

# GREEN WAR

## Épisode 2 – Exigos & Mutations

Ce document présente les règles de création des Exigos de Première Génération, leurs caractéristiques, la progression par l'expérience ainsi qu'un catalogue de mutations exemplaires, prêtes à l'emploi pour vos parties de Green War.

# CRÉER UN EXIGO

L'Exigo de Première Génération est un être humain ayant conservé toutes les capacités de celui qu'il était avant sa transformation, mais à une échelle plus réduite. Mesurant entre 20 et 30 centimètres à l'âge adulte, il doit s'adapter à sa nouvelle condition. On peut considérer qu'en moyenne, il est environ sept fois plus petit que sa taille initiale. La norme pour un être humain étant de 4 km/h en marchant, un Exigo ne se déplacera plus qu'à environ 570 m/h.

Pour créer votre Exigo, quelle que soit sa Génération, nous vous conseillons de lui donner une occupation (métier, études, passion, etc.) cohérente, afin de répartir les points de caractéristiques et de compétences de manière logique.

## CARACTÉRISTIQUES

L'Exigo possède quatre caractéristiques : **Physique**, **Sens**, **Mental** et **Social**.

**Physique** : correspond à la stature, la force, la vitesse, l'endurance, tout ce qui est lié au corps et aux actions purement physiques.

**Sens** : regroupe les capacités cognitives spontanées, l'intuition, la perception, l'initiative, la discrétion, etc.

**Mental** : traduit tout ce qui est acquis : emploi, études, techniques, conduite, connaissances spécialisées, etc.

**Social** : représente la personnalité, le charisme, l'assurance, la persuasion, la façon d'interagir avec autrui.

## COMPÉTENCES

Les compétences sont rattachées aux caractéristiques. Elles représentent ce que votre Exigo sait réellement faire sur le terrain. La liste suivante est un exemple non exhaustif : joueurs et MJ sont libres d'en créer de nouvelles, tant qu'elles restent cohérentes.

**Physique** : Acrobatie, Ambidextrie, Artisanat (à définir), Arts martiaux, Assommer, Athlétisme, Bagarre, Courir, Endurance, Escalade, Esquive, Force, Lancer, Mêlée, Nager, Parade.

**Sens** : Discrétion, Dissimulation, Écouter, Fouiller, Initiative, Intuition, Orientation, Perception, Perspicacité, Pistage, Recherche, Vigilance.

**Mental** : Armes de poing, Camouflage, Commerce, Conduite, Crochetage, Danse, Enquête, Équitation, Langue (à définir), Lire/Écrire, Métier (à définir), Pilotage (à définir), Premiers soins, Sang-froid, Stratégie, Survie.

**Social** : Assurance, Baratin, Charme, Comédie, Commandement, Corruption, Dressage, Éloquence, Intimidation, Jeu, Marchandage, Milieu (à définir), Obstination, Persuasion, Psychologie, Renseignements, Ruse, Savoir-vivre, Tromperie.

## RÉPARTITION DES POINTS DE CRÉATION

Pour créer votre Exigo, répartissez **20 points** entre les quatre caractéristiques, avec un minimum de 1 et un maximum de 7 par caractéristique.

Ensuite, choisissez quatre compétences par caractéristique. Elles représentent les domaines dans lesquels votre Exigo est formé ou expérimenté. Vous disposez de **8 points** à répartir par caractéristique (donc 8 points pour les compétences Physique, 8 pour Sens, etc.), avec un score minimum de 1 et maximum de 3 par compétence au départ.

Exemple : Élise attribue 6 points en Social et choisit *Charme*, *Persuasion*, *Éloquence* et *Obstination* comme compétences. Elle dispose donc de 8 points à répartir : elle met Charme 2, Persuasion 3, Éloquence 1 et Obstination 2.

## ÉTALONNAGE

Les caractéristiques sont notées sur 10, et les compétences sur 5. Pour les caractéristiques :

- 1 = Très mauvais
- 2 = Mauvais
- 3 = Très faible
- 4 = Faible
- 5 = Moyen
- 6 = Bon
- 7 = Très bon
- 8 = Hors norme
- 9 = Surhumain
- 10 = Divin

Pour les compétences :

- 1 = Quelques bases
- 2 = Amateur
- 3 = Confirmé
- 4 = Expert
- 5 = Maître

## POINTS DE VIE

Les Points de Vie (PV) représentent la capacité de votre Exigo à encaisser les chocs, les blessures et l'épuisement.

