid : 6	Une bonne baston : 5
Survie : 4	



Ice Glock

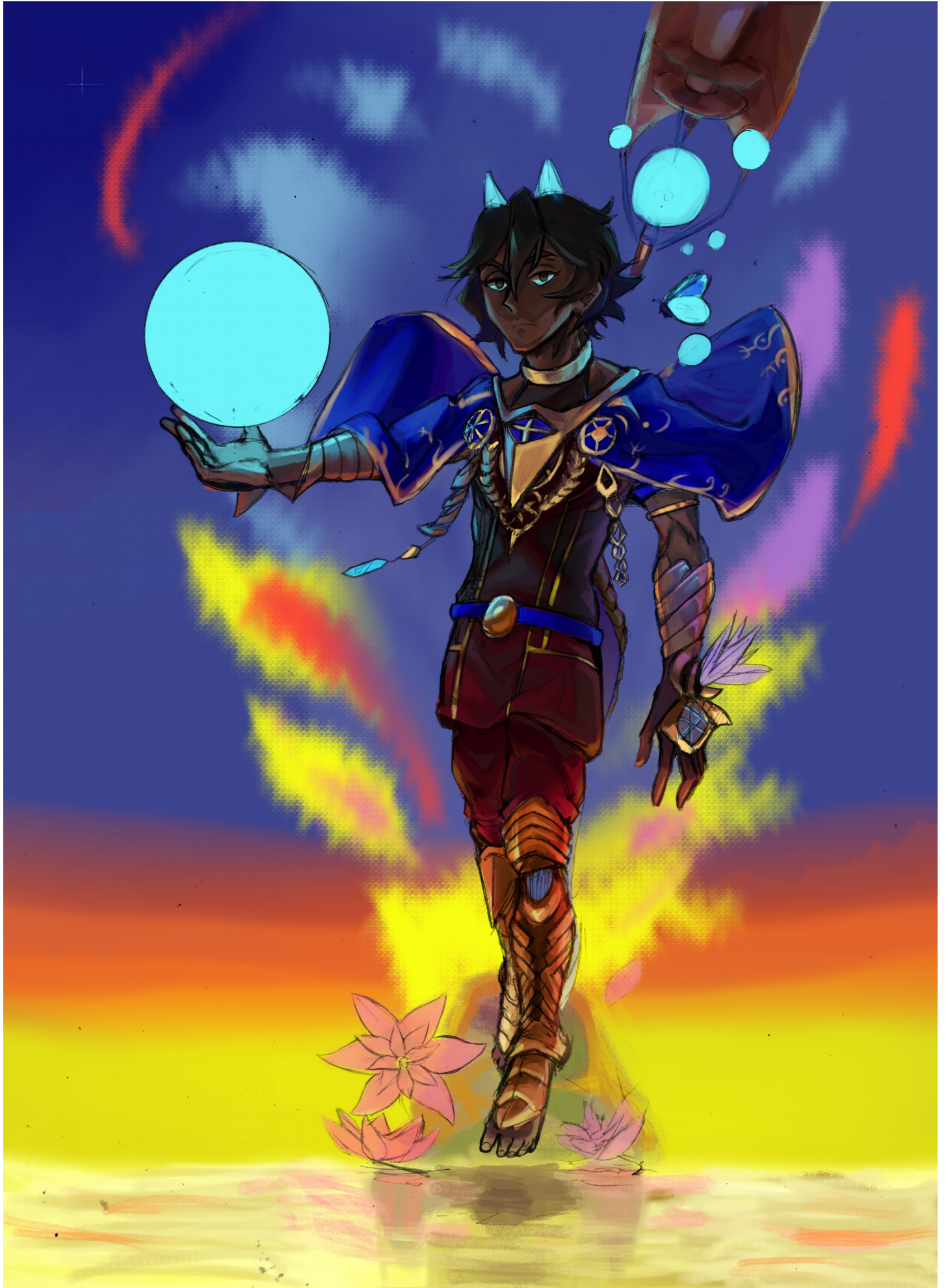
est un jeune illustrateur autodidacte !

