

Les Dopplers



Particularités :

immunisé à la peur

Mis à part pour rentrer dans la peau de leur personnage, un Doppler ne sera jamais tétanisé par la peur.

Immunisé aux détections magiques

Mis à part sous sa forme d'origine, donc quasiment jamais, un Doppler est indétectable par la magie

Sensible

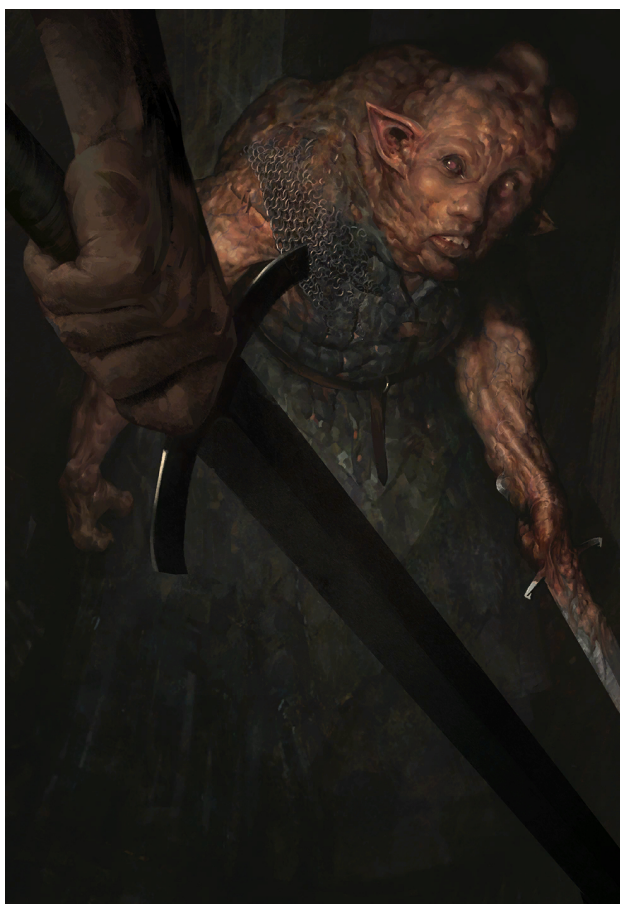
Les Doppler craignent l'argent et leur peau semble fondre par des rituels (écrits ou récités) de démystification - un Yrden n'est pas suffisant pour révéler sa nature et un Axii inefficace car il croit à son personnage -

Classe Doppler

Les dopplers, parfois appelés «changelins», sont des créatures capables de prendre la forme de tout animal ou de toute créature humanoïde. Cette transformation n'est pas une simple illusion, mais une authentique métamorphose. En conséquence, aucune amulette ou aucun médaillon de sorcier ne peut révéler la présence d'un doppler, qui émet une aura en tout point identique à la créature imitée. Le doppler étant par ailleurs doté d'une remarquable intelligence, il pourrait sans difficulté se spécialiser dans le meurtre ou le vol s'il n'était pas nature un être timide, généreux et pacifique.

- *Rodolf Kazmer*

Les dopplers peuvent parfaitement imiter la forme d'une cible. Cette nouvelle forme est indiscernable de l'originale, indétectable même par la magie. Le doppler assume les statistiques et les compétences de ses cibles (à l'exception de celles énumérées ci-contre). L'équipement de la cible est également reproduit, y compris l'armement. En outre, le doppler gagne en Vigueur si la cible en possède et a connaissance des sorts que la cible peut connaître. Il peut également accéder aux souvenirs et à la personnalité de la cible. Mimer une forme est rapide, mais il faut quand même au doppler 1 round pour achever la transformation. La seule limite à cela est que le doppler ne peut imiter une cible qu'à environ 20% de sa masse. Les cicatrices ou les mutilations du doppler sont également reproduits sous la forme imitée.



Mimétisme (COR)

Se changer en un autre est naturel pour un Doppler, voir presque maladif. Pour imiter une forme humanoïde inconnue, faites un jet au SD correspondant ci-dessous et vous êtes immobilisés pour 1 round, le temps de la transformation. Un échec augmente de 1 le round où vous vous transformez par manque au palier. Un échec critique aura des conséquences aggravées, mais rien de permanent.

Au choix du MJ, le Doppler peut revêtir à chaque fois des caractéristique et compétences différentes, - ou avoir des bonus/malus selon la personne qu'il investi

Les Dopplers possèdent peu de choses et sont rarement avides de biens matériels, il réussissent à récupérer des objets par ci par là qui les aident dans leur quêtes.