Ils sont égaux à la somme des caractéristiques **Physique** et **Mental** :

<b>PV = Physique + Mental</b>
-------------------------------

## BLESSURES GRAVES

Les Blessures graves représentent la capacité de votre Exigo à encaisser des traumatismes importants (fractures, chocs violents, hémorragies, etc.). Elles sont égales au score de **Physique** de base, et sont matérialisées par autant de cases sur la fiche.

Chaque fois que le PJ tombe à 0 PV (ou en-dessous), cochez une case de Blessure grave. Lorsque toutes les cases sont cochées, l'Exigo meurt (ou devient définitivement hors-jeu, selon les décisions du MJ). La gestion précise des Blessures graves est détaillée dans le chapitre sur les combats.

## POINTS D'EXPÉRIENCE (PEX)

À la fin d'une partie ou d'un scénario, selon les exploits accomplis par les PJ et à la discrétion du MJ, les Exigos peuvent gagner des Points d'Expérience (PEX).

- **Augmenter une caractéristique** : dépensez un nombre de PEX égal au triple du nouveau score visé. Par exemple, passer de 3 à 4 en Physique coûte  $3 \times 4 = 12$  PEX.
- **Augmenter une compétence** : dépensez un nombre de PEX égal au double du nouveau score visé. Par exemple, passer de 3 à 4 en Bagarre coûte  $2 \times 4 = 8$  PEX.
- **Acquérir une nouvelle compétence** : coûte 3 PEX, avec un score initial de 1.
- **Augmenter les PV** : il est possible d'augmenter le total de PV de 1 point pour 5 PEX, jusqu'à un maximum fixé par le MJ.

Enfin, il est possible de convertir des Points d'Idée (PI) en PEX, au taux de **1 PI = 1 PEX**.

En règle générale, on conseille de distribuer 1 à 2 PEX par partie, et 4 à 6 PEX par scénario complet.

## LE CHANGEMENT DE GÉNÉRATION

La vie d'un Exigo est dangereuse : combats, environnement hostile, tensions avec d'autres groupes... Green War propose une évolution possible pour continuer à jouer même après la mort d'un personnage ou lorsqu'il part à la retraite à cause de trop nombreuses Blessures graves.

Au moment de quitter la scène, un Exigo peut transmettre une partie de ses connaissances à un nouveau personnage. Lors d'un rite de passage, ce dernier respire les spores émanant du vétéran, liées à ses gènes. Il récupère ainsi les PI non dépensés et bénéficie de **2 points supplémentaires** à répartir dans les caractéristiques lors de sa création (soit 22 points au lieu de 20).

Si l'Exigo retraité ou décédé avait développé une affinité particulière avec la Nature (par exemple un comptable devenu maître pisteur), la caractéristique **Sens** de son successeur peut évoluer et lui permettre de commander aux plantes, de communiquer avec les animaux, de transmuter certaines matières, etc. Le pouvoir des spores n'a de limite que l'imagination de la table : à vous de créer les nouvelles compétences et dons qui feront de l'Exigo un véritable allié de Gaïa.

Ainsi, les joueurs peuvent incarner plusieurs personnages successifs, influencer sur leur descendance, transmettre un héritage et explorer plusieurs Générations d'Exigos tout en restant dans la même lignée d'histoires.

# EXEMPLE DE PERSONNAGE

**Élise – Community manager**

**Physique 5** : Bagarre 2, Cuisine 3, Conduite 2, Nager 1.

**Sens 3** : Vigilance 2, Orientation 1, Perspicacité 2, Intuition 3.

**Mental 6** : Informatique 2, Langue (anglais) 1, Alphabétisation 2, Logique 3.

**Social 6** : Charme 2, Persuasion 3, Éloquence 1, Obstination 2.

**PV** : 11 (5 + 6)

**Blessures graves** : 5 cases

**Défense** : 0 (valeur à ajuster selon vos règles complètes de combat)

# LES NIVEAUX DE JEU

Qui dit plusieurs Générations d'Exigos dit plusieurs échelles de jeu possibles. Green War peut se jouer en one-shot, en mini-campagne centrée sur une Génération, ou en grande fresque transgénérationnelle.

**Première Génération** : les PJ viennent tout juste de se réveiller après leur transformation. Ils découvrent la vie à 20 cm de haut dans un environnement prévu pour des humains de taille normale. Leur priorité : survivre, comprendre ce qui leur arrive et trouver des alliés.

**Deuxième Génération** : les Exigos commencent à se structurer en groupes et en colonies. Ils prennent conscience de leur rôle potentiel vis-à-vis de Gaïa. Le jeu se concentre sur la construction de sociétés, la négociation entre groupes et la défense d'un territoire.