Grand fan de l'univers TYPE MOON (Fate stay night, Kara no Kyokai, etc..), ses travaux s'en inspirent grandement

Retrouvez Ice Glock sur Twitter : https://twitter.com/Ice_Glock_93

sur Instagram : https://www.instagram.com/iceglock_draw/

ou encore sur Pixiv : pixiv.me/iceglock



Arjuna Alter

Tous les protecteurs d'Athéna ne deviennent pas chevalier. Certains sont doués d'un cosmos et d'une puissance équivalents aux véritables chevaliers, mais le destin ne les a pas placé sous la protection d'une constellation. Pour eux, point d'armure, mais leur bravoure n'est pour autant pas remise en cause.

Ainsi, ils sont capable de hauts faits, à l'instar des plus puissants chevaliers de leur ordre. Arjuna Alter est un de ces chevaliers sans armure, disciple du Chevalier d'Or de la Vierge.

Il combat le mal sous toutes ses formes, et à dédié sa vie a Athéna.

Aptitudes

Bouclier d'Athéna : 9
Sérénité du Boudha : 9
Grâce de Vénus : 8
Protection du Nénuphar : 6
Cosmo- énergie : 6
Combat à Mains nues : 6
Attaque élémentaire de l'Air : 6
Attaque élémentaire de l'Eau : 6

Attaque élémentaire de la Terre: 6
Attaque élémentaire du Feu : 6
Fleur de Nénuphar : 4
Chevalier d'Argent : 6
Membre du Sanctuaire d'Athéna : 4
Méditation : 8
Mythologie : 8
Langue Maternelle : 2



Romain Huet

Nourri au Club Dorothée, c'est naturellement que Romain s'est dirigé vers les mangas mais ce n'est qu'à l'âge de 19 ans, après avoir lu Love Hina, qu'il s'est dit : un jour, je deviendrai mangaka !

Après sa sortie de l'École Pivaut, il a

signé une série chez Ankama avec Phil Briones (Marvel, DC Comics...) avec qui il travaillera aussi sur d'autres projets chez Soleil et Delcourt.

Il y a cinq ans, il a fait le pari d'arrêter les contrats éditeurs pour se consacrer pleinement à ce qu'il voulait raconter en étant complètement libre créativement. Doshin Éditions était né, en partenariat avec son frère Joffrey.

Retrouvez Romain Huet sur le site de Doshin éditions :

<https://www.doshin-editions.com>

ou sur sa page Tipeee : <https://fr.tipeee.com/doshin-editions>



Magni

Tout au nord du royaume, au-delà des plus hautes montagnes, vivent les elfes des glaces.

Les légendes prétendent que leur royaume est fabuleux, et cache, au fin fond des grandes citées de glace, de grands et inestimables trésors.

On dit aussi que pour entrer dans ce royaume légendaire, il faut y être invité. Gare à celui ou celle qui

oserait tenter l'aventure sans y être convié.

Le froid, les éléments et les animaux sauvages l'attendent, mais ce n'est pas le pire.

Non, le pire, c'est de devoir affronter les Gardiens, qui veillent sur l'entrée du royaume, et leur commandant, Magni.