Compétence Exclusive

Métamorphe

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

Conn. De la Rue (INT)

1 langue (INT)

Négoce (INT)

Esquive/évasion (RÉF)

Athlétisme (DEX)

Furtivité (DEX)

Persuasion (EMP)

Psychologie (EMP)

Représentation (EMP)

Séduction (EMP)

Équipement (5 au choix)

Épée de Chevalier

Lanterne

Jeu de Gwent

Outils de marchand

Trousse de maquillage

Instrument

Outils chirurgicaux

Outils de voleur

Besace

Vêtement communs

Couronnes 50 x 2d6

300

Race	SD
Gnome	12
Halfelins	14
Nain	16
Humain	18
Elfe	20

Modificateur	SD
Commun	0
Réputation	+1 par niveau de Réputation
Mage, prêtre et Sorceleur	+2 SD
Personne reconnue	+2, ajoutez en plus de la réputation

Mimétisme (COR)

Se changer en un autre est naturel pour un Doppler, voir presque maladif.
 Pour imiter une forme humanoïde inconnue, faites un jet au SD correspondant ci-dessous et vous êtes immobilisés pour 1 round, le temps de la transformation.
 Un échec augmente de 1 le round où vous vous transformez par manque au palier.
 Un échec critique aura des conséquences aggravées, mais rien de permanent.

Deux branches libres de la classe imitée (sauf celles qui implique de la magie), à moins que le Doppler ne souhaite avoir accès à sa capacité Métamorphe à la création de son personnage ...

Mental d'acier		
Protection (VOL)		
Certaines noirceurs du sujet d'origine assaillent parfois le Doppler, et cette capacité lui évite de sombrer dans la folie, notamment à force de changer d'identité. Cette capacité fonctionne comme résistance à la contrainte, sauf que s'il échoue, le joueur est soumis durant 3 rounds aux pulsions/délires/travers du sujet d'origine. SD fixé par le MJ.		
Souvenirs (VOL)		
Si les habitudes sont faciles à retrouver, les souvenirs sont plus compliqués ! Si vous souhaitez avoir un souvenir précis ou un contexte, faites un jet de Souvenir (SD fixé par le MJ), cela vous immobilise durant 3 rounds si vous êtes en action.		
Seconde Peau		
Le Doppler a ses habitudes pour ses identités et s'y retrouve. Vous obtenez +2 pour vous métamorphoser en une identité que vous avez l'habitude de revêtir. Le nombre de Seconde Peau est égal à votre niveau/2.		

Le Métamorphe
Petits animaux (COR)
Le Doppler apprend à se métamorphoser en autre chose que des humanoïdes; par envie, nécessité ou tout simplement pour se marrer. La capacité remplace Mimétisme dans le cas de petits animaux. Gros chat, gros chien mais pas en dessous d'un animal de 5kg
Animaux moyens
Le Doppler apprend à se métamorphoser en quelque chose de plus gros, ça peut être utile pour passer inaperçu - mais attention aux maux de dos ! La capacité remplace Mimétisme dans le cas d'animaux moyens chèvre, loup, warg, âne, une mule : pas en cheval !
Animaux grotesques
Le Doppler apprend à se métamorphoser en mélangeant différentes combinaisons; c'est là sa nature farceuse ! Une langue de serpent, des oreilles de lapins La capacité remplace Mimétisme dans le cas d'animaux étrange ou grotesque. Mélange d'animaux !

Tableaux des échecs et échec critique

Suite à l'échec, le Mimétisme prends plus de temps que prévu et le personnage peut être affligé des effets suivants s'il a fait un 1:

Seuil d'échec par rapport au SD	Résumé	Effet
4	Blessures	Si votre Doppler a des cicatrices, elles apparaissent en plus de celles que votre incarnation porte déjà
6	Pigments incorrects	La couleur des yeux, de peau et/ou des cheveux est complètement décolorés, voir, non naturels (doré, bleu, vert, etc...)
8	Mauvais Genre	Votre transformation a pris plus de temps mais le résultat est là : vous êtes le bon mais de l'autre sexe.
10	Mauvaise génération	Vous avez retracé la bonne personne et la bonne famille, mais vous êtes l'un de ses parents ou ancêtres....
12	Effet comique	Au choix du MJ ou du Joueur, le personnage est affligé d'un ou plusieurs effets comiques - la transformation est bonne cependant -



Une proposition de



Lancelot von See