**Troisième Génération** : les Exigos sont plus étroitement liés à la Nature. Les spores absorbées par la Première Génération ont modifié leur patrimoine génétique : les mutations deviennent plus fréquentes et plus spectaculaires. Cette Génération est idéale pour des parties plus héroïques et mystiques.

Le MJ choisit la temporalité : on peut séparer la Première et la Deuxième Génération d'un ou deux ans, et la Troisième d'au moins cinq ans. Rien n'empêche un Exigo de Première Génération très chanceux de traverser ces trois phases et de devenir une légende vivante.

# MUTATIONS – CATALOGUE D'EXEMPLES

Les mutations ci-dessous sont proposées comme exemples jouables. Elles sont pensées pour être intégrées facilement à vos parties : chaque mutation comprend une courte description et un effet mécanique simple. Le MJ reste libre de les adapter, de les combiner ou d'en inventer de nouvelles.

## Peau chlorophyllienne

La peau de l'Exigo se couvre de pigments verts capables de réaliser une forme de photosynthèse.

**Effet mécanique** : Si l'Exigo reste exposé au soleil pendant au moins 1 heure, il récupère 1 PV. De plus, il ignore les malus de faim pendant 24 heures supplémentaires.

## Épines rétractables

De petites épines dures peuvent jaillir de la peau, surtout au niveau des avant-bras et du dos.

**Effet mécanique** : L'Exigo bénéficie d'une attaque naturelle au corps-à-corps (1D3 dégâts). Tout adversaire le saisissant à mains nues subit automatiquement 1 point de dégât.

## Respiration végétale

Le système respiratoire se modifie pour fonctionner partiellement comme celui d'une plante, en utilisant mieux le CO<sub>2</sub>.

**Effet mécanique** : L'Exigo peut tenir deux fois plus longtemps que la normale sans air frais (fumée, gaz, immersion), avant de commencer à suffoquer.

## Croissance de lianes

Des lianes flexibles peuvent pousser depuis les mains, les épaules ou le dos de l'Exigo.

**Effet mécanique** : Une fois par scène, l'Exigo peut utiliser ses lianes pour atteindre un objet hors de portée, se balancer sur une courte distance ou immobiliser brièvement une cible (malus de -1 en action physique pour cette cible pendant un tour).

## Peau d'écorce

La peau se couvre de zones dures rappelant l'écorce d'un arbre.

**Effet mécanique** : Réduit les dégâts physiques de 1 (minimum 1) mais impose -1 en Initiative à cause de la moindre souplesse.

## Racines ambulantes

Des racines apparaissent sous les pieds de l'Exigo et s'ancrent instinctivement dans le sol.

**Effet mécanique** : L'Exigo ne peut plus être renversé ou déplacé de force tant qu'il reste immobile (il choisit de s'ancre). En contrepartie, se détacher prend une action complète.

## Fleurs hypnotiques

Des fleurs colorées poussent sur la peau ou dans les cheveux de l'Exigo, dégageant un parfum troublant.

**Effet mécanique :** Une fois par scène, l'Exigo peut forcer une cible à effectuer un test de résistance (à définir avec le MJ). En cas d'échec, la cible subit un malus de -2 à ses actions sociales ou de combat pendant un tour.

## Mimétisme végétal

Le corps peut prendre la teinte et la texture approximative de la végétation environnante.

**Effet mécanique :** Octroie un bonus de +2 à tous les tests de Discrétion tant que l'Exigo se trouve dans un environnement végétal (forêt, parc, jardin...).

## Cicatrisation de mousse

Une mousse souple recouvre les plaies de l'Exigo et accélère leur fermeture.

**Effet mécanique :** Si l'Exigo se repose au calme pendant une scène entière, il récupère 1 PV supplémentaire en plus de la récupération normale.

## Fruits nourriciers

De petits fruits comestibles poussent sur certaines parties de son corps.

**Effet mécanique :** Une fois par jour, l'Exigo peut produire l'équivalent d'un repas complet pour une personne. Ces fruits ne se conservent pas plus de 24 heures.

## Végétalisation rapide

Au contact de ses mains, sols et murs stériles se couvrent de mousse et de pousses.

**Effet mécanique :** En une scène, l'Exigo peut transformer une petite zone (quelques mètres carrés) en terrain végétalisé, offrant des cachettes, des ressources alimentaires de base ou un abri sommaire.

## Épines de rose

Des épines longues et fines, enduites d'un léger anesthésiant, poussent par endroits.