Aptitudes

Iceberg : 7

Vent du Nord : 7

Grand Glacier : 7

Elfe des glaces

Sang: 6

Résistance au froid: 6

Vision à travers la glace: 4

Passage à travers la glace: 4

Gardien du passage : 6

Bras armé du royaume : 8

Poussière de diamant : 6

Survie : 8

Marteau du Gardien : 6

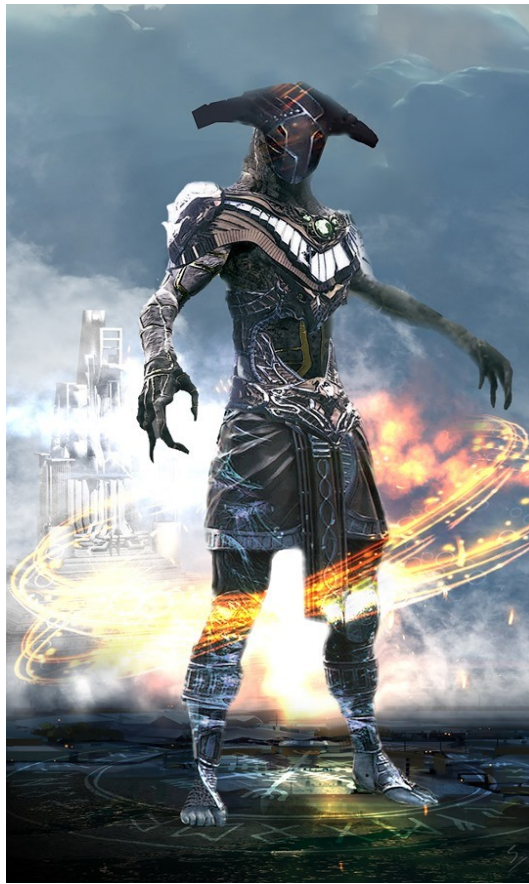
Armure du Gardien : 4

Culture:4

Athlétisme : 5

Commandement : 8

Protecteur : 4



Sébastien

Lamblin

pratique le dessin BD depuis sa plus tendre enfance. Après des études de graphisme & web, il travaille au sein

d'agence Web & Print, avec toujours l'envie de faire de la bande dessinée et de l'illustration.

Il a acquis de l'expérience dans l'édition de jeux de rôle avec les mousquetaires de l'ombre et Sherwood .

Retrouvez Sébastien Lamblin en lui envoyant un petit mail :

S33BB59@gmail.com

ou via sa page Facebook : <https://www.facebook.com/S333333B>



Ahpuk

Certaines lois s'appliquent dans le multivers.

Certaines personnes les enfreignent.

Et quand cela arrive, Ahpuk les traque, et les punit. Plus exactement, Ahpuk est appelé dans les différents plans du multivers, pour accomplir sa mission.

A charge pour lui de remettre les choses dans le bon ordre.

C'est la mission des membres de l'Ordre Céleste.

Mais Ahpuk aimerait retrouver sa liberté, et si cela arrive, l'Ordre Céleste le paiera très cher.

Aptitudes

Corps de pierre : 6

L'esprit plus fort que le corps : 10

Il vaut mieux être seul : 4

Démon

Sang : 8

Rapidité : 8

Peur : 8

Traversée des plans : 6

Membre de l'ordre céleste : 6

Arts Martiaux célestes : 8

Culture Générale: 6

Culture mystique : 6

Pierre d'Ancrage : 10

Goûter les plaisirs terrestres : 6

Soif de liberté : 4

Réseau démoniaque : 6



Bruno Laurent

a commencer sa carrière dans le monde du textile, juste après des études artistiques.

Ce travail lui permet de se diriger vers la peinture numérique, et il s'en servira dans le monde du jeu de rôle, pour illustrer de nombreuses publications.

Passionné par la fantasy, il a également publié un livre pour enfant.

Vous pouvez retrouver Bruno Laurent sur sa page Facebook :

<https://www.facebook.com/Bruno.Laurent.Illustrateur>



Charietto

Charietto aime les animaux, et les comprend. Plus que les hommes d'ailleurs. Mais vivre avec les animaux n'est pas compatible avec la civilisation, et les multiples villes qui poussent comme des champignons

dans l'empire acceptent difficilement ces derniers en leur sein. Mais toute ville a ses criminels, et il faut les poursuivre où qu'ils aillent. C'est le métier de Charietto, chasser les criminels contre de l'argent.