**Effet mécanique :** Sur une attaque réussie au corps-à-corps, la cible subit -1 à ses actions physiques pendant 1 tour, en plus des dégâts habituels.

## Pouvoir de régénération végétale

La sève circule dans le corps de l'Exigo comme dans un arbre millénaire.

**Effet mécanique :** Une fois par séance, l'Exigo peut récupérer immédiatement 3 PV en se concentrant pendant un tour complet.

## Feuilles tranchantes

Des feuilles rigides et acérées poussent le long des avant-bras ou entre les doigts.

**Effet mécanique :** L'Exigo dispose d'une attaque naturelle infligeant 1D4 dégâts. Toute tentative de le désarmer au corps-à-corps subit un malus de -1.

## Protection de lichen

Des plaques de lichen recouvrent partiellement la peau et absorbent certains flux nocifs.

**Effet mécanique :** Octroie un bonus de +2 aux tests de résistance contre les radiations ou les toxines environnementales d'origine végétale ou fongique.

## Vision nocturne

Les yeux de l'Exigo se modifient pour capter la moindre source de lumière.

**Effet mécanique :** L'Exigo ignore les malus liés à la pénombre et ne subit qu'un malus réduit en obscurité totale (à définir avec le MJ).

## Griffes rétractables

Des griffes affûtées sortent des doigts ou des orteils lorsque l'Exigo le souhaite.

**Effet mécanique :** Attaque naturelle de 1D3 dégâts. Octroie un bonus de +1 aux tests d'Escalade sur des surfaces appropriées.

## Peau de caméléon

La peau peut changer de couleur pour imiter l'environnement immédiat.

**Effet mécanique :** Bonus de +2 aux tests de Discrétion tant que l'Exigo reste immobile ou se déplace très lentement.

## Écholocalisation

L'Exigo émet des sons à haute fréquence et perçoit leur écho, comme une chauve-souris.

**Effet mécanique :** Peut se repérer sans lumière sur de courtes distances. En obscurité totale, il subit beaucoup moins de malus pour détecter les obstacles et créatures proches (à définir avec le MJ).

## Crocs venimeux

Ses canines sécrètent un venin paralysant léger.

**Effet mécanique :** Sur une morsure réussie, la cible doit réussir un test de résistance (à définir). En cas d'échec, elle subit -2 à ses actions physiques pendant 1D3 tours.

## Peau de serpent

La peau se couvre d'écailles fines.

**Effet mécanique :** Octroie un bonus de +1 en Défense contre les attaques tranchantes et perforantes.

## Force d'ours

Une musculature dense et puissante rappelle celle d'un ours.

**Effet mécanique :** Ajoute +1 à la caractéristique Physique (sans dépasser le maximum fixé par votre table). Optionnellement, augmente de 1 le seuil de charge maximale.

## Sang de salamandre

Le corps peut régénérer certains tissus comme celui d'une salamandre.

**Effet mécanique :** Les blessures superficielles cicatrisent en une nuit de repos. Une fois par scénario, le MJ peut autoriser la régénération lente d'un membre gravement endommagé (mais pas instantanée).

## Ouïe surdéveloppée

Les oreilles (ou leurs équivalents internes) deviennent extrêmement sensibles.

**Effet mécanique :** Bonus de +2 à tous les tests d'Écouter. Le MJ peut aussi révéler certains dangers avant qu'ils ne soient visibles.

## Pattes d'araignée

Des excroissances adhésives se forment sous les mains et les pieds.

**Effet mécanique :** L'Exigo peut grimper sur des surfaces lisses difficiles ou impossibles pour un humain normal, avec un bonus de +2 à Escalade.

## Queue préhensile

Une longue queue flexible pousse dans le bas du dos et peut agripper des objets.

**Effet mécanique :** La queue peut tenir un objet de petite taille (mais pas se battre seule). Octroie un bonus de +1 aux tests impliquant l'équilibre ou le fait d'avoir une "troisième main".

## Peau toxique

La peau sécrète une toxine légère mais désagréable au contact.

**Effet mécanique :** Toute créature qui saisit ou maintient l'Exigo à mains nues doit réussir un test de résistance ou subir un malus de -1 à toutes ses actions pendant le prochain tour.

## Carapace dure

Une carapace semblable à celle d'une tortue ou d'un crustacé se développe sur une partie du corps.

**Effet mécanique :** Réduction de 1 point de tous les dégâts physiques dirigés contre la zone protégée. En contrepartie, l'Exigo subit -1 en Initiative.

## Régénération lupine

L'organisme réagit aux blessures comme celui d'un prédateur endurant.

**Effet mécanique :** Tant que l'Exigo a au moins 1 PV, il récupère 1 PV supplémentaire à chaque fin de scène de repos.

## Souplesse de chat

Les articulations deviennent extrêmement flexibles.

**Effet mécanique :** Bonus de +2 aux tests d'Acrobatie et réduction d'un niveau des dégâts de chute (à l'appréciation du MJ).

## Peau de pierre

La peau se transforme en une matière proche de la roche.

**Effet mécanique** : Réduit tous les dégâts physiques de 1 (minimum 1), mais impose un malus de -1 en Initiative.

## Ossature métallique

Les os de l'Exigo se renforcent d'un alliage léger.

**Effet mécanique** : Bonus de +1 aux tests de Force impliquant de porter, pousser ou encaisser un choc. Les fractures sont plus rares (à l'appréciation du MJ).

## Cheveux de cristal

Les cheveux deviennent durs et tranchants comme du cristal.

**Effet mécanique** : Peut être utilisé comme arme improvisée infligeant 1D3 dégâts dans certaines situations. L'Exigo ne peut plus être facilement attrapé par les cheveux sans risquer de se couper.

## Griffes de diamant

Les griffes ou ongles deviennent aussi durs que du diamant.

**Effet mécanique** : Attaque naturelle de 1D4 dégâts, capable de rayer ou endommager certains matériaux habituellement résistants.

## Peau de granit

La peau est aussi dure et lourde que le granit.

**Effet mécanique** : Réduction de 2 points des dégâts physiques reçus, mais malus de -2 en Initiative et -1 à tous les tests demandant de la souplesse.

## Corps de quartz

Des cristaux de quartz émergent à la surface du corps.

**Effet mécanique** : Une fois par scène, l'Exigo peut produire un éclair de lumière aveuglant, imposant un malus de -2 à la prochaine action de tous les ennemis regardant dans sa direction (test de résistance possible).

## Pouvoir magnétique

Le corps génère un léger champ magnétique contrôlable.

**Effet mécanique** : Peut attirer ou repousser de petits objets métalliques à courte distance. Octroie un bonus de +2 aux tests impliquant la manipulation de serrures ou mécanismes métalliques.

## Sang minéral

Le sang se charge de particules minérales qui se solidifient au contact de l'air.

**Effet mécanique** : Lorsqu'il subit une Blessure grave, l'Exigo arrête automatiquement l'hémorragie après un tour, sans soins extérieurs (à moins de blessures extrêmes, à l'appréciation du MJ).

## Cristaux photoniques

De petits cristaux lumineux apparaissent sous la peau.

**Effet mécanique** : L'Exigo peut émettre une lumière équivalente à une lampe torche depuis son corps pendant quelques minutes sans fatigue particulière.

## Mimétisme minéral

La peau adopte la texture et la couleur de la roche environnante.

**Effet mécanique** : Bonus de +2 aux tests de Discrétion lorsqu'il se trouve dans une carrière, une grotte ou un environnement rocheux.

## Cristaux de régénération

Des cristaux translucides poussent sous la peau et se consomment pour réparer les tissus.

**Effet mécanique** : Une fois par scénario, l'Exigo peut dépenser cette mutation pour récupérer immédiatement 5 PV. Les cristaux repousseront après un long repos ou au bon vouloir du MJ.

## Peau de basalte

Peau noire et lisse, résistante à la chaleur.

**Effet mécanique** : Les dégâts dus à la chaleur ou au feu non-magique sont réduits de moitié (arrondir à l'inférieur).

## Squelette de carbone

Le squelette est renforcé par des structures proches de la fibre de carbone.

**Effet mécanique** : Bonus de +1 en Physique pour les tests d'endurance pure (courir longtemps, résister à la pression, etc.).

## Bras de cuivre

Les bras se couvrent d'une couche métallique cuivrée.

**Effet mécanique** : Peut conduire l'électricité : l'Exigo subit moins de dégâts lors d'une électrocution, et peut servir de conducteur volontaire dans certaines situations (à définir avec le MJ).

## Peau de jade

La peau prend une teinte verte profonde et lisse.

**Effet mécanique** : Octroie un bonus de +2 aux tests de résistance contre les effets magiques ou spirituels liés à la corruption ou aux malédictions.

Ces exemples de mutations sont volontairement modulables. Le MJ et les joueurs sont encouragés à les adapter, les combiner ou les utiliser comme base pour créer leurs propres variantes en fonction du ton souhaité pour leur campagne.