Aptitudes

A la dure: 7

Mon esprit est une montagne : 7

Mon nom est personne : 5

Ressource: 3

Tradition Martiale : 6

Parler avec les animaux : 6

Soins aux animaux : 6

Grand voyageur : 6

Lire et écrire : 4

Langue Maternelle : 4

Chasseur de prime : 5

Traque : 7

Protection magique (bijoux) : 6

Réseau d'indics : 6

Nage : 6

Familier

Faucon : 4

Communication à distance : 4

Transfert des sens : 4

Prise de contrôle : 4



Stéphanie Lezziero

est illustratrice depuis 10 ans. Elle a fait dans un premier temps une formation en arts appliqués et des études de graphisme, puis 3 années en temps que salariée dans ce milieu.

Elle décide ensuite de se consacrer à l'illustration. Son univers est peuplé de pin-up acidulées, et de personnages doux ayant une forte personnalité.

Elle aime mélanger l'illustration digitale et les techniques traditionnelles notamment l'aquarelle.

Vous pouvez retrouver Stéphanie Lezziero sur Instagram :

https://www.instagram.com/s.lezziero_illustration

Sur son site : www.sorciereetchocolat.fr

Et sur sa page Facebook: <https://facebook.com/stephanie.lezziero>



Automne

Automne est une des fées de la même saison.

Son but est d'aider à la préparation de l'hiver : récolter de la nourriture pour les animaux, les aider à préparer leur abri pour hiberner, préparer les plantes à la rigueur qui les attend.

Automne est aussi une fée curieuse, peut-être même un peu trop.

Et plus d'une fois, cela lui a joué des tours.

Mais quel bonheur de casser alors la routine du quotidien.

Aptitudes

Manteau de la Nature : 4

Un avec la nature : 10

Espiègle : 8

Fée

Sang : 6

Camouflage : 6

Parler à la nature : 6

Régénération : 6

Connaissance des fées : 6

Accès au monde des fées : 8

Couture : 4

Soins magiques : 4

Connaissance de la nature : 8

Maîtrise du vent : 4

Curiosité : 6

Sens du danger : 6

Connaissance des humains : 4

Éducation : 4



Radja

a repris le dessin en 2013/2014 seulement, après avoir arrêté pendant longtemps. Au tout début, il a fait un peu d'animation dans un studio de dessin animé. L'expérience s'avérera peu concluante et il arrête assez rapidement.

Avec des amis, il monte un fanzine, Nekomix. C'était il y a 20 ans. Nekomix existe toujours et continue d'avoir de nombreux fans.

Radja arrête le dessin et rentre dans une société que beaucoup de gens connaissent, Jeux Descartes à Paris.

A force de vendre des jeux de société, l'envie d'en illustrer monte en lui.

Après un sketchbook et beaucoup de boulot pour ré-apprendre à dessiner, Radja rentre en contact avec différents éditeurs de jeux de rôles pour qui il fait pas mal de travaux, Raise Dead Editions avec INS/MV puis Matagot avec la boîte d'initiation D-Start.

Il continue ses sketchbooks regroupant divers travaux ponctuels, notamment l'Inktober, un challenge sur le net qui demande aux artistes de faire un dessin à l'encre chaque jour du mois d'Octobre.

Il est contacté par Les Ludonautes pour travailler sur des illustrations dans l'univers unique de la Légende de Luma. Le projet est de sortir plusieurs jeux de société sur cet univers riche en couleurs s'articulant autour des mêmes personnages mais à chaque fois par un auteur de jeu différent.

Une belle expérience qui verra ses illustrations imprimées dans les livres de règles de Ho Captain! et de Nomades.

Il refait un tour dans le monde du jeu de rôle et illustrant un supplément du jeu Tales from the Loop édité par Arkhane Editions.

Là encore, l'univers graphique est très riche, s'articulant principalement autour des illustrations de Simon Stålenhag.

Radja travaille actuellement sur différents jeux d'un tout nouvel éditeur, Sables Productions, dont le premier, Charafe, vient de sortir. Un autre jeu de cartes est en préparation, avec des princesses dedans.

Il travaille de façon traditionnelle, c'est à dire qu'il n'utilise le numérique que pour retoucher certains détails ou contrastes. Il fait un travail de recherche au préalable au crayon à papier, ou au crayon de couleur.

Ensuite le travail est encré à l'encre de chine puis mis en couleur à l'aquarelle.

C'est avec ce médium que Radja fait la couleur. C'est encore un médium peu visible dans le monde du jeu mais il apporte une touche de sensibilité particulière qu'il aime particulièrement.

Retrouvez Radja sur sa page Facebook :

<https://www.facebook.com/Radjallustrateur>



Amain

Petit, Amain a toujours été le rejeté, celui dont personne ne voulait, la risée des gens de son âge. Il en a beaucoup souffert, et a nourri une rancœur envers ses bourreaux.

Seul, il s'est tourné vers les livres, et a beaucoup appris. A l'adolescence, il a développé des pouvoirs d'illusionniste, et a su les mettre à

profit.

Il a modifié son apparence, fait peur à ses bourreaux par de subtiles illusions, les a racketté et dorénavant, il n'aspire plus qu'à partir à l'aventure.

Il espère une vie meilleure, rencontrer l'amour et avoir une fin heureuse, comme dans certains livres qui lui ont amené tant de réconfort.

Aptitudes

Fluet : 4

Volontaire : 9

Seul au monde : 5

Illusionniste : 10

Érudition : 8

Ressources : 5

Revanche à prendre : 7

Comédie : 9

En théorie : 7

Soif de vie et d'aventure : 7

Savoirs interdits : 8

Les livres sont sacrés : 8

Sauver sa peau : 6

Idéaliste: 7

Aptitudes

Chaque personnage décrit jusqu'à maintenant possède son lot d'aptitudes. Par confort, vous les retrouverez toutes ici, avec leurs particularités quand cela est nécessaire.

Vous aurez également besoin de [Hack le jeu de rôle](#) pour pouvoir exploiter le plein potentiel de ces personnages.

Aptitudes de Résistance Physique

A la dure

Bouclier d'Athéna

Corps de pierre

Corps du tatou

Enveloppe corporelle

Fluet

Iceberg

Manteau de la Nature

Ne te fie pas aux apparences

Tonnelet

Aptitudes de Résistance Sociale

Aura Divine

Espiègle

Il vaut mieux être seul

Grâce de Vénus

Le tour des tavernes

Mon esprit est une montagne

Regard du serpent

Seul au monde

Tu es à moi

Vent du Nord

Aptitudes de Résistance Mentale

Comptez sur moi

Déesse incarnée

Grand Glacier

L'esprit plus fort que le corps

Mon nom est personne

Sérénité du Bouddha

Un avec la nature

Volonté de l'aigle

Volonté de fer

Volontaire

Autres aptitudes

400 coups : le personnage a fait les 400 coups, et est débrouillard.

Accès au monde des fées : le personnage connaît les passages qui permettent l'accès au monde féérique ou qui permettent d'en sortir.

A la tienne : le personnage aime boire et tient bien la boisson. Cette aptitude se rajoute à la Résistance physique pour tenir la boisson.

Argent de poche : voir ressources

Armure du Gardien : Armure magique de code de protection égal au niveau de l'aptitude.

Arts Martiaux célestes : Capacité de combat à mains nues.

Athlétisme : pour courir, sauter, escalader, ...

Attaque élémentaire de l'Air: le personnage porte une attaque de ce type, le niveau de l'aptitude se rajoute au FD.

Attaque élémentaire de l'Eau: le personnage porte une attaque de ce type, le niveau de l'aptitude se rajoute au FD.

Attaque élémentaire de la Terre: le personnage porte une attaque de ce type, le niveau de l'aptitude se rajoute au FD.

Attaque élémentaire du Feu : le personnage porte une attaque de ce type, le niveau de l'aptitude se rajoute au FD.

A voile et à vapeur : le personnage maîtrise la technologie steampunk.

Bagarre : comme son nom l'indique.

Bras armé du royaume : aptitude de combat du personnage.

Brasseur de bière : comme son nom l'indique.

Camouflage : le personnage est capable de se fondre dans son environnement et d'y devenir presque invisible.

Chasseur de prime : connaissance du milieu, signe de reconnaissance et métier.

Chevalier d'Argent : statut social du personnage, et les bénéfices qui vont avec.

Cri du lion : leadership et commandement.

Combat à Mains nues : comme son nom l'indique.

Comédie : le personnage sait jouer la comédie et jouer un rôle.

Commandement : comme son nom l'indique.

Communication à distance : le personnage peut communiquer avec son familier sur aptitude * 100m.

Connaissance de la nature : comme son nom l'indique.

Connaissance des fées : le personnage connaît les fées, leur manière d'être et de fonctionner, leur société et qui elles sont.

Connaissance des humains : idem connaissance des fées, mais pour les êtres-humains.

Confidence pour confidence : le personnage sait faire parler les autres, que ce soit autour d'un verre, dans un lit ou dans une salle de torture.

Conduite : le personnage sait conduire un véhicule.

Couture : le personnage sait coudre.

Corps de rêve : le personnage est très beau/belle, et ajoute le niveau de cette aptitude à toutes ses interactions sociales, pour peu que les personnes y soient sensibles.

Corps de titane : le personnage possède des plaques de titane sous sa peau, qui agissent comme une armure de même niveau.

Cosmo- énergie : le personnage est capable d'utiliser sa volonté au-delà de l'entendement. Le niveau de cette aptitude se rajoute à toutes ses actions physiques.

Culture : le personnage connaît un peu de choses sur une multitude de sujets. Cette aptitude inclue sa langue maternelle.

Culture Générale: idem culture.

Culture mystique : le personnage a des connaissances occultes.

Curiosité : le personnage est très curieux, aime découvrir des choses, et résiste difficilement à son envie.

Danse des esprits : le personnage sait combattre avec de multiples armes de contact, y compris son corps.

Économies : Idem ressources.

Éducation : voir culture.

En théorie : le personnage connaît un peu de choses sur une multitude de sujet. Cette aptitude inclus sa langue maternelle. Cependant, ses connaissances sont académiques, apprises dans des livres mais pour la plupart jamais expérimentées. Les livres peuvent se tromper, et la réalité est parfois différente.

Érudition : voir culture.

Espagnol : le personnage parle et écrit l'espagnol.

Faire la fête: le personnage est un habitué des soirées et de leurs traditions. Sert aussi pour résister à la boisson.

Faucon : le personnage possède un familier faucon, qui le suit et lui obéit.

Finesse gustative: le goût et l'odorat du personnage sont très développés.

Flash : le personnage a des flashes qu'il ne contrôle pas, mais en rapport avec sa mission, quelle qu'elle puisse être.

Fleur de Nénuphar : attaque suprême du personnage, qui cumule le FD de l'ensemble de ses attaques élémentaires.

Folie douce : le personnage est un peu fou, et les fous se comprennent entre eux.

Français : le personnage parle et écrit le français.

Gardien du passage : statut social du personnage, et les bénéfices qui vont avec.

Goûter les plaisirs terrestres : idem Les choses de la vie.

Grâce divine : le personnage réussit miraculeusement toutes ses actions. Il bénéficie d'un bonus à toutes ses actions égal au niveau de cette aptitude.

Grand voyageur : idem à Survie.

Griffe de l'ours : les membres du personnage sont emplis d'énergie mystique et font de graves dommages chez ses adversaires. Le FD augmente d'autant que le niveau de l'aptitude.

Gilde des brasseurs : Voir aptitude Organisation.

Homme du peuple : le personnage est de basse extraction, mais connaît les us et coutumes du peuple.

Idéaliste : le personnage défend un idéal. Il bénéficiera d'un bonus égal à son aptitude pour toute action en ce sens.

Illusionniste : le personnage maîtrise la magie de l'illusion.

James Bond : discrétion et furtivité et cambriolage.

Langue Maternelle : comme son nom l'indique.

Larcin : le personnage pratique le vol à la tire et l'effraction.

Les choses de la vie : les personnages aussi ont droit à une vie de stupre et de luxure.

Les livres sont sacrés : le personnage cherchera à tout prix à protéger les livres. Il bénéficiera d'un bonus égal à son aptitude pour toute action en ce sens.

L'habit fait le moine : facultés de déguisement et de se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Lire et écrire : le personnage sait lire et écrire sa langue maternelle.

Magie du feu : le personnage sait utiliser ce type de magie.

Magie du froid : le personnage sait utiliser ce type de magie.

Maîtrise du vent : le personnage est capable de faire plier le vent à sa volonté.

Marionnette : le personnage possède une marionnette, dont toutes les aptitudes sont égales au niveau de l'aptitude Marionnette.

Marionnettiste : permet de contrôler une marionnette.

Marteau du Gardien : Marteau Magique de FD égal à l'aptitude.

Méditation : le personnage peut méditer et en tirer des bénéfices.

Membre de l'ordre céleste : voir organisation.

Membre du Sanctuaire d'Athéna : voir organisation.

Méthodique : le personnage est très organisé et ne laisse rien au hasard. S'il a besoin de quelque chose qui n'est pas sur sa feuille de personnage, un jet réussi de cette aptitude peut y remédier.

Mythologie : le personnage connaît la mythologie.

Nage : comme son nom l'indique.

Natation : comme son nom l'indique.

Organisation : le personnage est membre d'une organisation.

Parler à la nature : le personnage ressent la nature (plantes, animaux, pierres, ...) et est capable d'en tirer des informations.

Parler avec les animaux : le personnage comprend et sait se faire comprendre des animaux.

Parler avec les esprits : le personnage sait parler, négocier et interagir avec les esprits, pour obtenir ce dont il a besoin.

Passage à travers la glace: le personnage peut se déplacer de morceaux d'iceberg en iceberg.

Perdue : le personnage ne sait pas trop où il en est de sa vie. Cette aptitude empêche le développement d'autres aptitudes. Ces dernières ne peuvent aller au-delà de 10 -Niveau dans l'aptitude « perdue ». Exemple : l'aptitude grâce divine est limitée à 10 – 7 soit 3 pour le personnage de Freyja. Il faut faire diminuer le niveau de l'aptitude Perdue pour augmenter les autres. Le coût en point d'expérience est le même que pour l'augmentation d'une aptitude.

Peur : le personnage peut instiller la peur chez les êtres-vivants.

Pierre d'Ancrage : le personnage peut rester autant de jour sur le plan matériel que le niveau de cette aptitude.

Pom-pom girl : le personnage est membre des pom-pom girls et connaît quelques mouvements.

Poussière de diamant : le personnage peut manipuler la glace en une attaque dévastatrice. Le niveau de l'aptitude se cumule au FD.

Prise de contrôle : le personnage « devient » le familier.

Protecteur : le personnage protège quelque chose ou quelqu'un. Dès qu'il œuvre en faveur de son protégé, son niveau d'aptitude se rajoute à ses actions.

Protection du Nénuphar : le personnage possède une armure particulière, presque indestructible, qui apparaît à volonté et qui protège son corps.

Protection magique (bijoux) : le personnage possède des bijoux magiques, qui font office d'armure de protection égale au niveau de l'aptitude.

Que le spectacle commence : danse, scène et strip-tease au programme.

Rapidité : le personnage bénéficie d'une rapidité magique (idem câblage de vitesse).

Rapidité du lynx : le personnage bénéficie d'une rapidité magique (idem câblage de vitesse).

Régénération : le personnage régénère. La difficulté des tests d'aggravations des blessures sont réduits du niveau de cette aptitude, les séquelles se soignent et les périodes de récupération sont divisées par le niveau de cette aptitude.

Réseau démoniaque : voir organisation.

Réseau d'indics : le personnage connaît du monde un peu partout, et obtient toujours les infos qu'il recherche.

Résistance au froid: le personnage est très endurant au froid. Il ajoute son niveau d'aptitude à sa Résistance physique pour y résister.

Ressources : le personnage a les moyens de subvenir à ses besoins.

Revanche à prendre : le personnage cherche à prendre sa revanche. Toute action qui va en ce sens bénéficie d'un bonus égal au niveau de l'aptitude.

Sagesse de la chouette : le personnage a de fortes capacités cognitives.

Sang: le personnage a les caractéristiques physiques de son peuple.

Sauvez la pom-pom girl : voir régénération.

Sauver sa peau : le personnage est spécialisé en fuite et sait se mettre à l'abri et se cacher.

Savoirs interdits : Le personnage connaît des choses interdites et très répréhensibles.

Sens du danger : le personnage possède un sixième sens qui l'avertit du danger imminent.

Soif de liberté : le personnage bénéficie d'un bonus à toutes ses actions égal au niveau de cette aptitude lorsqu'il œuvre pour retrouver sa liberté.

Soif de vie et d'aventure : le personnage veut vivre sa vie et vivre des aventures.

Toute action en ce sens voit un bonus égal au niveau de cette aptitude.

Soins aux animaux : le personnage sait s'occuper des animaux.

Soins magiques : le personnage sait soigner magiquement.

Superstitieux : le personnage croit à ce genre de chose, et ses actions peuvent en être influencées, en bien comme en mal.

Survie : allumer un feu, faire les premiers secours, trouver de l'eau, s'orienter, et toutes choses qui permettent de survivre.

Tradition Martiale : le personnage est issu d'une famille ou tribu qui honore les armes et il sait donc les manier.

Transe chamanique : le personnage peut entrer en transe et aller sur le plan des esprits.

Transfert des sens : le personnage utilise les sens de son familier.

Traque : le personnage est doué pour suivre des pistes et retrouver ceux qui ne veulent pas l'être.

Traversée des plans : le personnage peut passer d'un plan à l'autre s'il le souhaite.

Tuer n'est pas jouer : aptitude de combat, le personnage maîtrise de nombreuses armes.

Une bonne baston : le personnage aime la bagarre, et sait se battre à mains nues.

Vision à travers la glace : le personnage peut voir au-delà de sa vision, dans les terres couvertes de glace.

Hack le jeu de rôle



[Hack est disponible ici.](#)

Hack est un système de jeu de rôle générique. Il est conçu pour faire la part belle à l'action, tout en restant réaliste.

Il se veut, souple et adaptable.

Le fonctionnement de Hack permet son utilisation pour toutes sortes d'univers de jeu, grâce à un système de jeu basé sur les aptitudes.

Les aptitudes remplacent les compétences, les avantages et désavantages mais également les caractéristiques que vous avez l'habitude de voir dans d'autres jeux.

Le système est simple, mais pas simpliste.

Je voulais par dessus tout avoir la possibilité de pouvoir prendre n'importe quel jeu de rôle qui me plaît, ou n'importe quel univers (de roman, de série, de film) et pouvoir y jouer avec un même système, permettant une adaptation rapide.

[Hack est disponible ici.](#)

Merci à vous d'avoir été jusqu'au bout de ce premier supplément pour Hack le jeu de rôle.

Je tiens à remercier une nouvelle fois les différentes illustratrices et illustrateurs qui ont participé à ce dernier.

Bon jeu, et à bientôt

Dominique

PS : n'hésitez pas à partager ce supplément, c'est autorisé.